

報道各位

**弊社代表 中村俊介が  
インテル コーポレーション主催のアプリ開発コンテスト  
「インテル® Perceptual Computing Challenge」にて  
新世代の楽器アプリケーション「KAGURA for PerC」でグランプリを受賞！  
2014 International CES にて、基調講演に登壇しました！**

株式会社しくみデザイン（福岡県福岡市博多区）代表 中村俊介（以下、中村）は、インテル コーポレーションが主催の「インテル® Perceptual Computing Challenge」にて、作品名「KAGURA for PerC」でグランプリを受賞し、世界一となりました。全世界 16 カ国から約 2,800 作品の応募があった中でのグランプリです。

ラスベガスで開催中の世界最大のエレクトロニクスショー『2014 International CES (<http://www.cesweb.org/>)』で1月6日に行われました、インテルのプレスカンファレンスにて受賞が発表され、作品を披露しました。また、インテル コーポレーション最高経営責任者（CEO）ブライアン・クルザニッチ氏の基調講演においては、今後の UI/UX（ユーザーインターフェース/ユーザー体験）を担う重要なイノベーターとして、中村が紹介されました。



**【インテル® Perceptual Computing Challenge コンテスト概要】**

「インテル® Perceptual Computing Challenge」は、インテル コーポレーションが提唱している「Perceptual Computing」という概念を普及・展開推進するために行われたコンテストで、次世代の NUI（Natural User Interface：ナチュラルユーザーインターフェイス、直感的な動作で操作可能な仕組みのこと）の開発者の発掘を目的としてインテル コーポレーション主催で全世界を対象に開催されました。本コンテストは第 2 回目の開催です。2 段階の選考を経てグランプリが決定されました。

- ・一次選考 – アイデア過程 – 6 週間（2013 年 5 月 6 日 – 6 月 17 日） …提案書にて選考
- ・二次選考 – 開発 – 7 週間（2013 年 6 月 24 日 – 8 月 12 日） …パート I から選出された 750 のファイナリストがアイデアをインテル® Perceptual Computing SDK 2013 を使って実現したアプリケーションにて選考

すごいのは一度だけ、楽しいは何度でも。

# NEWS RELEASE

※Perceptual Computing（パーセプチャル・コンピューティング）とは：コンピューターに対して指を触れる、話しかける、身振り・手振りで意志を伝えるなど、人間にとって自然な振る舞いを通じてコンピューターと対話し、あたかもその場で実体験をしているかのような感覚を作り出すものです。（出典：インテル株式会社）

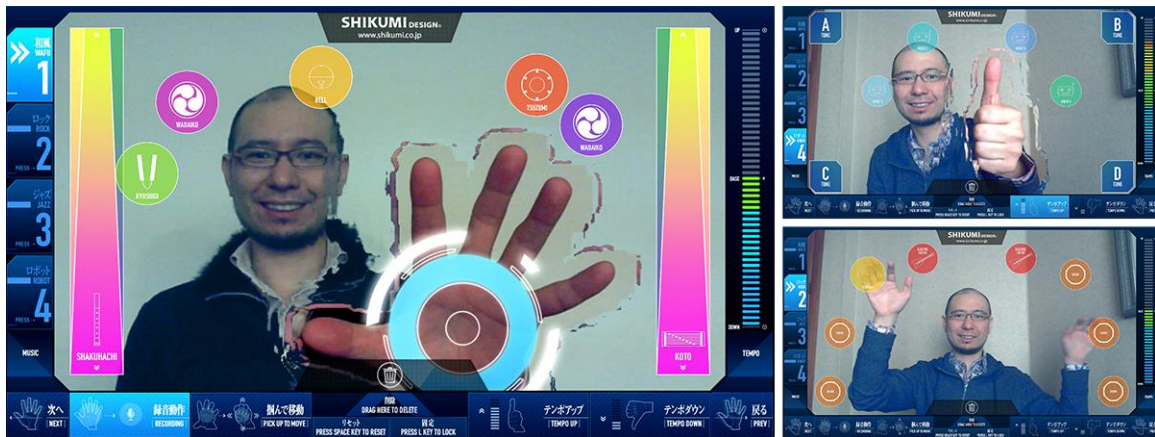
## 【新世代楽器「KAGURA for PerC」とは】

「KAGURA for PerC」は何にも触れずに体を動かすだけで演奏できる「新世代楽器」です。距離を検出できる深度カメラを利用することで、人の動きやジェスチャーなどを見分けて自在に楽器を奏でることができます。ただ動くだけでもちゃんとした音楽になり、狙って動けば思い通りの演奏も可能な、幅広い人が楽しめる楽器です。

（動画リンク ⇒ <http://software.intel.com/sites/campaigns/perceptualshowcase/kagura.htm>）

### ■体の動きだけで演奏可能な「KAGURA for PerC」

- ・画面に配置された音源を身振りで鳴らすことができる
- ・単音だけではなく、音階を鳴らすこともできる
- ・カメラから 50cm のところまで手を伸ばすと水の膜があるかのような波紋のエフェクトが生じる
- ・水の中に手を入れている状態でジェスチャー認識ができる
  - 親指の立てるとテンポアップ、下に向けるとテンポダウン
  - 手を開いて閉じる動作で音源を掴んで移動
  - 手を開いて画面に向けると掌の真ん中に新しい音源が生成される
  - 左右へ手を振り払う（ページをめくるような動作）で音楽ジャンルの切り替え
- ・音楽ジャンルは4種類をプリセットで用意



### ■気持ちよく自然な演奏感・操作感

「KAGURA for PerC」はこのデバイスでなければ体験できないことを基本として考えられています。一般的なジェスチャー操作は、タッチパネル、マウス、キーボードなど、既存のデバイスでできる操作の置き換えとして考えられるため、ジェスチャーの必然性の無いことが多いのが現状です。

「KAGURA for PerC」には説明書等の事前説明は一切必要ありません。ユーザーが自ら操作や演奏をしたくなるような気持ちの良い誘導をするようにエフェクト等を設計し、事前に説明を受けたり操作を覚えることなく誰でも自然に体験できる「新しい演奏感・操作感」を実現しました。

すごいのは一度だけ、楽しいは何度でも。

# SHIKUMI DESIGN®

# NEWS RELEASE

## 【中村俊介について】



1975 年生まれ。

名古屋大学建築学科を卒業後、九州芸術工科大学大学院（現・九州大学芸術工学研究院）にてメディアアートを制作しながら、記号論、インタラクション、ユニバーサルデザインの研究を続け、博士（芸術工学）を取得。2004 年九州工業大学 HIT センターの立ち上げのため講師として招聘され、翌 2005 年には有限会社しくみデザイン設立、取締役 CTO となる。2009 年に社名を株式会社しくみデザインに変更し、代表取締役に就任。九州工業大学特任准教授。

## 【しくみデザインについて】

中村俊介が 2005 年に設立。「みんなを笑顔にするしくみをデザインする」という企業理念の下、ユーザー参加型コンテンツの企画、設計、開発を主な事業とし、特許取得技術「KAGURA」をベースとしたインタラクティブコンテンツや iPad アプリケーション「paintone」を提供している。

商号 株式会社しくみデザイン  
資本金 10,000,000 円  
設立日 2005 年 2 月 4 日  
代表取締役 中村俊介（芸術工学博士）  
所在地 〒812-0011 福岡市博多区博多駅前 4-8-15 博多鳳城ビル 401  
TEL&FAX 092-474-0153  
E-mail [info@shikumi.co.jp](mailto:info@shikumi.co.jp)

- \* Intel、インテル、Intelロゴは、米国およびその他の国におけるインテル コーポレーションの商標です。
- \* その他の社名、製品名などは、一般に各社の商標または登録商標です。

本リリースに関するお問合せ先  
株式会社しくみデザイン  
PR 担当 三木祥子（みきさきこ）、中村哲尚（なかむらてつひさ）  
TEL : 092-474-0153 / [info@shikumi.co.jp](mailto:info@shikumi.co.jp)

すごい是一次だけ、楽しいは何度でも。

**SHIKUMI DESIGN®**