

===

第37回ゲーム情報学研究会（発表件数15件）

日時：平成29年3月6日，7日

場所：早稲田大学

早稲田(本部)キャンパス 3号館2階 大学総合研究センター CTLT教室

<https://www.waseda.jp/inst/ches/ctlit/learning/class/>

〒169-8050 東京都新宿区戸塚町1-104

主査：伊藤毅志 幹事：大久保誠也，保木邦仁，横山大作，池田心

会場担当：滝沢武信

[プログラム]

一般講演(30分)：発表 25 分 + 質疑応答 5 分

<3/6>

[13:00-14:30 ゲームと人間 / 機械学習]

- プレイヤー間の非対称条件を考慮したレーティングシステム
大竹 勇志, 金井 崇 (東京大学大学院情報学環)
- 将棋大盤解説のための解説者への質問生成方法の検討
酒井 勲峻, 小川 直希, 荒川 達也 (群馬工業高等専門学校)
- RoboCup SoccerにおけるQ学習を用いた対人守備の強化
水島 諒, 穴田 一 (東京都市大学)

[15:00-16:30 人間理解と学習支援]

- コントラクトブリッジ実践的教授法の研究(9)
並木 亮, 清水 映樹, 滝沢 武信 (早稲田大学ゲームの科学研究所)
- 囲碁学習支援のための囲碁用語表示システム
ホウ エンホウ, 伊藤 毅志 (電気通信大学)
- 難しい迷路の条件に関する研究
吉田 喜峰廣, 小泉 康一, 大槻 正伸 (福島工業高等専門学校)

<3/7>

[10:00-11:30 難易度]

- 初期配置が指定された場合における高難易度数独問題の自動生成手法の提案および実装
座間 翔, 篠埜 功 (芝浦工業大学)
- ヒューリスティック解法に基づくイラストロジックの難易度判定関数
金井 誠, 伊藤 毅志 (電気通信大学大学院)
- パズルゲームの個人適応難易度評価
濱田 信佑, 西野 順二 (電気通信大学)

[13:00-14:30 プレイヤ]

- ターン制戦略ゲームにおける合法手数応答型戦略切替の効果
提橋 凜, 武藤 孝輔, 西野 順二 (電気通信大学)
- 大貧民の空場におけるパスの有効性の検証
大渡 勝己, 田中 哲朗 (東京大学)
- 畳込みニューラルネットワークを用いたデジタルカーリングAI作成の試み
松井 亮平, 保木 邦仁 (電気通信大学)

[14:50-16:20 パズル]

- タングラムを解くアルゴリズムの実装と改良
秋田 匡人, 榎田 涉, 齋藤 隼杜, 小泉 康一, 大槻 正伸 (福島工業高等専門学校)
- 非巡回有向グラフを用いた一人麻雀の定式化
栗田 萌, 保木 邦仁 (電気通信大学)
- リミテッドTRAXのゲーム値を求める試み
桑原 和人, 保木 邦仁 (電気通信大学)