画像デザインの保護について

20180921 | ソニー株式会社 クリエイティブセンター

デザインを取り巻く環境

Internet of things
AI/Robotics
Edge Computing
Deep learning
Co-Creation
Social impact
⋮

/ Design

Internet of things
AI/Robotics
Edge Computing
Deep learning
Co-Creation
Social impact

/ 見えないモノ、コトを視覚化する
/ 概念を再定義する
/ 体験をデザインする

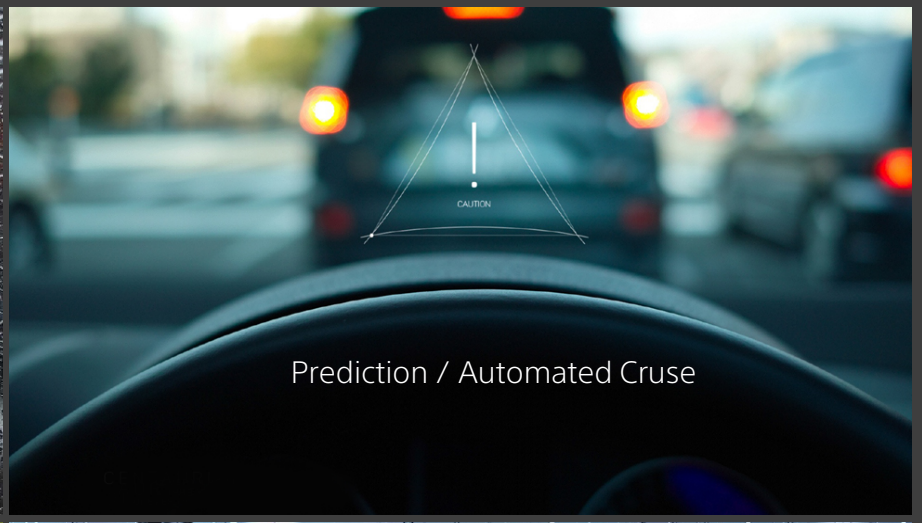
コト・体験
UI/UXデザインのアプローチが重要

事例紹介

Part 1：体験をデザインする

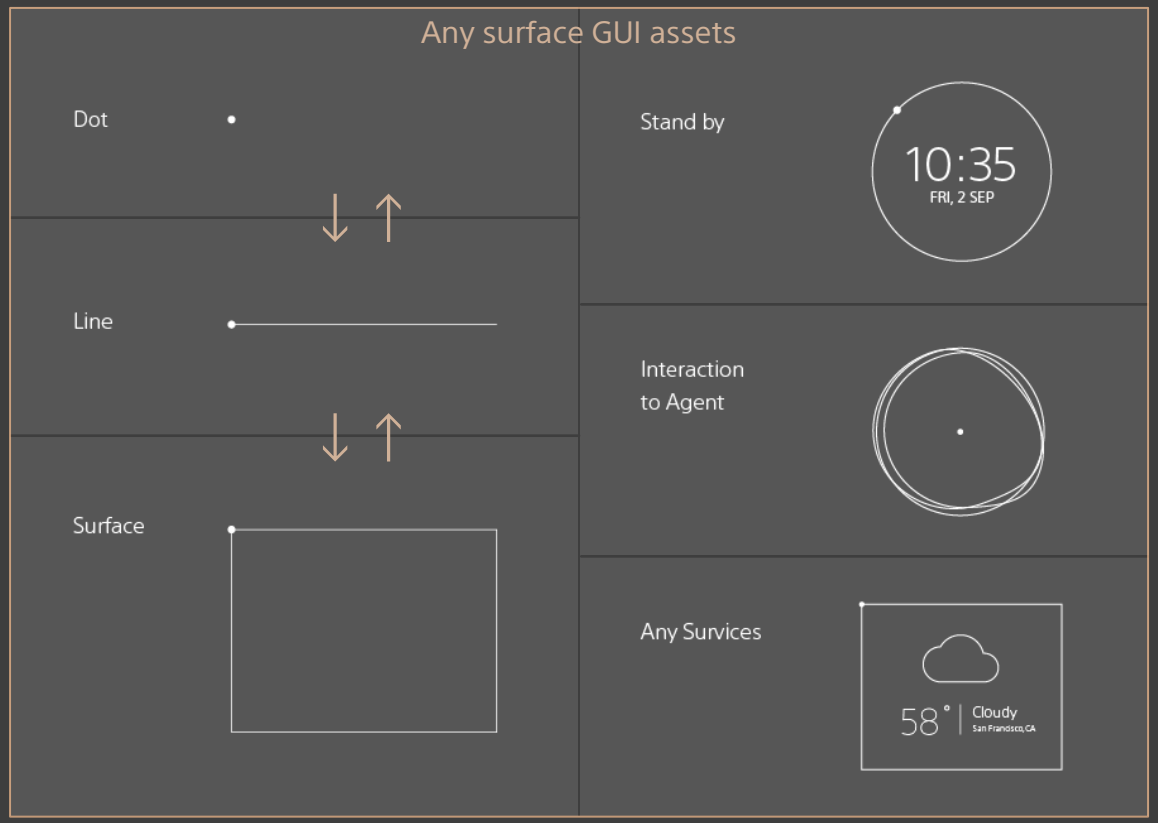
Any surface

New Design Concept for IoT & Agent



要望・保護したいこと

IoT × AI × エージェントによる新しい「ユーザー体験(UX)」
独創的な世界観とUXを提供する「UIアセット」
動きの「抑揚」



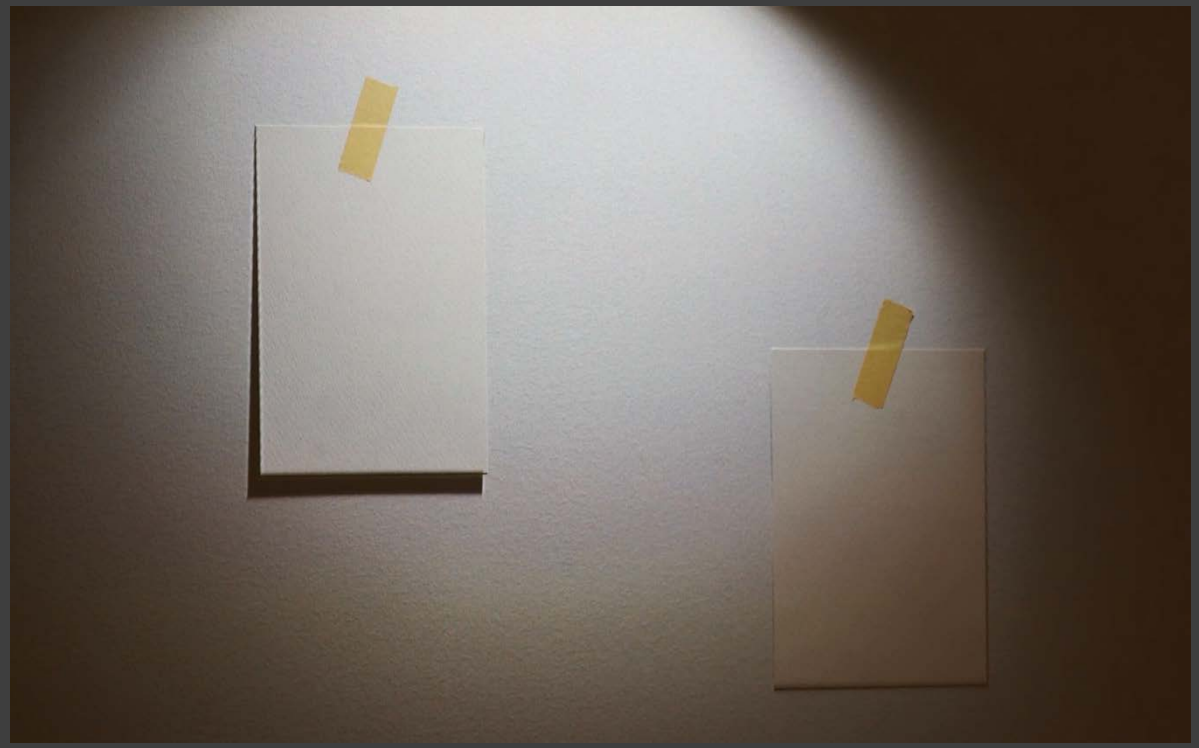
点 - 線 - 面のみによるエレメントをGUIアセット化
点から線、線から面に展開する一連のシーケンスを規定
浮遊感と抑揚のあるエレメントの挙動

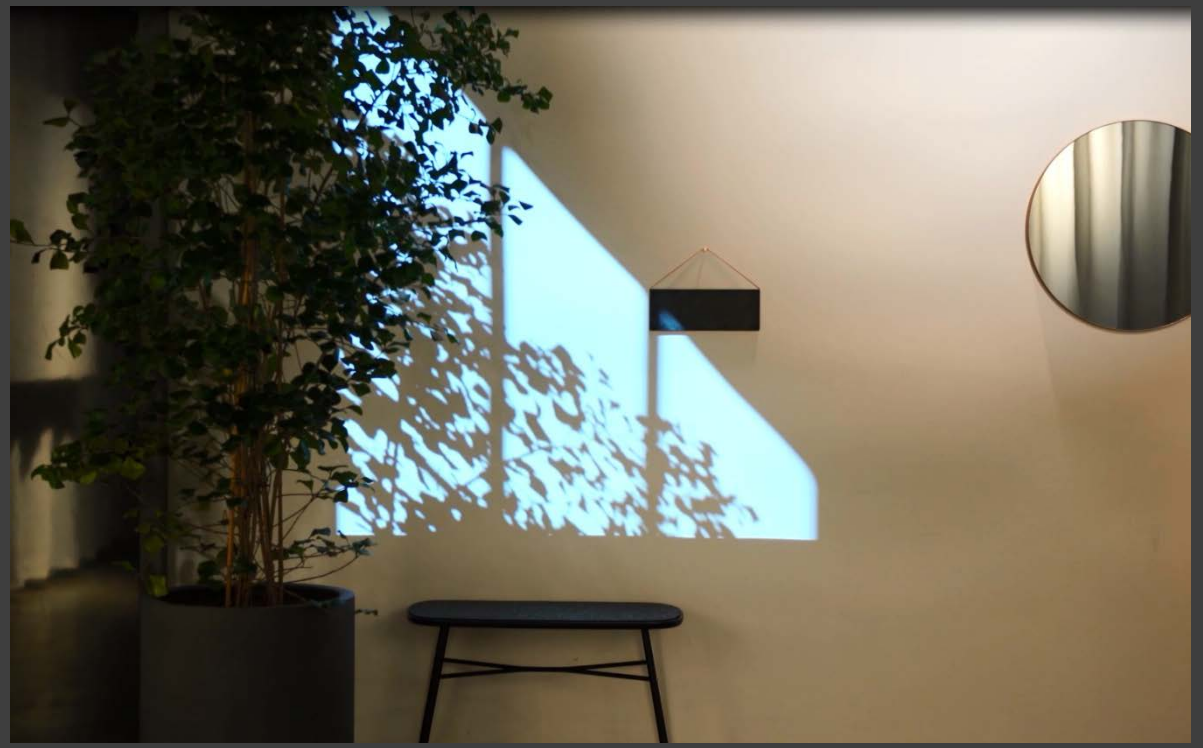
New Home Experience

Habitat Project

要望・保護
したいこと

プロジェクターの新しい使い方による「ユーザー体験(UX)」
「影」の動きによるインタラクション表現

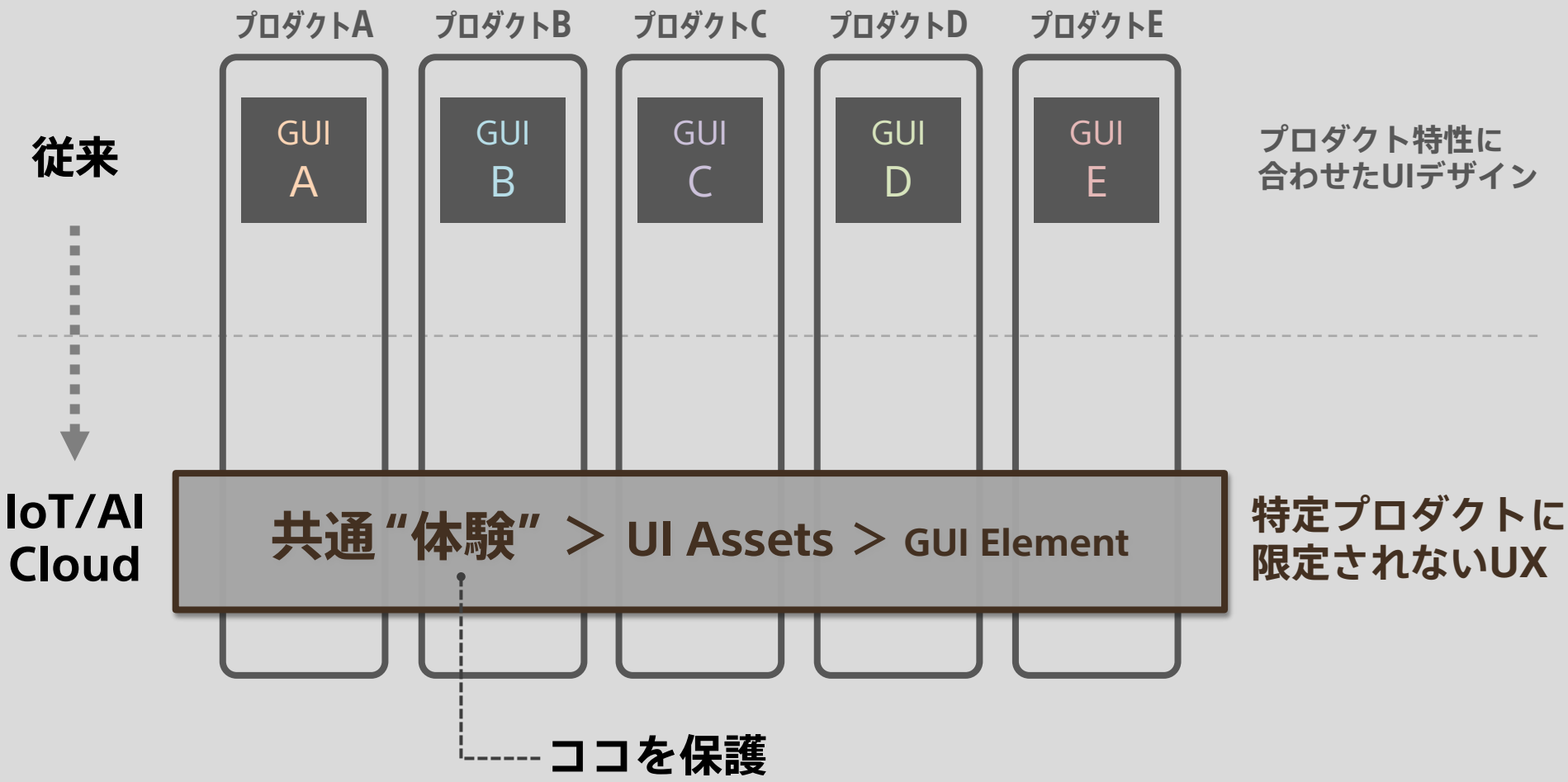




影と光と映像のコンビネーション

影の動きをコントロールすることで得られる
自然で新しい体験の提供

デザインの拡大・シフト


プロダクトA
プロダクトB
プロダクトC
プロダクトD
プロダクトE
GUI A
GUI B
GUI C
GUI D
GUI E
従来
プロダクト特性に
合わせたUIデザイン
IoT/AI
Cloud
共通“体験” ＞ UI Assets ＞ GUI Element
特定プロダクトに
限定されないUX
ココを保護

事例紹介

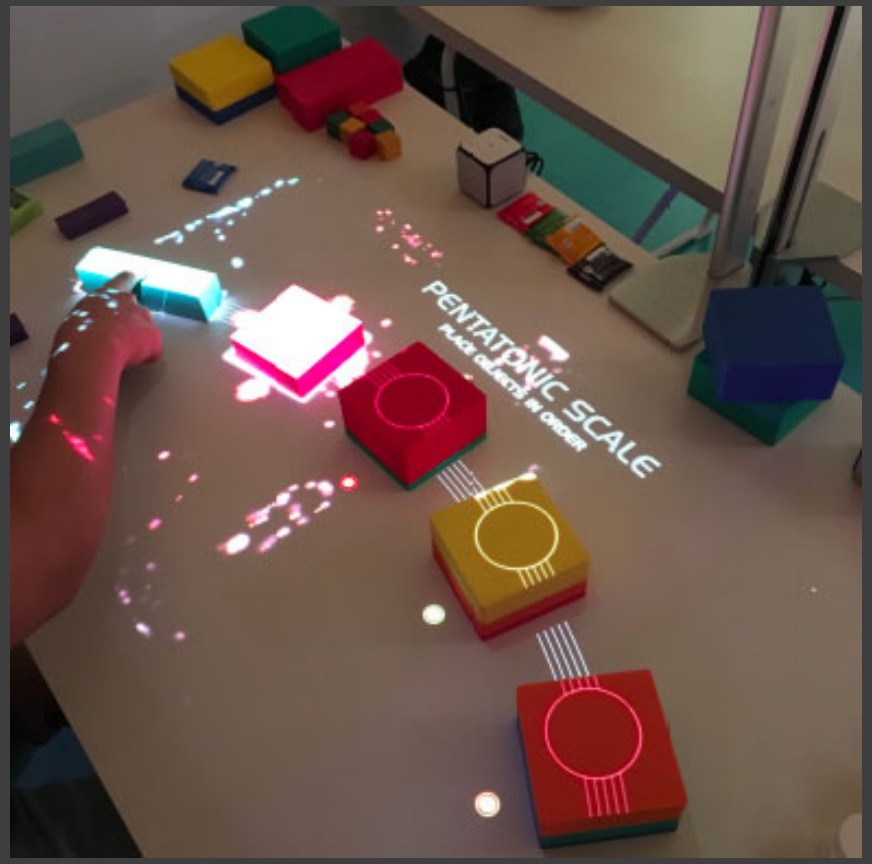
Part 2：見えないモノ、コトを可視化する

FUTURE EXPERIENCE
PROGRAM

Interactive
Tabletop
Projector

要望・保護
したいこと

新しい体験を提供する技術の可視化とインターフェース表現
ユーザーがリアルな世界で体験しそうな疑似的かつ魅力的なUX



物体認識の技術、精度を分かりやすく可視化
単なるプロジェクションマッピングとの差異／価値を表現

AR glass / Head-up display

Augmented Reality

要望・保護 したいこと	3次元／リアル空間との合成による新しい表現／考え方

Sony Design