

DCT/DXワークショップ

振替開催

2024年 11月29日(金) 13:30~17:30

場所：日本橋ライフサイエンスビル9階
東京都中央区日本橋本町二丁目3-11

本ワークショップでは、ゲームのUIやUXから、治験/臨床研究のデータの集め方を見つめ直すために、実際にアプリケーションを触りながら、その気づきを参加者間でシェアし合うことにより、気づき、学びを得ながら、新しい時代のデータの集め方とは何なのかを捉えなおします。

プログラム

- ◇講演1：ゲーム『うんコレ』に学ぶ情報の届け方 株式会社omniheal 石井洋介先生
- ◇講演2：ゲームデザインに学ぶUI/UXの改善とは あまた株式会社 松山弘世氏
- ◇グループワーク：数名程度のグループに分かれ、感じたことをシェアし合おう

国立がん研究センター東病院
小村 悠

国立がん研究センター中央病院
伊藤 久裕

株式会社omniheal
石井 洋介

あまた株式会社
松山 弘世

大阪大学医学部附属病院
浅野 健人

- ◇募集人数：最大30名
 - ◇受講対象者：製薬企業、CRO、SMO、アカデミア、患者等で新しい治験の形に興味がある方
 - ◇受講条件：
 - ・事前にスマートフォンにアプリケーションをインストールして操作を頂ける方
 - ・DCT/DXセミナーに参加いただいたことのある方（アーカイブの閲覧含む）
 - ・DCT/DXダイアログ（2024年1月）に参加いただいたことのある方
- *応募者多数の場合は、参加者の所属機関の業種等のバランスを調整の上で、参加者を決定させていただきますので、予めご了承ください。

◇受講費：無料

◇申し込みURL：<http://osku.jp/d0897>

◇申し込み締切日：10月25日(金)

申し込みはこちら ➡



主催・問い合わせ先：大阪大学医学部附属病院 未来医療開発部 DCT/DX推進グループ
〒565-0871 吹田市山田丘2-2 TEL:06-6210-8290
E-mail: dctwg@dmf.med.osaka-u.ac.jp

協賛：



今回のワークショップでは、DCTとは何なのかを考える上の分散化に関して、理解を深めることを目指します。分散化するという意味は、分散化された一人一人が責任を持って、作業を行う必要性があることを意味します。ここで、患者が主観情報を入力するePROについて考えてみます。ePROに関しては、製薬企業等、Sponsorの意向を反映した作られたデータを集める道具として機能はしていますが、ここにデータを入力する側（患者）、データが正しく入力されたかを患者に確認する側（医療機関側）の声が反映されているということはほとんどなく、UI/UXは非常によろしくない状態であるということは、疑いようのない事実です。患者にとって、研究参加中の義務として課されるものであり、自らが入力している意味合いや価値などを理解できていることは非常に少ないと思います。データ入力することが楽しみになっているとはおそらく程遠いものであると思われます。

一方で、同じスマートフォンアプリであるゲームを考えると、ユーザーは自ら学び、熱中する方は老若男女たくさんいます。ゲームでは、開発者が顧客を誰とと思っているかに基づき、日々、改善がなされています。ユーザーの使い勝手や体験という意味では、天と地の差があると言っても過言ではありません。

そこで、本ワークショップでは、ゲームのUIやUXをテーマにして、半日間のプログラムの中で、新たな気づきや学びを得て、患者情報を収集するアプリケーションを捉えなおします。皆様のお申し込みをお待ちしております。



スケジュール案

開催日：2024年11月29日(金) 13:30～17:30

会場：大阪大学 医学・工学研究科 東京プランク

東京都中央区日本橋本町二丁目3-11 日本橋ライフサイエンスビル 9階

当日はアプリをダウンロードしたスマホ（タブレット等）をお持ちください

時間	分	内容	講師
13:00～13:30	30分	受付（9階 913会議室）	
13:30～13:40	10分	オープニング： ePROは患者のデータを奪う道具？	大阪大学医学部附属病院 浅野健人
13:40～14:00	20分	講演1： ゲーム「うんコレ」に学ぶ情報の届け方	株式会社omniheal 石井洋介
14:00～14:25	25分	講演2： ゲームデザインに学ぶUI/UXの改善とは	あまた株式会社 松山弘世
14:25～14:30	5分	休憩、グループ分け（各部屋へ移動）	
14:30～14:40	10分	グループワーク： アイスブレイク（好きな遊びやゲームを語る）	ファシリテーター： 伊藤久裕、小村悠、松山弘世、浅野健人
14:40～15:00	20分	グループワーク1： 今あるePROのUI/UXに関して話し合う	ファシリテーター： 伊藤久裕、小村悠、松山弘世、浅野健人
15:00～15:30	30分	グループワーク2： ゲーム（モンスター）のUI/UXを話し合う	ファシリテーター： 伊藤久裕、小村悠、松山弘世、浅野健人
15:30～15:40	10分	移動（913会議室へ戻る）	
15:40～15:50	10分	グループワーク3イントロダクション	あまた株式会社 松山弘世
15:50～15:55	5分	移動（各部屋の元のグループに戻る）	
15:55～16:45	50分	グループワーク3： ePROのUI/UX改善を考える	ファシリテーター： 伊藤久裕、小村悠、松山弘世、浅野健人
16:45～16:55	10分	休憩、913会議室へ移動、発表準備	
16:55～17:20	25分	各グループの検討結果	司会進行： 伊藤久裕、小村悠、浅野健人
17:20～17:25	5分	リフレクション（隣の人と感想共有）	
17:25～17:30	5分	クロージング（講評：石井）	株式会社omniheal 石井洋介