

Whatの追求, ものづくりの民主化

いまのモノづくりの課題...

- ・電子工作や IoT の専門的な知識がないと、やりたいことがあってもモノを作れない
- ・IoT デバイスは用途、メーカーごとにバラバラで互換性が低い
- ・アプリのようにアイデアを世界に届けられるハード版プラットフォームがない

そこで...

- IoT機器を構成要素に分解
- ・**ユーザーは正方形ブロックを繋げ、作りたい機器を自作**
磁気端子を用い、レゴのようにカチッと「つなぐだけ」で IoT デバイスを構成
→ ユーザーは必要に応じてモジュールを追加し、機能を後から拡張できる
- ・**自然言語プログラミングを実装し、ユーザーがAIのためのインターフェースを作成**
ルートデバイスへの呟きからAIがコードを生成し、専門性が必要だったIoT機器を誰でも自作可能に
→ ユーザーは、AIと人間をつなぐ最もシンプルな物理インターフェースを手に入れる
スマホアプリのように...
- ・**デバイス構成そのものを物理アプリ化、新しいマーケットプレイスの構築**
ブロックの組み合わせレシंपや「物理アプリ」を誰もが公開、出品・販売可能に
→ ユーザーはアプリやAIの指示どおりにブロックを組むだけで目的の装置が動き出す
→ 一からハードウェアを製造することなく、直接ダウンロードできる社会へ
- ・**互換ブロックの開発・販売を歓迎し、すべてのプロトコル, SDKをオープンな規格へ**
世界中の開発者が、より面白いブロック、アプリを自由に開発、販売することが可能
→ どのメーカーでも作れる安価でシンプルなブロックでエコシステムを拡大
→ ユーザーは大きな初期投資をせずとも、ユニークなデバイスを自作できる
...**ハードウェア**が溶け、**ソフトウェア**と一体化する時代への橋渡しを目指す。

「1つの製品」を作るのではなく...

「誰もが**面白い製品を簡単に作れる物理プラットフォーム**」を設計するプロジェクト！



(サンプル画像)

ルート(根)、ブランチ(枝)、リーフ(葉)

ユビキタスコンピューティングの提唱者・Mark Weiser が示した「Tab / Pad / Board」の概念を、ルート・ブランチ・リーフという3層構造にして実装することで、ウェアラブルから空間そのものまで、あらゆるスケールのユビキタス環境を1本の木のようにつなぐ。

オリジナル端子の構想...

CAN, LVDS, AUX等を搭載し、センサ、アクチュエータ、映像、音声、電源を1つで扱えるものづくり専用コネクタ。
磁石付きポゴピン端子でワンタッチ接続し、ブロックの位置関係を自動認識。24V~48V級の送電ラインによりホットスワップに対応する。仕様と通信プロトコル、SDKをオープンソースとして公開し、この端子を載せるだけで世界中のセンサブロック・物理アプリと接続可能にする。