

令和 6 年度

「デジタル未来アート展」

開催概要

1. 開催概要

- 1 展示会名称
「デジタル未来アート展」
- 2 コンセプト
会津大学発ベンチャー企業を中心とした地元企業や会津大学などとの連携により、先端的なデジタルテクノロジーを活用した体験型コンテンツの展示やプログラミング技術・プログラミング的思考について学べるワークショップを実施する「デジタル未来アート展」を開催する。
本イベントにより、地元企業等の技術力向上や付加価値の高い製品開発による「しごとづくりの場」、デジタルコンテンツを体験し、その仕組みを学ぶ「デジタル人材の育成の場」、スマートシティ会津若松らしいデジタルを活用した「子どもたちの遊び場」の形成を目指す。
- 3 来場者
未就学児、小学生及びその保護者とする。
- 4 開催場所
生涯学習総合センター（會津稽古堂） 多目的ホール、市民ギャラリー等
〒965-0871 福島県会津若松市栄町3番50号
- 5 開催期間
令和7年3月15日（土）から24日（月）までの10日間
- 6 開催時間
各日10時00分から18時00分まで
- 7 入場料金
無料。ただし、任意で協賛金を受け付ける。
- 8 実施体制
①主催：デジタル未来アート事業実行委員会
②共催：会津若松市、会津若松市教育委員会

1. 開催概要

9 コンテンツ

①デジタルコンテンツ

- ・AR昆虫採集【株式会社デザイニウム】
- ・デジタルボールパーティ ミニ【株式会社デザイニウム】
- ・Myバーチャル美術館【NPO法人 Solaris×宮泉銘醸株式会社】
- ・光センサー宝探し【公立大学法人会津大学 池本塾】
- ・デジタル未来のモノづくり3【公立大学法人会津大学 池本塾】
- ・技術のタネブース ～ハンドトラッキングを用いた 3Dイラストレーションアプリ～【公立大学法人会津大学 畠研究室】
- ・「FUKUSHIMA Next Creators Challenge 2024」 作品展示【福島県（特定非営利活動法人かけはし）】
- ・バーチャル鶴ヶ城マラソン～走って走って走りまくれ～【株式会社デザイニウム】
- ・ローカルゲーム ～ゲームで郷土と社会を知ろう！～【公立大学法人会津大学 池本塾】
- ・「あいづプロコン2024」応募作品展示【デジタル未来アート事業実行委員会】

②ワークショップ

- ・プログラミング・電子工作体験2【CoderDojo Aizu】※随時受付
- ・プログラミング実習室【CoderDojo Aizu】※随時受付
- ・プログラミング講座【CoderDojo Aizu】
- ・オリジナルシール・マグネットづくり【CoderDojo Aizu】

③関連企画（同日に開催した関連コンテンツ）

- ・デジタル観光MAP展示【福島県立会津支援学校】

2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

AR昆虫採集【株式会社デザイニウム】

作品紹介：スマートフォンを使って会場内に現れる虫を捕まえよう！静かに近づかないと虫が逃げてしまいます。虫を見つける、ゆっくり近づいて捕まえる、さまざまな種類の虫を捕まえるという遊び要素満載のコンテンツです。

展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 多目的ホール

対象年齢：未就学児～

教育効果：iPadを通して、ARの世界を見ることができ、体験を通してARの仕組みを理解できます。

仕組み：マーカールと呼ばれる指定された場所に、iPadを通して様々な昆虫が表れます。昆虫が逃げる前に指定された回数タップすると捕まえることができます。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

デジタルボールパーティ ミニ【株式会社デザイニウム】

作品紹介：ボールプールとセンサーやマッピング等のデジタル技術を組み合わせた体験型コンテンツ。小さいお子さんでも普段の遊びの延長でデジタル技術を体験できる人気コンテンツです。

展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 多目的ホール

対象年齢：未就学児～

教育効果：体を動かしながら、センサーの仕組みやマッピングの技術を学ぶことができます。

仕組み：ボールをスクリーンに投げると、当たった位置をセンサーで感知し、リアルタイムマッピング技術により、様々な演出が現れます。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

Myバーチャル美術館【NP0法人 Solaris×宮泉銘醸株式会社】

作品紹介：葵高校美術工芸部の部員が、手書きまたは手作りで作成した作品をデジタル化し、デジタルサイネージで展示します。アナログ、デジタルの双方の魅力を体験していただけます。会場内へのマッピングも行います。

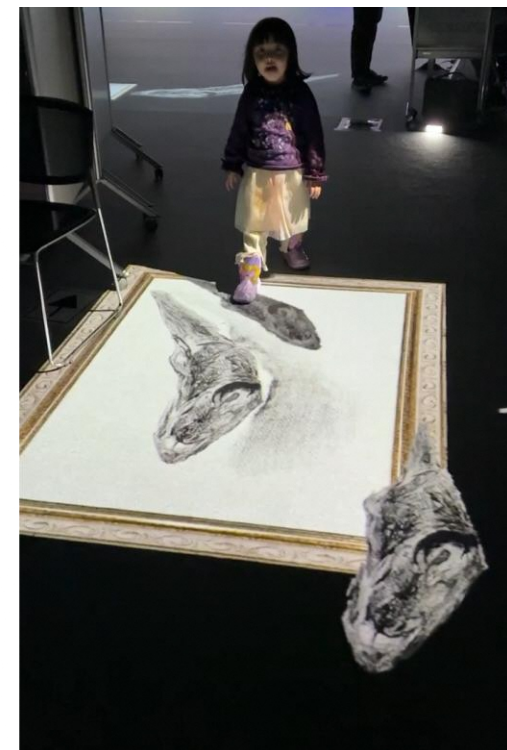
展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 多目的ホール

対象年齢：未就学児～

教育効果：マッピングの仕組みや手書きコンテンツのデジタル化への興味・関心を高めます。

仕組み：手書きの絵をメッシュ化し、動的に3D空間を動くような映像を投影しています。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

光センサー宝探し【公立大学法人会津大学 池本塾】

作品紹介：まっくらな洞窟には、昔の会津の人が描いたナゾの壁画が・・・ 光を当てて、秘密の宝物を探し出そう。さてさて、最後の扉は開くかな！？

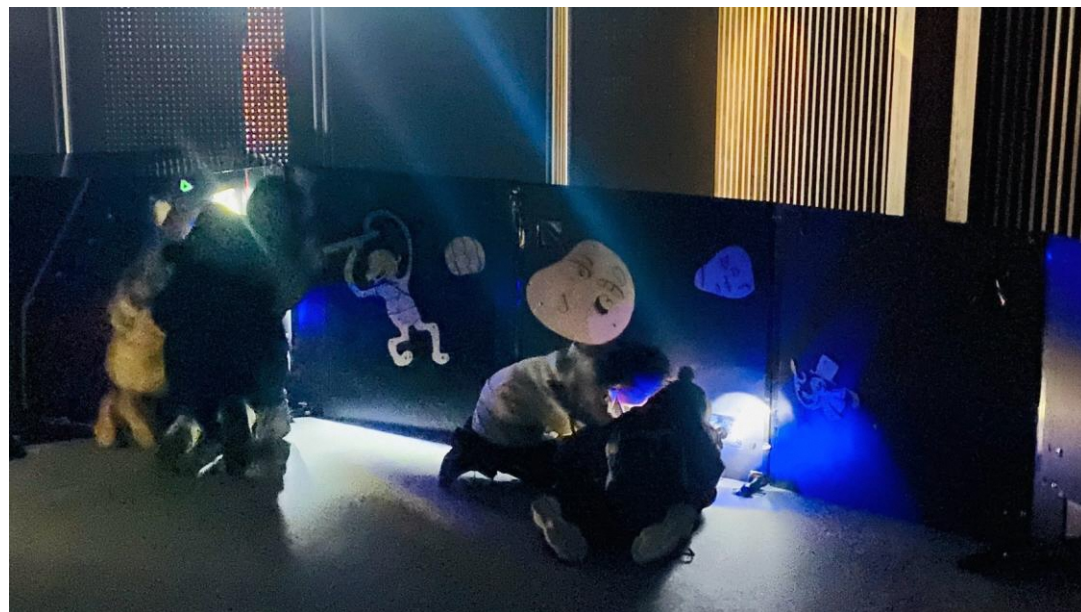
展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 多目的ホール

対象年齢：未就学児～

教育効果：光センサーの仕組みを楽しみながら、体験を通して学べる。

仕組み：光センサーが隠されている壁を懐中電灯の光を当てながら探す。うまくセンサーに光を当てると様々な演出を見ることができる。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

デジタル未来のモノづくり3【公立大学法人会津大学 池本塾】

作品紹介：レーザーカッターや3Dプリンターで形を作って、マイコン（小さいコンピューター）でモーターやセンサーを動かしているよ。
キミも未来のオモチャが作れるかも！？

展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 市民ギャラリー

対象年齢：未就学児～

教育効果：モーターやセンサーの仕組みについて体験を通して学ぶ。また3Dプリンターやレーザーカッターを使用して作ったコンテンツを見て、これらの技術に興味・関心を持てる。

仕組み：センサーやモーターの制御などをしたコンテンツを見て、体験して楽しむことができます。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

技術のタネブース～ハンドトラッキングを用いた 3Dイラストレーションアプリ～【公立大学法人会津大学 畠研究室】

作品介绍：VRゴーグルを使って、バーチャル空間に絵を描けます。手の動きを読み取って、コントローラーを使わずに操作できるようになっています。会津大学で研究されている技術の紹介になります。

展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 市民ギャラリー

対象年齢：10歳以上～（Meta Questシリーズの規制と同等）

※VRゴーグルを見れない世代にも、体験している人がどんな映像を見ているのかモニターを通して疑似体験できます。

教育効果：VRを体験を通して学べる。また会津大学が研究している技術として、ハンドトラッキングについても体験を通して、興味・関心を持ち、学べるようになっている。

仕組み：VRゴーグルを使い、MR空間に3Dで絵を描くことができる。昨年とは異なり、コントローラーを持たずに、自分の手の動きを認識して絵を描けるようになっています。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

「FUKUSHIMA Next Creators Challenge 2024」 作品展示【福島県（特定非営利活動法人かけはし）】

作品紹介： 福島県主催のデジタルアート作品展「FUKUSHIMA Next Creators Challenge 2024」（ふくしま「若者 × メディア芸術 × デジタル」推進事業）における作品の展示を行います。

作品は、福島県内の文化芸術の新たな担い手となる若い世代（福島県内に在住または在学中、もしくは福島県出身の中学生・高校生・大学生・専門学校生等）がデジタル機器（パソコンやタブレット、スマートフォンなど）を活用して制作したアートです。近い年代の作品を見ることで、若者のメディア芸術やデジタルへの理解、意欲促進につながります。

展示期間： 令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場： 會津稽古堂 市民ギャラリー

対象年齢： 未就学児～

教育効果： 若者にとって、同世代や近い年代の作品を見ることで、自分でもデジタル技術を活用したメディア芸術に取り組もうという意欲促進につながります。

仕組み： 静止画：パネルに印刷された作品の展示

動画：大型モニターでの動画の再生

※いずれの作品もデジタル機器（パソコンやタブレット、スマートフォンなど）を活用して制作したアート作品。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

バーチャル鶴ヶ城マラソン～走って走って走りまくれ～【株式会社デザイニウム】

作品介绍：Switchのコントローラーを活用しています。足首にコントローラーをつけて、走る動きをすると、画面のキャラクターも走り出します。目指せ、最速ランナー！

展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 市民ギャラリー

対象年齢：未就学児～

教育効果：Switchコントローラーのジャイロセンサーの仕組みを体験を通して学べる。

仕組み：足にコントローラーを装着して、実際に走るような動きで画面の中のキャラクターが走り出す。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

ローカルゲーム ～ゲームで郷土と社会を知ろう！～【公立大学法人会津大学 池本塾】

作品紹介：福島県立博物館の展示物をモチーフにしたゲームと、社会に役立つゲーム（シリアスゲーム）が遊べるよ。未来のゲームは学びも社会にも役に立つんだ！！

展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 市民ギャラリー

対象年齢：未就学児～

教育効果：ゲームを通じて郷土を知ることができる。また社会に役立つデジタル技術の活用方法について学ぶことができる。

仕組み：郷土をテーマにしたゲームを体験できます。操作はキーボードやわかりやすいコントローラーで簡単にプレイできる。



2. コンテンツ概要 デジタルコンテンツ

「あいづプロコン2024」応募作品展示【デジタル未来アート事業実行委員会】

作品紹介：デジタル未来アート事業実行委員会が開催した、プログラミングコンテスト「あいづプロコン2024」の応募作品を展示します。
児童・生徒のアイディアあふれる素晴らしい作品を体験してください！作品の多くはScratch(スクラッチ)というプログラミングソフトを使用して作成されています。

展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 市民ギャラリー

対象年齢：未就学児～

出展者：デジタル未来アート事業実行委員会



デジタル自由制作部門 作品一覧 (19作品)		プログラミングコンテスト「あいづプロコン2024」		会津地域の児童・生徒の作	
区分	作品タイトル	作品のURL	氏名・団体名 (応募代表者)	学年	地域 (学校)
【小学生】	マイUFO	https://www.youtube.com/watch?v=du8e2uZ1eE	松下 真	2	福島県
	反対陣ゲーム	https://www.youtube.com/watch?v=mm55049Q	日本文理大学附属高校・パソコン教室 (内田 雄介)	3	大分県
【中学生】	ピンチを救え！災害警報が駆けロボ	https://www.youtube.com/watch?v=95-87nxfum3nCG38u3Q	石澤 深基	2	愛知県
	強い街道も安全に！安全サイトくん！	https://www.youtube.com/watch?v=6wKxaci6	佐藤 夢樹	2	大分県
【高校生】	自己管理アプリ	https://www.youtube.com/watch?v=8xwEP738-8	森野 宙	2	沖縄県
	戦国武将の歴史	https://www.youtube.com/watch?v=ah7T_PbDud8	出村 良典	1	福島県
【高校生】	ゲームでプレイヤーが等しくな	https://www.youtube.com/watch?v=VvYRt8j8j8	坂本 育	2	東京都
	Computer Data Tape System (CDTS)	https://www.youtube.com/watch?v=QRdHm6MM	高野 一飛	2	福島県
【高校生】	あなただけのメロディアート	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	渡部 真実	1	埼玉県
	使わないHDDでできる音楽マシン「かなでまかん」	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	比佐 純平	2	北海道
【高校生】	声を出せ！	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	日本文理大学附属高校 (山野田 天翔)	2	大分県
	メカトロニクス研究開発 (開発 開発)	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	メカトロニクス研究開発 (開発 開発)	2	埼玉県
【高校生】	三才式式レーンゲーム	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	各社式 (レーンゲーム部 (開発 開発))	2	愛知県
	最も赤いカワイイボーイデザイナー	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	コンピュータ部 (中村 光太)	2	福島県
【高校生】	オニイジサンパッチ	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	コンピュータ部 (中村 光太)	2	福島県
	ミュージックで運動	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	日本文理大学附属高校・パソコン部 (成松 光)	2	大分県
【高校生】	自動運転ロボ	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	コンピュータ部 (中村 光太)	2	福島県
	デジタル美術館	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	コンピュータ部 (中村 光太)	2	山形県
【高校生】	野もDX！すまーとっしゅん	https://www.youtube.com/watch?v=JLmMn6w	チームフォレストリバー (開発 開発)	2	北海道

スクラッチ部門 作品一覧 (33作品)		プログラミングコンテスト「あいづプロコン2024」		会津地域の児童・生徒の作	
区分	作品タイトル	作品のURL	氏名・団体名 (応募代表者)	学年	地域 (学校)
【小学生】	SDGsゲーム #SDGs #操作簡単 #ミニゲーム	https://scratch.mit.edu/projects/1113352345	川井 遼	5	福島県
	アスレチックゲーム 難易度easy	https://scratch.mit.edu/projects/744383296	谷口 翔輝	6	北海道
【小学生】	コウモリ逃げゲーム	https://scratch.mit.edu/projects/1097997820	谷口 翔輝	3	北海道
	クリックゲーム	https://scratch.mit.edu/projects/1097994305	谷口 翔輝	1	北海道
【小学生】	無理ゲー	https://scratch.mit.edu/projects/847624849	下野 晴渡	4	北海道
	ダイヤを集めろ！ドキドキ迷路ゲーム	https://scratch.mit.edu/projects/838319536	武石 みいあ	5	北海道
【小学生】	スクラッチ版 アンダーT	https://scratch.mit.edu/projects/1117998779	手塚 長武	6	北海道
	船軍魔女の大冒険	https://scratch.mit.edu/projects/1123985336	永崎 莉奈	3	福岡県
【小学生】	地球をまわるためのやくそく	https://scratch.mit.edu/projects/1118897668	磯谷 明和	2	北海道
	恐竜クイズ	https://scratch.mit.edu/projects/1124588668	堀川 幸之介	4	北海道
【小学生】	MAGICADVENTURE	https://scratch.mit.edu/projects/989755165	武藤 翔	6	福島県
	宇宙に住まう魔物を倒せ！ロケット弾幕ゲーム	https://scratch.mit.edu/projects/1125144619	関本 悠	5	福島県
【小学生】	だるまさんがころんだ	https://scratch.mit.edu/projects/1122615376	渡部 結	5	福島県
	Star wars, Shooting game	https://scratch.mit.edu/projects/1124901897	早川 純可	4	福島県
【小学生】	赤いバグゲーム	https://scratch.mit.edu/projects/806855534	下関 拓大	6	北海道
	赤いバグゲーム	https://scratch.mit.edu/projects/1104413260	分都 莉奈	6	北海道
【小学生】	赤いバグゲーム	https://scratch.mit.edu/projects/1115285328	分都 莉奈	6	北海道
	鮮肉の生物	https://scratch.mit.edu/projects/1081573495	徳田 浩大	5	北海道
【中学生】	野球ゲーム	https://scratch.mit.edu/projects/1121017729	金井田 歩和人	1	福岡県
	情報モラルマスター	https://scratch.mit.edu/projects/1050356660	磯谷 明和	2	北海道
【中学生】	赤いレース 赤牛大賞典	https://scratch.mit.edu/projects/1119360849	松本 宙史	3	福島県
	ドラゴンとの冒険	https://scratch.mit.edu/projects/1126428501	大島 楓	1	福島県
【中学生】	タルとよけ、ネコいけ！	https://scratch.mit.edu/projects/1126408504	大竹 悠輝	1	福島県
	fishing	https://scratch.mit.edu/projects/1127020358	三原 啓	1	福岡県
【中学生】	Platformer Friends	https://scratch.mit.edu/projects/1126419137	橋本 太郎	2	福島県
	トンガで環境を学ぼう！	https://scratch.mit.edu/projects/1141129770	佐藤 輝輝	2	千葉県
【高校生】	Ocean saver	https://scratch.mit.edu/projects/776139072	佐藤 健太郎	2	兵庫県
	bomb	https://scratch.mit.edu/projects/1124124033	小澤 美七海	2	山形県
【高校生】	よけゲー	https://scratch.mit.edu/projects/882018178	大橋 美由紀	2	福島県
	シェーディングゲーム01	https://scratch.mit.edu/projects/1114627723	木村 圭佑	2	福島県
【高校生】	ハムスターの冒険	https://scratch.mit.edu/projects/1127576318	堀川 幸之介	1	山形県
	ROBO FACTORY	https://scratch.mit.edu/projects/1124935414	鈴木 祐人	2	山形県
【高校生】	恐怖の森	https://scratch.mit.edu/projects/1124467212	加川高孝・パソコン部 (七声 美心)	1	北海道

2. コンテンツ概要 ワークショップ

プログラミング・電子工作体験2【NPO法人 Solaris】

作品紹介：光るアクセサリー作成、オリジナルデザイン下敷き作成、ロボットプログラミング体験など、来場前の申込不要で気軽にプログラミング・電子工作体験ができます。

展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 市民ギャラリー

対象年齢：小学生1年生～6年生（未就学児、中学生～高校生も可能）

教育効果：プログラミングや電子工作の体験を通して、ITツールの活用やプログラミングを学ぶことができます。

仕組み：Scratch（スクラッチ）を使って絵を描いてオリジナル下敷きを作成できます。また、電子工作にて光る小物を作成できたり、プログラミングをしてロボットを動かす体験ができます。



2. コンテンツ概要 ワークショップ

プログラミング実習室【NPO法人 Solaris】

作品紹介：デジタル未来アート展から創造への架け橋として、来場者が自由利用できるPCを設置します。端末にはScratchやマイクラ教育版などのプログラミング教育ソフトを導入してありますので、展示から得たインスピレーションをその場で創作できます。初学者向けには自習用テキストを設置し、学習をサポートします。

展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 市民ギャラリー

対象年齢：小学生1年生～6年生（未就学児、中学生～高校生も可能）

教育効果：プログラミング教育ソフトを自由に使い、ITツールの活用やプログラミングを学ぶことができます

仕組み：プログラミング教育を用い、プログラミング等でこんなものを使いたいと思ったときに、スタッフと一緒に学習をすることができます。



2. コンテンツ概要 ワークショップ

オリジナルシール・マグネットづくり【NPO法人 Solaris】

作品介绍：好きな形のデザインを選んで、台紙に色を塗って自分だけのオリジナルシール・マグネットを作ってみませんか？

カッティングマシンを使った楽しいワークショップです。

葵高校美術工芸部の皆さんと地元クリエイター（Atelier Karasu(アトリエカラス)、**Little*yui**（りとりゆい））による特別企画！子どもから大人まで楽しめる内容になっていますので、ぜひご参加ください。

展示期間：令和7年3月20日(木・祝)

会場：會津稽古堂 市民ギャラリー

対象年齢：小学生1年生～6年生（未就学児、中学生～高校生も可能）

教育効果：コンテンツを作るときに必要なデザイン力を学べる講座です。

仕組み：カッティングマシンを使ったオリジナルのシール、マグネットが作れる。地元クリエイターの協力で、よりデザインにこだわった作品に仕上げることができる。



2. コンテンツ概要 ワークショップ

プログラミング講座【CoderDojo Aizu】

作品紹介：プログラミング教室を開催（CoderDojo Aizuとの共催）します。

1. プログラミング教室編（3/15）
プログラミングや電工工作について、大人のサポートを得ながら学習できます。
2. タイピング編（3/22）
児童用のキーボードを用いて、ホームポジションなどタイピングの基礎を学びます。一通り練習した後はタイピングバトルを行い、上達する喜びを感じましょう。

展示期間：令和7年3月15日(土)、3月22日(土)

会場：會津稽古堂 美術工芸スタジオ

対象年齢：小学生～高校生（原則、小学生は保護者の同伴が必要です）

教育効果：プログラミングや電子工作の体験を通して、ITツールの活用やプログラミングを学ぶことができます。

仕組み：参加者が主体となり、電子工作やプログラミングのアイデアなどを共有することで、お互いのプログラミングに対する理解度を深めます。



2. コンテンツ概要 関連企画

デジタル観光MAP展示【福島県立会津支援学校】

作品介绍：会津支援学校の生徒が作成した、デジタル観光MAPを展示しました。

展示期間：令和7年3月15日(土)～3月24日(月)

会場：會津稽古堂 市民ギャラリー



9. K P I (重要業績評価指標)

(1) 地元ICT企業等によるコンテンツ開発数 計7件以上/新規5件以上

- ① AR昆虫採集【株式会社デザイニウム】 (新規)
- ② デジタルボールパーティ ミニ【株式会社デザイニウム】
- ③ Myバーチャル美術館【NPO法人 Solaris×宮泉銘醸株式会社】 (新規)
- ④ 光センサー宝探し【公立大学法人会津大学 池本塾】 (新規)
- ⑤ デジタル未来のモノづくり3【公立大学法人会津大学 池本塾】 (新規)
- ⑥ 技術のタネブース ～ハンドトラッキングを用いた 3Dイラストレーションアプリ～
【公立大学法人会津大学 畠研究室】 (新規)
- ⑦ 「FUKUSHIMA Next Creators Challenge 2024」 作品展示【福島県(特定非営利活動法人かけはし)】
- ⑧ バーチャル鶴ヶ城マラソン～走って走って走りまくれ～【株式会社デザイニウム】
- ⑨ ローカルゲーム ～ゲームで郷土と社会を知ろう！～【公立大学法人会津大学 池本塾】 (新規)
- ⑩ 「あいづプロコン2024」応募作品展示【デジタル未来アート事業実行委員会】
- ⑪ プログラミング・電子工作体験2【CoderDojo Aizu】※随時受付
- ⑫ プログラミング実習室【CoderDojo Aizu】※随時受付 (新規)
- ⑬ プログラミング講座【CoderDojo Aizu】 (新規) ※タイピングに関わるWSが新規。
- ⑭ オリジナルシール・マグネットづくり【CoderDojo Aizu】 (新規)

コンテンツ開発数 7件以上
(結果: 14件)
新規コンテンツ開発数 5件以上
(結果: 9件)

達成

9. K P I (重要業績評価指標)

(2) イベント来場者数 今年度累計5,000人程度

『5. 来場者数集計』より

①来場者数 合計 3,549人(再入場含む 5,253人)

イベント来場者数 5,000人程度
(結果：5,253人)

達成

9. K P I (重要業績評価指標)

(3) 来場者の会津大学等への興味関心度 85%以上

『8. 来場者アンケート集計』より

○小学生以下 興味関心度 83.3% 未達
(参照：アンケート問4)

○中学生以上 興味関心度 80.1% 未達
(参照：アンケート問4)

(考察)

目標まで中学生以上で7.1人、小学生以下で4.3人増えれば達成であった。
改善点として、会津大学が提供しているコンテンツであると明確にわかるようにすれば、
会津大学を知ることにつながり、さらに興味関心を高めることにつながったと考えます。
また、中学生以上のアンケート問4で「変わらない」と回答した人のうち、アンケート
問3（デジタルテクノロジーやプログラミングなどをより深く学びたいと思いましたか？）
に対して、とても学びたいと思った、学びたいと思った、すでに学んでいるという回答を
している方が96.5%となっている。

このことから、会津大学での取り組みなどを紹介するブースを作ることで、会津大学
等への興味関心度をさらにつなげられるのではないかと推測される。

すべてのアンケートで

興味関心度向上
85%以上
未達成