

- アプリの特徴

- シミュレータ方略を用いた看護基礎教育にバーチャルリアリティの手法を融合することで、救命処置を必要とする患者を理解するための教育方略を体現できます。

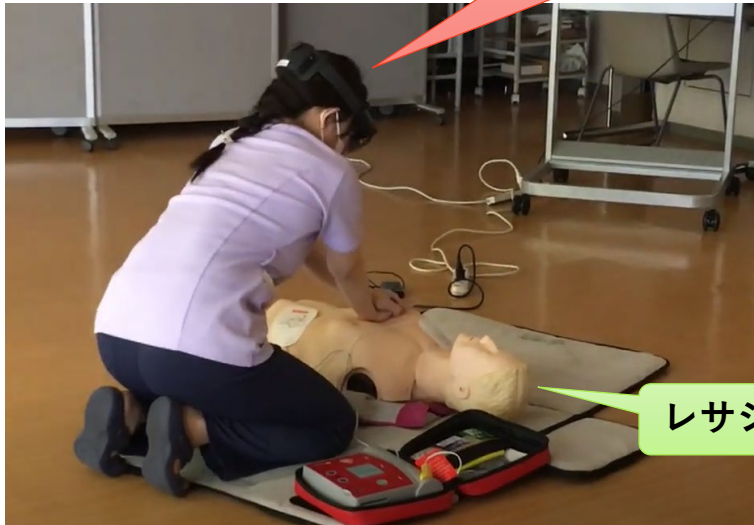
- アプリケーションの概要

- 看護学生の訓練用アプリケーションとして、マイクロソフト社製HoloLens 2を使用して現実の患者が置かれている現場の状況を複合現実（Mixed Reality）として表現します。本アプリでは訓練用シミュレータに3Dキャラクターモデルのデータを表示させる事で現実世界の要救護者を取り巻く環境が再現され、状況に応じて周囲の音がHoloLens 2のスピーカーから再生されます。また、救護の状況を知らせるための経過時間表示と胸骨圧迫のテンポを音で知らせます。

救護場面の再現

実際の救護現場に近い状態を現実世界に投影します。
今回は駅ホーム内での救護活動を再現しています。

Microsoft HoloLens2



レサシアンQCPR

実際のトレーニング風景

トレーニング者が

Microsoft HoloLens 2を通して見える画像

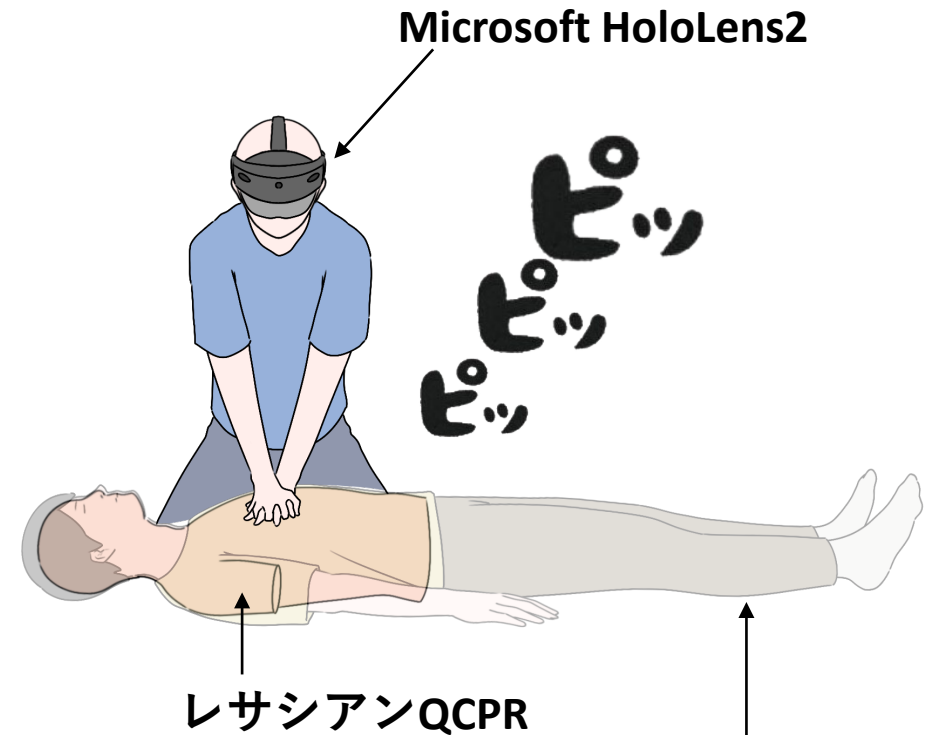


レサシアンQCPRのボディに
3Dキャラクターモデルデータ
が重なった状態で見える画像

- ◆ 人物や物体（電車・柱・ベンチ）は空間に固定されて表示されているため、状況を把握しながら近づく事が出来ます。

救護場面の再現

- 胸骨圧迫開始の「1, 2, 3・・・」のカウントアップの
声で、タイマーが0からスタートします。
- Microsoft HoloLens 2のスピーカーから1分間に100回の
スピードの電子音が聞こえます。
- 胸骨圧迫開始から9分30秒経過すると救急車のサイレン
が鳴り、サイレンの音がだんだん大きくなります。
- 「救急車 到着しました」と表示され、トレーニング
が終了となります。



Microsoft HoloLens2を通して
表示される3Dキャラクターモデルデータ