

臺灣運動創新加速器 第 6 期培訓團隊簡介

	團隊名稱	簡介
1	LAZEUR (瑞士)	LAZEUR 透過將最新雷射科技應用在健身及訓練設備當中，提供嶄新的訓練模式，讓健身及球員訓練成為具社交、競賽並且有趣的體驗。
2	Tropos AR (比利時)	Tropos AR 結合各式手機 APP，讓影像跳脫平面顯示器的限制，顯示於任何立體空間當中，同時整合使用者數據分析的結果及數據的所有權。
3	MixPose (台灣)	MixPose 結合 AI 人體姿態評估科技及專有演算法，結合大量鏡頭進行數據分析整合，教練得以獲得學員的即時數據，並加以分類和評估調整。
4	Feebees (台灣)	Feebees 創造了可赤足穿著、適合成人及孩童的機能運動襪鞋，搭配回收機制與專利再製技術，成立了全球第一雙鞋到鞋全循環的環保鞋品牌。
5	MoodMe (比利時)	MoodMe 運用臉部 AR 技術以及邊緣 AI 計算，識別球迷及粉絲的情緒，並帶來智慧化的數位體驗。
6	FitGames (台灣)	FitGames 結合 AI 偵測教學功能，透過博弈獎勵機制的設立，讓無論是線上或線下的運動競賽，都能激勵使用者運動並為其增添趣味性。
7	Graffos (西班牙)	Graffos 透描摹的心理學鍛鍊方式提升運動員的競賽表現，透過心理學數據統計，提供運動員心理數值分析結果並提供合適的客製化訓練方案。
8	Justpa (台灣)	Justpa 透過 NFC 系統及數據化平台管理服務，提供教練媒合、訓練數據統計、競賽資料整合、場地管理等羽球運動所需軟硬體應用的平台。
9	Victor.ly (台灣)	Victor.ly 致力於利用 NFT 技術及 UTR 排名系統的引入，為台灣網球選手優化運動員環境，並透過社群平台幫助選手紀錄及管理運動成績及粉絲。
10	Airbender (台灣)	Airbender 致力於減輕所有人類的疼痛症狀，成功取得專利並在學術研究、專業運動、醫療、疼痛管理和消費者行為中獲得了認證及認可。
11	Cognilize (德國)	Cognilize 透過配戴 VR 訓練裝置，讓專業運動員在虛擬實境中做特定運動的訓練，透過模擬真實競賽情形，讓運動員具備競賽時所需的應變能力並適應比賽時的狀況。