

# 仕様書

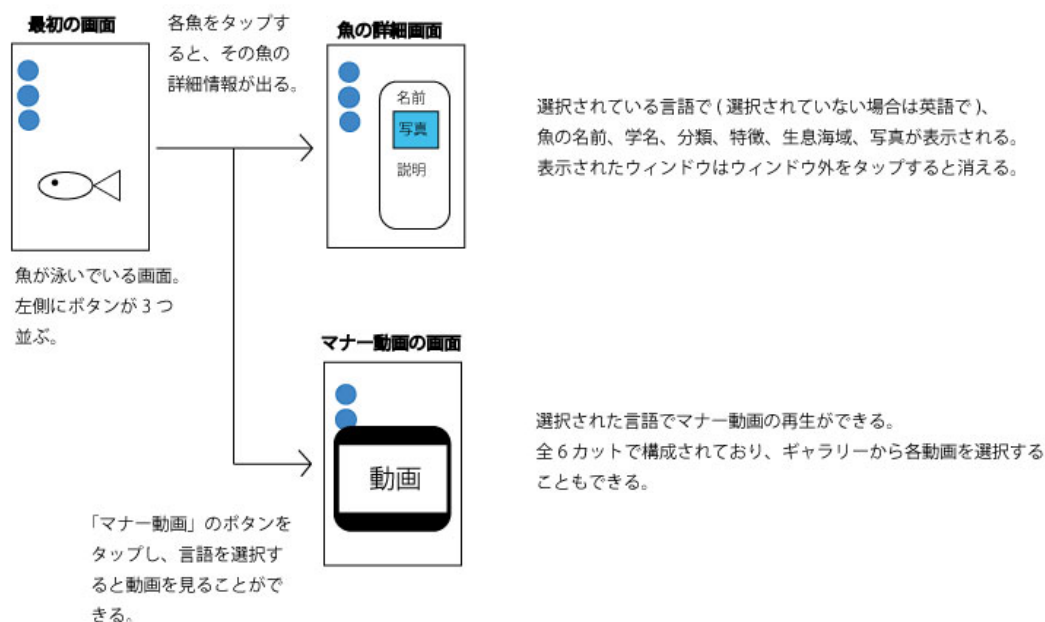
## お寿司サイネージ

～インバウンド向けの寿司屋来店をサポートするサイネージ開発プロジェクト～

### 1. 画面仕様

まず、画面は下の図のように遷移するものとします。

### 画面遷移図



最初の魚が泳ぐ画面では左横にボタンが並んでいます。それぞれ、「言語選択」「マナー解説」「サポート」とします。



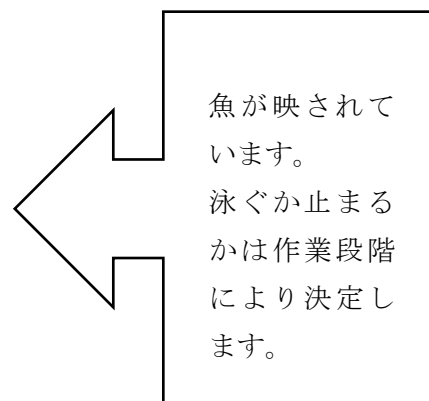
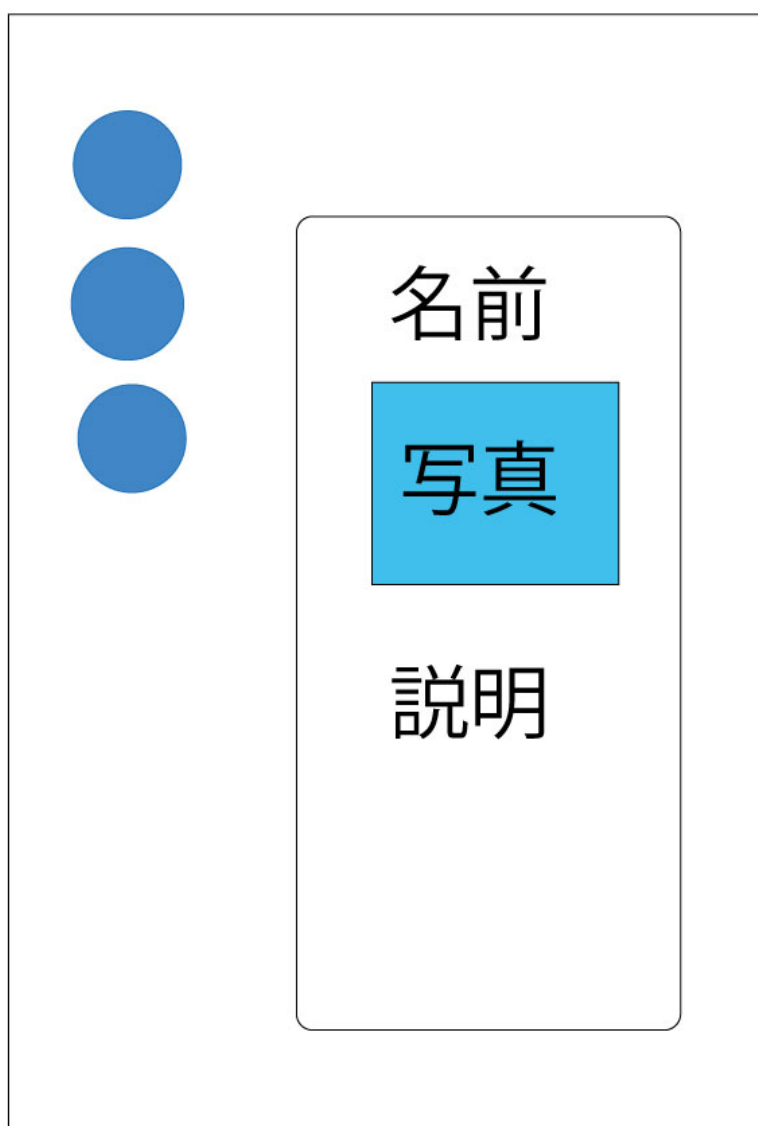
そのボタンをタップすると、「言語選択」はそのまま選択バナー(中文、英文)に、「マナー動画」はマナー

解説動画画面に遷移します。

選択バナー



魚詳細画面



- 魚の泳ぐ画面
  - 魚が泳ぐ CG 映像。
  - 選択すると、その魚の詳細が書かれている画面が出てくる。  
  
(魚の名前、学名、分類、特徴、生息海域、写真)
- マナー動画画面
  - 中国語、英語によるお寿司屋さんでのマナーの解説。
  - 全6カットから構成される動画は、個別に選択して再生することも、最初から通して再生することも可能。
- サポート画面
  - 魚を名簿上で表示し、それぞれの解説を名簿から見る事が可能。
  - 中国語、英語でそれぞれ名簿がある。

### 3. インフラ構成

#### 【ハードウェア】

マシン:Unity が動かせる PC

ディスプレイ:大型ディスプレイ又はプロジェクター

入力機器:Air mouse、Kinect V2、Tobii EyeX 等

#### 【ソフト/ミドルウェア】

エンジン:Unity

OS:Windows7、10

#### 【開発言語/ツール】

開発言語:C#

ツール:Sculptris、Blender、Live2D