**靜宜大學資工系113學年度第2學期第2次畢業專題會議記錄**

**(專題名稱：AR體感運動)**

時　　間：中華民國113年05月01日（星期三）12時30分

地　　點：主顧502(資訊學院院辦公室)

主　　席：劉國有老師 紀錄：蔡嘉哲同學

出席人員：劉國有老師、資工3A蔡嘉哲同學、資工3A傅冠桀同學

列席人員：劉國有老師、資工3A蔡嘉哲同學、資工3A傅冠桀同學

請假人員：資工3A馬英傑同學

1. **主席致詞**

確認同學目前工作進度

1. **確認上次會議紀錄**

113學年度第2學期第1次畢業專題會議紀錄(113/02/28)，已經以上傳GITHUB供委員確認

1. **上次會議決議事項執行情形**
2. 提案一：案由文字:AR套件使用是否為ARDK、Vuforia，執行情形:後續使用Kinect v2鏡頭搭配Kinect v2 Examples with MS-SDK套件。
3. 提案二：案由文字:人體骨架偵測，執行情形使用Kinect v2鏡頭搭配Kinect v2 Examples with MS-SDK套件。
4. **工作報告**
   1. 有嘗試使用MediaPipe成功辨識人體骨骼，但無法將資料傳入到Unity上。
   2. 練習Unity的UI介面操作並完成場景切換。
5. **討論事項**

**提案單位：傅冠桀同學**

**提案一**

**案由：後續是否要繼續使用MediaPipe，請討論。**

**說明：**

1. 會後出席人員紀錄如【附件一】。
2. 因可以運用Python辨識骨架，但無法上傳至Unity故提出問題。

**辦法：**可以改使用Kinect v2來偵測並辨識人體骨架。

**決議：**使用Kinect v2來偵測並辨識人體骨架，並於一周內回報工作進度

**提案單位：劉國有老師**

**提案一**

**案由：體感遊戲內容，請討論。**

**說明：**

1. 原本發想之遊戲內容過於簡單，可以想有沒有其他難一點的遊戲，或者是搭配AI。

**辦法：可以想資工系有沒有ai的應用可以使用到專題中，亦或是將原本Active Arcade中的遊戲改進**

**決議：可以往兩個方向思考1.資工系是否有ai的應用可以使用到專題2.改進Active Arcade中的遊戲內容。需於一周內回報**

1. **臨時動議**

無

1. **散會(散會時間12:50)**

OOO學年度第O學期第O次畢業專題會議—附件一

專題開會情形：

|  |  |
| --- | --- |
| 照片1： | 照片2： |
| 說明1： 出席人員之紀錄 | 說明2： |
| 照片3： | 照片4： |
| 說明3： | 說明4： |
| 照片5： | 照片6： |
| 說明5： | 說明6： |

OOO學年度第O學期第O次畢業專題會議—附件二