

Otria

音を“聴く”から“感じる”へ



AIアプリケーションコース Team村林



はじめに

日頃から音楽を楽しんでいますか？

では、つづいて

耳が聴こえなくなった時も楽しめますか？

聴覚障害者のための 音楽支援アプリ

聴覚障害とは

聴覚障害と言っても様々な**分類**があります

1. 生まれた時からほとんど聴力のない人
2. 聴こえにくさはあるが聴こえはする人
3. 突然の事故や病気で聴力を失った人

どの分類の中にも

音楽を楽しんでいる人がいる



Otria とは

聴覚障害者の方々の **生の声** を元に開発する
楽曲再生アプリ



聴覚



視覚



触覚

視覚情報・触覚情報からもアプローチすることで
より豊かな音楽体験の実現を目指す



メンバー紹介

Team 村林

村田瑞樹



プロジェクト
リーダー

バックエンド

村上寧凰



プロジェクト
マネージャー

フロントエンド

森本陽太



バックエンド

能美怜奈



フロントエンド

このあとの発表内容

01

協力団体の紹介

02

機能紹介
デモンストレーション

03

今後について
まとめ

協力団体の紹介

01

一般社団法人

手話エンターテイメント発信団oioi 様

- ・ 新大阪を拠点に約30人程度で活動
- ・ 聴こえる人と聴こえない人がいる
- ・ 手話とダンスなどを融合したパフォーマンス
- ・ 万博など大規模イベントにも出場経験あり



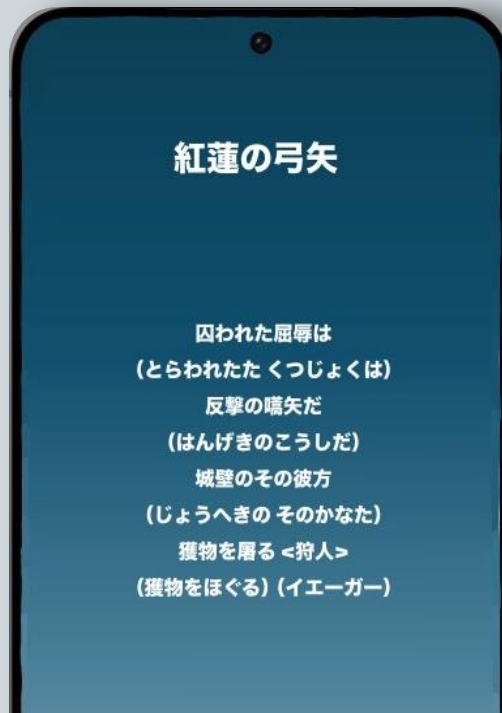
社会交流に対する“壁”を楽しく乗り越えようと活動している

機能紹介

02

機能一覧 (楽曲再生機能はベースとする)

歌詞の表示追加
(視覚情報)

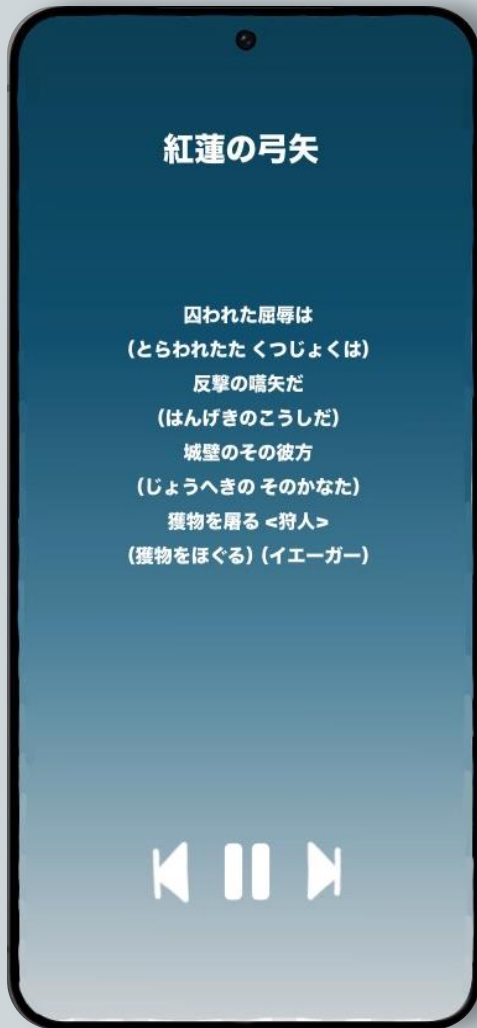


カウントダウン
(視覚情報)



バイブレーション
(触覚情報)





1. 歌詞の表示機能（視覚情報）

- ・歌を聴くときは歌詞を見ながらが多い
- ・当て字にはふりがなが欲しい
- ・スキヤット、バックコーラスの部分も歌詞が欲しい



- ・当て字にはふりがなをつける
- ・スキヤット、バックコーラスの部分にも歌詞表示



2. 前奏・間奏終了のカウントダウン (視覚情報)

- ・ タイミングを掴むのが難しい
- ・ 自分だけズレてしまい恥ずかしい



- ・ 前奏、間奏終了のタイミングをカウントダウン
- ・ 前奏、間奏の大体の長さを表示



3. バイブレーション機能 (触覚情報)

- ・ タイミングを掴むのが難しい
- ・ テンポがわからない
- ・ AppleMusicハプティクスはテンポを感じやすい

AppleMusic ハプティクス とは

Taptic Engine (振動発生装置) を使用して、音楽のビートやリズムに合わせてiPhoneを振動させる

今後について

03

今後の開発スケジュール

企画

4月～6月

要件定義書
企画書
ヒアリング

開発

7月～10月

技術選定
基本設計
コーディング

テスト

10月・11月

動作テスト
複合テスト

仮稼働

12月

リリース

保守

12月～

フィードバック
による改善

さいごに

音のインプット方法

自分たちとは違った
感じ方・視点

当事者の声の重要性

想像とはまた違う
当事者ならではの不自由さ

ご清聴ありがとうございました

