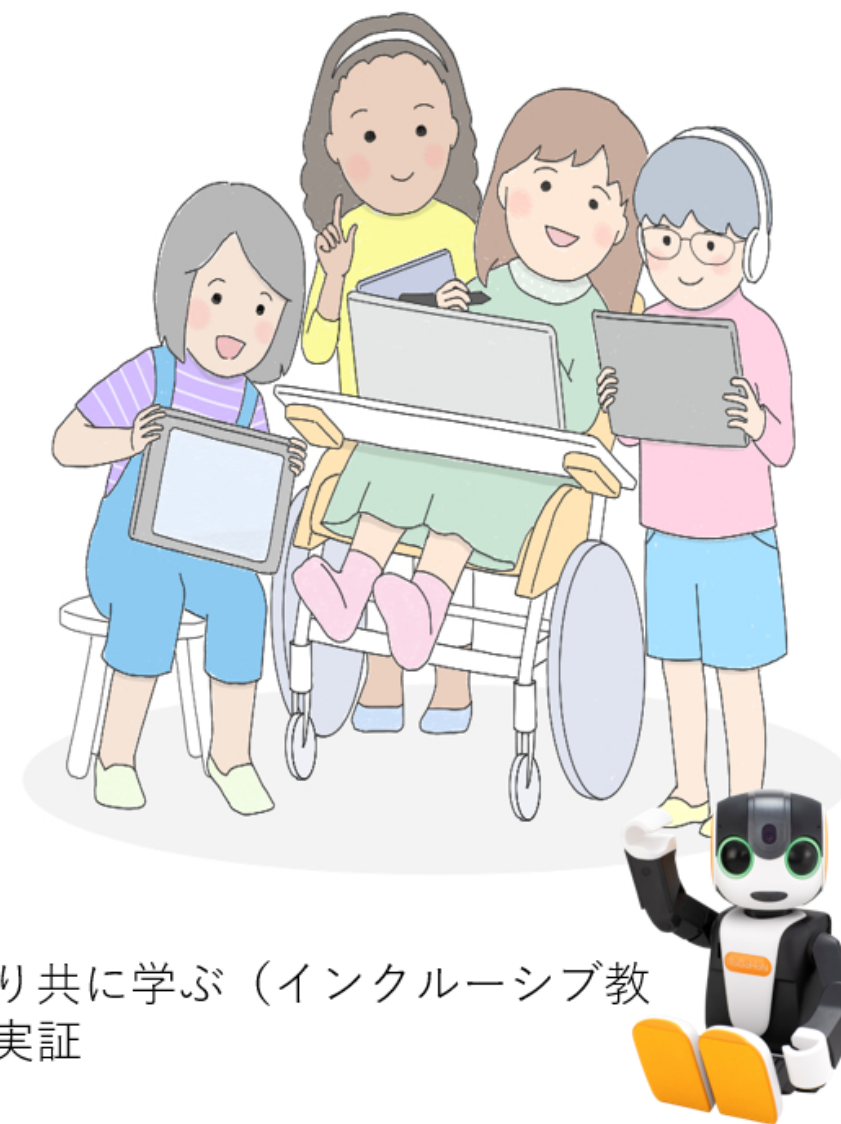


視覚障がい児のための補助ゲーム支援ロボットの開発

松本多恵

研究の目的
共生社会の実現



障がいのある者と障がいのない者が可能な限り共に学ぶ（インクルーシブ教育）・働くためのアプリケーションの開発と実証

ボードゲーム

自分で考える姿勢や好奇心



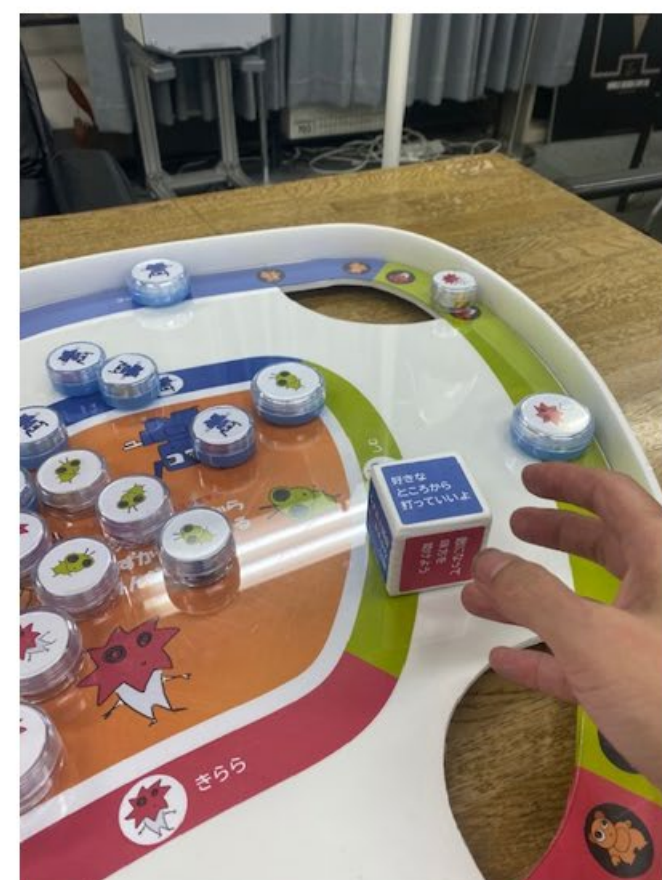
八十日間世界一周のゲームボード

必要なお金は「 $n(n+1)/2$ 」の階差数列
ゴールするときは「10コイン以下でなければならない」という制約
計算をちゃんとしていかないとゴールできない仕組み

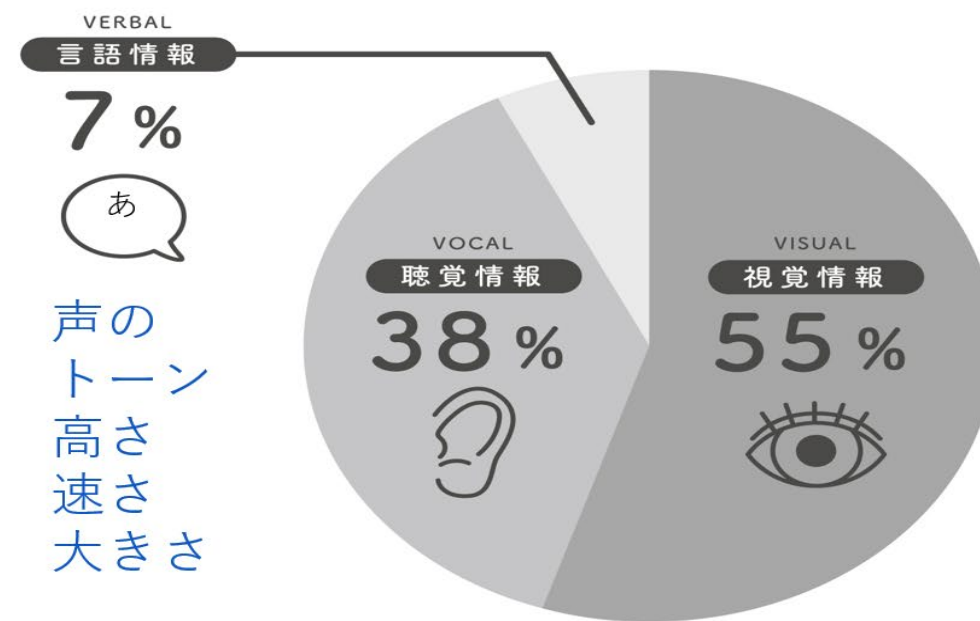


カタカナナシ

ハンバーガー「ログイン」「アナウンサー」この言葉、カタカナなしでどう説明する？
伝わらないもどかしさが面白い、「カタカナ語一切禁止」のパーティーゲーム



メラビアンの法則



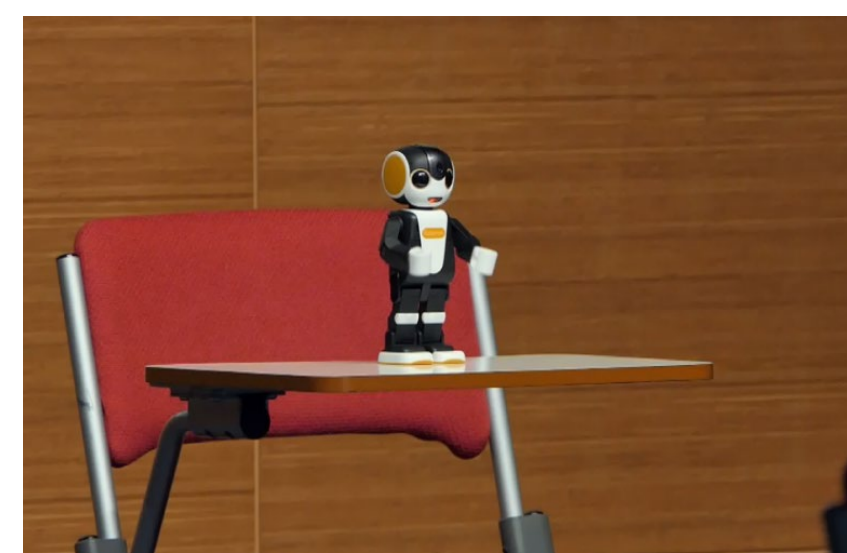
感情を分析する4つの情報

声	人間の声には、声の大きさ、抑揚などがあります。その声を持つ情報をもとに感情を分析できます。
表情	人間の表情には、喜怒哀楽の気持ちが表れます。目や口の動き、顔の筋肉の動きなどをもとに感情を分析できます。
バイタル（生体）データ	緊張すると心拍が早くなったり汗が出たりするように、人間の身体の変化からも感情が読み取れます。また、身につけるウェアラブルデバイスを利用すれば、装着者の脈拍、体温、脳波などから感情を分析します。
テキスト	その人が書いた文章（テキスト）の特徴、例えば「使われる単語の傾向」などから感情を読み取ることが可能です。

出典：https://studya.jp/feature/theme/10/

伝える

情報デザインとしてロボホンの魅力



音声対話



ダンスで伝える

ICT（情報通信技術）進歩が、障がいのある者の日常生活の質の向上に寄与

ICT機器が使えない人には、それらの恩恵を受けることができない

障がい者の間のデジタルデバイドの解消

高い操作スキルを習得した視覚障がい者でも、**アクセシビリティの壁**を越えることが難しい



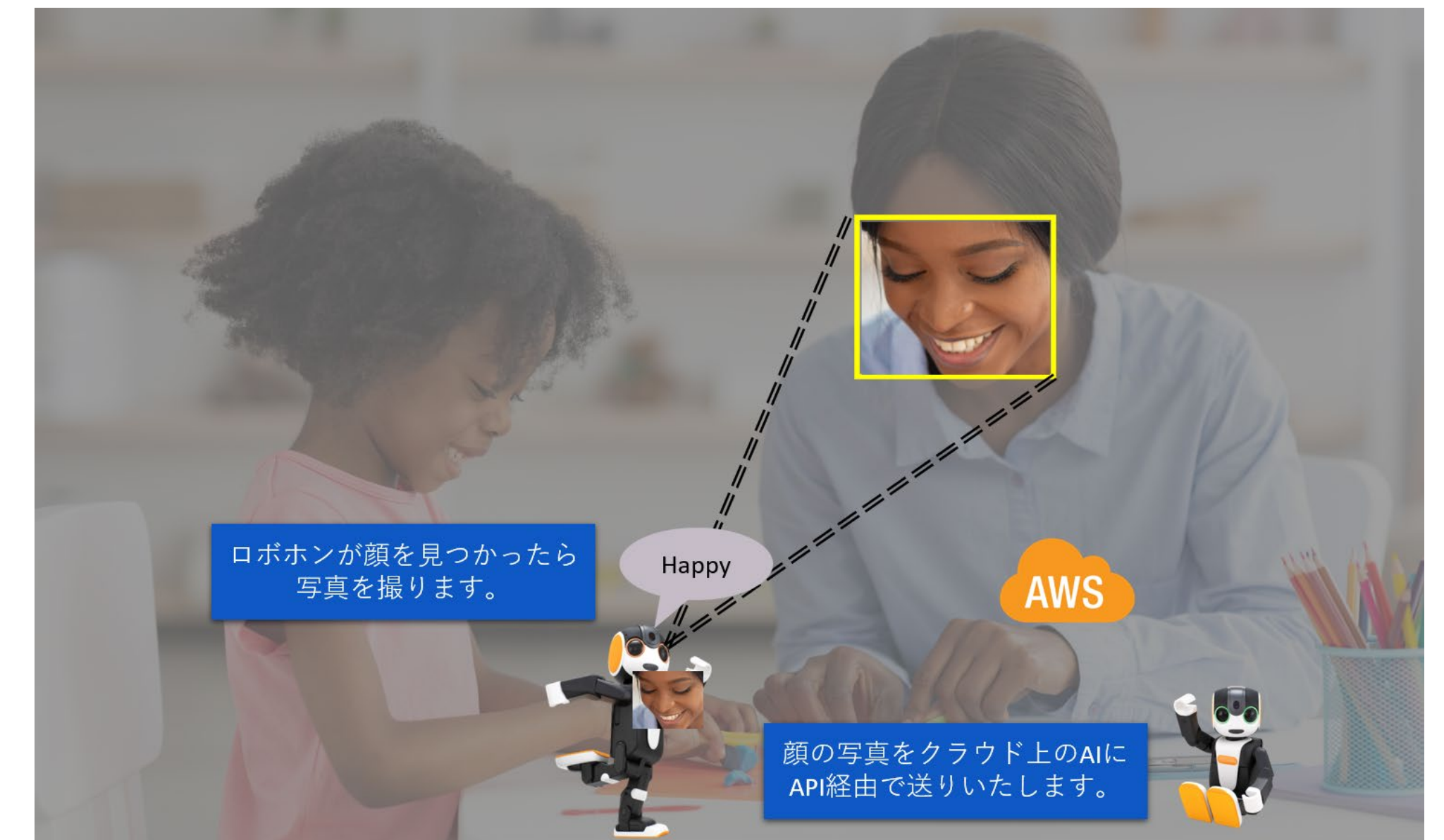
ICカード



自動精算機

感情認証アプリ「E-GOT-U」

AI感情認証ツールを用いた音声通知システム



今後の展望

160cm

相手の身長は？

穏やかな人

印象は？

黒のスーツ

しぐさ

感情

視線

服装は