Play to learn , Master AI

AI in Play

team video
Akahira Yui　Ide Yosuke　Ikeno Hinata
Nishino Riki　Uchiyama Yoshino

team game
Itou Kazuma　Narita Ibuki　Noguchi Shido
Ogura Yuiko　Yamada Rio

instructors
Ian Frank　Yoshida Hironori

outline

「AI in Play」プロジェクトは、魅力的でインタラクティブなメディア（短いビデオやゲーム）を通じて、AI に関する知識や能力の育成を目的とした教育的取り組みである。学習コミュニティのあらゆるレベルで AI を探究する機会を拡大するために遊び間隔で学べる環境の提供を目指す。

The 'AI in Play' project is an educational initiative aimed at developing AI knowledge and competence through engaging and interactive media (short videos and games).

こちらから「AI in Play」の web サイトをご覧になれます。↑

team video

「楽しみながら知識を身に着ける映像体験」

“Learn while you have fun! Interactive visual experience”

初学者向けに楽しく学べる動画を制作。学習者視点を活かし、テンポよく整理された内容と親しみやすい雰囲気を重視する。

Creating engaging and enjoyable videos for beginners. Leveraging the learner's perspective, the focus is on well-organized content with a smooth pace and a friendly atmosphere.

Youtube チャンネルはこちらからご覧になれます↑

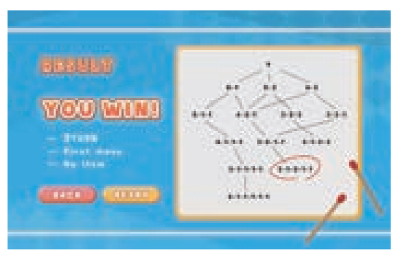
team game

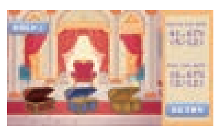
「遊んで学習レベルアップ！ 感覚的に概念を身につけるゲーム体験」

“Play and Level Up Learning!
A Game Experience to Grasp Concepts Instinctively.”

初学者向けのミニゲームを制作。ポップなビジュアルと簡単な操作性で、知識ではなく、概念の理解を促すインタラクティブな学習体験を重視する。

Create a beginner-friendly mini-game with a playful design and simple controls, focusing on interactive learning to grasp concepts rather than knowledge.





ゲームはこちらからプレイできます↑

database

動画制作、ゲーム製作両方ともに学習向けであるため、人工知能に対する深い理解が重要である。そこで、制作前に動画やゲームの範囲の学習時間を取り、そこで得た情報を挟む形で Notion にデータベースを製作した。今後もプロジェクト単位で情報の追加を継続し、三章することで制作者が知識を得ることのできる環境構築を目指す。

To support educational video and game production, I created a Notion database to organize AI-related knowledge gained during pre-production study. The database will be updated with each project to help creators build their expertise.

schedule

- May–Jul: ●オントロジー動画制作 / ●NIM ゲーム・モンティホールゲームの制作
- Aug–Sep: 目的・ターゲット層の明確化 / 後期スケジュール考案・決定
- Oct–Dec: ● 探索空間（基礎）動画制作 / ● オントロジーゲーム・探索ゲームの制作
- Jun–Sep: データベース構築
- Sep: 論文発表 / 学会参加

May ❯ Jun ❯ Jul ❯ Aug ❯ Sep ❯ Oct ❯ Nov ❯ Dec ❯❯❯

プロジェクトは今後も同目的を達成するために動くものとする。視聴者に強い印象や影響を与えるビデオを作るために公立的なテーマやストーリーを選び抜くこと、ゲーム班はミニゲームを複数収録してパッケージ化することを目指す。

The project will continue to work toward the same goal. To create impactful videos, we will carefully select universal themes and compelling stories, while the game team aims to develop and package multiple mini-games.