



**Fujieda
Artificial Intelligence Seminar**

開催：2019年6月15日（土）
市原俊亮

GOAL

A photograph of a person standing on a rocky mountain peak with their arms raised in a 'V' shape. The background shows a vast valley with green fields and a town, under a blue sky with white clouds.

AI活用へ向けてActionを開始して頂く

TARGET AUDIENCE

IT Expert

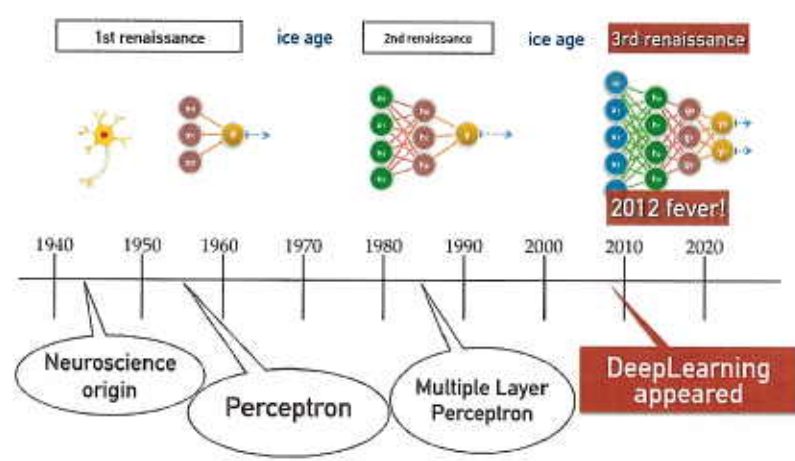
Individual

Target

Enterprise

In general

歴史と全体像を把握



ややこしい

事業売却経験を有する連続起業家



市原 俊亮

36歳 米国でPegara, Inc. 創業

34歳 東証上場企業取締役就任

25歳 株式会社RAIJIN 創業

Advisor

Key opinion leader





The world's first GPU with AMD Radeon

Powerful Virtual GPU For Machine Learning.

Starting at \$0.0992 per Hour.
Max 80% lower price than AWS.

Get Started!

メールアドレス

パスワード

Sign Up

By signing us, you agree to the [Terms of Service](#).

Need help?

MISSION

人工知能の恩恵を世界中へ届ける

VISION

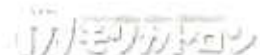
Low-cost cloud in A.I.

200+ customers from **37** countries
In only **1** year

Universities



Enterprises





Co-Founder CEO
Shunsuke Ichihara



Co-Founder CTO
Akihito Nakatsuka



HR/PR manager
Aiko Watabe
立教大学



データサイエンティスト
Iordanis
南カリフォルニア大学修士 CS



バックエンドエンジニア
Olafs
エディンバラ大学学士 Eng



500 Kobe Accelerator



Get in the ring Osaka 2019





STARTUP

STARTUP



ごく短期間のうちに
急激な成長とエクジットを狙う
完全ぶっこみ型組織

STARTUP

エクジットの手段は、
売却 / 上場 / MBO の3通り

STARTUP

Speed x Endurance x Science
(スピードと持久力と科学)

STARTUP

過酷な戦い



STARTUP



STARTUP





詳しく知りたい方は、
懇親会 or Emailなどで！

本日のトピックス

- ・ 昨今のArtificial Intelligence 概要と活用事例をざっくりご紹介
- ・ Artificial Intelligenceとの付き合い方を考える

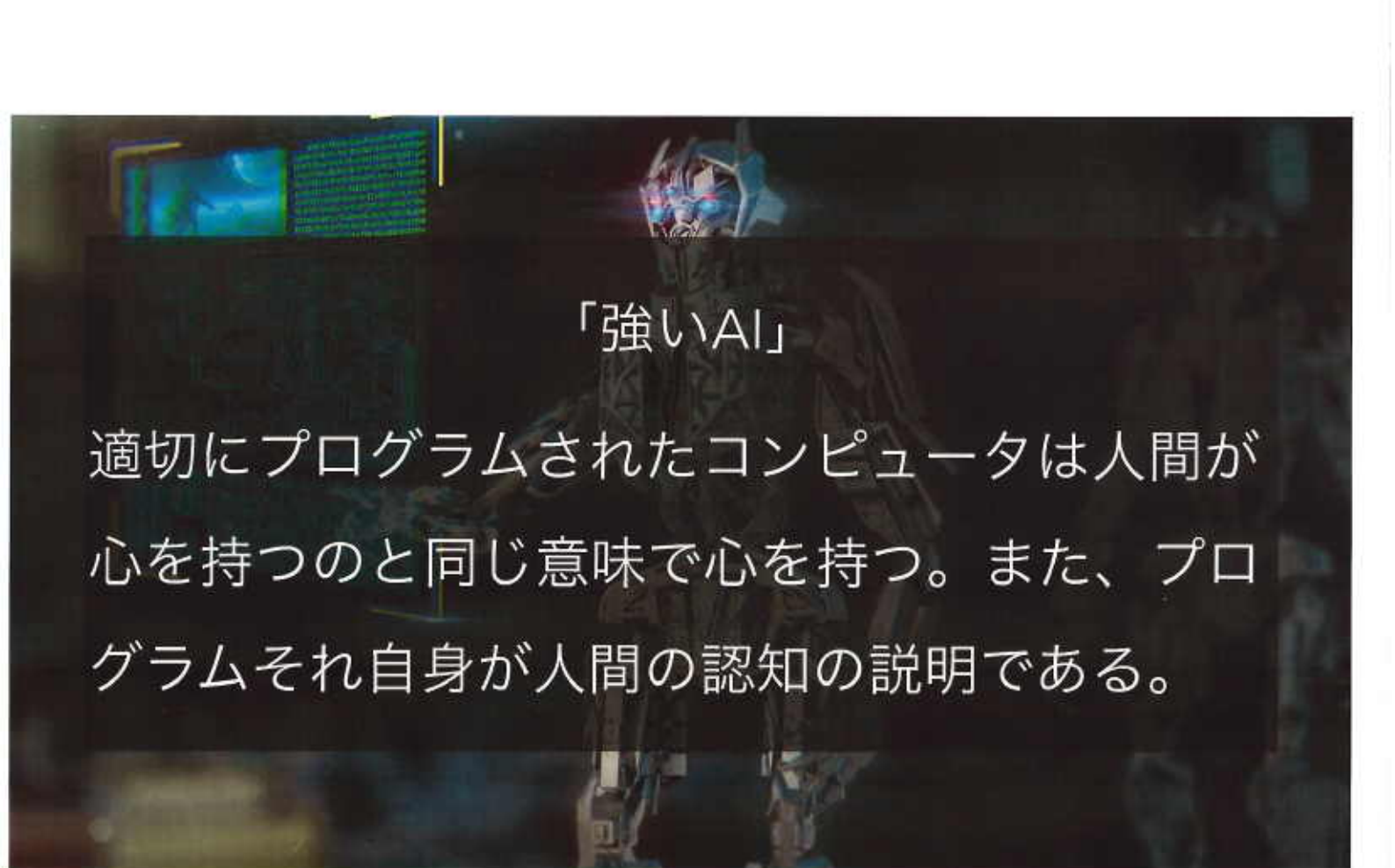


「Artificial Intelligence」

推論、認識、判断など、人間と同じ
知的な処理能力を持つシステム

「強いAI」 「弱いAI」

ジョン・サール



「強いAI」

適切にプログラムされたコンピュータは人間が心を持つと同じ意味で心を持つ。また、プログラムそれ自身が人間の認知の説明である。



「弱いAI」

コンピュータは人間の心を持つ必要はなく有用な道具であれば良い。



人間の脳神経を模倣した仕組み
Deep Learning



機械の「目」と「耳」



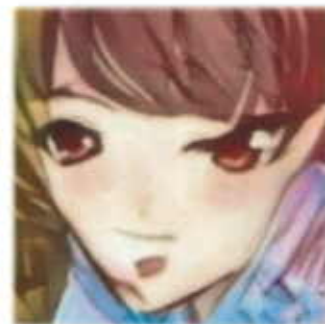
SOURCE



8 EPOCH



30 EPOCH



200 EPOCH

AIとの付き合い方を考える

図表 2-1-1-1 汎用技術の一覧

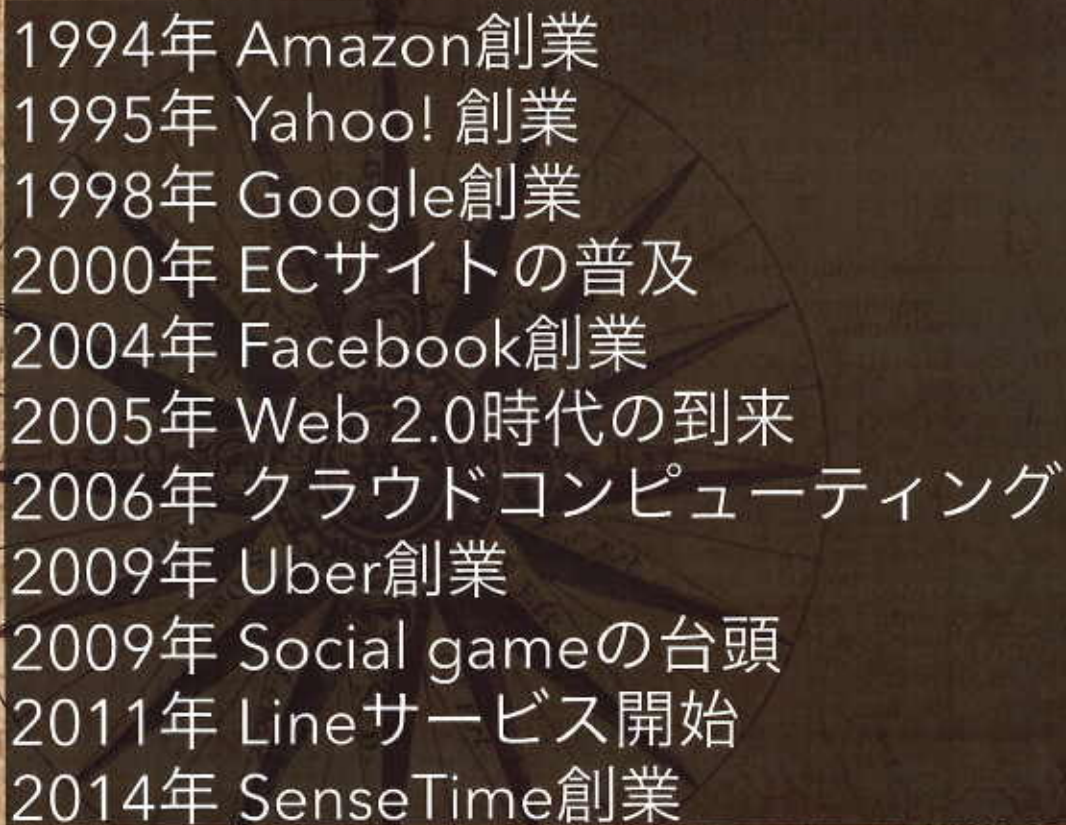
No.	GPT	時期	分類	No.	GPT	時期	分類
1	植物の栽培	紀元前9000～8000年	プロセス	13	鉄道	19世紀半ば	プロダクト
2	動物の家畜化	紀元前8500～7500年	プロセス	14	鋼製汽船	19世紀半ば	プロダクト
3	鉱石の精錬	紀元前8000～7000年	プロセス	15	内燃機関	19世紀終わり	プロダクト
4	車輪	紀元前4000～3000年	プロダクト	16	電気	19世紀末頃	プロダクト
5	筆記	紀元前3400～3200年	プロセス	17	自動車	20世紀	プロダクト
6	青銅	紀元前2800年	プロダクト	18	飛行機	20世紀	プロダクト
7	鉄	紀元前1200年	プロダクト	19	大量生産	20世紀	組織
8	水車	中世初期	プロダクト	20	コンピュータ	20世紀	プロダクト
9	3本マストの帆船	15世紀	プロダクト	21	リーン生産方式	20世紀	組織
10	印刷	16世紀	プロセス	22	インターネット	20世紀	プロダクト
11	蒸気機関	18世紀末 19世紀初頭	プロダクト	23	バイオテクノロジー	20世紀	プロセス
12	工場	18世紀末 19世紀初頭	組織	24	ナノテクノロジー	21世紀	プロセス

(出典) 総務省「ICTによるイノベーションと新たなエコノミー形成に関する調査研究」(平成30年)
 (Richard G. Lipsey, Kenneth I. Carlaw, and Clifford T. Beker, (2005). Economic Transformations: General Purpose Technologies and Long Term Economic Growth., Oxford University Press より作成)

インターネットの歴史

1994年～2003年頃






1994年 Amazon創業
1995年 Yahoo! 創業
1998年 Google創業
2000年 ECサイトの普及
2004年 Facebook創業
2005年 Web 2.0時代の到来
2006年 クラウドコンピューティング
2009年 Uber創業
2009年 Social gameの台頭
2011年 Lineサービス開始
2014年 SenseTime創業



1994年～2003年は、
インターネットの黎明期



AI 2019 = Internet 1999



AI Nativeは“2024年”以降