情報通信

通行人の視線から多人数の嗜好性を自動学習する双方向電子サイネージ技術

用途・応用分野

- イベント会場やショールームでの来場者の共通嗜好の調査
- 老人福祉施設での言葉を少なくした好みの調査とそれを反映したサービスの提供
- 取得した大規模嗜好性情報のマーケティングや効果的広告への利用

本技術の特徴・従来技術との比較

- 通りすがりの多人数を対象とできるため大量の情報の取得が可能
- 視線情報から嗜好性を取得するため被験者の負担が少なく実施が容易
- ロボットの呼びかけを工夫することで嗜好性調査の自由度が大きい

技術の概要

- デジタルサイネージを見る人の視線だけで人の嗜好性を自動的に推定し収集することができる
- 視線情報だけで評価可能な多人数対象の新しい進化計算手法を開発
- 視線検出センサ搭載のロボットが通行人の視線を誘導する
- ロボットの呼びかけにより表示されたデザイン案を見比べるだけで、自動的に人の好みを推定してデザインの最適化や嗜好性の分析することが可能である



試作ロボットとリストウォッチデザインシステムを用いた実証実験。５日間で1,200票以上の投票を獲得し、多くの学生の好むデザインを自動生成した

特許・論文

＜論文＞

H.Isoda, H.Takenouchi, M.Tokumaru, “Gaze-Voting Interface for Interactive Evolutionary Computation Considering the Kansei Evaluation of Multiple People”, 7th International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research 2018, pp.29-38, 2018.

研究者

徳丸　正孝
システム理工学部　電気電子情報工学科
感性情報システム研究室

お問合わせ先
関西大学 社会連携部 産学官連携センター
TEL：06-6368-1245
MAIL：sangakukan-mm@ml.kandai.jp