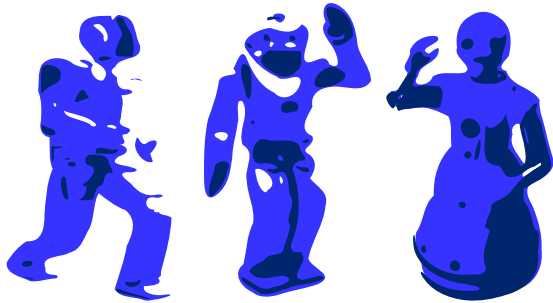


身体イメージを利用した装着型擬人化ディスプレイロボットの開発

開発者:大澤 博隆

既存のヒューマノイドロボット

- ・重い
- ・場所をとる
- ・高い
- ・電源が確保できない
- ・コストの割にできることが少ない



ディスプレイロボットでは、
腕・目などの
取り付け可能な擬人化パーツを
物体にとりつけ
物体そのものをロボット化してしまう

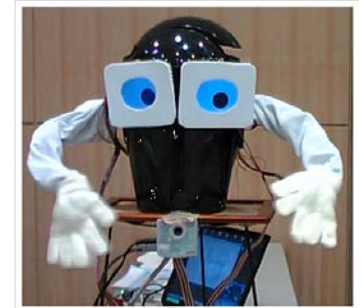
こんな風に



擬人化されたエクササイズバイク



擬人化された電子レンジ



擬人化されたごみ箱

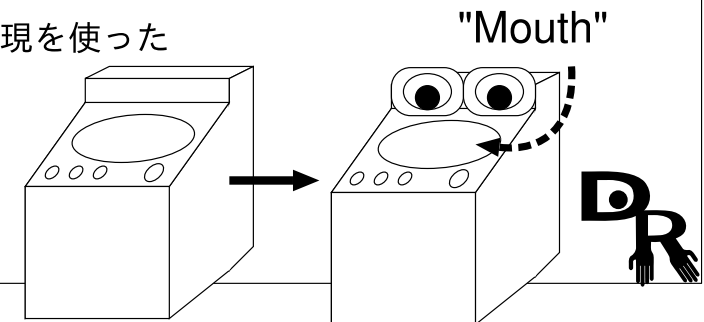
軽い・安価・場所を取らない
コミュニケーション可能な
新しい情報提示デバイス

そこで
ディスプレイロボット

というアプローチ

さらに、物体を擬人することで
物体の一部を身体の一部として使える

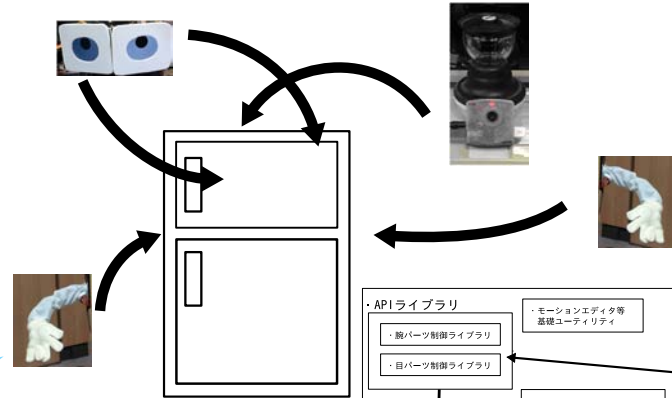
「目」や「口」「お腹」など、直感的な表現を使った
機器からの情報提示が可能に



ディスプレイロボット使用法

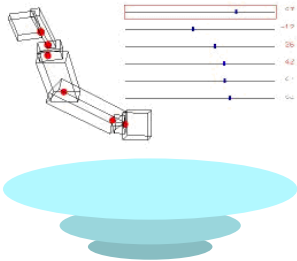
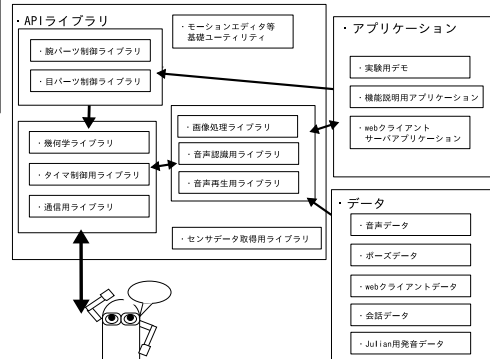
まずは物に取り付けて

擬人化用のパーツを好きなものに取り付けてから目と腕が揃っております



APIを選んで作成

擬画像処理・音声認識・ハードウェアとの通信など面倒なところは、APIを使ってプログラム！付属ユーティリティでモーションを作ったりも出来ます



お店で勝手にご説明

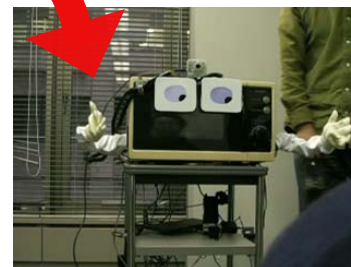
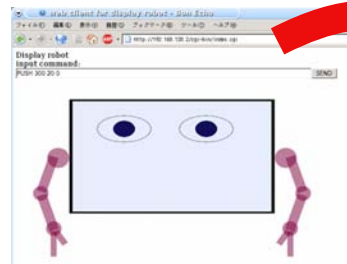
サンプルプログラムを参考に機能説明用のアプリケーションが簡単に作れます
「お客様、いらっしゃいませ！」



ブラウザから簡単操作

任意の物体に取り付けてwebブラウザから操作！

- 好きなポーズを作って再生
- 押したり、引いたり、まわしたり身体を使った表現も自動変換！

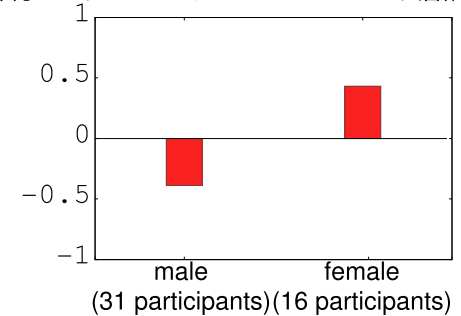


調査結果

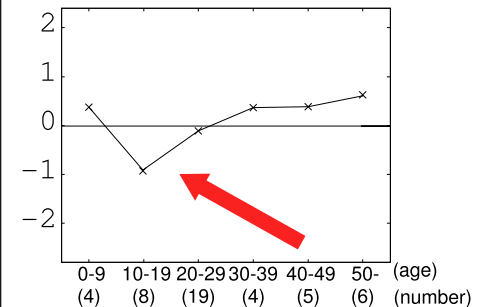
どんな人が使いたいの？
という疑問にも答えます



※来場者約50人のアンケートによるユーザー層調査実施



女性に人気があります
・直感的に受け入れてもらえるデバイス



子供、20代以上の年代に人気アリ
・10代・20代前半では恥ずかしい？