

# 田中研新聞

第75号  
2019年  
10月4日発行

2019年10月4日号  
甲南大学知能情報学部田中研究室 毎月発行  
http://carnation.is.konan-u.ac.jp  
編集責任 田中雅博

## 張伯聞君、修士課程合格

### 中国にも帰省

張伯聞

当研究室の研究生である張伯聞君は、9月最初にあつた大学院修士課程の入試に見事合格しました。4月から在籍し、毎週7コマの授業を聴講しながら、一般入試にチャレンジし、目的を果たしました。

日本に来て3年目の快挙です。目標を決めたら、確実にそれに向けて努力するという見本を見せてくれたような気がします。後期も7科目を聴講するほか、ゼミなどにも参加して、来年度に向け、大きな努力をしていく決意に、エールを送ります。大学院での研究に向け、英語を鍛えるということもです。また、プログラミングの力がまだ弱いので、今後、PythonやC++などのプログラムもすっかり覚えていってください。



院で研究したいという、セマンティックセグメンテーションについては、個別に指導を始めました。(田中)



9月10日、中国に帰省し、自分の故郷「撫順市」に滞在した10日間の自己体験からすこしばかり感想を吐露したいと思います。

一年ぶりの撫順で一番印象に残った事は撫順はあまり変わりがないということでした。ここ二十年、中国経済

済の急速な発展が進んでも地域によってバランスが悪く、都市ごとに様子が違ってきます。

中国では都市レベルによって、一線城市が19個(北京、上海、広州、深圳など)、二線城市が30個(大連、紹興、青島など)、三線、四線、五線それぞれが70、90、128個と324個の一般城市というように区別されています。撫順は前世紀の二線レベルから今年に五線レベルと下落しました。理由は、やはり産業構造の問題です。現在の深圳や杭州などの先進都市は大体AI産業などのハイテクを中心とした産業構造に対し、撫順は依然として重工業だからです。よって、経済不景気による大気汚染、マナーの悪さ、綺麗でないことなどの一連の問題になっていきます。

私自身、既に一年以上日本に住んでおり、日本の綺麗な環境に慣れてきたので今度の帰郷の時に大気汚染に少し不応の感覚を覚えました。しかし、食べ物以前に変わらず安価で美味しく、人も親切でした。

こちらの写真は、私がレストランで食べた「烤羊排」羊スペアリブ焼きの一枚と撫順市順城区の夜景の一枚です。

ところで、もう後期に入りましたので、研究と受講科目を一生懸命頑張りたいと思います。皆さんどうぞ宜しくお願い致します。

## 田中教授、近畿大学を研究訪問

工学部竹田史章研究室(東広島)

近畿大学工学部は東広島にある。田中教授は、9月26日、電子情報工学科竹田史章教授の研究室を、研究訪問した。

近畿大学も甲南大学同様、教員ごとに研究室が独立している。現在、M1の院生が一人、あとは4回生と、秘書の方が1名おられた。3回生がゼミ選択のために研究室回りをしている最中で、この日も、私の講演やディスカッション中に3回生が何度もやってきていた。私は、「深度画像による人の挙動認識と各種アプリケーションの紹介」というタイトルで講演を依頼されたので、キネクトを中心とする深度センサーの応用の話を1時間弱行った。

その後、竹田研の学生のシヨートプレゼンテーションを聞き、それぞれにコメントを行った。

竹田研究室は、ニューラルネットワークの応用研究が中心で、それを聞いた共同研究を活性化に行っている。この方針は、竹田教授の前任校である、高知工科大学の時から引き継がれており、ほぼ、常時秘書の方も在籍している。

学生の指導方針は、当方田中研究室とはかなり異なる。竹田研究室では、共同研究に学生を割り当てている。学生に、実社会での仕事を体験させようという考えに基づいているようである。

大西氏、11月25日〜30日に  
中国政府による日本の若手科学  
技術関係者の招へいプログラム  
に参加決定!

中国政府招待、JSTの仲介によって「中国政府による日本の若手科学技術関係者の招へいプログラム」というものが実施されており、今年度は3回行われる。その第3回目(11月25日〜30日実施)に応募した、博士後期課程学生・宝塚医療大学准教授の大西智也氏が、参加することが決まった。5泊6日の日程で、北京と青島を訪れる。青島は昨年私と行ったことがあるので、2年続きである。以下、プログラム(案)である。

25日 開空く北京。歓迎レセプション。▼26日 北京市内の名門大学、研究機関、有名企業などを訪問。▼27日 中国科学技術関係者との座談会、青島へ移動。▼28日 青島の有名大学を訪問。▼29日 サイエンスパーク、企業、研究機関、文化歴史施設などの見学。▼30日 帰国。

## 研究をまとめる時期になりました

### ほとんどの学生が対象

今年度は、博士後期課程の大西氏、修士課程の岩崎君がいずれも最終年度で、今年度提出の予定で進んでいる。

一方で、大学院進学予定者は、研究生の張君のみで、4年生は全員就職予定なので、今年度末で3年生以外はほとんどが巣立つ予定である。

スケジュールを1つずつ見ておこう。

卒論は、12月1日論文(15〜20ページ程度)を田中に提出、その後12月中旬に田中と数回のキャッチボールを行う。1月はレジュメの作成と発表練習に時間を割く。発表会前に、LaTeXのソースおよびPDFファイル、プログラム一式(使用方法などの説明付き)をCDに入れて提出。これをもって、成績評価を行う。卒業研究発表会は1月25日。

修士は、11月16日中間発表、2月10日、修士論文発表会である。論文草稿の田中への提出は12月中旬。提出



# 3回生が

# 田中研に配属されました。 自己紹介です。

## 荻野 敦史

田中研究室へ配属となりました荻野 敦史です。出身地は明石市の二見で高校も地元明石西高校です。今はその実家から大学に通っています。

趣味はインドアではパソコンでのオンラインゲームやネットサーフィンをする。ことと、アニメや動画配信サイトでの動画鑑賞や音楽を聴いたりしています。スポーツは子供の時から父や祖父、叔父などとゴルフをたまにしています。中学、高校では部活で卓球をやっていました。パソコンなどITやプログラミングに興味がありこの学部へ入った中で、人工知能について深く学びたい思いからこの研究室への所属を決めました。

## 笠井 健

笠井健です。下はケンではなくケンシと読みます。ちなみに初見で読み間違えなかった人はいません。そしてこれからは現れることはないでしょう。

小中高とサッカーをしていて、大学生になって最も打ち込んだものはキーボード、同列でゲームです。夏休みをゲームに捧げたほどです。運動できないと思われがちですが、50mを6秒台

で走ることができません。しかしまともに運動してないので体力は察してください。主にFGO、艦これ、オートナイツをプレイしているのですが、これらを語り合える同志(友人)がまったくいないので、この三年間辛い日々を送っていました。よろしくお願いします。

## 金岡 駿介

金岡駿介と申します。誕生日は9月12日。姫路から通っています。趣味として映画鑑賞、読書、ゲームを嗜んでいます。映画は宮系やアクション系を見るのが多く、中でもワイルドスピードがお気に入りです。小説は伊坂幸太郎さんの作品が好きで、読んでる漫画は進撃の巨人や名探偵コナン、鬼滅の刃です。ゲームはDead by DaylightやFortniteやついでにオートナイトもやっています。音楽を聴くことも好きです。よく聴くジャンルはロックで、好きな音楽アーティストはamazara shiです。

今年田中研究室所属となりました、甲南大学知能情報学部3回生の岸篤です。講義のある日は視力の低さから、独り悲しく教壇付近の席に居るので気軽に話しかけて欲しいです。木曜の昼休みにはicommmons4階のスタジオで後輩と卓球をしているので、もし余裕があるなら是非お越しください。唯一の空きコマである月曜3限には研究室でパソコンとにらめっこしているか、友人や先輩とicommmonsでカードゲームやボードゲームで遊んでいます。もしカタンや麻雀等のゲームに興味があるのであればお声がけください。火曜水曜土曜日曜、週4日の講義の無い日には自宅で読書かパソコンとにらめっこしています。体力に余裕のある日には、幼い頃から頻りに行っているホテルで水泳、温泉に入る等のリラククスをしています。水泳では4種目を全て泳いでいますが、最も力を入れて泳いでいるのは25mを潜水泳法で泳ぎることです。遊ぶということであれば呼んでいただければ幸いです。短い期間ではありますがよろしくお願致します。

## 岸 篤

初めまして、この度、田中研究室に配属になりました3回生の櫻井将太郎です。兵庫県明石市出身で、小学校から高校まで卓球部に所属しており、高校では部長をやらせていただきました。大学生になってからは大学生活に余裕を持たせるためサークル、部活等には所属しておりませんがその分、勉学等に精を出しています。

## 櫻井 将太郎

趣味は平凡ではありませんがアニメ鑑賞とゲームをすることが稀に映画を見に行ったりしています。ゲームは基本的にPCゲームをやっていますが、たまに家庭用ゲーム機のゲームをやったりしています。映画は稀にしか行きませんが邦画よりも洋画の下派手なものが好きです。プログラミングについては得意かどうかはさておき、嫌いではなくどちらかと言うと好きな部類です。様々なことを学びながら地道に頑張っていくたいと思っています。よろしくお願致します。

## 高松 和輝

知能情報学部3年生の高松和輝と申します。私は天文同好会に所属しており、天文に関する様々な活動をしていきます。また役員としてサークルの運営などの仕事もしています。星を観察したり、撮影するのが好き

## 藤阪 静哉

こんちは。知能情報3回

私の趣味はカメラとゲームです。まずカメラはCanonのEOS70Dを持っていて、最近90Dが出たので2世代前のカメラになってしまいました。主に風景写真や風景写真を撮っています。次に、ゲームは主にSwitchでやっています。下手ですが、友人と通話しながらゲームするのがとても好きです。また、あまり周りには言っていないのですが、乃木坂46というアイドルグループがずっと好きで応援しています。どういふ所が好きなのかを書き出すと止まらなくなる恐れがあるのでここでは割愛させていただきます。先輩方や同級生と仲良くなりたいたいと思っているの、これから宜しくお願い致します。

## 竹谷 啓吾

趣味は映画鑑賞です。ジャンルはヒューマンドラマ系/SF系が特に好きです。また、バドミントンも好きで、AIコモンズの地下で空きコマを使って友人よくしています。特技は書道です。学部で習ったこととは全くかけ離れたことかしたいと思、大学から始めたのですが、何度か賞も頂けました。撰津祭では、展示や書道パフォーマンスもします！

3年生がゼミに配属されてきましたので、今回は各自に自己紹介してもらいました。みんなゲームが好きなんです。そんなに楽しいですか。私も学生時代、ゲーム的なものはたいてい好きでしたから、気持ちいいわかんないわけではありませ。昔、私たちが雀荘に行っていたのが、ネットゲームに代わっただけなのかもしれない。大いにゲームして遊んでくださいと言いたいところですが、その後40年生きていて、今、そういうことが言える心境ではありません。

## 指導教員から

藤阪静哉です。ゼミに配属されてからプログラミングに不安がありますがみんなについていけるように頑張りたいと思います。最近がんばっていることは10月20日にある基本情報技術者試験にむけて勉強に動いていることです。部活はジャズ研究会という部活に所属して初心者ですがドラムを叩いています。高校でもギターマンドリンという音楽系の部活にも入っていて割と音楽が好きです。休日は家でギターの練習をするか、下宿しての料理をつくったり、割と家にいる時間が長いです。

## 藤阪 静哉

予定に入っていないのでしょから、就職先何とかなりそうならあとは暇ということでしょうか。では、それで会社に入ったシミュレーションをしてください。会社に入ったら毎日朝6時頃起きて夕方7時頃まで仕事をし、8時か9時に帰宅して、というのが土日以外、65歳いや、君たちは70歳まで続くでしょう。その中で、結婚し、子供を育て、何千万円の家を買って、老後も、生きていくためにはお金づくり、自分の能力拡大のために体調が悪くても休暇を惜しんで努力しながら生きていくことになるでしょう。

## 藤阪 静哉

ゲームを1日平均1時間以上して(1時間では終わらないでしょう)、自分の仕事ができるはずがありません。学生時代4年間、毎日2時間ゲームをするかその時間勉強するかで、おそろしく生涯に稼げるお金は1億くらい違うと思います。もつと違うかもしれません。ゲームをしなかつたら、皆さんはすごい量の勉強ができます。それは、そのまま皆さんの収入につながってきます。若い時の勉強はそれくらい貴重なものです。勉強することが皆さんの収入につながることはもつと意識すべきです。

## 対外予定

11月16日午後 研究成果発表会(学内行事)。大西氏、岩崎君がポスター発表予定。  
12月12日~14日 計測自動制御学会システムインテグレーション部門発表会(高松)  
1月28日 神戸市シルバークレッジで、「高齢者の生活と人工知能」をテーマに90分講義。

## 編集後記

9月下旬、一度は着いた長袖をやめ、再び半袖を着ています。地球、壊れた感じが強いですね。スウェーデン人の環境保護活動家のグレタ・トゥーンベリの国連演説、心を打たれました。若い人の純真さ、正しいと思うことをストリートに言う勇氣。私は、現在の経済活動の恩恵を被っている一人です。ので、矛盾しますが、こういう人の主張を支持しませんが、しかし、活動家にはならない、なれない。いくら自分が行っても何も変わらないと思うから。でも、若い人が言う、何か変わるかもという期待もします(田中)。

## 指導教員から

ゲームは、非常に知的な頭の働きで、それに興味を持つというのにはある意味、正常とも思います。しかし、ゲームをプレイすることにとどまっていたら、その先に見える人生は決して明るいものではないと思います。今、皆さんのゲームが大好き

## 藤阪 静哉

皆さんがゲームが大好き