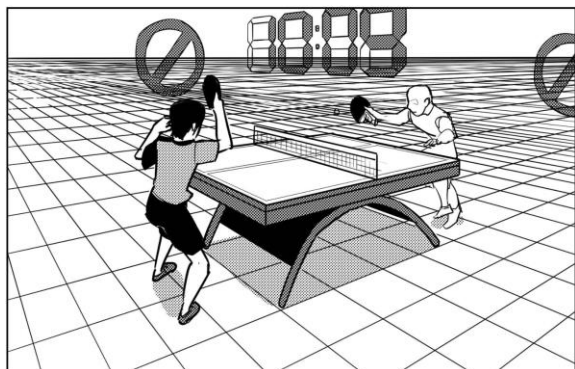


# USO : Universal Sport Organization システム仕様

北岡 哲哉<sup>†</sup>, 松村 大輝<sup>†</sup>, 胡 宇軒<sup>‡</sup>, 岡野谷 つばめ<sup>‡</sup>  
<sup>†</sup>奈良先端科学技術大学院大学, <sup>‡</sup>大阪芸術大学

## 基本的機能

### 1. 擬似的なスポーツ体験の提供



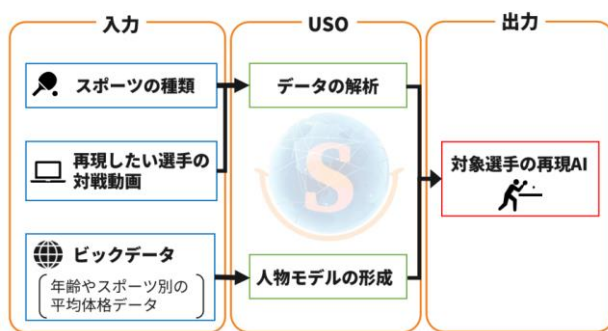
イメージ図

- VR空間上に仮想的な試合場を構築
- 外付けセンサーから選手や道具の情報・モーションを取得し, VR空間上に出力

### メリット

- 色んなスポーツを1つのデバイスで体験可能
- 自分で選手のAIを構築できる
- 有名な選手のAIと対戦できる

### 2. 選手を再現するAIの構築



入出力要件

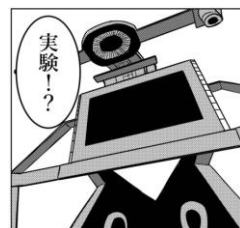
- 過去の動画から, 選手の癖や戦法を分析しAIを構築
- 構築したAIの実力や年齢は調整可能
- 構築したAIとは対戦可能



ロゴイメージ

### マンガでは…

- 研究段階のものとして登場
- 主人公は昔の自分との対戦を通して, 卓球を楽しんでいた頃の記憶を呼び起こす



2021/12/18 (土)

Design as UX・メディアミックス演習 成果展覧会