

一人ひとりに適したライフスタイルの、デバイスおよびサービスによるシステムの支援のデザインを行う。ライフスタイルに関連する「睡眠・食事・運動」、生体情報である「体重」、認知・心理的要因である「やる気」、これらの定量的指標のデザイン、支援を実現するデバイスおよびサービスのデザインを行う。特に近年のウェアラブルデバイス等では考慮されることのなかった「やる気」とそれによる生活習慣改善への取り組みを支援することを目標とする。また、ユースケースデザイン、ペーパープロトタイプ制作などを行う。

