2018 年 1 月 17 日

各位

シリコンスタジオ株式会社
コード：3907、東証マザーズ
http://www.siliconstudio.co.jp/
Tel: 03-5423-6876

個々のユーザー行動を予測する最先端の機械学習エンジン『YOKOZUNA Data』、「AI&ゲーム国際サマースクール」で DeepMind 社、Ubisoft 社および Modl.ai 社と登壇

エンターテインメント業界を中心に、自動車、映像、建築など様々な業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開するシリコンスタジオ株式会社（本社：東京都 渋谷区、代表取締役社長：寺田 健彦、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、個々のユーザー行動を予測する最先端の機械学習エンジン『YOKOZUNA data（ヨコヅナデータ）』のチーフデータサイエンティストが、2018 年 5 月 28 日（月）から 6 月 1 日（金）までの 5 日間、ギリシャ・クレタ島のハニアで開催される「第 1 回 AI&ゲーム 国際サマースクール」にて、DeepMind 社、Ubisoft 社および Modl.ai 社とともに講師として登壇することをお知らせいたします。

「第 1 回 AI&ゲーム 国際サマースクール」（http://school.gameaibook.org/）は、「Artificial Intelligence and Games」（http://www.gameaibook.org）の共著者であり、著名なゲーム AI の教授である Georgios N. Yannakakis 氏と Julian Togelius 氏が主任講師を務め、ゲームの中で、またはゲームのために、どのように人工知能（AI）を活用するか学ぶことを目的としています。
最初の講義で AI とゲームについての背景および重要技術について説明した後、ゲームのプレイ、ゲームのコンテンツ生成、プレーヤーのモデリングにおいてどのように AI を活用するのか紹介していきます。
ゲーム業界の開発者、デザイナー、プログラマおよび実践ユーザーを主な受講者としていますが、ゲーム、AI、設計、HCI（ヒューマン・コンピュータ・インタラクション）、計算知能などが専攻の大学院生も対象です。
当社の YOKOZUNA Data プロジェクトのリーダーであり、チーフデータサイエンティストの Africa Perianez 博士はゲスト講師として登壇した後、プレーヤーの行動予測のハンズオンワークショップを担当します。
当社は AI を活用した分析技術により、データサイエンスのフロンティアとしてゲーム業界のみならず、あらゆる産業界に貢献していきたいと考えています。

■ 「第 1 回 AI&ゲーム 国際サマースクール」開催概要

名　称　　第 1 回 AI&ゲーム 国際サマースクール
　　1st International Summer School on Artificial Intelligence and Games
会　期　　2018 年 5 月 28 日（月）～6 月 1 日（金）
会　場　　ギリシャ クレタ島 ハニア
　　サマリアホテル（the Samaria Hotel：1866 Square, Chania, Crete 73 135）

公式サイト　http://school.gameaibook.org/
申し込み　公式サイトにて受付中
※早期申し込み割引：1 月 31 日（水）まで

■　**『YOKOZUNA data』について**

個々のユーザー行動を予測する最先端の機械学習エンジン『YOKOZUNA data』は、次世代 AI アルゴリズムを利用したレコメンデーションシステムとプレーヤー予測プラットフォームで、ゲーム開発を新しいステージに引きあげます。最新のビッグデータ技術とクラウドコンピューティングを用いてあらゆる規模のゲームに対応。最先端のディープラーニングおよびアンサンブル技術により、一人一人のプレーヤーのチャーン予測と高度なゲーム分析を提供します。

Africa Perianez プロフィール



シリコンスタジオ の YOKOZUNA Data プロジェクトのリーダーであり、チーフデータサイエンティスト。12 年以上の経験を有する。英レディング大学にて数学博士、欧州原子核研究機構（CERN）にてひも理論物理学で上級修士（Master of Advanced Studies）、マドリード自治大学にて理論物理学で修士を取得。
リサーチサイエンティストとしては、マリ・クレール個人フェローシップ賞を受けて欧州原子核研究機構（CERN）に在籍したほか、日本では理研にて世界で 4 番目に速いスーパーコンピュータ京を活用。ドイツの DWD（ドイツの気象サービス）では衛星データを同化し、英レディング大学でも研究した。ピアレビュー論文の共著者数は 15 件を越え、国際学会での登壇数は 20 回を上回り定期的なセミナーも複数。SPSS Inc.、IBM など業界での経験も豊富で現在はシリコンスタジオ株式会社に籍を置く。
主な研究対象は、アンサンブル学習アルゴリズムをベースにした手法、ディープラーニングの時系列予測への応用、ベイジアン手法を用いたプレーヤーの反応予測など。高度な疫学的方法を用いてゲームのソーシャルバイラル性のモデル化も研究。

■　**シリコンスタジオ株式会社について**

当社は世界最高レベルの技術力をもって創る人と愉しむ人に感動を与えることを目指す企業です。ゲームや映像制作スタジオ向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、一般ユーザー向けにゲームコンテンツを開発・提供するコンテンツ事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 3 事業を展開しております。企画、技術、人材、運営など、ゲーム企業が抱えるすべての課題をワンストップで解決できることが強みです。
https://www.siliconstudio.co.jp/

■　本リリースに関するお問い合わせ先：
シリコンスタジオ株式会社
広報担当
Tel：03-5488-7070
E-Mail：pr@siliconstudio.co.jp

※　記載されている名称は各社の商標または登録商標です。