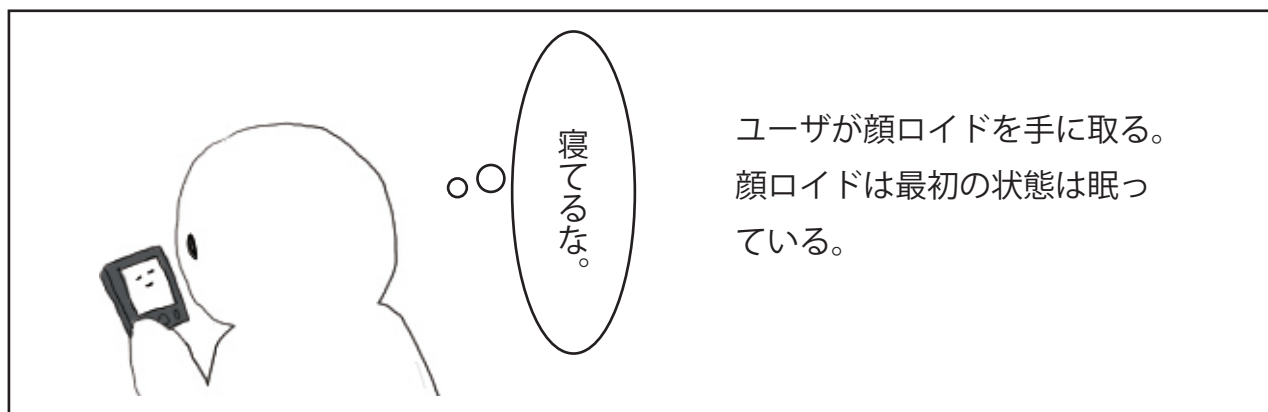
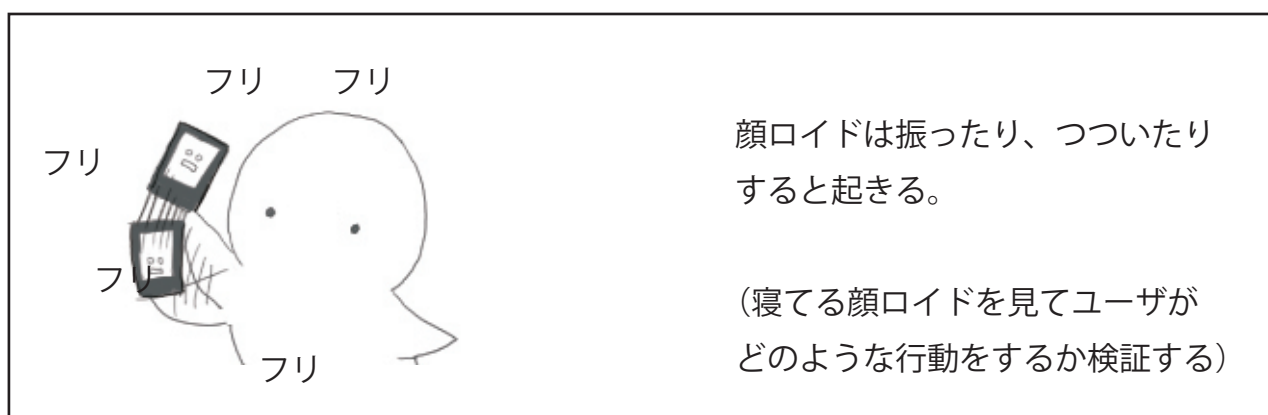


シナリオ

ユーザが顔ロイドを見たときに行う感覚的な行動に対して、表情の変化や声などの反応を返し、コミュニケーションを取る。

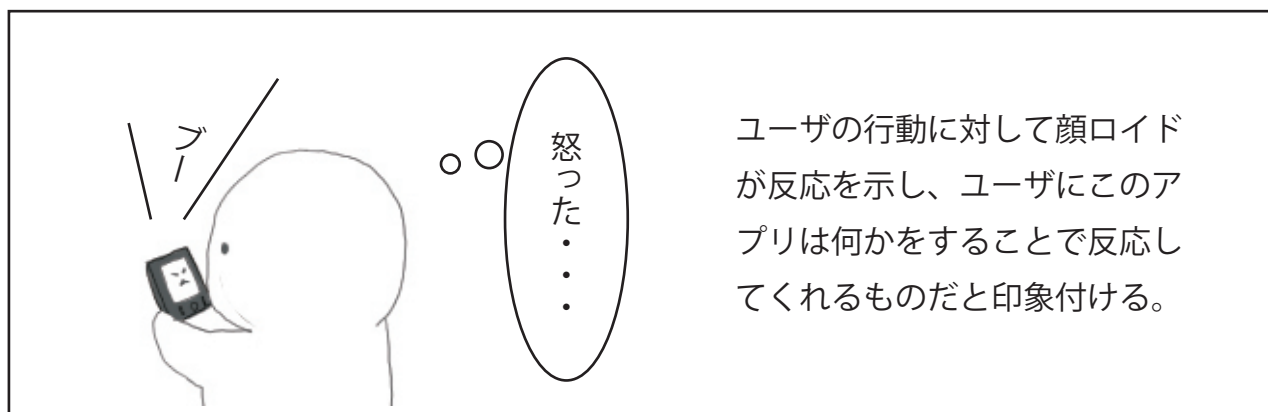


ユーザが顔ロイドを手にする。
顔ロイドは最初の状態は眠っている。

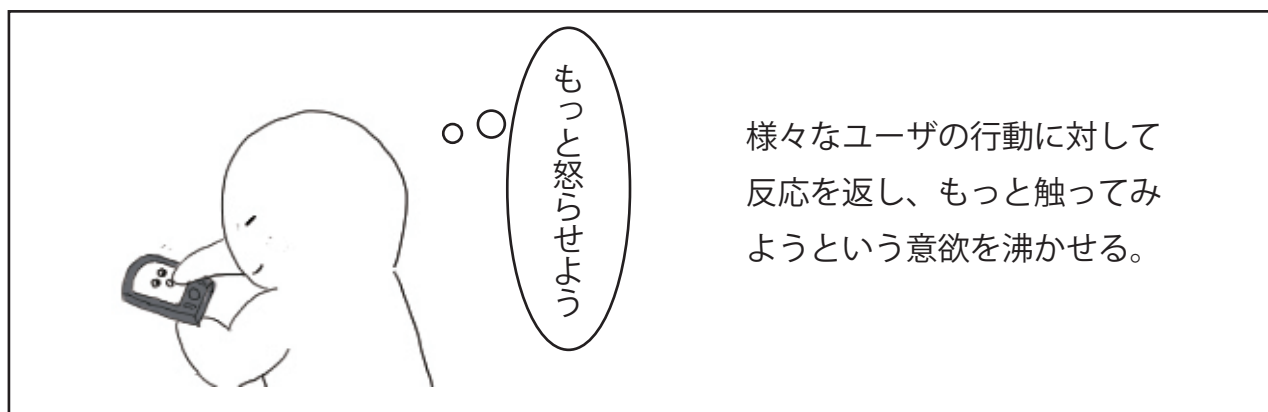


顔ロイドは振ったり、つついたりすると起きる。

(寝てる顔ロイドを見てユーザがどのような行動をするか検証する)



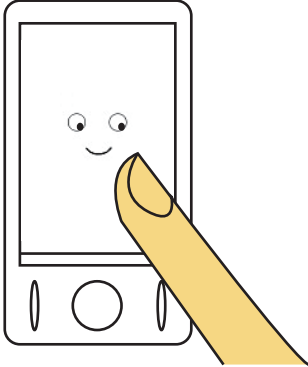
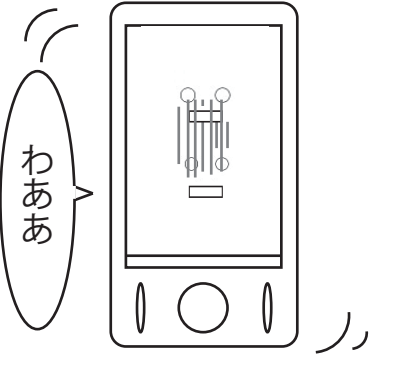
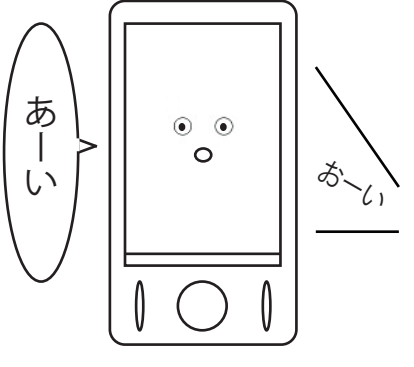
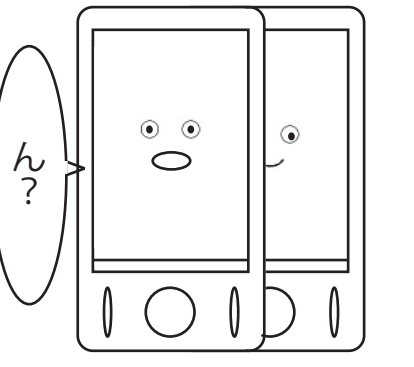
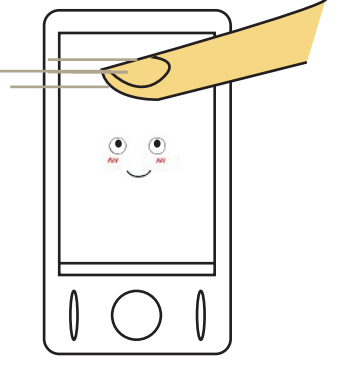
ユーザの行動に対して顔ロイドが反応を示し、ユーザにこのアプリは何かをすることで反応してくれるものだと印象付ける。



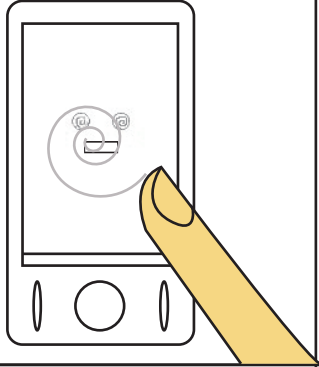
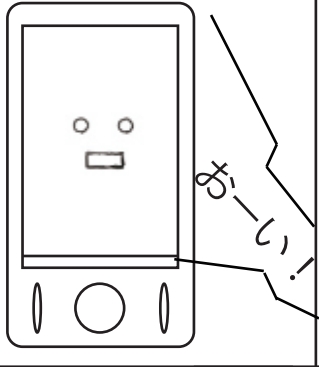
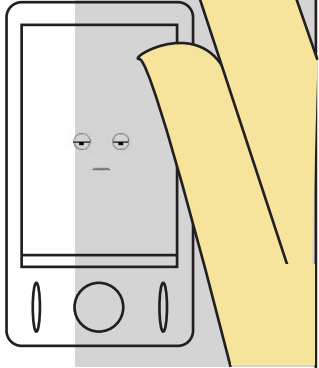

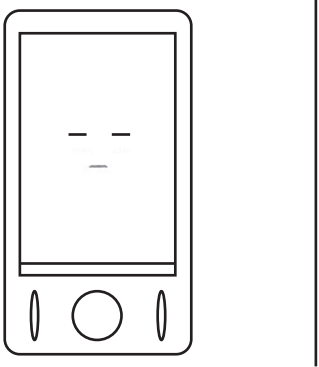
様々なユーザの行動に対して反応を返し、もっと触ってみようという意欲を沸かせる。

上記の絵のように、寝ているところを振って起こすと怒るなど、様々なゼスチャを入れることでさらに顔ロイドを触ってみようという意欲を沸かせる。顔ロイドは一定期間放置すると再び寝る。

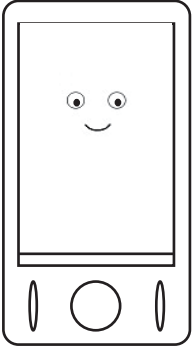
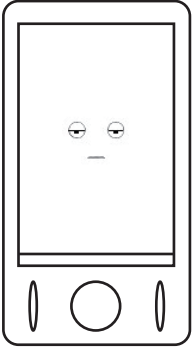
ポーズとゼスチャ

	入力	出力	内容	備考
①	つつく		<p>指で顔をつつくやさしく触ってあげると続けると喜ぶ。 強くつつくと怒る。</p>	
②	振る		<p>振ると顔が揺れて「わああ」と叫ぶ。</p>	
③	喋りかける		<p>声をかけると反応を示す</p>	
④	顔ロイドを近づける		<p>別の顔ロイドを近づけると反応、お互いにおしゃべりをする。</p>	<p>片方の顔ロイドの表情をカメラで読み取って、その表情によってしゃべる内容をかえられるか試みる。</p>
⑤	頭を撫でる		<p>顔のおでこの部分をなでると顔を赤らめる。機嫌がよくなる</p>	

ポーズとゼスチャ

	入力	出力	内容	備考
⑥	指で渦巻きを書く		渦巻状に指をなぞると目を回す。	IDEOS を机の上でくるくる回すというのも考えたが IDEOS 自体の滑りが悪く回らない。IDEOS の裏になんかつけるのもありか。
⑦	大声を出す		大きな声を出すと顔ロイドがびっくりする。	
⑧	手で覆う		明るさを照度センサで取り。暗くなると、不安な表情になる。	
⑨	指を動かす		指の触れてる部分を目で追う。	
⑩	ほっておく		しばらく放置していると寝てしまう。	起こしたときに起きさせ方(入力)で機嫌が悪くなったりする。

ポーズとゼスチャ

	入力	出力	内容	備考
⑪	傾ける		少しだけ体が動く	
⑫	同じ事を続ける		同じ行動を何回も連続で続けると反応を示しづらくなる	

喜	怒	哀	楽
