

## 教員の総合業績(基礎資料)調査 氏名 ( 岸本 章宏 )

### 1 研究業績

1) 著書・論文・学会発表・作品など (平成 12-18 年度に限る)

例: (欧文の場合は、原文 **alphabet** で記入してください)

#全著者あるいは作者名 (自己にアンダーライン、単著の場合はアンダーライン不要)

&著書、学術論文又は作品の名称

\$発行所 (総頁数)、発表雑誌又は発表学会 (号・巻・pp・年月)、展覧会 (場所・期間) などの名称

さらに、特別講演・シンポジウム (招待講演)・一般講演など (地方支部会・全国大会・国際会議) の別

註: 学会・展覧会など、専門分野以外の人に分りにくい場合は、できるだけその社会的位置づけ、歴史、規模などの簡潔な説明を付してください

#Kazuki Yoshizoe, Akihiro Kishimoto and Martin Mueller. &Lambda Depth-First Proof-Number Search and its Application to Go. \$In Proceedings of the 20<sup>th</sup> International Joint Conference on Artificial Intelligence (**IJCAI-07**), pages 2404-2409, 2007.

#Xiaozhen Niu, Akihiro Kishimoto, and Martin Mueller. &Recognizing Seki in Computer Go. \$In Proceedings of the 11<sup>th</sup> Advances in Computer Games (ACG 11), Volume 4250 of Lecture Notes in Computer Science, pages 88-103, 2006.

#Haruhiro Yoshimoto, Kazuki Yoshizoe, Tomoyuki Kaneko, Akihiro Kishimoto, and Kenjiro Taura. &Monte Carlo Go Has a Way to Go. \$In Proceedings of the 21<sup>st</sup> National Conference on Artificial Intelligence (**AAAI'06**), pages 1070-1075, 2006.

#Akihiro Kishimoto and Martin Mueller. &A Solution to the GHI Problem for Depth-First Proof-Number Search, \$ Information Sciences, Volume 175, Issue 4, pages 296-314, 2005

#Akihiro Kishimoto and Martin Mueller. &Search versus Knowledge for Solving Life and Death Problems in Go, \$In Proceedings of the Twentieth National Conference on Artificial Intelligence, (**AAAI'05**), pages 1374-1379, 2005.

#Jonathan Schaeffer, Yngvi Bjornsson, Neil Burch, Akihiro Kishimoto, Martin Mueller, Rob Lake, Paul Lu, and Steve Sutphen. &Solving Checkers, \$In Proceedings of the Nineteenth International Joint Conference on Artificial Intelligence (**IJCAI'05**), pages 292-297, 2005.

#Akihiro Kishimoto and Martin Mueller. &Dynamic Decomposition Search: A Divide and Conquer Approach and its Application to the One-Eye Problem in Go, \$In Proceedings of the IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games (CIG'05) (Acceptance Rate for Oral Presentation: 51.9%), pages 164-170, 2005.

#岸本 章宏. &高性能な詰碁ソルバーの探索技術について, \$東京大学理学部情報科学科専攻講演会,

2006年1月.

2) 学会活動(役員・会員)、学会の組織運営、学会誌の編集委員など(平成12-18年度に限る)

例:

#学会などの名称

&編集委員長又は委員などの別

\$ 任務期間(年月)

註: 専門分野によっては適宜変更(例えば、学会を展覧会などと記す)・追加説明を付してください できれば展覧会・学会などについても社会的位置付け、歴史、規模などの簡潔な説明を添えてください

#情報処理学会論文誌「ゲーム・プログラミング特集号」. &編集委員. \$平成18年

#第11回ゲーム・プログラミングワークショップ. &プログラム委員. \$平成18年

#第11回ゲーム・プログラミングワークショップ. &実行委員. \$平成18年

#情報処理学会ゲーム情報学研究会. &運営委員. \$平成17年-平成18年

#第10回ゲーム・プログラミングワークショップ. &プログラム委員. \$平成17年

#第3回岐阜チャレンジ - 第3回世界コンピュータ囲碁選手権. &運営委員. \$平成17年

&Program committee member, #5th International Conference on Computers and Games (CG'2006), \$2006

&Local organizing member, #5th International Joint Conference on Autonomous Agents and Multi-Agent Systems (AAMAS), \$2005-2006

&Program committee member, #11th Advances in Computer Games (ACG 11), \$2005

3) 研究費獲得状況(未来大学外からの財源)(科学研究費、財団助成金、委任経理金など)  
(平成12-18年度に限る)

例:

#平成12-(13)年度

&財源、たとえば科学研究費補助金

\$ 研究課題名

%代表者、分担者の別、研究課題参加者数、あるいは〇〇研究所との共同研究(相手機関の協同研究者数など)

¥研究経費(例:平成12年度;800千円、平成13年度;500千円)

&科学研究費補助金. \$効率的で正しいゲーム木探索アルゴリズムの研究. %代表者. #平成 18 年度; 900 千円.

4) その他（特許、内地研究（学内共同研究は除外）および在外研究歴と成果など特記すべきこと。本項目は平成 12-17 年度に限定しない。）

特になし。

## 2 教育業績

1) 教育負担の実態（複数教員で担当する科目の場合は、貴方の分担分のみ）本項目は時間割に含まれた教科（補講・補習など教室で行なったものは含む）を調査の対象としております。従って、〇〇研究会、〇〇同好会など、各教員室他で行なったものは、対象外とします。試験やレポートなどの採点時間も除外します。（平成 12-18 年度に限る）

例：

#科目名（講義・演習・実習・補講の別）、単位数・必修/選択の別、担当教員数（単独の場合は不要）

&実施期間（平成 12 年度前期、あるいは平成 13 年 10-11 月）、実施コマ数（休講しても補講で補えば算定する）、補講をしなかった休講回数（例：実施 13 コマ、休講 2 コマ）

\$ 実働時間数（全て、実時間合計(推定)値でお願いします）、演習などは一コマ 1.5 時間を超えていると思われるので、そのような場合は、たとえば一コマ 2.2 時間などと算定してください（例：実働 22.5 時間）

%受講登録学生数（例：45 名）、平均的出席者数（例：38 名；初めは 40 名、終りは 25 名など）、単位認定（合格）者数

註：本項目はできるだけ正確にお願いしたいですが、概数でも結構です 記述がない場合は 0 と判断します

#情報アーキテクチャ演習 I(三上 貞芳、伊藤 恵、小松 孝徳、岸本 章宏)、必修、&平成 18 年前期、実施コマ数約 14 コマ、休講 0 コマ、\$実働 1 5 0 時間、%受講登録学生数 40 名、平均出席者数 38 名、単位認定者数 3 8 名

#数学総合演習 II(奥野 拓、岸本 章宏)、必修、2 単位、&平成 18 年後期、実施コマ数約 1 4 コマ、休講 0 コマ、\$実働 1 0 0 時間、%受講登録学生数 86 名、平均出席者数 7 0 名、単位認定者数 7 0 名

#数学総合演習 I(奥野 拓、岸本 章宏)、必修、平成 18 年前期、2 単位、実施コマ数約 14 コマ、休講 0 コマ、\$実働 100 時間、%受講登録学生数 83 名、平均出席者数 80 名、単位認定者数 79 名

#数学総合演習 II(奥野 拓、岸本 章宏)、必修、2 単位、&平成 18 年後期、実施コマ数約 14 コマ、休講 0 コマ、\$実働 100 時間、%受講登録学生数 88 名、平均出席者数 86 名、単位認定者数 85 名

#知的プログラミング演習(Ian Frank、岸本 章宏)、選択、0 単位(授業、知的プログラミングにのみ成績がつく)、&平成 17 年前期、実施コマ数約 14 コマ、休講 0 コマ、\$実働 200 時間、%受講登録学生数不明(出欠は自由なため)、平均出席者数 30 名、単位認定者数 授業知的プログラミングと同じ

#数学総合演習 I(高木 剛、岸本 章宏)、必修、平成 17 年前期、2 単位、実施コマ数約 14 コマ、休講 0 コマ、\$実働 100 時間、%受講登録学生数 88 名、平均出席者数 86 名、単位認定者数 87 名

2) 成績評価方法(その方法を具体的に記載・学生(社会)が納得するような具体的説明。)

また、複数の教員で担当する科目の場合は、取りまとめの方法についても記述してください。

数学総合演習 I,II については、出席、普段の演習の成績、レポートの成績にて評価した。各担当教官が 50 点満点で評価し、合計 100 点満点で成績を評価した。

情報アーキテクチャ演習については、出席、課題の成績にて評価した。

知的プログラミング演習に関しては、授業知的プログラミングで与えられる課題の相談の時間なので、独立した成績を付けていない。

3) 講義方法など改善への努力(FD 関連の講演会などの聴講回数、教育内容とそれらの効果について貴方が行われた事柄・目標を具体的に記述して下さい)。

授業以外にオフィスアワーをもうけ、学生が授業に関する質問を受けられる時間を用意した。

4) その他(上記以外に特記すべきことがありましたら、簡潔かつ具体的に、箇条書きなどで記述してください。特に、貴方が作られたシラバスと現在教務委員会で検討されている(コース別)講義内容・目標、あるいは JABEE などとの関連、並びに貴方が担当されている科目の位置付けなどについてご意見があれば記して下さい。また、本学は教員の専門分野が多岐にわたっているため、相互理解を目的としたコース特有の問題点や、皆さんの教育に対する抱負などを記述して戴いても結構です。)

### 3 大学の管理運営

各種委員会（委員長・委員、クラス担任、学習指導・生活指導、クラブ活動の顧問等の実績（具体的に記述してください、できれば実働延べ時間数など）、その他。（平成 12-18 年度に限る）

特になし。

### 4 その他

資格（技術士など）、地域への貢献（地域自治体審議会、委員会等の役員、委員。地域との共同研究・技術相談。公開講座・出前授業・市民向け講演）あるいは提言・御意見など。（平成 12-18 年度に限る）

#岸本 章宏. &コンピュータ将棋プログラムの発展と仕組み（全2回）, \$函館市 I T 企業塾, 2005 年 11-12 月.