

2022年度

名古屋大学 情報学部・情報学研究科

オンライン公開セミナー

# 楽しい! をめぐる情報学

2022 9/3 Sat

時間 / 14:00-14:10 | 開会挨拶 14:10-16:25 | 講演会

16:45-17:15 | 学部進学を  
お考えの方のための Q&Aタイム



藤井 慶輔

大学院情報学研究科  
知能システム学専攻  
准教授

講演時間  
14:10-14:55

## スポーツ戦術をAIのデータ解析で評価する —AIで可能になる新しいスポーツ分析の世界—

最近では様々な計測システムがプロスポーツにおいて導入されていますが、複数の選手が動くチーム戦術プレーの分析に関しては、依然として人の目で見て行っており、ほとんど自動化が進んでいません。そのため私たちは、人間が持つスポーツの知識とAIを融合した方法によって、複雑な動きの特徴やルールを学習したり、結果論ではなくデータから戦術を評価したり、未来予測に応用する研究を行っており、その例についてお話します。



磯村 朋子

大学院情報学研究科  
心理・認知科学専攻  
准教授

講演時間  
14:55-15:40

## 顔・身体と感情の科学

—楽しいを感じる・伝える・共有する、心と身体とのメカニズム—

皆さんは「楽しい」をどこで感じ、どのように表現しますか？他人の「楽しい」はどうやって理解しますか？他人が見せる本物の笑顔と作り笑いの見分けはつきますか？普段意識することはほとんどありませんが、「楽しい」を感じたり認識したりする過程で、脳は自分や他人の顔・身体から様々な情報を受け取り、効率よく処理しています。本講演では、「楽しい」と「笑顔」をキーワードに、顔・身体と感情に関する心理学や脳科学の研究についてご紹介します。



小野 廣隆

大学院情報学研究科  
数理情報学専攻  
教授

講演時間  
15:40-16:25

## ゲーム・パズル・アルゴリズム

—七並べから e-スポーツまで—

スマホゲームや家庭用ゲーム機がある今、「ゲームやパズルと情報学には深い関係がある!」と言っても当たり前にも思われるかもしれませんが、コンピュータとは無関係に多くのゲーム・パズルは「計算」に関する興味深い性質を備えています。本講演では、身近なゲーム・パズルが計算量理論的にどのような性質を持っているか、また100万ドルの懸賞金がかかった「P vs NP問題」との関連などについてお話します。



INFORMATICS

お申込締切 8/30(Tue) [受講料無料]

オンライン公開セミナー (Zoom)  
お申込みURL

<https://forms.office.com/r/2RTRFZxnbh>



お問い合わせは / 名古屋大学 情報学部・情報学研究科  
庶務係 ▶ [office@i.nagoya-u.ac.jp](mailto:office@i.nagoya-u.ac.jp)

セミナーの詳しい情報は

<https://www.i.nagoya-u.ac.jp/seminar/>

