

ジェスチャーを用いた新型情報取得システム

齊藤 隆司 藤倉 稜 柏木 敏朗 出水利 治

担当教員 平田 圭二 竹川 佳成 田柳 恵美子 寺井 あすか

1. 背景・目的

背景

- ・現在普及しているサイネージは、鑑賞者が一方的に見て終わるものとして設置されている。
- ・サイネージに興味を持っても、その場限りの情報になり記憶に残りにくい。
- ・サイネージを見ても注目せずに通り過ぎる人が多い。

目的

- ・鑑賞者とサイネージが相互に関わり合う新しいシステムを作る。
- ・興味を持ったサイネージ内の情報を鑑賞者の端末に残す。
- ・鑑賞者が注目をするようなサイネージを作る。

方法



採用方式

目的を達成するために最適な技術かどうか検討する方法としてSWOT 分析を行った。

S(強み)

- ・気軽に情報を受け取れる
- ・自身の端末を取り出さなくても良い
- ・他のアプリケーションを開ける

W(弱み)

- ・Android⇄Windowsでしか利用できない
- ・Kinect の精度が悪い
- ・7人以上を認識できない

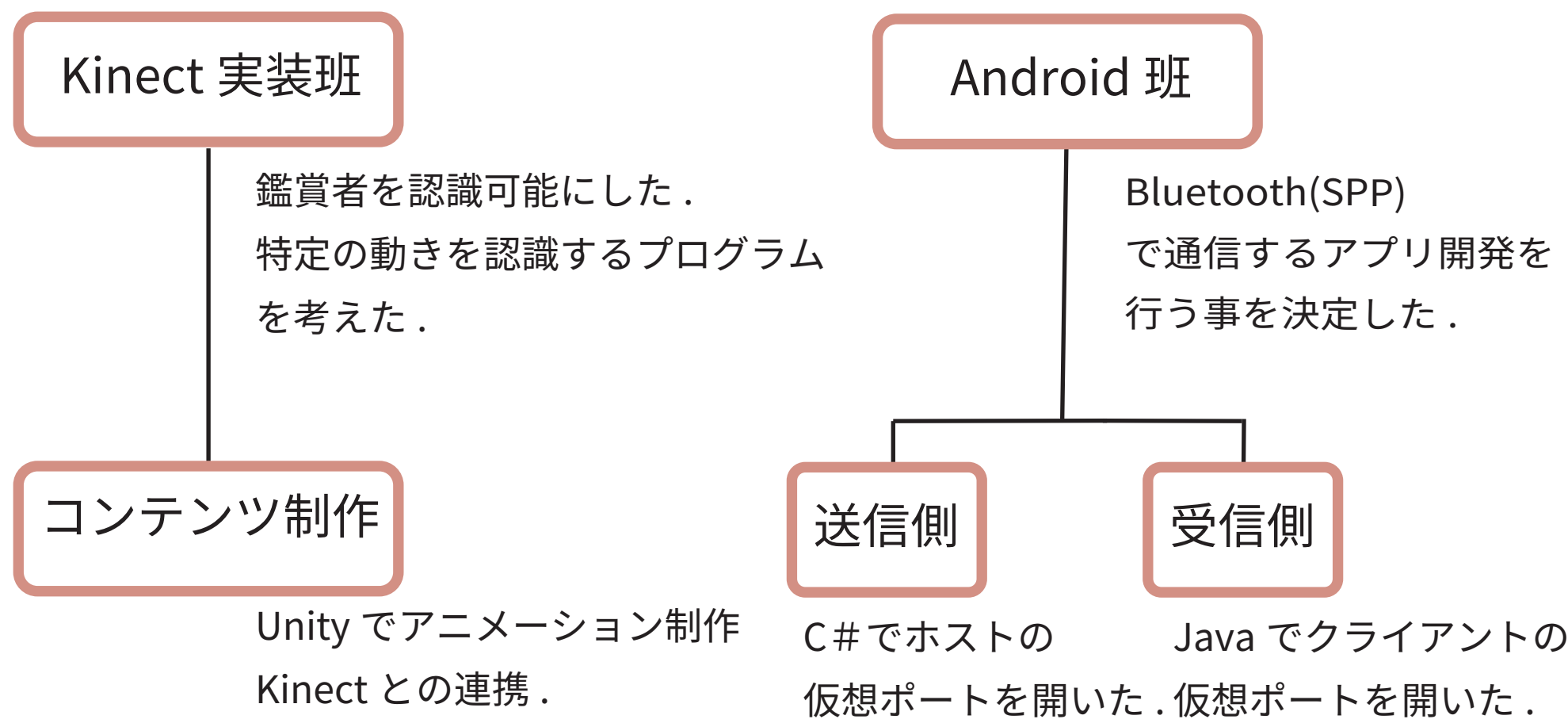
O(機会)

- ・デジタルサイネージの普及
- ・様々なメディアを扱える
- ・Bluetooth の技術進歩

T(脅威)

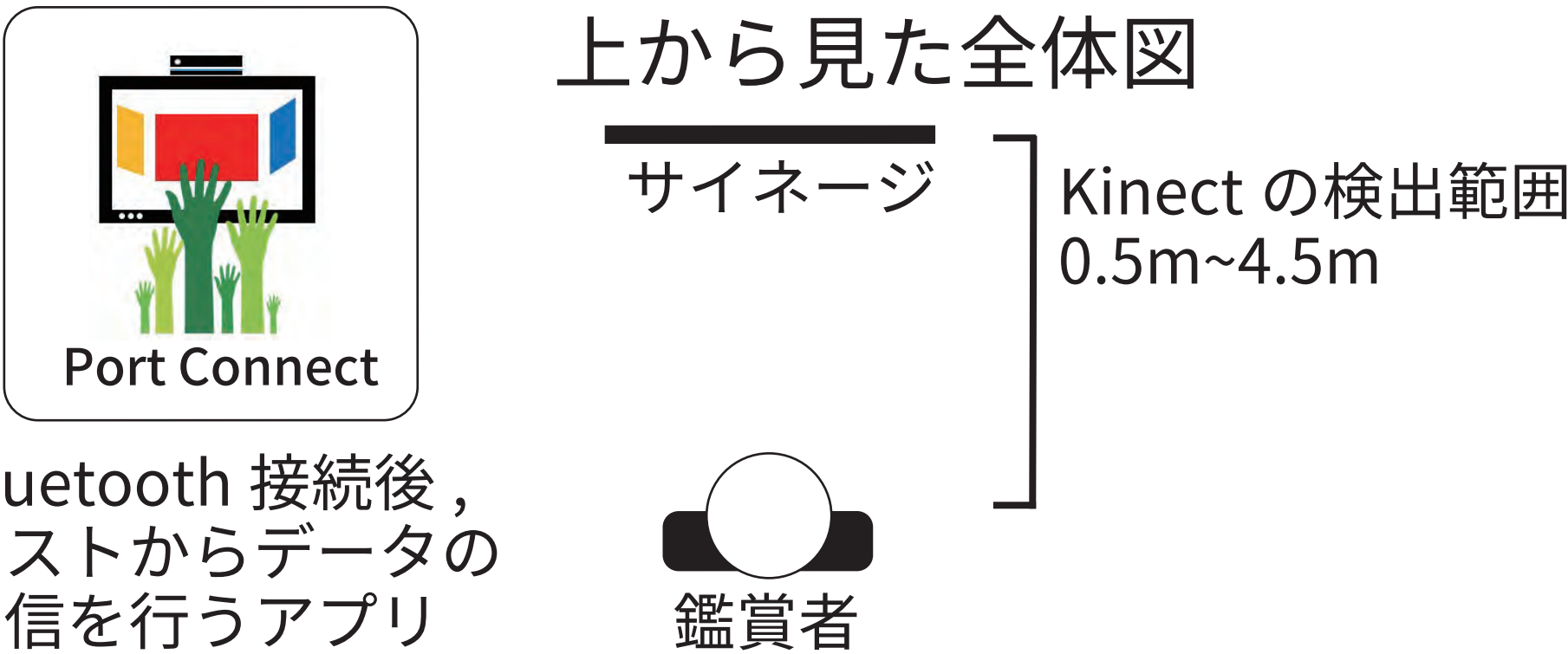
- ・Leap Motion
- ・タッチパネル
- ・NFC
- ・赤外線

2. 実装



3. 概要

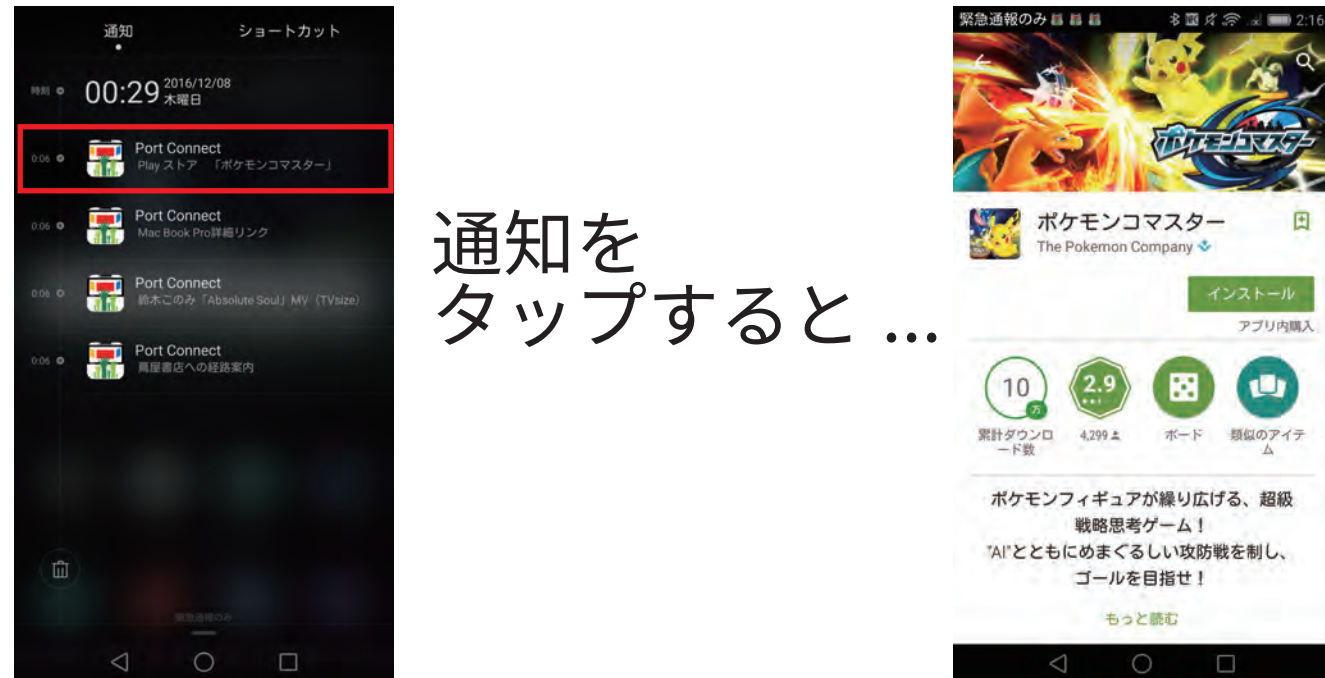
サイネージの前で特定のジェスチャーを行うと鑑賞者のモバイル端末に広告情報が送信される。
専用アプリをインストールしてある Android 端末のみ対応。



クライアント（端末）が常に近くのホスト（PC）を探索しBluetooth を用いて仮想ポート接続を行う。
サイネージの前で手を引き寄せるジェスチャーを行う。



サイネージに表示されている画像が鑑賞者の手の動きに反応し、押し寄せてくるようなエフェクトで動く。
同時に鑑賞者の端末に画像と関連した情報が受信される。
端末側では通知として受信し、GoogleMap, Youtube, その他サイトに接続することができる。



4. 期待される効果

- ・端末を確認せずに情報を取得できる為、QR コードに取って代わるシステムとして確立する。
- ・簡単なジェスチャーによって端末に情報を残す事ができる為、サイネージから情報を取得する事が現在より促進される。
- ・視覚的ではなく身体を動かして情報を得る為、鑑賞者の記憶に残りやすい。
- ・鑑賞者とサイネージが相互に関わり合う場面が、現在より多く見られるようになりサイネージに注目する人が増える。

5. 今後の展望

- ・iOS にも対応し誰でも手軽に使えるモノにする。
- ・TV や紙媒体にも応用し、Kinect の汎用性を高める。
- ・様々なジェスチャーにも対応し、情報量を増やす。
- ・サイネージと送受信を可能にし、相互性を高める。