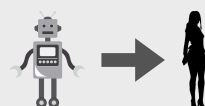


ソーシャルロボットの 新たな形態と今後の発展

見た目と親密度の関係

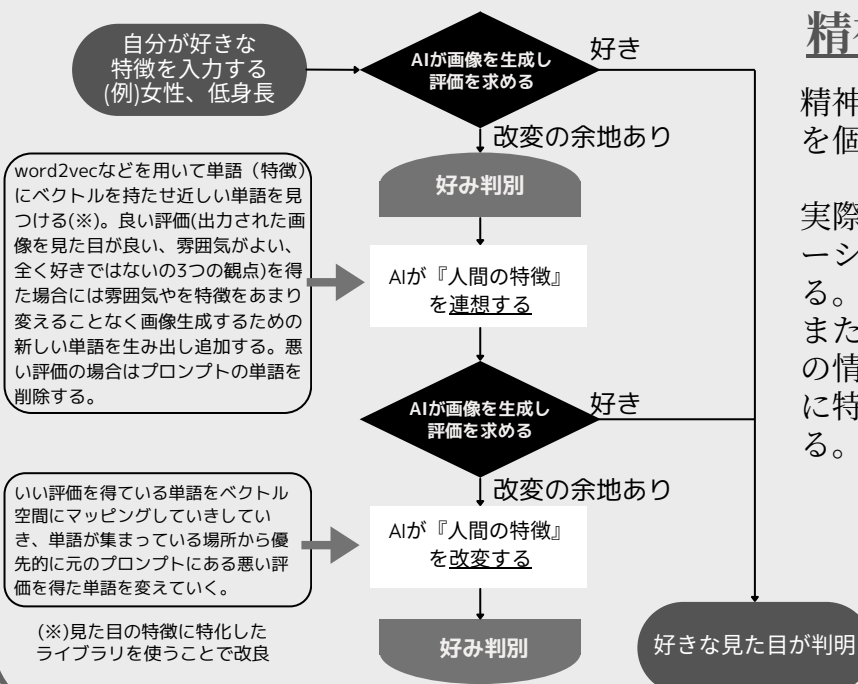


見た目と認知の関係

ソーシャルロボットの見た目を個々人の好みに合わせて
デザインし、より親密度を深める見た目を探求する

ソーシャルロボットの見た目を利用者好みに設定した場合、一般化されたデザインのロボットよりも認知症の予防や、孤独感の払拭により良い影響をもたらすことはできるのか。またどのようにすれば利用者が好ましいと思えるような見た目が設定できるのか

具体的なシステムの仕様



精神的介護にベストな見た目とは

精神的介護を目的と考えた時にロボットの見た目を個々人に合わせたものにしていく方が効果的。

実際メラビアンの法則でも視覚情報がコミュニケーションに与える影響は55%と約半数を占めている。
また顔の印象と対人的影響という論文でも、外見の情報が他者に関する情報処理の特に初期の段階に特に大きな影響を及ぼしていると書かれている。

認知科学

人間がロボットをどう認知しているかを解明することで、ロボットと人間がお互いに配慮する部分が見える

入学後の学習テーマ

ARと現実の認知の違いを検証

右の3つの学問からアプローチを行っていきたい。また、1年次から実際に介護施設と連携しシステムの導入と効果の検証を行っていき、リアルに存在するロボットとARロボットとの親しみやすさの違いなどを探求していききたい。

システムを作り、改善していくことによりより高度な分析プロセスを設定

システム
開発

好きを快感と不快に分けて脳の活動を計測、主観的ではない評価をおこなう

脳科学

Nagata Kazuki

achievement

私がパソコンなら

APPS

ゲーム、イラスト、ロゴ、3Dモデリングと3Dプリントさらには動画編集まで！まさに表現の鬼！！

バッテリー

すべてに本気になれるほどやる気に満ち満ちており、休日には1つの事に対して平気で10時間を超えるほど没頭する

起動構成

私は継続するのが得意である。なぜならば物事をルーティン化させており、そのルーティンの空き時間に何をやるか決めるだけで自然と体が向くからである。

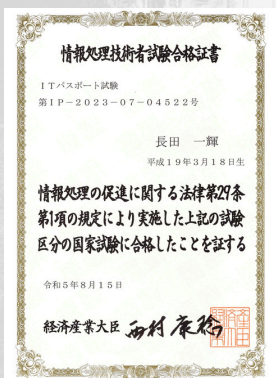
CPU

負けん気が強く出来る人を見ると決して諦めず、その人を今すぐに追い抜いてやるという気持ちで全ての事に取り組んでいる。

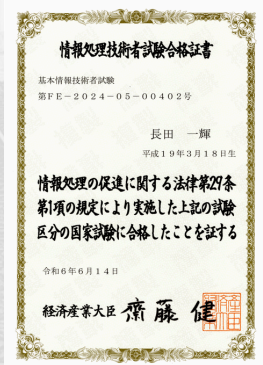


IT技術&経験済み言語

小学校時代からスクラッチなどを使ってゲームを制作しており、現在まで継続。その過程で調べる力と根気強く取り組む力などを身に付けることができた。



ITパスポート



基本情報技術者試験

アプリスキル

- Unity
- Blender
- Premier Pro
- Illustrator
- Photoshop
- canva
- Clip studio paint

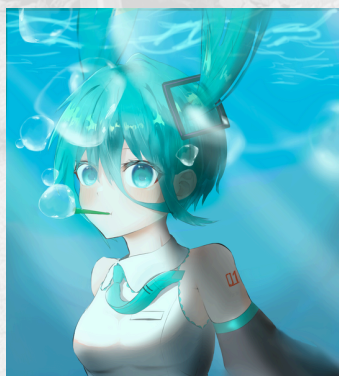
言語スキル

- Python
- C#
- HTML/CSS
- JavaScript
- Ruby on Rails

イラスト&デザイン



キャンパスフェスティバル (文化祭)
で実際に採用されたロゴ



1000ののねを超えた絵

高校に入ってから絵を描き始めた。高校に入ってからというところあまり絵を描いていないのを感じるかもしれないが、土日は10時間以上平日も学校で3時間家に帰ってからも3時間ほど描いていた。