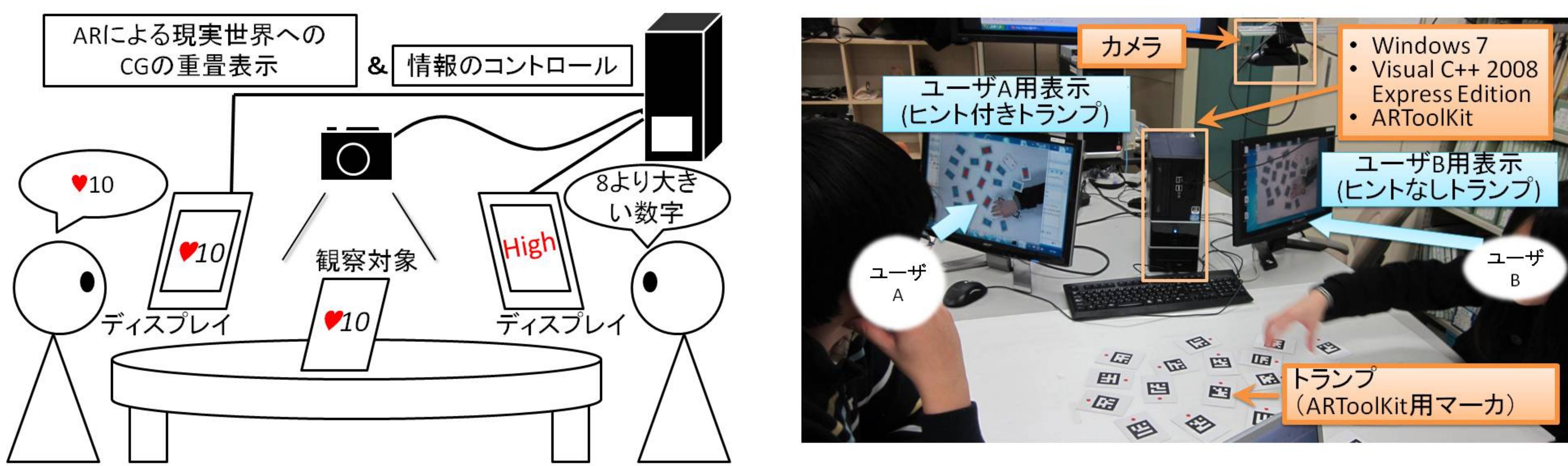


目標

ユーザビリティやエンタテインメント性を考慮した快適なインタフェースの開発

AR（拡張現実感）の特性を応用した新しいエンタテインメント

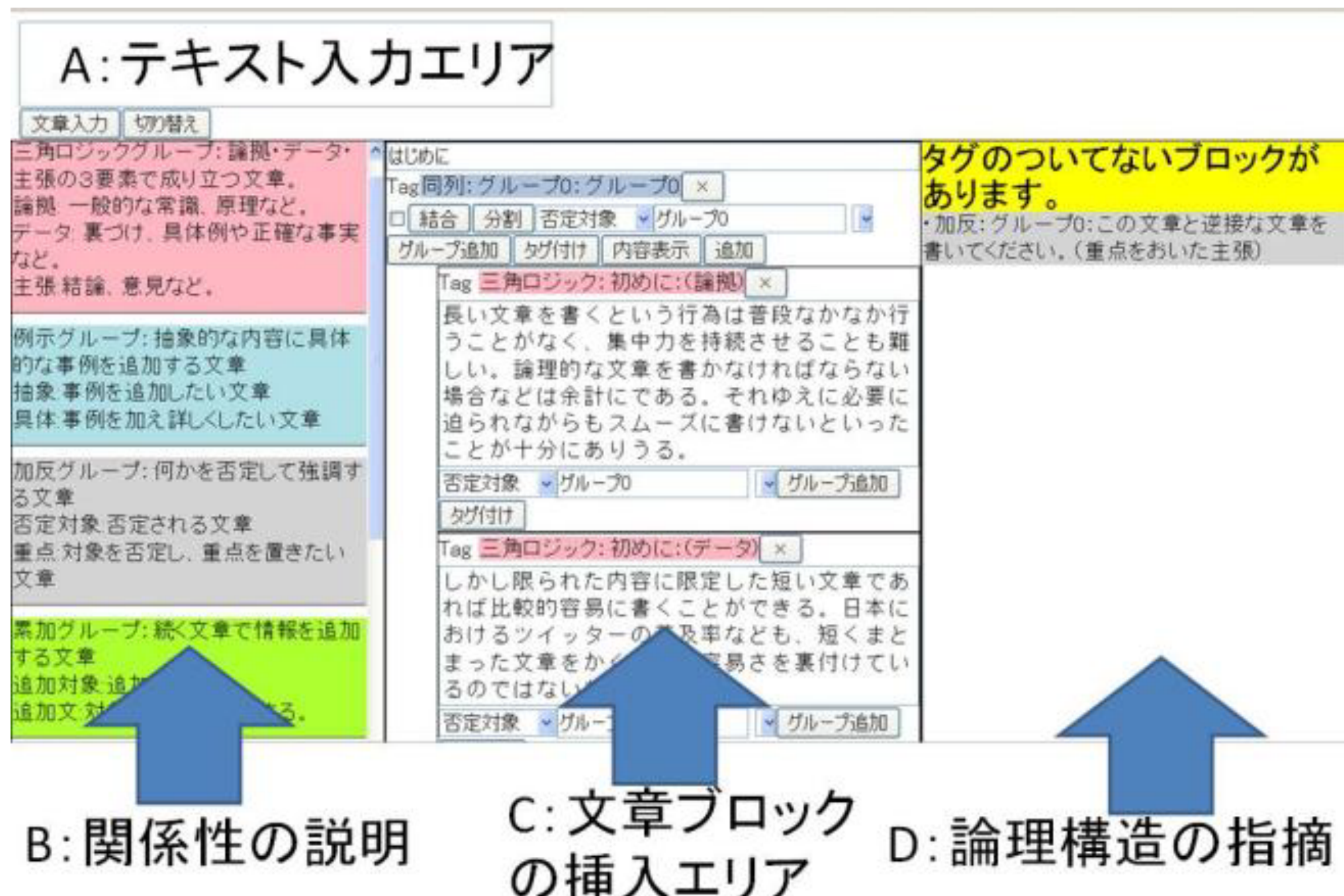
ユーザ別に提示情報をコントロールする機能を活かした，ARカードゲームシステム



作文における論理構造組み立てインタフェース

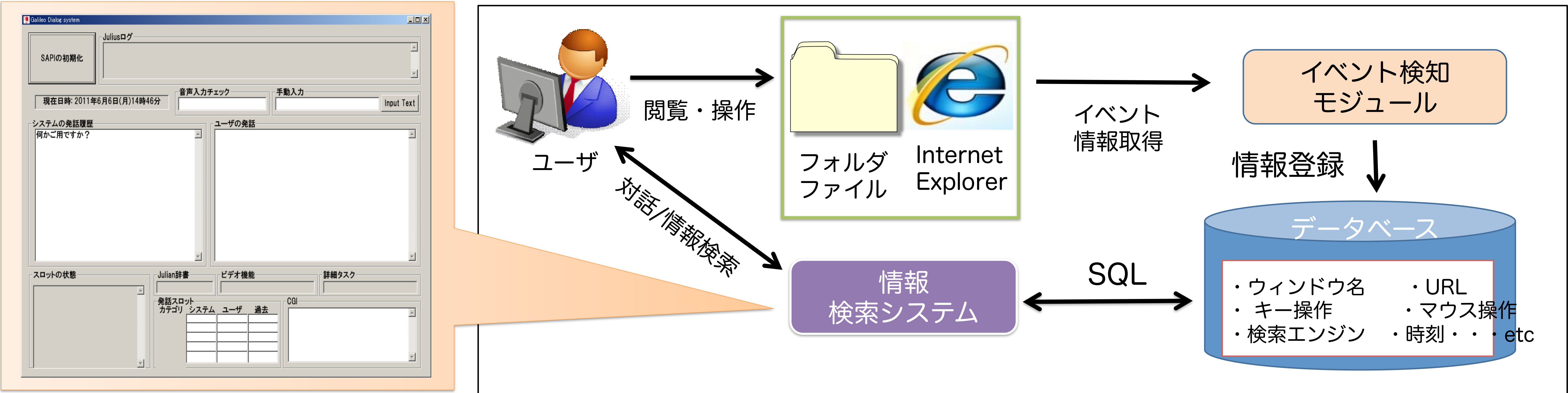
作文に不慣れな人が論理的な長文を執筆するのを支援するシステム

1. ユーザが短い文章ブロックを執筆する
2. 順接，逆接や三角ロジックなどの日本語文章の論理構造に照らして，ユーザがブロックにタグをつけながら文章構造を整理する
3. 論理構造が成立してないところをシステムが指摘，執筆を促す
4. 執筆を続ける



デスクトップ環境におけるファイル推薦システム

ユーザを日常的に見守り，必要な情報をインタラクティブに提示するシステム



1. イベント検知モジュールがユーザによるPC操作を常に検知
2. ユーザの操作内容を整理してデータベース化
3. システムは前日までの操作履歴からユーザが必要としそうなファイルを予測し，候補を提示