

4EC 情報通信プロジェクト データ解析

人工知能によるサッカーくじ予想

14EC020 内田奏

14EC052 小林将輝

14EC086 中村文香

2017/05/09

1 概要

サッカーくじ toto は、独立行政法人日本スポーツ振興センターにより運営・発売が行われている公営ギャンブルである。toto は国内外で行われるサッカーの試合を対象とし、購入者は勝ち、負け、引き分けを予想する。ここでは、toto の主要な対象である J リーグの試合結果をもとに、ディープラーニングフレームワークを用いてこの目を予想する。

2 収集・使用するデータ

J リーグの試合結果はすべて J リーグ公式のデータサイト (<https://data.j-league.or.jp/SFTP01/>) より取得可能である。取得したデータから勝ち点、順位等を計算し、それらを入力データとする。データ収集・整形の分担は次を予定している。

表 1 データ収集・整形 分担表

役割	担当者
データ収集	内田
データ整形	小林・中村

3 使用するツール

- ディープラーニングフレームワーク
 - Chainer
 - TensorFlow
 - Caffe2
- プログラミング言語
 - Python

4 工程表

表 2 工程表 (予定)

作業項目	時期
データ収集	5 月中
データ整形	6 月中
シミュレータ作成	7 月中
ネットワーク作成	8 月以降