

# スマホでスポーツを科学しよう！

担当教員：岩垣 剛，市原 英行，井上 智生（情報工学専攻）

## 目標

スポーツに役立つアプリの作成を通じて、高校で学んだ知識（数学や物理）の大切さや情報科学の面白さ・すごさを体感してもらうことを目指しています。

## 学べること

- アプリの作り方の初歩
- 高校で学んだ知識を活かしたアプリ作り
- いろんなセンサーを使ったアプリ作り

## 実施日・内容

### 第1回（4時間程度）

- ガイダンス、簡単なアプリの作成
- アプリの内容相談／決定

### 第2回（4時間程度）

- アプリの作成／動作確認

### 第3回（4時間程度）

- アプリの改良／動作確認
- ポスターの作成

※具体的な日程は相談して決めます。



### アプリの例

- フェンシング審判器
- スピードガン（昨年度）
- ストライク・ボール判定
- スイングチェック、などなど

※内容は相談して決めます。

みなさんが考える

**スポーツに役立つアプリ**

を形にしよう！



昨年度の様子