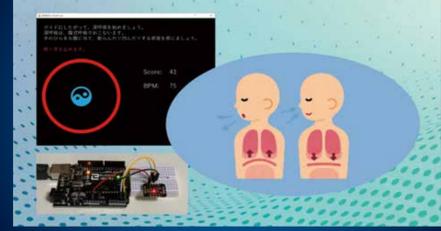


認知科学と人工物に基づくサービスシステムの開発・研究

人間の心理，生体，行動様式，
これらと人工物を用いて
サービス価値向上の
設計・開発・検証

呼吸法トレーニングの 認知バイアスによる動機づけ



ストレスコーピングに効果的な腹式呼吸をマスターするため、シリアスゲームにより、呼吸法トレーニングの動機づけをする。

自己効力へのアプローチによる 遅効性サービスの継続誘導



太極拳トレーニングサービスなど、遅効性サービスの継続率を向上させるため、遅効性サービス価値の維持を図る方法を考究する。

ロボットによる オンライン・コミュニケーションのサポート



オンライン・コミュニケーションで不足する、ノンバーバルな情報を、卓上ロボットで補完し円滑なコミュニケーションを実現する。

中日系料理の 教育サービスのプロセスデザイン



中国料理の調味料の適量だと記載した部分に、美味しくアレンジしやすい料理を作れるような、斬新な教育方法を改善する。

人間が知覚する 「不便さ」のプロセスと体系化の試み



世の中のサービスは便利さを訴求するが、対極にある「不便さ」の研究により新たなサービス設計や価値創造の観点を探求する。

各メンバー研究テーマ・俯瞰図

サブテーマ	認知科学 (HF)	人工物	サービスシステム
呼吸法トレーニングの認知バイアスによる動機づけ	認知バイアス/動機づけ	センサー/UX	呼吸法トレーニング
自己効力へのアプローチによる遅効性サービスの継続誘導	自己効力	Webサービス	健康太極拳トレーニング
ロボットによるオンラインコミュニケーションのサポート	コミュニケーション	ロボット	サービスロボット
中日系料理の教育サービスのプロセスデザイン	教育	IT	料理教育サービス
人間が知覚する「不便さ」のプロセスと体系化の試み	不便さ	UI/コミュニケーションデザイン	UX向上サービス/障害者向け製品

価値創造可能なサービスシステムの開発と有用性の検証

私たちのチームは「認知科学」を共通キーワードに解決したい課題や提供したい価値・サービスの開発，研究を実施。PT内で議論・フィードバックし合い共創してきました。