

1. はじめに

部員の人数が少ない部活では、ゲーム練習を行うときに得点付けに人を割り当てるのが難しく、得点するたびにスコアボードをめくりにいかなければならない。「ゲームの流れを止めてしまう」、「スコアボードをめくりに行くのがストレスとなってしまう」というように、ゲーム練習に支障をきたす。

また、ゲームのたびに記録表をつけることは手間がかかり、余分に人が必要となってしまう。

そこで容易に得点を記録でき、さらに記録表をつけなくても個人の技術力等を記録できる「テレスコア」を開発した。

2. システムの概要

本システムは得点付けの手間を省くために音声などでスコアボードを遠隔操作する。



図 1. システム概要図

個人の技術力の高さを数値化し記録・表示することができ、スコアボードを使って記録したゲームの流れがわかるグラフや、どういうゲームだったのかを振り返ることができるヒストグラムを表示することができる。

個人の「うまさ」を表示しお互いの技術力の伸び具合を確認することができる。

3. 「テレスコア」の機能

3.1 基本機能：得点版モード

得点板モードでは音声、ポインタ、ボタンをタップの3通りの方法で得点を記録することができる。両手が塞がる競技（バレーボール、バスケットボール等）は音声、片手があいている競技（卓球、バドミントン等）はポインタでの入力を推奨している。

3.2 「うまさ」の導出

勝ちチームの得点と負けチームの得点から「うまさ」を算出する。「うまさ」とはその人の技術力を表す数値で、高ければ高いほど上手ということになる。

3.3 確認画面

「うまさ」の累積グラフ、得点の時間経過を表す折れ線グラフ、1回の得点にかかった時間のヒストグラムを表示する。

4. まとめ

「テレスコア」を使うことでゲーム練習をスムーズに進められる。また、ゲーム後すぐに直前のグラフを見ることで試合の流れがどこで変わったのかを確認することができる。そして「うまさ」を可視化することでモチベーションの向上や部活のメンバー同士の組み合わせの相性による勝率などをだすことで技術のアップにもつなげることができる。