

# Perception Design

## 知覚デザイン



酒井 瑛  
Akira SAKAI

鈴木 康平  
Kohei SUZUKI

大下 優弥  
Yuya OHSHIMO

山口 伸介  
Shinsuke YAMAGUCHI

丸山 有希  
Yuki MARUYAMA

前島 瑤  
Yo MAEJIMA

大島 常寛  
Nobuhiro OHHATA

松本 裕作  
Yusaku MATSUKI

濱谷 勇介  
Yusuke HAMAYA

鈴木 祥史  
Yoshihumi SUZUKI

夏堀 次郎  
Jiro NATSUBORI

我満 広隆  
Hiroataka GAMAN

藤吉 菜月  
Natsuki HUIJIYOSHI

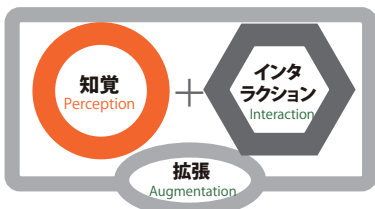
## 人間の知覚機能を拡張するインタラクティブシステムを作る

Development of a new interaction to expand human's perception

### 1 知覚・インタラクション・拡張 Perception Interaction Augmentation

知覚とインタラクションと拡張をテーマに、新しいインタラクション装置を制作する。

Our theme is "Perception", "Interaction" and "Augmentation". We try to produce new interaction device.



### 3 基礎学習から提案へ To suggestion from basic study

#### 1. 先行事例調査 Research Products



知覚デザインに触れるため、先行研究・製品などの調査を行い、傾向やまだ行われていない面白い領域はないかを探った。

To understand "the perception design", the preceding study and a product with the perception design along the theme were investigated every group.

### 4 プロトタイプ作成 To suggestion from basic study

### 2 知覚とは受け取ること Perception is to receive.

#### 知覚 Perception

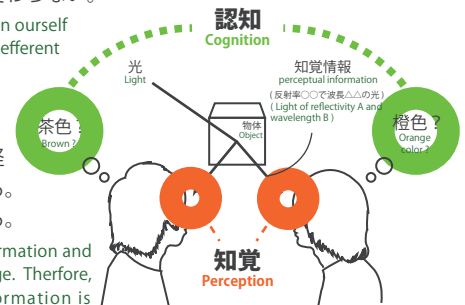
物理的な刺激（知覚情報）を体の各感覚器官で受け取ること。受け取り方は人によって変わらない。

Perception is to receive physical stimulus in our self sensory organ. The way to receive it is no different by each other people.

#### 認知 Cognition

知覚情報を知覚し、それを過去の経験や知識などで判断することである。人によって知覚情報の判断が異なる。

Cognition is to perceive perceptual information and to judge with past experience or knowledge. Therefore, the judgement of the perceptual information is different each person.



#### 2. 技術習得 Technical Learning



Phidget と各センサを用いた実装体験から、制作技術と提案の可能性を学び、制作に必要な知識や技術を身につけた。

Through our experience with Phidgets and various sensor, we learned technology necessary to production.

#### 3. 知覚の面白さ Understanding of perception



「マイクロスリップ実験」を通じて知覚の面白さを体験し、「知覚とは何か」という疑問に、自分達の答えを見出した。

We experienced a wonder of perception and amusement through "micro slip experiment". We found the ourself answer for the question "What is perception?"

#### Group A

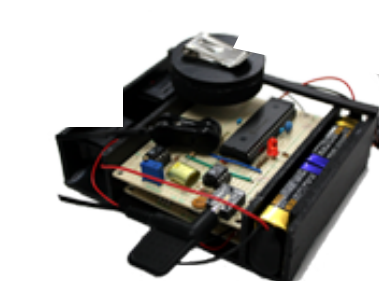


#### Dot - Wall

私たちは、Dot-Wall を提案する。これは、普段壁によって遮られている情報のうち、人やモノの気配だけを通す壁である。これによって壁の向こう側の情報を得ることができる。

We proposed "Dot-Wall". This is a wall letting only the feel of a person and the thing go through of the information that is usually unobtainable. We can catch the information of the other side of the wall.

#### Group B



#### ゆれどころ

「ゆれどころ」は脈拍によって自分の身体や感情の状態を知るきっかけをつくる装置である。これによって普段は注意深くしていないと気づけないようなことにも気づくことが可能となる。

"Yuregokoro" is equipment which builds the cause to get to know one's body and the state of feeling by a pulse. It becomes possible to notice what cannot notice unless it has made it careful usually with this equipment.

#### Group C



#### Dragonfi - eye

私たちは、Dragonfi - eye を提案します。Dragonfi - eye は、自分を取り巻く環境全てを見ることができる"視界を拡張する眼鏡"です。これにより、今までにない体験ができるようになります。

We will propose Dragonfi-eye. When we put on Dragonfi-eye, we can see all direction around us. This is the glasses what can expand view. Thereby, you can experience novel things.