

IT機器を利用した運動習慣の改善

テーマ選定理由

実際に運動習慣を身に付けている人が少ないから

現状調査結果

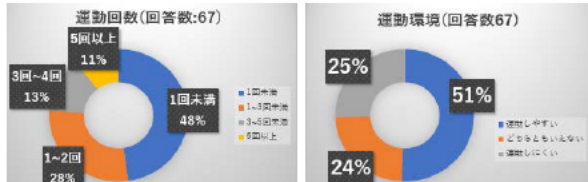


図1 週にどれくらい運動しているか 図2 運動しやすい環境にあるか

運動しやすい環境にあるにも関わらず、運動を習慣的に行っている人の数が少ない

ニーズの確認

運動能力の向上や健康増進に資する「するスポーツ」のみならず、様々な種類のスポーツが日常的に行われ、スポーツを通じた人々の交流によって、まちを元気にし、魅力を高め、金沢の文化により一層厚みをもたせて「スポーツ文化」を推進するために。

前提条件

- ・人間(18歳以上の成人)
- ・地域(石川県内)

目標値

- ・週1回未満の運動回数の割合を7%未満に減らす
- ・健康に感じる割合を65%以上に増やす

既存策と残存問題点・現状地

既存策: なわとびセンシングサービス

- ・SOCIAL・スポーツ・ラーニングの取り組みに基づいている
- ・児童に身近ななわとびとICTの組み合わせによる運動能力の可視化

問題点: 縄跳び以外に活用する目的がない

理由: 縄跳びを活用するプログラムが組み立てられているため

代表的既存品



図3 なわとびセンシングサービス
・運動能力の可視化



創出したアイデア小物



図5 スマートフォンを用いたウェアラブル端末

長所

- ・利用できる層の増加
- ・身体状況のリアルタイム化
- ・データの数値化
- ・運動に関する情報を手軽に手に入れられる

短所

- ・ウェアラブル端末を持っていない人は得られる情報が少ない
- ・維持費がかかる
- ・話題性があるかどうか不明である

今後の活動

ポスターセッションで得られた意見を今後の話し合いに活用し、より実用化に向けて取り組む。

2020年度 プロジェクトデザインⅡ
クラス: EP403
チーム番号: 7
メンバー: [Redacted]

担当教員: 佐野涉二先生