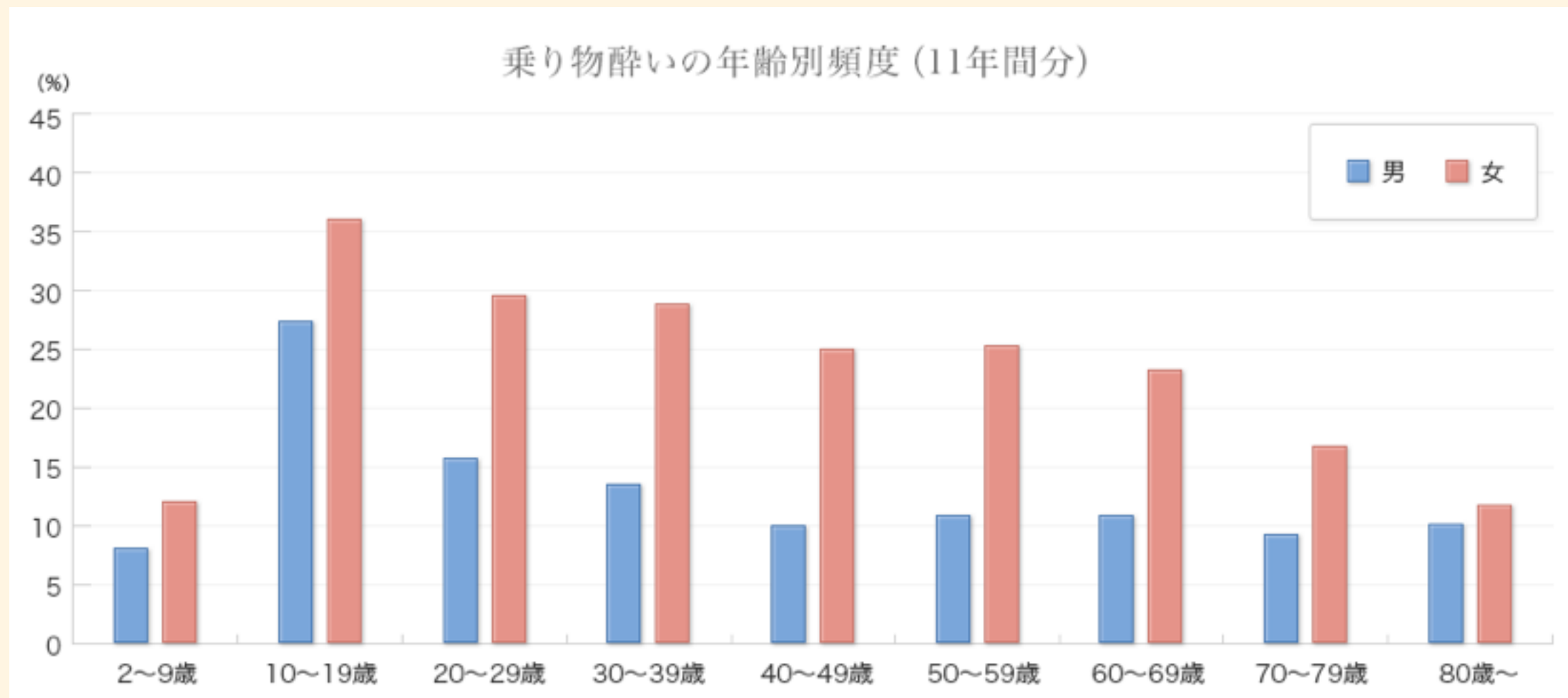


**team E**

**cherrasco**

# 乗り物酔いは身近な症状

- 酔っている人は  
つらい
- 見ている人も  
つらい



なぜ乗り物酔いになるのか？

# 急な加減速 = 急な操作が原因

- 乗り物酔いとは、  
揺れや加速・減速の際に、  
体に加わる加速度によって  
三半規管が刺激された結果  
起きる自律神経の失調状態のこと [2]

**Yotta**

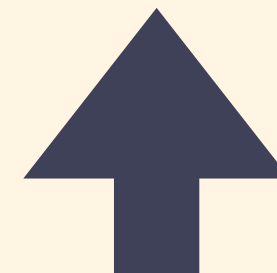
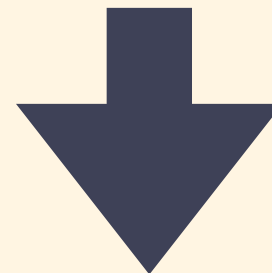
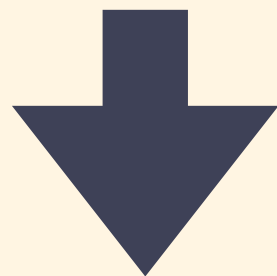
酔いやすい運転をしているか  
伝えるシステム

# システム構成図

**Vehicle API**

**iOS**

解析結果の表示

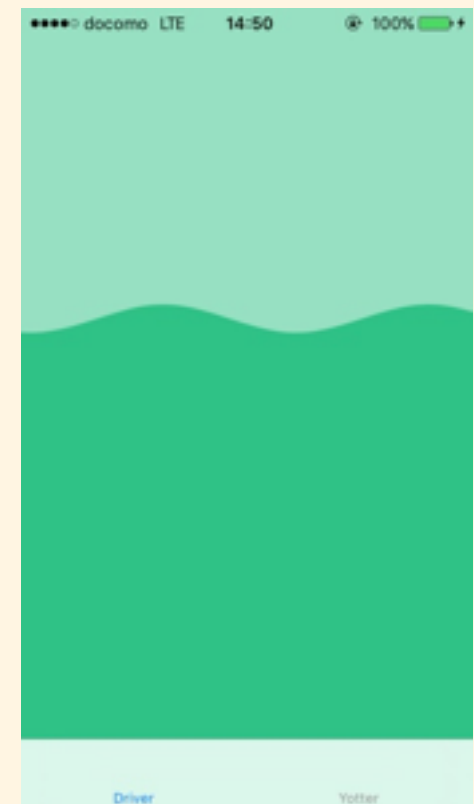
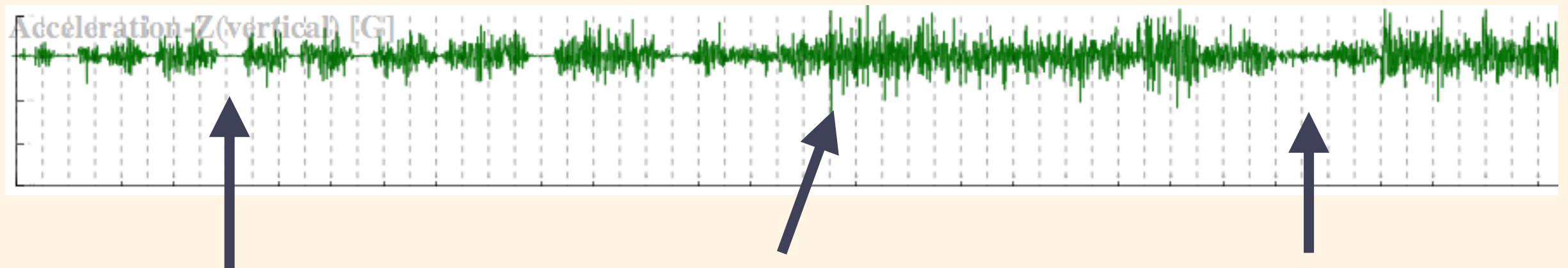


**サーバ**

データ収集  
データの分析



# 加速度の変化とアプリの画面



色：リアルタイム

波の高さ：総計



酔いやすさは妥当なのか？

# ISO基準の動揺病評価値を使用 [3]

嘔吐率 1 ← 運転による加速度を積分

---

嘔吐室 2 ← 最も酔いやすい  
周波数の波形を積分

酔うのは運転者ではなく  
同乗者でないか

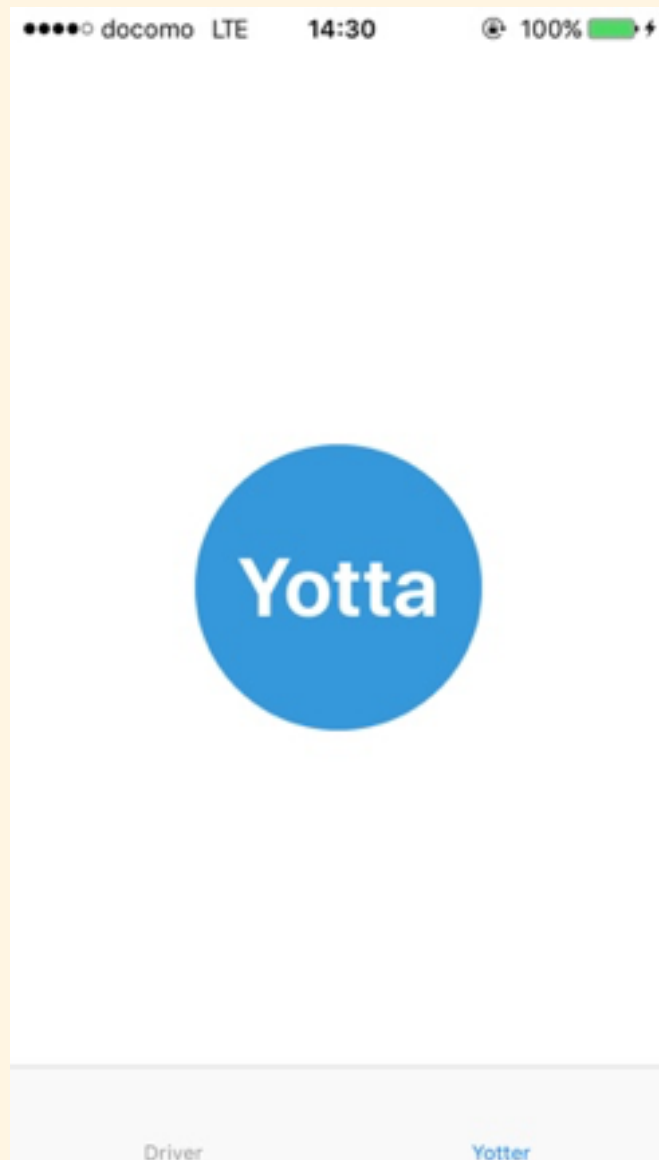
# 運転の様子を解析するだけなら すでに存在する



**Yotta ボタン**

# Yotta ボタンを押すと

- 運転者のスマホから音声再生 + 波が上昇



酔ったよ

酔ったよ

[5]

[5] twilio, 音声API

# 車に乗っている人以外も幸せに

- バスやタクシーの運転手などの  
評価の指標として用いることができる
- 同乗者が酔ったタイミングがわかることで  
ツアーの経路や休憩タイミングの参考になる

酔う人はいなくなります  
そう、Yotta ならね