

# Perception Design

## 知覚デザイン

伊成 恵菜  
Ayana INARI  
佐々木 亮  
Ryou SASAKI

川下 未央  
Mio KAWASHIMO  
田代 一誠  
Kazushige TASHIRO

清水 鮎穂  
Ayuno SHIMIZU  
星 亮輔  
Ryousuke HOSHI

浅見 春香  
Haruka ASAMI  
牧野 慎平  
Shinpei MAKINO

五十嵐 勇一  
Yuichi IGARASHI  
山口 優人  
Yuto YAMAGUCHI

高坂 理菜  
Rina KOUSAKA  
湯澤 奈々  
Nana YUZAWA

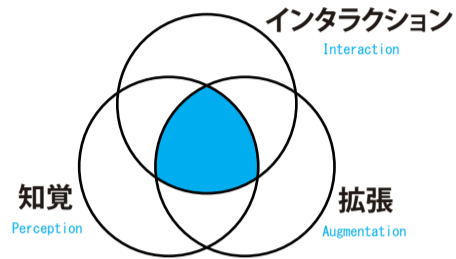
小滝 陽平  
Youhei KOTAKI  
横山 悟  
Satoru YUKOYAMA

小寺 要  
Kname KODERA

### 01 知覚デザインとは Perception Design

## 人間の知覚機能を拡張する ユーザインタラクティブシステム

Development of a new interactive system to expand human's perception



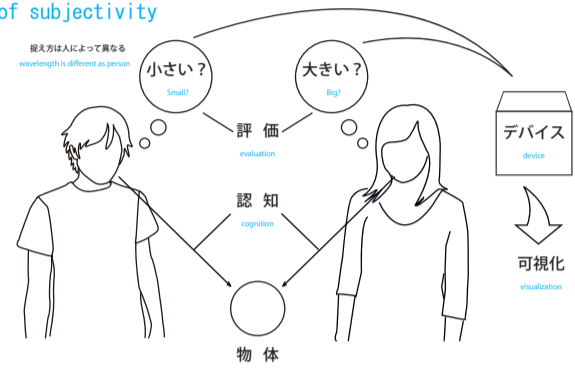
周囲からの刺激を変換・強調・協調・結合することにより人間の知覚を補い拡張するインタラクションや経験をデザインすること。

A process in designing environment and interfaces that induce new perceptual experience and augmenting human perceptual abilities.

### 02 テーマ Theme

## 主観の可視化

Visualization of subjectivity



主観を可視化することによって、気持ちを知ることや伝えることができる。それによって、幸せな気持ちになるきっかけを生むモノを提案する。

Subjectivity is a personal way of interpreting and sensing objects or phenomena. We aim at the development of a method for visualizing this subjectivity.

### 03 制作プロセス Execution process

## 基礎学習から実現へ

From Basic to implementation

### 1. 先行事例調査

Research Products



「知覚デザイン」とはどういうものなのかを知る為、先行研究・製品などの調査を行った。

We studied the existing studies and product to know Perception Design.

### 2. 知覚の理解

Understanding of perception

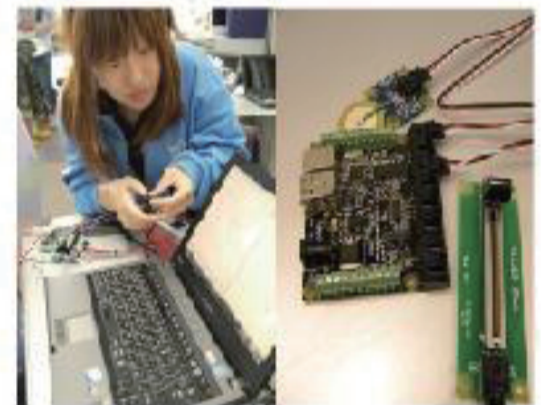


「重心動揺実験」を通じて知覚の面白さを体験し、自分達なりの知覚を見出した。

To better understand about the concept, we ran experiment on visually-induced body sway.

### 3. 技術習得

Technical learning



Phidgets を用いて実装する体験をし、制作に必要な知識やスキルを身につけた。

We utilized Phidgets in this study, and through experience we obtained knowledge and skill.



## 曖昧なキモチのカタチ



私たちは、「愛」のある親密な2人の中で使用するシステム「HO-LA」を提案する。言葉にしづらい想いや、言葉にするまでもない想いを、気軽に表現する非言語ツールである。送信側は気分にあった光の色と大きさを選び、相手に送る。使い方に決まりはなく、2人の中で新しいルールを生み出すことができる。

We propose "HO-LA" that can be used by close two people connected with "LOVE". It is a nonverbal tool to depict one's inexpressible emotions. The sender creates a circle with a certain color and size to express his or hers mood, and sends it to the partner. "HO-LA" not has regulations, so the partners can freely interpret the meaning.



## 無意識な気持ち



主観は無意識な心の作用であり、これは人の何気ない仕草や重心の移動によって表れる。つまり重心移動が、主観の可視化であると考えた。日常生活における私たちの重心移動の変化を捉え、それを光の色としてディスプレイに出力する。光の色には定義がなく、受け取る側に自由に解釈してもらう。

Subjectivity is involuntary action. It shows as casually behavior and movement. In this project we transform the movement acquire by sensors into patterns of light. The light will be projected into a table, so what it can be visually interpreted by the partner.



## 伝わる心の高鳴り



遠くの友達が、今なにをしているのか理由もなく気になることがないだろうか。honoka は、相手のいる周囲の音、相手の動きを常に光で表現し、知ることができる。相手が何をしているのかその光を「見る」ことで想像するきっかけになり、それを考えること自体が主観となる。

Do you want to know the state a far-off friend without a reason? In honoka, you can always know the partner's surround sound's, and the motion that are transform into light. "Watching" the light intuitively gives the state the partner.