

身体で操るバランスボール型 インターフェースシステムの開発

開発者：安本 匡佑
坂井 理笑

全身を動かして操作するインターフェース



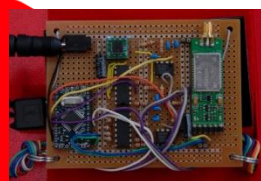
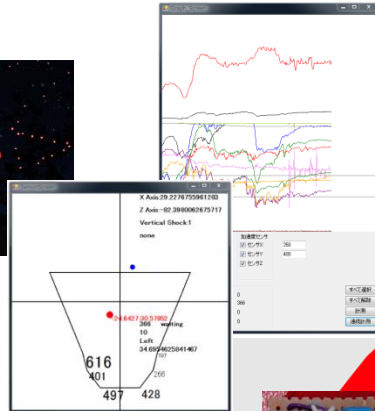
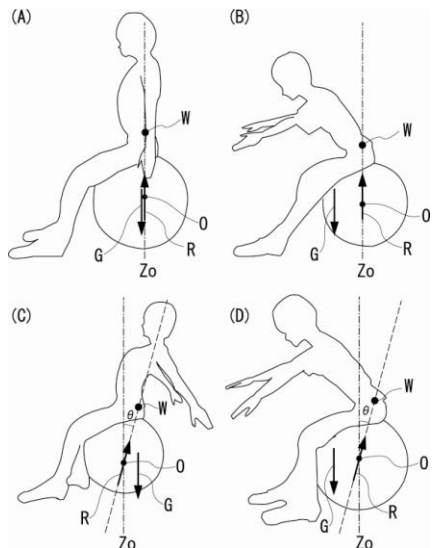
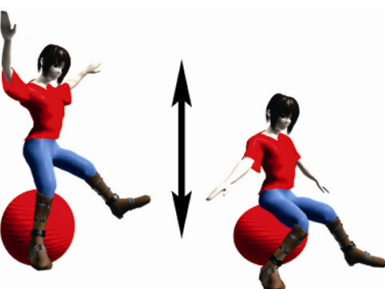
開発の背景

- 精度や操作性を重視し、体をあまり動かさないインターフェースの蔓延
- 長時間PCを使用した労働、ゲームなどによる運動不足

開発の目的

- 健康的な作業環境の実現
- 新たな楽しさの実現
- 自覚的な身体の実現





-

- PCを操作しながら適度な運動が可能
- 全身を動かして操作する今までにない楽しさ
- 全身を動かす新たなアプリケーションの制作環境
- ゲームだけでなく、様々な用途への利用も可能

- PCを操作しながら適度な運動が可能
- 全身を動かして操作する今までにない楽しさ
- 全身を動かす新たなアプリケーションの制作環境
- ゲームだけでなく、様々な用途への利用も可能