

人工知能学会 全国大会 第31回

2017年 5月23日 火 ▶ 26日 金



JSAI 2017

The 31st Annual Conference of
the Japanese Society for Artificial Intelligence

会場:ウインクあいち 名古屋市中村区名駅4-4-38

主催:一般社団法人 人工知能学会

大会ホームページ : <http://www.ai-gakkai.or.jp/jsai2017/>

スポンサー一覧

～～～ 冠スポンサー ～～～

無線 LAN スポンサー：富士通株式会社

参加者交流会屋台スポンサー：株式会社日本経済新聞社

ランチョンスポンサー：エヌビディア合同会社，株式会社センスタイムジャパン

茶菓スポンサー：エヌビディア合同会社

受付スポンサー：パナソニック株式会社

～～～ プラチナスポンサー ～～～

富士通株式会社， NEC， 株式会社東芝， 日本アイ・ビー・エム株式会社， 株式会社オーム社，
パナソニック株式会社， 株式会社オプト， エヌビディア合同会社，
システムインテリジェント株式会社， 株式会社バオバブ， 株式会社ALBERT， Sansan株式会社，
フューチャーアーキテクト株式会社， 株式会社GDEPアドバンス，
株式会社クロスコンパス・インテリジェンス， 株式会社リクルートテクノロジーズ，
株式会社サイバーエージェント， 日本マイクロソフト株式会社， 三菱電機株式会社，
株式会社グリッド， 株式会社Gunosy， 株式会社日本経済新聞社， トヨタ自動車株式会社，
NTTドコモ， LINE株式会社， TIS株式会社， チームラボ

～～～ ゴールドスポンサー ～～～

シナジーマーケティング株式会社， 株式会社NTTデータ数理システム， 株式会社LIFULL，
ロボカップ2017名古屋大会開催委員会， 株式会社センスタイムジャパン， クックパッド株式会社，
NECソリューションイノベータ株式会社， 株式会社とめ研究所， 株式会社UEI，
株式会社ロックオン， 日本ユニシス株式会社， 株式会社FRONTEO， ヤフー株式会社，
株式会社ブイエムシー， 株式会社HPCテック， 株式会社エヌ・ティー・エス，
ビジュアルテクノロジー株式会社， さくらインターネット株式会社， HPCシステムズ株式会社

～～～ シルバースポンサー ～～～

株式会社Faber Company， Cyber Z， 株式会社オロ， 富士ゼロックス株式会社，
株式会社サン・フレア， 沖電気工業株式会社

～～～ メディア協賛 ～～～

株式会社近代科学社， Springer， 共立出版株式会社

人工知能学会第31回全国大会

大会優秀賞（インタラクティブ発表部門）投票シート

PC委員はこちらにチェック []

ご所属 []

ご名前 []

2017年5月25日(木) 09:30-11:10

インタラクティブセッション「インタラクティブセッション(1)」

Q会場（8F展示場）

本大会では、インタラクティブ発表の中から、特に優れた発表を大会優秀賞（口頭発表部門）とは独立に、「大会優秀賞（インタラクティブ発表部門）」として複数件選出し、学会誌上において表彰します。選定はプログラム委員および参加者の投票により行われますので、ぜひ評価にご協力をお願いします。会場を自由にまわっていただき、発表のわかりやすさ・インパクト、今後の発展性において優秀賞にふさわしいと思われる発表に、投票用紙1枚につき最大5件まで講演IDの左欄に○を付けて、投票箱にご投票下さい。セッション終了後は、当日に限り大会受付に投票箱を設置します。

※筆頭発表者の所属機関がご自分の所属機関と同じである発表には投票しないようにお願いします。所属機関とは、大学、研究機関、企業（ただしグループ企業は除く）等を指します。

※インタラクティブセッションごとに、ひとり最大1枚投票可能です。

ひとり2枚以上の投票がひとつのインタラクティブセッションにあった場合は無効となります。

※6件以上○が付けられていた投票用紙や、投票者と同じ所属機関の発表者に○が付けられていた投票用紙は無効となります。

| 投票 | 連番 | 講演ID | タイトル | 筆頭発表者 | 所属機関 |
|-----|----|------------------|---|-------|--------------------|
| [] | 1 | 2M3-0S-34b-2in1 | 調理手順の曖昧性解消を目的とした料理レシピ構成要素の調査 | 大杉 隆文 | 関西大学 |
| [] | 2 | 2H5-0S-35c-1in1 | 映画からのマルチモーダル対話コーパスの作成 | 井上 雅史 | 山形大学 |
| [] | 3 | 3P2-NFC-00b-1in1 | 東日本大震災時のツイートの単語2-gramに基づくトピックの可視化 | 久保 侑哉 | 和歌山大学 |
| [] | 4 | 1L3-2in1 | トピックモデルおよび分散表現の併用による検索エンジン・サジェストの集約 | 轟 添 | 筑波大学 |
| [] | 5 | 2J3-0S-16b-2in1 | 人工知能（自然言語処理）フィードバック機能搭載型のインターネット認知行動療法（iCBT-AI）の抑うつ者に対する世界初の効果検証（無作為統制試験） | 宗 未来 | 慶應義塾大学 |
| [] | 6 | 3Q1-9in1 | Entity Linkingを用いたユーザのサイト回遊におけるデモグラフィック推定の検討 | 原 淳史 | サイバーエージェント |
| [] | 7 | 1L3-3in1 | Identifying Major Documents with Search Engine Suggests by Unsupervised Subtopic Labeling | 趙 辰 | 筑波大学 |
| [] | 8 | 2K3-0S-33a-2in1 | 深層学習による画像刺激時のfMRI脳活動データからの文生成 | 松尾 映里 | お茶の水女子大学 |
| [] | 9 | 3Q1-2in1 | 深層学習による変体仮名翻刻アプリケーション開発の試み | 早坂 太一 | 豊田工業高等専門学校 |
| [] | 10 | 2D1-5in1 | 時系列データの動向概要を示す要約文生成に向けて | 青木 花純 | お茶の水女子大学 |
| [] | 12 | 3Q1-5in1 | ニューラルネットワーク機械翻訳における自動コーパス生成適用 | 今出 昌宏 | パナソニック 先端研究本部 |
| [] | 13 | 3B2-4in1 | 雑談を通じた物体と単語の学習 | 石田 卓也 | 岡山県立大学 |
| [] | 14 | 2M4-0S-32a-1in1 | 災害-避難連成シミュレーションに向けたポテンシャルに基づくマルチエージェントモデルの適用性検討 その2 | 東城 峻樹 | 竹中工務店 技術研究所 |
| [] | 15 | 3Q1-1in1 | テレプレゼンスロボットにおける同調動作の効果 | 米津 壮二 | 筑波大学 |
| [] | 16 | 3Q1-6in1 | 対話サービスプラットフォームの開発 | 山上 勝義 | パナソニック 先端研究本部 |
| [] | 17 | 3N1-5in1 | 個人支援エージェントにおけるPreference Elicitation最適化に基づく競合調整機構の試作 | 大石 翔 | 静岡大学 |
| [] | 18 | 3N2-5in1 | 児童がデザインする図書紹介ロボットにおけるフィードバック手法の開発 | 佐藤 拓也 | 筑波大学 |
| [] | 19 | 2G1-5in1 | 視線行動の文化差の対話エージェントへの実装と印象評価 | 平野 拓 | 大阪工業大学 |
| [] | 20 | 2F2-3in1 | UX-ABC法の提案とInverse TRISimへの応用 | 小林 篤史 | 日本大学 |
| [] | 21 | 2L3-0S-09b-3in1 | 複数スタイルの融合と部分的適用を可能とするmulti-style feed-forward networkの提案 | 丹野 良介 | 電気通信大学 |
| [] | 22 | 3Q1-4in1 | 生命科学系画像メタデータの標準化に向けた顕微鏡オントロジーとLODデータベースの開発 | 久米 慧嗣 | 理化学研究所 |
| [] | 23 | 3Q1-11in1 | Random Forestと畳み込み特徴に基づくインタラクティブ機械学習による人物識別 | 村田 祐樹 | 創価大学 |
| [] | 24 | 2M1-3in1 | ベクトル量子化を用いた指紋照手法の検討 | 奥村 健太 | ディー・ディー・エス、名古屋工業大学 |
| [] | 25 | 4H2-5in1 | 2次元コード用電子透かしの多目的最適化による設計 | 竹下 真悟 | 鹿児島大学 |
| [] | 26 | 4P1-0S-38a-1in1 | 気候変動や生態系サービスの変動から人を助ける「グリーンレジリエンスウェア」 | 服部 徹 | 九州大学 |

裏面へつづく

| 投票 | 連番 | 講演ID | タイトル | 筆頭発表者 | 所属機関 | |
|----|----|------|------------------|--|----------------|----------------------------------|
| [|] | 27 | 1G3-4in1 | HMDを用いる擬似的な食品の色彩変化と味覚への影響 | 杉田 勇人 | 筑波大学 |
| [|] | 28 | 1H3-0S-15b-4in1 | SUUMOでの不動産データ活用の取り組みと未来 | 杉浦 太樹 | リクルート住まいカンパニー |
| [|] | 29 | 3Q1-8in1 | Twitter からの情報抽出による災害時の情報共有アプリケーションの開発 | 鈴木 雄大 | 岐阜大学 |
| [|] | 31 | 3Q1-10in1 | iOSアプリケーションのインターフェース開発を支援するWebアプリケーション | 田中 貴之 | 埼玉工業大学 |
| [|] | 32 | 4I1-4in1 | 乗換案内データを用いた未来の混雑予測の研究 | 坪内 孝太 | Yahoo! JAPAN研究所 |
| [|] | 33 | 2F4-NFC-03b-4in1 | 法令・判例ベース自動運転システムの実現に向けて | 西村 悟史 | 産業技術総合研究所 |
| [|] | 34 | 2H1-2in1 | An Analysis on the Rush Strategies of the Real-Time Strategy Game StarCraft-II | Budianto Teguh | 筑波大学 |
| [|] | 36 | 2H1-1in1 | 人狼ゲームにおける信頼の分析 | 園田 亜斗夢 | 東京大学 |
| [|] | 37 | 3Q1-3in1 | 多チャンネル計測データにおけるノイズの確率的変分ベイズ推定 | 藤井 恵介 | 京都大学 |
| [|] | 38 | 2K2-1in1 | 相互依存モデルによるマルチラベル分類 | 吉村 阜亮 | 京都大学 |
| [|] | 39 | 2P4-4in1 | 逐次の自然方策勾配推定のための適応的学習率 | 岩城 諒 | 大阪大学 |
| [|] | 40 | 4M1-1in1 | 稀少性仮定の下での非独立性の判断としての人間の観察的因果推論 | 高橋 達二 | 東京電機大学 |
| [|] | 41 | 1K1-4in1 | 共有する潜在空間を用いた異なる時系列データの対応関係学習に関する取り組み | 大山 まりほ | お茶の水女子大学 |
| [|] | 42 | 3Q1-7in1 | サンプリングを用いた機械学習パイプライン探索手法 | 塩田 哲哉 | NTT ソフトウェアイノベーションセンター |
| [|] | 44 | 3Q1-12in1 | 深層距離学習におけるcontrastive lossの分析と高速化 | 櫻井 隆平 | 立命館大学 |
| [|] | 45 | 2J4-2in1 | ディープ多層構造型GMDH-typeニューラルネットワークを用いた肺がんの医用画像診断 | 近藤 正 | 徳島大学 |
| [|] | 47 | 1I1-4in1 | ニューラルネットワークを用いたガスプラントの品質予測 | 泉谷 知範 | NTTコミュニケーションズ |
| [|] | 48 | 1A1-0S-05a-4in1 | 深層生成モデルのサンプリングダイナミクスが実現する概念への引き込み | 長野 祥大 | 東京大学 |
| [|] | 49 | 4N2-0S-01b-1in1 | ネットワークの崩壊と構造の関係についての分析 | 臼井 翔平 | 東京大学 |
| [|] | 50 | 2L4-1in1 | 構成要素に基づく製品間の影響関係可視化 | 河田 裕成 | 法政大学 |
| [|] | 52 | 2N3-0S-31a-5in1 | ウォークラリーアプリケーションを用いた潜在的観光資源への訪問動機付け効果 | 家入 祐也 | 早稲田大学 |
| [|] | 53 | 2M4-0S-32a-5in1 | 人流データに基づく避難者の適応戦略抽出 | 浪越 圭一 | 千葉大学 |
| [|] | 55 | 4A1-3in1 | 極小生成子を用いた負ルール抽出計算の効率化 | 谷島 健斗 | 山梨大学 |
| [|] | 56 | 1N3-0S-39b-2in1 | 動的インスタンスマッチング手法を用いたマッピング拡張SPARQLクエリ実行機構の拡張 | 足立 拓也 | 静岡大学 |
| [|] | 57 | 1N3-0S-39b-3in1 | より良い生命科学データ利用環境の構築を目指して | 山本 泰智 | 情報・システム研究機構 ライフサイエンス統合データベースセンター |
| [|] | 58 | 1N2-0S-39a-2in1 | オープンなデータベースを利用した行動計画提案に関する研究 | 加藤 文彦 | 国立情報学研究所 |
| [|] | 59 | 3D1-0S-37a-4in1 | 深層強化学習を用いた動作制御への基礎的検討 | 橋本 さゆり | お茶の水女子大学 |
| [|] | 60 | 2E4-0S-36b-3in1 | Kinectを用いた緻動作の初心者と熟練者の比較分析手法の試作 | 一ノ瀬 修吾 | 名古屋工業大学 |
| [|] | 61 | 101-0S-30a-3in1 | ノルディックウォーキングにおけるポールワーク特徴提示の影響 | 大海 悠太 | 東京工芸大学 |
| [|] | 62 | 2H3-0S-35a-4in1 | 深層学習を用いた会話中の人物頭部ジェスチャ認識 | 大塚 和弘 | NTTコミュニケーション科学基礎研究所 |
| [|] | 63 | 1I3-NFC-02b-2in1 | ユマニチュードのEvidence-Based-Careの実現に向けたマルチモーダルコミュニケーションの評価 | 本田 美和子 | 東京医療センター |
| [|] | 64 | 1I3-NFC-02b-1in1 | 高齢者の個性に基づいた認知症チームケアの分析と学びの環境の構築 | 加藤 忠相 | あおいけあ |
| [|] | 65 | 1K3-3in1 | 心身マルチタスク状況下における認知タスク負荷評価の検討 | 渥美 裕貴 | 名古屋大学 |
| [|] | 66 | 1B1-0S-25a-4in1 | 表情・音響的特徴・テキスト情報からのリアルタイム感情推定システムの構築 | 岡田 敦志 | 広島市立大学 |
| [|] | 67 | 2C3-0S-20a-2in1 | 文書や画像の印象にもとづく楽曲生成 | 伊藤 貴之 | お茶の水女子大学 |
| [|] | 68 | 2C3-0S-20a-3in1 | 外国語の歌曲を自動訳詞するシステムのための課題と手法の検討 | 西村 綾乃 | お茶の水女子大学 |

コメント(任意):

人工知能学会第31回全国大会

大会優秀賞（インタラクティブ発表部門）投票シート

PC委員はこちらにチェック []

ご所属 []

ご名前 []

2017年5月26日（金） 09:30-11:10

インタラクティブセッション「インタラクティブセッション(2)」

Q会場（8F展示場）

本大会では、インタラクティブ発表の中から、特に優れた発表を大会優秀賞（口頭発表部門）とは独立に、「大会優秀賞（インタラクティブ発表部門）」として複数件選出し、学会誌上において表彰します。選定はプログラム委員および参加者の投票により行われますので、ぜひ評価にご協力をお願いします。会場を自由にまわっていただき、発表のわかりやすさ・インパクト、今後の発展性において優秀賞にふさわしいと思われる発表に、投票用紙1枚につき最大5件まで講演IDの左欄に○を付けて、投票箱にご投票下さい。セッション終了後は、当日に限り大会受付に投票箱を設置します。

※筆頭発表者の所属機関がご自分の所属機関と同じである発表には投票しないようにお願いします。

所属機関とは、大学、研究機関、企業（ただしグループ企業は除く）等を指します。

※インタラクティブセッションごとに、ひとり最大1枚投票可能です。

ひとり2枚以上の投票がひとつのインタラクティブセッションにあった場合は無効となります。

※6件以上○が付けられていた投票用紙や、投票者と同じ所属機関の発表者に○が付けられていた投票用紙は無効となります。

| 投票 | 連番 | 講演ID | タイトル | 筆頭発表者 | 所属機関 |
|-----|----|-----------------|--|-----------------|------------------------|
| [] | 1 | 4Q1-4in2 | Grounded noun/verb-phrases to images for RTE | 韓 丹 | AIRC/AIST |
| [] | 2 | 4A2-4in2 | 単語埋込みモデルと変分リカレントニューラルネットワークモデルによる言語理解モデルの比較 | 浅川 伸一 | 東京女子大学 |
| [] | 4 | 2B3-0S-07a-5in2 | 自動運転の言葉による指示を対象にした 空間的意味表現の構造化への取り組み | 稲子 明里 | お茶の水女子大学 |
| [] | 5 | 4Q1-5in2 | Characterization of a Tree Mapping Algorithm for Tree-to-Tree Transducer Induction | マルティネス バ スカル | AIST |
| [] | 6 | 4F1-2in2 | レビューを用いたコミックの特徴抽出における固有表現の影響に関する調査 | 朴 炳宣 | 関西大学 |
| [] | 7 | 2J1-3in2 | オンラインチャットサービスにおける未成年者検出 | 平野 雄一 | 東京大学 |
| [] | 8 | 1D3-0S-29b-2in2 | Wikipediaを利用した概念辞書における属性情報の獲得と物語自動生成ゲームでの利用 | 小野 淳平 | 岩手県立大学 |
| [] | 9 | 1D3-0S-29b-1in2 | 俳句の意味ネットワークからの物語生成 | 伊藤 拓哉 | 岩手県立大学 |
| [] | 10 | 4F1-3in2 | 質問集合とグラフに基づく物語全体の流れを管理可能な創作支援システムの提案 | 葛井 健文 | 豊橋技術科学大学 |
| [] | 11 | 1J1-2in2 | 文書の潜在情報と表層情報を考慮したタイムライン要約への取り組み | 柏井 香里 | お茶の水女子大学 大学 |
| [] | 12 | 4Q1-8in2 | 感情コミュニケーション支援のための絵からの感情認識 | 鈴木 哲司 | 秋田県立大学 |
| [] | 13 | 4Q1-9in2 | 国会会議録を用いたディベート人工知能による意見生成 | 佐藤 美沙 | 日立製作所 |
| [] | 14 | 1P3-5in2 | preferenceの曖昧性がある場合におけるMisrepresentation Gameの解析・シミュレーション機構の実現 | 西 将宏 | 静岡大学 |
| [] | 15 | 3N1-2in2 | 最適制御策の効率的探索技術に関する研究 | 清武 寛 | NTTサービスエボ リューション研究所 |
| [] | 16 | 4Q1-7in2 | 発話とコマンドの系列を制御する対話エージェント | 遠藤 充 | パナソニック 先端 研究本部 |
| [] | 17 | 1D1-2in2 | マルチモーダル情報を用いたロボットによる見守りシステム開発の一考察 | 飯島 采永 | お茶の水女子大学 |
| [] | 18 | 201-3in2 | Toxic Behavior緩和のための記憶に基づいたインタラクションを行う共感的エージェントの実現 | 渡辺 観智 | 静岡大学 |
| [] | 20 | 4Q1-10in2 | コンピュータ支援型認知行動療法におけるエージェントが行動継続に与える効果の検証 | 日室 聡仁 | NECソリューションイ ノベータ |
| [] | 21 | 214-0S-10b-4in2 | 遺伝子工学的に開発した蛍光プローブによる細胞生理機能超解像イメージング | 和沢 鉄一 | 大阪大学 |
| [] | 22 | 4K1-4in2 | 敵対的生成モデルを用いた電子顕微鏡画像からの神経細胞膜セグメンテーション | 内橋 堅志 | 京都大学 |
| [] | 23 | 4Q1-11in2 | 畳み込みニューラルネットワークを用いたアスペクト比歪み画像の修正 | 山根 佐介 | 立命館大学 |
| [] | 24 | 4Q1-12in2 | 個人に紐づくメディア情報を用いた感情解析プラットフォームの開発 | 内橋 堅志 | 京都大学 |
| [] | 25 | 2D2-3in2 | 機械学習を用いた自動入金消込による会計業務支援 | 加藤 直 | 京都大学 |
| [] | 26 | 1H1-5in2 | プライバシー保護を考慮した連続ダブルオークションのためのBLMABを用いたパラメータチューニング機構の実現 | 佐藤 匠 | 静岡大学 |
| [] | 27 | 211-2in2 | 多目的最適化を用いたエッシャー風タイリング図形の生成に関する研究 | 久富 あすか | 鹿児島大学 |
| [] | 28 | 2L4-3in2 | 持続可能な都市サービス基盤の実現に向けた市民参加による都市センシングとデータ収集 | 後藤 孝行 | 九州大学 |
| [] | 29 | 3N2-4in2 | 学習者の情報とシラバスを用いたコンセプトマップによる自律学習支援 | 岡田 卓弥 | 山梨大学 |

裏面へつづく

| 投票 | 連番 | 講演ID | タイトル | 筆頭発表者 | 所属機関 | |
|----|----|------|------------------|---|-------------|-------------|
| [|] | 30 | 4Q1-1in2 | SVMによる放射性物質拡散予測ツールの開発 | 吉兼 隆生 | 東京大学 |
| [|] | 31 | 2E2-2in2 | 視線によるコミュニケーションを支援するウェアラブルデバイスの開発と評価 | 後藤 豪臣 | 筑波大学 |
| [|] | 32 | 101-0S-30a-1in2 | 舞台表現における共演者との相互作用 | 清水 大地 | 東京大学 |
| [|] | 33 | 1N1-1in2 | 制約充足による人狼ゲームの役職絞り込み | 林 友超 | 筑波大学 |
| [|] | 34 | 1N1-3in2 | 人狼ゲームログからの狼役職絞り込みセオリーのマイニング | 板東 勇樹 | 筑波大学 |
| [|] | 35 | 2H1-3in2 | RTSゲームStarCraft-IIのゲームログにおけるRush戦略の同定 | Oh Hyunwoo | 筑波大学 |
| [|] | 36 | 2H4-0S-35b-3in2 | 評定者個人に特化した他者感情理解モデル | 熊野 史朗 | NTT |
| [|] | 37 | 2I2-3in2 | λ-スキャン法を用いたスパース基底選択とスペクトル分解への応用 | 本武 陽一 | 東京大学 |
| [|] | 38 | 2B3-0S-07a-1in2 | 独立性尺度に基づく知識の粒度の教師なし推定 | 横井 祥 | 東北大学 |
| [|] | 39 | 4M1-2in2 | カーネル回帰関数の確率変数化によるノイズを含む入力に対する回帰手法 | 花房 諒 | 関西学院大学 |
| [|] | 40 | 4C2-2in2 | 生存を目的とする満足化強化学習 | 牛田 有哉 | 東京電機大学 |
| [|] | 41 | 4J1-1in2 | 部分サンプリングに基づく特徴選択を用いたウイルス感染の予測法 | 佐藤 浩基 | 岐阜大学 |
| [|] | 42 | 4J1-2in2 | 結晶化合物の物性予測のための原子間距離情報に基づくカーネル設計 | 秋田 大空 | 京都大学 |
| [|] | 44 | 4J1-5in2 | タンパク質二次構造予測を行う深層学習モデルのSaliency Mapによる可視化 | 河野 圭祐 | 豊田中央研究所 |
| [|] | 45 | 4Q1-3in2 | 文書用ニューラルネットワークの半教師あり end-to-end 学習 | 河東 孝 | 富士通研究所 |
| [|] | 47 | 2C2-4in2 | リカレントニューラルネットワークによる材料構成則モデリングの試み | 鈴木 琢也 | 竹中工務店 技術研究所 |
| [|] | 48 | 2K3-0S-33a-4in2 | スパースコーディングを用いた脳活動の意味表象推定に関する精度向上への取り組み | 川瀬 千晶 | お茶の水女子大学 |
| [|] | 49 | 4N2-0S-01b-3in2 | 潜在状態を用いたコミュニティサービスの分析 | 垣内 弘太 | 東京大学 |
| [|] | 50 | 2D2-4in2 | 時系列データ間の関連性と関係性理解のためのビジュアルインタラクティブティ | 中小路 久美代 | 京都大学 |
| [|] | 51 | 1L1-2in2 | 観光客の散策行動を考慮したエリア単位の行動分析 | 武田 直人 | 筑波大学 |
| [|] | 52 | 4F1-5in2 | 漫画中の表現獲得方法に基づくストーリー理解過程の解析 | 上野 未貴 | 豊橋技術科学大学 |
| [|] | 53 | 3J1-5in2 | Stock price movement prediction using distributed representations of financial report | 安田 洋介 | 東京大学 |
| [|] | 54 | 4P2-0S-38b-1in2 | 気象時系列データにおける変化点検出の基礎検討 | 前原 宗太郎 | 鹿児島大学 |
| [|] | 55 | 4A1-2in2 | トランザクションストリーム上の頻出飽和アイテム集合系列の抽出に関する基礎的考察 | 仁科 拓巳 | 山梨大学 |
| [|] | 56 | 1N4-0S-39c-1in2 | 推論付きSPARQLクエリ実行負荷軽減のための制約付き多目的GAを用いたOWLオントロジー最適化 | 山田 直希 | 静岡大学 |
| [|] | 57 | 1D2-0S-29a-5in2 | 小説群からの動詞をベースとした事象連鎖の獲得と利用 | 荒井 達也 | 岩手県立大学 |
| [|] | 58 | 4Q1-2in2 | Deploying exploration in proximity indices for link collection problem | Zhang Guoxi | 京都大学 |
| [|] | 59 | 1J2-NFC-01a-2in2 | 固定型遠隔訪問ロボットの開発 | 辰野 恭市 | 名城大学 |
| [|] | 60 | 4D2-0S-37d-2in2 | LRCNIによる参照点に依存した動作の認識 | 深井 海星 | 岡山県立大学 |
| [|] | 61 | 4Q1-6in2 | 進化的計算による歩行機械の足形決定に基づいた 実世界からのフィードバックによる最適化手法の提案 | 中村 亮太 | 埼玉工業大学 |
| [|] | 62 | 1I2-NFC-02a-2in2 | 協調学習環境を活用した認知症の見立て知の学びと実践 | 橋詰 裕樹 | 絆 |
| [|] | 63 | 1I3-NFC-02b-4in2 | 住空間における高齢者の心的状況理解を促進するマルチモーダル映像センシング基盤 | 桐山 伸也 | 静岡大学 |
| [|] | 64 | 1I3-NFC-02b-3in2 | 認知症ケアにおける気づきを促す映像を用いたグループ学習の実践と評価 | 宗形 初枝 | 郡山市医療介護病院 |
| [|] | 65 | 1I2-NFC-02a-4in2 | 認知症の理解深化に向けたAOS（行動観察シート）を用いた家族とスタッフの共学環境 | 柴田 健一 | 静岡大学 |
| [|] | 66 | 4Q1-0S-17a-2in2 | クラウドソーシングのみによる因果関係発見の試み | 米良 俊輝 | 筑波大学 |
| [|] | 67 | 4Q2-0S-17b-3in2 | 感性評価に基づく最適化に対するクラウドソーシングの適用 | 遠藤 ルッカス良 | 京都大学 |
| [|] | 68 | 2K3-0S-33a-1in2 | 大脳皮質における予測符号化を模倣した動画予測モデルと脳活動の相関に関する考察 | 藤山 千紘 | お茶の水女子大学 |

コメント(任意) :

目次

| | |
|-------------------|-----|
| 巻頭言 | 2 |
| 大会委員 | 3 |
| タイムテーブル (プログラム一覧) | 4 |
| 会場マップ | 6 |
| 基調講演・招待講演 | 8 |
| チュートリアル講演 | 9 |
| 一般公開企画 | 10 |
| 特別セッション・学生企画セッション | 13 |
| ランチョンセミナー | 14 |
| インダストリアルセッション | 15 |
| プログラム詳細 (発表一覧) | 18 |
| 5月23日 (火) | 18 |
| 5月24日 (水) | 26 |
| 5月25日 (木) | 35 |
| 5月26日 (金) | 41 |
| 企業展示 | 47 |
| 参加者交流会 | 52 |
| 無線 LAN 情報 | 最終頁 |

巻頭言

人工知能学会は 30 周年を迎えたと同時に、個人会員数が過去最高を記録しました。昨今の AI ブームを追い風として全国大会の参加者も、2014 年より松山大会 1,000 名、函館大会 1,200 名、北九州大会 1,600 名と急増してきました。今回の名古屋大会では、大会参加者数でも過去最高を更新するに違いありません。

このような過去最大の参加者数が見込まれる名古屋大会を企画・運営するにあたって、現在の AI ブームの先を見た研究開発のムーブメントが顕在化される場にしたいと考えました。30 年の歴史を持つ AI 研究コミュニティの全国大会として、新たな発展や次の方向性に関わる様々なアイデアが提案され、議論されるものと思います。

また、AI 技術を活用する産業界の関心にもミートするものにしたいと考えました。過去数年間の大会参加者統計から参加者急増の内訳を見ると、企業からの参加者、研究部門以外からの参加者、聴講のみを目的とした参加者の方も多いためです。賛助会員や大会スポンサーになってくださる企業の数も増え続けています。このような産業界からの関心・期待にもミートするように、新しい企画・試みを盛り込みました。

以上を踏まえ、本大会のプログラムは、恒例企画の他、新たな試みを取り入れたものとなっています。恒例企画のオーガナイズドセッションには 39 件の提案があり、一般セッションも含め約 750 件の発表を、16 会場並列で行います。また、インタラクティブセッションも約 130 件と、前回に引き続き 2 日に分けての開催となりました。新たな試みとしては、賛助会員企業・団体による産業界からの事例発表（インダストリアルセッション）、産業界の関心も非常に高い話題に関するチュートリアル講演を企画しました。また、7 月のロボカップや 2020 年の Robot World Summit への橋渡しとして「ロボカップ@ホーム」のデモンストラレーションも行います。恒例の参加者交流会は、ご当地グルメ「名古屋めし」等を楽しみながら、旧交を温めつつ、新しい交流からの刺激も得て、AI 分野のさらなる可能性を語り合える機会になるものと思います。

最後に、本大会は多数の企業・団体様から大会スポンサーとしてのご支援および様々な形での大会運営へのご協力をいただきました。深く御礼を申し上げます。また、オーガナイズドセッション・近未来チャレンジセッション・特別企画セッションのオーガナイザの皆様、セッション座長の皆様におきましても、特色ある企画・運営にご貢献いただき、深く感謝いたします。さらに、本大会の準備段階から運営に至るまで、大会委員、学会事務局、関係の皆様にはご尽力を賜りました。公益財団法人名古屋観光コンベンションビューローの皆様にも多大なお力添えをいただきました。ここに厚く御礼を申し上げます。



2017 年度人工知能学会全国大会（第 31 回）

| | |
|----------|--------|
| 大会委員長 | 野田 五十樹 |
| 実行委員長 | 福島 俊一 |
| プログラム委員長 | 高間 康史 |

人工知能学会全国大会（第31回）大会委員

| | | |
|-----------------|---------------------------|------------------|
| 大会委員長 | 野田 五十樹（産業技術総合研究所） | |
| 実行委員長 | 福島 俊一（科学技術振興機構） | |
| 実行副委員長 | 東中 竜一郎（NTT） | |
| プログラム委員長 | 高間 康史（首都大学東京） | |
| プログラム副委員長 | 小野田 崇（青山学院大学） | |
| 企業参加推進担当 | 窪澤 駿平（NEC） | 宮村 祐一（東芝） |
| 現地運営担当 | 中岩 浩巳（名古屋大学） | 大園 忠親（名古屋工業大学） |
| | 加納 政芳（中京大学） | 清河 幸子（名古屋大学） |
| | 田中 貴紘（名古屋大学） | 寺田 和憲（岐阜大学） |
| | 森山 甲一（名古屋工業大学） | |
| Web 担当 | 松島 慎（東京大学） | 木脇 太一（東京大学） |
| 一般セッション担当 | 石島 正和（北海道大学） | 馬場 雪乃（京都大学） |
| | 吉川 友也（千葉工業大学） | |
| 申込受付担当 | 金森 亮（名古屋大学） | 松島 裕康（産業技術総合研究所） |
| 予稿集担当 | 尾崎 知伸（日本大学） | 渡邊 紀文（産業技術大学院大学） |
| セッション支援担当 | 瀬田 和久（大阪府立大学） | 小山田 昌史（NEC） |
| 表彰担当 | 加島 智子（近畿大学） | 山元 翔（近畿大学） |
| オーガナイズドセッション担当 | 上野 未貴（豊橋技術科学大学） | |
| | 吉田 光男（豊橋技術科学大学） | |
| | 奥村 紀之（明石工業高等専門学校） | |
| | 善甫 啓一（筑波大学） | |
| 近未来チャレンジ担当 | 田中 貴秋（NTT） | 林田 尚子（富士通研究所） |
| 招待・基調・特別講演担当 | 植村 渉（龍谷大学） | 飯尾 尊優（大阪大学） |
| インタラクティブセッション担当 | 青島 武伸（パナソニック） | |
| | 海野 裕也（Preferred Networks） | 小尻 智子（関西大学） |
| | 宮崎 千明（NTT コミュニケーションズ） | |
| 編集委員連絡担当 | 福井 健一（大阪大学） | 平 博順（大阪工業大学） |
| メンタリング・学生担当 | 吉田 哲也（奈良女子大学） | 吉岡 真治（北海道大学） |
| 学生プログラム委員 | 陣内 祐（東京大学） | 藤堂 健世（東京工業大学） |
| 大会支援 | 杉山 達彦（ユニークス） | 坂巻 義彦（ユニークス） |
| | 矢野 寿春（ユニークス） | |
| 事務局 | 住田 一男（人工知能学会） | |
| | 岩田 和秀（人工知能学会 ～2017年3月） | |
| | 山野辺 明子（メイプロジェクト） | |

タイムテーブル(プログラム一覧)

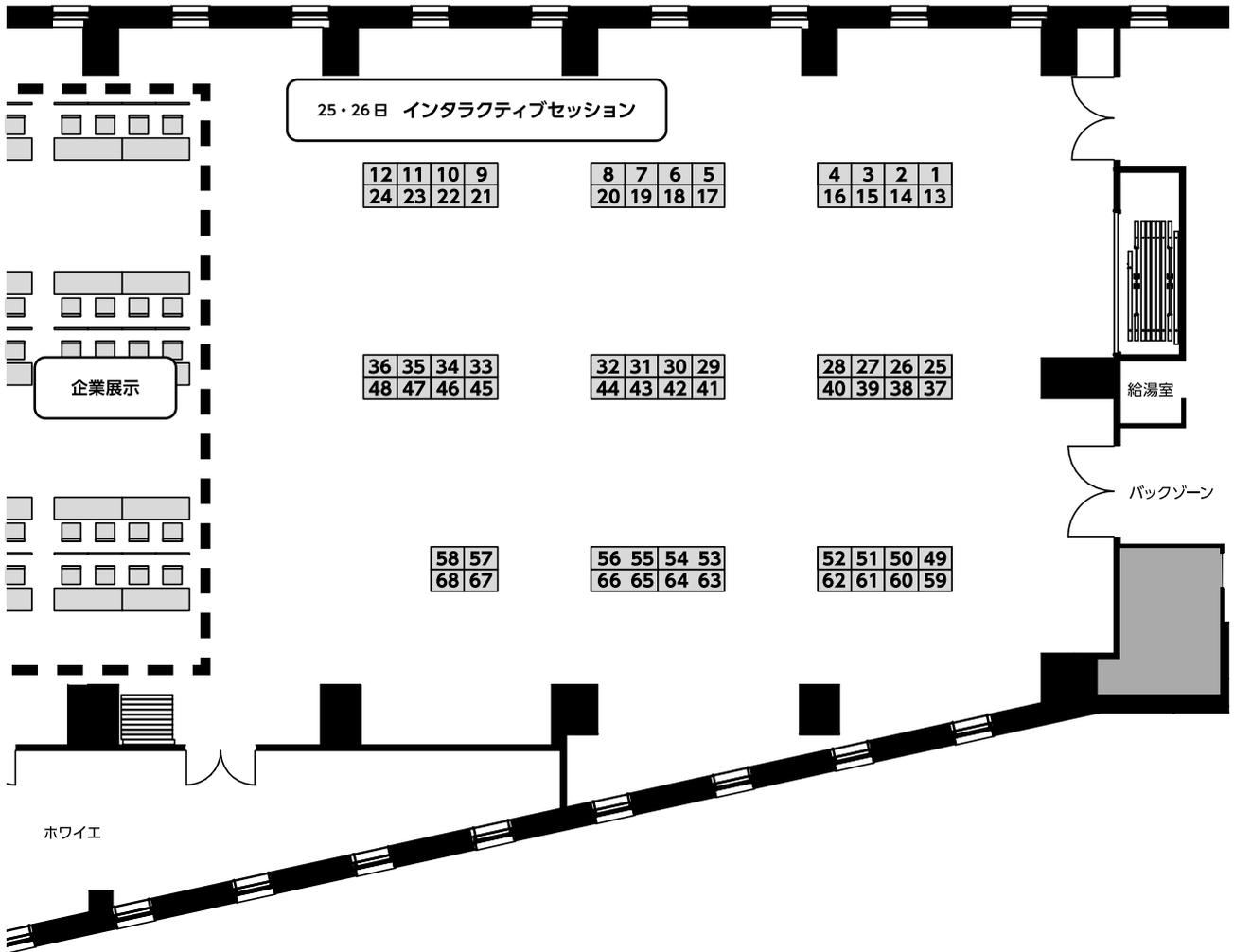
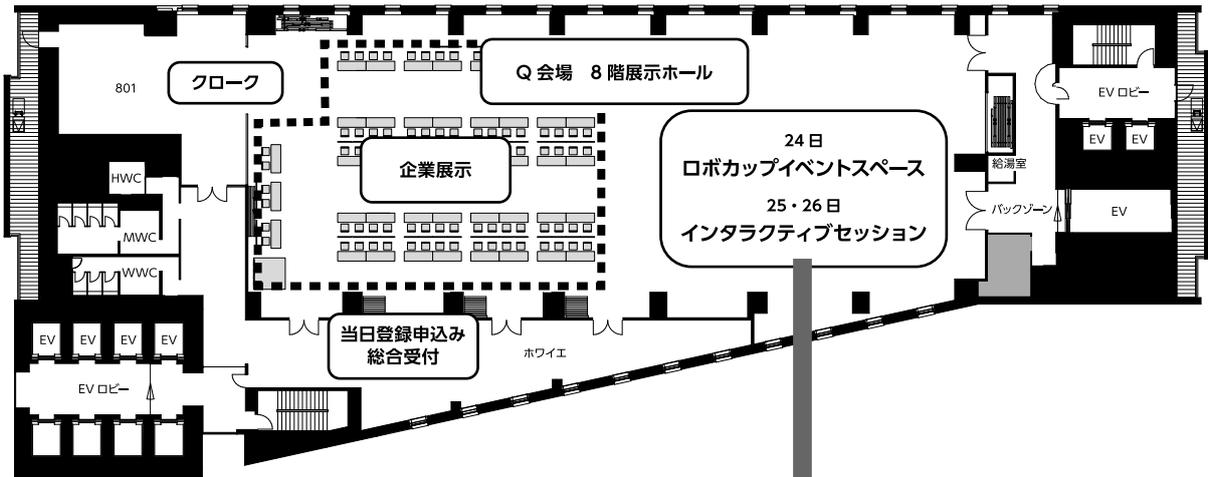
| 日時 | ウインクあいち 2F | ウインクあいち 9F | ウインクあいち 9F | ウインクあいち 9F | ウインクあいち 9F | ウインクあいち 9F | ウインクあいち 9F | ウインクあいち 9F | |
|--------------|------------------------|--|--------------------------------|--------------------------------------|--|--|---|---|--|
| | 大ホール | 901会議室 | 902会議室 | 903会議室 | 904会議室 | 905会議室 | 906会議室 | 907会議室 | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | |
| 5月23日 (火) | 11:20-11:30 | 開会挨拶 | | | | | | | |
| | 11:30-12:30 | 基調講演 (山田誠二先生) | | | | | | | |
| | (昼休み) | | | | | | | | |
| | 13:50-15:30 | OS-5 Deep Learning(1) | OS-25 知的対話システム(1) | インダストリアルセッション1 | ロボットと実世界- ヒューマンロボットイン タラクション(1) | OS-24 人工知能が誘発する 問題の人工知能による 解決を目指して(1) | OS-26 エビデンス指向のシス テムデザインとラーニ ングアナリティクス(1) | OS-21 「プロジェクト科学」 の創出と展開(1) | エージェント-エーजे ント設計・シミュレー ション |
| | 15:50-17:30 | OS-5 Deep Learning(2) | OS-25 知的対話システム(2) | チュートリアル講演 「機械学習」 | OS-29 ことば-コンピューター コミュニケーション(1) | OS-24 人工知能が誘発する 問題の人工知能による 解決を目指して(2) | OS-26 エビデンス指向のシス テムデザインとラーニ ングアナリティクス(2) | OS-21 「プロジェクト科学」 の創出と展開(2) | OS-15 不動産とAI(1) |
| 17:50-19:30 | 機械学習-深層学習 (1) | 自然言語処理・情報検 索-対話システム(1) | 特別セッション JSAI Cup報告会 | OS-29 ことば-コンピューター コミュニケーション(2) | Webマイニング-構造・ 話題抽出 | ヒューマンインタフェ ース・教育支援-教育支 援 | ヒューマンインタフェ ース・教育支援-仮想・拡 張現実感・エージェント | OS-15 不動産とAI(2) | |
| 19:30-20:10 | | | | OS-29 ことば-コンピューター コミュニケーション(3) | | | | | |
| 5月24日 (水) | 09:30-11:10 | 公開特別セッション1: NEDO人工知能技術開 発の新たな取組~人を 豊かにする社会に向け て~ | 機械学習-深層学習 (2) | インダストリアルセッ ション2 | AI応用-ファイナンス (1) | NFC-4 (サバイバル)世界価 値観と国際マーケティ ング | AI応用-社会システム (1) | エージェント-ヒュー マンエージェントインタ ラクション(2) | AI応用-ゲーム |
| | 11:30-12:30 | 招待講演 (中津良平先生) ※一般公開 | | | | | | | |
| | (昼休み) | | | | | | | | |
| | 13:50-15:30 | 公開特別セッション2: 深層学習の爆発的普 及のために | データマイニング-デ ータマイニング応用(2) | 機械学習-機械学習応 用 | AI応用-ファイナンス (2) | ヒューマンインタフェ ース・教育支援-コミュニ ケーション支援 | エージェント-マルチ エージェントシステム (1) | OS-8 HAI. その心とは?: 人工 知能をベースとしたインタ ラクション技術を考える (1) | 自然言語処理・情報検 索-自然言語理解と質 問応答システム |
| | 15:50-17:30 | 公開特別セッション3: JSTIにおける先進的AI研 究推進ファンドと若手研 究者向け研究支援プロ グラムACT-10の紹介 | OS-7 意味と理解のコン ピューティング(1) | OS-20 音楽の理解と生成(1) | OS-19 金融情報学-ファイナ ンスにおける人工知能 応用(1) | OS-36 農業とAI(1) | NFC-3 (サバイバル)コト・デー タベースによるモノ・コ トづくり支援(1) | OS-8 HAI. その心とは?: 人工 知能をベースとしたインタ ラクション技術を考える (2) | OS-35 社会的信号処理とAI (1) |
| | 17:50-19:30 | 公開討論:人工知能学 会 倫理委員会 | OS-7 意味と理解のコン ピューティング(2) | OS-20 音楽の理解と生成(2) | OS-19 金融情報学-ファイナ ンスにおける人工知能 応用(2) | OS-36 農業とAI(2) | NFC-3 (サバイバル)コト・デー タベースによるモノ・コ トづくり支援(2) | エージェント-ヒュー マンエージェントインタ ラクション(3) | OS-35 社会的信号処理とAI (2) |
| 19:30-20:10 | | | | | | | | OS-35 社会的信号処理とAI (3) | |
| 5月25日 (木) | 9:30-11:10 | | | | | | | | |
| | 11:30-12:30 | 招待講演 (岡野原大輔先生) (藤巻遼平先生) | | | | | | | |
| | 12:40-13:30 | | | | | | | ランチョンセミナー | |
| | 13:50-15:30 | 自然言語処理・情報検 索-情報抽出-要約(2) | チュートリアル講演: 「対話システム」 | Webマイニング-情報推 薦 | OS-37 記号創発ロボティクス (1) | OS-11 Well-being Computing (1) | OS-3 世代をつなぐ知的イン タフェース(1) | 知識の利用と共有-オ ントロジー | OS-4 コミック工学とAI(1) |
| | 15:50-17:30 | 機械学習-知識獲得と 属性選択 | 自然言語処理・情報検 索-対話システム(2) | 学生企画 | OS-37 記号創発ロボティクス (2) | OS-11 Well-being Computing (2) | OS-3 世代をつなぐ知的イン タフェース(2) | Webマイニング-Webマ イニング応用 | OS-4 コミック工学とAI(2) |
| | 18:30-20:00 | (移動) 参加者交流会 @ホテルメルパルク名古屋(2F 瑞雲の間) | | | | | | | |
| 5月26日 (金) | 09:30-11:10 | | | | | | | | |
| | 12:10-13:50 | データマイニング-パ ターン抽出 | OS-23 仕掛学:再価値化のデ ザイン(1) | AI応用-社会システム (2) | OS-37 記号創発ロボティクス (3) | ソフトコンピューティ ング-ソフトコンピュー ティング | 自然言語処理・情報検 索-コミック | OS-14 人と調和・協働するAI- 知能ロボット(1) | OS-27 ゲノム医療支援の人工 知能の研究開発へ向 けて |
| (昼休み) | | | | | | | | | |
| 14:10-15:50 | 自然言語処理・情報検 索-自然言語理解 | OS-23 仕掛学:再価値化のデ ザイン(2) | 機械学習-強化学習 (2) | OS-37 記号創発ロボティクス (4) | | | OS-14 人と調和・協働するAI- 知能ロボット(2) | ソフトコンピューティ ング-遺伝的アルゴリ ズム・人工生命 | |

5/24のこれら6つの一般公開企画のセッションは無料で参加いただけます。詳しくはp.10をご覧ください。
ランチョンセミナーの参加希望者には当日朝に8F受付にて整理券を配布します。詳細はp.14をご覧ください。

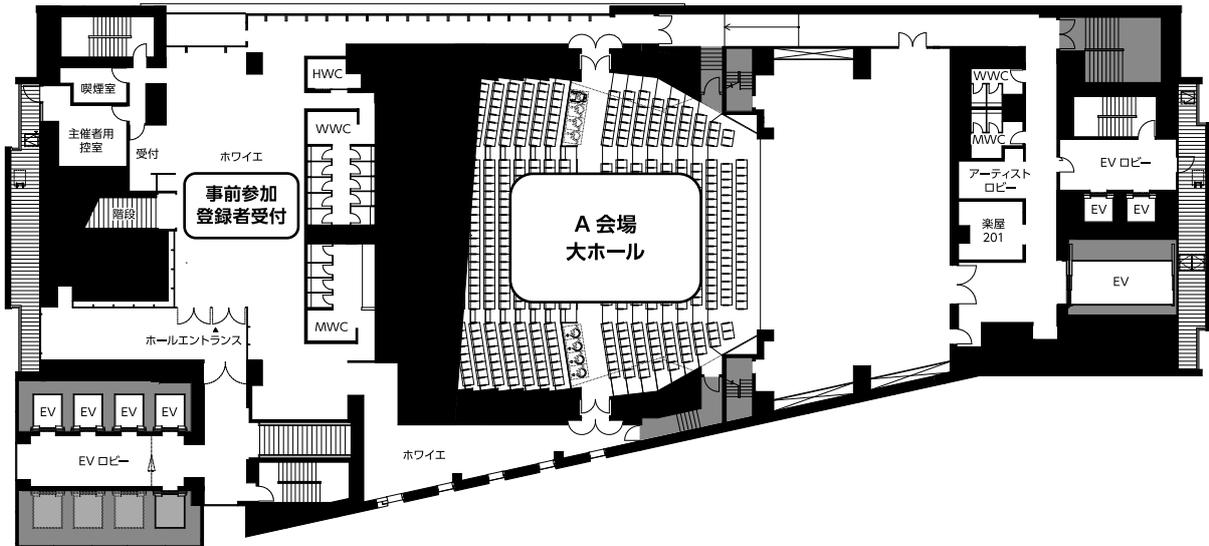
| ウイंकあいち 9F | ウイंकあいち 10F | ウイंकあいち 10F | ウイंकあいち 10F | ウイंकあいち 10F | ウイंकあいち 10F | ウイंकあいち 10F | ウイंकあいち 10F | ウイंकあいち 8F |
|--|---------------------------------------|-------------------------|-------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|--|--------------------------------------|--|
| 908会議室 | 1001会議室 | 1002会議室 | 1003会議室 | 1005会議室 | 1006会議室 | 1007会議室 | 1008会議室 | 展示場 |
| I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
| AI応用-産業システム | 自然言語処理・情報検索-情報抽出-要約(1) | 機械学習-分類学習(1) | データマイニング-データマイニング応用(1) | OS-2 SAT技術の理論, 実装, 応用(1) | AI応用-ゲームとエンタテインメント | OS-30 身体知の表現と獲得(1) | OS-28 合意形成支援のためのAI(1) | |
| NFC-2 (サバイバル)認知症の人の情動理解基盤技術とコミュニケーション支援への応用(1) | NFC-1 (サバイバル)クラウドベースのロボットサービスの統合基盤(1) | データマイニング-ビッグデータ活用 | エージェント-ヒューマンエージェントインタラクション(1) | OS-2 SAT技術の理論, 実装, 応用(2) | OS-39 Linked Dataとナレッジグラフ(1) | OS-30 身体知の表現と獲得(2) | OS-28 合意形成支援のためのAI(2) | |
| NFC-2 (サバイバル)認知症の人の情動理解基盤技術とコミュニケーション支援への応用(2) | NFC-1 (サバイバル)クラウドベースのロボットサービスの統合基盤(2) | AI応用-ヘルスケア(1) | Webインテリジェンス-Webインタラクション・検索 | 基礎・理論-制約充足・最適化 | OS-39 Linked Dataとナレッジグラフ(2) | OS-30 身体知の表現と獲得(3) | 自然言語処理・情報検索-議論支援(1) | |
| | | | | | OS-39 Linked Dataとナレッジグラフ(3) | OS-30 身体知の表現と獲得(4) | | |
| ヒューマンインタフェース・教育支援-デザイン支援 | Webインテリジェンス-ソーシャルネットワーク | | 知識の利用と共有-知識共有とナレッジマネジメント | 画像・音声-パターン認識・理解(1) | 自然言語処理・情報検索-対話処理 | エージェント-協力と協調 | 自然言語処理・情報検索-議論支援(2) | |
| | | | | | | | | |
| 機械学習-計測システム | OS-16 医学医療における人工知能(1) | 機械学習-分類学習(2) | OS-9 質感と感性(1) | OS-34 マイニングと知識創発(1) | ロボットと実世界-ヒューマンロボットインタラクション(2) | OS-22 顔文字の科学(1) | OS-18 味覚・嗅覚と記号システム(1) | 公開イベント: RoboCup2017 Nagoya に向けて(11:00開始) |
| OS-10 先端情報計測指向AI(1) | OS-16 医学医療における人工知能(2) | OS-33 脳科学とAI(1) | OS-9 質感と感性(2) | OS-34 マイニングと知識創発(2) | OS-31 経営課題にAIを!(1) | OS-22 顔文字の科学(2) | OS-18 味覚・嗅覚と記号システム(2) | |
| OS-10 先端情報計測指向AI(2) | AI応用-ヘルスケア(2) | OS-33 脳科学とAI(2) | データマイニング-産業・社会システム | OS-32 建築, 都市環境のレジリエンスを支えるAI(1) | OS-31 経営課題にAIを!(2) | 自然言語処理・情報検索-自然言語処理応用 | 機械学習-強化学習(1) | |
| | | OS-33 脳科学とAI(3) | | OS-32 建築, 都市環境のレジリエンスを支えるAI(2) | OS-31 経営課題にAIを!(3) | | | |
| | | | | | | | | インタラクティブセッション(1) |
| | | | | | | | | |
| | ランチョンセミナー | | | | | | | |
| OS-13 交通・移動・物流とAI(1) | AI応用-ファイナンス(3) | OS-6 汎用人工知能とその社会への影響(1) | OS-12 ディープライフ: 生命性原理の探求(1) | 機械学習-グラフィカルモデル・クラスタリング | エージェント-マルチエージェントシステム(2) | 基礎・理論-論理・推論・プランニング | NFC (卒業) 異種協調型災害情報支援システム実現に向けた基盤技(1) | |
| OS-13 交通・移動・物流とAI(2) | インダストリアルセッション3 | OS-6 汎用人工知能とその社会への影響(2) | OS-12 ディープライフ: 生命性原理の探求(2) | 画像・音声-画像処理・パターン認識 | ヒューマンインタフェース・教育支援-知的学習支援 | AI応用-ネットワーク | NFC (卒業) 異種協調型災害情報支援システム実現に向けた基盤技(2) | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | インタラクティブセッション(2) |
| AI応用-交通・移動 | AI応用-バイオ・化学におけるAI | 画像・音声-パターン認識・理解(2) | 基礎・理論-身体性(1) | 機械学習-機械学習基礎 | OS-1 ネットワークが創発する知能(1) | OS-17 ヒューマンコンピュータシミュレーションとクラウドソーシング(1) | OS-38 グリーンAI ~ AIによる環境貢献 ~ (1) | |
| データマイニング-時系列データ分析 | ヒューマンインタフェース・教育支援-ヒューマンコンピュータインタラクション | データマイニング-テキストマイニング | 基礎・理論-身体性(2) | | OS-1 ネットワークが創発する知能(2) | OS-17 ヒューマンコンピュータシミュレーションとクラウドソーシング(2) | OS-38 グリーンAI ~ AIによる環境貢献 ~ (2) | |

会場マップ

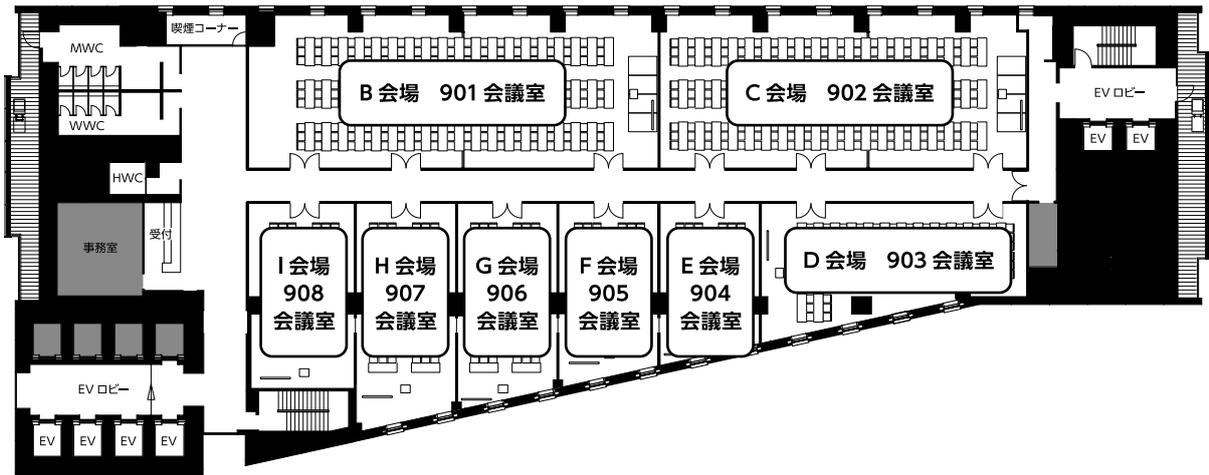
8F



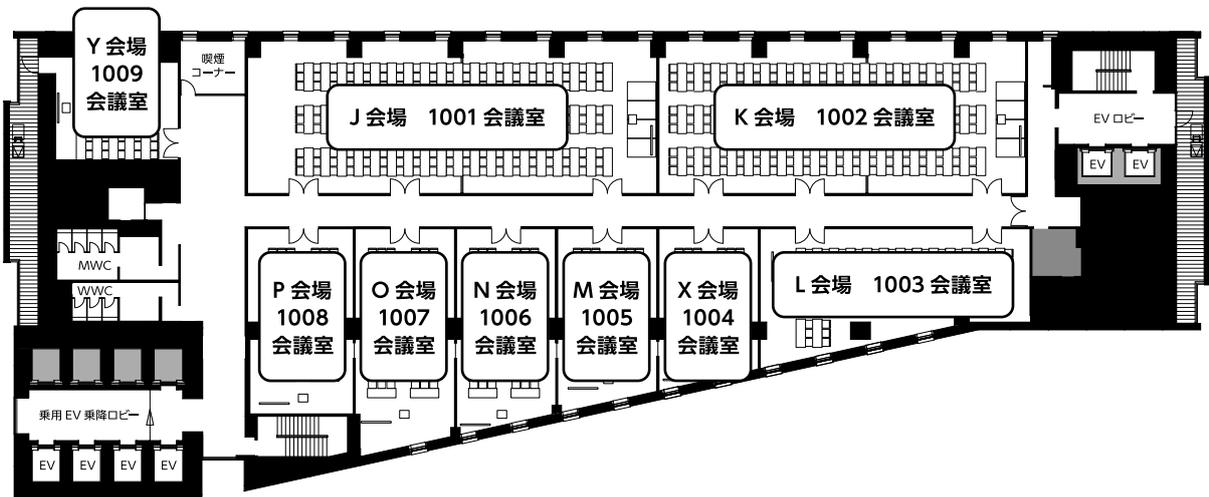
2F



9F



10F



基調講演・招待講演

基調講演

5月23日(火) 11:30~12:30 ウィンクあいち 大ホール (A会場)



「インタラクティブな人工知能を目指して — HAI と IIS —」

山田誠二氏 (本学会会長, 国立情報学研究所 教授,
総合研究大学院大学 教授, 東京工業大学 特定教授)

現在 AI への過大な期待が渦巻く中, 実際には AI が人間並の知的処理を行うことは難しく, AI にできることは断片的なサブタスクに過ぎません。よって, AI と人間が助け合ってより高度な問題解決を行うインタラクティブ AI の研究が重要かつ必然であると考えられます。本講演では, インタラクティブ AI の実現を目指した研究プロジェクトである, ヒューマンエージェントインタラクション HAI と知的インタラクティブシステム IIS について紹介します。HAI は, 人と擬人化エージェントやロボットとのインタラクションをデザインする研究分野であり, 我々日本の研究グループが開拓し, 現在国際会議が開催されるまでに発展しています。一方 IIS は, インタラクティブ機械学習をベースとして, 人間と AI の協調システムを目指すもので, こちらもインタラクションデザインをメインテーマとしています。これらの研究プロジェクトの背景, 考え方, 目的, 研究例についてお話しします。

招待講演 1

5月24日(水) 11:30~12:30 ウィンクあいち 大ホール (A会場)



「21世紀はどのような時代だろうか」

中津良平氏 (京都大学 特命教授, NT アソシエイツ 取締役)

AI の進歩は急速で, AI が人間のすべての知的活動を凌駕するシンギュラリティの到来が, 現実味をおびて議論されるようになりました。しかしその根底には, 人間の論理的な思考こそが人間の知的活動の根源であるとする, プラトン以来の西欧の哲学があります。そして 21 世紀もそれが社会の指導原理になると私たちは考えてきました。しかし最近では, 英国の EU 離脱の決定やトランプが米国大統領に選出されるなどのように, 誰も予測できなかったことが生じています。なぜでしょうか。どうも論理的な思考を超えて人間は複雑なものなのではないかと思われま。現実の社会で何が起りつつあるのかという観点から 21 世紀はどのような時代かを一緒に考えてみましょう。

招待講演 2 (対談)

5月25日(木) 11:30~12:30 ウィンクあいち 大ホール (A会場)



「機械学習 — 技術&ビジネスのさらなる展開」

岡野原大輔氏 (株式会社 Preferred Networks 取締役副社長)

藤巻遼平氏 (NEC データサイエンス研究所 主席研究員)

昨今の AI ブームに火をつけたのは機械学習の進化だと言われています。それぞれの企業において, 機械学習の最先端技術開発とそれをコアとしたグローバルなビジネス開発の両面を牽引している産業界の注目研究者二人に対談をお願いしました。最先端の機械学習技術・ビジネスの状況を紹介いただくとともに, 今後の AI 技術開発の方向性や世界市場で戦う戦略等について語っていただきます。

チュートリアル講演

チュートリアル講演 1

5月23日(火) 15:50~17:30 ウィンクあいち 902 会議室 (C 会場)



「機械学習」

鹿島久嗣氏 (京都大学 教授)

今回の人工知能ブームにおいて、機械学習、より広い意味ではデータ解析技術は中核的な役割を担っているといえるでしょう。元々は人工知能研究の一分野として始まり、知識獲得のボトルネックを解消するための解決策として期待された機械学習は、ビッグデータやモノのインターネット (IoT) といった近年の社会的要請を背景に大きく飛躍しました。現在では多くの企業・国・自治体が機械学習技術とその競争力の源泉として位置づけようとしのぎを削っています。一方で、メディア等では一部のセンセーショナルな側面のみが強調され、人工知能や機械学習に対する過剰な期待や過信があることも否めません。本チュートリアルは特に初学者を対象として、機械学習の可能性と限界を正しく理解することを目的とします。機械学習の基本的な考え方やモデルについて初歩から解説するとともに、深層学習や集合知の利用などの近年の動向についても紹介していきます。

チュートリアル講演 2

5月25日(木) 13:50~15:30 ウィンクあいち 901 会議室 (B 会場)



「対話システム」

東中竜一郎氏

(NTT メディアインテリジェンス研究所 主任研究員)

南泰浩氏 (電気通信大学 教授)

スマートフォン上の音声エージェントに加え、パーソナルロボットやスマートスピーカー、ECサイトにおけるチャットエージェントなど、人間と言葉でやり取りを行う対話システムがますます注目を浴びています。本チュートリアルでは、これらの対話システムの歴史、類型、計算モデル、アーキテクチャ、実装の仕方、ツールキットなど、対話システムを構築するにあたって知っておくべき事柄について解説します。また、データ駆動型のアプローチで対話システムを実現する際の重要な要素技術である、部分観測マルコフ決定プロセス (POMDP) やディープラーニングの利用についても、事例とともに分かりやすく説明します。本チュートリアルは、対話システムに関する一通りの知識を伝えることで、対話システムの研究を始めようとしている方や、対話システムのサービスを検討している方の一助となることを主な目的とします。

一般公開企画

今回の全国大会では、5月24日（水）に、5つの一般公開企画を開催します。加えて、5月24日（水）の中津良平氏による招待講演「21世紀はどのような時代だろうか」も、特別に一般公開いたします。

一般公開企画のみの参加に関しましては、大会受付で登録していただくことで、無料でご参加いただけます。一般公開企画（公開イベント、公開特別セッション、公開討論）の開催日当日に、大会受付において「一般公開企画に参加する」旨をお申し出いただき、参加登録をお願いいたします。一般公開企画専用の参加証をお渡しします。ただし、この一般公開企画専用の参加証では、一般公開企画以外のセッションやイベント（基調講演、招待講演（5月24日を除く）、チュートリアル講演、学生企画、一般セッション、オーガナイズドセッション、近未来チャレンジセッション、インタラクティブ発表セッション等）にはご参加いただけません。これらのセッションやイベントにも参加をご希望される場合は、通常の参加登録（有料）をお願いいたします。なお、通常の参加登録（有料）をされている方は、一般公開企画にもご参加いただけます（当日の大会受付でのお申し出は不要です）。

(1) 公開イベント

5月24日（水）11:00～17:30 ウィンクあいち 8F 展示場（Q会場）

RoboCup2017 Nagoya に向けて — ロボットと共に歩む暮らしを目指して —

(NPO 法人) ロボカップ日本委員会

1997年に名古屋で産声をあげた RoboCup が 20年の年月を経て名古屋に戻ってきます。RoboCup は、ロボット工学と人工知能の融合、発展のために自律移動ロボットによるサッカーを題材として日本の研究者らによって提唱されました。西暦 2050 年「サッカーの世界チャンピオンチームに勝てる、自律型ロボットのチームを作る」という夢に向かって人工知能やロボット工学などの研究を推進し、様々な分野の基礎技術として波及させることを目的としたランドマーク・プロジェクトです。サッカーだけでなく、大規模災害へのロボットの応用としてレスキュー、次世代の技術の担い手を育てるジュニアなどへと広がりを見せ、近年ではキッチンやリビングルームでの作業を、ロボットがいかに人間と共に作業を遂行できるかを競うロボカップ@ホームが注目されています。高齢化や女性の社会進出を背景として、家庭や公共空間におけるロボットソリューションへの期待が高まっています。一方で、日本では技術および経験知は豊富に蓄積されていますが、ロボットを介して人間を支援するソリューションは十分に提供されていないのが現状です。本イベントでは、ロボットと共に歩む暮らしを目指す、家庭用ホームサービスロボットのデモンストレーションを行います。

[ご参考] ロボカップ 2017 名古屋大会 <http://www.robocup2017.org/>
ロボカップ@ホーム <http://www.robocupathome.org/>



ロボカップ@ホーム（2016年）の実施風景

(2) 公開特別セッション 1

5月24日（水）9:30～11:10 ウィンクあいち 大ホール（A会場）

NEDO 人工知能技術開発の新たな取組 ～人を豊かにする社会に向けて～

NEDO では、現在の人工知能・ロボット関連技術の延長線上に留まらない革新的な要素技術の研究開発を狙いとして、人間を超越する又は人間に匹敵する人工知能、センサ、アクチュエータ等を新たな技術シーズとして研

究開発し、これまで人工知能・ロボットの導入について考えもつかなかった分野での新たな需要の創出や我が国が強みを有する分野との融合による産業競争力の強化につなげていくことを目指す「次世代人工知能・ロボット中核技術開発」を実施しております。本セッションでは、「次世代人工知能・ロボット中核技術開発」の事業概要と、本事業に関連して人工知能技術の社会実装における新たな取組についてご紹介いたします。

- NEDO からご挨拶
関根久氏 (NEDO ロボット・AI 部)
- 人を超えるゲーム AI が拓く未来
伊藤毅志氏 (電気通信大学 情報理工学研究科)
今年、5月20日には、将棋電王戦でコンピュータ将棋が名人と対戦し、5月23日から、AlphaGo がトッププロ棋士・柯潔との対戦を発表しています。多くのゲーム AI が人間を超えるレベルを実現してきましたが、本講演では、その達成した技術の概要をまとめます。そして、オセロ、バックギャモン、チェスといった既に人間を超えたゲーム AI が、実際にどのように人間と関わるようになってきたのかを紹介します。ゲーム AI で起こったことは、これから人間を超える知的システムが世の中に増えてきた時の多くの示唆を含んでいます。これらを概観して、来る 2045 年問題に向けての課題について問題提起をします。
- 自律移動型ロボット開発ベンチャーと大企業の連携～AI による新たなロボットサービス：SEQSENSE 社と TIS 社の事例～
黒田洋司氏 (SEQSENSE 株式会社 Co-Founder, CTO)
佐伯純氏 (TIS 株式会社 AI サービス事業部 AI サービス企画開発部 主査)
SEQSENSE は明治大学理工学部の黒田洋司教授らによる 2016 年 10 月創業のロボット開発ベンチャーです。同社と TIS によるオープンイノベーションの取組を双方の立場から紹介して頂きます。
- 大学及び研究者向けビジネスプラン研修プログラム (NEDO TCP & No Maps) のお知らせ
吉岡恒氏 (NEDO イノベーション推進部)
NEDO は研究開発型ベンチャーの起業を志す大学・研究機関等の研究者を対象に、ビジネスプラン作成のための研修とその発表機会(ピッチ)を提供するプログラムを実施しており、その参加者募集のお知らせです。
- NEDO 講座をはじめとした人材育成事業の紹介
福田有里氏 (NEDO ロボット・AI 部)
- 実技審査を伴うコンテスト方式の「次世代人工知能・ロボット中核技術開発」公募説明
葛馬弘史氏 (NEDO ロボット・AI 部)

(3) 公開特別セッション 2

5月24日(水) 13:50～15:30 ウィンクあいち 大ホール (A 会場)

深層学習の爆発的普及のために

深層学習が、IoT、ビッグデータの可能性に多彩な光を当てています。本セッションでは、深層学習の更なる普及加速に向けて、深層学習を簡単に使いこなした具体例、深層学習の学習済モデルの再利用など、モデルが開くビジネスの未来、そして、深層学習をより早く、安価に利用できる最新のインフラ事情など、深層学習の最新の動きについて、各界のリーダーからご紹介します。

[Agenda]

- オープニング：麻生英樹氏 (産業技術総合研究所 情報・人間工学領域 人工知能研究センター 副センター長)
- 講演 1 「Deep Learning の活用のための学習工場の構想」松尾豊氏 (東京大学)
Deep Learning は今後、製造業をはじめとする多くの産業に大きな影響を与えると考えられる。眼をもった機械という新しいカテゴリの製品群が今後、さまざまな産業領域で作られることになるが、それを国内で早期に実現していくためには、眼の部分を作るための工場、「学習工場」を作る必要がある。本講演では、こうした構想の概要と、実現するための方法について述べる。
- 講演 2 「ディープラーニングアプリの可能性～自動着色アプリ PaintsChainer 開発の経験から」
米辻泰山氏 (プリファードネットワークス)
研究分野で進歩の著しいディープラーニングだが、応用アプリケーションの持つ潜在力が高まってきている。PaintsChainer は生成モデルを利用した web サービスであり、インプット/アウトプットがほぼそのままニューラルネットワークに直結されている。構造的に非常にシンプルでありながら、多くのユーザに高い評価を得ることができた。ディープラーニングを使って既存のアプリケーションの一部を置き換えるだけでなく、単体の新しいアプリケーションとしての可能性にも期待したい。
- 講演 3 「深層学習を支える P2P 分散学習ネットワーク構想」清水亮氏 (株式会社 UEI)
(概要：TBD)
- 講演 4 「人工知能研究を爆発的に加速するエコシステム構想」萩島功一氏 (産業技術総合研究所)
高性能な計算資源、豊富な学習用データセット、多様な学習モデル、これらが自由自在に使い、研究者が

オープンに研究成果を発表し合い、お互いの研究成果を活用して、さらに学術研究を加速するような環境、「知の循環」を生み出す人工知能研究のエコシステムを産総研は作ろうとしている。

- パネルディスカッション「Deep Learning の Low Hanging Fruits をどう取るか」
モデレータ：丸山宏氏（プリファードネットワークス）
パネリスト：松尾豊氏（東京大学）、米辻泰山氏（プリファードネットワークス）、
清水亮氏（株式会社 UEI）、萩島功一氏（産業技術総合研究所）
- 司会：杉村領一氏（産業技術総合研究所）

(4) 公開特別セッション 3

5月24日（水）15:50～17:30 ウィンクあいち 大ホール（A会場）

JSTにおける先導的 AI 研究推進ファンドと若手研究者向け研究支援プログラム ACT-I の紹介

国が目指す社会の姿「Society 5.0/超スマート社会」の実現に向けて AI 技術への期待は大きく、AI 技術分野への大型研究投資が組まれています。特にアカデミア向けの重点ファンドとして知られるのが、科学技術振興機構 JST のプログラムです。本セッションでは、現在公募中のプログラム（CREST、さきがけ、ACT-I、RISTEX）の全体像、および、特に若手研究者向け研究支援プログラムとして昨年からはスタートした ACT-I の狙いや研究事例を中心に紹介します。

ACT-I は大学院修士学生から 35 歳未満の研究者が応募可能です！

若手研究者による積極的なチャレンジをお待ちしています！

[ご参考] ACT-I：https://www.jst.go.jp/kisoken/act-i/research_area/ongoing/bunyah28-1.html

JST の戦略的創造研究推進事業：<https://www.jst.go.jp/kisoken/index.html>

[Agenda]

- 司会：山口高平氏（慶應義塾大学 教授）
- 科学技術振興機構 JST のプログラム（公募中）の紹介：
 - 社会技術研究開発センターの RISTEX のご紹介
茅明子氏（社会技術研究開発センター アソシエイトフェロー）
 - 戦略研究推進部の CREST、さきがけ、ACT-I のご紹介
松尾浩司氏（戦略研究推進部 ICT グループ 調査役）
- ACT-I の狙いと研究事例：
 - 後藤真孝氏（産業技術総合研究所 首席研究員、ACT-I「情報と未来」研究総括）
 - ACT-I 採択研究者（五十音順）：青木裕一氏（東北大学）、小田昌宏氏（名古屋大学）、小林亮太氏（国立情報学研究所）、馬場雪乃氏（京都大学）、矢内直人氏（大阪大学）
- 文部科学省からの期待：栗原潔氏（文部科学省 研究振興局情報担当 専門官）

(5) 公開討論

5月24日（水）17:50～19:30 ウィンクあいち 大ホール（A会場）

人工知能学会 倫理委員会

人工知能学会倫理委員会は 2017 年 2 月に「倫理指針」を公開しました。海外では 2016 年 12 月、「人工知能および自律システムの倫理的配慮に関する IEEE グローバル・イニシアティブ」が“Ethically Aligned Design（倫理的に配慮されたデザイン）”のバージョン 1 を公開するなど、国内外で様々な議論が展開されています。2017 年度の倫理委員会公開討論では人工知能学会倫理委員会の「倫理指針」について学会員、学会員外からのフィードバックを得るほか、“Ethically Aligned Design”等の制定に関わったゲストをお招きし、人工知能の倫理ガイドラインで扱う課題等について議論を行います。

話題提供者：松尾豊氏（東京大学）、Danit Gal（北京大学、Tencent、IEEE）、ほか

[ご参考] 人工知能学会倫理委員会のホームページ <http://ai-elsi.org/>

特別セッション・学生企画セッション

特別セッション「JSAI Cup 報告会」

5月23日(火) 17:50~20:10 ウィンクあいち 902 会議室 (C 会場)

全国大会に先立ち「JSAI Cup 2017: 2017 年度人工知能学会データ解析コンペティション」が開催されました(詳細はこちら http://www.ai-gakkai.or.jp/jsai2017/jsai-cup_info)。このコンペティションでは、参加者に気象データと JR 東日本首都圏 5 路線の鉄道支障履歴データを提供し、気象データに基づく鉄道支障予測を題材に予測モデリングの技術を競い合いました。本セッションでは、コンペティションの開催報告を行うとともに、上位入賞者による予測手法・分析結果についての講演を通じて、実社会データに対する予測モデリング手法を紹介いたします。

[アジェンダ]

- JSAI Cup 2017 開催概要紹介
- 上位入賞者による講演
- 表彰式・総括

[オーガナイザ]

鹿島 久嗣, 馬場 雪乃 (京都大学)
齊藤 秀, 高田 朋貴, 浜野 紘一 (株式会社オプト)

学生企画セッション「人工知能と職業・失業」

5月25日(木) 15:50~17:30 ウィンクあいち 902 会議室 (C 会場)

「人工知能と職業・失業」と題し、ますます広がる人工知能ブームに対して、(1)今の人工知能は何がどこまで出来るのか、(2)人間のどのような仕事を代替してしまうのか、(3)その影響は人間にとって有益なのか、それとも・・・、いうことを中心に、議論したいと思います。

人工知能ブームはとどまるところを知らず、様々な業界や企業で人工知能の技術が利用されています。一方でこの人工知能が人間にとって様々な影響をおよぼすのではないかという指摘も上がって来ています。

そこで本企画では、学生から熟練の研究者まで、それぞれの研究分野が社会にどのような影響をあたえるか議論する場を設けます。人工知能研究がどのような影響をもたらすかを学生・若手から自由な意見を出し合い、今後の自分の研究の指針としていきませんか。人工知能は一部の能力では人間を超えています。まだまだ人間の想像力・発想力を超えることは出来ていません。しかし、人工知能は間違いなく私達の生活と切っても切れない縁で結ばれているでしょう。もしあなたが働いている仕事が人工知能に代替されたら・・・、研究者は社会的責任として考えなければいけないかもしれません。形式としては、本テーマと連動した招待講演の後、ライトニングトークやグループディスカッションなど、皆様に気軽にご参加いただける形での議論を検討しております。皆様のご参加をお待ちしております。



招待講演 1: 業務プロセスから考えた人と AI の共創社会

山口 高平 氏 (慶應義塾大学 教授)

アルファ碁がトッププロ棋士に勝利して以来、難しい囲碁の世界で AI はプロを超えたのだから、我が社のこの業務位なら AI で簡単にできるだろうと考えるユーザが増え、AI プロジェクトが途中で破綻するケースが増えてきています。AI を大括りで捉えるのではなく、少なくとも、ビッグデータ+機械学習型 AI と知識情報処理型 AI に大別するとともに、職業単位ではなく、業務プロセスレベルで、人と AI の関係を見通せば、代替・競争ではなく共創という青写真が見えてきます。本講演では、このような考え方を説明し、近未来社会としての「人と AI の共創社会」についてお話します。



招待講演 2: 「仕事」を再定義・再構成する

江間 有沙 氏 (東京大学 特任講師)

「もしあなたの仕事が人工知能に代替されたら…」を考えるためには、「あなたの仕事」をまず定義、あるいは切り分けることから始めなければいけません。自分たちの「暮らし」や「働く」をタスクに分類・分割するワークショップを開催すると、意外にも「機械に奪われてほしいタスク」が結構あることに気づかされます。それは、面倒くさい・複雑な処理が必要とされるものだったり、制度的・慣習的な壁があるものだったりします。また、「機械に任せたくないタスク」の意見が割れるのは、ひとりひとりの価値観の議論へと繋がります。価値観が割れた時、合意が取れなくなった時、技術的あるいは対話・交渉によってタスクの中身を再定義・再構成する力が必要となります。技術の話をしてはいたはずなのに、自分自身の在りたい姿や目指すべき社会像の話をしている、そんなワークショップのお手伝いできればと思います。

ランチョンセミナー

昼休みの時間帯に、スポンサー企業様によって提供されるセミナーです。お弁当・飲み物付きです。参加可能な人数に上限があるため、セミナー当日の朝（受付オープン時間 8:30 から）、8F 受付にて、先着順で整理券を配布します。なお、セミナー開始時刻を 5 分過ぎてもセミナー会場に来られない場合、その方の整理券は無効とさせていただきます。

ランチョンセミナー（1）エヌビディア合同会社 先着 100 名

5月25日（木）12:40～13:30 ウィンクあいち 1001 会議室（J 会場）

「NVIDIA が加速するディープラーニング」

司会：林 憲一（エヌビディア合同会社）

講演：佐々木 邦暢（エヌビディア合同会社）

エヌビディアのディープラーニングへの取り組みは GPU の開発だけではありません。ディープラーニングを加速するための様々なソフトウェアの提供、パートナーとの協業など多岐に渡ります。本セッションではエヌビディアのディープラーニングへの取組みの最新情報をご紹介します。

ランチョンセミナー（2）株式会社センスタイムジャパン 先着 30 名

5月25日（木）12:40～13:30 ウィンクあいち 906 会議室（G 会場）

「Deep Learning による画像認識の最先端とその実用にむけて」

司会：上野山 徹（株式会社センスタイムジャパン）

講演：Shi Jianping (SenseTime Group Ltd.)

近年の画像認識では Deep Learning によって認識性能がめざましく向上されてきている。ここでは、昨年の大規模画像認識コンペティション ILSVRC2016 で優勝したアルゴリズムを通じてその最先端に触れるとともに、そのような画像認識技術が実際どのように実用化されつつあるかを紹介する。

インダストリアルセッション

産業界における人工知能技術の具体的な応用事例・技術やニーズ等が紹介されます。今大会の賛助会員スポンサー様からの発表になります（製品や企業の宣伝ではなく、技術・事例・ニーズ等の紹介）。

インダストリアルセッション 1

5月23日（火）13:50～15:30 ウィンクあいち 902 会議室（C会場）

(1) 人工知能を用いた製造業向け異常検知と開発ツールの紹介

鈴木 克信（(株)クロスコンパス・インテリジェンス 産業ビジネス推進室）

ディープラーニングを活用した異常検知用の人工知能により、異常の検出率は格段に向上した。これにより製造業における品質改善と、これまで人により判別していた時間は短縮され、装置の異常やプロセスの変動も事前に検出することが可能になって来た。一方で、製造業では熟練技術者の減少と労働人口の減少が深刻な課題になってきている。本日紹介する人工知能開発環境はこれらの課題を解決し、熟練者の技術継承を支援し、且つ今後の多種多様な製品のニーズにも対応できる一つの人工知能ソリューションである。

(2) 機械学習/深層学習フレームワーク「 ∞ ReNom」による製造、インフラ、エネルギー問題へのAI適応事例

蝦名 拓也（株式会社グリッド エバンジェリスト）

機械学習や深層学習により作られる人工知能の真価は、エネルギー問題や、製造現場、社会インフラなどの問題解決に用いられた時に初めて発揮されます。エネルギーソリューションとAIテクノロジーの異なる事業展開から得られた、幅広いノウハウを基にしたAI/IoT適応事例をはじめ、AI導入のポイントや最新のトレンドをわかりやすく解説します。

(3) (株)富士通研究所のディープラーニングと Linked Open Data

丸山 文宏（(株)富士通研究所 人工知能研究所）

富士通研究所で研究開発しているディープラーニング(DL)と Linked Open Data(LOD)を紹介します。DLでは、変動が激しいセンサデータなどの時系列データやグラフで表現されるデータを高精度で分類する技術を開発し、DLの適用範囲を拡大しています。時系列データではトポロジカルデータ分析、グラフデータでは統一的なテンソル表現を用いたDL技術を開発し、ものづくり、医療、金融など幅広い分野への適用を進めています。LODでは、世界中のLODを収集し、大規模知識ベースを構築しており（一部をLOD4ALLとして公開）、これをベースに、テキストや表形式のデータをLOD化する技術、大規模グラフに対し検索・推論する技術などを開発しています。

(4) 日本ユニシスのAIビジョン、研究、事業事例のご紹介

中原 和洋（日本ユニシス株式会社 総合技術研究所）

日本ユニシスでは、よりよい社会を実現するために人と協調・共創する人工知能、すなわち「人に寄り添う人工知能」の実現を目指し、研究から事業適用まで幅広く取り組んでいます。日本ユニシスのAI研究は1980年代に始まり、技術と実績を積み重ねてきました。例えば、自然言語処理の領域では、「ロボットは東大に入れるか」プロジェクトにおいて世界史Bを解くAIを開発し、2016年度センター試験模試で偏差値66.3のトップ成績を収めています。また、コモンセンス知識ベースの構築や、知識創造支援への応用に取り組んでいます。本セッションでは、これら自然言語処理技術を中心に、最近の研究と事業事例をご紹介します。

(5) 社会から求められるAI関連技術について

藤田 肇（株式会社FRONTEO 行動情報科学研究所 技術戦略課）

株式会社FRONTEO（旧称：UBIC）は、AIを用いてビッグデータ分析を支援するテクノロジー企業です。国際訴訟・不正調査などの失敗の許されない緊迫した現場を通して、人間の機微を理解するAIエンジン「KIBIT（キビット）」を完成させました。本発表では、リーガルだけでなく、ヘルスケア、デジタルマーケティング、ビジネスインテリジェンスなど、多様な事業領域にKIBITを応用した事例を紹介し、AI関連研究の成果を産業的に応用する観点から、いま社会から真に求められている情報処理技術について説明します。

(6) スパース最適化を利用した細胞動体解析システム Hotaru の開発

塩澤 暁広（NTTデータ数理システム） 竹川高志（工学院大学）

動画像として神経回路の活動を記録したデータから細胞の形状と活動の時刻を精度良く自動検出するシステムを開発した。スパース最適化を用いることで、SN比が悪い画像からノイズを除去して複数の信号源が生成するイベント発生時刻を検出できる。システムの基礎となるアルゴリズムと実装は他分野にも広く応用可能である。

5月24日(水) 9:30~11:10 ウィンクあいち 902会議室(C会場)

(1) 基幹業務システムに蓄積されるデータとAIの活用

坂井 信之(株式会社オロ ビジネスソリューション事業本部 研究開発グループ)

弊社ではZAC EnterpriseというERP(基幹業務システム)の開発・販売を行っています。ZACでは勤怠・経費・販売・購買などの様々なデータを一元管理し、プロジェクト単位での収支を見える化することで、経営者やプロジェクト管理者の判断に役立てています。しかし、判断材料となる勤怠や経費といったデータを日々入力する必要があるため、ユーザにとって負担となり、また、入力のコストもかかります。そこでAIを活用し、過去のデータから学習を行い、入力の補助・自動化を行うことでユーザの負担を少なくし、業務の効率化を図りたいと考えています。その他にも、過去のプロジェクトを解析・活用することで、プロジェクトの収支予測の精度向上にAIが活躍することが期待されます。

(2) 人工知能はビジネスの出会いをどう変えるか

常楽論(Sansan株式会社)

ビジネスシーンにおいて出会いの証は名刺として存在し、それは年間100億枚流通していると言われています。Sansanはその名刺を正確にデータ化し、活用するプラットフォームを提供しており、業界シェアは81%を占めています。Sansanは年間数億枚の名刺をデータ化し管理していますが、そのデータのなかにはこれまで見えていなかった人と人の繋がりや新しい発見が存在していると考えられます。AI技術を用いて、データを元に予め出会うべき人を教えてくれる、過去に出会った人の中から今会うべき人を教えてくれるといったことが可能な世界を実現することが我々の目標です。

(3) 問い合わせデータを用いた顧客ニーズの抽出と返答システムへの応用

福角 朝美(株式会社ロックオン)

商品に関する問い合わせデータを用いて、機械学習による分類を行い、顧客のニーズをクラスタリングし、商品の機能追加や開発に応用できるのではないかと考えている。さらに、問い合わせの増加による人的リソースの確保や作業負荷軽減のため、問い合わせの種類やその内容によって自動的に返答できるシステムの構築を目指す。

(4) 広告効果計測におけるAI技術導入事例

玉川 奨(株式会社CyberZ)

近年、インターネット上には様々な広告商材が提供されており、企業の広告活動における選択肢が広がっている。弊社では、スマートフォン広告の効果計測ソリューション『F.O.X』を提供し、F.O.Xを通して広告主の広告活動をサポートしているが、広告主のニーズが多様化することで、広告効果計測に求められることも多様化してきている。こうした需要への課題解決に対し、AI技術への期待は高く、弊社でも様々な取り組みを行っている。本発表では、『F.O.X』及び弊社で提供している広告商材へのAI要素技術の導入事例を紹介する。

(5) ブランディング広告におけるユーザの忘却を加味した入札戦略

馬場 惇(株式会社サイバーエージェント アドテック本部 AI Studio AI Lab)

広告マーケティングのデジタルシフトが進む昨今、ブランディングを目的としたWeb広告の需要が高まってきています。そこで、広告主の商品やプロダクトの認知を最大化する広告配信を実現するために、ユーザの広告接触後の「忘却」をモデリングし入札戦略に活かす取り組みを理化学研究所の前原氏と進めているので、そこでの事例をご紹介します。

(6) オープンイノベーション活用のすゝめ

高田 朋貴(株式会社オプト データサイエンスラボ)

オプトデータサイエンスラボではオンライン上でデータ分析コンテストを開催するプラットフォーム“DeepAnalytics”を保持しており、オープンイノベーションを活用して、予測モデルを調達するサービスを運営しております。本セッションでは、料理画像データを題材として2017年1月~2017年3月まで開催された「人工知能技術戦略会議等主催 第1回AIチャレンジコンテスト」から得られた知見や実際に提出された予測モデル等の事例をご紹介します。

5月25日(木) 15:50~17:30 ウィンクあいち 1001 会議室 (J会場)

(1) パナソニックにおける人工知能分野の研究開発事例紹介

井上 昭彦 (パナソニック株式会社 ビジネスイノベーション本部 AIソリューションセンター)

これまで人工知能技術は、Webの世界を中心に様々な応用が進められて来ました。今後はさらに応用範囲が拡がり、くらしやビジネスにおけるリアルな人の行動にAI技術を活用し、より安全で負荷のないくらしの実現が求められると考えています。本発表では当社の強みとするデバイスやシステム化技術とAIを融合させ、ソリューション・システムとして人工知能技術を形にしていくことを目指した、各種研究開発事例の紹介をいたします。

(2) OKIにおけるAI/データ分析への取り組み

竹内 晃一 (沖電気工業(株) 情報・技術本部 研究開発センター センシング技術研究開発部 データ分析ユニット)

OKIは情報通信技術とメカトロニクス技術を柱に、銀行やコンビニ ATM、光や無線通信システム、ETC、航空管制システムや空港のチェックインシステムなど、業界をリードする確かな技術と信頼で社会インフラの安心と安全を支えているBtoBメーカーです。近年、これらの事業に伴うデータを活用し、より付加価値の高い製品やソリューションを提供しようという機運が高まってきており、対応を進めています。本発表では、OKIにおけるデータ分析やAIに関わる取り組みについて、いくつかの事例を挙げ、その概要や今後の展開について紹介します。

(3) 人工知能のビジネス応用の現状

上村 崇 (株式会社 ALBERT 代表取締役社長)

IoTやインダストリー4.0といった新たな市場に注目が集まる中で、人工知能、特にディープラーニングや機械学習のビジネスへの応用が急速に進んでいます。本領域の先端技術の研究とビジネスでの応用を支援するALBERTが、ヘルスケアやスマートファクトリー、アパレルといった分野への活用を具体的な事例を交えてご紹介します。

(4) 人工知能技術が導く世界最先端の半導体製造プロセス

折原 良平 (東芝 研究開発センター 知識メディアラボラトリー)

半導体製造における競争力確保にはローコスト化が必須であり、そのためには、オペレーションの自動化、生産規模の拡大、生産上の課題の早期発見/解決による品質確保、が求められる。東芝のフラッシュメモリ製造拠点である四日市工場では、自動化生産ラインから大量のデータを収集し、品質監視と課題解決を行なう技術者に提供する情報システムに基づき品質を確保する仕組みが作られている。しかし、生産規模の拡大に伴い、データ解析の自動化が求められるようになった。同工場ではAI技術の適用によりすでに一定の生産性向上を達成しているが、大量のデータが利用でき、成果がコスト低減を通して利益に直結するこの現場には未だ多くのニーズが眠っている。これまでの成果と今後への期待を紹介する。

(5) NECのAI技術による社会価値創造

酒井 淳嗣 (NEC データサイエンス研究所)

NECは「見える化」「分析」「制御・誘導」の各領域において、AI関連技術の開発を約半世紀にわたり進めている。ますます複雑化・高度化する社会課題に対し、AI技術群(NEC the WISE)を活用し、価値増幅の追求と、人とAIの協調による人の知的創造活動の最大化を行っている。NEC中央研究所で研究開発した世界ナンバーワン、あるいはオンリーワンのAI技術を活用したソリューションとして、安全・安心に貢献するパブリックセーフティ、大規模な社会インフラ、マーケティングやオペレーションを行う企業活動などの分野における事業事例をベースとなるAI技術と共に紹介する。

(6) データへのアクセシビリティが変える深層学習

田丸 健三郎 (日本マイクロソフト株式会社 業務執行役員 ナショナルテクノロジーオフィサー)

深層学習の進歩とともにデータの収集、また収集したデータの取り扱い、アクセシビリティ要件も大きく変わっています。既存の学習フレームによる新たなデータベース活用手法について紹介します。

5月23日(火) 11:30-12:30性13:50-15:30性15:50-17:30

| | | | | |
|-----------------------------------|--|--|---|--|
| A 会場性ウイंकあいち 2F (大ホール) | | | | |
| 開会挨拶(11:20-11:30)性 | | | | |
| 基調講演：山田誠二(国立情報学研究所)(11:30-12:30)性 | | | | |
| 13:50 | A 会場性ウイंकあいち 2F (大ホール) | B 会場性ウイंकあいち 9F (901 会議室) | C 会場性ウイंकあいち 9F (902 会議室) | D 会場性ウイंकあいち 9F (903 会議室) |
| | <p>[1A1-OS-05a] オーガナイズドセッション-OS-5 Deep Learning(1)(13:50-15:30)</p> <p>1A1-OS-05a-1 クラックパッドにおける Deep Learning を用いた料理画像判別用の取り組み (菊田 通平、○柴谷 悠一郎、Rybicki Leszek)</p> <p>1A1-OS-05a-2 アメリカンフットボールにおけるオフフェンシブライン選手の動作認識 (○西村 宏武、岡 夏樹、早川 博章、廣田 敦士)</p> <p>1A1-OS-05a-3 画像とテキストの潜在的な意味情報を用いたニューラル翻訳モデルの提案 (○富山 翔司、味原野 雅史、鈴木 雅大、中山 浩太郎、松尾 豊)</p> <p>1A1-OS-05a-4ml 深層生成モデルのサンプリングダイナミクスが実現する概念への引き込み (○長野 祥大、唐木田 亮、岡田 真人)</p> <p>1A1-OS-05a-5 深層生成モデルを用いたマルチモーダルデータの半教師あり学習 (○鈴木 雅大、松尾 豊)</p> | <p>[1B1-OS-25a] オーガナイズドセッション-OS-25 知的対話システム(1)(13:50-15:30)</p> <p>1B1-OS-25a-1 非明示的な発話状況を考慮したニューラル対話モデルの検討 (○佐藤 翔悦、吉永 直樹、豊田 正史、喜連川 優)</p> <p>1B1-OS-25a-2 対話中の未知語獲得のための正しいクラスに基づく暗黙的補強要求の抽出 (○大野 航平、武田 龍、中野 幹生、ニコルズ エリック、駒谷 和範)</p> <p>1B1-OS-25a-3 対話型共創法支援システムにおける質問応答機能の開発と評価 (○大瀧 光、大武 美保子)</p> <p>1B1-OS-25a-4ml 表情・音響情報・テキスト情報からのリアルタイム感情推定システム (○岡田 敦志、上村 謙史、目良 和也、黒澤 義明、竹澤 寿幸)</p> <p>1B1-OS-25a-5 選択的対話におけるプレイヤー主導とNPC主導の適応的な切り替え (○高橋 ともみ、岡 夏樹、早川 博章、荒木 雅弘、深田 智)</p> | <p>インダストリアルセッション1(13:50-15:30)</p> | <p>[1D1] ロボットと実世界-ヒューマンロボットインタラクティブセッション(1)(13:50-15:30)</p> <p>1D1-1 HRI における表情認識を用いたユーザの感情推定手法に関する基礎的検討 (○朱 曜南、ジメネス フェリックス、吉川性弘、古橋 武)</p> <p>1D1-2ml マルチモーダル情報を用いたロボットによる見守りシステム開発の一考察 (○飯島 采永)</p> <p>1D1-3 ロボットの随伴性行動を生成するための振る舞い統合手法 (○滝本 佑介、長谷川 孔明、今井 備大)</p> <p>1D1-4 対話を通じて子供の学びにロボットの複数体化が及ぼす影響 (○飯尾 尊優、吉川 雄一郎、石黒 浩)</p> <p>1D1-5 教育支援ロボットへの適応を想定した身体動作による感情表出法の検討 (○谷岸 悠平、ジメネス フェリックス、吉川 大弘、古橋 武)</p> |
| 15:50 | <p>[1A2-OS-05b] オーガナイズドセッション-OS-5 Deep Learning(2)(15:50-17:30)</p> <p>1A2-OS-05b-1 深層強化学習におけるオフライン事前学習法 (○那須野 薫、松尾 豊)</p> <p>1A2-OS-05b-2 Deep Latent Space における汎用プランニング (○浅井 政太郎、福永 アレックス)</p> <p>1A2-OS-05b-3 敵対的訓練を利用したドメイン不変な表現の学習 (○岩澤 有祐、矢入 郁子、松尾 豊)</p> <p>1A2-OS-05b-4 自然勾配近似法を起点としたバッチ正規化の数理的理解 (○木脇 太一)</p> <p>1A2-OS-05b-5 ディープラーニングと連化 (○松尾 豊)</p> | <p>[1B2-OS-25b] オーガナイズドセッション-OS-25 知的対話システム(2)(15:50-17:30)</p> <p>1B2-OS-25b-1 会話参加状態を考慮した振る舞いをするロボットのシステムアーキテクチャ (○菅原 一真、浅野 秀平、赤川 健斗、藤江 真也、小川 哲司、小林 哲則)</p> <p>1B2-OS-25b-2 複数ロボット間連携による対話回避効果の分析 (○杉山 弘晃、目黒 豊美、吉川 雄一郎、大和 尊司)</p> <p>1B2-OS-25b-3 雑談対話ログを用いた話者の潜在的興味対象の推定 (○梶手 優矢、稲葉 通将、高谷 智哉、山田 藍、高橋 健一)</p> <p>1B2-OS-25b-4 意味と表記の組み合わせによる用例ベースの質問応答モデル (○川端 貴幸、佐藤 一誠)</p> <p>総合討論</p> | <p>チュートリアル講演：「機械学習」(15:50-17:30)</p> | <p>[1D2-OS-29a] オーガナイズドセッション-OS-29 ことば-コンピュータ-コミュニケーション(1)(15:50-17:30)</p> <p>1D2-OS-29a-1 感情表現の論理構造を求めて性 8 (○岩垣 守彦)</p> <p>1D2-OS-29a-2 日本語小説の会話タグ付コーパスの開発に向けて (○村井 源)</p> <p>1D2-OS-29a-3 恋愛漫画における物語構造分析とその応用 (○内山 清子、石川 諒)</p> <p>1D2-OS-29a-4 歌舞伎の多重物語構造と芸能情報システム (○小方 幸)</p> <p>1D2-OS-29a-5ml2 小説群からの動詞をベースとした事象連鎖の獲得と利用 (○荒井 達也、小方 幸)</p> |

| | | | | |
|-------|--|---|---|---|
| 13:50 | <p>E 会場性ウイंक あいち 9F (904 会議室)</p> <p>[1E1-OS-24a] オーガナイズドセッション -OS-24 人工知能が誘発する問題の人工知能による解決を目指して (1) (13:50-15:30)</p> <p>1E1-OS-24a-1 OS 招待講演, 公平配慮型データマイニング技術の進展 (○神鷹 敏弘)</p> <p>1E1-OS-24a-2 人工知能倫理に関わる社会的次元/個人的次元の峻別と交差 (○河島 茂生)</p> <p>1E1-OS-24a-3 人工知能の製造物責任とリスクに関する試論 (○吉岡 真治)</p> <p>1E1-OS-24a-4 人工知能技術の導入判断にかかる意思決定者のバイアスとその解決に向けて (○大岩 秀和, 教頭 良彦, 淡島 英輝)</p> | <p>F 会場性ウイंक あいち 9F (905 会議室)</p> <p>[1F1-OS-26a] オーガナイズドセッション -OS-26 エビデンス指向のシステムデザインとラーニングアナリティクス (1) (13:50-15:30)</p> <p>1F1-OS-26a-1 Behavioral Analysis and Visualization on Learning Logs from the CALL Course (○Li Huiyong, Tsuchiya Tomoyuki, Saehiro Daiki, Tamiguchi Yuta, Shimada Atsushi, Suzuki Yubun, Ohashi Hiroshi, Ogata Hiroaki)</p> <p>1F1-OS-26a-2 プログラミング演習における演習履歴自動収集環境とそれを利用した授業改善の検証 (○小暮 悟, 杉山 匠, 野口 靖浩, 小西 達裕, 伊東 幸宏)</p> <p>1F1-OS-26a-3 時系列クラスタリングを利用した基礎学居の学習データ分析 (○内藤 純平, 馬場 雪乃, 鹿島 久嗣, 高木 丈智, 布野 卓也)</p> <p>1F1-OS-26a-4 Web 調べ学習のためのマイクロワールドデザイン (○柏原 昭博, 柿沼 保宏, 太田 光一)</p> <p>1F1-OS-26a-5 メタ認知的活動に着目した反省モデルを有した食事推薦エージェントの有効性の検証 (安田 有希, ○田和辻 可昌, 松居 辰則)</p> | <p>G 会場性ウイंक あいち 9F (906 会議室)</p> <p>[1G1-OS-21a] オーガナイズドセッション -OS-21 「プロジェクシオン科学」の創出と展開 (1) (13:50-15:30)</p> <p>1G1-OS-21a-1 プロジェクシオン・サイエンスに基づく認知的モデルの提案と身体投射システムの実装 (○小野 哲雄, 馬 雷)</p> <p>1G1-OS-21a-2 ロボットハンド制御における自己身体のプロジェクシオン (○嶋田 総太郎, Ismail Mohammad Arif Fahmi)</p> <p>1G1-OS-21a-3 プロジェクシオン工学からプロジェクシオン科学へ (大山 英明, 中村 壮亮, ○岡田 浩之)</p> <p>1G1-OS-21a-4 OS 招待講演, コグネティクス: 工学と認知神経科学のインタラクション (○原 正之)</p> | <p>H 会場性ウイंक あいち 9F (907 会議室)</p> <p>[1H1] エージェント・エージェント設計・シミュレーション (13:50-15:30)</p> <p>1H1-1 進化シミュレーションによるリスク下の人間行動の創発 (○嶋島 彰)</p> <p>1H1-2 ヒューリスティックモデルによる群集シミュレーション (○西川 憲明, 廣川 雄一, 山田 武志, 印南 潤二, 浅野 俊幸)</p> <p>1H1-3 複数回交渉問題における Boosting を用いた効用関数の推定手法 (○松根 篤生, 藤田 桂英)</p> <p>1H1-4 区間コストの公平性を考慮する経路最適化の検討 (○松井 俊浩, 松尾 啓志)</p> <p>1H1-5in2 プライバシー保護を考慮した連続ダブルオークションのための BLMAB を用いたパラメータチューニング機構の実現 (○佐藤 匠, 福田 直樹)</p> |
| 15:50 | <p>[1E2-OS-24b] オーガナイズドセッション -OS-24 人工知能が誘発する問題の人工知能による解決を目指して (2) (15:50-17:30)</p> <p>パネルディスカッション</p> | <p>[1F2-OS-26b] オーガナイズドセッション -OS-26 エビデンス指向のシステムデザインとラーニングアナリティクス (2) (15:50-17:30)</p> <p>1F2-OS-26b-1 Kir-Build 概念マップのモデルの紙ベースでの利用と学習結果の分析 (○山元 翔, 平嶋 宗)</p> <p>1F2-OS-26b-2 機械学習を用いた学習者の生体情報と心的状態の関係性抽出の試み (○松居 辰則, 田和辻 可昌)</p> <p>1F2-OS-26b-3 学習対象の情報構造に基づくシステムデザインにおける操作データからのラーニングアナリティクス (○林 雄介, 平嶋 宗)</p> <p>パネルディスカッション</p> | <p>[1G2-OS-21b] オーガナイズドセッション -OS-21 「プロジェクシオン科学」の創出と展開 (2) (15:50-17:30)</p> <p>1G2-OS-21b-1 利那から共有信念へのプロジェクシオンダイナミクスと創発現象 (○高橋 英之, 堀井 隆斗)</p> <p>1G2-OS-21b-2 ラバーハンドイリュージョンによる身体感覚の延長を脳活動と筋電から見る (○上田 拓弥, 工藤 卓)</p> <p>1G2-OS-21b-3 プロジェクシオンによるカル認識 (○寺田 和盛)</p> <p>1G2-OS-21b-4 読者の熱中状態の同定 (○布山 美慕, 日高 昇平)</p> <p>1G2-OS-21b-5 自動機械に対する動作模倣による人間の身体認知の拡張条件の検討 (○畑野 太一, 篠沢 一彦, 今井 倫大)</p> | <p>[1H2-OS-15a] オーガナイズドセッション -OS-15 不動産と AI (1) (15:50-17:30)</p> <p>1H2-OS-15a-1 OS 招待講演, 不動産価格の決まり方・AI は不動産鑑定士に勝つことができるのか? (○清水 千弘)</p> <p>1H2-OS-15a-2 都市間比較を目的とした住宅価格指数の整備に関する研究 (○横山 貴央, 清水 千弘)</p> <p>1H2-OS-15a-3 暗黙知センシングに基づいた飲食店向き不動産店舗の賃料推定 (荒川 周造, ○藤井 博彦, 小川 祐樹, 荒川 豊, 安本 慶一, 太田 敬彦)</p> <p>1H2-OS-15a-4 IoT センサを用いたマンション物件計測と快適度評価 (○大瀨 友暉, 山崎 俊彦, 相澤 清晴, 島海 哲史, 林 幹久)</p> |

| | | | | |
|-------|-----------------------------|---|-----------------------------|---|
| 13:50 | I 会場性ウイंकあいち 9F (908 会議室) | <p>[11I] AI 応用・産業システム (13:50-15:30)</p> <p>11I-1 Markov Logic Network による機械加工因子間の確率推定 (○佐々木 裕、三輪 誠、古谷 克司、原田 博正、寺本 一成)</p> <p>11I-2 Deep Boltzmann Machine を用いたデータ融合手法の提案 (○新美 潤一郎、星野 崇宏)</p> <p>11I-3 複雑な構造の経時データ解析におけるモデル選択についての考察 (○原田 奈弥、山下 和也、黄 冬陽、本村 陽一)</p> <p>11I-4in1 ニューラルネットワークを用いたガスプラントの品質予測 (○泉谷 知範、切通 恵介、島田 健一郎、伊藤 浩二)</p> | J 会場性ウイंकあいち 10F (1001 会議室) | <p>[1J1] 自然言語処理・情報検索・情報抽出・要約 (1) (13:50-15:30)</p> <p>1J1-1 単語出現頻度と機械学習手法を利用した公開時評の課題・手段分類システムの検討 (○榎松 理樹)</p> <p>1J1-2in2 文書の潜在情報と表面情報を考慮したタイムライン要約への取り組み (○柏井 香里、小林 一郎)</p> <p>1J1-3 分散表現を用いたトリアル抽出 (○蛭子 琢磨、市瀬 龍太郎)</p> <p>1J1-4 文書分類とマルチタスク学習による重要文抽出 (○磯沼 大、藤野 暢、浮田 純平、村上 通、浅谷 公威、森 純一郎、坂田 一郎)</p> <p>1J1-5 小学生を対象とした Web ニュース読解支援システムのための重要語抽出手法の検討 (○河村 宗一郎、安藤 一秋)</p> |
| 13:50 | L 会場性ウイंकあいち 10F (1003 会議室) | <p>[1L1] データマイニング - データマイニング応用 (1) (13:50-15:30)</p> <p>1L1-1 インターネット広告におけるスパースなユーザー行動ベクトルからのユーザー特徴抽出モデル (○河本 哲、秋光 淳生)</p> <p>1L1-2in2 観光客の散策行動を考慮したエリア単位の行動分析 (○武田 直人、西村 拓哉、戸田 浩之、関 洋平)</p> <p>1L1-3 チームスポーツにおける数的順位に至る過程の分析 (○田中 佑典、戸田 浩之、湯口 昌宏)</p> <p>1L1-4 コールセンターを対象とした業務量予測に関する研究 (○田原 琢士、王 軼瀛、山浦 佑介、大西 健司)</p> <p>1L1-5 Combining Multiple Dictionaries to Improve Tokenization of Ainu Language (○フタシンスキ ミハウ、伊藤 優花、ノヴァコフスキ カロル、本間 宏利、中島 陽子、井 井 文)</p> | K 会場性ウイंकあいち 10F (1002 会議室) | <p>[1K1] 機械学習・分類学習 (1) (13:50-15:30)</p> <p>1K1-1 単語埋め込み技術の違いによる日本語ツイートの感情分類精度の比較実験 (○佐藤 一輝、尾崎 知伸)</p> <p>1K1-2 オンライン広告におけるスパース性強弱コンバージョンを考慮した予測モデル (○今井 優作)</p> <p>1K1-3 全部分グラフ指示子に基づく決定木の勾配ブースティング (○横山 侑政、瀧川 一学)</p> <p>1K1-4in1 共有する潜在空間を用いた異なる時系列データの対応関係学習に関する取り組み (○大山 まりほ、小林 一郎)</p> <p>1K1-5 PCANet のアンサンブル学習への適用 (○石田 岳志、山下 晃弘、松林 勝志)</p> |
| 15:50 | I 会場性ウイंकあいち 9F (908 会議室) | <p>[1I2-NFC-02a] 近未来チャレンジセッション-NFC-2 (サバイバル) 認知症の人の情動理解基盤技術とコミュニケーション支援への応用 (1) (15:50-17:30)</p> <p>趣旨説明</p> <p>1I2-NFC-02a-1 認知症ケア高度化のための見立ての深化と伝達 (○上野 秀樹)</p> <p>1I2-NFC-02a-2in2 協調学習環境を活用した認知症の見立ての学びと実践 (○橋詰 裕樹、村上 大祐、石川 翔吾、上野 秀樹、竹林 洋一)</p> <p>1I2-NFC-02a-3 脳機能理解深化に向けたマルチモーダル鑑別診断コーパスの構築 (○玉井 顯、柴田 健一、佐藤 友哉、石川 翔吾、竹林 洋一)</p> <p>1I2-NFC-02a-4in2 認知症の理解深化に向けた AOS (行動観察シート) を用いた家族とスタッフの共学環境 (○柴田 健一、石川 翔吾、玉井 顯、竹林 洋一)</p> | J 会場性ウイंकあいち 10F (1001 会議室) | <p>[1J2-NFC-01a] 近未来チャレンジセッション-NFC-1 (サバイバル) クラウドベースのロボットサービスの統合基盤 (1) (15:50-17:30)</p> <p>趣旨説明</p> <p>1J2-NFC-01a-1 クラウド環境を利用した移動ロボット遠隔ナビゲーション手法 (○加藤 由花、久保寺 史佳、田中 麻美子)</p> <p>1J2-NFC-01a-2in2 固定型遠隔訪問ロボットの開発 (○辰野 恭市、鈴木 優太、大塚 秀治、青戸 崇年、倉部 敏一、安藤 寛人、板倉 亮馬、吉野 勝美)</p> <p>1J2-NFC-01a-3 IoT デバイスによる洪水検知システム (○土屋 陽介、安達 裕、矢田部 小百合、鎌柄 拓史)</p> <p>1J2-NFC-01a-4 RSNP を利用したロボットアンケート評価システム (○池田 貴政、下山 未来、松日薬 信人)</p> |
| 15:50 | L 会場性ウイंकあいち 10F (1003 会議室) | <p>[1L2] エージェント - ヒューマンエージェントインタラクション (1) (15:50-17:30)</p> <p>1L2-1 半自律テレプレゼンスロボットの不快刺激の学習と回避行動の表出 (○大澤 正彦、今井 倫太)</p> <p>1L2-2 擬人化エージェントの外見がユーザーに与える印象 (○松井 哲也、山田 誠二)</p> <p>1L2-3 人狼ゲームを演じるロボットエージェントシステムの作成 (○豊野 拓也、大澤 博隆)</p> | K 会場性ウイंकあいち 10F (1002 会議室) | <p>[1K2] データマイニング - ビッグデータ活用 (15:50-17:30)</p> <p>1K2-1 ID-POS データによる来店行動・購買行動の潜在的時空間意味構造分析 (○山下 和也、原田 奈弥、黄 冬陽、吉開 朋弘、本村 陽一)</p> <p>1K2-2 ミクロアグリゲーションを用いた匿名化による確率的潜在空間意味解析 (○井手 純絵、川本 達郎、山下 和也、本村 陽一)</p> <p>1K2-3 大規模テレビ視聴データを用いたクラスタリング技術の開発 (○陶 亜玲、水岡 良彰、中田 康太、折原 良平)</p> <p>1K2-4 大規模テレビ視聴データクラスタリングによる視聴パターンの分析 (○水岡 良彰、陶 亜玲、中田 康太、折原 良平)</p> <p>1K2-5 テキストマイニングを用いた聴職サイトの会員離脱予測 (○上門 雄也、大和田 勇人、金盛 克俊、鈴木 正昭)</p> |

| | | | | |
|-------|---|---|--|---|
| 13:50 | <p>M 会場性ウイイックあいち 10F(1005 会議室)</p> <p>[1M1-OS-02a] オーガナイズドセッション -OS-2 SAT 技術の理論, 実装, 応用 (1) (13:50-15:30)</p> <p>1M1-OS-02a-1 OS 招待講演, SAT から解集合プログラミングへ (○番原 隆則)</p> <p>1M1-OS-02a-2 SAT 技術を用いたペトリネットのデッドロック検出手法の提案 (○寸田 智也, 朱 剛秀, 番原 隆則, 田村 直之)</p> <p>1M1-OS-02a-3 スマートオブジェクトの近接連携シナリオへの記号モデル検査の応用 (○藪田 玲緒奈, 湊 真一)</p> <p>1M1-OS-02a-4 制約充足問題の ASP 符号化に関する一考察 (○坂山 直樹, 番原 隆則, 朱 剛秀, 田村 直之)</p> | <p>N 会場性ウイイックあいち 10F(1006 会議室)</p> <p>[1N1] AI 応用-ゲームとエンタテインメント (13:50-15:30)</p> <p>1N1-1m2 制約充足による人狼ゲームの役割織り込み (○林 友超, 呉 双, 板東 勇樹, 宇津呂 武仁)</p> <p>1N1-2 分散的意味表現を利用した自動作詞 (○堀 玄, 嵯峨山 茂樹)</p> <p>1N1-3m2 人狼ゲームログからの狼役織り込みセオリーのマイニング (○板東 勇樹, 呉 双, 林 友超, 宇津呂 武仁)</p> <p>1N1-4 人々の主観とグラフラスタリングに基づいた画像分類 (○川本 連郎, 近藤 那央)</p> | <p>O 会場性ウイイックあいち 10F(1007 会議室)</p> <p>[1O1-OS-30a] オーガナイズドセッション -OS-30 身体知の表現と獲得 (1) (13:50-15:30)</p> <p>1O1-OS-30a-1m2 舞台表現における共演者との相互作用 (○清水 大地, 岡田 猛)</p> <p>1O1-OS-30a-2 全身協調バランス・トレーニング “スラックライオン” が パランス能力に及ぼす影響 (○尻玉 謙太郎, 山際 英男)</p> <p>1O1-OS-30a-3m1 ノルディックウォーキングにおけるポールの一タ特徴提示の影響 (○大海 悠太, 森 芳弥, 山本 正彦)</p> <p>1O1-OS-30a-4 アイスホッケー初心者における道具の身体化 (○山田 雅之)</p> <p>1O1-OS-30a-5 学習者のメタ認知的言語化内容に応じた指導内容提示フレームワーク (○牧嶋 直将, 赤石 美奈)</p> | <p>P 会場性ウイイックあいち 10F(1008 会議室)</p> <p>[1P1-OS-28a] オーガナイズドセッション -OS-28 合意形成支援のための AI (1) (13:50-15:30)</p> <p>1P1-OS-28a-1 OS 招待講演, 合意形成支援システムを用いた社会実験の検証 (○伊藤 孝紀)</p> <p>1P1-OS-28a-2 連続ワークショップに合意形成支援システムを用いた効果検証 (○西田 智裕, 伊藤 孝紀, 福島 大地, 仙石 晃久, 大塚 孝信, 伊藤 孝行)</p> <p>1P1-OS-28a-3 ワークショップにおける対面式と非対面式の組み合わせの効果検証 (○福島 大地, 伊藤 孝紀, 西田 智裕, 仙石 晃久, 大塚 孝信, 伊藤 孝行)</p> <p>1P1-OS-28a-4 議論の展開の図式化と呼応するファシリテーションの選択に関する基礎的考察 (○島田 壮一郎, 秀島 栄三)</p> |
| 15:50 | <p>[1M2-OS-02b] オーガナイズドセッション -OS-2 SAT 技術の理論, 実装, 応用 (2) (15:50-17:30)</p> <p>1M2-OS-02b-1 研究垂配風問題の CSP 符号化手法の検討 (○藤井 樹, 伊藤 靖展, 鍋島 英知)</p> <p>1M2-OS-02b-2 Boost SAT solver with hybrid branching heuristic (○ムン ソンス, 稲葉 真理)</p> <p>1M2-OS-02b-3 GPGPU による MaxSAT オラクルを用いた SAT ソルバの試作 (○山口 順也, Tourret Sophie, 井上 克巳)</p> <p>1M2-OS-02b-4 解集合プログラミングによるソフトウェアテストケースの生成 (○小俣 仁美, 井上 克巳)</p> <p>1M2-OS-02b-5 CDCL SAT ソルバにおける貪欲論理制約伝播 (○楠崎 修二)</p> | <p>[1N2-OS-39a] オーガナイズドセッション -OS-39 Linked Data とナレッジグラフ (1) (15:50-17:30)</p> <p>1N2-OS-39a-1 Knowledge Discovery from Linked Data (○趙麗花, Kerkerkachorn Natthawut, 市瀬 龍太郎)</p> <p>1N2-OS-39a-2m1 オープンデータベースを利用した行動計画提案に関する研究 (○加藤 文彦, 小出 誠二, 武田 英明, 落合 勇太, 上田 健輔)</p> <p>1N2-OS-39a-3 英語版 Wikipedia オントロジー構築と YAGO との比較評価 (○川上 時生, 森田 武史, 山口 高平)</p> <p>1N2-OS-39a-4 The proposal and evaluation of type estimation for ontology using neural network and word embedding (○幡谷 龍一郎, 森田 武史, 山口 高平)</p> <p>1N2-OS-39a-5 地方議会議事録の探索的閲覧のための自動タグ付け手法の開発 (○成瀬 雅人, 白松 俊, 松島 格也)</p> | <p>[1O2-OS-30b] オーガナイズドセッション -OS-30 身体知の表現と獲得 (2) (15:50-17:30)</p> <p>1O2-OS-30b-1 身体運動のフラクタル次元に基づく行為解放へのアプローチ (○島居 拓馬, 日高 昇平)</p> <p>1O2-OS-30b-2 個人間の運動調整過程に関する実験的検討 (○市川 淳, 三輪 和久, 寺井 仁)</p> <p>1O2-OS-30b-3 実試合のパス行動分析に基づく RoboCup チームの作成及び行動の評価 (有村 勇紀, 糸田 孝太, ○渡邊 紀文, 大森 隆司)</p> <p>1O2-OS-30b-4 身体知の熟達と学習者の言語化に関する研究 (○山田 雅敏, 砂子 岳彦, 竹内 勇剛)</p> <p>1O2-OS-30b-5 kinect を用いた習熟逆転法を支援するシステムの構築 (○立石 光, 曾我 真人)</p> | <p>[1P2-OS-28b] オーガナイズドセッション -OS-28 合意形成支援のための AI (2) (15:50-17:30)</p> <p>1P2-OS-28b-1 OS 招待講演, AI による合意形成支援と民主主義 (○中澤 高師)</p> <p>1P2-OS-28b-2 合意形成支援技術の対立的状況への適用に向けた社会実験デザイン (○辰巳 智行, 中澤 高師)</p> <p>1P2-OS-28b-3 コンベンションにおける合意形成を目的とした期待分析と実証実験に関する研究 (松尾 徳朗, 大塚 孝信, 白松 俊, 仙石 晃久, 藤田 桂英, 大石 哲也, ○藤田 理恵子, 福田 直樹, 伊藤 孝行, 若本 英和, 河瀬 諭, 伊藤 孝紀, 秀島 栄三)</p> <p>1P2-OS-28b-4 2016 年以降のオンライン社会的合意形成支援システムにおける社会的, 法的, 倫理的課題 (○浜田 良輔)</p> |

| | | | | |
|-------|---|--|---|--|
| 17:50 | <p>A 会場とウイニングあいち2F (大ホール) と</p> <p>[1A3] 機械学習・深層学習 (1) (17:50-19:30)</p> <p>1A3-1 深層学習を用いた知識獲得予測を最適化する知識分類の抽出 (○中川 大海、那須野 薫、松尾 豊、上野山 勝也)</p> <p>1A3-2 Depth and Complexity of Deep Generative Adversarial Networks (○ヤマザキ 裕幸)</p> <p>1A3-3 DNNによるRDF上の直語間の関係の予測 (○大書 陽平、眞井 駿、村田 剛志、稲木 馨哉、邱 シュウレ、渡部 雅夫、岡本 洋)</p> <p>1A3-4 DNN圧縮時のパラメータと圧縮後の精度、大きさの関係 (○西上 良祐、岸田 脩平、村田 剛志)</p> <p>1A3-5 CNNへの競合学習の統合による表現学習の強化 (○篠崎 隆志)</p> | <p>B 会場とウイニングあいち9F (901 会議室)</p> <p>[1B3] 自然言語処理・情報検索・対話システム (1) (17:50-19:30)</p> <p>1B3-1 Tweetのreply対からの返答パターン獲得 (○横野 光)</p> <p>1B3-2 対話シナリオ構築におけるユーザー回答候補の推定 (○大塚 淳史、片山 太一、杉山 弘晃、東中 竜一郎、松尾 義博)</p> <p>1B3-3 Embodied Conversational Agent to Motivate Learners towards Communication in English (○AYEDOUN Emmanuel、林 佑樹、瀬田 和久)</p> <p>1B3-4 議論における発言間関係に基づく情報構造化とその応用 (○三浦 寛也、竹川 佳成、平田 圭二)</p> <p>1B3-5 機械学習を学ぶための対話型チュートリングシステムの開発 (○荒木 雅弘)</p> | <p>C 会場とウイニングあいち9F (902 会議室)</p> <p>特別セッション: JSAI Cup 報告会 (17:50-20:10)</p> | <p>D 会場とウイニングあいち9F (903 会議室)</p> <p>[1D3-OS-29b] オーガナイズドセッション -OS-29 ことば--コンピュータ--コミュニケーション (2) (17:50-19:30)</p> <p>1D3-OS-29b-1in2 俳句の意味ネットワークからの物語生成 (○伊藤 拓哉、荒井 達也、小方 孝)</p> <p>1D3-OS-29b-2in2 Wikipediaを利用した概念辞書における属性情報の獲得と物語自動生成ゲームでの利用 (○小野 淳平、小方 孝)</p> <p>1D3-OS-29b-3 物語自動生成プログラムへの応用を見据えた星新一-200作品の「オチ・逆転」構造カテゴライズ (○ますとみ けい、村井 源)</p> <p>1D3-OS-29b-4 物語を介した知識循環のための物語スキーマベースの設計 (○秋元 泰介)</p> <p>1D3-OS-29b-5 Mental time of conversations with photos using speech, event and photographing time (○Khoo Er Sin、大武 美保子)</p> |
| 19:30 | | | | <p>[1D4-OS-29c] オーガナイズドセッション -OS-29 ことば--コンピュータ--コミュニケーション (3) (19:30-20:10)</p> <p>1D4-OS-29c-1 移動・ナビゲーションとテキスト生成 (○森田 均)</p> |

| | | | | |
|-------|---|--|--|---|
| 17:50 | <p>E会場とウイנקあいち9F (904会議室)</p> <p>[1E3] Web マイニング - 構造・話題抽出 (17:50-19:30)</p> <p>1E3-1 逐次データ追加がある状況下での独立話題分析とその実験的特性分析 (○西垣 貴央, 新田 克己, 小野田 崇)</p> <p>1E3-2 ブレイクストーム事例の再利用のための関連情報推薦機構の試作 (○伊藤 栄俊, 鈴木 智也, 丹羽 佑輔, 大面 忠親, 新谷 虎松)</p> <p>1E3-3 土産に関するツイートのバースト現象の分析 (○真辺 諒, 長尾 哲志, 安藤 一秋)</p> <p>1E3-4 ツイートのカテゴリ化によるアニメーション作品のヒット要因に関する研究 (○田爪 聡, 神 剛史, 坂田 一郎, 森 純一郎, 大知 正直)</p> | <p>F会場とウイנקあいち9F (905会議室)</p> <p>[1F3] ヒューマンインタフェース・教育支援 - 教育支援 (17:50-19:30)</p> <p>1F3-1 Computational Thinking の外在化とプロセスエビデンス (○平嶋 宗)</p> <p>1F3-2 情報構造オープンアプローチに基づく三角ロジックモデルの操作としての論理演習の設計開発 (○北村 拓也, 長谷 浩成, 前田 一誠, 林 雄介, 平嶋 宗)</p> <p>1F3-3 学習者による思考及び操作を中心としたプログラムミング学習支援システムの設計と開発 (○松本 慎平, 石井 元規, 林 雄介, 平嶋 宗)</p> <p>1F3-4 算数文章題を対象とした作問プロセスシミュレータの設計・開発と発散的作問課題への応用 (○岩井 健吾, 林 雄介, 松本 慎平, 平嶋 宗)</p> <p>1F3-5 言語処理で生成する形式表現とシミュレータの接合による大学入試物理の力学問題の自動解答 (○岩根 秀直, 横野 光, 岩ヶ谷 崇, 五十嵐 健夫)</p> | <p>G会場とウイנקあいち9F (906会議室)</p> <p>[1G3] ヒューマンインタフェース・教育支援 - 仮想・拡張現実感・エージェント (17:50-19:30)</p> <p>1G3-1 プロジェクションマッピングを用いた対話エージェントによる内部状態表出 (○石原 義久, 小林 一樹)</p> <p>1G3-2 ラババン特徴とAutoencoderを用いたヒューマンノイドロボットの身体動作生成に関する研究 (○加藤 瑛樹, 加藤 昇平)</p> <p>1G3-3 VRと足裏触覚を用いたアテンション操作によるリダイレクテッド・ウォーキング (○中垣内 千晶, 橋本 康弘, 岡 端起, 加藤 和彦)</p> <p>1G3-4in1 HMDを用いる擬似的な食品の色彩変化と味覚への影響 (○杉田 勇人, 善甫 啓一, 水谷 孝一, 若槻 尚斗)</p> | <p>H会場とウイנקあいち9F (907会議室)</p> <p>[1H3-OS-15b] オーナイズドセセッション - OS-15 不動産とAI (2) (17:50-19:30)</p> <p>1H3-OS-15b-1 広がり続ける100inmap project (○北 雄介, 荒牧 英治, 若宮 翔子, 宮部 真衣, 河合 由起子, 清田 陽司)</p> <p>1H3-OS-15b-2 深層特徴量を用いた類似間取り図検索 (○高田 祐樹, 井上 直人, 山崎 俊彦, 相澤 清晴)</p> <p>1H3-OS-15b-3 不動産仲介マーケティングのためのニューザ行動予測 (○大浜 義美)</p> <p>1H3-OS-15b-4in1 SUUMOでの不動産データ活用の取り組みと未来 (杉浦 太樹, ○野村 眞平)</p> <p>総合討論</p> |
|-------|---|--|--|---|

| | | | | |
|-------|--|--|---|---|
| 17:50 | <p>I 会場とウイंकあいち 9F (908 会議室)</p> <p>[113-NFC-02b] 近未来チャレンジセッション-NFC-2 (サバイバル) 認知症の人の情理解基盤技術とコミュニケーション支援への応用 (2) (17:50-19:30)</p> <p>113-NFC-02b-1in1 高齢者の個性に基づいた認知症チームケアの分析と学びの環境の構築 (○加藤 忠相・今田 兼太、鈴木 夏也、石川 翔吾、竹林 洋一)</p> <p>113-NFC-02b-2in1 エマニチュエードの Evidence-Based Care の実現に向けたマルチモダルコミュニケーションの評価 (○本田 善和子、佐々木 勇輝、盛 真知子、林 紗美、松井 佑樹、石川 翔吾、坂根 裕、Gineste Yves、竹林 洋一)</p> <p>113-NFC-02b-3in2 認知症ケアにおける気づきを促す映像を用いたグループ学習の実践と評価 (宗形 初枝、中野目 あゆみ、香山 壮太、○小俣 敬士、坂根 裕、石川 翔吾、本田 善和子、原 寿夫、竹林 洋一)</p> <p>113-NFC-02b-4in2 住空間における高齢者の心的状況理解を促進するマルチモダル映像センシング基盤 (○桐山 伸也、川崎 連也、神谷 直輝)</p> <p>113-NFC-02b-5 標準ケアオントロジーの構築に向けて (伊東 美緒、大堀 耕太郎、佐藤 陽、島田 千穂、田中 とも江、○橋田 浩一、松井 くにこ)</p> | <p>J 会場とウイंकあいち 10F(1001 会議室)</p> <p>[1J3-NFC-01b] 近未来チャレンジセッション-NFC-1 (サバイバル) クラウドベースのロボットサービスの統合基盤 (2) (17:50-19:30)</p> <p>1J3-NFC-01b-1 ロボットを用いたアクティブセンシングシステムと「クラウドベースのロボットサービスの統合基盤」 (○成田 雅彦、松日 菜 信人、土屋 陽介、中川 幸子、村川 真彦、加藤 由花)</p> <p>1J3-NFC-01b-2 共起・共助マッチングに基づく対話支援ロボットの開発に向けた人同士の会話解析 (○山口 亨、下川原 英理、五味 怜央奈、相澤 秀和、岩崎 真也)</p> <p>1J3-NFC-01b-3 コンベンション情報システムのための期待分析と実証実験に関する研究 (○松尾 徳明、岩本 英和、大塚 孝信、伊藤 孝行、藤田 理恵子、大石 哲也、仙石 晃久、河瀬 諭、白松 俊、伊藤 孝紀、秀島 栄三、福田 直樹、藤田 桂英)</p> <p>パネルディスカッション</p> | <p>K 会場とウイंकあいち 10F(1002 会議室)</p> <p>[1K3] AI 応用ヘルスケア (1) (17:50-19:30)</p> <p>1K3-1 無追加課題下におけるオドボールド課題によるXXY事象関連電位 P300 の誘発手段に対する基礎的検討 (○三輪 晃輝、吉川 大弘、古橋 武)</p> <p>1K3-2 脳機能画像解析のための深層生成モデル (○田代 哲生、山内 渉平、松原 崇、上原 邦昭)</p> <p>1K3-3in1 心身マルチタスク状況下における認知タスク負荷評価の検討 (○瀧美 裕貴、榎矢 真悠、山田 和範、森田 純哉、平山 高嗣、櫻堀 優、間瀬 健二)</p> <p>1K3-4 ウェアラブルセンサーデータを用いた状態推定に基づく作業者の熟ストレスレベル推定システム (○吉田 由起子、竹林 知香)</p> <p>1K3-5 早期予防的介入を実現するメンタルヘルス対策のためのスマート環境 (○菱山 玲子)</p> | <p>L 会場とウイंकあいち 10F(1003 会議室)</p> <p>[1L3] Web インテリジェンス - Web インタクション・検索 (17:50-19:30)</p> <p>1L3-1 Web 上の人物への NDLSH の付与 (○下倉 雅行、村上 晴美)</p> <p>1L3-2in1 トピックモデルおよび分散表現の併用による検索エンジン・サジェストの集約 (○蕭 添、丁 易、趙 辰、李佳奇、宇津呂 武仁、河田 容英)</p> <p>1L3-3in1 Identifying Major Documents with Search Engine Suggests by Unsupervised Subtopic Labeling (○趙 辰、丁 易、蕭 添、李佳奇、宇津呂 武仁、河田 容英)</p> <p>1L3-4 パリエーションの提示がもたらす長期的効果に着目したウェブサイト最適化手法 (○飯塚 修平、松尾 豊)</p> <p>1L3-5 消費に関する検索共起語から市場を観測する手法に関する研究 (○大野 峻典、松尾 豊、上野山 勝也)</p> |
|-------|--|--|---|---|

| | | | | |
|-------|---|---|--|---|
| 17:50 | <p>M会場とウイニングあいち10F(1005会議室)</p> <p>[1M3] 基礎・理論-制約充足・最適化 (17:50-19:30)</p> <p>1M3-1 分割関数ゲームを対象とした提携構造形成問題のMaxSAT符号化 (○越村 三幸、査 漢龍、野本 一貴、櫻井 祐子、横尾 真)</p> <p>1M3-2 位置による動引を考慮した複数選択バンデジット問題 (○小宮山 純平、本多 淳也)</p> <p>1M3-3 複数のフェロモングラフを用いたACOによる制約充足問題の解法 (○増金 拓弥、水野 一徳)</p> <p>1M3-4 制約に基づいたパラメトリックハイブリッドシステムの精度保証シミュレーション (○松本 翔太、別納 健市、増田 健太、上田 和紀)</p> <p>1M3-5 不確実性を考慮した提携構造形成問題に関する一検討 (○沖本 天太、Schwind Nicolas、平山 勝敏、井上 克巳、Marquis Pierre)</p> | <p>N会場とウイニングあいち10F(1006会議室)</p> <p>[1N3-OS-39b] オーガナイズドセッション-OS-39 Linked Data とナレッジグラフ (2) (17:50-19:30)</p> <p>1N3-OS-39b-1 DBpedia を用いた社会課題タグ自動付与APIの試作 (○渡辺 賢、白松 俊)</p> <p>1N3-OS-39b-2in1 動的インスタンスマッチング手法を用いたマップピン拡張 SPARQLクエリ実行機構の拡張 (○足立 拓也、福田 直樹)</p> <p>1N3-OS-39b-3in1 より良い生命科学データ利用環境の構築を目指して (○山本 泰智、山口 敦子)</p> <p>1N3-OS-39b-4 社会課題における因果関係を表す Linked Data の半自動的な構築手法の提案 (○江上 周作、川村 隆浩、古崎 晃司、大須賀 昭彦)</p> <p>1N3-OS-39b-5 An Automatic Knowledge Graph Creation Framework from Unstructured Text (○Kortkeidkachorn Natthawut、市瀬 龍太郎)</p> | <p>O会場とウイニングあいち10F(1007会議室)</p> <p>[1O3-OS-30c] オーガナイズドセッション-OS-30 身体知の表現と獲得 (3) (17:50-19:30)</p> <p>1O3-OS-30c-1 ビアニストが効率的な読譜に用いる視覚的手がかり (○覆庭 絵里子、阪口 豊)</p> <p>1O3-OS-30c-2 身体の主観的分節構造が技能動作に与える影響 (○阪口 豊)</p> <p>1O3-OS-30c-3 角速度分布を用いた歩行印象の定量化に関する一検討 (○高橋 唯、松田 浩一)</p> <p>1O3-OS-30c-4 腰部の加速度に着目した地域伝達舞踊の動作の質の違いに関する分析 (○菊地 直樹、松田 浩一)</p> <p>1O3-OS-30c-5 「立つ」「歩く」という身体スキルを考える (○堀内 隆仁、諏訪 正樹)</p> | <p>P会場とウイニングあいち10F(1008会議室)</p> <p>[1P3] 自然言語処理・情報検索-議論支援 (1) (17:50-19:30)</p> <p>1P3-1 推談が問題解決型の議論に与える影響とその効果に関する研究 (○奥原 俊、伊藤 孝行)</p> <p>1P3-2 オンライン議論掲示板における多層グラフを用いた自動要約のための重要文抽出手法の提案 (○北川 涼太、藤田 桂英)</p> <p>1P3-3 ファシリテータの質問生成のための先行文脈からの参加者の意見抽出手法 (○池田 雄斗、白松 俊)</p> <p>1P3-4 合意形成過程の再利用に基づく LOD 技術による議論過程検索提示機構の設計 (○福田 直樹)</p> <p>1P3-5in2 preference の曖昧性がある場合における Misrepresentation Game の解析-シミュレーション機構の実現 (○西 将宏、福田 直樹)</p> |
| 19:30 | | <p>[1N4-OS-39c] オーガナイズドセッション-OS-39 Linked Data とナレッジグラフ (3) (19:30-20:10)</p> <p>1N4-OS-39c-1in2 推論付き SPARQLクエリ実行負荷軽減のための制約付き多目的 GA を用いた OWL オントロジー最適化 (○山田 直希、福田 直樹)</p> | <p>[1O4-OS-30d] オーガナイズドセッション-OS-30 身体知の表現と獲得 (4) (19:30-20:10)</p> <p>1O4-OS-30d-1 NIRS を用いた立体視と非立体視時における脳賦活の検討 (○山本 明依、東野 利貴、曽我 真人、瀧 寛和)</p> <p>1O4-OS-30d-2 学習効果向上を指向した技能教育支援手法の開発 (○松浦 慶縁、高田 一)</p> | |

5月24日(水) 9:30-11:10 遅11:30-12:30 遅13:50-15:30

| | |
|-------|---|
| | A 会場遅ウイंक あいち 2F (大ホール) |
| 11:30 | 招待講演: 中津良平 (京都大学) ※一般公開 (11:30-12:30) 遅 |

| | A 会場遅ウイंक あいち 2F (大ホール) | B 会場遅ウイंक あいち 9F (901 会議室) | C 会場遅ウイंक あいち 9F (902 会議室) | D 会場遅ウイंक あいち 9F (903 会議室) |
|-------|--|---|---|---|
| 9:30 | <p>一般公開企画-公開特別セッション1: NEDO 人工知能技術開発の新たな取組~人を豊かにする社会に向けて~ (09:30-11:10)</p> | <p>[2B1] 機械学習-深層学習 (2) (09:30-11:10)</p> <p>2B1-1 ロボットマニピュレーションにおける画像内物体の深層学習による運動予測 (○室岡 雅樹、二井谷 勇佑、和田 健太郎、野沢 峻一、垣内 洋平、岡田 慧、稲葉 雅幸)</p> <p>2B1-2 ユーザーのペーページビュー系列からのコンバージョン予測 (○金子 貴輝、青井 順一、上野山 勝也、松尾 豊)</p> <p>2B1-3 深層学習による胸部X線写真からの診断補助 (○黒滝 敏生、中山 浩太郎、上原 雅俊、山口 亮平、河添 悦昌、大江 和彦、松尾 豊)</p> <p>2B1-4 モデルベース学習を活用したDDPGのサンプリング効率分析 (○塩谷 碩彬、那須野 薫、松尾 豊)</p> <p>2B1-5 Deep Learning での地図タイル活用の検討 (○岩崎 亘典、和山 亮介)</p> | <p>インダストリアルセッション 2 (09:30-11:10)</p> | <p>[2D1] AI 応用-フアインランス (1) (09:30-11:10)</p> <p>2D1-1 株価変動パターンの類似性を用いた株価予測 (○中川 慧、今村 光良、吉田 健一)</p> <p>2D1-2 資産価格変動パターンの類似性に着目した金融市場予測の評価 (○今村 光良、中川 慧、吉田 健一)</p> <p>2D1-3 金融レポート、およびマクロ経済指数によるリアルタイム日銀センチメントの予測 (○余野 京登、和泉 深)</p> <p>2D1-4 投資割合を考慮した投資先類似度に基づく投資信託のクラスタリング (○米田 一樹、松井 藤五郎、犬塚 信博、武藤 敦子、森山 甲一)</p> <p>2D1-5ml 時系列データの動向概要を示す要約文生成に向けて (○青木 花純、小林 一郎)</p> |
| 13:50 | <p>一般公開企画-公開特別セッション2: 深層学習の爆発的普及のために (13:50-15:30)</p> | <p>[2B2] データマイニング - データマイニング 応用 (2) (13:50-15:30)</p> <p>2B2-1 最先端喫煙 IoT センサに基づくニオイデータマイニング (○江藤 力、吉川 元起、今村 岳)</p> <p>2B2-2 WebArchive を用いた SaaS の価格データの収集と分析 (○曾根岡 佑也、上野山 勝也、松尾 豊)</p> <p>2B2-3 位置情報サービスの利用状況を活用した POI 推薦手法 (○落合 桂一、深澤 佑介、山田 渉、松尾 豊)</p> | <p>[2C2] 機械学習-機械学習応用 (13:50-15:30)</p> <p>2C2-1 未学習行動推定のための Zero-shot 学習法における精度向上の試み (○松木 萌、井上 創造)</p> <p>2C2-2 隠れマルコフモデルによる MATLAB/Simulink モデルのクローニング (○中井 淳一)</p> <p>2C2-3 Laplacian-Constrained Tri-factorization for Feature Association Learning (○Zhai Hongjie, Haraguchi Makoto)</p> <p>2C2-4in2 リカレントニューラルネットワークによる材料構成則モデリングの試み (○鈴木 琢也、松岡 藤友)</p> | <p>[2D2] AI 応用-フアインランス (2) (13:50-15:30)</p> <p>2D2-1 テキスト情報から生成された極性辞書を用いた市場動向分析 (○伊藤 友貴、坪内 孝太、山下 達雄、和泉 深)</p> <p>2D2-2 深層学習と高頻度データを用いた株式注文状況の推定 (○田代 大悟、和泉 深)</p> <p>2D2-3in2 機械学習を用いた自動入金消込による会計業務支援 (○加藤 直、馬場 雪乃、鹿島 久嗣、横路 隆)</p> <p>2D2-4in2 時系列データ間の連関性と関係性理解のためのビジュアルインタラクティブ (○中小路 久美代、山本 恭裕、松原 伸人、川崎 裕夫、羽室 行信、宇野 毅明)</p> |

| | | | | |
|-------|---|--|---|--|
| 9:30 | <p>E 会場遅ウイंकあいち9F (904 会議室)</p> <p>[2E1-NFC-04a] 近未来チャレンジセッション-NFC-4 (サバイバル) 世界価値観と国際マーケティング (09:30-11:10)</p> <p>2E1-NFC-04a-1 価値観マーケティング (○谷田 泰郎)</p> <p>2E1-NFC-04a-2 日本語オノマトペ学習支援に向けて (○鈴木 雅美)</p> <p>2E1-NFC-04a-3 NFC 招待講演, FRONTRO の人工知能エンジン KIBIT による取り組み (○武田 秀樹)</p> <p>2E1-NFC-04a-4 UMAMI: Understanding Mindsets Across Markets, Internationally (○KANO Gluckstadt FUMIKO)</p> | <p>F 会場遅ウイंकあいち9F (905 会議室)</p> <p>[2F1] AI 応用・社会システム (1) (09:30-11:10)</p> <p>2F1-1 車いす漕ぎ行動中の加速度変化量を利用した踏面アクセスバリエーション評価手法 (○長基 洗弥, 岩澤 有祐, 松尾 豊, 矢入 郁子)</p> <p>2F1-2 徘徊高齢者位置推定のための人体遮蔽を考慮した電波強度のモデル化 (○福本 加奈恵, 白松 俊, 岩田 彰, 永井 明彦, クレマウリシオ)</p> <p>2F1-3 高齢ドライバーの運転負荷低減を目指す支援システムの提案 (○後藤 紳一郎, 温美 雅保)</p> <p>2F1-4 公共建築と健康都市におけるおつきあいの異常検知に関する応用 (○安野 貴人)</p> <p>2F1-5 市民共創研究会の構想: グローバルで持続可能な地域創生活動支援の仕組み (○伊藤 孝行, 仙石 晃久, 白松 俊, 藤田 桂英, 三井 実, 堀田 竜士, 福田 直樹)</p> | <p>G 会場遅ウイंकあいち9F (906 会議室)</p> <p>[2G1] エージェント-ヒューマンエージェントインタラクション (2) (09:30-11:10)</p> <p>2G1-1 非言語情報を促進するヒューマンノイドロボットの表出デザイン (○大畑 佳代, 山田 誠二)</p> <p>2G1-2 人とロボットの協働に向けた意図の生成と共有のモデル化 (○グエン アントウアン, 日永田 智絵, 長井 隆行)</p> <p>2G1-3 グループダイナミクスに参加するロボットにおけるアテンション対象モデルの提案 (○木村 清也, 張 琪, 黄 宏軒, 岡田 将吾, 林 佑樹, 高瀬 裕, 中野 有紀子, 大田 直樹, 森原 和宏)</p> <p>2G1-4 パターンタスクを用いた他者意図推定を含む意思決定過程のモデル分析 (○糸田 孝太, 渡邊 紀文, 武藤 佳祐)</p> <p>2G1-5in1 視線行動の文化差の対話エージェントへの実装と印象評価 (平野 拓, ○石王 拓斗, 神田 智子)</p> | <p>H 会場遅ウイंकあいち9F (907 会議室)</p> <p>[2H1] AI 応用-ゲーム (09:30-11:10)</p> <p>2H1-1in1 人狼ゲームにおける信頼の分析 (○園田 亜斗夢, 島海 不二夫)</p> <p>2H1-2in1 An Analysis on the Rush Strategies of the Real-Time Strategy Game StarCraft-II (○Budianto Teguh, Oh Hyunwoo, Ding Yi, Long Zi, 宇津呂 武仁)</p> <p>2H1-3in2 RTS ゲーム StarCraft-II のゲームログにおける Rush 戦略の同定 (○Oh Hyunwoo, Budianto Teguh, Ding Yi, Long Zi, 宇津呂 武仁)</p> <p>2H1-4 MM-NEAT を用いた一人麻雀における多目的最適化 (○伊原 洸也, 加藤 昇平)</p> <p>2H1-5 ワンナイト人狼における投票行動の分析 (○西崎 絵麻, 坂口 早紀, 尾崎 知伸)</p> |
| 13:50 | <p>[2E2] ヒューマンインタフェース・教育支援-コミュニケーション支援 (13:50-15:30)</p> <p>2E2-1 選択式対話对人的想像力にもたらす影響のフィールドでの検証 (○渡辺 美紀, 小川 浩平, 石黒 浩, 濱口 秀司)</p> <p>2E2-2in2 視線によるコミュニケーションを支援するウェアラブルデバイスの開発と評価 (○後藤 豪田, 汪 博豪, 大澤 博隆)</p> <p>2E2-3 視覚障害者と聴覚者のコラボレーション向上のための協調作業分析 (○川崎 直毅, 矢入 郁子)</p> | <p>[2F2] エージェント-マルチエージェントシステム (1) (13:50-15:30)</p> <p>2F2-1 私的観測付き繰り返しゲームの三角取引モデルにおける均衡解析 (○重富 孝太, 重中 風登, 岩崎 敬, 岡 格, 榎尾 真)</p> <p>2F2-2 Building Teams Resilient to Change (○Schwind Nicolas, Demurović Emir, 沖本 天太, 井上 克巳)</p> <p>2F2-3in1 UX-ABC 法の提案と Inverse TRISim への応用 (○小林 篤史, 古市 昌一)</p> <p>2F2-4 2 次元格子空間上の施設配置問題におけるパレート効率的性の考察 (○和田 勇歩, 小野 友寛, 富永 優仁, 東藤 大樹, 榎尾 真)</p> <p>2F2-5 複数論点交渉問題における公平性に基づいた効用情報の対立度の提案 (○遠山 竜也, 伊藤 孝行)</p> | <p>[2G2-OS-08a] オーガナイズドセッション-OS-8 HAI, その心とは?: 人工知能をベースとしたインタラクション技術を考える (1) (13:50-15:30)</p> <p>パネルディスカッション「HAI, その心とは?: 人工知能をベースとしたインタラクション技術を考える (1)」</p> | <p>[2H2] 自然言語処理・情報検索-自然言語理解と質問応答システム (13:50-15:30)</p> <p>2H2-1 「ロボットは東大に入れるか」プロジェクトにおける英語科目の到達点と今後の課題 (○東中 竜一郎, 杉山 弘晃, 成松 宏美, 磯崎 秀樹, 菊井 玄一郎, 堂坂 浩二, 平博順, 南 泰浩, 大和 淳司)</p> <p>2H2-2 シーリンググラフを用いた質問文生成によるデータ拡張の手法 (○横田 匡史, 中山 英樹)</p> <p>2H2-3 多様なデータソースを活用するディベイト型人工知能のための自然言語を核とするデータ表現 (○柳井 孝介, 佐藤 美沙, 柳瀬 利彦)</p> <p>2H2-4 雑談対話システムにおける前後の発話の繋がりを用いた最適発話選択手法の検討 (○成松 宏美, 杉山 弘晃, 堂坂 浩二, 東中 竜一郎)</p> |

| | | | | |
|-------|--|--|--|--|
| 9:30 | <p>I 会場遅ウイंकあいち 9F (908 会議室)</p> <p>[2I1] ヒューマンインタフェース・教育支援- デザイン支援 (09:30-11:10)</p> <p>2I1-1 折り紙の数理に基づくスキモッキングのデザイン支援 (○藤崎 千晶、吉田 哲也)</p> <p>2I1-2in2 多目的最適化を用いたエッジシャ-風タイリング図形の生成に関する研究 (○久富 あすか、木場 仁美、神菌 誠、水野 一穂、小野 智司)</p> <p>2I1-3 サイバ-フィジカルな学習支援システムの開発 (○野口 孝文)</p> | <p>J 会場遅ウイंकあいち 10F (1001 会議室)</p> <p>[2J1] Web インタレリジェンス - ソーシャルネットワーク (09:30-11:10)</p> <p>2J1-1 SNS におけるユーザの行動のモチベ-ション要因の分析 (○江島 昇太、岡 瑞起、橋本 康弘、加藤 和彦)</p> <p>2J1-2 ソーシャルタギングシステムにおける語彙の個性 (○橋本 康弘、佐藤 晃矢、岡 瑞起、池上 高志)</p> <p>2J1-3in2 オンラインチャットサービスにおける未成年者検出 (○平野 雄一、島海 不二夫、高野 雅典、和田 許也、福田 一 郎)</p> <p>2J1-4 感情分析を用いたショ-ック前後における会話ネットワーク上のコミュニケーション変化の分析 (○奥島 仙太郎、大知 正直、浅谷 公威、森 純一郎、坂田 一郎)</p> | <p>K 会場遅ウイंकあいち 10F (1002 会議室)</p> | <p>L 会場遅ウイंकあいち 10F (1003 会議室)</p> <p>[2L1] 知識の利用と共有-知識共有とナレッジマネジメント (09:30-11:10)</p> <p>2L1-1 地域研究のための資料メタデータ編纂システムの構築 (○亀田 英宙)</p> <p>2L1-2 データの利用価値を評価するためのモデル構築 (○曾 妍 媛、大澤 幸生)</p> <p>2L1-3 データ利活用シナリオ生成における思考順序制約の影響に関する一考察 (○木村 亮太、早失仕 晃章、大澤 幸生)</p> <p>2L1-4 Markov logic network を事前分布に持つ潜在変数モデルの検討 (○秋元 康佑、武石 直也、堀 浩一、矢入 健久)</p> |
| 13:50 | <p>[2I2] 機械学習-計測システム (13:50-15:30)</p> <p>2I2-1 SpDMDによるコヒーレントフ-オノンの減衰振動モード分解 (○岩渕 一功、相原 真吾、薄口 幸司、五十嵐 康彦、村田 伸、岡田 真人、赤井 一郎)</p> <p>2I2-2 全状態探索による線形回帰のスパース変数選択 (○五十嵐 康彦、竹中 光、中西 (大野) 義典、植村 誠、池田 忠朗、岡田 真人)</p> <p>2I2-3in2 λ-スキヤン法を用いたスパース基底選択とスケ-トル分解への応用 (○本武 陽一、五十嵐 康彦、竹中 光、永田 賢二、岡田 真人)</p> <p>2I2-4 K-スパース全状態探索法による識別問題における変数選択 (○市川 寛子、川端 大貴、五十嵐 康彦、永田 賢二、永福 智志、田村 了以、岡田 真人)</p> | <p>[2J2-OS-16a] オーガナイズドセッション -OS-16 医学医療における人工知能 (1) (13:50-15:30)</p> <p>2J2-OS-16a-1 継続的運動支援のための価値観を考慮した情報可視化システムの提案 (○田中 友規、高間 康史)</p> <p>2J2-OS-16a-2 遠隔で行う共想法支援システムの開発 (○小林 慎平、大武 美保子)</p> <p>2J2-OS-16a-3 養護教諭の業務効率化に寄与するシステムの提案 (○林 祐輝、前田 彩香)</p> <p>2J2-OS-16a-4 深層学習による医療テキストからの固有表現抽出器の開発とその性能評価 (○矢野 憲、伊藤 薫、若宮 翔子、荒牧 英治)</p> <p>2J2-OS-16a-5 Sleep Pattern Visualization via Clustering on Sound Data (○WU HONGLE、加藤 隆史、山田 朋美、沼尾 正行、福井 健一)</p> | <p>[2K2] 機械学習-分類学習 (2) (13:50-15:30)</p> <p>2K2-1in1 相互依存モデルによるマルチラベル分類 (○吉村 卓亮、馬場 雪乃、鹿島 久嗣)</p> <p>2K2-2 k-最近傍グラフの分割による Extreme Multi-label 分類器の学習 (○田頭 幸浩)</p> <p>2K2-3 Itemset Factorization Machine (○石島 正和、Blondel Mathieu)</p> <p>2K2-4 離散化による解釈可能な分類モデルの構築 (○米田 友花、杉山 龍人、鷲尾 盛)</p> <p>2K2-5 クラスラベルとユーザタグ情報を反映した次元圧縮に基づく分類学習の実験的考察 (○大久保 好章、原口 誠)</p> | <p>[2L2-OS-09a] オーガナイズドセッション -OS-9 質感と感性 (1) (13:50-15:30)</p> <p>2L2-OS-09a-1 OS 招待講演、音声の声を交換する技術とその応用 (○戸田 智基)</p> <p>2L2-OS-09a-2 クラスタ適応制限ボルツマンマシンを用いた話者クラスターリングと声質交換への応用 (○中鹿 直、南 泰浩)</p> <p>2L2-OS-09a-3 聴覚系モデルを用いた音のテクスチャ変換 (○上村 卓也、寺島 裕貴、古川 茂人)</p> <p>2L2-OS-09a-4 手の動きと結びついた触覚感知の研究 (○横坂 拓巳、渡邊 洋司)</p> |

| | | | | |
|-------|---|---|--|--|
| 9:30 | <p>M会場 ウィンクあいち 10F(1005会議室)</p> <p>[2M1] 画像・音声・パターン認識・理解 (1) (09:30-11:10)</p> <p>2M1-1 地球観測衛星画像上で自動検出した熟源の深層学習による自動種別判定 (○宮本 寛氣、加藤 創史、織田 篤嗣、中村 良介)</p> <p>2M1-2 市街地画像を用いた犯罪地域の特徴抽出 (○山下 雄大、森 純一郎)</p> <p>2M1-3ml ベクトル量子化を用いた指紋照合手法の検討 (○奥村 健太、服部 公央亮、保黒 政大、梅崎 太造)</p> <p>2M1-4 変位場の滑らかさを前提としない頑健な点群マッピング手法の開発 (○広瀬 修)</p> <p>2M1-5 Fully Convolutional Object Prediction for 3D Segmentation from 2.5D Input. (○和田 健太郎、岡田 慧、稲葉 雅幸)</p> | <p>N会場遅ウィンクあいち 10F(1006会議室)</p> <p>[2N1] 自然言語処理・情報検索・自然言語処理・情報検索-対話処理 (09:30-11:10)</p> <p>2N1-1 Twitter データを用いたユーザー語句自動生成手法に関する一検討 (○岩倉 亮介、吉川 大弘、ジメネス フェリックス、古橋 武)</p> <p>2N1-2 雑談対話システムにおけるユーザーの趣味を考慮した発話手法に関する検討 (○毛和 晃志、吉川 大弘、ジメネス フェリックス、古橋 武)</p> <p>2N1-3 雑談システムにおける Twitter データからの統計的バックチャネル応答抽出手法 (○福田 拓也、若林 啓)</p> <p>2N1-4 ユーザーに気づきを与える対話応答生成の試み (○相樂 翔太、呉 見慮、村上 洋平、川上 皓平、中辻 真)</p> | <p>O会場遅ウィンクあいち 10F (1007会議室)</p> <p>[2O1] エージェント-協力と協調 (09:30-11:10)</p> <p>2O1-1 ユーザーの特徴を表現する確の検出方法の提案 (○矢幡 有朋、田中 文英)</p> <p>2O1-2 特定の話題に関する対話エージェントの実現に向けた特徴語と状態に基づく応答法 (○今野 陽子、山下 晃弘、松林 圭、松原 良和、鈴木 慧二、川村 秀憲、井上 祐寛)</p> <p>2O1-3In2 Toxic Behavior 緩和のための記憶に基づいたインタラクションを行う共感的エージェントの実現 (○渡辺 健智、福田 直樹)</p> <p>2O1-4 集団スポーツの位置情報データを用いた機械学習による複数人協力プレーの識別 (○藤井 慶輔、河原 吉伸、稲葉 徳希、元安 陽一、山本 裕二)</p> | <p>P会場遅ウィンクあいち 10F (1008会議室)</p> <p>[2P1] 自然言語処理・情報検索-議論支援 (2) (09:30-11:10)</p> <p>2P1-1 オンライン議論システムCOLLAGREBの有効性についての実験的検討 (○河瀬 諭、伊藤 孝行、大塚 孝信、仙石 晃人)</p> <p>2P1-2 Web 議論掲示板利用者の能力推定における関係グラフ中心性の影響分析 (○森尾 学、藤田 桂英)</p> <p>2P1-3 ユーザーの特徴抽出によるマルチエージェントモデルを用いた意見の自動評価 (○井田 牧子、藤田 桂英)</p> <p>2P1-4 会議支援のための情報表出空間の構築 (○藤田 和之、西川 政行、小笠原 豊、白鳥 毅、大橋 一広)</p> |
| 13:50 | <p>[2M2-OS-34a] オーガナイズドセッション-OS-34 マイニングと知識創発 (1) (13:50-15:30)</p> <p>2M2-OS-34a-1 ドメインにより意味が変化する単語に着目した複雑な意味のフィードバック (○近江 龍一、西原 陽子、山西 良典)</p> <p>2M2-OS-34a-2 ディープラーニングにおける分類パターンの意味付け支援 (○安藤 雅行、河原 吉伸、砂山 渡、畑中 裕司、小郷原 一智)</p> <p>2M2-OS-34a-3 コンテキスト検索エンジンを利用した時系列データマイニングの提案 (○佐藤 宏貴、高間 康史)</p> <p>2M2-OS-34a-4 状況に応じた楽曲推薦に向けたソーシャルデータ分析 (○北谷 光希、高間 康史)</p> <p>2M2-OS-34a-5 有効な操作履歴の評価によるテキストマイニングスキルの伝達支援 (○中江 剛士、砂山 渡、畑中 裕司、小郷原 一智)</p> | <p>[2N2] ロボットと美世界-ヒューマンロボットインタラクション (2) (13:50-15:30)</p> <p>2N2-1 発達障害児とロボットとの共同学習における学習効果 (○ジメネス フェリックス、吉川 大弘、古橋 武、加納 政芳、中村 剛士)</p> <p>2N2-2 ロボットとの身体的接触は自己開示を促すか (○塩見 昌裕、中田 彩、神原 謙之、萩田 紀博)</p> <p>2N2-3 アン드로이드ルU: 社会的に大きな存在感の獲得に向けたニコニコ生放送における対話アンドロイドの実現への取り組み (○藤田 智徳、小川 浩平、石黒 浩)</p> <p>2N2-4 作業失敗の予測学習に基づく棚への収納作業における双腕手袋動作の選択的実行 (○北川 晋吾、和田 健太郎、岡田 慧、稲葉 雅幸)</p> | <p>[2O2-OS-22a] オーガナイズドセッション-OS-22 顔文字の科学 (1) (13:50-15:30)</p> <p>2O2-OS-22a-1 言語表現性に基づく顔文字の意味の曖昧性の自動推定 (○石井 直人、榎井 文人、ブタシンスキ ミハル)</p> <p>2O2-OS-22a-2 文章と顔文字の組み合わせによる感情推定 (○大町 凌弥、瀧下 祥、奥村 紀之)</p> <p>2O2-OS-22a-3 ユーザーの性別と感情表出傾向との関連 (○藤野 尚也、松本 和幸、北 研二、吉田 稔)</p> <p>2O2-OS-22a-4 言語情報に基づく話し言葉の感情抽出に関する研究 (○藤 佳恵)</p> <p>パネルディスカッション・全体討論</p> | <p>[2P2-OS-18a] オーガナイズドセッション-OS-18 味覚・嗅覚と記号システム (1) (13:50-15:30)</p> <p>2P2-OS-18a-1 日本酒味表現の比較構造の分析 (○藤本 淳一)</p> <p>2P2-OS-18a-2 米菓のオノマトペ表現にみる食体験とその記憶のずれ (○宇野 良子、小林 史幸、藤原 和子、小竹 佐知子)</p> <p>2P2-OS-18a-3 嗅覚刺激による相反する運動課題の同時学習 (○松田 英子、三澤 大地、矢野 吏郎、近藤 敏之)</p> <p>2P2-OS-18a-4 日本語との比較から見る英語の調理表現 (○野中大輔)</p> |

| | | | | |
|-------|--|---|--|--|
| 15:50 | <p>A 会場間ウイニングあいち 2F (大ホール)</p> <p>一般公開企画-公開特別セッション 3: JST における先導的 AI 研究推進ファンドと若手研究者向け研究支援プログラム ACT-I の紹介 (15:50-17:30)</p> | <p>B 会場間ウイニングあいち 9F (901 会議室)</p> <p>[2B3-OS-07a] オーガナイズドセッション -OS-7 意味と理解のコンピュータインテリジェンス (1) (15:50-17:30)</p> <p>2B3-OS-07a-1in2 独立性尺度に基づく知識の粒度の教師なし推定 (○榎井 祥、持橋 大地、高橋 諒、岡崎 直嗣、乾 健太郎)</p> <p>2B3-OS-07a-2 単語、語彙、概念、意味タスクにおける分散表現の適用性 (○金田 健太郎、小林 哲朗、林 良彦)</p> <p>2B3-OS-07a-3 単語の分散表現と仮説推論を用いた文の類似度学習 (○谷中 暉、峯島 宏次、Martínez Gómez Pascual、戸次 大介)</p> <p>2B3-OS-07a-4 意味論的証明論的回帰 (○戸次 大介、峯島 宏次、金子 貴美、田中 リベカ、谷中 暉、木下 恵梨子、伊藤 友里菜、篠 有紀子)</p> <p>2B3-OS-07a-5in2 自動運転の言葉による指示を対象にした空間的意味表現の構造化への取り組み (○福子 明里、塚原 裕史、小林 一郎)</p> | <p>C 会場間ウイニングあいち 9F (902 会議室)</p> <p>[2C3-OS-20a] オーガナイズドセッション -OS-20 音楽の理解と生成 (1) (15:50-17:30)</p> <p>趣旨説明</p> <p>2C3-OS-20a-1 LSTM を用いた四声体和声の生成 (山田 竜郎、○北原 鉄朗、有江 浩明、尾形 哲也)</p> <p>2C3-OS-20a-2in1 文書や画像の印象にもとづく楽曲生成 (○伊藤 貴之)</p> <p>2C3-OS-20a-3in1 外国語の歌曲を自動訳詞するシステムのための課題と手法の検討 (○西村 綾乃、伊藤 貴之)</p> <p>2C3-OS-20a-4 演奏未経験者のためのマースマートフオノンセンサを用いた即興合奏支援システムの試作 (○水野 剛太、一ノ瀬 修吾、白松 俊、北原 鉄朗)</p> | <p>D 会場間ウイニングあいち 9F (903 会議室)</p> <p>[2D3-OS-19a] オーガナイズドセッション -OS-19 金融情報学-ファイナンスにおける人工知能応用- (1) (15:50-17:30)</p> <p>2D3-OS-19a-1 Long Memory and Predictability in Financial Markets (○高橋 峻太郎、陳 翌)</p> <p>2D3-OS-19a-2 LSTM を用いた株価変動予測 (○松井 藤五郎、汐月 智哉)</p> <p>2D3-OS-19a-3 Deep Learning を用いた株価予測の分析 (○宮崎 邦洋、松尾 豊)</p> <p>2D3-OS-19a-4 ネットワークの表現学習による金融専門文献の構築 (○伊藤 諒、和泉 潔、須田 真太郎)</p> <p>2D3-OS-19a-5 Cross-lingual news article comparison using bi-graph clustering and Siamese-LSTM (○劉 恩遠、和泉 潔、坪内 孝太、山下 達雄)</p> |
| 17:50 | <p>一般公開企画-公開討論: 人工知能学会 倫理委員会 (17:50-19:30)</p> | <p>[2B4-OS-07b] オーガナイズドセッション -OS-7 意味と理解のコンピュータインテリジェンス (2) (17:50-19:30)</p> <p>2B4-OS-07b-1 OS 招待講演, Linked Data とオントロジーによるセマンティック技術の実際 (○古崎 晃司)</p> <p>2B4-OS-07b-2 公理としてのドメインモデルに基づく意味の規定について (○山田 隆弘)</p> <p>総合討論</p> | <p>[2C4-OS-20b] オーガナイズドセッション -OS-20 音楽の理解と生成 (2) (17:50-19:30)</p> <p>2C4-OS-20b-1 音楽における期待感の逸脱・実現の計算論的定式化の試み (○大村 英史、平田 圭二、東条 敏、柴山 拓郎)</p> <p>2C4-OS-20b-2 楽曲の本構造に対する代数的操作 (○東条 敏、平田 圭二、松原 正樹、大村 英史)</p> <p>2C4-OS-20b-3 パネルディスカッション: 人工知能は作曲家/演奏家になれるか? (○平田 圭二、伊藤 貴之、北原 鉄朗、深山 覚、今井 慎太郎、持橋 大地)</p> | <p>[2D4-OS-19b] オーガナイズドセッション -OS-19 金融情報学-ファイナンスにおける人工知能応用- (2) (17:50-19:30)</p> <p>2D4-OS-19b-1 OS 招待講演, 銀行間ネットワークのデータ解析とモデリング (○小林 照義)</p> <p>2D4-OS-19b-2 金融システムの安定化に資する政府・中央銀行の効果的な救済ルールの検証 (○米納 弘渡、曾根 泰平、和泉 潔)</p> <p>2D4-OS-19b-3 経済政策シミュレーションに適した人工市場モデルの構築 (○常井 祥太、穴田 一)</p> <p>2D4-OS-19b-4 News momentum or Non-News reversal? (○月岡 靖智、山崎 高弘、倉井 龍太郎、岡田 克彦)</p> |

| | | | | |
|-------|--|--|---|---|
| 15:50 | <p>E 会場間ウイニングあいち9F (904 会議室)</p> <p>[2E3-OS-36a] オーガナイズドセッション-OS-36 農業とAI (1) (15:50-17:30)</p> <p>2E3-OS-36a-1 農業ICTの生産現場展開に向けた情報流通基盤の構築 (○吉田 智一)</p> <p>2E3-OS-36a-2 農作業基本オントロジーを基盤とする水稲技術経営指導データの連携 (○竹崎 あかね、法隆 大輔、朱 成敏、武田 英明、吉田 智一)</p> <p>2E3-OS-36a-3 マルチ分光センシングを用いたレタスの鮮度計測手法の開発 (○亀岡 孝治、伊藤 良菜、亀岡 慎一、橋本 篤)</p> <p>2E3-OS-36a-4 標準語彙に基づく農業データの連携と統計への活用 (○朱 成敏、武田 英明、法隆 大輔、竹崎 あかね、吉田 智一)</p> <p>2E3-OS-36a-5 大豆の生育情報を自動取得する画像センシング手法の開発 (○八幡 壮、小澤 誠一、吉田 武史、大川 剛直、村上 則幸、辻 博之)</p> | <p>F 会場間ウイニングあいち9F (905 会議室)</p> <p>[2F3-NFC-03a] 近未来チャレンジセッション-NFC-3 (サバイバル) コトづくり支援 (1) (15:50-17:30)</p> <p>2F3-NFC-03a-1 現場参加型開発を展開するためのアプローチ「活動を基盤とするデザイン」 (○小早川 真衣子、須永 剛司、平野 友策、山田 クリス孝介、西村 拓一、渡辺 健太郎)</p> <p>2F3-NFC-03a-2 表現ワークショップによる仕事のRedesign (○平野 友規、丸山 素直、小早川 真衣子、山田 クリス孝介、須永 剛司)</p> <p>2F3-NFC-03a-3 Events and Patient Recognition with Electronic Medical Records (○ホーパートム、山田 クリス孝介、丸山 素直)</p> <p>2F3-NFC-03a-4 NFC 招待講演、デザインプロボナンスの構想と展望 (○中小路 久美代)</p> | <p>G 会場間ウイニングあいち9F (906 会議室)</p> <p>[2G3-OS-08b] オーガナイズドセッション-OS-8 HAI, その心とは? : 人工知能をベースとしたインタラクション技術を考える (2) (15:50-17:30)</p> <p>2G3-OS-08b-1 OS 招待講演、インタラクションにおける今性と応答性 (○開 一夫)</p> <p>パネルディスカッション 「HAI, その心とは? : 人工知能をベースとしたインタラクション技術を考える (2)」</p> | <p>H 会場間ウイニングあいち9F (907 会議室)</p> <p>[2H3-OS-35a] オーガナイズドセッション-OS-35 社会的信号処理とAI (1) (15:50-17:30)</p> <p>2H3-OS-35a-1 視線情報からの未知語検出における個人適応と単語密度の影響の調査 (○平岡 類、田中 宏幸、Sakunami Sakti、中村 哲)</p> <p>2H3-OS-35a-2 自閉スペクトラム症者支援に向けた自動ソーシャリスケルトレーニング手法 (○田中 宏幸、根来 秀樹、岩坂 英巳、中村 哲)</p> <p>2H3-OS-35a-3 インタビュー対話における重要シーン推定のための言語・非言語特徴量の分析 (○石原 卓弥、長澤 史記、岡田 将吾、新田 克己)</p> <p>2H3-OS-35a-4in1 深層学習を用いた会話中の人物頭部ジェスチャー認識 (大藪 将士、Zrnseak Debora、○大塚 和弘)</p> <p>2H3-OS-35a-5 保育の質の定量化のための人間行動センシングと解析ツールの開発 (○肥田 竜馬、山田 徹志、張 斌、富田 真宏、石川 久徳、根岸 諒平、大森 隆司、中村 友昭、長井 隆行、岡 夏樹)</p> |
| 17:50 | <p>[2E4-OS-36b] オーガナイズドセッション-OS-36 農業とAI (2) (17:50-19:30)</p> <p>2E4-OS-36b-1 判断事例蓄積・活用による栽培指導者育成支援システムの開発 (○神谷 俊之、久寿居 大、沼野 なぎさ、坂倉 宏章)</p> <p>2E4-OS-36b-2 イネの生育予測精度向上を目指した農業情報の利用 (近藤 拓也、○西内 俊策)</p> <p>2E4-OS-36b-3 Kinect を用いた振動作の初心者と熟練者の比較分析手法の開発 (○一ノ瀬 修吾、白松 俊、大森 友子)</p> <p>2E4-OS-36b-4 農業アプリケーションの基盤となる階層的Web Serviceの開発 (○本多 深、Chinnachothearanun Rassarin)</p> <p>2E4-OS-36b-5 農作業計画の最適化における候補選定 (○小牧 真子、鈴木 優、中村 哲)</p> | <p>[2F4-NFC-03b] 近未来チャレンジセッション-NFC-3 (サバイバル) コトづくり支援 (2) (17:50-19:30)</p> <p>2F4-NFC-03b-1 現場作業者を支援する活動実績可視化基盤の構築 (○古川 慈之)</p> <p>2F4-NFC-03b-2 生活現象シミュレーションにむけたVRによる対人対物インタラクションシステム (○稲島 哲也、水地 良明)</p> <p>2F4-NFC-03b-3 介護施設における情報共有によるモチベーションデザインを目指して (○福田 賢一郎、西村 浩史、渡辺 健太郎、三輪 洋晴、西村 拓一)</p> <p>2F4-NFC-03b-4 法令・判例ベース自動運転システムの実現に向けて (○西村 悟史、岩田 麻希、黒川 美和、丸田 峻也、梶大介、丹羽 伸二、西村 拓一、江原 遥)</p> <p>2F4-NFC-03b-5 次世代人工知能技術開発における生活現象モデリング (○本村 陽一、西村 拓一、西田 佳史、竹内 彰一、大森 隆司、稲島 哲也)</p> | <p>[2G4] エージェント-ヒューマンエージェントインタラクション (3) (17:50-19:30)</p> <p>2G4-1 ユーザからのフィードバックに適応するモバイル型デスクトップ作業支援システムの提案と実装 (○齋藤 晴紀、栗原 聡)</p> <p>2G4-2 センサーネットワークを利用したオープンオフィス利用状況の推定 (○川口 正太郎、梁木 俊彦、池田 圭佑、伊藤 千輝、栗原 聡、荒牧 大樹)</p> <p>2G4-3 音響特徴を用いたオノマトペの用法分類に関する一考察 (○浦田 大貴、中村 剛士、加納 政芳、山田 晃嗣)</p> <p>2G4-4 生体神経回路網のダイナミクスと情報処理 (岡田 卓巳、箕嶋 渉、○工藤 卓)</p> <p>2G4-5 刈り込み付き学習型ファジィテンプレートマッチング手法による探索BCIの開発 (○小田 輝王、工藤 卓)</p> | <p>[2H4-OS-35b] オーガナイズドセッション-OS-35 社会的信号処理とAI (2) (17:50-19:30)</p> <p>2H4-OS-35b-1 ユーザーの態度推定に基づき適応的なインタビューを行うロボット対話システムの開発 (○長澤 史記、石原 卓弥、岡田 将吾、新田 克己)</p> <p>2H4-OS-35b-2 グループディスカッション参加者の役割に基づいた会話状況とコミュニケーション能力の分析 (○張 琪、木村 清也、黄 宏軒、岡田 将吾、林 佑樹、高瀬 裕、中野 有紀子、桑原 和宏)</p> <p>2H4-OS-35b-3in2 評定者個人に特化した他者感情理解モデル (○熊野 史朗、石井 亮、大塚 和弘)</p> <p>2H4-OS-35b-4 障害物を含むオフィス空間でのインタラクション対象の推定 (○塚本 壮也、角所 考、飯山 将晃、西口 敏司)</p> <p>2H4-OS-35b-5 議論中の言語・非言語情報に基づく発散的/収束的発話の識別 (○富山 健、高瀬 裕、中野 有紀子)</p> |

| | | | | |
|-------|--|---|---|---|
| 15:50 | <p>I 会場間ウイニングあいち 9F (908 会議室)</p> <p>[2I3-OS-10a] オーガナイズドセッション -OS-10 先端情報計測指向 AI (1) (15:50-17:30)</p> <p>2I3-OS-10a-1 OS 招待講演, CRESTV/さきがけ複合領域「計測技術と高度情報処理の融合によるインテリジェント計測・解析手法の開発と応用」の趣旨—人工知能研究者の参加を期待して— (○雨宮 慶幸、北川 源四郎)</p> <p>2I3-OS-10a-2 化学センサ測定における線形応答理論に基づいた新規解析法間一吸気センサ実現に向けて (○今村 岳、吉川 元起、鷲尾 隆)</p> <p>2I3-OS-10a-3 PU Classification によるナノデバイス出力信号からの DNA 塩基ハルスの抽出 (○吉田 剛、大城 敏人、鎌合 孝之、谷口 正輝、鷲尾 隆)</p> <p>2I3-OS-10a-4 位相変化を含めた量子状態異常検知 (○原 聡、小野 貴史、岡本 亮、鷲尾 隆、竹内 繁樹)</p> | <p>J 会場間ウイニングあいち 10F (1001 会議室)</p> <p>[2J3-OS-16b] オーガナイズドセッション -OS-16 医学医療における人工知能 (2) (15:50-17:30)</p> <p>2J3-OS-16b-1 退院時要約の自動分類器の構築 (○津本 周作、平野 章二、岩田 春子、木村 知広)</p> <p>2J3-OS-16b-2 人工知能 (自然言語処理) フィードバック機能搭載型のインターネット認知行動療法 (iCBT-AI) の抑うつ者に対する世界初の効果検証 (無作為統制試験) (○宗 未来、岡沢 洋一、竹林 由武)</p> <p>2J3-OS-16b-3 がん放射線治療における人工知能導入促進が及ぼし得る影響について (○後藤 卓美)</p> <p>2J3-OS-16b-4 期間付き共技能関係に基づく時系列医療データからの顔立パターンマイニング (○平野 章二、津本 周作)</p> <p>2J3-OS-16b-5 医師国家試験自動解答プログラムの治療薬問題への拡張 (○水口 達矢、伊藤 詩乃、佐藤 健吾、柳原 康文)</p> | <p>K 会場間ウイニングあいち 10F (1002 会議室)</p> <p>[2K3-OS-33a] オーガナイズドセッション -OS-33 脳科学と AI (1) (15:50-17:30)</p> <p>2K3-OS-33a-1 脳皮質における予測符号化を模倣した画像予測モデルと脳活動の相関に関する考察 (○藤山 千敏、小林 一郎、西本 伸志、西田 知史、麻生 英樹)</p> <p>2K3-OS-33a-2 深層学習による画像刺激時の fMRI 脳活動データからの文生成 (○松尾 映里、小林 一郎、西本 伸志、西田 知史、麻生 英樹)</p> <p>2K3-OS-33a-3 Analysis of EEG response and Annotation Lag in EEG-based Emotion Recognition using Fusion Technique (○Thammasan Nattapong, 福井 健一、沼尾 正行)</p> <p>2K3-OS-33a-4 スパースコーディングを用いた脳活動の意味表象推定に関する精度向上への取り組み (○川瀬 千晶、小林 一郎、西本 伸志、西田 知史、麻生 英樹)</p> <p>2K3-OS-33a-5 コネクトームを基盤とした全脳アーキテクチャの開発 (○水谷 治央、上野 道彦、荒川 直哉、山川 宏)</p> | <p>L 会場間ウイニングあいち 10F (1003 会議室)</p> <p>[2L3-OS-09b] オーガナイズドセッション -OS-9 質感と感性 (2) (15:50-17:30)</p> <p>2L3-OS-09b-1 DCNN を用いた画像の質感認知—音象徴性からのアプローチ— (○瀧 真樹、川崎 卓也、下田 和、坂本 真樹)</p> <p>2L3-OS-09b-2 画像スタイル変換と Web 画像を用いた画像の任意質感生成 (松尾 真、○下田 和、柳井 啓司)</p> <p>2L3-OS-09b-3 複数スタイルの融合と部分的適用を可能とする multi-style feed-forward network の提案 (○丹野 良介、下田 和、柳井 啓司)</p> <p>2L3-OS-09b-4 ステレオ投影による規準的変形で知覚される実物体表面質感の調査 (○奥谷 風、佐藤 宏介、岩井 大輔) 総合討論</p> |
| 17:50 | <p>[2I4-OS-10b] オーガナイズドセッション -OS-10 先端情報計測指向 AI (2) (17:50-19:30)</p> <p>2I4-OS-10b-1 EXAFS(広域 X 線吸収微細構造)のスパースモデリング (○赤井 一郎、岩瀬 一功、五十嵐 康彦、岡田 真人、岡島 敏浩、平井 康晴)</p> <p>2I4-OS-10b-2 マルチビークスベクトル分解の高速化 (○永田 賢二、本武 陽一、田中 顕至、岡田 真人)</p> <p>2I4-OS-10b-3 変換領域における全変動正規化によるハイパースペクトル画像復元 (○小野 峻佑)</p> <p>2I4-OS-10b-4 遺伝工学的に開発した蛍光プロローブによる細胞生理機能超解像イメージング (和沢 鉄一、新井 由之、河原吉伸、中野 雅裕、松田 知己、鷲尾 隆、○永井 健治)</p> <p>2I4-OS-10b-5 一細胞ラマン計測と情報科学の融合による細胞診断 (○小松崎 民樹)</p> | <p>[2J4] AI 応用へへへルスカデア (2) (17:50-19:30)</p> <p>2J4-1 身体活動量計と心理尺度を組み合わせたリハビリ支援の研究 (○日根 陽太郎、小林 直斗、矢久 郁子)</p> <p>2J4-2 ディープ多層構造型 GMDH-type ニューラルネットワークを用いた肺がんの医用画像診断 (○近藤 正、近藤 明佳、上野 淳二、高尾 正一郎)</p> <p>2J4-3 加速度センサーを用いたラジオ体操の局所的動作についての分析 (○間崎 崇博、犬塚 信博、武藤 敦子、森山 甲一)</p> <p>2J4-4 磁気インピンダンスセンサの P300 speller への適用可能性に関する基礎的検討 (○竹市 幸弘、吉川 大弘、古橋 武)</p> | <p>[2K4-OS-33b] オーガナイズドセッション -OS-33 脳科学と AI (2) (17:50-19:30)</p> <p>2K4-OS-33b-1 脳波判別のための多チャネル信号源分離による前処理の検討 (○西納 修一、吉川 大弘、古橋 武)</p> <p>2K4-OS-33b-2 深層学習を応用したニューラルネットワークが獲得する注意選択モデルに対する心理物理学的タスクの影響 (○我妻 伸彦、日高 章理)</p> <p>2K4-OS-33b-3 テンポラルネットワークの構成およびテンポラルコミュニティの抽出 (○岡本 洋)</p> <p>2K4-OS-33b-4 前頭前野の Accumulator モデルを利用した、階層型脳抑制システム構築の提案 (○芦原 佑太、大澤 正彦、島田 大樹、栗原 聡、今井 倫大)</p> <p>2K4-OS-33b-5 文脈に依存した柔軟な運動学習を再現する人工小脳神経回路モデル (○稲垣 圭一郎、高取 昇悟、平田 豊)</p> | <p>[2L4] データマイニング - 産業・社会システム (17:50-19:30)</p> <p>2L4-1 構成要素に基づく製品間の影響関係可視化 (○河田 裕成、赤石 美奈)</p> <p>2L4-2 相関ルールの視覚化ツール KIZUNA を利用したビジネス応用 (○岩崎 幸子、中元 政一、中原 孝信、宇野 毅明、羽室 行信)</p> <p>2L4-3 持続可能な都市サービス基盤の実現に向けた市民参加による都市センシングとデータ収集 (○後藤 孝行、畑 磨伊也、高野 茂、内田 誠一、谷口 倫一郎)</p> <p>2L4-4 深層学習の適用によるニューラルネットワーク洪水予測の精度向上 (○一言 正之、桜庭 雅明)</p> |

| | | | | |
|-------|--|---|--|---|
| 15:50 | <p>M会場 ウィンクあいち 10F(1005会議室)</p> <p>[2M3-OS-34b] オーガナイズドセッション-OS-34 マイニングと知識創発 (2) (15:50-17:30)</p> <p>2M3-OS-34b-1 文章における書き方の特徴の抽出と理解 (○外村 耀平、砂山 渡、畑中 裕司、小塚原 一智)</p> <p>2M3-OS-34b-2m1 調理手順の曖昧性解消を目的とした料理レシピ構成要素の調査 (○大杉 隆文、松下 光範)</p> <p>2M3-OS-34b-3 動向情報可視化システムを用いたユーザの行動モデルの分析に関する研究 (盛山 将広、○坂井 創一、松下 光範)</p> | <p>N会場間ウィンクあいち 10F(1006会議室)</p> <p>[2N3-OS-31a] オーガナイズドセッション-OS-31 経営課題にAIを! (1) (15:50-17:30)</p> <p>2N3-OS-31a-1 動画画像を用いた顧客満足度推定における3D-CNNの有効性検証 (○中野 智文、加藤 昇平)</p> <p>2N3-OS-31a-2 決算説明会後の個別取材のためのスケジューリング自動生成サービスの提案 (○山口 聖優、水山 元、野中 朋美)</p> <p>2N3-OS-31a-3 ゲームを用いた産業界内ノウハウの抽出 (○西村 文秀、野中 朋美、水山 元)</p> <p>2N3-OS-31a-4 協調的なサブプライチエーション運用のための拠点間情報伝達の数理的分析 (○古川 達希、野中 朋美、水山 元)</p> <p>2N3-OS-31a-5ml ウォークラリーアプリケーションを用いた潜在的観光資源への訪問動機付け効果 (○家人 祐也、中島 悠、綾木 良太、菱山 玲子)</p> | <p>O会場間ウィンクあいち 10F (1007会議室)</p> <p>[2O3-OS-22b] オーガナイズドセッション-OS-22 顔文字の科学 (2) (15:50-17:30)</p> <p>2O3-OS-22b-1 ニューラルネットワークによる顔文字の原形推定 (○奥村 額、真村 紀之)</p> <p>2O3-OS-22b-2 ユーザの感性を考慮した顔文字推薦システムの実装とコミュニケーション相手の印象の変化の検証 (松井 泰也、○佐久間 拓人、加藤 昇平)</p> <p>2O3-OS-22b-3 画像特徴量を用いた大型アスキーアートの分類手法の提案 (○藤澤 日明、松本 和幸、吉田 稔、北 研二)</p> <p>2O3-OS-22b-4 楽曲に特徴的なコメントに基づき作業用BGMからのインデックス作成 (○福田 寛公、松本 和幸、吉田 稔、北 研二)</p> <p>パネルディスカッション・全体討論</p> | <p>P会場間ウィンクあいち 10F (1008会議室)</p> <p>[2P3-OS-18b] オーガナイズドセッション-OS-18 味覚・嗅覚と記号システム (2) (15:50-17:30)</p> <p>2P3-OS-18b-1 感性の内省的言語化分析への第二外国語学習および翻訳分析の応用 (○福島 宙輝)</p> <p>2P3-OS-18b-2 味ことばの表現に関して (○阿部 明典)</p> <p>総合討論</p> |
| 17:50 | <p>[2M4-OS-32a] オーガナイズドセッション-OS-32 建築、都市環境のレジリエンスを支えるAI (1) (17:50-19:30)</p> <p>2M4-OS-32a-1ml 災害避難連成シミュレーションに向けたボテンシャルに基づくマルチエージェントモデルの適用性検討その2 (○東城 峻樹、城 明秀、新谷 祐介、鈴木 琢也、中村 壮志、木村 謙)</p> <p>2M4-OS-32a-2 地震観測記録に基づく関東平野の3次元地下構造物の構築と地震動シミュレーション (○吉田 治雄、小林 喜久二、佐藤 吉之、梅田 尚子、酒井 慎一、平田 直)</p> <p>2M4-OS-32a-3 設備・環境・人データに基づく居住空間の理解に関する研究 (○高井 勇志)</p> <p>2M4-OS-32a-4 設計支援に向けたアフォーダンスを誘発する特徴の識別 (○中田 勇介、荒井 幸代)</p> <p>2M4-OS-32a-5ml 人流データに基づく避難者の適応戦略抽出 (○浪越 圭一、荒井 幸代)</p> | <p>[2N4-OS-31b] オーガナイズドセッション-OS-31 経営課題にAIを! (2) (17:50-19:30)</p> <p>2N4-OS-31b-1 多デバイス接触履歴からの視聴行動モデル化と知識更新 (○岡崎 孝太郎、井上 克巳)</p> <p>2N4-OS-31b-2 実データを用いた業績判別を利用した企業の取引先選択に影響する特徴量 (○向井 大誠、鳥山 正博、寺野 隆雄)</p> <p>2N4-OS-31b-3 資金取引ネットワークモデルに基づく金融機関の経営統合影響分析 (○橋本 守人、倉橋 節也)</p> <p>2N4-OS-31b-4 学術文献データから構成される共著ネットワークを用いた有望な研究者の探索 (○藤田 正典、青木 健、井ノ上 寛人、寺野 隆雄)</p> <p>2N4-OS-31b-5 ビデオデータと加速センサによる製造現場作業者の動作計測とシミュレーション (○北澤 正樹、高橋 聡、高橋 徹、吉川 厚、寺野 隆雄)</p> | <p>[2O4] 自然言語処理・情報検索-自然言語処理応用 (17:50-19:30)</p> <p>2O4-1 誤り理由を考慮したニューラル文法誤り訂正 (○小山田 創哲、兼村 厚範、石井 信)</p> <p>2O4-2 文脈を考慮したアテンションメカニズムによって計算量の削減 (○朱 中元、中山 英樹)</p> <p>2O4-3 クリックログの正解尤度の推定と検索への適用 (○別所 克人、大塚 淳史、西田 京介、浅野 久子、松尾 義博)</p> | <p>[2P4] 機械学習-強化学習 (1) (17:50-19:30)</p> <p>2P4-1 マルチエージェント強化学習における主観的効用の進化過程に関する分析 (○高橋 昌哉、森山 甲一、武藤 敦子、松井 五郎、犬塚 信博)</p> <p>2P4-2 逆強化学習における制約条件の緩和法 (○北里 勇樹、荒井 幸代)</p> <p>2P4-3 ドメイン非依存強化学習エージェントのための冗長なアクションの検出手法 (○畑内 佑、福永 アレックス)</p> <p>2P4-tin1 逐次の自然方策勾配推定のための適応的学習率 (○岩城 諒、横山 裕樹、浅田 稔)</p> <p>2P4-5 POMDPs 環境下における Profit-Sharing と GA によるサブゴール創発を行う強化学習法 (○鈴木 晃平、加藤 昇平)</p> |

5月24日(水) 19:30-20:10

| | | | | |
|-------|---|---|--|--|
| 19:30 | <p>H 会場間ウイニングあいち 9F (907 会議室)</p> <p>[2H5-OS-35c] オーガナイズドセッション -OS-35 社会的信号処理とAI (3) (19:30-20:10)</p> <p>2H5-OS-35c-1in1 映画からのマルチモーダル対話コーパスの作成 (○井上 雅史、安原 龍、菅 郁巳、小坂 哲夫)</p> | <p>K 会場間ウイニングあいち 10F(1002 会議室)</p> <p>[2K5-OS-33c] オーガナイズドセッション -OS-33 脳科学とAI(3) (19:30-20:10)</p> <p>2K5-OS-33c-1 生体神経回路網における筋梁応答パターンの階層的クラスタリング (久内 晴加、○工藤 卓)</p> <p>2K5-OS-33c-2 自然残響の考慮による聴覚音声スパース符号化再考 (○寺島 裕貴、古川 茂人)</p> | <p>M 会場間ウイニングあいち 10F (1005 会議室)</p> <p>[2M5-OS-32b] オーガナイズドセッション -OS-32 建築、都市環境のレジリエンスを支えるAI (2) (19:30-20:10)</p> <p>2M5-OS-32b-1 時々刻々に入手される地震観測記録を活用した地震動予測値の更新 (○大淵 正博、恒川 裕史)</p> <p>2M5-OS-32b-2 マルチエージェント強化学習におけるエピソードの順序が獲得方策に与える影響 (○木村 祥、荒井 幸代)</p> | <p>N 会場間ウイニングあいち 10F (1006 会議室)</p> <p>[2N5-OS-31c] オーガナイズドセッション -OS-31 経営課題にAIを! (3) (19:30-20:10)</p> <p>2N5-OS-31c-1 世界を相手にした競争下でイノベーションが求められる昨今、AIのビジネス利用は逆行していませんか? (○市川 寛子)</p> |
|-------|---|---|--|--|

5月25日(木) 11:30-12:30の13:50-15:30の15:50-17:30

| | | | | | | | | |
|---|---|---------------------------|---|---------------------------|--|---------------------------|---|--|
| A 会場のウイニングあいち2F (大ホール) | | B 会場のウイニングあいち9F (901 会議室) | | C 会場のウイニングあいち9F (902 会議室) | | D 会場のウイニングあいち9F (903 会議室) | | |
| 招待講演：岡野原大輔 (株式会社 Preferred Networks の), 藤巻遼平 (NEC のデータサイエンス研究所) (11:30-12:30) の | | | | | | | | |
| 11:30 | A 会場のウイニングあいち2F (大ホール) | | B 会場のウイニングあいち9F (901 会議室) | | C 会場のウイニングあいち9F (902 会議室) | | D 会場のウイニングあいち9F (903 会議室) | |
| 13:50 | <p>[3A1] 自然言語処理・情報検索・情報抽出・要約 (2) (13:50-15:30)</p> <p>3A1-1 Recurrent Neural Network を用いた抽出型および生成型論文タイトル生成について (○大部 達也、大園 忠親、新谷 虎松)</p> <p>3A1-2 アテンションCNNによる薬物間相互作用抽出 (○浅田 真生、三輪 誠、佐々木 裕)</p> <p>3A1-3 Wikipedia からの特定ドメインの雑談対話システムのための発話候補文集合の獲得 (○杉本 俊、植木 拓、林 宏幸、ニコルズ エリツク、中野 幹生)</p> <p>3A1-4 テキストマイニングを用いたロコモミ分析による点数評価の信頼性確認手法 (○谷口 佑子、津田 和彦)</p> | | <p>チュートリアル講演：「対話システム」 (13:50-15:30)</p> <p>3C1-1 RDF データベース構築によるユーザの気分に応じた観光スポット推薦システムの提案 (○坂元 陽亮、高間 康史)</p> <p>3C1-2 価値観に基づく行列演算ベース情報推薦システムの提案 (○白石 雄也、高間 康史)</p> <p>3C1-3 商品レビューからの自己符号化器を用いた情報補完による評価値推定精度の向上 (○林 知範、高木 友博)</p> <p>3C1-4 行動経済学的な知見を用いた消費者の情報探索行動の予測とレコメンデーション法の開発 (○高畑 圭祐、星野 崇宏、柳博俊、渋谷 友磯子)</p> <p>3C1-5 情報量に注目した推薦のための商品間関係性の分類法 (○園田 隆志、出雲 英剛、佐藤 政寛)</p> | | <p>[3D1-OS-37a] オーガナイズドセッション -OS-37 記号創発ロボティクス (1) (13:50-15:30)</p> <p>3D1-OS-37a-1 三次元空間における相対位置概念の学習 (○谷志翔、田口 亮、服部 公央亮、保黒 政大、梅崎 太造)</p> <p>3D1-OS-37a-2 ノンパラメトリックベイズモデルと SLAM の統合による地図と場所概念の逐次学習 (○谷口 彰、萩原 良信、谷口 忠大、稲色 哲也)</p> <p>3D1-OS-37a-3 MLDA と教師なし単語分割に基づく概念と言語の相互学習 (○船田 美雪、中村 友昭、長井 隆行、金子 正秀)</p> <p>3D1-OS-37a-4 ml 深層強化学習を用いた動作制御への基礎的検討 (○橋本 さゆり、小林 一郎)</p> <p>3D1-OS-37a-5 HDP-HMM と LDA に基づく保育園児の行動軌跡からの教師なし活動場面分類 (○池田 佳那、張 斌、中村 友昭、長井 隆行、大森 隆司、岡 夏樹、金子 正秀)</p> | | <p>[3D2-OS-37b] オーガナイズドセッション -OS-37 記号創発ロボティクス (2) (15:50-17:30)</p> <p>3D2-OS-37b-1 人-ロボットコミュニケーションのための感情生成モデルの提案 (○日永田 智絵、長井 隆行)</p> <p>3D2-OS-37b-2 多層マルチモーダル LDA を用いた報酬のモデル化 (○宮澤 和貴、青木 達哉、日永田 智絵、岩田 健輔、中村 友昭、長井 隆行)</p> <p>3D2-OS-37b-3 深層学習モデルによる動作指示に基づく衣服折り畳みタスク学習 (○鈴木 彼方、加藤 敬唯、尾形 哲也)</p> <p>3D2-OS-37b-4 Deep Learning を用いた人工言語の学習と獲得について (○岡田 龍治、河原崎 徳之)</p> <p>3D2-OS-37b-5 Seq2seq 学習による論理語を含む言語指示の理解とロボット行動の生成 (○山田 竜郎、村田 真樹、有江 浩明、尾形 哲也)</p> | |
| 15:50 | <p>[3A2] 機械学習・知識獲得と属性選択 (15:50-17:30)</p> <p>3A2-1 大規模な L1 正則化問題のための座標降下法を用いたスキーム (○松島 肇)</p> <p>3A2-2 進化的計算手法を用いた特徴選択アルゴリズムの提案 (○川村 篤志、Chakraborty Basabi)</p> <p>3A2-3 分散表現を利用したタグ集合の階層化 (○鈴木 安明、尾崎 知伸)</p> <p>3A2-4 SNS におけるユーザ参加期間とタグ生成・利用の関係 (○佐藤 晃矢、岡 瑞起、橋本 康弘、池上 高志、加藤 和彦)</p> <p>3A2-5 相対比較に基づく効率的なランキング推定アルゴリズム (○本多 淳也、小宮山 純平、前原 貴憲、横山 大作)</p> | | <p>[3B2] 自然言語処理・情報検索・対話システム (2) (15:50-17:30)</p> <p>3B2-1 メールの印象を考慮した文章提案システムの構築に関する研究 (○紺野 俊人、坂本 真樹)</p> <p>3B2-2 対象物の特徴や機能に関する知識を獲得する対話システム (○豊 隆、高瀬 裕、中野 有紀子)</p> <p>3B2-3 対話システムの発話生成における言外の情報の有用性検証 (○光田 航、東中 竜一郎、松尾 義博)</p> <p>3B2-4 ml 雑談を通じた物体と単語の学習 (石田 卓也、山本 一馬、岩橋 直人、○Ye Kyaw Thu、中村 友昭、長井 隆行、園島 文生)</p> | | <p>学生企画 (15:50-17:30)</p> | | | |

| | | | | |
|-------|--|---|---|---|
| 13:50 | <p>E 会場のウイニングあいち 9F (904 会議室)</p> <p>[3E1-OS-11a] オーガナイズドセッション -OS-11 Well-being Computing (1) (13:50-15:30)</p> <p>3E1-OS-11a-1 OS招待講演 Well-Being Computing: AIで身体的・心理的・社会的健康を得られるか? (○高玉 圭樹)</p> <p>3E1-OS-11a-2 瞑想中脳状態の脳機能ネットワーク解析 (○三好 巧真、日和 悟、廣安 知之)</p> <p>3E1-OS-11a-3 瞑想中の前頭部脳活動のfNIRSによる分析 (○藤井 聖香、日和 悟、廣安 知之)</p> <p>3E1-OS-11a-4 心拍数変動の類似性を考慮したリアルタイム睡眠段階推定 (○田島 友祐、原田 智広、高玉 圭樹)</p> | <p>F 会場のウイニングあいち 9F (905 会議室)</p> <p>[3F1-OS-03a] オーガナイズドセッション -OS-3 世代をつなぐ知的インタフェース (1) (13:50-15:30)</p> <p>3F1-OS-03a-1 ソーシャルロボットとユーザーのなじみの階層 (○田中 文英)</p> <p>3F1-OS-03a-2 ロボットを介したコミュニケーションにおける高齢者の自己開示の調査 (○野口 洋平、田中 文英)</p> <p>3F1-OS-03a-3 窓字ロボットの提案と忘却機能を用いた人間的学習機能 (○笠井 翼、田中 文英)</p> <p>総合討論</p> | <p>G 会場のウイニングあいち 9F (906 会議室)</p> <p>[3G1] 知識の利用と共有-オントロジー (13:50-15:30)</p> <p>3G1-1 オントロジーに基づく意味解析を用いた「化学」正誤問題の自動解法 (○豊辻 宏旨、松崎 拓也、佐藤 理史)</p> <p>3G1-2 分類観点に沿った概念階層全体の比較によるオントロジー品質向上手法の提案 (○増田 壮志、古崎 光司、駒谷 和範)</p> <p>3G1-3 ウェアラブルセンサーデバイスを用いた工場作業プロセスの特微量抽出と部品オントロジーの一考察 (○大西 航平、橋本 一成、渡部 雅夫、梅基 宏)</p> | <p>H 会場のウイニングあいち 9F (907 会議室)</p> <p>[3H1-OS-04a] オーガナイズドセッション -OS-4 コミック工学とAI (1) (13:50-15:30)</p> <p>3H1-OS-04a-1 絵コンテ識別のための深層量み込みニューラルネットワークの進化的獲得 (○藤野 紗耶、如中 大一、森 直樹、松本 啓之亮)</p> <p>3H1-OS-04a-2 深層学習を用いたスケッチに基づく漫画検索 (○成田 颯、小川 徹、松井 勇佑、山崎 俊彦、相澤 清晴)</p> <p>3H1-OS-04a-3 DCGANを用いたイラスト事例からの画風の再現 (○兄玉 涼次、中村 剛士、加納 政芳、山田 晃嗣)</p> <p>3H1-OS-04a-4 機械学習に基づく対話システムを導入した絵本の半自動生成 (○福田 清人、藤野 紗耶、森 直樹、松本 啓之亮)</p> <p>3H1-OS-04a-5 コミック内の発話への読者手書き文字融合による共感度向上手法の提案 (○斉藤 純基、中村 聡史、鈴木 正明)</p> |
| 15:50 | <p>[3E2-OS-11b] オーガナイズドセッション -OS-11 Well-being Computing (2) (15:50-17:30)</p> <p>3E2-OS-11b-1 fNIRSを用いた瞑想中の脳状態の検討 (○片山 朋香、日和 悟、廣安 知之)</p> <p>3E2-OS-11b-2 医療従事者に患者の「痛み」を伝える生体情報計測と可強化技術の検討 (○松田 康宏、鈴木 蓮也、小野塚 真、小野 弓絵)</p> <p>3E2-OS-11b-3 脳機能ネットワークに対する相関分析法について (○谷間 健實、日和 悟、廣安 知之、宿久 洋)</p> <p>3E2-OS-11b-4 子育てサロンにおける交流を共想法により支援する手法 (○上田 哲也、大武 真保子)</p> <p>3E2-OS-11b-5 自発性脳活動の強度と機能的結合度に基づく仮想時脳状態の低次元表現 (○日和 悟、飯塚 まり、廣安 知之)</p> | <p>[3F2-OS-03b] オーガナイズドセッション -OS-3 世代をつなぐ知的インタフェース (2) (15:50-17:30)</p> <p>3F2-OS-03b-1 アクチブシニアの地域参加を活性化するウェアラブルインタフェース (有田 祥馬、○楢山 敬、廣瀬 通孝)</p> <p>3F2-OS-03b-2 OS招待講演、福祉×VR—通所介護(デイサービス)でのVR活用について— (○登嶋 健太)</p> <p>3F2-OS-03b-3 OS招待講演、シニア目線から見た知的インタフェースへの期待 (○牧 壮)</p> <p>総合討論</p> | <p>[3G2] Web マイニング - Web マイニング応用 (15:50-17:30)</p> <p>3G2-1 閲覧記録を用いたニュース記事の地域性抽出 (○大倉 俊平)</p> <p>3G2-2 都道府県議会会議録を対象とした議題・議案表現の自動抽出に向けた検討 (○田中 瑛真、小林 睦雄、坂地 泰紀、内田 ゆず、乙武 北斗、高丸 圭一、木村 泰知、増山 繁)</p> <p>3G2-3 小規模コーパスによるWebタウニングにおける投稿の自動分類 (○岩佐 幸翠、藤田 桂英)</p> <p>3G2-4 議論の背景・過程・結果を関連づける地方政治コーパスの構築の試み (○木村 泰知、小林 睦雄、坂地 泰紀、内田 ゆず、高丸 圭一、乙武 北斗、吉田 光男、荒木 健治)</p> | <p>[3H2-OS-04b] オーガナイズドセッション -OS-4 コミック工学とAI (2) (15:50-17:30)</p> <p>3H2-OS-04b-1 機械学習によるシーン抽出のためのマンガのメタデータ提供システム (○久行 智恵、三原 鉄也、永森 光晴、杉本 重雄)</p> <p>3H2-OS-04b-2 進化計算を用いた人間の感性理解のための遺伝子解析法 (○野村 俊太、荒井 幸代)</p> <p>3H2-OS-04b-3 コミック読者のネタバレ遭遇タイミングによる興味度合い変化 (○牧 良樹、中村 聡史)</p> <p>3H2-OS-04b-4 OS招待講演、機械学習で、eBookJapanを加速できるか? —電子書籍データの作成から、AI活用による新しいサービスの可能性まで— (○村上 聡)</p> |

| | | | | |
|-------|---|--|--|--|
| 13:50 | <p>I 会場のウイニングあいち 9F (908 会議室)</p> <p>[3I1-OS-13a] オーガナイズドセッション -OS-13 交通・移動・物流と AI (1) (13:50-15:30)</p> <p>3I1-OS-13a-1 群知能メカニズムによる交通制御システムの提案 (○小川 亮、坪井 一晃、栗原 聡)</p> <p>3I1-OS-13a-2 自動車と自動車の相互作用を考慮した混交交通流シミュレーション (○池田 祐亮、藤井 秀樹、吉村 忍)</p> <p>3I1-OS-13a-3 交通シミュレーションによるEV用充電設備の最適配置の提案 (○内田 英明、吉塚 裕生、藤井 秀樹、吉村 忍)</p> <p>3I1-OS-13a-4 OS招待講演、様々な交通現象のモデル化と渋滞緩和への社会実践 (○西成 浩裕)</p> | <p>J 会場のウイニングあいち 10F (1001 会議室)</p> <p>[3J1] AI 応用・フアイナンス (3) (13:50-15:30)</p> <p>3J1-1 企業経営における意思決定支援のためのイベント抽出 (○柳井 利彦、柳井 孝介、丹羽 芳樹、村上 聡一朗、渡邊 亮彦、宮澤 彬、五島 圭一、高村 大也、宮尾 祐介、中田 亨)</p> <p>3J1-2 株式市場における株価大崩落の兆し検知への挑戦 (○岡田 克彦、羽室 行信)</p> <p>3J1-3 個別銘柄の短期運動類似度グラフおよびグラフ研習手法を用いた株価予測 (○羽室 行信、岡田 克彦)</p> <p>3J1-4 深層学習を用いたアンサンブルモデルによる企業価値推定モデルの提案 (○田村 浩一郎、松尾 豊、上野山 勝也)</p> <p>3J1-5in2 Stock price movement prediction using distributed representations of financial report (○安田 洋介、森 純一郎、坂田 一郎)</p> | <p>K 会場のウイニングあいち 10F (1002 会議室)</p> <p>[3K1-OS-06a] オーガナイズドセッション -OS-6 汎用人工知能とその社会への影響 (1) (13:50-15:30)</p> <p>3K1-OS-06a-1 CHC モデルに基づく対話エージェントのための認知アーキテクチャ (○市瀬 龍太郎)</p> <p>3K1-OS-06a-2 感情の価値計算システム仮説にもとづく前頭葉推論モデルの検証 (○宮田 真宏、大森 隆司)</p> <p>3K1-OS-06a-3 時間概念を考慮した表情認知に係る脳機能の定性的記述に関する枠組みの提案 (○田和辻 可昌、松居 辰則)</p> <p>3K1-OS-06a-4 深層学習と強化学習を用いたゲームAIへの時系列予測の導入 (○松尾 星彦、岡 夏樹)</p> <p>3K1-OS-06a-5 全脳アーキテクチャに必要な新皮質マスタースタールゴリズムの検討 (○山川 宏、荒川 直哉、高橋 恒一)</p> | <p>L 会場のウイニングあいち 10F (1003 会議室)</p> <p>[3L1-OS-12a] オーガナイズドセッション -OS-12 デイープライフ：生命性原理の探求 (1) (13:50-15:30)</p> <p>オーブニング</p> <p>3L1-OS-12a-1 OS招待講演、反美仮想的な情報生成による人工意識の構築 (○金井 良太)</p> <p>3L1-OS-12a-2 内発的動機付けに基づいた高速道路路運転行動の誘発 (岡田 直弥、○竹内 俊貴、谷川 智洋、鳴海 拓志、廣瀬 通孝)</p> <p>3L1-OS-12a-3 DCGAN の作る仮想世界と現実空間の Map (○小島 大樹、土井 樹、池上 高志)</p> |
| 15:50 | <p>[3I2-OS-13b] オーガナイズドセッション -OS-13 交通・移動・物流と AI (2) (15:50-17:30)</p> <p>3I2-OS-13b-1 避難シミュレーションを用いたサイネージによる避難誘導効果の検証 (○市之瀬 克己、森島 小央里、高橋 友一)</p> <p>3I2-OS-13b-2 動的計画法を用いた信号交差点の期待遅れ時間の厳密評価手法 (○戸田 廉、長江 剛志)</p> <p>3I2-OS-13b-3 相互乗り入れ路線内の運延損失最小化に向けた折り返し運転開始の決定法 (○竹木 祥太、荒井 幸代)</p> <p>3I2-OS-13b-4 Deep Q-Network を用いた交通信号制御手法の提案 (○佐藤 季久恵、高屋 英知、小川 亮、芦原 佑太、栗原 聡)</p> <p>3I2-OS-13b-5 Deep Q-Network による RC カー群の運動制御を実現する協同学習の提案 (○小川 一太郎、横山 想一郎、山下 倫央、川村 秀憲、酒巻 哲、柳原 正、田中 英明)</p> | <p>インダストリアルセッション 3 (15:50-17:30)</p> | <p>[3K2-OS-06b] オーガナイズドセッション -OS-6 汎用人工知能とその社会への影響 (2) (15:50-17:30)</p> <p>3K2-OS-06b-1 OS招待講演、経済的特異点ー汎用人工知能が経済に与えるインパクトー (○井上 智洋)</p> <p>総合討論</p> | <p>[3L2-OS-12b] オーガナイズドセッション -OS-12 デイープライフ：生命性原理の探求 (2) (15:50-17:30)</p> <p>3L2-OS-12b-1 社会性昆虫を通してみる個と集団 (○土井 樹、池上 高志)</p> <p>3L2-OS-12b-2 人間と情報技術の共進化を目指す共創コミュニティ Alife Lab. の構築 (○岡 瑞起、池上 高志、青木 竜太、チエン ドミニク)</p> <p>3L2-OS-12b-3 集合知と進化のしくみ (○池上 高志)</p> <p>ディスカッション</p> |

| | | | | |
|-------|---|---|--|--|
| 13:50 | <p>M会場 ウィンクあいち 10F(1005会議室)</p> <p>[3M1] 機械学習-グラフィカルモデル・クラスタリング (13:50-15:30)</p> <p>3M1-1 一般化ヒポボットによるL1距離に基づくK-medoidsクラスタリングの高速化 (○伏見 卓泰、斎藤 和巳、風間 一洋)</p> <p>3M1-2 漸近一致性を有する大規模ベイズアンサンブル学習 (○名取 和樹、宇都 雅輝、植野 真臣)</p> <p>3M1-3 制限付き疑似ベイズアンサンブルを用いた文脈自由文法解析の試み (○高橋 直人、一杉 裕志)</p> <p>3M1-4 多層Bayesian Netの構築に向けた手書き数字からのパターン抽出 (○西野 兼治、稲葉 真理)</p> | <p>N会場のウィンクあいち 10F(1006会議室)</p> <p>[3N1] エージェント-マルチエージェントシステム (2) (13:50-15:30)</p> <p>3N1-1 ヘドニックゲームにおける新たな選択モデルの構築とコア安定性の解析 (○大田 一徳、櫻井 祐子、横尾 真)</p> <p>3N1-2m2 最適制御の効率的探索技術に関する研究 (○清武 真、幸島 匡宏、松林 達史、戸田 浩之)</p> <p>3N1-3 マルチエージェント継続的学習問題における分類によるロバスト性の向上 (○杉山 歩未、菅原 俊治)</p> <p>3N1-4 Comparing Multi-Objective Selection Methods using a Simulation of Dynamic Sensor Network (○CLEMMENT Maxime、沖本 天太、井上 克巳)</p> <p>3N1-5in1 個人支援エージェントにおけるPreference Elicitation 最適化に基づく競合調整機構の試作 (○大石 翔、福田 直樹)</p> | <p>O会場のウィンクあいち 10F (1007会議室)</p> <p>[3O1] 基礎・理論-論理・推論・プランニング (13:50-15:30)</p> <p>3O1-1 リカレントニューラルネットワークによる遅延を伴う解釈遷移からの論理プログラム表現学習 (○ポア インジューン、Tourret Sophie、井上 克巳)</p> <p>3O1-2 価値観の異なるエージェント間の議論フレームワークに基づく説得対話モデル (○森野 尊行、高橋 和子)</p> <p>3O1-3 不誠実な論証を扱う抽象議論フレームワークに基づく対話モデル (○國生 一幸、高橋 和子)</p> <p>3O1-4 Independence Detection in SAT-based Multi-Agent Path Finding (○Surynek Pavel、Svancara Jiri、Feiner Ariel、Bojarski Eli)</p> <p>3O1-5 センター試験「数学」整数問題解答システムの開発 (○大塚 慎也、松崎 拓也、佐藤 理史)</p> | <p>P会場のウィンクあいち 10F (1008会議室)</p> <p>[3P1-NFC-00a] 近未来チャレンジセッション-NFC (卒業) 異種協調型災害情報支援システム実現に向けた基盤技術 (1) (13:50-15:30)</p> <p>3P1-NFC-00a-1 災害時におけるデマ拡散のモデル化から得られた知見の報告 (○池田 圭佑、神 剛史、島海 不二夫、栗原 聡)</p> <p>3P1-NFC-00a-2 情報伝播ネットワークの推定と災害による変化 (上子 鷹香、○島海 不二夫、吉田 光男、大橋 弘志)</p> <p>3P1-NFC-00a-3 災害情報支援に向けたソーシャルメディア情報の自動分類 (○島海 不二夫、吉田 光男、神 剛史)</p> <p>3P1-NFC-00a-4 デイブローニングによる建物特性の抽出と台風被害想定的手法 (○岡崎 豪、レブル オリオル)</p> <p>3P1-NFC-00a-5 東日本大震災におけるクラスターリングに基づく情報拡散度の比較 (秦 恭史、○諏訪 博彦、岸本 康成、藤原 廣宏、新井 尊也、飯田 恭弘、岩村 相哲、島海 不二夫、安本 慶一)</p> |
| 15:50 | <p>[3M2] 画像・音声-画像処理・パターン認識 (15:50-17:30)</p> <p>3M2-1 畳み込みニューラルネットワークを用いた画質変化や部分的な隠れに頑健な認識システム (○川合 健斗、山下 苗元、松尾 豊)</p> <p>3M2-2 Video Compression with a Predictive Neural Network (○しなはや ちなみ、池上 高志)</p> <p>3M2-3 画像領域分割のための少量訓練データからの畳み込みニューラルネットワークの解析的な初期化法 (○福田 峻、指田 岳彦、中山 英樹)</p> <p>3M2-4 家庭やオフィス内の動作認識用大規模動画データセットの構築 (○吉川 友也、竹内 彰一)</p> | <p>[3N2] ヒューマンインタラクション・教育支援-知的学習支援 (15:50-17:30)</p> <p>3N2-1 実世界学習におけるマルチモダリティインタラクションの構造化記述手法に関する一検討 (○黒木 康能、岡田 昌也)</p> <p>3N2-2 科目区分ダイアグラム構築システムにおけるテキスト類似度に基づく科目推薦機構の試作 (○宮脇 克典、白松 俊、水野 創太、福本 加奈恵、池田 雄斗)</p> <p>3N2-3 クラッシュ型データベースによる着座姿勢と学習集中度の評価 (○鶴岡 秀樹、後藤 隆太郎、横田 悠右、成瀬 康、矢入 郁子)</p> <p>3N2-4in2 学習者の情報とシラバスを用いたコンセプトマップによる自律学習支援 (○岡田 卓弥、吉川 雅修、岩沼 宏治)</p> <p>3N2-5in1 児童がデザインする図書紹介ロボットにおけるフィードバック手法の開発 (○佐藤 拓也、工藤 佑介、大澤 博隆)</p> | <p>[3O2] AI応用-ネットワーク (15:50-17:30)</p> <p>3O2-1 ソーシャルセンシングを用いた能動的な地域密着イベント情報の抽出 (○佐藤 圭、池田 圭佑、坂井 葉、伊藤 千輝、栗原 聡)</p> <p>3O2-2 多様なセンサ接続を可能とするWSNプラットフォームの実装と社会応用 (○大塚 孝信、島居 義高、伊藤 孝行)</p> <p>3O2-3 ネットワークからの時系列情報の抽出と可視化 (○浅谷 公威、大知 正直、森 純一郎、坂田 一郎)</p> <p>3O2-4 取引ネットワーク情報を用いた企業の成長分析と企業間の関係抽出 (○小林 真輝人、浅谷 公威、佐々木 一、森 純一郎、坂田 一郎)</p> <p>3O2-5 相互類似関係を用いたグラフ研鑽の提案とその評価 (○中原 孝信、岩崎 幸子、中元 政一、宇野 毅明、羽生 行信)</p> | <p>[3P2-NFC-00b] 近未来チャレンジセッション-NFC (卒業) 異種協調型災害情報支援システム実現に向けた基盤技術 (2) (15:50-17:30)</p> <p>3P2-NFC-00b-1in1 東日本大震災時のツイートの単語gramに基づくヒックの可視化 (○久保 侑哉、風間 一洋、島海 不二夫、斎藤 和巳)</p> <p>3P2-NFC-00b-2 災害情報基盤構築のための地理情報リソースに対する性能評価 (○神 剛史、島海 不二夫、吉田 光男)</p> <p>ハネルデイスカッション</p> |

| | |
|------------------|--|
| 2M3-OS-34b-2in1 | 調理手順の曖昧性解消を目的とした料理レシピ構成要素の調査 (大杉 隆文,松下 光範) |
| 2H5-OS-35c-1in1 | 映画からのマルチモーダル対話コーパスの作成 (井上 雅史,安原 龍,菅 郁巳,小坂 哲夫) |
| 3P2-NFC-00b-1in1 | 東日本大震災時のツイートの単語2-gramに基づくトピックの可視化 (久保 侑哉,風間 一洋,鳥海 不二夫,斉藤 和己) |
| 1L3-2in1 | トピックモデルおよび分散表現の併用による検索エンジン・サジェストの集約 (轟 添,丁 易,趙 辰,李 佳奇,宇津呂 武仁,河田 容英) |
| 2J3-OS-16b-2in1 | 人工知能(自然言語処理)フィードバック機能搭載型のインターネット認知行動療法(iCBT-AI)の抑うつ者に対する世界初の効果検証(無作為統制試験) (宗 未来,関沢 洋一,竹林 由武) |
| 3Q1-9in1 | Entity Linkingを用いたユーザのサイト回遊におけるデモグラフィック推定の検討 (原 淳史,馬場 惇,岩崎 祐貴,田中 駿) |
| 1L3-3in1 | Identifying Major Documents with Search Engine Suggests by Unsupervised Subtopic Labeling (趙 辰,丁 易,轟 添,李 佳奇,宇津呂 武仁,河田 容英) |
| 2K3-OS-33a-2in1 | 深層学習による画像刺激時のfMRI脳活動データからの文生成 (松尾 映里,小林 一郎,西本 伸志,西田 知史,麻生 英樹) |
| 3Q1-2in1 | 深層学習による変体仮名翻刻アプリケーション開発の試み (早坂 太一,大野 互,加藤 弓枝,山本 和明) |
| 2D1-5in1 | 時系列データの動向概要を示す要約文生成に向けて (青木 花純,小林 一郎) |
| 3Q1-5in1 | ニューラルネットワーク機械翻訳における自動コーパス生成適用 (今出 昌宏,藤原 菜々美,山内 真樹) |
| 3B2-4in1 | 雑談を通じた物体と単語の学習 (石田 卓也,山本 一馬,岩橋 直人,Ye Kyaw Thu,中村 友昭,長井 隆行,國島 丈生) |
| 2M4-OS-32a-1in1 | 災害-避難連成シミュレーションに向けたポテンシャルに基づくマルチエージェントモデルの適用性検討 その2 (東城 峻樹,城 明秀,新谷 祐介,鈴木 琢也,中村 壮志,木村 謙) |
| 3Q1-1in1 | テレプレゼンスロボットにおける同調動作の効果 (米津 壮二,大澤 博隆) |
| 3Q1-6in1 | 対話サービスプラットフォームの開発 (山上 勝義,遠藤 充,牛尾 貴志,堀井 則彰) |
| 3N1-5in1 | 個人支援エージェントにおけるPreference Elicitation最適化に基づく競合調整機構の試作 (大石 翔,福田 直樹) |
| 3N2-5in1 | 児童がデザインする図書紹介ロボットにおけるフィードバック手法の開発 (佐藤 拓也,工藤 佑介,大澤 博隆) |
| 2G1-5in1 | 視線行動の文化差の対話エージェントへの実装と印象評価 (平野 拓,石王 拓斗,神田 智子) |
| 2F2-3in1 | UX-ABC法の提案とInverse TRISimへの応用 (小林 篤史,古市 昌一) |
| 2L3-OS-09b-3in1 | 複数スタイルの融合と部分的適用を可能とするmulti-style feed-forward networkの提案 (丹野 良介,下田 和,柳井 啓司) |
| 3Q1-4in1 | 生命科学系画像メタデータの標準化に向けた顕微鏡オントロジーとLODデータベースの開発 (久米 慧嗣,榎屋 啓志,片岡 洋祐,小林 紀郎) |
| 3Q1-11in1 | Random Forestと量み込み特徴に基づくインタラクティブ機械学習による人物識別 (村田 祐樹,瀧美 雅保) |
| 2M1-3in1 | ベクトル量子化を用いた指紋照合手法の検討 (奥村 健太,服部 公央亮,保黒 政大,梅崎 太造) |
| 4H2-5in1 | 2次元コード用電子透かしの多目的最適化による設計 (竹下 真悟,前原 武,松岡 淳一,小野 智司) |
| 4P1-OS-38a-1in1 | 気候変動や生態系サービスの変動から人を助ける「グリーンレジリエンスウェア」 (服部 徹) |
| 1G3-4in1 | HMDを用いる擬似的な食品の色彩変化と味覚への影響 (杉田 勇人,善甫 啓一,水谷 孝一,若槻 尚斗) |
| 1H3-OS-15b-4in1 | SUUMOでの不動産データ活用の取り組みと未来 (杉浦 太樹,野村 眞平) |
| 3Q1-8in1 | Twitter からの情報抽出による災害時の情報共有アプリケーションの開発 (鈴木 雄大,小川 和晃,中嶋 航大,田村 哲嗣,速水 悟) |
| 3Q1-10in1 | iOSアプリケーションのインターフェース開発を支援するWebアプリケーション (田中 貴之,井上 聡) |
| 4I1-4in1 | 乗換案内データを用いた未来の混雑予測の研究 (坪内 孝太,下坂 正倫,小西 達也,丸山 三喜也,山下 達雄) |

| | |
|------------------|--|
| 2F4-NFC-03b-4in1 | 法令・判例ベース自動運転システムの実現に向けて (西村 悟史,岩田 麻希,黒川 美和,丸田 峻也,梶 大介,丹羽 伸二,西村 拓一,江原 遥) |
| 2H1-2in1 | An Analysis on the Rush Strategies of the Real-Time Strategy Game StarCraft-II (Budianto Teguh,Oh Hyunwoo,Ding Yi,Long Zi,宇津呂 武仁) |
| 2H1-1in1 | 人狼ゲームにおける信頼の分析 (園田 垂斗夢,鳥海 不二夫) |
| 3Q1-3in1 | 多チャンネル計測データにおけるノイズの確率的変分ベイズ推定 (藤井 恵介,蓮尾 昌裕) |
| 2K2-1in1 | 相互依存モデルによるマルチラベル分類 (吉村 卓亮,馬場 雪乃,鹿島 久嗣) |
| 2P4-4in1 | 逐次的自然方策勾配推定のための適応的学習率 (岩城 諒,横山 裕樹,浅田 稔) |
| 4M1-1in1 | 稀少性仮定の下での非独立性の判断としての人間の観察的因果推論 (高橋 達二,大用 庫智,玉造 晃弘,横川 純貴) |
| 1K1-4in1 | 共有する潜在空間を用いた異なる時系列データの対応関係学習に関する取り組み (大山 まりほ,小林 一郎) |
| 3Q1-7in1 | サンプリングを用いた機械学習パイプライン探索手法 (塩田 哲哉,及川 一樹,澤田 雅人) |
| 3Q1-12in1 | 深層距離学習におけるcontrastive lossの分析と高速化 (櫻井 隆平,松見 匠規,李 周浩) |
| 2J4-2in1 | ディープ多層構造型GMDH-typeニューラルネットワークを用いた肺がんの医用画像診断 (近藤 正,近藤 明佳,上野 淳二,高尾 正一郎) |
| 1I1-4in1 | ニューラルネットワークを用いたガスプラントの品質予測 (泉谷 知範,切通 恵介,島田 健一郎,伊藤 浩二) |
| 1A1-OS-05a-4in1 | 深層生成モデルのサンプリングダイナミクスが実現する概念への引き込み (長野 祥大,唐木田 亮,岡田 真人) |
| 4N2-OS-01b-1in1 | ネットワークの崩壊と構造の関係についての分析 (臼井 翔平,鳥海 不二夫) |
| 2L4-1in1 | 構成要素に基づく製品間の影響関係可視化 (河田 裕成,赤石 美奈) |
| 2N3-OS-31a-5in1 | ウォークラリアプリケーションを用いた潜在的観光資源への訪問動機付け効果 (家入 祐也,中島 悠,綾木 良太,菱山 玲子) |
| 2M4-OS-32a-5in1 | 人流データに基づく避難者の適応戦略抽出 (浪越 圭一,荒井 幸代) |
| 4A1-3in1 | 極小生成子を用いた負ルール抽出計算の効率化 (谷島 健斗,岩沼 宏治,黒岩 健歩,佐生 隼一,山本 泰生) |
| 1N3-OS-39b-2in1 | 動的インスタンスマッチング手法を用いたマッピング拡張SPARQLクエリ実行機構の拡張 (足立 拓也,福田 直樹) |
| 1N3-OS-39b-3in1 | より良い生命科学データ利用環境の構築を目指して (山本 泰智,山口 敦子) |
| 1N2-OS-39a-2in1 | オープンなデータベースを利用した行動計画提案に関する研究 (加藤 文彦,小出 誠二,武田 英明,落合 勇太,上田 健揮) |
| 3D1-OS-37a-4in1 | 深層強化学習を用いた動作制御への基礎的検討 (橋本 さゆり,小林 一郎) |
| 2E4-OS-36b-3in1 | Kinectを用いた蹴動作の初心者と熟練者の比較分析手法の試作 (一ノ瀬 修吾,白松 俊,大森 友子) |
| 1O1-OS-30a-3in1 | ノルディックウォーキングにおけるポールワーク特徴提示の影響 (大海 悠太,森 芳弥,山本 正彦) |
| 2H3-OS-35a-4in1 | 深層学習を用いた会話中の人物頭部ジェスチャ認識 (大藪 将士,Zrinscak Debora,大塚 和弘) |
| 1I3-NFC-02b-2in1 | ユマニチュードのEvidence-Based-Careの実現に向けたマルチモーダルコミュニケーションの評価 (本田 美和子,佐々木 勇輝,盛 真知子,林 紗美,松井 佑樹,石川 翔吾,坂根 裕,Gineste Yves,竹林 洋一) |
| 1I3-NFC-02b-1in1 | 高齢者の個性に基づいた認知症チームケアの分析と学びの環境の構築 (加藤 忠相,今田 兼太,鈴木 夏也,石川 翔吾,竹林 洋一) |
| 1K3-3in1 | 心身マルチタスク状況下における認知タスク負荷評価の検討 (瀧美 裕貴,横矢 真悠,山田 和範,森田 純哉,平山 高嗣,榎堀 優,間瀬 健二) |
| 1B1-OS-25a-4in1 | 表情・音響的特徴・テキスト情報からのリアルタイム感情推定システムの構築 (岡田 敦志,上村 謙史,目良 和也,黒澤 義明,竹澤 寿幸) |
| 2C3-OS-20a-2in1 | 文書や画像の印象にもとづく楽曲生成 (伊藤 貴之) |
| 2C3-OS-20a-3in1 | 外国語の歌曲を自動訳詞するシステムのための課題と手法の検討 (西村 綾乃,伊藤 貴之) |

| | | | | |
|-------|---|---|---|--|
| 12:10 | <p>A 会場基ウイंकあいち2F (大ホール)</p> <p>[4A1] データマイニング - パターン抽出 (12:10-13:50)</p> <p>4A1-1 系列2決定グラフを用いた頻出部分グラフの圧縮表現 (○岡崎 文哉、奥山 葉月、瀧川 一幸、渡 真一)</p> <p>4A1-2in2 トランザクションストリーム上の頻出飽和アイテム集合系列の抽出に関する基礎的考察 (○仁科 拓巳、山本 泰生、岩沼 宏治)</p> <p>4A1-3in1 極小生成子を用いた負ルール抽出計算の効率化 (○谷 島 健斗、岩沼 宏治、黒岩 健歩、佐生 集一、山本 泰生)</p> <p>4A1-4 構造圧縮された木構造データからの頻出部分木枚举アルゴリズム (○堀部 智也、糸川 裕子、内田 智之、鈴木 祐介、宮原 哲浩)</p> <p>4A1-5 ファシリテーション能力の理解と会議円滑化を目的とした意思決定段階の同定に関する研究 (○牧野 孝史、三浦 寛也、竹川 佳成、平田 圭二)</p> | <p>B 会場基ウイंकあいち9F (901 会議室)</p> <p>[4B1-OS-23a] オーガナイズドセッション -OS-23 仕掛学：再価値化のデザイン (12:10-13:50)</p> <p>4B1-OS-23a-1 仕掛けのWearN/OUT効果について (○松村 真宏、Inoue Tadahiro)</p> <p>4B1-OS-23a-2 仕掛けによる試食促進の試み (○板谷 祥奈、張 凌雲、松村 真宏)</p> <p>4B1-OS-23a-3 流しそめんの販促による竹株の再価値化 (○伊藤 優介、村井 翔、北虎 毅人、松村 真宏)</p> <p>4B1-OS-23a-4 動物園における既存コンテンツの再価値化を目的とした漫画生成ワークショップの提案 (○白水 菜々重、多井 中美咲、松下 光範)</p> <p>4B1-OS-23a-5 ミュージアムにおける仕掛けの検出—美術館におけるキャプションを題材に— (○只木 琴章、阿部 明典)</p> | <p>C 会場基ウイंकあいち9F (902 会議室)</p> <p>[4C1] AI 応用-社会システム (2) (12:10-13:50)</p> <p>4C1-1 「ポスト・シンギュラリティ」の「おそ松さん」的ライフスタイル (○横田 康孝)</p> <p>4C1-2 電力ネットワークの中心性による優先度を考慮した分散型需給調整手法 (○柴田 大地、伊藤 孝行)</p> <p>4C1-3 マルチステークホルダーによる相互データ提供に基づいた意思決定 支援システム (○大川 正直、前田 高志ニコラス、神 剛史、浅谷 公敏、森 純一郎、鳥海 不二夫、坂田 一郎)</p> <p>4C1-4 相対的制約を扱うマッピングメカニズムの提案と評価 (○八尋 健太郎、濱田 直斗、鈴木 貴晶、櫻井 祐子、横尾 真)</p> <p>4C1-5 下限制約と初期保有財を考慮した学校選択メカニズムの特微付け (○山口 知果、張 語哲、濱田 直斗、鈴木 貴晶、横尾 真)</p> | <p>D 会場基ウイंकあいち9F (903 会議室)</p> <p>[4D1-OS-37c] オーガナイズドセッション -OS-37 記号創発ロボティクス (3) (12:10-13:50)</p> <p>4D1-OS-37c-1 終助詞と名詞の意味獲得における発話機能の効果の検討 (○寺岡 弘貴、服部 侑介、早川 博章、深田 晋、岡夏 樹)</p> <p>4D1-OS-37c-2 確率変数変換の学習によるノンパラメトリックな確率の方策の獲得 (○横山 裕樹、岡田 浩之)</p> <p>4D1-OS-37c-3 トピックモデルを用いた認識対象の選択制御とその動作認識への応用 (○小原 忠志、稲邑 哲也)</p> <p>4D1-OS-37c-4 複数概念の時間的分節化に基づくロボットによる上位概念の学習 (○中村 友昭、宮澤 和貴、青木 達哉、長井 隆行、金子 正秀)</p> <p>4D1-OS-37c-5 文脈依存する身体動作・単語間の関係性のインテラクティブ学習 (○坂戸 達暲、稲邑 哲也)</p> |
| 14:10 | <p>[4A2] 自然言語処理・情報検索・自然言語理解 (14:10-15:50)</p> <p>4A2-1 単語難易度関連指標の多言語での予測 (○江原 遥) 智哉、山田 整、三輪 誠、佐々木 裕</p> <p>4A2-2 LSTM を用いた句のベクトル表現学習 (○水口 凱、高谷 由</p> <p>4A2-3 Learning Syntactically Plausible Word Representations by Solving Word Ordering (○西田 典起、中山 英樹)</p> <p>4A2-4in2 単語埋込みモデルと変分リカレントニューラルネットワークモデルによる言語理解モデルの比較 (○浅川 伸一、岡隆之介、楠見 孝)</p> | <p>[4B2-OS-23b] オーガナイズドセッション -OS-23 仕掛学：再価値化のデザイン (2) (14:10-15:50)</p> <p>4B2-OS-23b-1 地域情報発信ツールとしてのお弁当デザイン (○片山 めぐみ)</p> <p>4B2-OS-23b-2 業務における知識継承・情報共有を促す「休憩所」での雑談を生み出す仕掛け (○藤野 秀則、北村 尊義、下田 宏、石井 裕剛、浦山 大輝、大倉 杏菜、西口 幸太、榎友 優香)</p> <p>4B2-OS-23b-3 デザイン思考を用いたパワーアップシステムの利活用価値向上に向けて (○若井 聖明、杉原 大郎、山路 直樹、佐々木 大輔、五福 明夫)</p> <p>4B2-OS-23b-4 Thanks システムによる研究室活性的試み (○廣安 知之、澤田 淳二、日和 穂)</p> <p>4B2-OS-23b-5 語り継ぐに値する物語の共創 (遠藤 幹子、○塩 瀬 隆之)</p> | <p>[4C2] 機械学習-強化学習 (2) (14:10-15:50)</p> <p>4C2-1 協調行動の獲得に向けた逆強化学習の導入 (○本木 雄斗、荒井 幸代)</p> <p>4C2-2in2 生存を目的とする満足強化学習 (○牛田 有哉、甲野 佑、高橋 蓮二)</p> <p>4C2-3 ロバスト方策を用いた探索木によるベイジアン強化学習アプローチ (○菱沼 徹、桑田 啓)</p> | <p>[4D2-OS-37d] オーガナイズドセッション -OS-37 記号創発ロボティクス (4) (14:10-15:50)</p> <p>4D2-OS-37d-1 人のインタラクティブからの教師なしルール学習 (○押川 憲、中村 友昭、長井 隆行、岩橋 直人、船越 孝太郎、金子 正秀)</p> <p>4D2-OS-37d-2 LRCNによる参照点に依存した動作の認識 (○深井 海星、武井 豪介、高瀬 健太、岩橋 直人、Ye Kyaw Thu、國島 丈生)</p> <p>4D2-OS-37d-3 ノンパラメトリックベイス二重分解器のTUDIGITS コーパスへの適用 (○多田 裕典、幸 優佑、林 楓、萩原 良信、谷口 忠大)</p> <p>4D2-OS-37d-4 物体の共起性に基づいたマルチモーダル場所領域学習による場所の理解 (○磯部 匠汰、谷口 彰、萩原 良信、谷口 忠大)</p> <p>4D2-OS-37d-5 マルチモーダル情報に基づく階層的場所概念形成 (○萩原 良信、井上 将一、谷口 忠大)</p> |

| | | | | |
|-------|--|--|--|---|
| 12:10 | <p>E 会場基ウイニングあいち9F (904 会議室)</p> <p>[4E1] ソフトコンピューティング - ソフトコンピューティング (12:10-13:50)</p> <p>4E1-1 RoboCupSoccer におけるカッソコソウ探索を用いた意思決定の学習 (○水島 諒, 穴田 一)</p> <p>4E1-2 特微的なブロック保存型外平面的グラフパターンの獲得におけるブロックパターンの深さラベル列の利用 (徳原 史也, ○富原 哲浩, 鈴木 祐介, 内田 智之, 久保山 哲二)</p> <p>4E1-3 GACS オートマトンのシミュレーション (○升森 敬士, シナバヤ ラナ, 池上 高志)</p> <p>4E1-4 エージェントベースドモデルを用いた多様性維持メカニズムの分析 (○宮部 諒, 武藤 敬子, 森山 甲一, 加藤 昇平, 大塚 信博)</p> | <p>F 会場基ウイニングあいち9F (905 会議室)</p> <p>[4F1] 自然言語処理・情報検索・コミック (12:10-13:50)</p> <p>4F1-1 オノマトペによる手書き文字変換手法のコミックへの応用 (○加納 政芳, 速藤 和也, 中村 剛士)</p> <p>4F1-2in2 レビューを用いたコミックの特徴抽出における固有表現の影響に関する調査 (○朴 炳宣, 松下 光範)</p> <p>4F1-3in2 質問集合とグラフに基づく物産全体の流れを管理可能な創作支援システムの提案 (○葛井 健文, 上野 未貴, 井佐原 均)</p> <p>4F1-4 日本語の単語と文法のレベルを用いたアニメのセリフの難易度の推定手法 (○Shan Junjie, 西原 陽子, 山西 良典, 福本 淳一)</p> <p>4F1-5in2 漫画中の表現獲得方法に基づくストーリー理解過程の解析 (○上野 未貴, 末長 寿規, 井佐原 均)</p> | <p>G 会場基ウイニングあいち9F (906 会議室)</p> <p>[4G1-OS-14a] オーガナイズドセッション -OS-14 人と調和・協働するAI・知能ロボット (1) (12:10-13:50)</p> <p>4G1-OS-14a-1 ロボットの継続的な動作学習のためのフレームワーク (○岩田 健輔, 宮澤 和貴, 池田 成満, 青木 達哉, 中村 友昭, 長井 隆行)</p> <p>4G1-OS-14a-2 統合知能アブリケーション開発プラットフォーム PRINTIPS とその応用例 (○森田 武史, 萬 礼広, 小篠 裕子, 西村 良太, 高橋 正樹, 中野 有紀子, 斎藤 英雄, 山口 高平)</p> <p>4G1-OS-14a-3 ロボット喫茶店における飲み終わりを考慮した給仕タイミングの検討 (○中島 雅貴, 小篠 裕子, 萬 礼広, 森田 武史, 高橋 正樹, 斎藤 英雄)</p> <p>4G1-OS-14a-4 Unity と ROS を統合したクラウド型マルチモーター対話型遠隔プラットフォーム (○水地 良明, 稲島 哲也)</p> <p>4G1-OS-14a-5 オープンチャットとロボットの連係によるアイトーキングシステムとの協働システム (○煙美 雅保, 村田 祐樹, 安川 葵)</p> | <p>H 会場基ウイニングあいち9F (907 会議室)</p> <p>[4H1-OS-27a] オーガナイズドセッション -OS-27 グenom医療支援の人工知能の研究開発へ向けて (12:10-13:50)</p> <p>趣旨説明・Genom医療とは?</p> <p>4H1-OS-27a-1 OS 招待講演, 臨床シークエンスでの人工知能技術の応用 (○井元 清哉)</p> <p>4H1-OS-27a-2 OS 招待講演, 生命医学 RDF データの機械学習・人工知能への応用 -Application of Machine Learning and Artificial Intelligence Methods for Biomedical RDF Data (○片山 俊明, 川島 秀一)</p> <p>4H1-OS-27a-3 文献データに基づく症例検索システムの構築 (○藤原 豊史, 山本 泰智, 金 進東, 高木 利久)</p> <p>パネルディスカッション</p> |
| 14:10 | | | <p>[4G2-OS-14b] オーガナイズドセッション -OS-14 人と調和・協働するAI・知能ロボット (2) (14:10-15:50)</p> <p>4G2-OS-14b-1 OS 招待講演, 状況依存サービスができる知的システム (○萩田 紀博)</p> <p>4G2-OS-14b-2 自動運転による事故と責任 (○谷辺 哲史, 唐沢 かわり)</p> <p>4G2-OS-14b-3 人工知能と社会について考える場づくりの実践 (○江間 有沙, 長倉 克枝, 田中 和哉, 藤田 卓仙, 工藤 郁子)</p> <p>4G2-OS-14b-4 汎用 AI 実理のための鍵となる自律性とマルチモダリティ性についての考察 (○栗原 聡, 高屋 英知, 高橋 良暢, 声原 佑太)</p> | <p>[4H2] ソフトコンピューティング - 連伝的アルゴリズム・人工生命 (14:10-15:50)</p> <p>4H2-1 複数の優良解を用いてフェロモン濃度を更新する Max-Min Ant-System (○二村 厚思, 加藤 昇平)</p> <p>4H2-2 連伝的プログラミングによる複合的なブロック保存型外平面的グラフパターンの獲得 (○徳原 史也, 富原 哲浩, 久保山 哲二, 鈴木 祐介, 内田 智之)</p> <p>4H2-3 ソーシャルタギングの形質表現と進化メカニズム (○西川 仁将, 岡 端起, 橋本 康弘, マルコヴィッチ オマメル, 池上 高志)</p> <p>4H2-4 連伝的アルゴリズムを用いた単目的最適化問題における複数の満足解の獲得に関する検討 (○丸山 功貴, 吉川 大弘)</p> <p>4H2-5in1 2次元コード用電子透かしの多目的最適化による設計 (○竹下 真悟, 前原 武, 松岡 淳一, 小野 智司)</p> |

| | | | | |
|-------|--|--|--|--|
| 12:10 | <p>I 会場基ウイंकあいち 9F (908 会議室)</p> <p>[4I1] AI 応用・交通・移動 (12:10-13:50)</p> <p>4I1-1 CACC 車間の協働走行における通信障害の影響 (○石川 翔太、荒井 幸代)</p> <p>4I1-2 交通シミュレーションにおける OD 推定に伴う不確実性の評価 (○柳井 都古杜、阿部 和規、山田 知典、藤井 秀樹、吉村 忍)</p> <p>4I1-3 様々な情報提示に対する運転者の注意喚起度を測定する枠組みの検討 (○山部 和章、武田 龍、翠 輝久、駒谷 和範)</p> <p>4I1-4 乗換案内データを用いた未来の混雑予測の研究 (○坪内 孝太、下坂 正倫、小西 達也、丸山 三喜也、山下 達雄)</p> <p>4I1-5 車いすセンシングと量み込みニューラルネットワークを利用した路面特徴の分類と評価 (○高橋 宏紀、長峯 流弥、岩澤 有祐、松尾 豊、矢入 郁子)</p> | <p>J 会場基ウイंकあいち 10F (1001 会議室)</p> <p>[4J1] AI 応用・バイオ・化学における AI (12:10-13:50)</p> <p>4J1-1in2 部分サンプリングに基づく特徴選択を用いたウイルス感染の予測法 (○佐藤 浩基、志賀 元紀)</p> <p>4J1-2in2 結晶化合物の物性予測のための原子間距離情報に基づくカーネル設計 (○秋田 大空、馬場 雪乃、鹿島 久嗣、世古 敦人)</p> <p>4J1-3 組成情報と要素特微量の統合に基づく化学反応量の予測 (○鈴木 慶介、瀧川 一学、清水 研一、高草木 達)</p> <p>4J1-4 定量的構造活性相関予測における化合物特徴表現の実験的検証 (○越野 沙耶佳、岡崎 文哉、瀧川 一学)</p> <p>4J1-5in2 タンパク質二次構造予測を行う深層学習モデルの Saliency Map による可視化 (○河野 圭祐、小出 智士、今村 千絵、田所 幸浩)</p> | <p>K 会場基ウイंकあいち 10F (1002 会議室)</p> <p>[4K1] 画像・音声・パターン認識・理解 (2) (12:10-13:50)</p> <p>4K1-1 高次局所自己相関特徴の拡張によるマルチスケプトル衛星画像上の地物認識 (○上原 和樹、坂無 英徳、野里 博和、村川 正宏、宮本 寛気、中村 良介)</p> <p>4K1-2 英語センター試験を自動で解くための棒グラフの自動読み取り (○中野 仁登、磯崎 秀樹)</p> <p>4K1-3 Script Identification using Bag-of-Words with Entropy-weighted Patches (○ステニエウ ヤン、中山 英樹)</p> <p>4K1-4in2 視覚的生成モデルを用いた電子顕微鏡画像からの神経細胞膜セグメンテーション (○内橋 聖志、大羽 成征、石井 信)</p> | <p>L 会場基ウイंकあいち 10F (1003 会議室)</p> <p>[4L1] 基礎・理論・身体性 (1) (12:10-13:50)</p> <p>4L1-1 音象徴の身体性基礎 (○篠原 和子、田中 秀幸)</p> <p>4L1-2 いのちを知り生かす身心一体科学【その二】 (○跡見 順子、清水 美穂、東 芳一、藤田 恵理、跡見 友章、長谷川 克哉)</p> <p>4L1-3 建築空間の認識と創生における知の身体性の現れ (○藤井 晴行、篠崎 健一)</p> <p>4L1-4 生命危機に対する知の応答と身体性 (○長谷川 克也、跡見 線、跡見 友章、清水 美穂、跡見 順子)</p> <p>4L1-5 「街ぶら」における身体性 (○諏訪 正樹、石川 初、加藤 文俊)</p> |
| 14:10 | <p>[4I2] データマイニング - 時系列データ分析 (14:10-15:50)</p> <p>4I2-1 ユーザの行動履歴データをを用いたコンテンツ興味推移カテゴリーの可視化手法 (○保住 純、松尾 豊)</p> <p>4I2-2 k-means++の階層化による加速度データのラベリング手法 (○伊佐野 勝人、大澤 伸行)</p> <p>4I2-3 動的ボルトマンマンシンの連続拡張 (○梶野 洗)</p> <p>4I2-4 ベイズ的動的モード分解 (○武石 直也、河原 吉伸、矢入 健人)</p> <p>4I2-5 Hawkes Process と最適区間幅推定を用いた Web Data の解析 (○三宅 雅矩、池上 高志、岡 瑞起、橋本 康弘)</p> | <p>[4J2] ヒューマンインタラクション・教育支援・ヒューマンコンピュータインタラクション (14:10-15:50)</p> <p>4J2-1 大規模イベントにおける人の行動履歴情報収集とそれを利用したインタラクティブシステムの開発に向けて (○近藤 那央、竹内 理人、櫻井 英一、本村 陽一、山下 和也)</p> <p>4J2-2 加算平均処理を用いた脳波による感情推定に関する検討 (○野呂 優貴、吉川 大弘、古橋 武)</p> <p>4J2-3 会話空間のセマンティクス：非理解を成立させるための「場」の構造化・推定手法の提案 (○河合 眞幸、岡田 昌也)</p> <p>4J2-4 VR 上での実物体の位置・姿勢情報を利用した入力インタラクションの開発 (○吉元 亮太)</p> <p>4J2-5 機械学習のための非明示的ユーザフィードバックによるデータラベリングの効率化 (○北井 康久、山田 誠二)</p> | <p>[4K2] データマイニング - テキストマイニング (14:10-15:50)</p> <p>4K2-1 深層学習を用いた論文書誌情報による研究専門分野ラベリング (○田中 和哉、荒川 陸、芝 慎太郎、森 純一郎、坂田 一郎)</p> <p>4K2-2 新聞記事上の分散表現の時系列変化と企業業績の運動性 (○金子 大輔、大知 正直、森 純一郎、坂田 一郎)</p> <p>4K2-3 Wikipedia の編集履歴による各国のユーザ嗜好に基づいたコンテンツの分析 (○野中 尚暉、中山 浩太郎、松尾 豊)</p> | <p>[4L2] 基礎・理論・身体性 (2) (14:10-15:50)</p> <p>4L2-1 身体動揺の周波数応答から浮かび上がる日常動作における身体性 (○高田 勇、跡見 順子、清水 美穂、高田 有希、富田 昌夫、跡見 友章、長谷川 克也)</p> <p>4L2-2 教育工学的手法による「身体性」を育成する教育～身心一体科学教育プログラムの実践 (○東 芳一、跡見 順子、清水 美穂、跡見 友章、藤田 恵理、長谷川 克也)</p> <p>4L2-3 経験知が知的作業に及ぼす影響についての研究 (○滝口 樹)</p> <p>4L2-4 「あいだ」と「わたし」 (○桑山 菊夏、諏訪 正樹)</p> <p>4L2-5 身体の言語性 (○坂井田 瑠衣)</p> |

| | | | | |
|-------|---|---|---|---|
| 12:10 | <p>M会場 ウィンクあいち 10F(1005会議室)</p> <p>[4M1] 機械学習-機械学習基礎 (12:10-13:50)</p> <p>4M1-1m1 稀少性仮定の下での非独立性の判断としての人間の観察的因果推論 (○高橋 達二、犬用 康智、玉造 晃弘、横川 純貴)</p> <p>4M1-2m2 カーネル回帰関数の確率変数化によるノイズを含む入力に対する回帰手法 (○花房 諒、岡留 剛)</p> <p>4M1-3 幾何学的不変性獲得のための多段CNNの提案 (○高橋 良、松原 崇、上原 邦昭)</p> <p>4M1-4 Weight Normalization を用いた2層パーセプトロンオンライン学習の統計学的解析 (○吉田 雄紀、唐木田 亮、岡田 真人、甘利 俊一)</p> | <p>N会場 ウィンクあいち 10F(1006会議室)</p> <p>[4N1-OS-01a] オーガナイズドセッション -OS-1 ネットワークが創発する知能 (1) (12:10-13:50)</p> <p>4N1-OS-01a-1 エコチェンバーの生成ダイナミクス (○荏原 和俊、Luca Ciampaglia Giovanni, Flammini Alessandro, Menczer Filippo)</p> <p>4N1-OS-01a-2 多様な社会関係維持のための社会的グルーミングの多様性 (○高野 雅典、福田 一郎)</p> <p>4N1-OS-01a-3 座席の位置を考慮した学級モデルによるいじめ対策 (○吉田 達矢、穴田 一)</p> <p>4N1-OS-01a-4 OS 招待講演, 超高齢社会における地域課題の複雑さと「ネットワークが創発する知能」研究への期待 — 不動産・介護・医療分野を例として — (○清田 陽司)</p> | <p>O会場 ウィンクあいち 10F (1007 会議室)</p> <p>[4O1-OS-17a] オーガナイズドセッション -OS-17 ヒューマンコンピュータセッションとクラウドソーシング (1) (12:10-13:50)</p> <p>4O1-OS-17a-1 OS 招待講演, クラウドソーシングサービスにおける課題改善への取組みと今後の展望 (○弓山 彬、福島 明、沢田 正、塚本 純)</p> <p>4O1-OS-17a-2m2 クラウドソーシングのみによる因果関係発見の試み (○米良 俊顕、若宮 翔子、荒牧 英治、森嶋 厚行)</p> <p>4O1-OS-17a-3 AdaFlock: 予測モデリングのためのクラウドソーシングによる適応的分散生成法 (○高濱 隆輔、馬場 雪乃、清水 伸幸、藤田 遼男、鹿島 久嗣)</p> <p>4O1-OS-17a-4 経路推薦サービス Route Market におけるトラレエータの挙動のシミュレーション (○別府 桂介、水山 元、野中 用美)</p> | <p>P会場 ウィンクあいち 10F (1008 会議室)</p> <p>[4P1-OS-38a] オーガナイズドセッション -OS-38 グリーンAI基基〜AIによる環境貢献〜 (1) (12:10-13:50)</p> <p>4P1-OS-38a-1m1 気候変動や生態系サービスの変動から人を助ける「グリーンレジリエンスウェア」 (○服部 徹)</p> <p>4P1-OS-38a-2 量込み込みニューラルネットワークを用いたエコーロケーションコントロールによるコウモリの種判別 (○福田 圭祐、井 孝典、福井 大、町村 尚)</p> <p>4P1-OS-38a-3 確率勾配ブースティングを用いた耕作放棄の分布拡大予測 - 要因分析モデルの開発 (○左右田 篤、松井 孝典、福井 健一、町村 尚)</p> <p>4P1-OS-38a-4 空間的自己相関を考慮した海洋データのエラー検知 (○林 勝彦、小野 智司、細田 滋毅、沼尾 正行、福井 健一)</p> <p>4P1-OS-38a-5 テーマへの言及傾向の属性による違いの可視化手法の検討 (○岩見 麻子、木村 道徳、松井 孝典、馬場 健司)</p> |
| 14:10 | | <p>[4N2-OS-01b] オーガナイズドセッション -OS-1 ネットワークが創発する知能 (2) (14:10-15:50)</p> <p>4N2-OS-01b-1m1 ネットワークの崩壊と構造の関係についての分析 (○田井 翔平、鳥海 不二夫)</p> <p>4N2-OS-01b-2 二部ネットワークからのコミュニティ検出に基づく情報推薦 (○部 シュウレ、岡本 洋)</p> <p>4N2-OS-01b-3m2 潜在状態を用いたコミュニティサービスの分析 (○垣内 弘太、鳥海 不二夫、高野 雅典、和田 計也、福田 一郎)</p> <p>4N2-OS-01b-4 群知能メカニズムによる時系列階層パターン構造抽出法の提案 (○坪井 一寛、須賀 聖、栗原 聡)</p> <p>4N2-OS-01b-5 非定常多腕バンディットゲームでの社会的学習エージェントの相転移的振る舞い (○守 真太郎、中山 一昭)</p> | <p>[4O2-OS-17b] オーガナイズドセッション -OS-17 ヒューマンコンピュータセッションとクラウドソーシング (2) (14:10-15:50)</p> <p>4O2-OS-17b-1 モバイルクラウドソーシングにおけるワーカコンテキストの影響性評価 (○池田 和史、帆足 啓一朗)</p> <p>4O2-OS-17b-2 多基準評価値に基づく協調フィルタリングと評価値統合 (○森瀬 寛己、小山 聡、栗原 正仁)</p> <p>4O2-OS-17b-3m2 感性的評価に基づく最適化に対するクラウドソーシングの適用 (○遠藤 ルッカス良、馬場 雪乃、鹿島 久嗣)</p> <p>4O2-OS-17b-4 Human Computation Game for Enhancing Movie Box Office Prediction Model (○たんたういちえん、じよんぼつと、水山 元、野中 朋美)</p> <p>4O2-OS-17b-5 クラウドワークを利用したメカニズム設計のための一考察 (○櫻井 祐子、松田 昌史、小山 聡)</p> | <p>[4P2-OS-38b] オーガナイズドセッション -OS-38 グリーンAI基基〜AIによる環境貢献〜 (2) (14:10-15:50)</p> <p>4P2-OS-38b-1m2 気象時系列データにおける変化点検知の基礎検討 (○前原 奈太郎、福井 健一、富田 智彦、小野 智司)</p> <p>4P2-OS-38b-2 PM2.5 化学組成解析のための個別粒子質量スペクトルのビッグデータ分析: 北京市でのPM2.5 観測を例に (○古谷 浩志、Pavasant Nat, 福井 健一、前田 幸輔、豊田 峻敏、紀本 岳志、Ma Tao, Duan Fengkui, Ma Yongliang, He Kobin)</p> <p>4P2-OS-38b-3 オントロジーに基づくドメインを横断した個別知識間の因果論理構築支援に関する考察 (○熊澤 輝一、古崎 晃司)</p> <p>4P2-OS-38b-4 階層ベイズモデリングによるセアカゴケグモの分布拡大予測 (前川 侑子、○松井 孝典、町村 尚)</p> |

| | |
|-----------------|--|
| 4Q1-4in2 | Grounded noun/verb-phrases to images for RTE (韓 丹,マルティネス バスクアル) |
| 4A2-4in2 | 単語埋込みモデルと変分カルテントニューラルネットワークモデルによる言語理解モデルの比較 (浅川 伸一,岡 隆之介,楠見 孝) |
| 2B3-OS-07a-5in2 | 自動運転の言葉による指示を対象にした 空間的意味表現の構造化への取り組み (稲子 明里,塚原 裕史,小林 一郎) |
| 4Q1-5in2 | Characterization of a Tree Mapping Algorithm for Tree-to-Tree Transducer Induction (マルティネス バスクアル,宮尾 祐介) |
| 4F1-2in2 | レビューを用いたコミックの特徴抽出における固有表現の影響に関する調査 (朴 炳宣,松下 光範) |
| 2J1-3in2 | オンラインチャットサービスにおける未成年者検出 (平野 雄一,鳥海 不二夫,高野 雅典,和田 計也,福田 一郎) |
| 1D3-OS-29b-2in2 | Wikipediaを利用した概念辞書における属性情報の獲得と物語自動生成ゲームでの利用 (小野 淳平,小方 孝) |
| 1D3-OS-29b-1in2 | 俳句の意味ネットワークからの物語生成 (伊藤 拓哉,荒井 達也,小方 孝) |
| 4F1-3in2 | 質問集合とグラフに基づく物語全体の流れを管理可能な創作支援システムの提案 (葛井 健文,上野 未貴,井佐原 均) |
| 1J1-2in2 | 文書の潜在情報と表層情報を考慮したタイムライン要約への取り組み (柏井 香里,小林 一郎) |
| 4Q1-8in2 | 感情コミュニケーション支援のための絵からの感情認識 (鈴木 哲司,村松 嶺佑,堂坂 浩二) |
| 4Q1-9in2 | 国会会議録を用いたディベート人工知能による意見生成 (佐藤 美沙,柳井 孝介,柳瀬 利彦,是枝 祐太,丹羽 芳樹) |
| 1P3-5in2 | preferenceの曖昧性がある場合におけるMisrepresentation Gameの解析・シミュレーション機構の実現 (西 将宏,福田 直樹) |
| 3N1-2in2 | 最適制御策の効率的探索技術に関する研究 (清武 寛,幸島 匡宏,松林 達史,戸田 浩之) |
| 4Q1-7in2 | 発話とコマンドの系列を制御する対話エージェント (遠藤 充,牛尾 貴志,山上 勝義,堀井 則彰) |
| 1D1-2in2 | マルチモーダル情報を用いたロボットによる見守りシステム開発の一考察 (飯島 采永) |
| 2O1-3in2 | Toxic Behavior緩和のための記憶に基づいたインタラクションを行う共感的エージェントの実現 (渡辺 観智,福田 直樹) |
| 4Q1-10in2 | コンピュータ支援型認知行動療法におけるエージェントが行動継続に与える効果の検証 (日室 聡仁,山本 弘樹,武智 小百合,新貝 敦,山口 美峰子) |
| 2I4-OS-10b-4in2 | 遺伝子工学的に開発した蛍光プローブによる細胞生理機能超解像イメージング (和沢 鉄一,新井 由之,河原 吉伸,中野 雅裕,松田 知己,鷺尾 隆,永井 健治) |
| 4K1-4in2 | 敵対的生成モデルを用いた電子顕微鏡画像からの神経細胞膜セグメンテーション (内橋 堅志,大羽 成征,石井 信) |
| 4Q1-11in2 | 畳み込みニューラルネットワークを用いたアスペクト比歪み画像の修正 (山根 佐介,櫻井 隆平,李 周浩) |
| 4Q1-12in2 | 個人に紐づくメディア情報を用いた感情解析プラットフォームの開発 (内橋 堅志,高濱 隆輔,宮戸 岳) |
| 2D2-3in2 | 機械学習を用いた自動入金消込による会計業務支援 (加藤 直,馬場 雪乃,鹿島 久嗣,横路 隆) |
| 1H1-5in2 | プライバシー保護を考慮した連続ダブルオークションのためのBLMABを用いたパラメータチューニング機構の実現 (佐藤 匠,福田 直樹) |
| 2I1-2in2 | 多目的最適化を用いたエッシャー風タイリング図形の生成に関する研究 (久富 あすか,木場 仁美,神園 誠,水野 一徳,小野 智司) |
| 2L4-3in2 | 持続可能な都市サービス基盤の実現に向けた市民参加による都市センシングとデータ収集 (後藤 孝行,堀 磨伊也,高野 茂,内田 誠一,谷口 倫一郎) |
| 3N2-4in2 | 学習者の情報とシラバスを用いたコンセプトマップによる自律学習支援 (岡田 卓弥,吉川 雅修,岩沼 宏治) |
| 4Q1-1in2 | SVMによる放射性物質拡散予測ツールの開発 (吉兼 隆生,芳村 圭) |
| 2E2-2in2 | 視線によるコミュニケーションを支援するウェアラブルデバイスの開発と評価 (後藤 豪臣,汪 博豪,大澤 博隆) |
| 1O1-OS-30a-1in2 | 舞台表現における共演者との相互作用 (清水 大地,岡田 猛) |
| 1N1-1in2 | 制約充足による人狼ゲームの役職絞り込み (林 友超,呉 双,坂東 勇樹,宇津呂 武仁) |

| | |
|------------------|--|
| 1N1-3in2 | 人狼ゲームログからの狼役職絞り込みセオリーのマイニング (板東 勇樹, 呉 双林, 友超, 宇津呂 武仁) |
| 2H1-3in2 | RTSゲームStarCraft-IIのゲームログにおけるRush戦略の同定 (Oh Hyunwoo, Budianto Teguh, Ding Yi, Long Zi, 宇津呂 武仁) |
| 2H4-OS-35b-3in2 | 評定者個人に特化した他者感情理解モデル (熊野 史朗, 石井 亮, 大塚 和弘) |
| 2I2-3in2 | λ-スキャン法を用いたスパース基底選択とスペクトル分解への応用 (本武 陽一, 五十嵐 康彦, 竹中 光, 永田 賢二, 岡田 真人) |
| 2B3-OS-07a-1in2 | 独立性尺度に基づく知識の粒度の教師なし推定 (横井 祥, 持橋 大地, 高橋 諒, 岡崎 直観, 乾 健太郎) |
| 4M1-2in2 | カーネル回帰関数の確率変数化によるノイズを含む入力に対する回帰手法 (花房 諒, 岡留 剛) |
| 4C2-2in2 | 生存を目的とする満足強化化学習 (牛田 有哉, 甲野 佑, 高橋 達二) |
| 4J1-1in2 | 部分サンプリングに基づく特徴選択を用いたウイルス感染の予測法 (佐藤 浩基, 志賀 元紀) |
| 4J1-2in2 | 結晶化合物の物性予測のための原子間距離情報に基づくカーネル設計 (秋田 大空, 馬場 雪乃, 鹿島 久嗣, 世古 敦人) |
| 4J1-5in2 | タンパク質二次構造予測を行う深層学習モデルのSaliency Mapによる可視化 (河野 圭祐, 小出 智士, 今村 千絵, 田所 幸浩) |
| 4Q1-3in2 | 文書用ニューラルネットワークの半教師あり end-to-end 学習 (河東 孝) |
| 2C2-4in2 | リカレントニューラルネットワークによる材料構成則モデリングの試み (鈴木 琢也, 松岡 康友) |
| 2K3-OS-33a-4in2 | スパースコーディングを用いた脳活動の意味表象推定に関する精度向上への取り組み (川瀬 千晶, 小林 一郎, 西本 伸志, 西田 知史, 麻生 英樹) |
| 4N2-OS-01b-3in2 | 潜在状態を用いたコミュニティサービスの分析 (垣内 弘太, 鳥海 不二夫, 高野 雅典, 和田 計也, 福田 一郎) |
| 2D2-4in2 | 時系列データ間の関連性と関係性理解のためのビジュアルインタラクティブ (中小路 久美代, 山本 恭裕, 松原 伸人, 川嶋 稔夫, 羽室 行信, 宇野 毅明) |
| 1L1-2in2 | 観光客の散策行動を考慮したエリア単位の行動分析 (武田 直人, 西村 拓哉, 戸田 浩之, 関 洋平) |
| 4F1-5in2 | 漫画中の表現獲得方法に基づくストーリー理解過程の解析 (上野 未貴, 末長 寿規, 井佐原 均) |
| 3J1-5in2 | Stock price movement prediction using distributed representations of financial report (安田 洋介, 森 純一郎, 坂田 一郎) |
| 4P2-OS-38b-1in2 | 気象時系列データにおける変化点検知の基礎検討 (前原 宗太郎, 福井 健一, 冨田 智彦, 小野 智司) |
| 4A1-2in2 | トランザクションストリーム上の頻出飽和アイテム集合系列の抽出に関する基礎的考察 (仁科 拓巳, 山本 泰生, 岩沼 宏治) |
| 1N4-OS-39c-1in2 | 推論付きSPARQLクエリ実行負荷軽減のための制約付き多目的GAを用いたOWLオントロジー最適化 (山田 直希, 福田 直樹) |
| 1D2-OS-29a-5in2 | 小説群からの動詞をベースとした事象連鎖の獲得と利用 (荒井 達也, 小方 孝) |
| 4Q1-2in2 | Deploying exploration in proximity indices for link collection problem (Zhang Guoxi, 鹿島 久嗣) |
| 1J2-NFC-01a-2in2 | 固定型遠隔訪問ロボットの開発 (辰野 恭市, 鈴木 優太, 大櫃 秀治, 青戸 崇年, 倉部 紘一, 安藤 寛人, 板倉 亮馬, 吉野 勝美) |
| 4D2-OS-37d-2in2 | LRCNによる参照点に依存した動作の認識 (深井 海星, 武井 豪介, 高淵 健太, 岩橋 直人, Ye Kyaw Thu, 國島 丈生) |
| 4Q1-6in2 | 進化的計算による歩行機械の足形状決定に基づいた 実世界からのフィードバックによる最適化手法の提案 (中村 亮太, 井上 聡) |
| 1I2-NFC-02a-2in2 | 協調学習環境を活用した認知症の見立て知の学びと実践 (橋詰 裕樹, 村上 大祐, 石川 翔吾, 上野 秀樹, 竹林 洋一) |
| 1I3-NFC-02b-4in2 | 住空間における高齢者の心的状況理解を促進するマルチモーダル映像センシング基盤 (桐山 伸也, 川崎 進也, 神谷 直輝) |
| 1I3-NFC-02b-3in2 | 認知症ケアにおける気づきを促す映像を用いたグループ学習の実践と評価 (宗形 初枝, 中野目 あゆみ, 香山 壮太, 小俣 敦士, 坂根 裕, 石川 翔吾, 本田 美和子, 原 寿夫, 竹林 洋一) |
| 1I2-NFC-02a-4in2 | 認知症の理解深化に向けたAOS(行動観察シート)を用いた家族とスタッフの共学環境 (柴田 健一, 石川 翔吾, 玉井 顯, 竹林 洋一) |
| 4O1-OS-17a-2in2 | クラウドソーシングのみによる因果関係発見の試み (米良 俊輝, 若宮 翔子, 荒牧 英治, 森嶋 厚行) |
| 4O2-OS-17b-3in2 | 感性評価に基づく最適化に対するクラウドソーシングの適用 (遠藤 ルカス良, 馬場 雪乃, 鹿島 久嗣) |
| 2K3-OS-33a-1in2 | 大脳皮質における予測符号化を模倣した動画予測モデルと脳活動の相関に関する考察 (藤山 千紘, 小林 一郎, 西本 伸志, 西田 知史, 麻生 英樹) |

企業展示

下記の通り、企業展示を行います。ウインクあいち 8F 展示場に各社ブースを設置します。多くの方のご来場をお待ちしております。

| | | |
|-----|------------------|-------------|
| 時間： | 5月23日(火) | 15:00～17:00 |
| | 5月24日(水), 25日(木) | 9:30～16:00※ |
| | 5月26日(金) | 9:30～12:00 |

※12:40～13:50 をコアタイムとして設定しております。コアタイム以外も企業展示コーナーはご覧いただけますが、コアタイムには各企業展示において重点的な対応をお願いしています。

富士通株式会社

富士通のディープラーニング技術

富士通で研究開発しているディープラーニング(DL)を展示致します。

変動が激しく、分類が困難なセンサデータなどの時系列データに対してはトポロジカルデータ分析技術を、多様な表現形式を持つグラフ構造データに対してはテンソル表現を用いる技術を開発したことにより、DLによる高精度な分類・予測を実現し、ものづくり、医療、金融など幅広い分野への適用を進めています。

本展示では、これらの適用例と技術をご紹介します。

NEC

NECの人工知能研究とソリューション

人工知能に関する NEC の研究開発内容、及び、ソリューションを展示いたします。

NEC で研究開発した世界ナンバーワン、あるいはオンリーワンの AI 技術群(NEC the WISE)を活用したソリューションとして、安全・安心に貢献するパブリックセーフティ、大規模な社会インフラ、マーケティングやオペレーションを行う企業活動などの分野における事業事例と AI 技術群をご紹介します。

株式会社東芝

ビッグデータによる半導体製造プロセス改善

半導体製造における競争力確保にはローコスト化が必須であり、そのため、オペレーションの自動化、生産規模の拡大、生産上の課題の早期発見/解決による品質確保が求められています。東芝のフラッシュメモリ製造拠点である四日市工場では、自動化生産ラインから収集される大量のデータを技術者に提供して、品質監視や課題解決を行うシステムを運用していますが、さらに、最近では、AI 技術を用いてデータ解析の自動化や高精度化を進め、生産性の改善を行っています。今回は、これらの活動とその成果の一部を紹介します。

日本アイ・ビー・エム株式会社

IBM Watson が拓くコグニティブ・コンピューティングの世界

IBM Watson(ワトソン)は、コンピューターでありながら、人と同じようにデータから学び、経験から学習するコグニティブ・テクノロジーです。コグニティブ・コンピューティングは IBM が提唱する新しいコンピューター・システムの概念です。展示ブースでは、デモンストレーション、映像や資料にて、わかりやすくコグニティブ・コンピューティングの世界をご紹介します。

株式会社オーム社

人工知能関連書籍の展示・販売

オーム社で発行している最新の「人工知能」「機械学習」「深層学習」関連書籍を展示・販売いたします。

パナソニック株式会社

パナソニックの人工知能研究開発

パナソニックは、身近な機器やシステムなど実環境で使える AI 技術を生み出す研究開発に取り組んでいます。機械学習や自然言語処理などの技術成果を、これまで培ってきた AV 処理技術や様々なセンサー・アクチュエータと融合することにより、自動運転/セキュリティーカメラ/インフラ点検/アシストロボット/機械翻訳などの多様なソリューションとして展開し、暮らしやビジネスの活動をアシストしていくことを目指しています。

展示コーナーでは、これらの商品分野を支える研究開発活動の事例紹介をいたします。

エヌビディア合同会社

NVIDIA GPU が加速するディープラーニング

エヌビディアのディープラーニングへの取り組みは GPU の開発だけではありません。ディープラーニングを加速するための様々なソフトウェアの提供、パートナーとの協業など多岐に渡ります。本展示ではエヌビディアのディープラーニングへの取り組みの最新情報をご紹介します。

株式会社 ALBERT

ディープラーニング導入支援サービス、画像解析、チャットボット

技術導入までのロードマップを描くコンサルティングから、精度検証とプロトタイプング、システム化や製品への組み込みまでを一貫して支援する「ディープラーニング導入支援サービス」をご案内します。また、ディープラーニングによる画像タグ付けや類似画像検索、物体認識など、「画像解析」の事例をご紹介します。さらに、対話型のコミュニケーションにより、訪問者の検索行動を能動的に支援したり、お問い合わせに自動返答したりすることができるチャットボット型の接客ツール「Proactive AI」のデモンストレーションを行います。

Sansan 株式会社

Sansan 株式会社 Data Strategy & Operation Center の研究開発のご紹介

Sansan 株式会社では年間数億枚にのぼる名刺を正確なデータに変換しています。集積された名刺データを解析することで様々な情報を引き出し、企業の情報、人物の情報、人と人のつながりの情報など、ビジネスシーンで活用できる「価値あるもの」へと進化させます。本展示ではその一部をデモを交えてご紹介します。

フューチャーアーキテクト株式会社

フューチャーにおける人工知能分野の研究開発

フューチャーアーキテクトでは、さまざまな業界のお客様に対して、データを集める仕組みやプラットフォームのご提供、また機械学習や深層学習を活かした認識や予測、各種分析まで幅広く研究開発に取り組んでいます。本展示では、これらのサービスや事例を分かりやすく紹介します。映像やノベルティもありますので、ぜひお気軽にお立ち寄りください。

株式会社 GDEP アドバンス

DeepLearning 学習マシン

DeepLearning BOX® は日本で初めてディープラーニング GPU トレーニング・システムの「NVIDIA® DIGITS™ソフトウェア」がプレインストールされたオールインワン DeepLearning 開発キットのご紹介。

株式会社クロスコンパス・インテリジェンス

ディープラーニングプラットフォームのご紹介

ポスターおよびノートパソコン1台によるデモンストレーション

株式会社リクルートテクノロジーズ

リクルートテクノロジーズにおける機械学習、ディープラーニングの取り組みや実装事例をご紹介します

- 2017/3月に一般向けにも無料公開をした機械学習 API 群である「A3RT」について
 - 検索ランキングアルゴリズムを複数のサービスに横断的に適用、改善した事例について
- ポスター掲示、ノート PC&モニタによる掲示

株式会社サイバーエージェント

サイバーエージェント AI Lab での研究開発について

AI Lab は、サイバーエージェントのアドテクノロジー分野におけるサービス開発組織『アドテクスタジオ』に技術提供を行う研究開発チームです。AI Lab では主に、対話・ロボット(自然言語処理、ロボット工学、認知心理学)、クリエイティブ自動生成(動画画像処理、CNN、統計的機械学習)、広告配信(因果推論、統計モデリング)の3つを軸に研究を行い、アドテクノロジー分野での活用を目標としています。アドテクノロジー分野においてどのような研究課題が生まれてくるのか、それをどのようなアプローチで解決しているのかをご紹介します。

日本マイクロソフト株式会社

Deep Learning のマイクロソフトの取り組み

クラウドベースの各種サービスに、Microsoft Research 部門の研究成果が早期に入ってくるようになりました。Vision/Speech/Language といった分野に Deep Learning の応用が進み、通常のエンジニアがシステムに組み込めるところに来ています。弊社ブースでは、その技術の一端をご紹介します。※5/25 と 5/26 のみ展示いたします。

三菱電機株式会社

三菱電機における人工知能分野の研究開発

三菱電機株式会社では、機械学習など人工知能の基盤技術から、音声認識、画像認識、映像解析、機器の予保全、行動分析、機器自律制御などの応用技術まで幅広く研究開発に取り組んでいます。これらの成果は、今後の工業、公共、電力、ビル、交通、家庭の機器と、ソリューションに適用され、スマートな社会の実現に貢献します。これら研究開発の概要と、最近の研究成果を紹介します。

株式会社グリッド

AI フレームワーク「∞ReNom」の紹介と AI エンジニアとデータサイエンティストの採用

GRID の企業理念は「インフラライフ イノベーション」。自社開発した機械学習/深層学習のフレームワーク「∞ReNom」を使い、社会インフラ、製造、エネルギー、メディカル、金融などの分野で抱えている真の社会問題を解決しています。AI を開発できる方々や、様々なビッグデータを私達のフレームワークによって分析し新たな知見を発見できるデータサイエンティストを探しています。様々なデータ、そこにはバランス感覚に優れたセンスと、より良い社会にしたい、人々の暮らしを豊かにしたいという強い思いが必要不可欠です。

株式会社 Gunosy

情報キュレーションサービスの自然言語処理・機械学習の活用事例

株式会社 Gunosy では「情報を世界中の人に最適に届ける」を理念に掲げ、「グノシー」や「ニュースパス」などの情報キュレーションサービスを提供しています。そして、より良いサービスを提供するためのアルゴリズムの開発（良質なコンテンツの評価、ユーザへの適切なコンテンツのレコメンデーション）に人工知能技術を応用しています。企業展示ブースでは、現在取り組んでいるさまざまな課題（パーソナライズ、多様なフォーマットのコンテンツの評価、自動要約、クリックベイト対策）への取り組みと事例を紹介します。

株式会社日本経済新聞社

日経の AI 関連事業

日本経済新聞社の AI に関連する事業の説明

- 日経 DeepOcean
- データマイニング事業
- 研究向け株価ティックデータ、POS 情報の提供

トヨタ自動車株式会社

生活支援ロボット

生活支援ロボット HSR (Human Support Robot) の展示と実演。コンセプトビデオの紹介。

NTT ドコモ

FAQ チャットボット

FAQ のデータを用意するだけで、自動でチャットボットを構築する技術です。ユーザは、チャットボットからの質問に「はい」か「いいえ」で答えるだけで、自分が知りたい答えにたどり着くことが可能となります。

LINE 株式会社

LINE が取り組むクラウド AI プラットフォーム・Clova についてご紹介いたします

クラウド AI プラットフォーム「Clova (クローバ)」の自然言語処理システムである「Clova Brain」の研究・開発についての取り組みをご紹介いたします

シナジーマーケティング株式会社

シナジーマーケティング R&D の研究紹介

シナジーマーケティングの R&D では、人の心の類型の説明力をよりリッチにするために、調査データや行動データ等のビッグデータから得られる知識を付加する取り組みである社会知データベースの構築を進めています。また、心の類型を精緻化するために、シニア、グローバル、コミュニケーションなどのキーワードで様々な研究を進めています。本展示では、これらの研究内容を紹介致します。ぜひお気軽にお立ち寄りください。

株式会社 NTT データ数理システム

ソフトウェア展示

パネル掲載、パンフレット等展示

株式会社 LIFULL

不動産分野におけるオープンイノベーション推進の取り組み

株式会社 LIFULL (旧社名 株式会社ネクスト) は、日本最大級の不動産・住宅情報サイト「LIFULL HOME'S」を基幹事業として、暮らしに直結する情報を提供する事業をグローバルに展開しています。

不動産分野は、経済学・建築学・都市学などの多くの学問領域との密接な関係があり、課題解決にあたっては学際的な取り組みが切実と必要とされています。企業展示ブースでは、「LIFULL HOME'S データセット」の提供をはじめとしたオープンイノベーション推進の取り組みの紹介とともに、R&D 組織「リッテルラボラトリー」によるプロダクトのデモなどを行います。

ロボカップ 2017 名古屋大会開催委員会

ロボカップ 2017 名古屋世界大会

平成 29 年 7 月 27 日 (木) ~ 30 日 (日) に「ロボカップ 2017 名古屋世界大会」を名古屋市国際展示場等にて開催します。ロボカップとは、ロボット工学と人工知能の融合、発展を目的とした自律移動ロボットによる国際的な競技大会であり、「2050 年までに、人型ロボットでサッカーのワールドカップ・チャンピオンに勝つ」を目標に掲げております。

名古屋市での開催は第 1 回世界大会より数えて 20 年ぶりとなります。今回の名古屋世界大会ではロボットによる競技大会のほか、展示会やアマゾン・ロボティクス・チャレンジなどの併催を予定しています。是非、ご来場ください。

クックパッド株式会社

クックパッドとそのサービスの紹介

ポスターの掲示、PC とディスプレイを使った展示、ノベルティなどの配布。

NEC ソリューションイノベータ株式会社

NEC ソリューションイノベータ 会社紹介及び AI 関連技術のご紹介

「きっと世界を変えられる」

私たち、NEC ソリューションイノベータは、社会の様々な問題や課題を「世界を変える技術力」をもって解決し続けています。展示コーナーでは、研究開発活動の事例紹介をいたします。当社では、「ICT を活用した睡眠習慣の改善」を目指した研究、「感謝による組織の生産性向上」を目指した研究、「バイオ技術による計測の簡易化」を目指した研究、「人々の振る舞いの理解」を目指した研究など様々な領域で社会との共創活動を通じて社会価値創造の実現につながるイノベーションを目指していきます。ぜひお気軽にお立ち寄りください。

株式会社 FRONTEO

KIBIT が切り拓く「人間×AI 融合社会」

本展示では、独自開発の人工知能エンジン「KIBIT (キビット)」を用いたビッグデータ分析による課題解決アプローチを紹介します。人間がテキストを読み、言語化できない「暗黙知」を基準にして判断する過程があれば、KIBIT はその過程を汎用的にサポートすることができます。当社は、非専門的な業務を KIBIT にサポートさせ、その負担を軽減することによって、専門家が本来の専門業務に集中できる社会を実現しようとしています。ここでは、「KIBIT」の応用事例と今後の活用イメージを紹介し、人工知能が描く未来の社会を提案します。

ヤフー株式会社

Yahoo! JAPAN の研究紹介

研究成果の応用による、Yahoo! JAPAN が提供するサービス・技術・課題解決の事例などを紹介します。論文集などもご用意しておりますので (先着 50 部)、是非お気軽にお立ち寄り下さい。

株式会社 センスタイムジャパン

SenseTime の最先端ディープラーニング画像認識技術

ILSVRC2015 および 2016 で世界 No.1 を獲得した弊社のディープラーニング映像/画像認識技術や、その他の最先端技術のご紹介とリアルタイムデモの展示をいたします。

株式会社 ブイエムシー

物理エンジン AGX Dynamics の紹介

運動シミュレーターの頭脳となる、最先端の物理エンジン「AGX Dynamics」を紹介します。剛体の接触・摩擦を、独自のソルバーと、モジュールの最適化によって、高速で正確なシミュレーション環境を実現するカスタムシミュレーター用の開発ツールです。従来実現が難しかったワイヤー、土砂などのシミュレーションも可能で、制御や機械学習、深層学習との組み合わせにより広い実用性を発揮するツールです。

株式会社 HPC テック

科学技術研究用高速計算機

HPC テックでは、科学技術計算用の高速計算機を自社製造し、各種設定や現地設置等まで、HPC のソリューションプロバイダとして幅広く対応しております。また、NVIDIA(r)公式の優先パートナーですので、最新の NVIDIA(r) GPU を組み込んだ高速計算機をご提供できます。Deep Learning 用計算機は、世界最速の NVIDIA(r) DGX-1 をはじめとして、TESLA シリーズ搭載のプロフェッショナルサーバモデルから、静音タイプのエントリーモデルまで多様なラインナップを取り揃えております。もちろん、“NVIDIA DIGITS” “Caffe” “Torch7”等各種フレームワークのインストール・動作確認完了状態でお届けします。

本学会におきましては、最新 GPU：TESLA P100 搭載の GPGPU 高速計算機を展示いたします。

株式会社 UEI

深層学習活用事例

深層学習 GUI 環境「CSLAIER」や、深層学習ワークステーション「DEEPstation DK-1」シリーズを展示致します。またそれらの活用事例をご紹介します。

株式会社エヌ・ティー・エス

専門書籍の展示・販売（一部会場特価）

- 「不確実性人工知能 ～クラウド環境による新たな発展～」
- 「科学技術計算のための Python ～ 確率・統計・機械学習～」
- 「進化するヒトと機械の音声コミュニケーション」
- 「自動車オートパイロット開発最前線」など

ビジュアルテクノロジー株式会社

IBM Minsky ディープラーニングアプライアンスならびに 1 ノード 16GPU 搭載の GPU クラスタアプライアンスを展示します

最新 IBM Minsky(IBM Power System S822LC for HPC)と IBM PowerAI(Minsky に最適化されたコンパイル済みの主要な Deep Learning フレームワークパッケージ)を、創業 25 年にわたる「老舗」ならではの技術力により「IBM Minsky ディープラーニングアプライアンス」に仕立て上げました。また、1 ノード 16GPU 搭載の GPU クラスタアプライアンスも同時に展示します。

さくらインターネット株式会社

高火力コンピューティング

機械学習/深層学習、大規模データ処理といった大量の計算資源を必要とする方へ、GPU 搭載の「高火力コンピューティング基盤」をご紹介します。ぜひさくらインターネット(株)の展示にお立ち寄りください！

HPC システムズ株式会社

Deep Learning 向けに最適化されたソリューションのご紹介。

HPC システムズが提供する Deep Learning 向けソリューションは、用途に合わせた最適なハードウェア構成選択を行い、深層学習に必要な主なソフトウェアのインストール・セットアップを済ませたうえでお届けしています。お客様は導入したその日から性能・安定性・操作性の高い計算機ソリューションを利用してディープラーニングの環境構築に時間を浪費することなく学習を開始することができ、研究、業務のスピードアップを図ることが可能です。

参加者交流会

- 日時：5月25日（木）18:30～20:00
- 会場：ホテルメルパルク名古屋（2F 瑞雲の間） 愛知県名古屋市東区葵3丁目16-16

大会参加者の交流を深める場として、今回も参加者交流会を開催いたします。

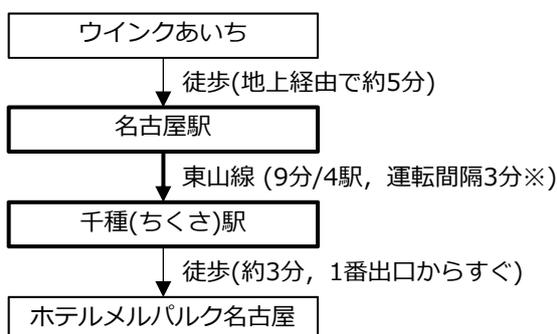
大会参加者は無料でご参加いただけます。参加証の着用をお願いします。

例年、大会参加者総数の半数近くが参加され、大盛況となっております。立食形式で1,000名規模を想定したホテル宴会場を用意いたしました。「ひつまぶし」「手羽先」等のご当地グルメ「名古屋めし」も楽しみながら、旧交を温めつつ、新しい交流からの刺激も得て、AI分野のさらなる可能性を語り合える機会になるものと思います。

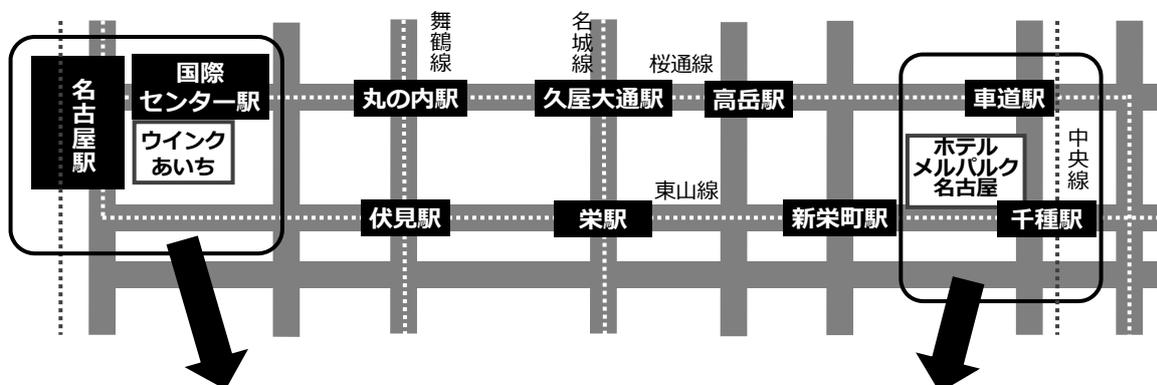
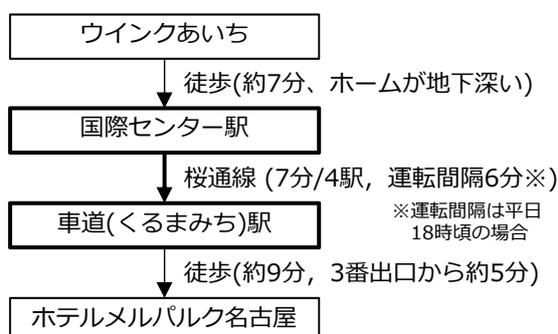
大会会場からの移動経路

大会会場であるウインクあいちから参加者交流会の会場であるホテルメルパルク名古屋への移動は地下鉄（東山線または桜通線）の利用が便利です。東山線の方が駅から近くてわかりやすく、本数も多いのでお勧めします。

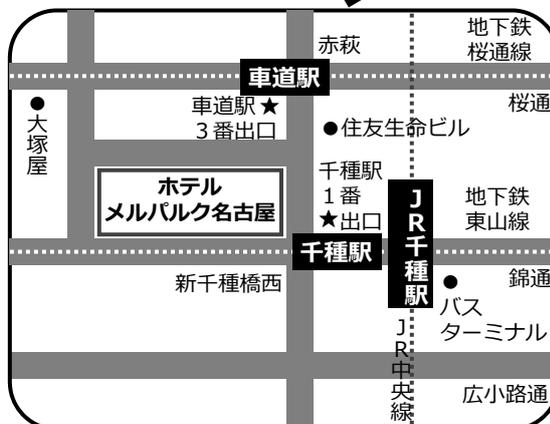
(A) 東山線を利用



(B) 桜通線を利用



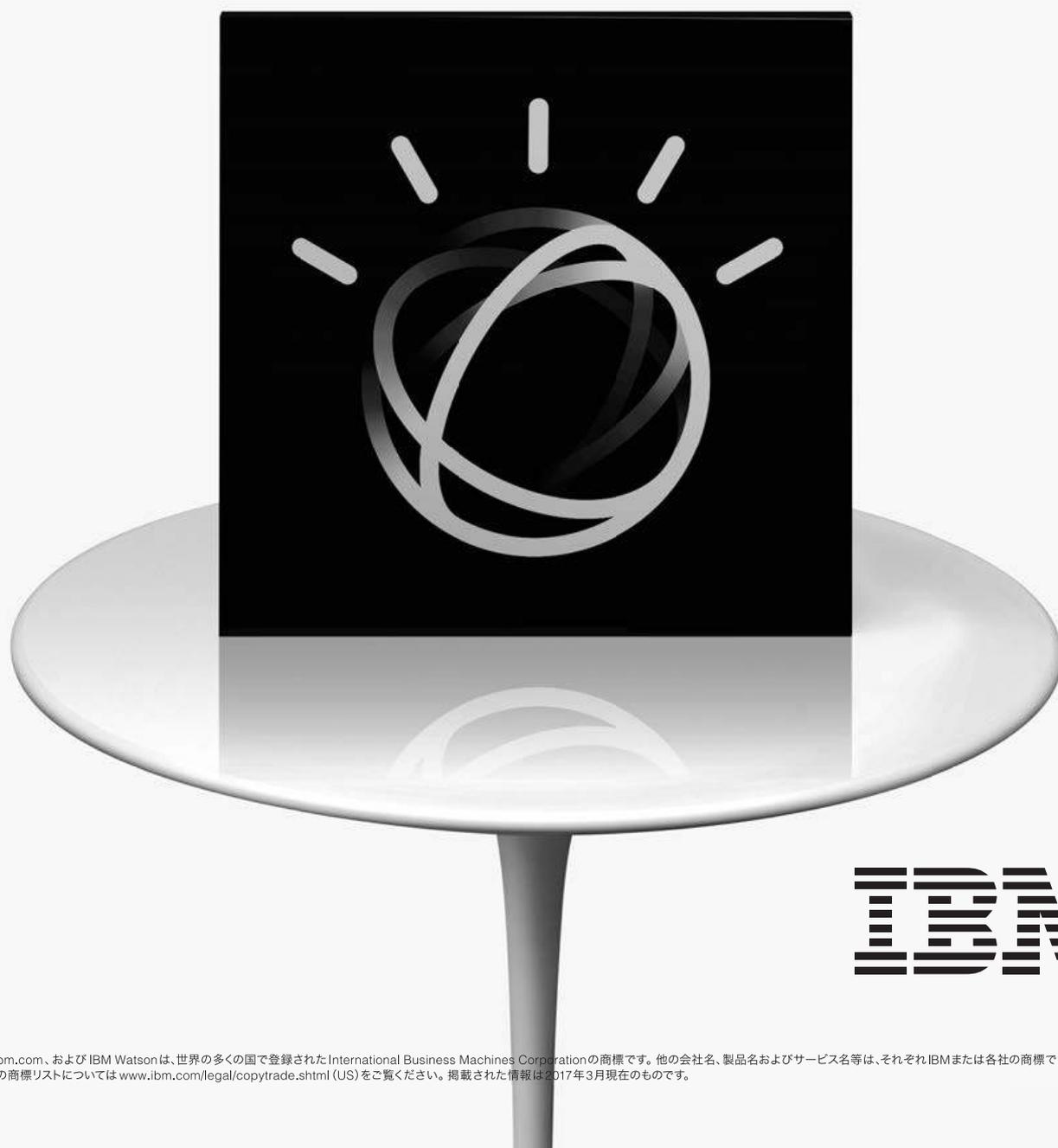
全国大会の会場付近



参加者交流会の会場付近

世界、そして日本の ビジネスに選ばれたAI、 それはIBM Watson。

Watsonは、膨大な情報を知見に変えるAIプラットフォーム。
すでに数多くの業界・業種で活躍中です。



IBM®

FUJITSU Human Centric AI

ジンライ
Zinrai

富士通のAI(人工知能)

「Zinrai(ジンライ)」は、人と協調する、人を中心とした富士通のAIです。長年にわたる実績と豊富なノウハウを結集した独自のAI技術で、人の創造力や可能性を引き出し、社会に新たな価値を創出します。すでにさまざまな製品・サービスに組み込まれ、あなたのそばで動きはじめています。

shaping tomorrow with you

FUJITSU

—— Zinrai(ジンライ)は、さまざまな分野で活用されています。 ——



都市監視

画像認識技術で都市状況をリアルタイムに把握



ショッピング

お客様の視線の動きから来店客の興味・関心を分析



ヘルスケア

医師の迅速な意思決定をサポート

—— FUJITSU Human Centric AI Zinrai ——