



# 日常生活を豊かにするための インタフェース



我々の日常生活は、衣食住、人と人のコミュニケーション、娯楽など様々な要素で構成されています。我々の目標は、斬新なインタフェースの開発によってそれらの質を高めたり、まったく新しい体験を提供したりすることです。

KEYWORDS ヒューマンインタフェース、コミュニケーション

## RESEARCHER

### コンピュータサイエンス学部 准教授 井上亮文

<https://scrapbox.io/teu-hil/>

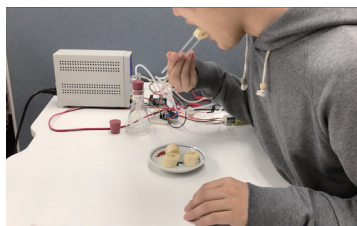


#### 学会発表・論文・著書・社会活動

- [1] レトロネイザル嗅覚の刺激による摂食物の風味増強システムの改善, 情報処理学会研究報告, Vol.2019-DCC-23, pp.1-7, 2019年11月
- [2] Development and Evaluation of a Mask-type Display Transforming the Wearer's Impression, Proceedings of the 31st Australian Conference on Human-Computer Interaction, pp.568-571, Dec. 2019.
- [3] 変形により入出力が可能なゲームコントローラのユーザビリティ改善, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム2019論文集, 第2019巻, pp.46-51, 2019年9月

## 01 | 「食」インタフェース

食べているものをより美味しく味わうためのシステムを研究しています。食べ物をお口に入れた瞬間に口の中に香料を噴出し、その食べ物の風味を変えてしまう管型のデバイスを開発しました。風味変化を通じて完食を促進し、食品廃棄の削減を目指します。



## 02 | 対面コミュニケーション支援

人と人が顔を合わせるコミュニケーションを円滑に進めるシステムを研究しています。表情を作るのが苦手な人が、場面に適した表情になれるマスク型のディスプレイを開発しました。表側のCGの口は、裏側にある本来の口の動きに合わせて開閉します。



## 03 | 革新的ゲームコントローラ

ゲームをより楽しむことができるコントローラを研究しています。プレイヤーがゲームの世界に入り込み、自分自身があたかもゲームキャラクターであるかのような一体感を高めることを目的に、ゲームアイテムと同じ形状に変形するコントローラを開発しました。

