

プレスリリース

報道関係者各位

2020年9月2日

monoAI technology株式会社

monoAI technology、声優の杉田智和さんナレーションの AIQA事業紹介動画をCEDEC2020とYoutubeにて公開！



monoAI technology株式会社（本社：兵庫県神戸市 代表取締役社長：本城 嘉太郎）は、声優の杉田智和さんナレーションのAIQA事業紹介動画を、2020年9月2日（水）からオンライン開催される国内最大のゲーム開発者イベントCEDEC 2020と、monoAI technology公式Youtubeチャンネルにて公開することをお知らせいたします。

また、CEDEC2020ではmonoAI technologyグループから、3セッション5名が登壇し、研究開発中のAIによる自動プレイや、仮想空間ソリューションである『monoAI xR CLOUD』の技術情報を発信いたします。杉田智和さんナレーションのAIQA事業紹介動画はこちらからご覧頂けます。

<https://youtu.be/7wE0nxWxHiQ>

■ AIQA事業紹介動画について

動画では「人とAIのコラボレーション」をテーマに品質管理業務を更に進化させるmonoAI technology独自の攻めのテストサービスについてご紹介しております。

従来の開発現場では、「バグを減らすためにとりあえずデバッガーの人員を増やしているが、テスト会社からはスキルの高い人がアサインされるかわからない」といった声が挙がっていました。

しかし弊社では、単純な人力作業ではなく、ソフトウェア手法に基づいた適切な改善提案から開発フローや担当者の弱点の可視化を行った上で、AIや自動化の力を借りた効率的な品質管理を行っております。

人が主導してAIが補う、かつてない「攻めのテストサービス」を目指し、理論とAIで品質管理に革命を起こせるよう日々邁進しております。

■ CEDEC2020登壇について

CEDEC2020にてmonoAI technology株式会社及び、グループ会社であるモノビットエンジン株式会社、モリカトロン株式会社から3セッション、5名が登壇いたします。

<9月3日(木) 16:45 ~ 17:45>

・タイトル

10万同時接続可能な仮想空間プラットフォーム「monoAI xR CLOUD」のご紹介と、その基盤を支えるモノビットエンジン最新活用事例

・登壇者

モノビットエンジン 株式会社 代表取締役社長 安田 京人

・内容

monoAI technologyでは、10万人規模のバーチャル空間イベントを実現可能な仮想空間プラットフォーム「monoAI xR CLOUD」をリリースいたしました。

2020年7月3日の発表後、数十社に登る会社よりお問い合わせをいただくなど、多くの反響をいただいております。

そんな「monoAI xR CLOUD」の基盤には数々のゲームを支えてきた、リアルタイム通信のミドルウェアモノビットエンジンが使用されています。

本講演では、「monoAI xR CLOUD」のご紹介と、その中でモノビットエンジンがどのように使用されているかをご紹介します。

また、ARデバイスであるHoloLens2に対応するなどのモノビットエンジンの最新アップデート情報をお知らせいたします。

<https://cedec.cesa.or.jp/2020/session/detail/s5f069e3d722c1>

<9月4日（金） 9:45 ～ 10:45>

・タイトル

攻略、接待、変更に強いAIプレイヤー開発のためのアプローチ

・登壇者

モリカトロン株式会社 AIエンジニア 本間 翔太 馬淵 浩希 竹内 将

・内容

機械学習によるAIプレイヤーはリアルタイムな戦略ゲームで人間のトッププレイヤーと対戦するまでに急成長を遂げています。また、UnityやUnreal Engine 4といったゲームエンジンで機械学習を行えるようになってきましたが、この技術がすぐにゲーム開発に使えるかというと、残念ながらそうではなくゲーム開発特有の様々な問題があります。

本セッションでは、このような問題を解決するためのAI開発の研究成果について紹介します。具体的には、実際のUnityの3DアクションアドベンチャーやUnreal Engine 4の格闘ゲームを題材にして、最適な攻略手順を見つけ出すAIプレイヤー、仕様変更に強いAIプレイヤー、プレイヤーの力量に合わせて手加減、接待をするAIプレイヤー開発のための具体的な工夫、アプローチについて動画を交えて説明します。

<https://cedec.cesa.or.jp/2020/session/detail/s5e81d266b8781>

<9月4日（金） 16:45 ～ 17:45>

・タイトル

AIにゲームをデバッグさせることは出来るのか？ Season2 ～monoAI technology AIQAツール開発チームの挑戦～

・登壇者

monoAI technology株式会社 代表取締役社長 本城 嘉太郎

・内容

monoAI technology株式会社では、AIによるデバッグの自動化を目標としつつ、人間のテスターが行うデバッグ業務のサポートや、自動化や効率化、テスト品質アップなど、デバッグ効率を最大化するためのAIやツールの研究開発を積極的に行っています。昨年のCEDECでも、当社で開発した自動化ツールについてご紹介をさせていただきましたが、1年後、どれくらいツールが進化して、どのような成果を出せているのか、Season2として最新情報を発表させていただきます。

<https://cedec.cesa.or.jp/2020/session/detail/s5f069e6dc2180>

■ monoAI technology 品質管理部門AIQA事業部について

monoAI technology株式会社 AIQA事業部は「品質管理に、革命を。」をビジョンとして掲げ、ソフトウェアテスト手法やAIを取り入れた新しい形のテストを行っている品質管理部門です。

2019年3月の設立以降、東京・神戸・京都・高知と全国に拠点を増やし、現在は社員テスター125名、登録アルバイト300名を超えるメンバーが在籍しています。

ゲームを中心に、アプリ、WEBサイト、xRなど分野問わずお取り組みをしており、お取引先は30社を超えております。

ユーザーに寄り添った品質管理を目指し、プロダクト品質でのテストアプローチなどの改善提案や、開発フローや担当者の弱点の可視化を行い、開発チームと一緒に日々課題解決に取り組んでおります。

monoAI technology AIQA本部では、かつてない攻めのテストサービスを目指し、お客様が楽しく安心して快適に使用していただけるよう、高品質な品質管理サービスの提供を目指しています。

■ monoAI technology株式会社について

monoAI technology株式会社は、『ゲームで培った通信技術とA I 技術で、あらゆる産業を革新する。』をビジョンに掲げ、ゲームの技術をベースにエンターテインメントからソリューションまで、幅広くコンテンツ制作を行っているテクノロジーカンパニーです。大規模なゲームを支える通信技術をバーチャルライブの基盤に応用するなど、通信技術とA I 技術をコアとして、ゲーム産業で培った最新技術をあらゆる産業に展開し、新しいプロダクトを様々なパートナー企業と共に開発していきます。

本社住所 : 兵庫県神戸市中央区京町78番地 三宮京町ビル 3階 A号室

設立 : 2013年1月

資本金 : 257,500,160円

代表取締役社長 : 本城嘉太郎

monoAI technology (旧モノビット) 公式ホームページ : <http://monoai.co.jp/>

monoAI technology AIQA事業公式ホームページ : <https://aiqa.monoai.co.jp/>

本件に対するお問い合わせ

monoAI technology 広報担当

info-qa@monoai.co.jp