

# 2019「中技社AI創意競賽」

## 2019 CTCI Foundation AI Innovation Competition

### AI 與教育 AI & Education



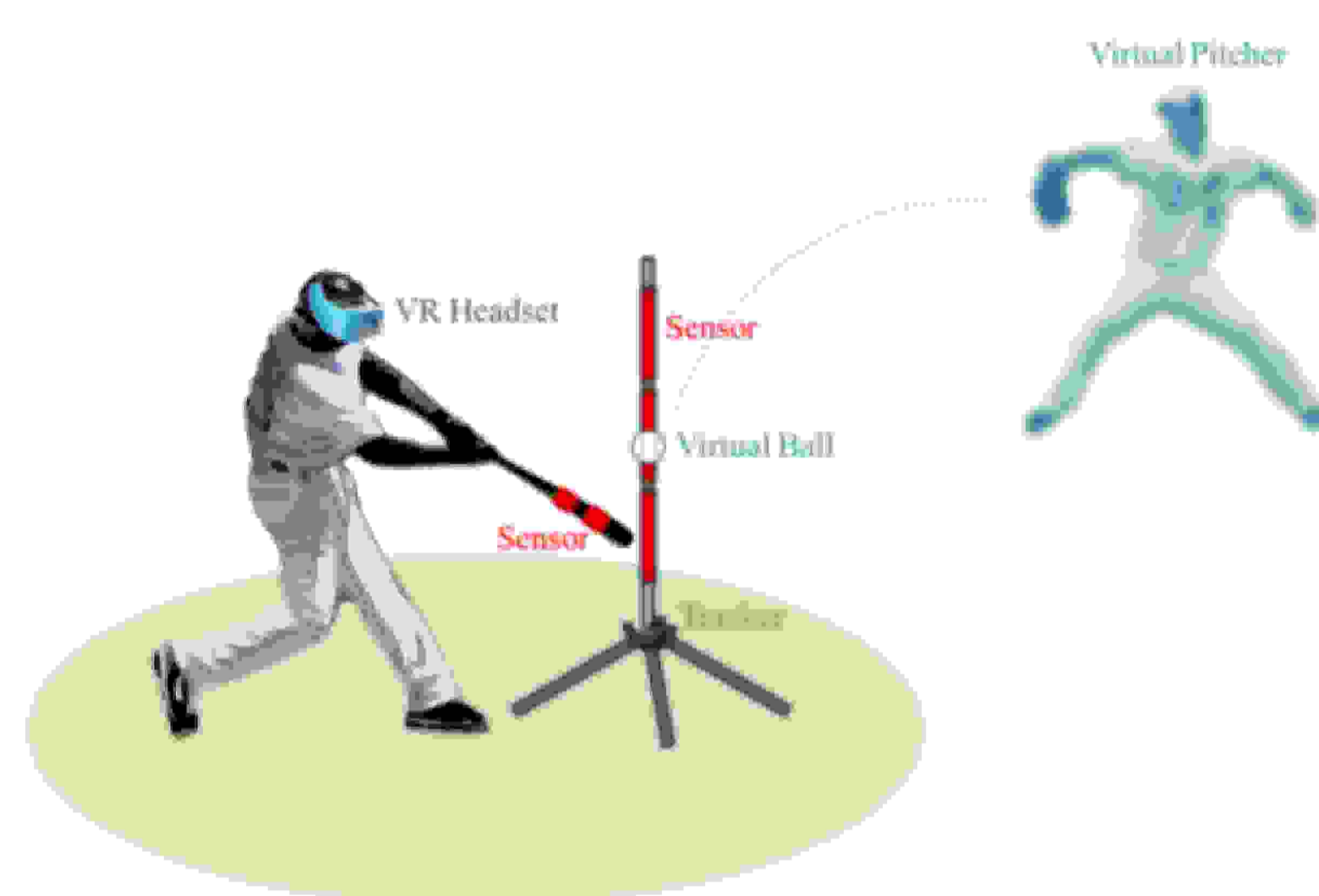
## AI強投強打訓練魔人— 智慧棒球及球棒在中小學棒球體育訓練模組之實現



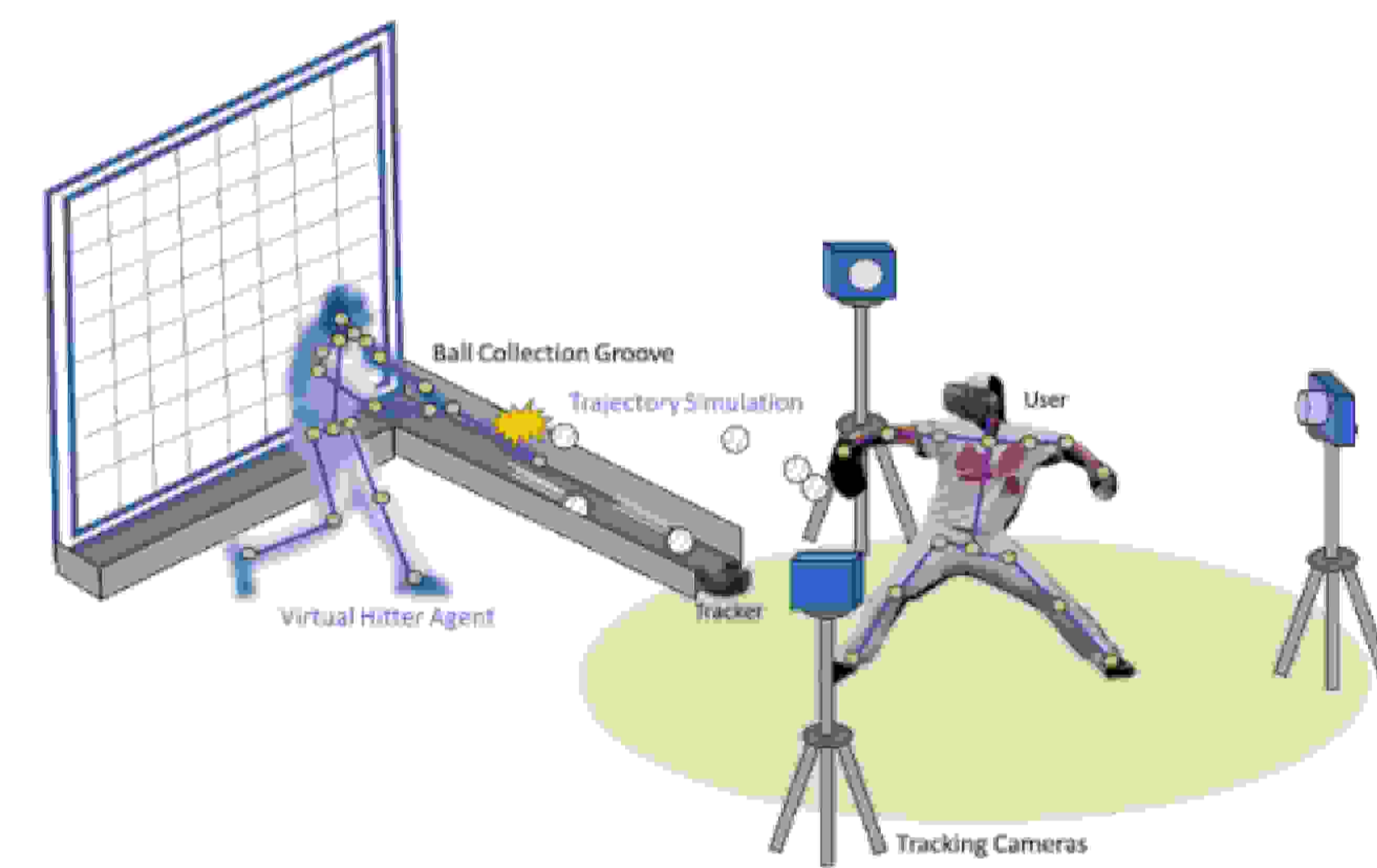
元智大學 電機工程系 施皇嘉教授 王威遠碩二 朱奕華碩二 楊家宇碩二  
 清華大學 資訊工程學系 胡敏君教授  
 成功大學 資訊工程學系 尤辰因大四 廖其忻大四

### 作品概述

- 中小學棒球體育教學及訓練
- 虛擬投手 VS. 智慧球棒(圖一)
- 虛擬打者 VS. 智慧棒球(圖二)



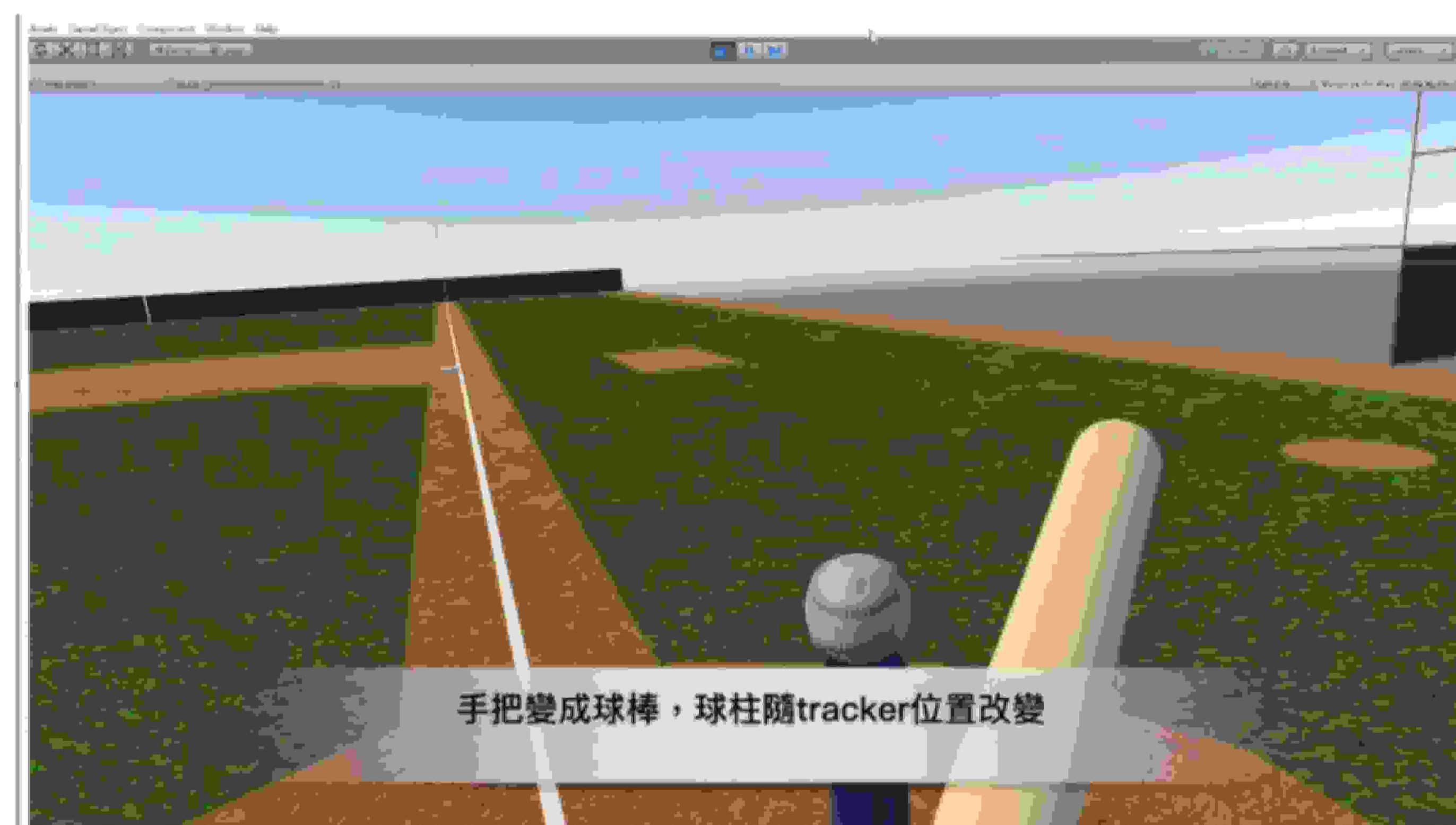
圖一 實打虛投



圖二 實投虛打

### 創意及核心技術

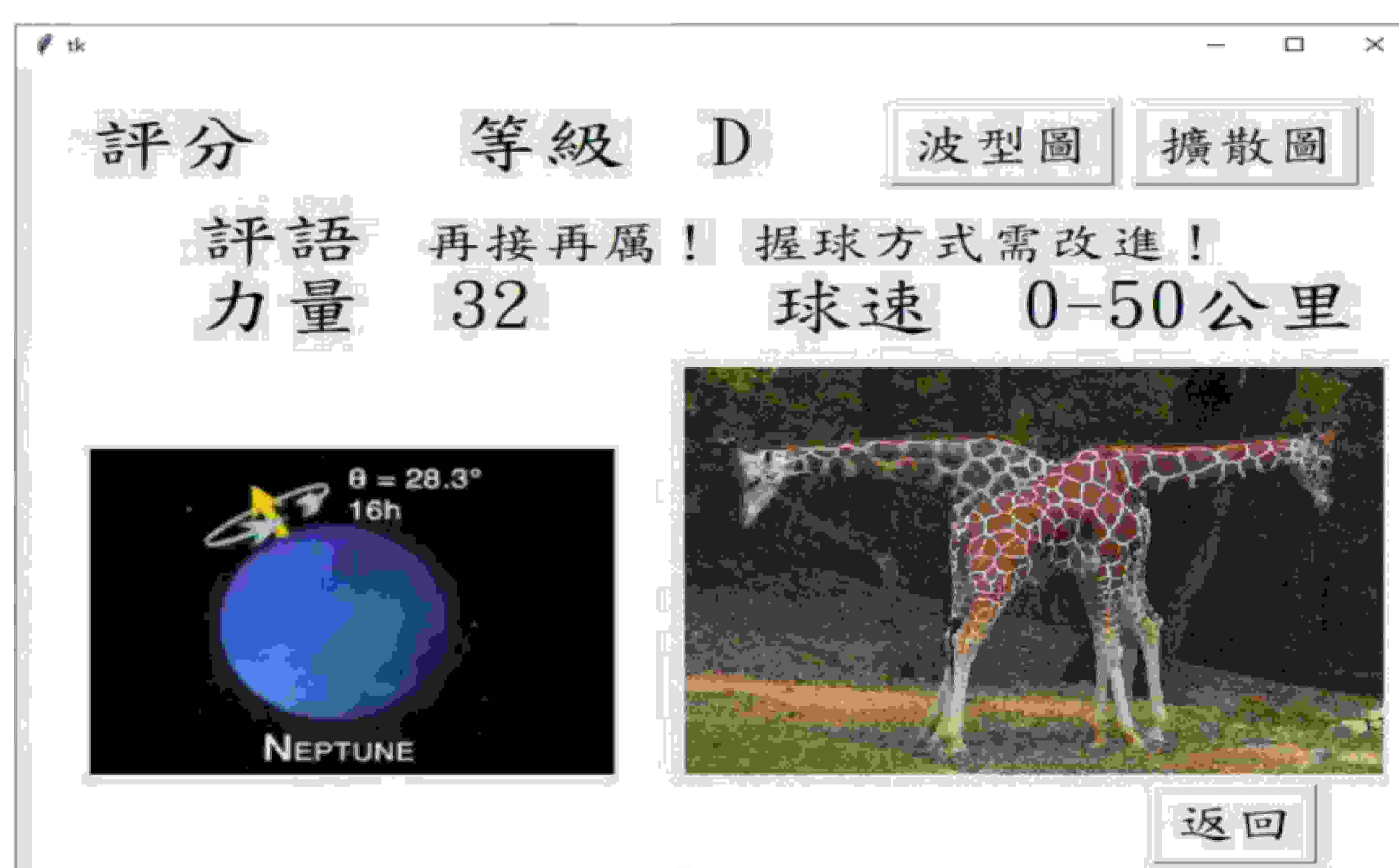
訓練遊戲化：虛打實投、實打虛投  
 遊戲中不失精準：動作在不知不覺中被校正  
 運動科學應用於棒球教育中  
 跨領域知識學習（科普）  
 同儕的競爭：運動資訊紀錄及大數據分析  
 直覺使用  
 選才應用



圖三 虛擬實境畫面

### 產業及社會貢獻

- 研發更精準的感測輔助訓練器材，以提升球員的運動能力。
- 以棒球為起點，可進一步應用於持拍(棒)型運動，例如羽球、桌球、網球、高爾夫球等。
- MR頭盔熟悉比賽場景，減低正式比賽緊張感。
- 遊戲結算資訊之呈現，可配合各式科普資料庫，多樣式跨領域知識學習。



圖四 智慧棒球數據結算

