

# 職務経歴書

## 基本情報

名前: 吉原 創 (Sou Yoshihara)

サービス名	アカウント
GitHub	@sousquared
Instagram	@sousquared
Twitter	@sou_squared
Zenn	@sousquared

## 個人的なキャリア観

小さい頃は漫画家を目指していたくらい、漫画や絵を描くことが好きです。そのようなバックグラウンドもあって、クリエイティブ・エンターテインメント領域に貢献したいという気持ちで働いております。ユーザーに喜んでもらえるようなプロダクトや作品を作ること为目标としています。

## スキル

### 言語

- 日本語
  - ネイティブ
- English
  - 日常会話
  - TOEIC 875 (2019/04)
  - TOEFL 85 (2017/06)

### プログラミング言語・フレームワーク

- Python
- FastAPI
- Triton Inference Server
- JavaScript/TypeScript
- React
- Terraform

### クラウド/インフラ

- GCP (Google Cloud Platform)
  - Cloud Run
  - Cloud Build
  - GKE (Google Kubernetes Engine)
  - Cloud Composer
  - など

## 開発経験

- 機械学習モデルを使った PoC やサービスイン実装
- API 開発 (FastAPI)
- クリーンアーキテクチャ, DDD (Domain-Driven Design) を意識したコーディング

## その他

- KaiRA(京都大学人工知能研究会) 運営メンバー
  - 人工知能に関する輪読会を行っている
- JEES・ソフトバンク AI 人材育成奨学金 (2020-2021)

## 強み

- PoC からサービスイン開発まで、一貫して担当できること
- 自分の興味に従って積極的に行動する
- プレゼンや説明が得意
- インターナショナルな交友関係 世界中に友達がいる

## 興味があるもの

- AI 技術の社会的応用
- 人間の認知能力の仕組み (神経科学, 心理学, 行動経済学)
- (AI を使った) アートやエンターテインメント

## 職務経歴

### 職務要約

エンジニアとして機能開発を行うだけでなく、いかなる PoC や新規機能を開発すればサービスの武器になるか、売上などの KPI 向上につながるかを、事業戦略から逆算的に考えながら開発や実験を担当してきました。新規事業開発チームでは、デザイナーの制作作業を短縮するプロダクトのロジック改善やAPI開発、モデルのサービングなどを担当しました。また、4-5 人規模の ML チームのリーダーとして、プロダクト内部の検索機能のアップデートや新規機能の戦略立案・調査ロードマップを主導し、検索機能の利用率を 2 倍に向上させるなどの定量的成果を実現しました。自動生成チームでは、1年間で 4 つの自動生成ロジックプロジェクトに参画し、そのうち3つのプロジェクトでサービスインレベルの成功率を達成しました。例えば、あるパターンのバナー広告画像の自動生成の生成成功率 90%以上のクオリティを約 2 ヶ月で達成しました。高速な実験パイプラインやアノテーションによる改善ワークフローを構築し、開発スピードと品質向上を両立しました。また、DSOps 研修の運営リーダー・運営メンバーとして、研修を受けることで実際に現場でプロジェクトが生まれる仕組みを構築し、組織の成長に貢献しました。

2018/08 - 2020/08

所属: 株式会社日立製作所/京大ラボ

ポジション: 学生研究員アルバイト

### 職務内容

- 最新の機械学習分野の論文調査・実装
- 地理空間情報のモデル化に適応可能なアルゴリズムの研究開発
- Graph Convolutional Network・Relational Graph Convolutional Network 関連の論文調査
- 研究員が考案したモデルの一部実装
- アルゴリズムの評価

2021/01

所属: サイバーエージェント/極 予測 AI 事業部/予測チーム

ポジション: ML/DS インターン

職務内容: 動画広告スコア予測モデルのアップデート&精度評価を担当した。

2022/04 ~ 2025/03

所属: サイバーエージェント/極 AI 事業部/新規事業開発チーム

ポジション: ML エンジニア

#### 職務内容

デザイナーの制作作業を短縮するプロダクトのロジック改善やAPI開発、モデルのサービングなどを担当しました。

#### 戦略立案

- ・ プロダクト内部の検索機能のアップデートや新規機能について、ML チームのリーダーとして戦略立案・ロードマップ作成を主導した

#### 検索機能改善

- ・ ユーザーの利用履歴から仮説を立てて機能を改善した。具体的には、画像とテキストを使ったマルチモーダルな検索（例：素材画像+「高級感」で検索できる）を追加することで画像検索の利便性を向上させ、**検索機能の利用率を 2 倍に増加**することに成功した。また、質の悪い検索結果を足切りするロジックを実験・実装し、**全体のうち 40%の質の悪い検索結果を足切り**し、ユーザーに表示する検索結果の質を向上させた

#### バックエンド開発

- ・ API の開発も担当し、主に Cloud Run を使ったマイクロサービスの開発を経験した

#### MLOps

- ・ MLOps シニアメンバーの元で、基本的な推論サーバーや推論パイプラインの構築と運用に携わった(GKE, Triton, Cloud Batch, Cloud Composer を使った Apache Airflow など)。個人の実績としては、CPU から GPU への推論基盤移行を行った。結果、**推論速度が CPU 時と比べて 6.28 倍に向上**した。また、前処理の高速化（キャッシュの利用など）により、**処理時間を 62%削減**した

#### コスト最適化

- ・ 不要な GKE や VM のクリーンアップを実施し、**月額約 2,500 ドルのコスト削減**に貢献した

#### 組織貢献

- ・ 4-5 人規模の ML チームのリーダーとして、AI を活用した新機能の PoC やサービスイン開発を推進した
- ・ また、DSOps 研修の運営リーダーとして新たな施策を企画し、研修を受けることで、実際に現場でプロジェクトが生まれる仕組みを構築した（詳細は記事参照）

#### 2025/04 ~ 現在

所属: サイバーエージェント/極 AI 事業部/自動生成チーム

ポジション: ML エンジニア

#### 職務内容

#### 広告自動生成ロジック開発

- ・ 1年間で 4 つの自動生成ロジックプロジェクトに参画し、そのうち3つのプロジェクトでサービスインレベルの成功率を達成した。具体的にはクリエイターが提案する広告のパターンを要件としてまとめて、実装レベルに落とし込み、人によるアノテーションで成功率を確認するプロジェクトで、1-2 人のエンジニアと 1-2 人の PM と協力し、スピードを意識した開発を推進した

#### プロジェクト成果

- ・ （具体的なロジックは秘密事項なので成功率ベースで記載します）成功したプロジェクトのうち、1 つ目のプロジェクトでは、5人のエンジニアと協力し、**自動生成の成功率 74%のクオリティを 2 ヶ月で達成**した（これはNanoBananaProが出る前としてはかなり高い精度である）

- 2 つ目のプロジェクトではエンジニア 2 人であるパターンのバナー広告画像の自動生成を担当し、3 ヶ月で生成成功率 90%のクオリティの自動生成ロジックの開発に成功した。このプロジェクトは画像生成や画像フィルタリングのプロンプトチューニングや、生成パイプラインの実装などを主に担当した
- 3 つ目のプロジェクトではエンジニア 2 人であるパターンのバナー広告画像の自動生成を担当し、2 ヶ月で 90%以上のクオリティの自動生成ロジック開発に成功した。このプロジェクトでは、画像フィルタリングのプロンプトチューニングや、アノテーション基準の明確な言語化などを担当した。どれも広告クリエイターと協働して要件定義を行い、実験実装、アノテーション依頼、機能改善の PDCA を高速に回し、スピードを意識した開発を行った。必要な場合は API の実装まで担当した

## 組織貢献

- DSOps 研修の運営メンバーとして、DSOps 研修の運営メンバーとして、コーネル大学博士の齋藤優太氏（半熟仮想株式会社）の特別講演を実現させた。（この記事の司会が私です。）

## 研究

- 吉原 創, 吹上 大樹, 西田 眞也, “Shape Bias 獲得へ向けて：人間の視覚発達過程に基づいた、段階的な画像ぼかしによる畳み込みニューラルネットワークの訓練”, VISION, Vol. 33, No.1, 1-5, 2021. 日本視覚学会 2020 夏季大会 ベストプレゼンテーション賞 code
- Sou Yoshihara, Taiki Fukiage, Shin'ya Nishida, “Towards acquisition of shape bias: Training convolutional neural networks with blurred images.”, VSS, Poster session, 2021.
- Sou Yoshihara, Taiki Fukiage, Shin'ya Nishida, “Does training with blurred images bring convolutional neural networks closer to humans with respect to robust object recognition and internal representations?”, Front. Psychol., Vol. 14, 2023

## 記事

- 新卒データサイエンティストが”自らビジネスを動かす”ために —— 7 年目の進化を遂げた「DSOps 研修」の全貌
- 【対談】ML/DSにおける問題設定術 ～ 不確実な業界で生き抜くために ～ | CyberAgent Way サイバーエージェント公式オウンドメディア （この記事の司会が私です。）
- Codex MCP を活用した AI Coding 開発: Codex 利用率 社内 3 位の活用術
- その他 zenn で主に技術系の記事を書いています: Zenn:@sousquared

## 個人プロジェクト

### Vocavvisual: Linking words with visuals, beyond your native language.

母国語を介さずに画像と学習している単語を直接結びつけることを目指すプロジェクトです。例えば、「cat」という単語を学習しているとき、「猫」という日本語に訳して覚えるのではなく、「猫の画像」と結びつけて覚えることを目指します。母国語を介さずに画像と学習している単語を直接結びつけることで、より深い理解を促進することができると考えています。以下のインスタグラムアカウントで実施しています。

- Vocavvisual Korean: [https://www.instagram.com/vocavvisual\\_korean/](https://www.instagram.com/vocavvisual_korean/)