

# 學界關鍵用戶-AI服務

Key Customers: 交大 吳毅成 教授

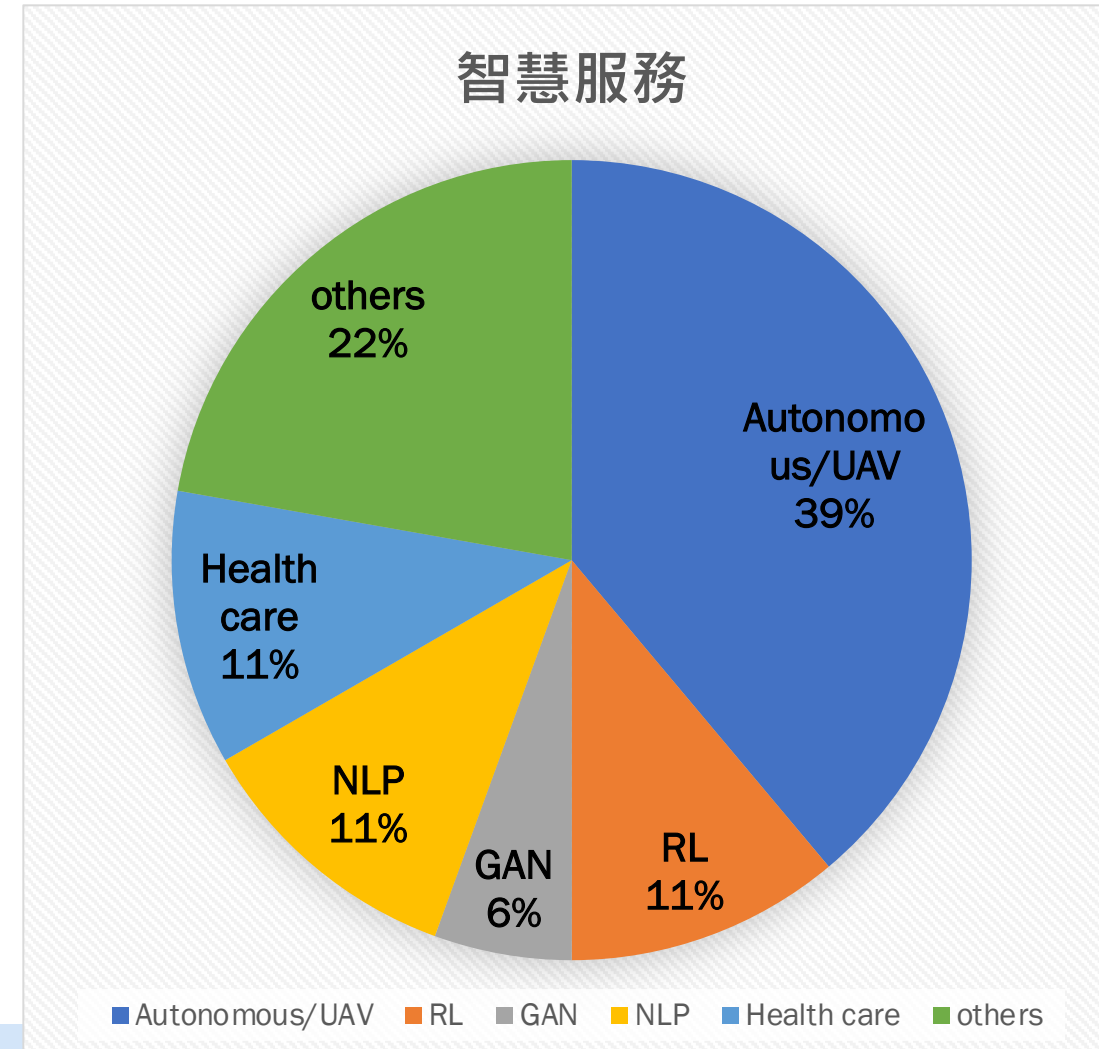
FAE: 羅世瑋/吳志泓

# 交大人工智慧普適研究中心

NO	指標客戶名單	題目
1	曾煜棋	基於人工智能融合技術集成多元環境感測的導引及巡邏機器人(3/4)
2	魏澤人	基於人工智能融合技術集成多元環境感測的導引及巡邏機器人(3/4)
3	莊仁輝	Smart Drones之AI平台開發－智慧飛行控制(2/4)
4	吳毅成	深度強化式學習技術之應用研究(2/4)
5	顏士淨	人工智慧在輔助人類學習對局遊戲之應用(2/5~5/5)(2/4)

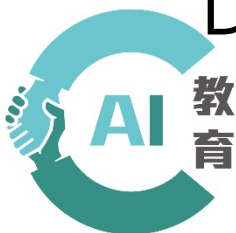
杭學鳴 基於生成模型的視訊壓縮

郭志義 交大智慧科學暨綠能學院



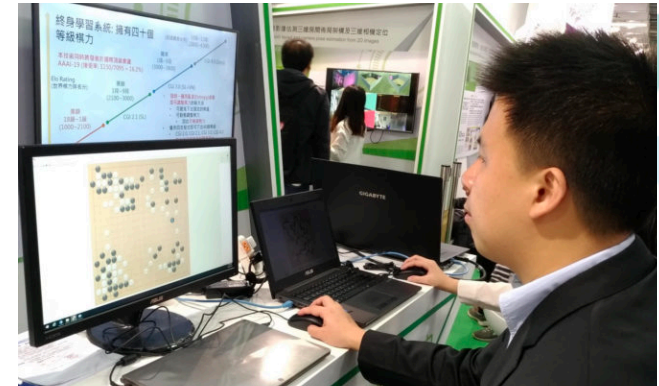
# Key Customers

- 吳毅成教授
- Computer Games and Intelligence Lab
- 深度強化式學習技術之應用研究 (2/4)
- 交大AI中心計畫Top-3使用量
- 2017圍棋程式「CGI」打敗紅面棋王周俊勳
- 第一個在正式的人機賽打敗職業九段棋士的學界程式
- CGI 在世界智能圍棋公開賽擊敗中國騰訊公司的絕藝、日本DeepZenGo 等知名 AI，獲得預賽全勝冠軍、決賽亞軍



# 從圍棋到電玩，AI 將如何走入真實世界？ 吳毅成教授從 AlphaGo 談起

- 深度強化式學習 ( Deep Reinforcement Learning , DRL )
1. 持續精進演算法，延伸圍棋教學應用
    - 圍棋終身學習系統
    - PBT, Population Based Training
  2. 強度夠強、行為像人的電玩遊戲 AI Bot
  3. 整合虛擬與真實技術研究
    - AWS DeepRace 第三名



# 使用現況

- 在用量紀錄上觀察到：今年四月掛零，往常可高達3萬核心小時/週用量
- 吳老師回覆：
- 正在籌劃新的大規模訓練方法，因此目前還沒大規模使用
- TWCC使用上符合需求，無特別需求

