

拡張体験デザイン協会(DAAX)

xR技術を体験産業へ

- ▶ サイバーフィジカル技術×生活者認知行動デザインの産学官コンソーシアム
- ▶ xRの技術をユーザの体験価値からデザインする設計評価知見の基盤構築
- ▶ 国内外の動向と関連する研究開発情報を共有し協業へつなげる

xRやメタバースは普及するのか??

拡張体験デザイン協会(DAAX)のミッション

問題意識：技術開発だけでは、実用化につながらない

- 『ユーザである生活者はメタバースでどんな体験ができるか?』に答える
- どういったニーズに対して、どういう価値を提供できるのか?が説明可能な知見(評価検証方法)を提供する

xRでの新しい体験価値とは?

“何ができるか”ではなく“その技術で何をすると利用者にどう価値があるか”
とらえず作る⇒× “使う前・導入する前・作る前”に知りたい

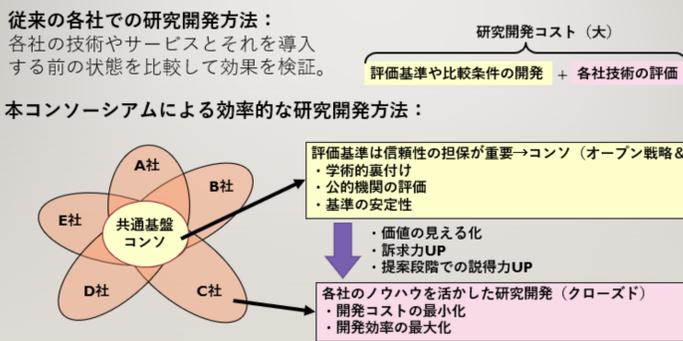
総合知でサイバーフィジカル社会の体験産業へ

知の結集
拡張体験デザイン協会 DAAX

- <企業会員> VR, AR, 通信等の技術を持つ企業
- <企業会員> 場を持つ企業
- <共感会員> 場を持つ自治体等
- <学識会員> 大学・国研等の研究者

活動内容

隣の部屋でデモ体験できます!

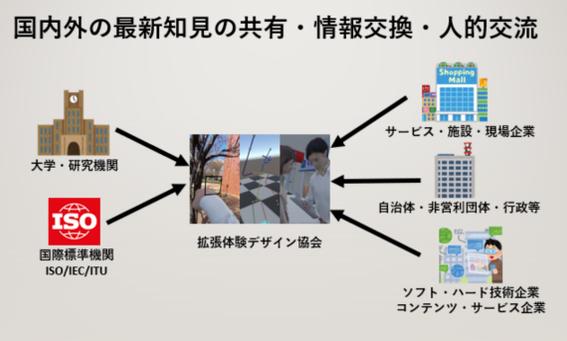


Xperigrapher®を合同利用した体験デザイン

現実,VR,ARの様々な体験を簡単にシミュレーションできるVR評価実験プラットフォーム

利点1) ノーコード開発に対応
VRのプログラムを使えなくても、マウス操作で簡単にVRコンテンツを作成して検証できる

利点2) 汎用性のある実験環境
条件統制された統合環境[特許取得]で、本システム1つで様々なVR実験ができる



これまでの活動報告

もっと詳しい活動や情報については、ぜひこちらをご視聴ください!

サロン(勉強会)(定期オンライン,時々対面)

「1対多の遠隔指示における指示者の作業負荷の評価」「人間拡張を巡る期待と課題」「情報仮想空間と物理身体空間:認知心理学の立場から人にとっての理想的関係を考える」「没入型VRを用いた人間工学実験の紹介」「メタバースの実社会活用」「VR酔いなど映像の生体安全性の研究開発と国際標準化活動」「遠隔リハビリ研究とオンライン学会運営からみたコミュニケーションDX」

先導ラボ(研究会)(定期オンライン,時々対面)

メタバースやARの体験者ニーズからの未来技術マップ

女性40代パート右利きの例

学生や企業の体験デザインを表彰

アバターの国際標準規格開発 [DAAXに国内検討委員会を設置]

拡張体験デザイン協会DAAX 公開セミナー2024 Vol.2 参加無料受付中!

2024年12月20日(金) 13:00~16:00

参加無料! オンラインセミナー 参加登録はコチラから⇒ 2クリックで完了です!

正会員合同実験: VR実証フィールドを開発し、商業施設での購買認知行動データの収集と分析

[詳しくは来月参加企業メンバーと連名で国際学会発表]

タイムマシンインタビュー(認知過程分析)

ぐるっと見渡して、左の看板の字が目に入ったので左に進んだ

ID04	所要時間(min)	4.28
------	-----------	------

と比べてどのくらい楽しかったですか?(現実と同等:50,非常に楽しくない:ゼロ,非常に楽しい:100)

70

体験時間は?(現実と同じ体験をした時と同等:50,非常に短い:ゼロ,非常に長い:100)

50

現実のショッピングモールでの体験とどのくらい同じ行動でしたか?(0:全く違う,100:全く同じ)

60

性格特性(Big-5)

外向性	協調性	誠実性	神経症傾向	開放性
2.86	5.14	2.86	5.71	3.43

認知スタイル(EQ-SQ)

システム化因子	共感因子
メカニズムへの関心, 規範化/標準化への興味, 空間の構造化, 具象的気づき	社会的な規範への認識
-1.01	0.95
0.52	-0.59
0.59	0.59

