

スポーツにおけるアダプティブラーニングシステムの開発

— スポーツをもっとスマートに —

早川怜志 藤野倫太郎

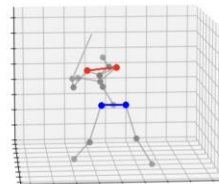
背景と目的

スポーツは日本文化の重要な部分であり、健康促進など数多くのメリットがあるが、上達過程が非効率的で問題となっている。特に部活動の長時間練習は、学業との両立や健康に悪影響を及ぼし、指導者にも過度の負担をかけている。この非効率性を解決し、スポーツ上達を「非効率な長時間練習」から「最大効率でスマート」に変革するシステムが必要である。そのため、個々の課題に合わせた最適な練習を提供する練習効率化アプリケーションを開発する。その人気と提案者の経験を考慮し、初めに野球の打撃練習から始め、続いて他のスポーツへ展開することとした。

製品特徴

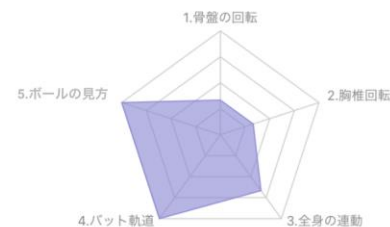
- AIにより単一の動画から打撃動作とバットを三次元で分析
- 回転速度や捻転差などを測定し、課題を定量的に確認できる個人分析
- 課題の改善に最適な練習の提案

1. スマホで撮影&送信



2. AIによる課題の解析

能力と課題



3. 最適な練習の提案



目的

振り出す際に体の近くから出すことを身につけるドリルです。繰り返し取り組むことで、バットが回りやすくなることを改善しましょう。

ポイント

振りに行く際、ヘッドが体から離れていかないように注意しましょう。

スポーツにおけるアダプティブラーニングシステムの開発

— スポーツをもっとスマートに —

早川怜志 藤野倫太郎

未踏期間中の成果

- ・ 大学3校、社会人野球1チームと実証実験
- ・ 判定基準の作成と練習法の結びつけ
- ・ 野球教室事業者と共同プログラムの開発の協議
- ・ 動作解析技術に関する特許の出願

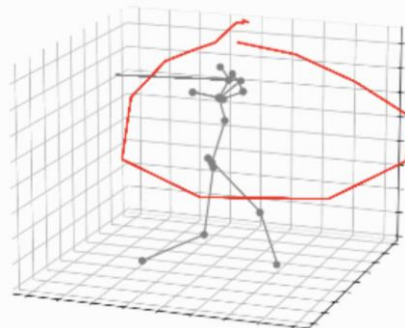


某大学野球部監督兼
社会人野球アドバイザー

目ではわかりにくい重要な要素を細かいデータで比較でき、
選手の課題が一目でわかり、指導も練習も質が上がる。
うちは近くに外部指導設備などがなく、とても助かる。

アドバイザーを勤めている他チームにも紹介していいですか？

実証実験先の使用者の声



AIによる打撃動作とバットの三次元分析

今後の事業展開

- ・ 法人登記とWebアプリケーションのリリース
- ・ 競技レベルと相関指標の解析
- ・ ゴルフやテニス等の他競技への展開

コンタクト先 早川怜志 (@hayakawayaku) / X まで