

作成日：2021/05/15

企画書

チーム名	チーム A	作成者	福島穂倅
------	-------	-----	------

対象	小学生
クライアント	文部科学省スポーツ庁健康スポーツ課
メンバー	加納拓人、熊澤竜彦、橋本優馬、福島穂倅、松崎憶人、松本竜輝
概要	<p>1. 企画背景</p> <p>近年スマートフォン、タブレット端末などの普及によりスクリーンタイムが増加しており、それに比例し運動不足も増加した。文部科学省では運動やスポーツを行って楽しかったと感じた時のことについてアンケート調査を行っておりそこから「買った時」、「上手にできたとき」と回答があり、こちらを参考にし、楽しく遊べるゲームシステムを開発することで間接的ではあるが、運動不足を解消できるのではないかと考え企画を立案した。</p> <p>2. 企画目的</p> <p>運動する楽しさを知ってもらう</p> <p>3. 企画目標</p> <p>新たに利用する画像認識の利用を通じてその使い道、機能について学ぶ</p> <hr/> <p>制作環境</p> <p>ゲームエンジン：Unity デザイン制作：illustrator システム開発：VScode、OpenCV、MediaPipe</p> <p>以上</p>

備考	
----	--