

# VRを用いた野球球審のジャッジトレーニングシステムの開発 ～ StrikeCall ～

菅野龍太（北海道大学）

いま、野球の**ストライク・ボールの誤審**が問題視されています

どこに曲がるかわからない球が高速でやってくるという**ジャッジタスクの難易度**

リリースから0.4～0.6秒で到達するという速度感



2000rpmを超える回転数による多様な軌道変化

時間や場所、人といった制約から審判員は練習を十分にすることができない



これらを解決するのが**StrikeCall**です。

**StrikeCall**はスタンドアロンVRゴーグルのOculus Quest 2用アプリケーションです。

いつでも、どこでもジャッジのトレーニングが行えます。



自宅で審判の練習が可能！



仮想世界内に選手やボールなど球審の視界を再現！



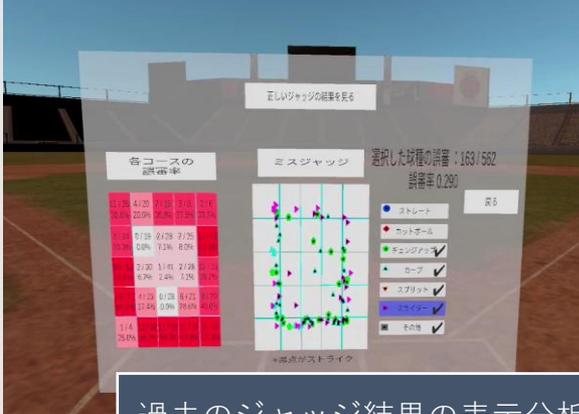
# VRを用いた野球球審のジャッジトレーニングシステムの開発 ～ StrikeCall ～

菅野龍太（北海道大学）

StrikeCallはジャッジ技術向上のための効果的なトレーニングを実現します。



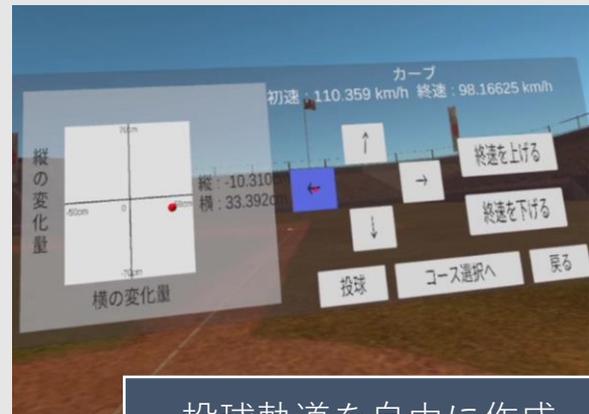
審判の視界・ジャッジを体験



過去のジャッジ結果の表示分析



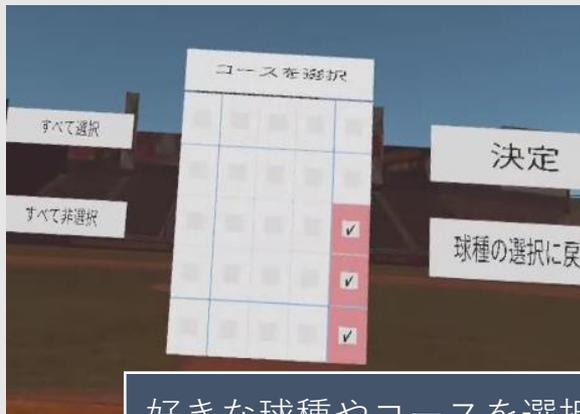
軌道・ゾーンを可視化



投球軌道を自由に作成



捕手や打者のリアルな動作



好きな球種やコースを選択