

★人工知能と知識処理研究会 (AI)

専門委員長 福田直樹 副委員長 清 雄一・櫻井祐子

幹事 福井健一・藤田桂英

日時 7月22日(月) 10:10~18:00

会場 函館コミュニティプラザGスクエアイベントスペースB(函館市本町24-1シエスタハコダテ4階)

議題 「ソフトウェア開発と機械学習」及び一般

1. 深層ニューラルネットワークを用いたシーンラベリングに適したクラスラベル付き訓練データの生成
○茂木悠一郎・村上 真(東洋大)
 2. 大学祭における急な状況の変化にも柔軟に対応可能なシミュレーションに基づく最適人材分配システムの試作
○石原康聖・福田直樹(静岡大)
 3. Generative Adversarial Networks を用いた人物動作生成モデルの構築 ○塩原 歩・村上 真(東洋大)
 4. 機械学習の解釈手法を利用したレビュー分析
○小野川稜之・清 雄一・田原康之・折原良平・大須賀昭彦(電通大)
 5. 辺削除と頂点併合によるグラフ系列クラスタリングの高速化 ○木村至貴・猪口明博(関西学院大)
- 午後
6. ひろがる AR 絵本のための演出作成支援機構の拡張について ○片岡 瞳・大冨忠親・新谷虎松(名工大)
 7. 戦略的行動をとるネットワーク上における自己評価計算モデルの拡張に基づくフォロー先推薦機構の検討
○松下拓真・福田直樹(静岡大)
 8. 中学生の授業振り返り文の特徴を利用した成績推定 ○細谷桃子・峯 恒憲(九大)
 9. 自然言語による交渉対話における論点の重みと成否の自動推定 ○山口篤季・岩佐幸翠・藤田桂英(東京農工大)
 10. 大規模ヒヤリハットデータに基づく車載カメラを用いた潜在リスクシーン抽出 近藤亮磨(東大)
 11. 心理的効果を用いた人間とエージェントの繰り返し交渉戦略 ○松下昌悟・藤田桂英(東京農工大)
 12. Bandit-Based Strategy Selection for Multi-Time Negotiation ○Ryohei Kawata・Katsuhide Fujita(TUAT)
 13. 連続協力ゲームにおける提携の多様性を考慮した提携形成シミュレーション機構の試作
○堀江将章・福田直樹(静岡大)
 14. 複数種類のコミュニケーション方法を考慮したCooperative Multi-agent Reinforcement Learningの協調的ゲーム環境への適用に関する一考察 ○筒井壮太郎・福田直樹(静岡大)
 15. アイテム密度に応じて分割されたオートエンコーダによる推薦システム ○谷岡 豪・猪口明博(関西学院大)
 16. サイバー攻撃内容の自動生成における部分観測マルコフ決定過程の適用法
○伊神和馬・八槇博史(東京電機大)
 17. AR環境における記号理解のための学習データ生成手法の検討 ○鈴木涼介・大冨忠親・新谷虎松(名工大)
 18. オフィス向けAIサービスシステムにおけるビジネスITアライメントモデルの作成手法
○竹内広宜(武蔵大)・山本修一郎(名大)
 19. [ショートペーパー] 多品目同時補充問題における倉庫キャパシティプランニングーガウス過程回帰による効率的なコスト試算アプローチ ○末次浩詩・成末義哲・森川博之(東大)

◎情報交換会(19:00~21:00)

【問合先】

AI研究会幹事

E-mail: ai-staff@mail.ieice.org