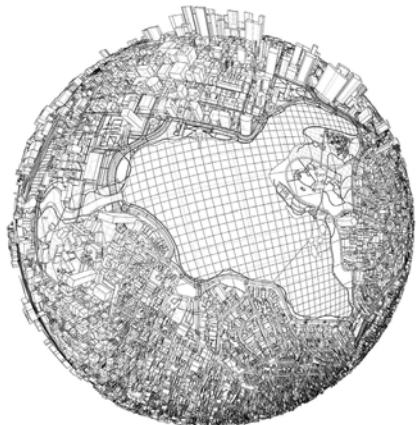


決算説明資料

2023年8月期第2四半期



AIによる創世記

2023年、新しい世界の夜明け前

2022年11月、OpenAIが発表したChatGPTは大きなインパクトをもって世界に迎えられ、瞬く間に社会に浸透していています。ChatGPTはその知的活動を測るチューリングテストも「中国の部屋」も意味をなさないほどの発達をAIにもたらしました。

2000年代後半、AIの画像認識技術が大幅な進歩を遂げたとき、ついにコンピュータが眼をもったと生物学における「カンブリア爆発」前夜に擬えられました。

同じ想像力に従えば、ChatGPTの登場は新約聖書『ヨハネによる福音書』の冒頭で名高い「初めに言があった。言は神と共にあった。言は神であった。」にも比する宇宙の始まりを予感させるものです。それは旧約聖書『創世記』の「初めに、神は天地を創造された。」より以前の原初の始まりなのです。

自然言語処理の次には生成AI（Generative AI）のイノベーションが訪れるでしょう。トリプルアイズが取り組んできた画像認識テクノロジー（GAN）と言語処理テクノロジー（GPT-4）が合流してより大きなイノベーションとなるのです。

そのとき、まったく新しい世界が始まるのです。

現在は、まさにAIによる創世記であり、AIを理解するものが次の世界、次の社会を創っていく時代の夜明けを迎えているのです。

トリプルアイズは、これまでに培ってきたAIと人との関わりの実績をたずさえて新しい世界に進んでいきます。

もっとも暗い夜明け前を抜け、今まさにトリプルアイズはその先へ――。



"In principio erat Verbum, et Verbum erat apud Deum, et Deus erat Verbum"

日本をのぞく世界の先端IT企業のほとんどが囲碁AIの研究開発に挑んでいます。囲碁AI 開発プロジェクトへの参画は、私たちのディープラーニングの大きな成果であり、AIエンジンの優秀性の証明となります。囲碁AIを通じたAIの研究は2014年から約10年に亘ります。

囲碁AI世界大会成績推移

開催時期	順位
2018年6月	8位
2018年12月	7位
2019年4月	4位
2019年12月	2位 ^{*1}
2022年3月	6位 ^{*2}

囲碁の局面変化

囲碁の盤面は19×19の361マス。
指し手の選択数は10の360乗と天文学的に複雑。技術力の差が勝敗に現れます。

10³⁶⁰

将棋の局面変化

10²²⁰

全宇宙の粒子数

10⁸⁰

地球の海岸の砂粒数

10²³

日本総人口

10⁸

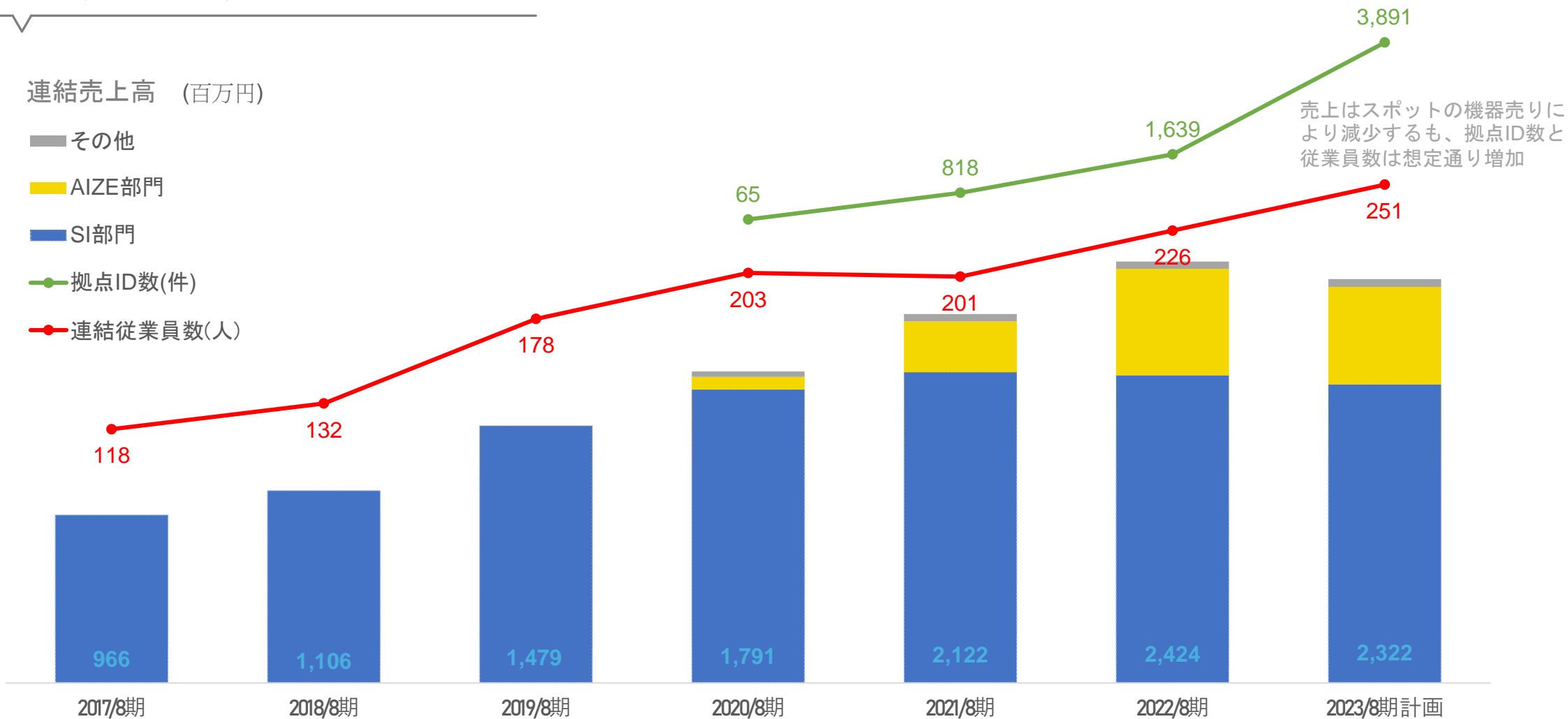
AIと人との共進 CAIの先行例として



現在、将棋や囲碁のプロ棋士の多くがAIを使って戦術研究を行うようになっています。それは一方的にAIに頼るのではなく、AIが持ち得ない感性や発想力をプロ棋士が発揮することによって、より高度なレベルの将棋や囲碁が生もうとしているのです。そこは人間とAIが協力して切り拓く地平の最先端です。第3次AIブームの先をいく、人とAIの共存であるCAI（Co-evolutional AI：共進化AI）の時代がすでに始まっています。トリプルアイズは囲碁AIの研究を通じてAIと人間の共存の方法を探ってきました。誰もまだ見ぬ世界にすこしだけ早く足を踏み入れています。

*1：共同開発プロジェクト「GLOBIS-AQZ」での成績。*2：2020～2021年は新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、大会参加を見送っておりました。

売上高、従業員数、拠点ID数 推移





Contents

01

最新業績

会社概要

市場可能性

強みと特徴

成長戦略

経営指標

リスク情報及び補足情報

前年同期比で減収減益となっております。

SI部門においては、AIZE部門への人的リソースのシフト及びエンジニア採用市況の逼迫によるビジネスパートナーの確保が想定通りに推移しなかったこと、AIZE部門においては、新型コロナウイルス感染症に対する感染症法上の扱いの変更等に伴い市場ニーズの変化による機器の販売が落ち込んだこと等が、それぞれ原因でございます。また、当第2四半期において、減損損失、ソフトウェア評価損を計上しております（次頁）

2023年8月期 第2四半期連結累計実績 (前年同期比)

売上高	1,099百万円 (△9.3%)
売上総利益	298百万円 (△15.1%)
営業利益・損失(△)	△33百万円 (営業利益96百万円)
経常利益・損失(△)	△30百万円 (経常利益93百万円)
親会社株主に帰属する 四半期純利益・損失(△)	△401百万円 (四半期純利益84百万円)

AIソリューションセグメント 2023年8月期 第2四半期累計実績

売上高(前年同期比)	1,086百万円(△9.6%)
うちSI部門	816百万円(△6.8%)
うちAIZE部門	270百万円(△17.1%)
売上総利益(前年同期比)	290百万円(△15.9%)
うちSI部門	193百万円(+2.3%)
うちAIZE部門	96百万円(△38.0%)
経営指標(KPI)	
SI部門	
エンジニア単価(前年度差)	614千円(△6千円)
エンジニア人月(前年同期比)	1,329人月(△5.2%)
AIZE部門	
拠点ID数(前年度差)	2,545件(+906件)
リカーリング収益(前年同期比)	49,259千円(△10.0%)

※ リカーリング収益とは、対象連結会計年度又は累計期間における継続課金となる契約に基づく収益金額の合計であり、月額利用料や初期導入費用等により構成されるものであります。

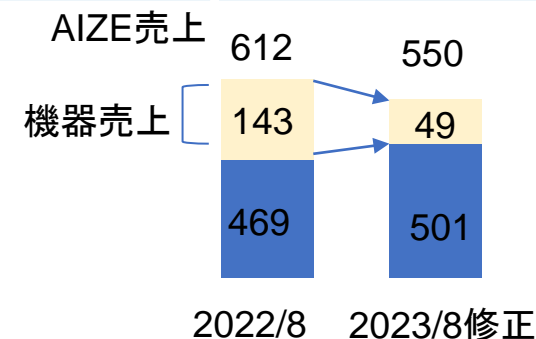
AIソリューションセグメントにおいて、減損損失324百万円を、ソフトウェア評価損26百万円をそれぞれ計上しております。背景には以下の社会情勢、当社の判断がございます。

- 当社グループの「AIソリューション事業」セグメントにおいて、新型コロナウイルス感染症対策として提供してきた自動検温装置と画像認識技術を結合したサービスに関して、2023年1月27日に政府により発表された新型コロナウイルス感染症に対する感染症法上の位置づけの変更(2類感染症から5類感染症への変更)等に伴い、需要の低下に影響を及ぼしております。
- また、当社グループは、顔認証AIが世の中に欠かせないテクノロジーとして社会に広く実装されるよう、大手企業含むパートナーとも協働し取り組んでおりますが、当該位置づけの変更に伴い、人々の生活や行動を変えるシステム実装には当初の想定以上に丁寧な検討を行い、時間をかけることが必要であり、あわせて、これらに関するシステム実装の規模拡大や収益化も短期の見込み数値として織り込むべきではないと判断いたしました。
- 具体的には、当社グループの当初の想定では、2023年8月期中に、新型コロナウイルス感染症への対策の一環で、マスクを着用した状態でも利用可能な精度を持つ顔認証AIが搭載された製品またはサービスが、大手企業含め広く使われるようになり、当社グループの売上高も増加する前提でございました。
- また、アルコール検知器と顔認証AIの連携サービスにつきましても、2022年10月に予定されていた改正道路交通法施行が延期し、その再施行を見据えた営業活動を推進してございました。
- 一方で、当該位置づけの変更に伴い、当社グループの顧客において、今後の新型コロナウイルス感染症への個人の対応が多様となる中で、顔認証AIが搭載された製品またはサービスの導入をペンディングまたは見送るケースが発生しております。
- また、複数の顧客へヒアリングを行った結果、再度導入検討を行う際は、単なる新型コロナウイルス感染症対策のための非接触を目的としたものではなく、利便性や効率性の向上等を目的としたケースが多く、顧客での設備投資予算や、当社でのカスタマイズを行う時間の確保等を踏まえると、当社グループの業績へ織り込むタイミングはこの半年～1年等の短期的なスパンではなく、2年程度かけた中長期的な時間軸であると判断したため、想定を変更いたしました。

当社グループでは従前より、AIZE部門におけるソフトウェア開発に関する費用(主にエンジニアの人件費/外注費)は、将来の収益獲得に結びつくことが確実な費用の前払いであると判断し、資産計上をしております。当第2四半期において、上記の現状を踏まえ、将来の一定期間にわたって償却予定であったものを、減損損失/ソフトウェア評価損として費用化を行います。また、2023年8月期第3四半期以降に発生するソフトウェア開発に関する費用は、研究開発費として費用処理を行うことといたします。また、これらを踏まえ、業績予想の修正を行っております。

売上高及び売上総利益に関しては、SI部門は、AIZE部門への人的リソースのシフト状況や足元のエンジニア採用市況を鑑みて、またAIZE部門は、市場環境の変化や当社の判断の見直し等を踏まえ、それぞれ見直しを変更しております。コロナの影響によるスポットの機器売上が減少した理由が大きくなっております(右記の通り)。なお、AIZE部門の売上総利益率の悪化は、売上高の減少に伴う原価の固定費率の上昇によるものでございます。販売費及び一般管理費は、エンジニア人材不足時代において、chatGPTをはじめとしたAI分野の技術追求の重要性がさらに高まる中、将来を見据えた人材への投資やソフトウェア開発に関する費用を研究開発費として計上し、80百万円増加しております。

当期純損失の計上は、減損損失/ソフトウェア評価損の計上に加え、繰延税金資産の取り崩しによるものです。



(単位: 百万円)	2023年8月期 期首通期計画	2023年8月期 修正通期計画	増減額	増減率	2022年8月期 実績
売上高	2,601	2,322	△279	△10.7%	2,424
うちSI部門	1,770	1,717	△52	△3.0%	1,769
うちAIZE部門	781	556	△225	△28.8%	612
売上総利益	747	593	△154	△20.6%	693
うちSI部門	388	382	△6	△1.6%	388
売上総利益率(%)	22.0	22.3			22.0
うちAIZE部門	330	182	△147	△44.7%	281
売上総利益率(%)	42.3	32.9			46.0
販売費及び一般管理費	720	804	+84	+11.7%	560
営業利益または損失(△)	26	△211	△238	—	133
経常利益または損失(△)	28	△209	△238	—	115
親会社株主に帰属する 当期(四半期)純利益または損失(△)	22	△583	△606	—	112

※売上高及び売上総利益の内数は、AIソリューションセグメントのみ記載しているため合計金額と一致しません。

SI部門においては、AIZE部門への人的リソースのシフト状況や足元のエンジニア市況を鑑みて、またAIZE部門においては、市場環境の変化や当社の判断の見直し等を踏まえ、それぞれ業績見直しを変更しております。AIZE部門の拠点ID数の大幅な増加とリカーリング収益の減少については、リカーリング収益の増加よりも、機器の単価が低いアルコールチェッカーと連携したサービスの拡販を優先的に進め、拠点ID数を増加させることを重視した結果でございます。

また、リカーリング収益の減少については、P6に記載した通り、新型コロナウイルス感染症に対する感染症法上の位置づけの変更(2類感染症から5類感染症への変更)による影響と、大手企業の顔認証サービスの推進の時間軸に関する影響を受けております。

	2023年8月期 期首通期計画	2023年8月期 修正通期計画	増減差	2022年8月期 通期実績
AIソリューション事業				
SI部門				
エンジニア単価(千円)	588	609	+21	620
エンジニア人数(人月)	3,006	2,818	△188	2,850
AIZE部門				
拠点ID数(件)	2,262	3,891	+1,629	1,639
リカーリング収益(千円)	153,399	100,068	△53,331	104,052
研修事業				
請負金額(千円)	40,300	40,209	△91	32,506

AIZE部門を中心に業績見通しの変更を行うに至りましたが、AIソリューションセグメント全体において、安定的なビジネスの推移を示す、継続的な契約に関する取引高(取引が1年超継続している得意先に対する四半期毎の売上高)については拡大傾向を維持しております。

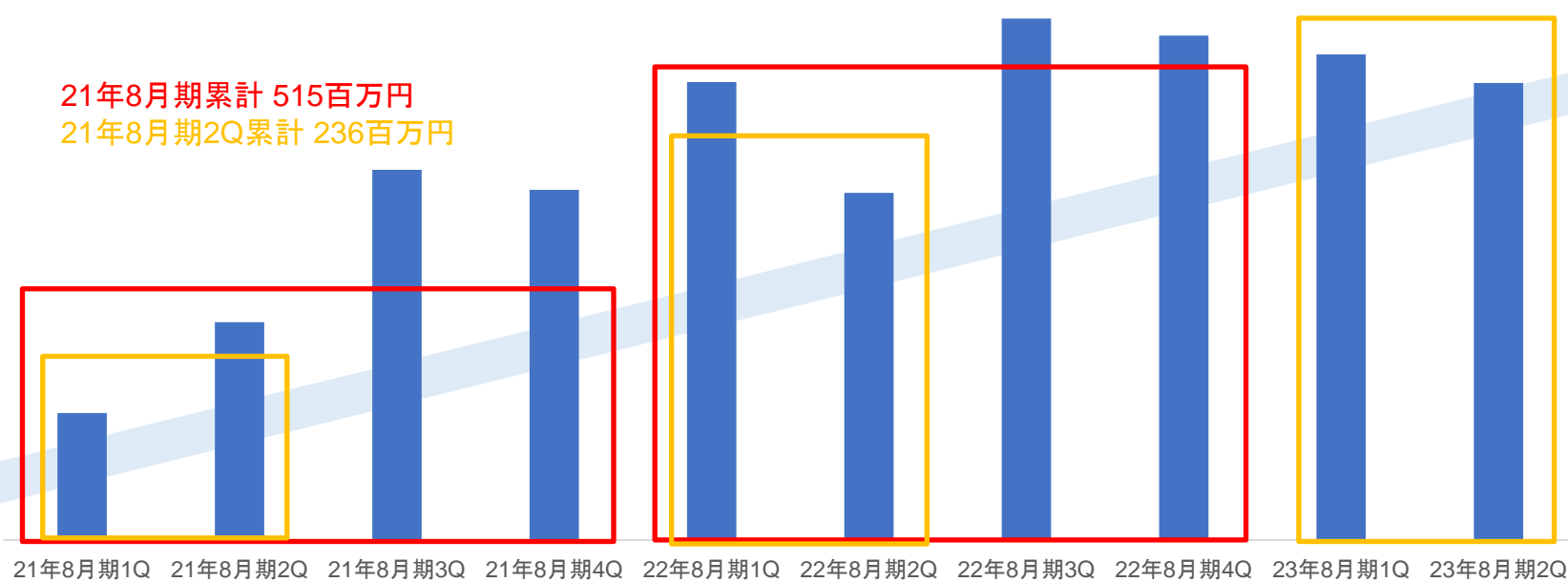
- ・ SI部門においては、安定的な取引のさらなる拡大、また当第2四半期で勝ち筋が見えてきたビジネスパートナーとの連携による積み増しによる売上高の増大に取り組んで参ります
- ・ AIZE部門においては、中長期的なMRRの拡大に繋げるため、引き続き拠点ID数の増加に繋がる活動に注力いたします

23年8月期2Q累計 300百万円(前年同期比+5.1%)

22年8月期累計 595百万円(前年比+15.5%)

22年8月期2Q累計 285百万円(前年同期比+20.7%)

21年8月期累計 515百万円
21年8月期2Q累計 236百万円



単位：百万円



Contents

02

会社概要

最新業績

市場可能性

強みと特徴

成長戦略

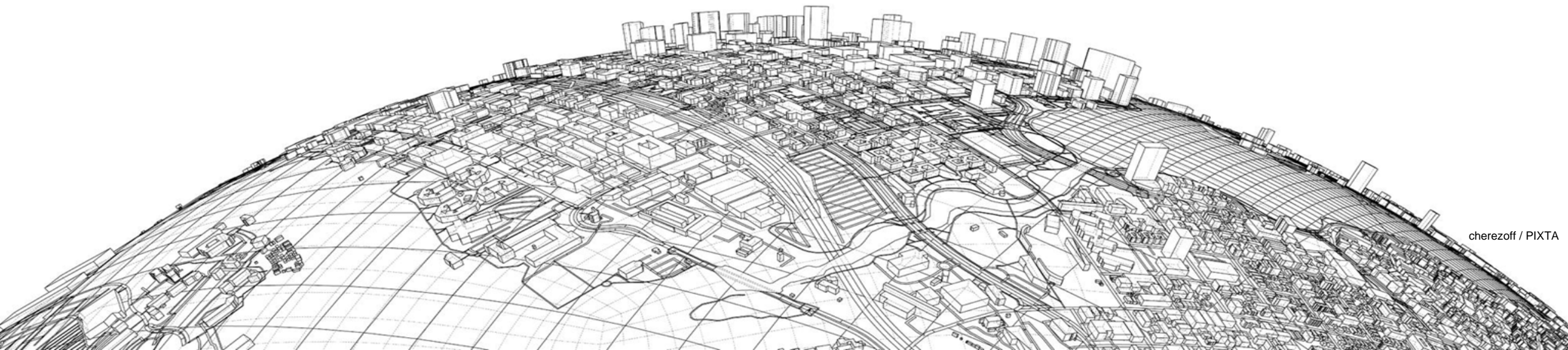
経営指標

リスク情報及び補足情報

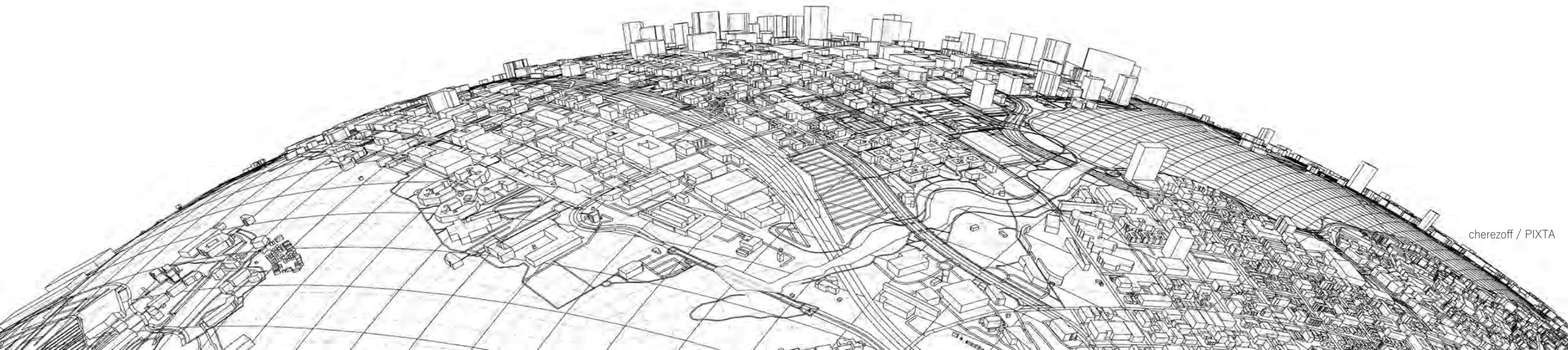
AIをはじめとする現在の先端テクノロジーが市場を変え社会を変え、文化を変えるには想像力が欠かせません。
想像力によって先端テクノロジーは私たちみなのも物になるのです。

創業以来、トリプルアイズは
先端テクノロジーをいかに私たちみなのも物にするか、
どうやったら社会に実装できるか。そのことをずっと追求してきました。

トリプルアイズは、テクノロジーを
社会に役立てるために想像力を研ぎ澄ましています。



会社名	株式会社トリプルアイズ (英名：TRIPLEIZE CO.,LTD.)
設立	2008年9月3日
所在地	東京都千代田区神田駿河台三丁目4番地 龍名館本店ビルディング12階
従業員数	251名 (2023年4月1日時点)
資本金	1,389百万円 (2022年8月31日時点。資本準備金を含む)
市場区分	東証グロース市場 (証券コード:5026)
代表	山田 雄一郎
事業内容	システムインテグレーションおよびAIプラットフォームの提供
関係会社	株式会社所司一門将棋センター、株式会社シンプルプラン
特許	情報処理装置、情報処理方法、及びプログラム (出願番号：特願2020-067799) 複数拠点における時間的整合性を根拠とする本人認証AIシステム
資格	ISO 9001 JQA-QMA15648 (品質) ISO/IEC 27001 JQA-IM1456 (情報セキュリティ) ISO/IEC 27017 JQA-IC0003(クラウドサービスセキュリティ)



- 深層学習（ディープラーニング）発明 … 2006
- ISLVRCで深層学習手法を駆使するトロント大圧勝 … 2008
- Google社、機械学習による猫の画像認識に成功 … 2012
- DeepMind社の囲碁AI「alphaGo」、プロ棋士に勝利 … 2014
- … 2016

人知を超える神の一手が打たれた！



出典 <https://www.asahi.com/articles/ASK1D5SJ4K4BUCLV00Y.html>

- … 2008
- … 9月 東京都千代田区に株式会社トリプルアイズを設立
- … 2012
- … 2014
- … 2016
- … 2017
- … 8月 社内に囲碁AIプロジェクトチーム発足
- … 4月 国内初のブロックチェーン業界団体「ブロックチェーン推進協会」設立を支援
- 7月 AI(DeepLearning)基盤となる「Deepize」をリリース
- … 2019
- … 8月 測量作業向けドローン制御アプリ「Droneize」をApp Storeにてリリース
- 9月 産業用モーターとITを融合したIoTサービスを開始
- … 2019
- … 3月 AIによる画像認識プラットフォーム「AIZE」(アイズ)を発表
- AI教育事業「CSEA(シー)」を発表
- 「AI 囲碁世界一奪取宣言」を発表
- 将棋採用（商標登録）スタート
- 4月 囲碁 AI 世界大会「博思杯2019」(開催場所:中国、福州市)にて4位を獲得
- 7月 囲碁 AI 大会「2019年 CGF オープン」にて1位、2位独占
- 12月 囲碁 AI 世界大会「第11回 UEC 杯コンピュータ囲碁大会」にてプロジェクト参画したGLOBIS-AQZが準優勝
- … 2020
- … 3月 AIZE による顔認証決済サービス「ヤマダ Pay」がスタート
- 7月 画像認識プラットフォーム・AIZE 開発プロジェクトVer.2へ移行
- … 2021
- … 3月 創業者・福原智 急逝
- 山田雄一郎社長就任
- … 2022
- … 5月 東京証券取引所グロース市場上場

The 3rd AI boom

Company History

総合商社

Marubeni

食品卸売



三井食品株式会社
MITSUI FOODS CO.,LTD.

小売・流通

銀座メガネコンタクト



電気機器

AIZE販売パートナー



建設ICT



株式会社 シーティーエス

情報通信



Sony Biz Networks Corporation



教育



不動産・建築



東急建設

セキュリティ

AIZE販売パートナー





Contents

03

市場可能性

最新業績

会社概要

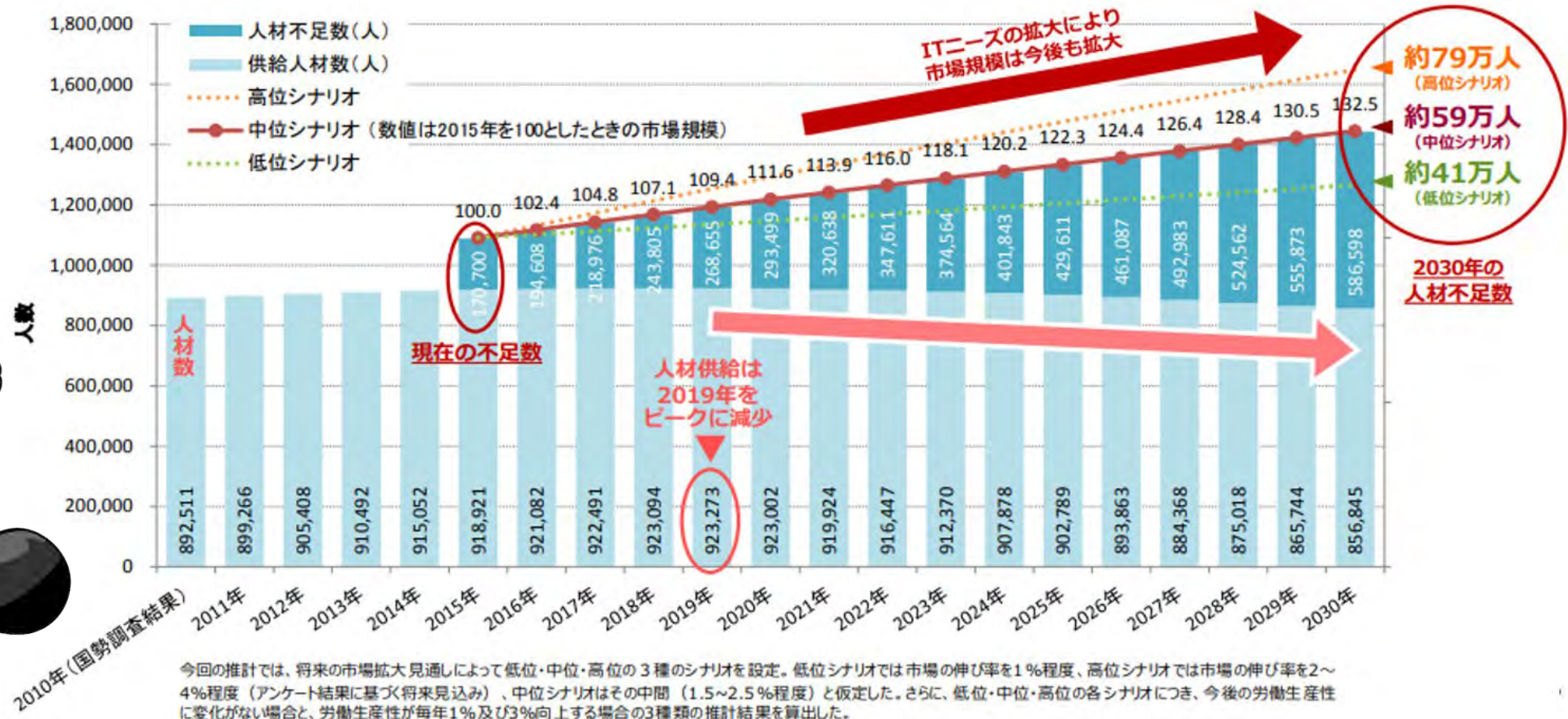
強みと特徴

成長戦略

経営指標

リスク情報及び補足情報

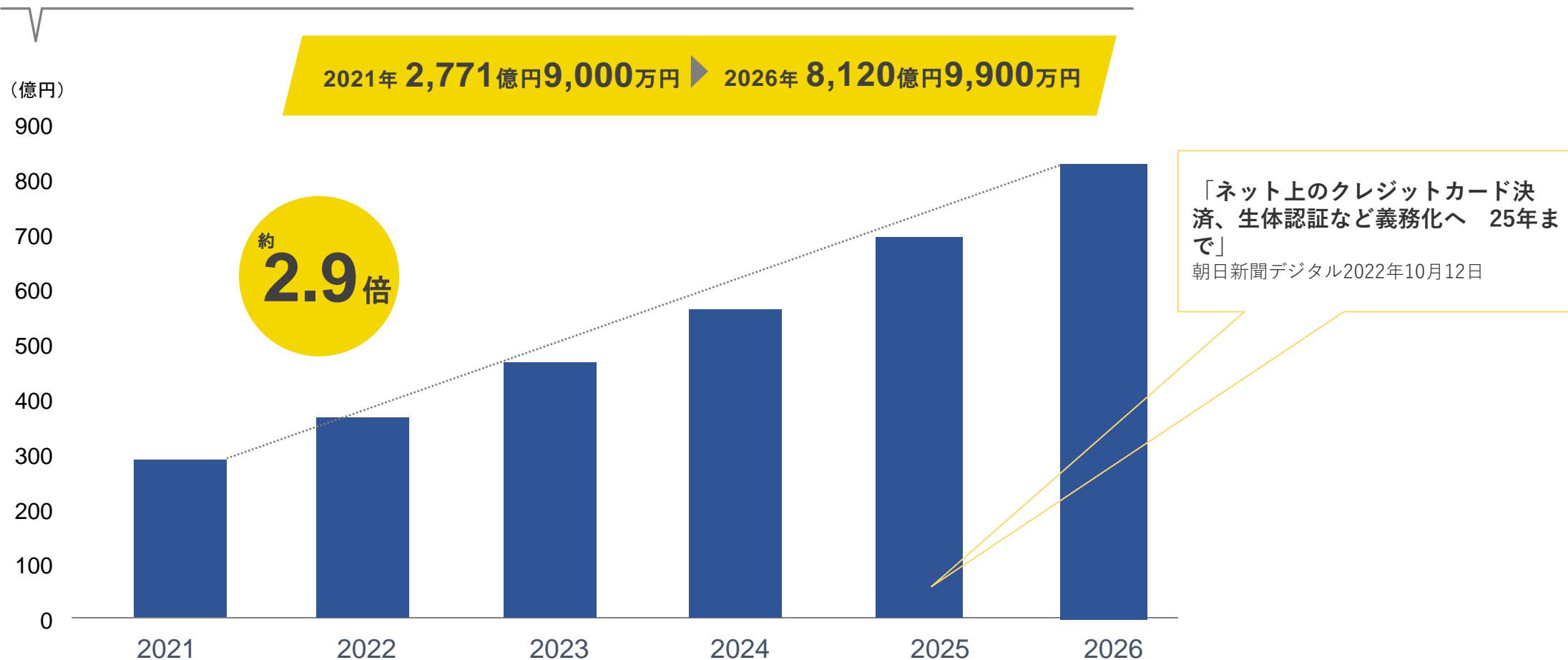
経済産業省は2019年をピークにIT人材の供給はすでに減少に転じているとし、2030年には最大で79万人にもものぼる人材不足が生じると予測しています。ITニーズは右肩あがりに高まる傾向をみせており市場規模の拡大も見込まれるなか、人材獲得は最大の課題となってきています。危機感を募らせる企業間での人材獲得競争も激化しつつあります。



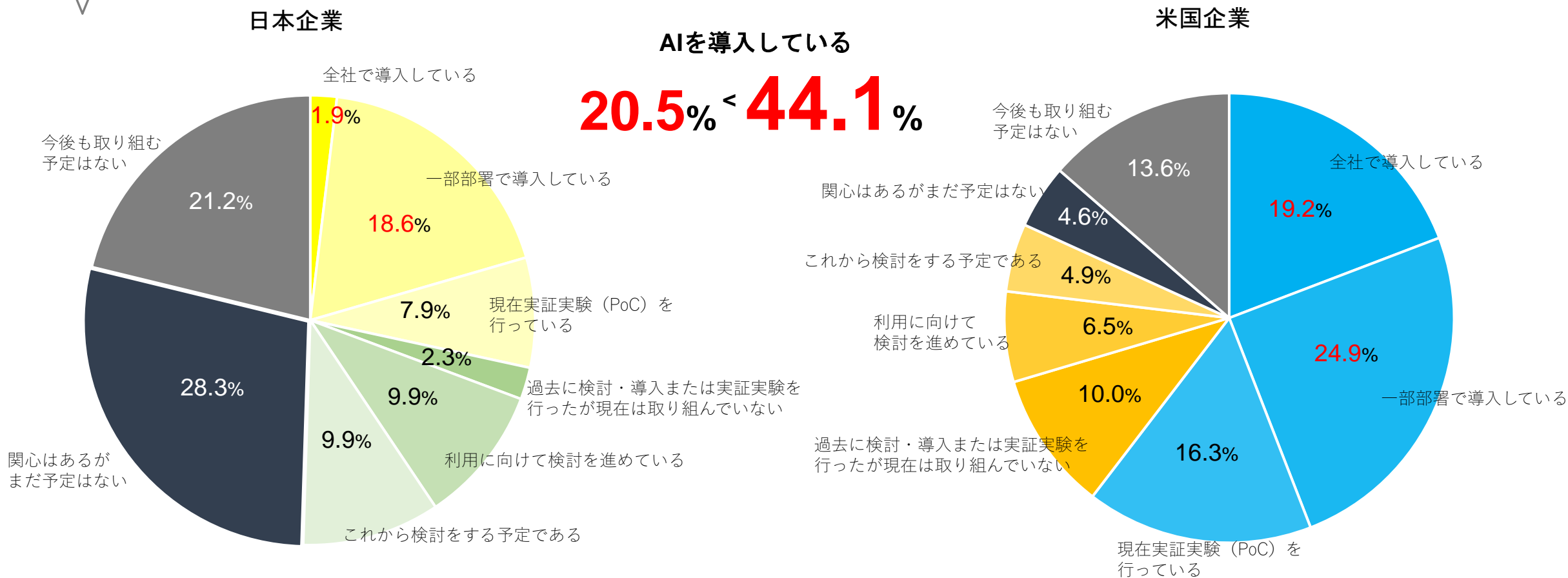
出典：経済産業省の「IT人材の最新動向と将来推計に関する調査結果」

国内AIシステム市場は、2021年に市場規模は前年比成長率26.3%で2771億9000万円に達する見込みです。2026年までのCAGR（年間平均成長率）は24.0%を維持して、2026年には市場規模8120億9900万円に達すると予測されています。

AIシステム国内市場（支出金額）



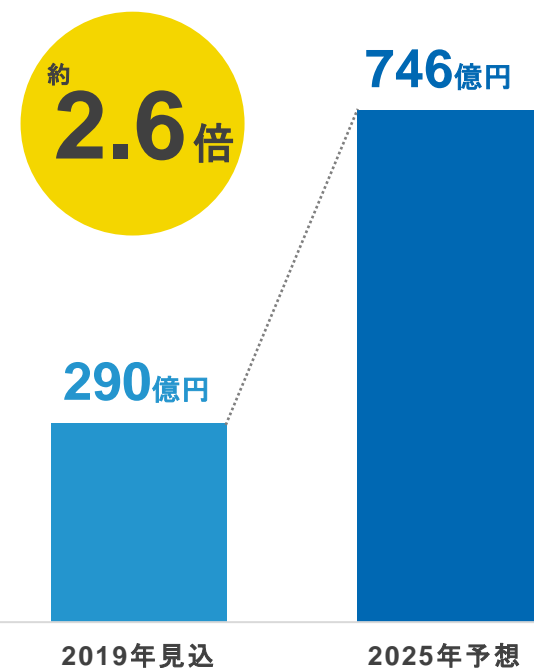
企業におけるAIの利活用状況 第3回 新しい資本主義実現会議資料より（2022年2月）



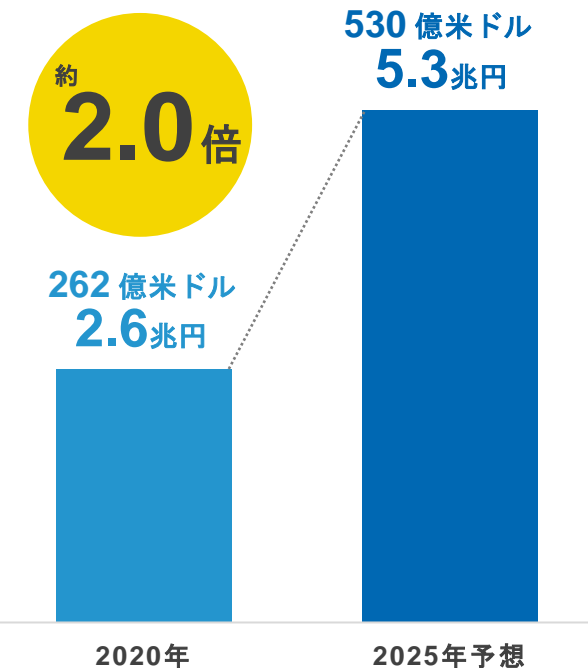
*日本:製造業、非製造業の経営層またはICT関連事業部門の責任者もしくは担当者に対するアンケート調査(2021年7月5日~8月6日に実施)。有効回答数530。
 米国:製造業、非製造業のマネージャークラス以上に対するアンケート調査(2021年7月8日~7月19日に実施)。有効回答数369。
 (出所)独立行政法人情報処理推進機構「DX白書2021」を基に作成。

画像認識サービスのニーズは人手不足に悩む流通業を中心に徐々に顕在化しております。今後高齢化がさらに進む日本社会において他業界もふくみ深刻化することが予想されます。これにより画像認識システムによる接客支援などへのニーズは更なる拡大が予想されます。

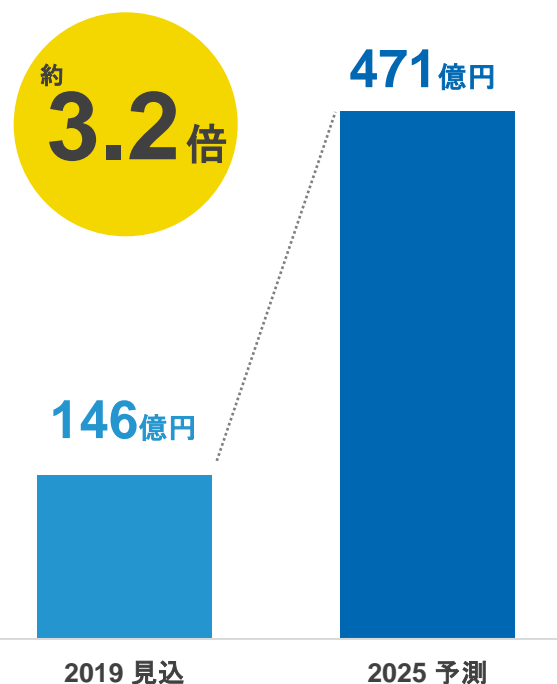
画像認識関連技術（国内市場）*1



画像認識関連技術（世界市場）*2



顔・表情認識AI（国内市場）*3

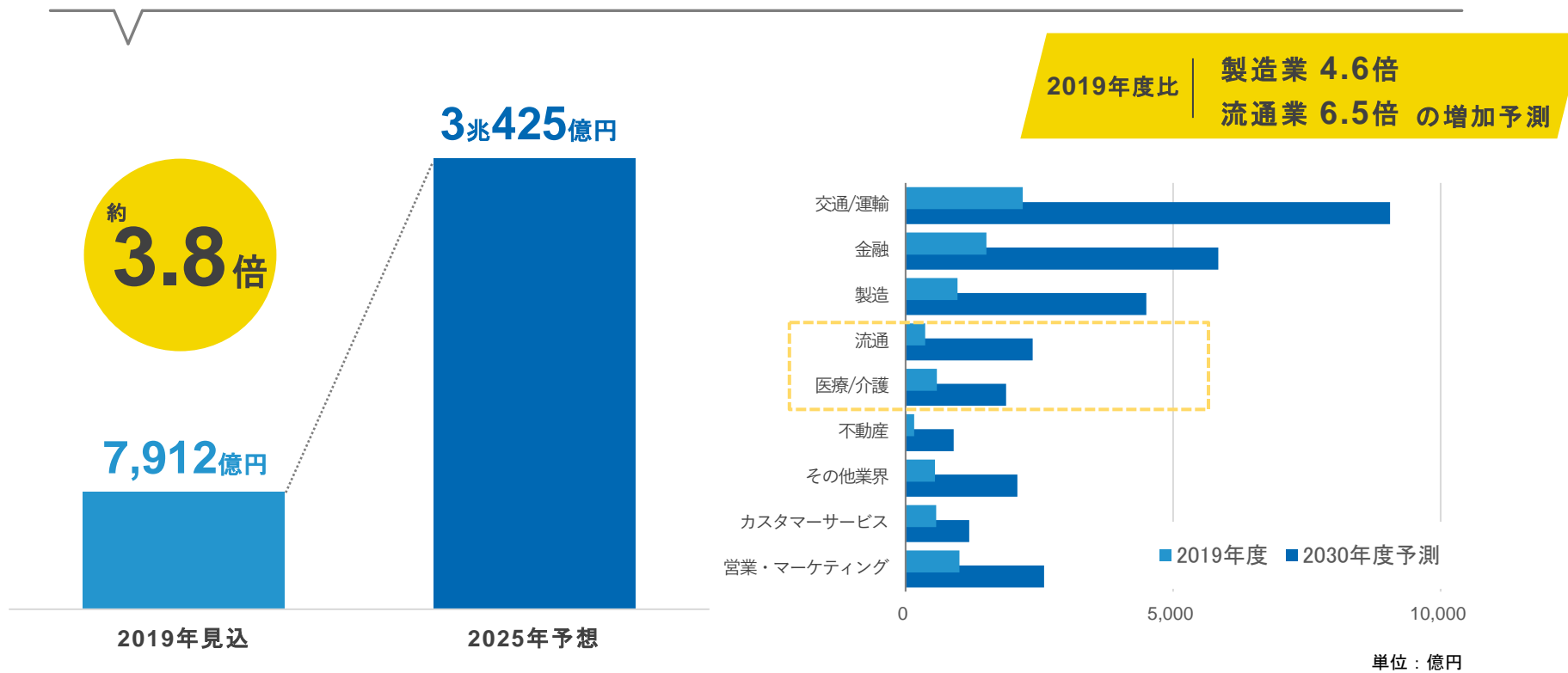


出典(*1,*3)：富士キメラ総研『2020 画像・音声AI/次世代インターフェース市場の現状と将来展望』

出典(*2)：株式会社グローバルインフォメーション『画像認識の世界市場（～2025年）』

SI部門は、DX市場及びAIシステム国内市場に牽引される構造にあります。新型コロナウイルス感染症の拡大が契機となり、IoT・AI・RPA・5G・ブロックチェーンなどDXの基盤となるデジタル技術が実用段階に入り、DXへの投資は本格化しました。

DX国内市場（投資金額）



出典：富士キメラ総研「2020 デジタルトランスフォーメーション市場の将来展望」



Contents

04

強みと特徴

最新業績

会社概要

市場可能性

成長戦略

経営指標

リスク情報及び補足情報

Technical Capabilities

技術力 × 社会実装力

Implementation Capacity

二刀流



対
策

研究開発系
AI
ベンチャー

大学院の研究室にルーツをもつ企業が多い。技術力は高いが顧客ニーズに応えるマーケティング力が弱い。

ニッチ
AIサービス
特化型企业

OEMなどで業界に特化した特異なAIサービスを提供。市場性の高いAIサービス開発では後手にまわる。

他社API活用
AIサービス企
業

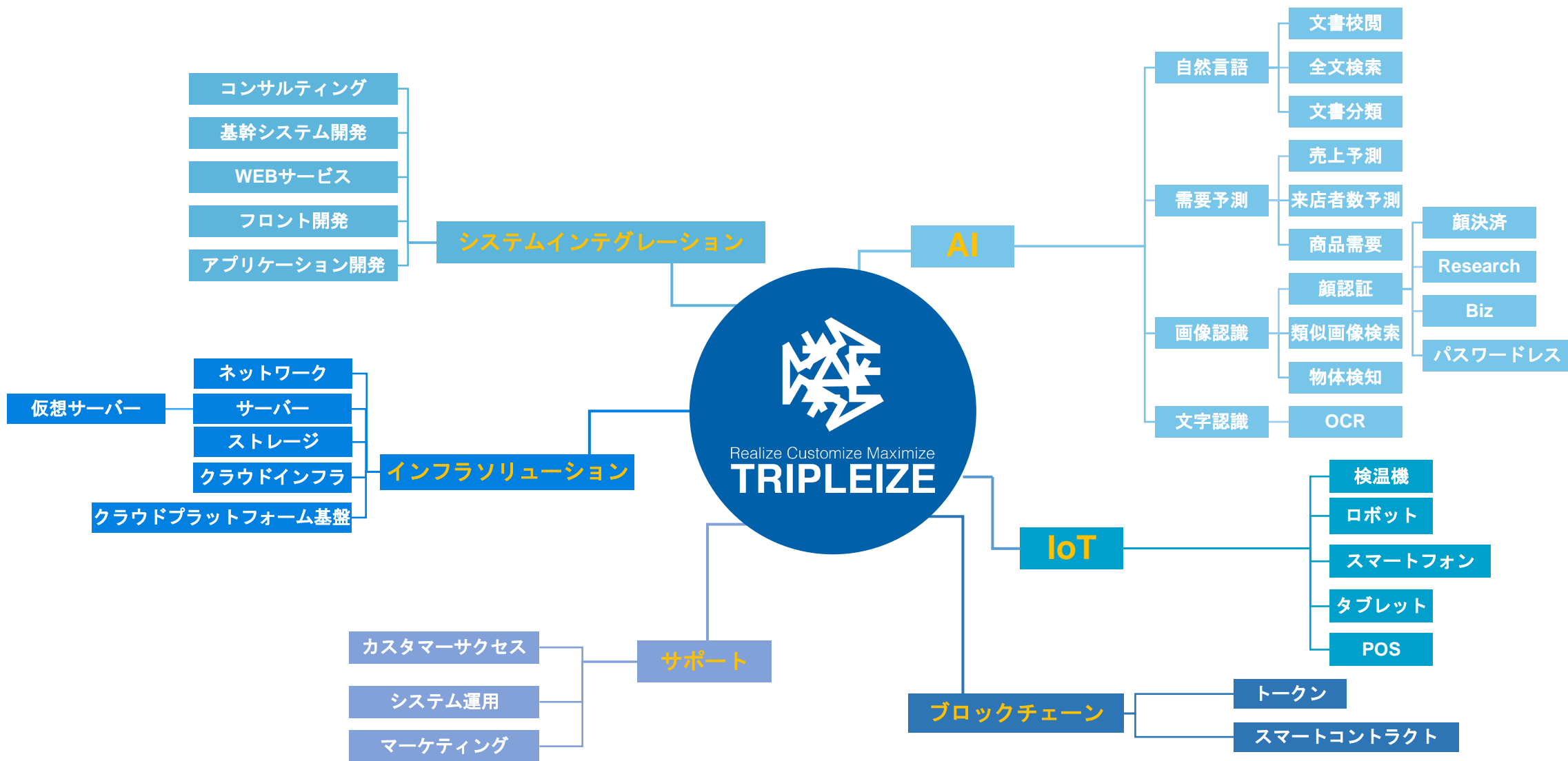
グローバルIT企業がオープンソースとして提供するAPIを活用してサービス展開、自社での開発力はなく独自性うすい。

Realize Customize Maximize

TRIPLEIZE

AIの独自開発を行いながら
実装システム構築まで。
本当に使えるAIプロダクトを提供。

社会実装力



SI部門



エンジニア出身の創業者・福原の経験から
 スタートした当社の基盤となる事業。
 大手SIerのみならず、エンドユーザーとして
 大手企業との取引も拡大。



DXイノベーション

AIZE部門



2014年からスタートし世界大会での好成績を誇る
 囲碁AIの研究開発から生まれた、
 最先端の画像認識プラットフォーム事業。

基幹システム
 決済システム
 インフラ構築

提供サービス

AIZE Biz
 AIZE Research
 AIZE Biz+
 AIZE Research+

AIZE PAY
 AIZE API
 AIZE Breath

73.0%



売上構成 *1



25.3%

56.1%



粗利構成 *1



40.6%

26.7%



年平均成長率 *2



191.2%

158人



エンジニア数 *3



44人

*1: 売上構成及び粗利構成は2022年8月期のもの。売上・粗利の比率合計に研修事業及びその他事業は含まれておりません
 *2: 年平均成長率は、SI部門：2013年8月期-2022年8月期、AIZE部門：2020年8月期-2022年8月期
 *3: エンジニア数は、2023年4月1日現在

クライアントの課題をシステム化によって解決する流れを一気通貫で提供。
 営業、マーケティングとエンジニアの密接な連携を通じて、顧客の事業価値の最大化に寄与。



他社例

分断

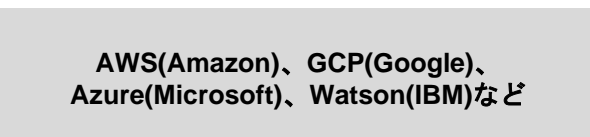
サービス提供



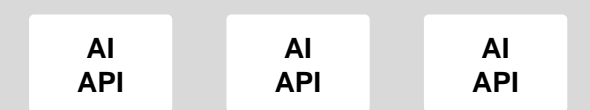
サービス提供システム



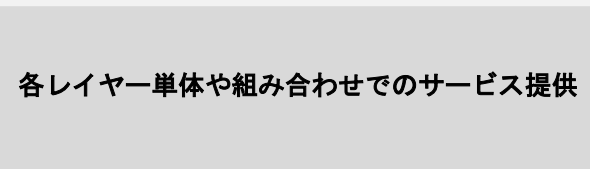
プラットフォーム



AlaaS



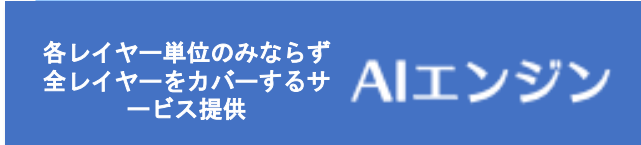
AIモデル



当社

一連

デバイス、エッジ端末
(オリジナルアプリインストール)



デバイス数
エッジ数
(機器物販)

拠点ID数^{*1}
OEM
カスタマイズ
(MRR、開発費)

クラウドコンピューティング^{*2}
(MRR、構築費)

利用回数
トランザクション数
月額固定 等
(MRR)

R&D領域

*1: 拠点ID数とは契約企業数やユーザー数、OEM契約等を総合した課金単位です

*2: AIZEのサーバーはAWS上に構築しており、クラウドコンピューティングの設計、構築等自社で行っております。当社は設計構築を事業化しております

収益を伸ばし経営を安定させながら、多様な現場での経験実績によって優秀エンジニアを輩出するトリプルアイズの根本です。



オープン系・Web系



サーバー・ネットワークホスト・Cloud



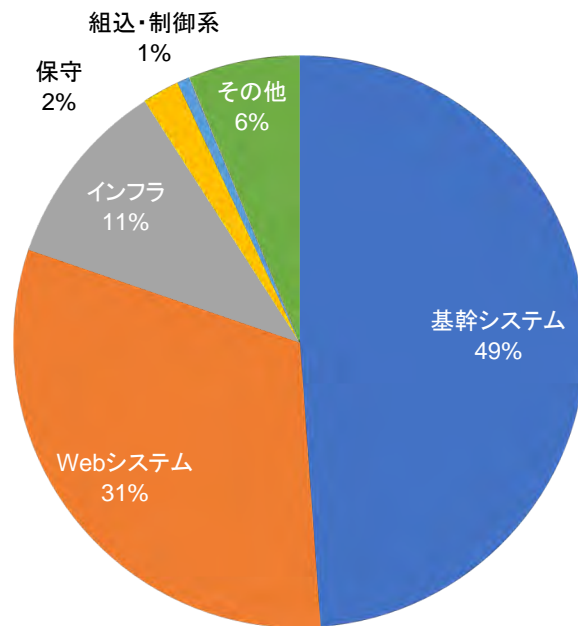
社内SE・データセンター



インフラ・基幹システム・スマホアプリ・Web

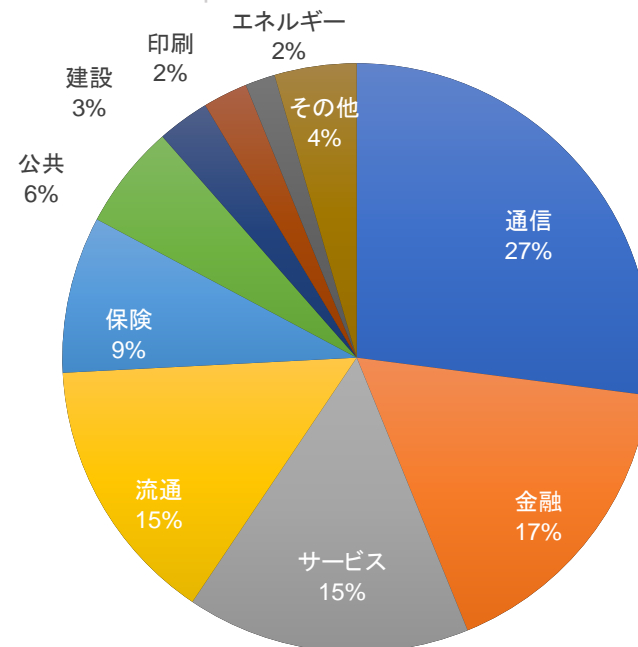


22.0%
粗利率



案件比率 (売上)

620千円
月エンジニア単価



業種別比率 (件数)

2,850人月
SIエンジニア稼働工数
(協力会社含む)

2022年8月期実績

*1: 情報システムやソフトウェアの受託開発案件のうち、顧客から直接受注したもの

SI部門

DXエンジニア

275名

内 社員157名・協力会社118名

(2023.4現在)

AIZE部門

AIプロフェッショナル

44名

(2023.4現在)

DX支援を強かにサポートできるハイスキル人材の育成に注力。
プロジェクトマネージャー人材を採用・育成し、より上流工程の受託案件
を獲得。

最先端AIの研究開発を行う人材が多く在籍。
第11回UEC杯コンピュータ囲碁大会（2019年12月）で2位となった囲碁AI
の研究開発のネットワークを活用し、優秀な人材を採用。

3つの

人材バランス

プロマネ人材
上級中級SE
上級中級PG

中級上級エンジニア

122名

アジャイル開発に
スピード対応

協力会社
取引実績

創業以来

約 600 社

AIプロフェッショナル
データサイエンティスト

総勢 20 名超

先端技術開発
プロジェクト推進

世界大会

第 2 位

囲碁AI研究開発のネットワーク
高度AI人材採用

G検定^{*1} 合格者

総勢 20 名超

ディープラーニングへの
組織的理解

*1：一般社団法人日本ディープラーニング協会が主催する検定。事業に活用できるAIの知識を検定試験する

AI実装のプロセス



技術力

「実践学習」のデータアプローチの強さ

手法はディープラーニングに固定せず、AIタスクによっては統計・機械学習アプローチも行います。データアプローチでは囲碁AIでも非常に重要で、トリプルアイズはここに知見があります。囲碁AIのデータは棋譜から特徴量を抽出する（画像解析）ため、そこに工夫が必要となり、強い囲碁AIに必要な技術なのです。

社会実装力

AIを「システム実装」できる珍しさ

トリプルアイズのサービス「AIZE」は、全て自社で開発しているながら、顧客ニーズから市場性を分析して、社会に本当に求められるテクノロジーの提供を行う、マーケットインの開発を行なっています。この実装力（カスタマイズ力）は、毎期の安定成長の実績に裏付けられております。

AIエンジン

学習モデルを備えたコアテクノロジー

ファンクション

画像認識
自然言語
需要予測
文字認識

サービス

組み込み
アプリやデバイスへの実装

価格帯

ライセンス費

画像認識AI

事前登録のない不特定多数の人や物、状態を認識する

サービス

マーケティング
リテールデータ/店舗管理ポイントシステム
O2O/集客/クーポンおもてなし
接客/インフォメーション安全管理
防災/無人監視/転売対策

価格帯

初期費用+機器代金+月額費用

顔認証AI

事前登録された人や物と、撮影時の人や物と照合する

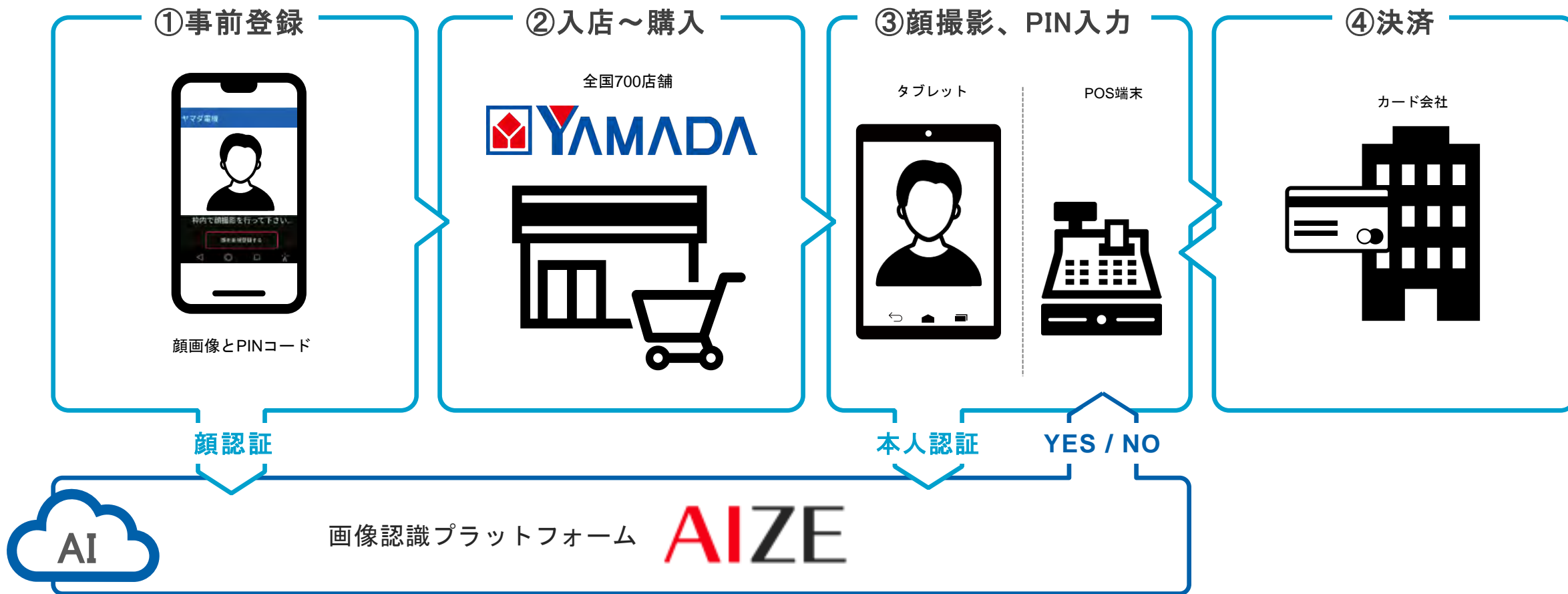
サービス

本人確認
eKYC/窓口業務/施設管理勤怠管理
労務管理効率化/コロナ対策入店管理
会員管理/コロナ対策顔認証決済
キャッシュレス

価格帯

初期費用+月額費用

家電量販店No.1のヤマダデンキの700を超える店舗の顔認証決済サービス「ヤマダPay」にAIZEを導入。
お客様が事前に自身のスマホを利用し、顔画像を登録することで、来店時の商品購入の際にスマホもクレジットカードも持たずにお買物ができる決済サービス。ヤマダNEOBANK口座での顔認証決済サービスの提供が2022年6月20日よりスタート。



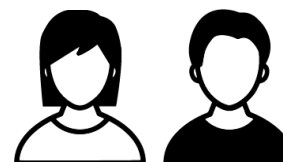
地域密着型の手スーパーマーケットチェーンでは、検温機型顔認証勤怠サービス「AIZE Biz+」を250拠点に導入し、従業員向けコロナ対策として利用されています。流通業、飲食業、工場などで、顔画像と検温機記録を紐づけることで、本部による一括管理が可能になりました。0.5秒以下で顔画像を認識できるAIデバイスで、従業員や取引先、お客様入退室時に自動で時間と体温を記録できます。手作業が圧倒的に減り、コストダウンが約束されます。



富士山静岡空港株式会社と共同で、地域に設置したカメラから取得したデータを分析し訪問旅行客がどのように各拠点を回遊しているかを可視化する実証実験を行なっています。マスコミにとりあげられニュースになりました。



富士山静岡空港



- 人の性別
- 施設を訪れた日
- 時間帯
- リピーター

- 人数
- 移動経路

大井川鐵道 新金谷駅



- 人の性別
- 施設を訪れた日
- 時間帯
- リピーター

2022年1月12日(水)～6月15日(水)のポイント付与期間中に、キャンペーンサイトから「顔写真とニックネーム」を登録し、対象店舗の検温機で検温するだけで毎日1ポイント。月3回実施する割引券引換えイベントに参加し、ランクに応じてOOTEMORIの割引券を配布するキャンペーン。

まずは顔写真とニックネームを登録!

1 QRコードからキャンペーンサイトへアクセス!



2 登録方法を確認し、「利用開始」ボタンをクリック!

3 カメラが起動します。正面を向いて「認証」ボタンをクリック!
※認証精度向上のため、マスクを外しての撮影を推奨

4 撮影した写真を確認し、「登録」ボタンをクリック。

5 サービス利用規約を読み、「利用規約に同意し次に進む」ボタンをクリック!

6 顔写真撮影時の注意事項を読み、「登録に進む」ボタンをクリック!

7 ニックネームを入力し、「登録」した画像で認証可能が再度撮影。

8 ポイント確認画面が表示されたら登録完了!
※真面目な顔写真はイメージです。
※QRコードは「顔」アプリメニューの登録画面で。

ポイントを確認しよう!

顔写真撮影前に、必ず「顔写真撮影時の注意事項」をご確認ください。次回以降ポイント確認時に顔認証ができない場合は、再登録していただく事となります。その場合、ポイントは0ポイントとなりますのでご注意ください。高い声、再度撮影のポイントは追加されませんので、予めご了承ください。

ポイント確認画面は、登録時QRコードよりアクセスし、顔認証を行うと表示されます。
※ポイント確認のために、キャンペーンサイトをブックマークすると便利です。

ポイントをとめよう!

顔写真とニックネームの登録が完了したら、下記対象店舗に設置されている検温器で検温し、体温が表示されたら1ポイント獲得!
※複数店舗利用しても、1日1ポイントまでの付与となります。

検温対象店舗

フロント、ラベスケーラ マスクリア、銀座橋本 GOCHU コチュ、JASMINE THAI, Belgian Brasserie Court Gent, おだしどん かつや、一口餃子専門店 餃家5丁目、やまのり、やまのり、やまのり、鳥居組、Daxco Deli、ゆや香齋 紅茶、サラダリア MARGO オートモリ店、タムリス オートマチ、bivaco mio mio、スパネイル、ファミリーマート

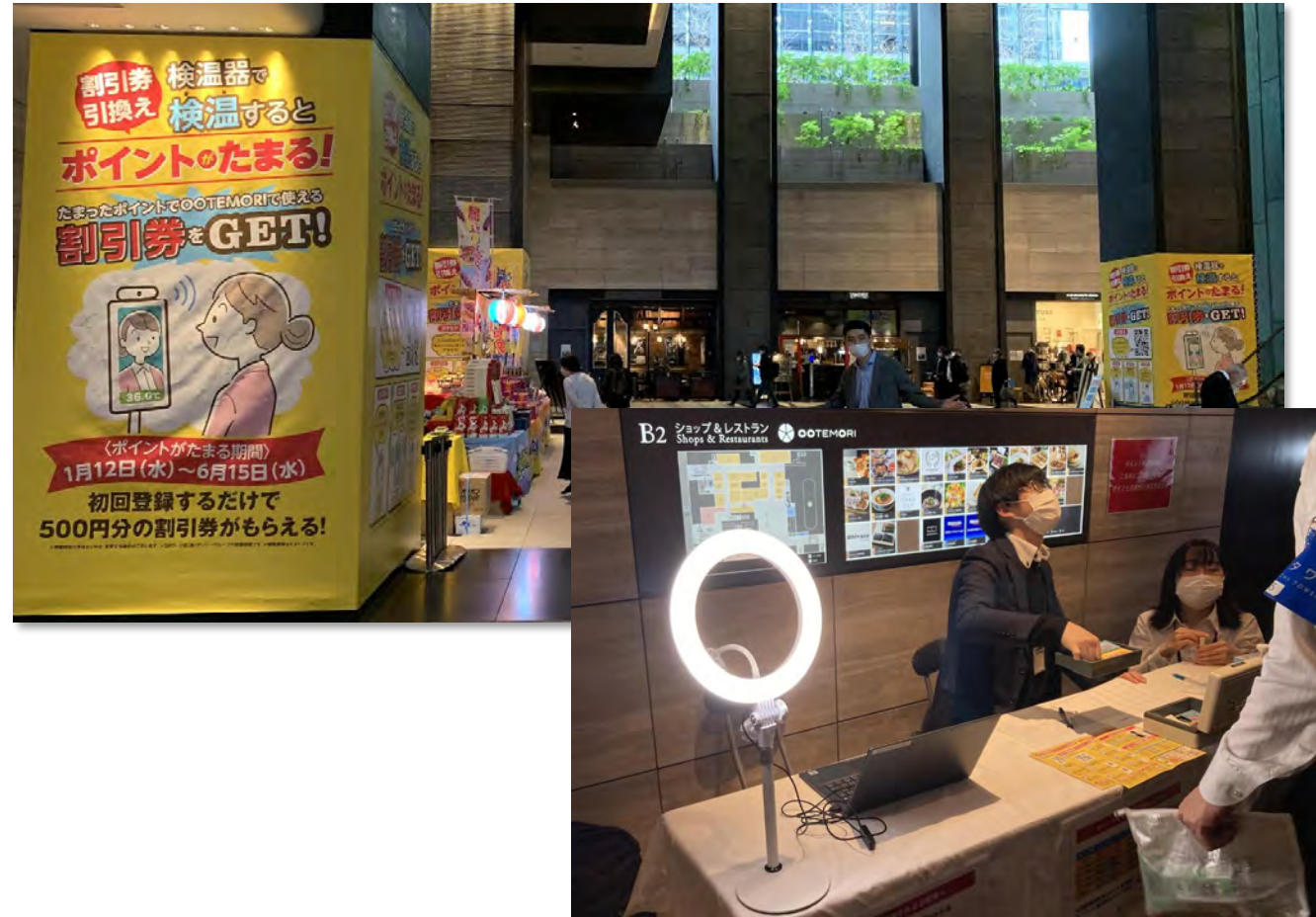
ポイントを割引券に交換しよう!

期間中、月3回開催する割引券引換えイベントで「OOTEMORI割引券」と交換できます。
※B2F特設会場 割引券引換えカウンターにご来場いただく必要があります。イベント期間内にご来場いただいた方のみ割引券と引換えさせていただきます。※初回登録特典は一人様1回限りとなります。※イベント開催時のランクに応じて割引券を配布いたします。

ポイント数	ランク	プレゼント
0pt	初回登録	500円割引券 (1,000円以上ご利用で使用) → 1枚
5~20pt	ブロンズ	500円割引券 (1,000円以上ご利用で使用) → 1枚
21~30pt	シルバー	1,000円割引券 (2,000円以上ご利用で使用) → 2枚
31~40pt	ゴールド	1,000円割引券 (2,000円以上ご利用で使用) → 3枚
41~50pt	プラチナ	1,000円割引券 (2,000円以上ご利用で使用) → 4枚
51pt~	ダイヤモンド	1,000円割引券 (2,000円以上ご利用で使用) → 5枚

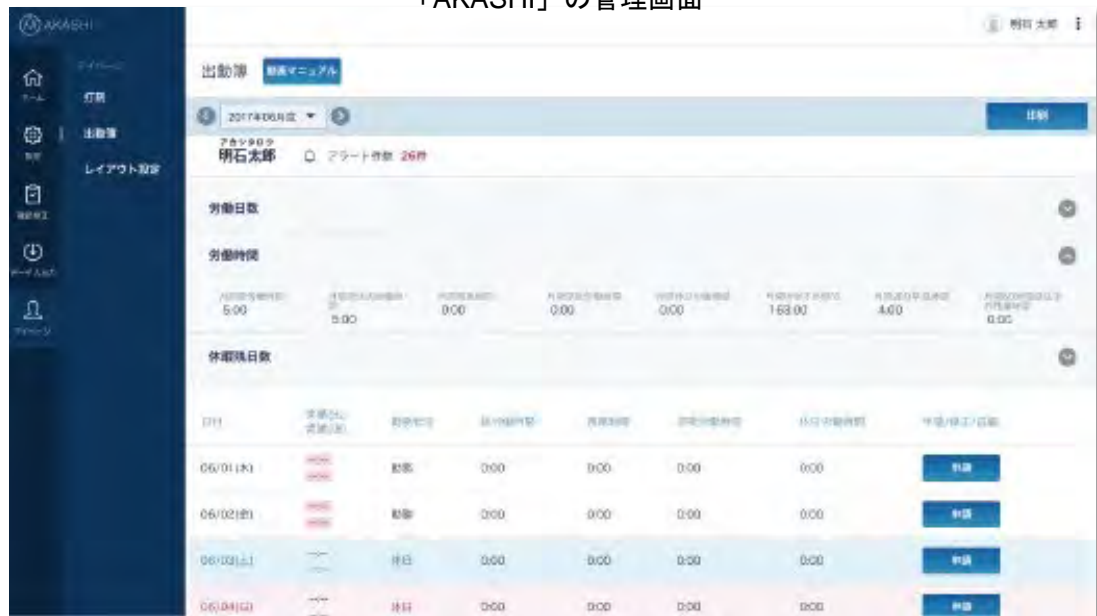
例えば

	1月	2月	3月	4月	5月	6月
Aさんの場合	登録 10ポイント 500円割引券 計2枚GET	25ポイント シルバー 1,000円割引券 2枚GET	イベント 不参加	45ポイント プラチナ 1,000円割引券 4枚GET	55ポイント ダイヤモンド 1,000円割引券 5枚GET	
Bさんの場合	途中参加もOK! 登録 0ポイント 500円割引券 1枚GET	15ポイント ブロンズ 500円割引券 1枚GET	イベント 不参加	31ポイント シルバー 1,000円割引券 3枚GET		



顔認証AI・AIZEは、ソニービズネットワーク株式会社「AKASHI」、株式会社アスピット「ASPIT」と相次いで連携が開始されました。既存の勤怠管理システムに顔認証AI・AIZEを搭載することで、既存システムの付加価値を向上しながら、AIZEのユーザー拡大を図ることができます。導入企業にとってはAI化のスムーズスタートとしても最適です。

「AKASHI」の管理画面



クラウド型勤怠管理システム



クラウド型勤怠管理システム「AKASHI」とは

ソニービズネットワークスが提供する「AKASHI」は、直感的に操作できるデザインを採用し、出勤簿確認や実績修正、各種承認などが簡単に行えるクラウド型勤怠管理サービス。36協定設定、年休管理簿や労働時間の把握など、あらゆる法改正や複雑な就業ルールにフレキシブルに対応します。

「ASPIT」の管理画面



飲食店向け業務支援システム



外食産業向け業務支援システム「ASPIT」とは

「ASPIT」は、外食ビジネスにおける「経営の見える化」を実現することができるシステムです。具体的な業務支援サービスとして、発注・買掛管理、売上管理、勤怠管理、シフト管理、在庫・棚卸管理、損益管理、小口現金管理、FC管理、調理工程表などを7000店舗以上に提供しています。

顔認証AI・AIZEは、株式会社チームスピリットが提供する働き方改革プラットフォーム「TeamSpirit」とのAPIによるサービス連携を開始されました。今回のAPI連携によって、「AIZE Biz」で顔認証を行った日時情報をリアルタイムで「TeamSpirit」の出退勤情報として自動登録することが可能になります。顔認証での勤怠打刻なので、ICカードやビーコン不要で紛失や破損等の心配もありません。また、本人以外のなりすまし打刻防止も可能です（認証率は正面画像で99%）。



■働き方改革プラットフォーム「TeamSpirit」とは

働き方改革プラットフォーム「TeamSpirit」は勤怠管理、工数管理、経費精算、電子稟議、社内SNS、カレンダーなど、社員が毎日使う社内業務を一元化した契約社数1600社以上、契約ライセンス39万以上（2022年11月末時点）のクラウドサービスです。複数の機能が連携して動くことで入社から退社までの働く人に関する活動情報が自然に集まる仕組みとなっており、収集したデータの分析により働き方の可視化をすることで、社員が取り組むべき重要な活動を洗い出し、生産性の向上につながる効果的なタイムマネジメントが可能になります。モバイルにも対応し場所を問わずどこでも利用することができますので、近年増加しているテレワークなど多様な働き方にも最適なサービスです。

サービス紹介ページ:<https://www.teamspirit.com/ja-jp/>

道路交通法改正（道路交通法施行規則の改正）により、「アルコール検知器」を使用して確認しその内容を記録することが義務付けられるようになりました。AIZE Breathは、AI顔認証とアルコールチェックと検温を一連の動作で行い、記録をクラウドに自動保存するシステムです。2022年5月のサービスローンチ以来、引き合いは急増中です。



「世界の飲酒検知器市場は2027年まで
年平均成長率**8.5%**で成長する見込み」
REPORTOCEAN (2021年10月)



白ナンバー事業者は全国に約**34万社**
対象となるドライバーは約**782万人**
THE SANKEI NEWS (2021年11月)

2022年12月1日、アルコール検知AIクラウドシステム「AIZE Breath」はハンディタイプが「IT機器を活用した遠隔地で行う点呼に使用する携帯型アルコール検知器」のカテゴリで一般財団法人環境優良車普及機構より助成対象機器に選定されました。Gマーク認定事業所が導入する場合に限り、助成対象となります。

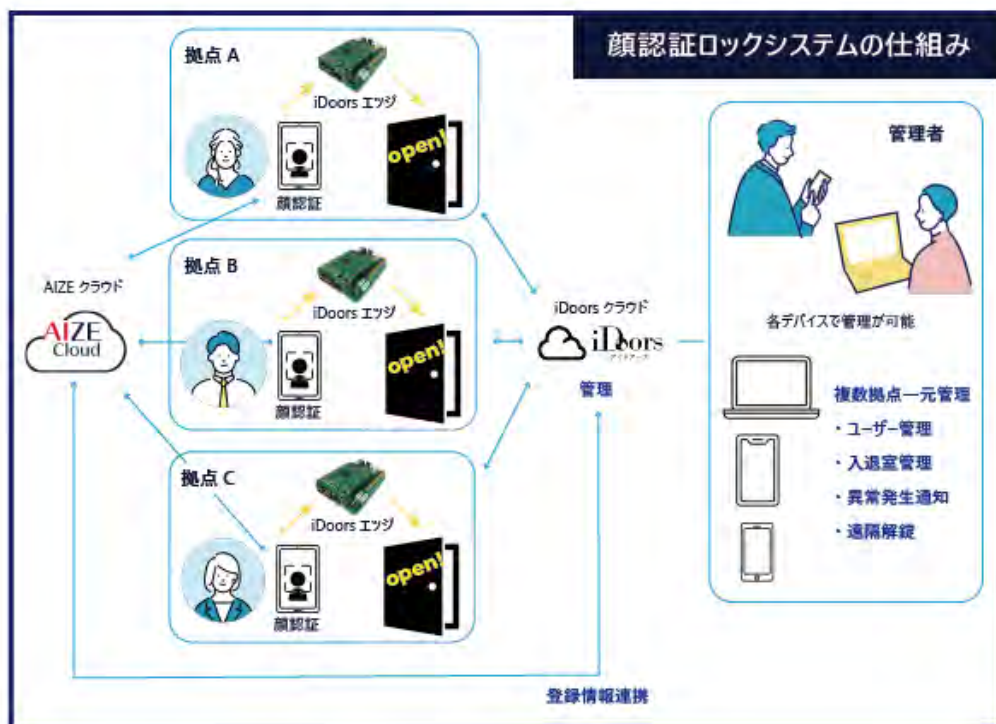
顔で認証、楽々クラウド管理

アルコールチェッカーは
アイズブレス



アルコール検査 + 勤怠 + 運転日報

株式会社エーティーワークスと、顔認証でドアロック解錠を可能にするサービス「AIZE Door」のサービス提供を開始しました。顔認証AIにエーティーワークス社のクラウド型入退室管理システム「iDoors（アイドアーズ）」を組み合わせることで、顔認証によるドアロック解錠が可能になります。



AIZE Door

- 顔認証ロックシステムでキーレス、カードレス、パスワードレスを実現
- 顔認証技術を活用し、セキュリティを強固に

A.T.WORKS

iDoors アイドアーズ

iDoors（アイドアーズ）とは

iDoorsとは、設置されたさまざまなリーダーとクラウドシステムが繋がることにより入退室が行える、エーティーワークスがサービス提供するクラウド型入退室管理システムです。エーティーワークス社が開発した専用OSを搭載したIoT電気錠制御盤「iDoorsエッジ」によりクラウドシステムと簡単に接続が可能です。

<https://www.atworks.co.jp/>

タブレットで顔認証をすると顔情報がトリプルアイズの「AIZE」クラウドに送られ、本人認証されます。タブレットからエーティーワークス社の「iDoorsエッジ」を経由し、ドアが解錠され、その情報がエーティーワークス社の「iDoorsクラウド」に送られます。トリプルアイズのAIZEクラウドとエーティーワークス社のiDoorsクラウドの連携により、管理者はユーザー管理や入退室管理、異常発生のお知らせ受信、遠隔解錠など、複数拠点の情報を一元管理することが可能です。

月数万円から最先端のAIシステムが利用可能。導入後も豊かな拡張性でさまざまなシステムと連携します。フェーズごとのニーズに応じた費用感でスタート、未来を創造する大規模なAIシステムまで。

AI スモールスタート

さまざまなシステムと連携

PoC から AI システムへ



AIZE Counter

AIZE Research



AIZE Door



AIZE Printer



顔認証による
ポイントサービス



地域先進モビリティ
システム

AIZE Biz
AIZE Biz+



AIZE Breath



AIZE Gate

AIZE PAY



人流測定

- カウンター
センサー
- ▶
- 非接触
検温器
- ▶
- ドーム型
カメラ
- ▶
- アルコール
検知器
- ▶
- 既存カメラ
のAI化
- ▶
- 検温 / 入退館
ゲート
- ▶
- スマート
ロック
- ▶
- 顔認証決済
- ▶
- 顔ポイント
システム
- ▶
- AI 顔認証による
周遊ルート分析

A社 車載カメラ向けディープラーニングのためのDB改修

B社 AI及び統計的手法による顧客行動予測商品レコメンド・音声分析機能のシステムへの組み込み
エンドユーザの購買履歴や行動履歴をAIに学習させ各種予測や商品の自動分類機能などを開発

C社 自動発注の再構築案件でのAIエンジンを活用した需要予測

D社 人間行動応用技術AI研究向けWebアプリ開発

E社 AI画像認識サポート（日本を代表するグローバルアパレルブランドのシステム）

F社 顔認証タッチレス決済「スマイルレジ」開発

G社 自動搬送ロボットに搭載する最適経路探索AI開発

H社 AIによる文書校閲（誤字脱字チェック）ツール開発

植物における需要とトレンドのAI可視化システムの導入

概要

SNSサイトの情報

植物のEC/SNS
サイト運営会社



出荷量の情報

植物の卸売市場
運営会社

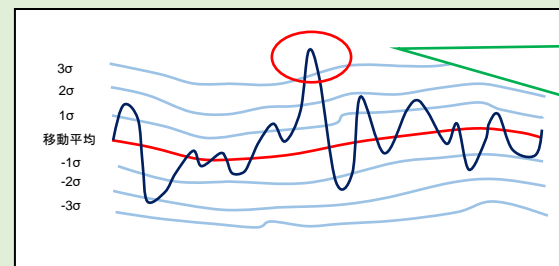
植物に関するSNSサイトを運営会社と卸売市場を運営する会社の情報を活用したデータ分析プロジェクト。

品種ごとにSNSの情報と出荷量の関連性を分析し状況を閲覧できる以下のシステムを導入しました。

- SNSサイトの急上昇（バズ）検知
- SNS×出荷量による傾向の可視化

SNSサイトの急上昇（バズ）検知

SNSサイトの情報とボリンジャーバンドを組み合わせた急上昇検知システムを導入した。



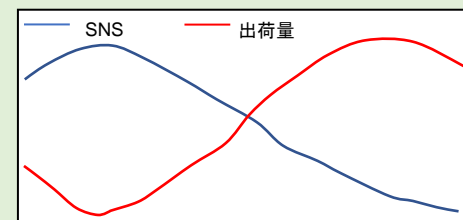
SNSへの投稿に対するいいね数に、ボリンジャーバンドでの評価を実施した。

3σ（統計的には99.7%収まる範囲）を超える特異な量のいいねを誇る投稿に対して、急上昇投稿として品種を可視化・検知に成功した。

SNSサイト運営会社向け

SNS×出荷量による傾向の可視化

データ（SNSサイトの情報・出荷量の情報）に対してTMAを活用しSNSの発信量から、出荷量の傾向を可視化した。



例) 観葉植物の場合

コロナ後人気が急上昇したがSNSでは、発信回数が減少しており、それに合わせて出荷量も減少傾向に入っていることを今回のPJで捉えることに成功した。

卸売市場運営会社向け



Photo by Unsplash on Jake Nebov

■ 目的

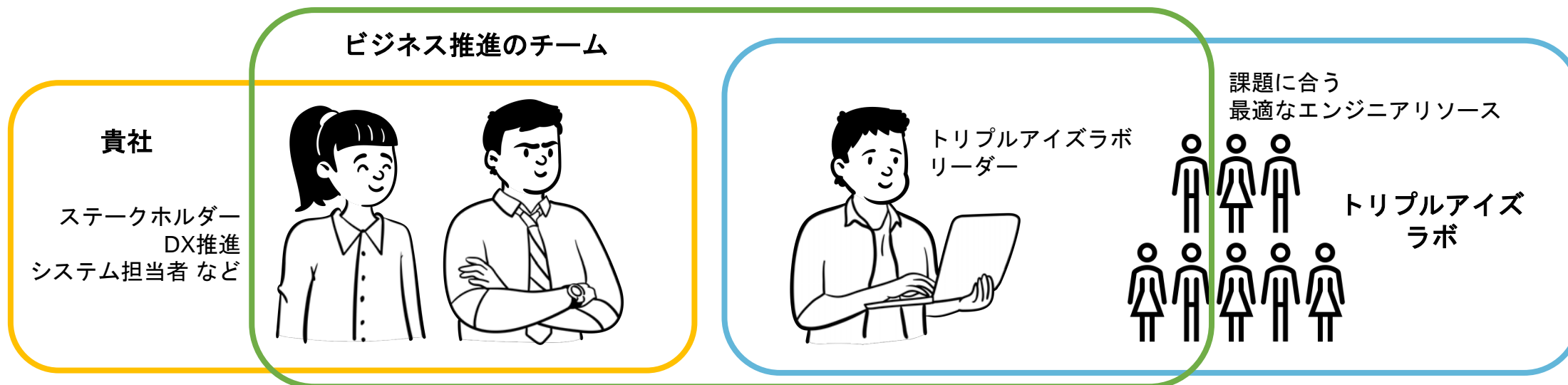
- ・ 単位時間あたりの搬送量の最大化
- ・ 同じ搬送量下の無人搬送車台数の最小化
- ・ 搬送要求から無人搬送車の荷物引き取り時間の最小化

■ PoC検証

- ・ ヒューリスティック・・・渋滞を考慮した再ルーティング
- ・ モンテカルロ木探索・・・ノード探索に搬送量を設定
- ・ 強化学習(MRAL)・・・無人搬送車の動作に対して得点をあたえ、目的が達成されるように自己学習

各AI・探索アルゴリズムでのアプローチ手段を検証

これまでのAI開発で培った技術力と知見を活かして、企業のDXを強力に推進します。最新情報サーベイ、AI論文サーベイ、案件実績が集約されたエンジニアチームをラボ契約で開発請負します。チームはビジネスに最適なテクノロジーを提案し、検証プランの策定や検証作業をラボで行います。業務のなにをDXして、どうやってAI化するのかをともに考え、伴走しながら開発を進めます。



■ラボ契約・ラボ型開発とは

ラボ契約とは、開発業務を外部へ依頼する際の契約形態のひとつで、ラボ型開発とも呼ばれています。

一定期間中に専属チームを確保し、発注者側の指示で開発を行う契約のことです。

契約の発注段階でプロジェクトの詳細が完全には固まっておらず、要件定義をこれから確定していく場合は、ラボ契約が向いています。また、アジャイル開発と相性が良く、AIなど先端技術を用いた、研究開発の要素を含む案件にもメリットがあります。

従来、「CSEA」として取引先の企業を中心に提供してきたAIエンジニア育成プログラムを、付く「AIエンジニア養成ブートキャンプ」と名付けて新たにサービス化してローンチしました。連続5日間の短期集中講義で、機械学習の基礎知識からAI実装スキルまで身につく内容です。実践力の高い当社の先端エンジニアによる指導で、人材不足が深刻なAIエンジニア育成を支援します。

ITエンジニア人材不足

2030年 約79万人

経済産業省「IT人材に関する調査 調査報告書」

深刻な
人材不足へ

ITエンジニア採用コスト

平均547万円

マイナビ「中途採用状況調査2022年版（2021年実績）」

全職種平均
より高い！

カリキュラム

1日目	2日目	3日目	4日目	5日目
AIと一般教養	数学基礎と機械学習	精度上げとディープラーニング	AI構築 環境構築と画像認識	AIアプリケーション実装
<p>AI基礎知識</p> <ul style="list-style-type: none"> AIとは？ AI研究の歴史 DeepLearningの何がすごいのか？ <p>AI活用例のご紹介</p> <ul style="list-style-type: none"> AI × サービス AIの需要業種カテゴリー <p>弊社の開発実績</p> <ul style="list-style-type: none"> 囲碁AIの開発実績 画像解析プラットフォーム AIZE その他 <p>AIプロジェクトの進み方</p> <ul style="list-style-type: none"> AIプロジェクトの開発フロー よくある注意点 <p>開発コストの一例</p> <ul style="list-style-type: none"> 自社開発の場合のAI開発工数見積 一部他社APIを使用した場合のAI開発工数見積 	<p>イントロダクション</p> <ul style="list-style-type: none"> 機械学習の種類と手法 AIに必要な数学的知識 接続の傾き～偏微分 目標設定 <p>数学基礎</p> <ul style="list-style-type: none"> 行列 回帰分析とは <p>機械学習ハンズオン①</p> <ul style="list-style-type: none"> Python速習 Pythonライブラリ 単回帰/重回帰分析 <p>機械学習ハンズオン②</p> <ul style="list-style-type: none"> パーセプトロン サポートベクトルマシン 復習問題/課題 	<p>精度上げ手法</p> <ul style="list-style-type: none"> 機械学習ハンズオンの復習 過学習とは パラメータチューニング方法 <p>ディープラーニングハンズオン①</p> <ul style="list-style-type: none"> 機械学習フレームワーク PyTorch ニューラルネットワーク概要 ニューラルネットワークを使った分析 <p>ディープラーニングハンズオン②</p> <ul style="list-style-type: none"> 畳み込みニューラルネットワーク概要 畳み込みニューラルネットワークを使った分析 <p>コンクルージョン</p> <ul style="list-style-type: none"> 機械学習ロードマップ 復習問題/課題 	<p>イントロダクション</p> <ul style="list-style-type: none"> AIプロジェクトの進め方 最新AI技術サーベイ方法 目標設定 <p>AI環境構築</p> <ul style="list-style-type: none"> GPUの役割と金額比較 Dockerでの開発環境の構築 Nvidia-DockerによるGPU環境構築 <p>画像認識技術</p> <ul style="list-style-type: none"> 画像認識技術の解説(検出、SS、GANなど) 画像検出の主要アルゴリズム解説 画像検出ハンズオン 	<p>AIアプリケーション実装</p> <ul style="list-style-type: none"> 既存システムへの学習済みAIモデルの組み込み Web APIの実装 サーバー側から学習済みAIモデルへの定期実行 <p>データの扱い方法</p> <ul style="list-style-type: none"> データの取得方法 ラベル付け・特微量生成方法 自然言語ハンズオン(RNN系) <p>発展</p> <ul style="list-style-type: none"> 転移学習・ファインチューニングハンズオン アンサンブル学習 AI案件の運用方針 <p>演習課題</p>

概要

人数： 5人より開催
 対象： Pythonプログラミング経験者、または同等のスキル保持者
 場所： トリプルアイズ本社
 東京都千代田区神田駿河台3-4 龍名館本店ビルディング 1 2 階

2022年10月30日～11月13日、慶應義塾大学日吉キャンパス蝮谷テニスコートにて開催された国際テニス大会「Yokohama Keio Challenger International Tennis Tournament 2022」（以下、横浜慶應チャレンジャー）にて、株式会社アクリートと共同で、顔認証とSMS（ショートメッセージサービス）のハイブリッド認証の実証実験を行いました。



顔認証とSMSによる 実証実験を行なっています ご協力をお願いいたします

① QRコードからアプリを呼びだします

② 顔画像と携帯電話番号を登録します

③ 会場の入口にてスマホ端末で検温を行います

④ 本人のSMSに検温結果が通知されます

スマホで顔登録
ゲーム機で検温
スマホに通知

目的
会場に入る際に検温することで、感染症対策に寄与します。
来場者数やゲートの出入り人数分析からスムーズな大会運営に寄与します。
SMSと顔認証AIの連携でDXを進め、新しい日常に即したコミュニケーションツールとしての可能性を試みます

※取得した情報を分析し、感染症対策や大会運営の向上を図ります。
※取得した顔画像並びに電話番号情報は大会期間が終了次第削除いたします。

【本システムに関するお問い合わせ先】株式会社トリプルアイズ 03-3526-2201

SMS×顔認証が拓く未来

横浜慶應チャレンジャー国際トーナメント2022での実証実験

本大会において、アクリートのSMS認証とトリプルアイズの顔認証を連携したシステムで、スポーツ大会運営の未来像を提案しております。

- 会場に入る際に検温することで、感染症対策に寄与します。
- 来場者数やゲートの出入り人数分析からスムーズな大会運営に寄与します。
- SMSと顔認証AIの連携でDXを進め、新しい日常に即したコミュニケーションツールとしての可能性を試みます。

事前
Cloud AIZE
クラウド顔認証サービス

SMS送信プラットフォーム
Accrete

ご協力ありがとうございます。

SMS認証の世界でコミュニケーションの最適化とセキュリティの両立を図るアクリートと、画像認識AIで次世代の日常となるパスワードレスの実現を目指すトリプルアイズは、お互いの認証技術を組み合わせることで、デジタルサイドからリアルサイドからもアクセス可能な多要素認証プラットフォーム構築を目指してまいります。

Yokohama Keio Challenger
横浜慶應チャレンジャー国際トーナメント2022

Accrete
株式会社アクリート

TRIPLEIZE
Tripleix Customer Maximization
株式会社トリプルアイズ

2022年11月12日、丸紅株式会社、国立大学法人信州大学とともに、信州大学 松本キャンパスで開催された「大しごとーク&オープン・カンパニー in信州2022」において、各キャンパス（長野・上田・伊那）と会場（松本キャンパス）の往来で運行される送迎バス内に、顔認証AIによる本人確認システムを設置しました。バス乗降時および会場入場時に来場者の乗降データを取得・解析しました。

対話型
特別企画

松本キャンパス行き限定
シャトルバスでしごとーク

次世代技術を創り実装する会社
～MaaSと画像顔認証の実証実験

大しごとーク&
オープン・カンパニーin信州
無料送迎バス

Marubeni 信州大学 SHINSHU UNIVERSITY IZE Realize Custom, ze Maximize TRIPLEIZE





空港内のスーベニアショップにAIカメラを設置

九州佐賀国際空港内「sagair (サガエア)」様/株式会社...

流通業 観光 マーケティング



沖縄・ネオパークオキナワ、AIZE Researchを導入。...

ネオパークオキナワ様/株式会社EBILAB様/ザ・ブラシアン...

観光 マーケティング



地域密着型スーパーが顧客分析に画像認識AIを活用

株式会社マルシメ様

流通業 感染症対策 マーケティング



伊勢市中心市街地活性化のためにAIカメラを設置

伊勢まちづくり株式会社様/株式会社EBILAB様

自治体 観光 マーケティング 人流調査



DXへの取り組みで飛騨高山の文化とビジネスを次代に承継する

有限会社船坂酒店様

飲食業 観光 感染症対策 マーケティング



長浜市中心市街地でのAIカメラを用いた来街者調査に技術協力

長浜市産業観光部商工振興課様/株式会社EBILAB様

自治体 観光 マーケティング 人流調査



「焼酎の里 霧島ファクトリーガーデン」にAIカメラを導入。来...

霧島ファクトリーガーデン様

飲食業 観光 マーケティング 人流調査



城とAI——公的集客施設においてAIに期待すること

尼崎城様

自治体 観光 感染症対策 マーケティング



市民参加型・自動運転バスPoCに顔認証AIによるキャッシュレ...

岐阜市役所様

自治体 交通 感染症対策 決済サービス



大手町・丸の内・有楽町地区を結ぶ無料巡回バス「丸の内シャトル」...

一般社団法人大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会様

自治体 交通 感染症対策 人流調査



フィリピン共和国向けの入退室管理システム「O2kare」をり...

日本金銭機械株式会社様

製造業 工場のDX 従業員の勤怠管理



ポップアップストアで来店者属性分析を本格スタート

新宿マルイ 本館様 アイエント株式会社様

流通業 マーケティング 人流調査



高齢者施設におけるIT・AI活用のヒントを探る

川口市老人福祉センター「本町たたら荘」様

自治体 病院・介護・高齢者施設 入退室管理

感染症対策 受付業務



伊勢醤油の魅力を感じながら五感で楽しめる店舗で画像認識AIを活用し...

伊勢醤油本舗 VISON 店舗様

飲食業 観光 感染症対策

マーケティング



「検温+顔認証」で精密機械工場の従業員感染症対策を実現

株式会社新井精密様

製造業 工場のDX 従業員の勤怠管理

感染症対策



地域密着型のメガネ店がAIZEとロボットを全店導入

株式会社銀座メガネ様

流通業 顧客管理 マーケティング 受付業務

2023年4月5日（水）から4月7日（金）の3日間にわたり、東京ビッグサイトにて開催される展示会「第32回Japan IT Week 次世代EC&店舗EXPO」に出展いたしました。



■AIプラットフォームとDXソリューションをご紹介

今回は、「AI体験ブース」というコンセプトで、ブース内を無人店舗ゾーン・オフィスゾーン・ソリューションご相談ゾーンの3つに分けてプロダクトやサービスを展示しました。

模擬店舗で顔決済を体験したり、オフィスゾーンで顔によるゲートの開閉や入退室を体験することができる展示です。また、管理者側のPCがどんな画面になっているのか、どのような操作が可能なのか、来て見て触ってAI技術を体験できる展示にしました。

下記のAIサービスを体験する展示となりました。

- ・顔認証決済システム「AIZE PAY」
- ・人流測定「AIZE Counter」
- ・顔認証勤怠管理システム「AIZE Biz」
- ・顔認証マーケティング「AIZE Research」
- ・アルコール検知AIクラウドシステム「AIZE Breath」
- ・非接触自動検温専用プリンター「AIZE Printer」
- ・顔認証自動開閉ゲート「AIZE Gate」
- ・顔認証ロックシステム「AIZE Door」
- ・エッジPC顔認証

Japan IT Week

春

今こそビジネスにAIを！
DXのやり方、教えます。

AIIZE TRIPLEIZE

Chat AI化する今、Bio 世界2位

顔認証による勤怠
入室管理がスタンダードに！

AIZE Biz

カードもスマホもPC入力も不要！顔認証で打刻ができます！

AIZE TRIPLEIZE

「どんなお客様が来店しているのか？」
AIで店舗・施設マーケティングを支援

AIZE Research

顧客情報という数値資産をAIで見える化するシステム

AIZE TRIPLEIZE

DX Solution

AIエンジニアリングによるDXソリューション

AIZE TRIPLEIZE

法人様向けAI人材育成プログラム
**AIエンジニア養成
ブートキャンプ**

たった5日間でプロのAIエンジニアに！

AIZE TRIPLEIZE

顔認証で
ドアロック解錠

AIZE Door

顔認証による解錠システム。物理鍵やカードキーらずで管理の手間も省けます。クラウド連携なので解錠記録と入室記録を残せます。

キールス カードレス パスワードレスで便利でスムーズな入室

AIZE TRIPLEIZE A.T.WORKS

AIZE Gate

顔認証AIシステム + 非接触自動検温ゲート

顔認証ゲート設置のながれ

AIZE TRIPLEIZE

人数カウントカメラ

AIZE Counter

人の行き来のみを正確にカウント！

人数カウント
グループカウント
エリアカウント
身量検出

AIZE TRIPLEIZE

直行
直帰に
対応！

高精度！ 超小型！ 低価格！

AIZE Breath

アルコール検知AIクラウドシステム

スマホ+ハンディ検知器で顔認証とアルコールチェックが簡単に

アルコールチェック・勤怠を一括管理

AIZE TRIPLEIZE

人材やスキルが不足してDXが進まないすべての企業に！
AIの技術を身につけたいすべてのエンジニアに！

AIエンジニア育成プログラム **AT20**

新入社員研修で毎月
1 研修 5人以上参加
入門コース 55,000円/人

AT20
Let's challenge advanced technology

3つの特徴

- 01 実績豊富なAIプログラマーがサポート！
- 02 AIを体系的に学べるカリキュラム
- 03 実務のために準備するべきスキルを取得

AIZE TRIPLEIZE



Contents

05

成長戦略

最新業績

会社概要

市場可能性

強みと特徴

経営指標

リスク情報及び補足情報

SI部門とAIZE部門を横断して技術資源をポートフォリオとして管理し、技術戦略策定を推進しています。トリプルアイズの技術の総合力を発揮できる領域、市場への進出、ポジション確保を進めます。



2022年5月末のグロース市場上場以来、当社事業のさらなる拡大を軸として、積極的な業務提携、資本業務提携を行い、B2B及びB2Cの多様な業界の多様な企業との協業体制を強化しております。提供できるサービスの拡充と、顧客との接点の増加による事業成長を促進しております。

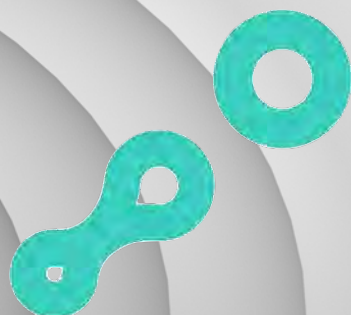
AI経済予測



不動産テック



SMS認証



Accrete

B2B領域

Realize Customize Maximize
TRIPLEIZE

AI

画像認識

顔認証

予測

動画配信



EVERY.LIVE

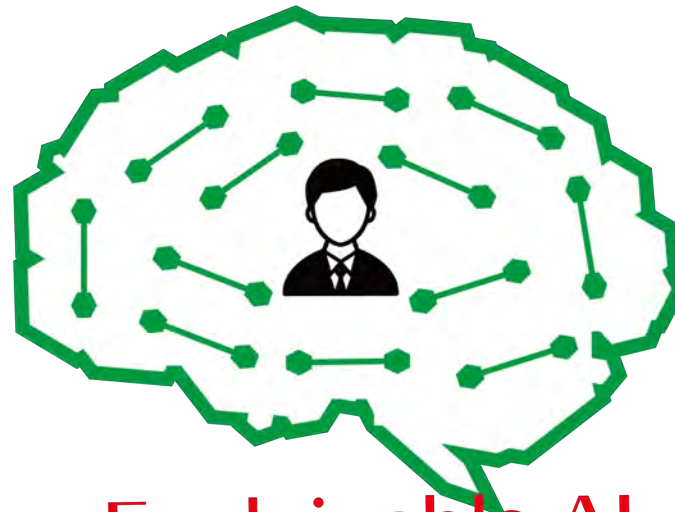
B2C領域

業務提携により、両社の共通課題である説明可能なAI（XAI）分野での具体的な検討をスタートしました。ディープラーニングによるAIの予測や推論はブラックボックスになりがちであり、解決していかなくてはならない技術課題として注目されています。人とAIの関係（ヒューマン・イン・ザ・ループ）について両社で研究し、XAIの共同開発も視野に入れ、人に優しいAIの実現で協働していきます。



Realize Customize Maximize
TRIPLEIZE

xenodata lab.



Explainable AI

メタバースをはじめとしたXR（クロスリアリティ）が普及していく社会において、リアルコミュニケーションとデジタルコミュニケーションが融合するためには、個人認証の「信頼性」を強固にしていくことが重要です。そこで今回、トリプルアイズとアクリートは、お互いの技術を活かし、デジタル・リアルの両面で強みを持つ、よりセキュアで利便性の高い多要素認証プラットフォームを構築すべく業務提携いたしました。



GATESグループとの資本業務提携に伴い、トリプルアイズはGATES GROUPの株式を取得し、またGATESと協業を行います。具体的な協業の内容として、GATESの保有するビッグデータをもとに、不動産売却領域からスタートし、仕入れ・購入領域のAI化などに着手します。さらに、顧客の属性や指向性のデータベースとAIによる需要予測をもとに、GATESが一定の収入層に対してインテリアや保険といった不動産以外のサービス提案を展開していく際の支援も予定しています。



GATES

52万件的騰本ビッグデータ

不動産ビッグデータ

×

AI 需要予測

ディープラーニング+推論

システムインテグレーションでEVERY.LIVEをサポートいたします。これによりEVERY.LIVEは開発体制の強化を行い、エンターテインメント性の高い機能をスピーディにリリースできる体制構築を目指します。さらに、トリプルアイズの高度な画像認識技術を活用して、ライブ配信における監視業務のAI化に着手します。ライバー（配信者）とリスナーの急激な増加に伴い、これまでの人の目に頼った有人監視からAIによる監視に移行し、フェーズに応じてAIによる自動対応と人の判断を組み合わせたハイブリッドな仕組みを構築していく予定です。



EVERY.LIVE



AI画像認識と人による常時監視 最も治安のよい動画サイト

株式会社セキュアと「テクノロジーで食の信頼性を確保するためのワーキンググループ」を立ち上げました。昨今、外食店舗における度を越えたいたずら行為が発覚し、食への信頼性が揺らいでいます。食物が私たちの口に入るまでには、生産現場から食品加工工場、売り場、厨房などさまざまな流通過程を経ており、異物混入などのリスクはフェーズごとに発生すると考えなくてはなりません。当然、各フェーズにおいて予防策はとられていますが、人の目による監視には限界があるのもまた事実です。



Realize Customize Maximize
TRIPLEIZE

SECURE

株式会社セキュア 代表取締役 谷口辰成氏

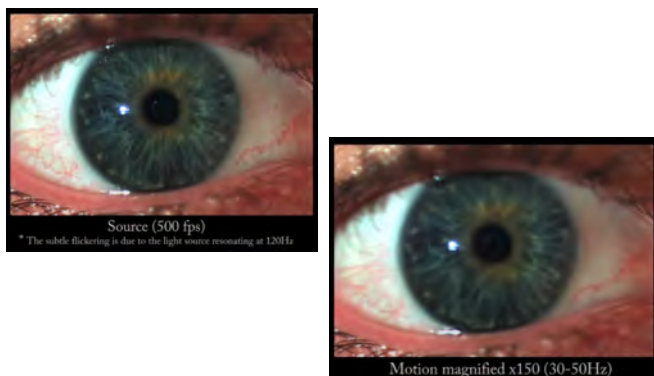
外食産業においては、人材不足や感染症による多大な影響がある中、昨今の迷惑行為の報道に接し非常に残念に感じるとともに、食品工場や店舗経営のお客様が多い当社においても、大きな課題意識を感じています。本ワーキンググループにおいて、両社の強みを生かし、AIテクノロジーを活用した最適なセキュリティソリューションの開発を目指して、取り組んでまいります。

株式会社トリプルアイズ 代表取締役 山田雄一郎

誰もが安心して食事ができる環境の整備は、健康的な暮らしを送るための最低限の条件と言えます。今回、志を同じくするセキュアの谷口代表とワーキンググループを立ち上げることになりました。食を提供する人もお客さんもハッピーになるAIシステムの開発に取り組んでまいります。

画像認識AIの研究分野は、画像認識AIの機能を向上させるモーションマグニフィケーション、人に寄り添う先端テクノロジーを目指す説明可能なAI、次代の産業の覇権を占う量子コンピュータについていち早く研究を開始しております。

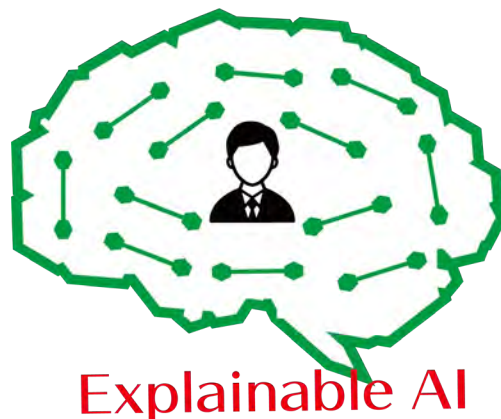
モーションマグニフィケーション



モーションマグニフィケーションは人の眼では見えない微細な変化を捉えるカメラで、金融・医療・安全管理・建築現場などあらゆる領域での活用が考えられています。たとえばAIZE Payなど誤認識が許されないサービスでの生体認証の機能を高めます。

出典 <https://www.youtube.com/watch?v=W7ZQ-FG7Nww>

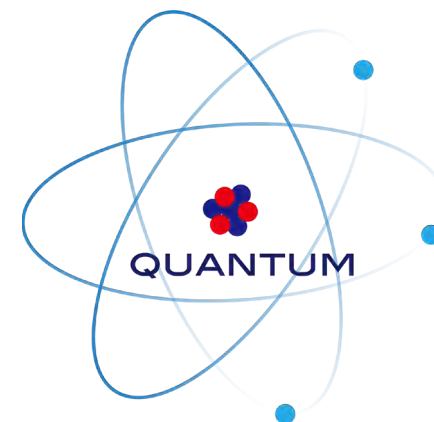
説明可能なAI



Explainable AI

ディープラーニングの発達によって、人間が想定できないようなアウトプットをするAIへの不安が生じています。AIという知能がどのように考え、どのようなアウトプットするのかが理解でき信頼できるようなツール開発の開始を予定しております。

量子コンピュータ



粒子と波が相補的に存在する量子力学の現象を計算処理技術に応用することで、従来型コンピュータに対し圧倒的なパフォーマンスを実現します。新しい資本主義実現のうえでも注目される技術。膨大なデータを処理するAIの次なるイノベーションに必須となります。

松原 仁氏は、日本における人工知能（AI）やロボット研究者の草分けとして、人工知能技術の研究開発・人材育成・社会実装等、各種の活動に取り組まれております。かねてよりトリプルアイズとは、将棋AI・囲碁AIの研究で交流があり、創業者・福原智の著書『テクノロジー・ファースト』では対談者としてご登場されています。最近では社内のアイデアソンで審査委員長を務められるなど関係を深めてまいりました。



桐原 もう日本が追いつくことは難しいのでしょうか？

松原 AIは研究すべき領域が広いので、全体でいうとアメリカや中国が先行していますが、すべての領域で彼らがトップを取るというわけでもないで、どこかで局地的に勝つことはできる。そこがAIの進化にとって外せないところであれば日本も一定の地位を占めていけると思います。

桐原 まさにお聞きしたいところです。日本が米中に勝負できる領域というのは想定できるのでしょうか？

松原 日本はもともとロボット開発では強いので、ものづくりとAIを結びつけるところに勝機を見出せるかもしれません。知能ロボットをつくることにかけては米中とは遜色ありませんから。

桐原 先生は「AIが身体を持つことで進化する」と書かれていますが、ロボットによってAIの次のブレークスルーも期待できますね。

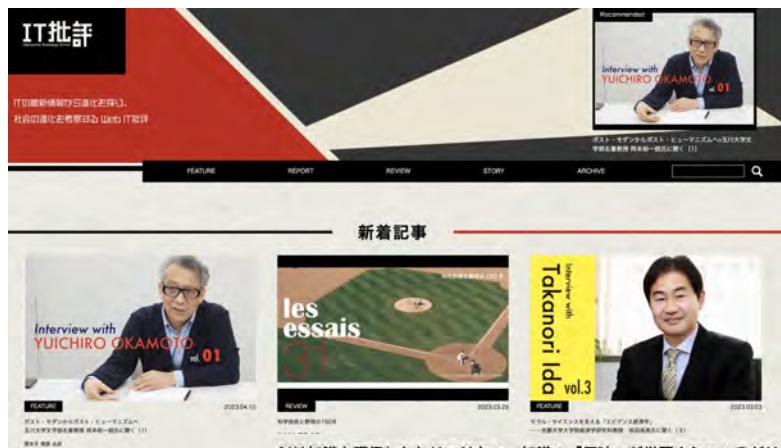
松原 人間が知能の柔軟性を獲得するうえで重要な役割を果たしているのが「身体という物理的限界」です。AIには有限な身体性がないために、全ての情報が等価になってしまう。フレーム問題を解くためには、身体という限界が必要であると考えています。

「IT批評」での取材記事抜粋

IT批評

INFORMATION TECHNOLOGY REVIEW

it-hiyou.com



AIは知識を獲得したわけではない。知識の「反映」が学習されているだけ

桐原 今、web上の8年分と言われる膨大な量のテキストを学習させた自然言語処理モデルの「GPT-3」が、まるで人間が書いたかのような文章を練りだすことで話題になっています。

川添 たしかに大量のデータからの学習によって作られたモデルは、その内部にいろんな情報を含むことができます。たとえば「食べる」という言葉のまわりには食べ物を表す言葉が多くあるとか、「拙者」みたいな言葉の近くには「ござる」という言葉があるとか。つまり、「食べるという行為は通常、食べ物に対して行われる」という常識とか、「自分のことを『拙者』と称する人は、語尾も『ござる』にしがちだ」といった文のスタイルに関する傾向など、さまざまな情報がモデルのなかに溶け込んでますね。ただし、それは私たち人間の持っている知識そのものではなく、私たちの知識の「反映」が学習されていると言ったほうが正しいでしょう。だから、AIモデルが私たちと同じ知識を持つようになったと言われると、私は違和感を覚えます。

掲載記事タイトル（抜粋・順不同）

「頭脳資本主義」の時代をいかに生きるか？ （駒澤大学経済学部准教授・井上 智洋氏）

AIと人の心、AI研究トップランナーの歩み （東京大学次世代知能科学研究センター教授・松原 仁氏）

人間にさえ掴みきれない言語をAIはどこまで掴めるのか （作家・川添 愛氏）

日本のカルチャーが育むメタバースという異世界に対する想像力 （中央大学教授・岡嶋 裕史氏）

非連続に変化する量子の時代を生きていくためのヒント （元グーグル米国本社副社長・村上 憲郎氏）

第4次AIブームを切り開くXAIとCAI — AIと人の共創社会
（産総研人工知能研究センター長・辻井 潤一氏）

古典力学の常識では測れない量子コンピューターとAIの融合
（大阪大学大学院基礎工学研究科システム創成専攻教授・藤井 啓祐氏）

モラル・サイエンスを支える「エビデンス経済学」
（京都大学大学院経済学研究科研究科長・教授・依田 高典氏）

都市づくりに新たな視点「アーバン・サイエンス」の可能性
（東京大学 先端科学技術研究センター 特任准教授・吉村 有司氏）

ポスト・モダンからポスト・ヒューマニズムへ
（玉川大学文学部名誉教授・岡本裕一朗氏）

【連載】量子コンピューターを理解するための量子力学入門①～⑤（松下 安武氏）

2021年11月からGPT-3に注目！

現在の若者が30年前に皆がアドレス帳を持ち歩いたり電話番号を覚えていたことを驚くように、10年後の若者は私たちが様々なサービスの暗証番号やパスワードを記憶していることに驚くのです。



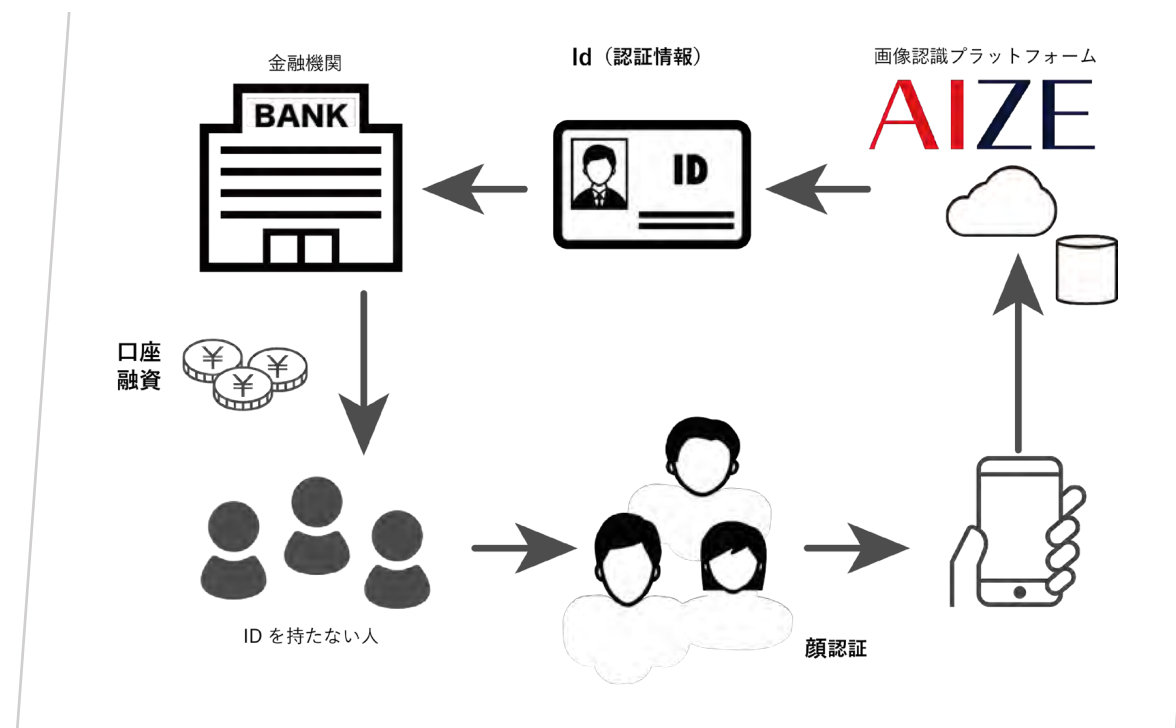
*人口の40%以上がパスワード6個以上所持（株式会社ディー・ディー・エス）

AIZEの顔認証で、IDもアカウントもパスワードも不要な世界がやってくる

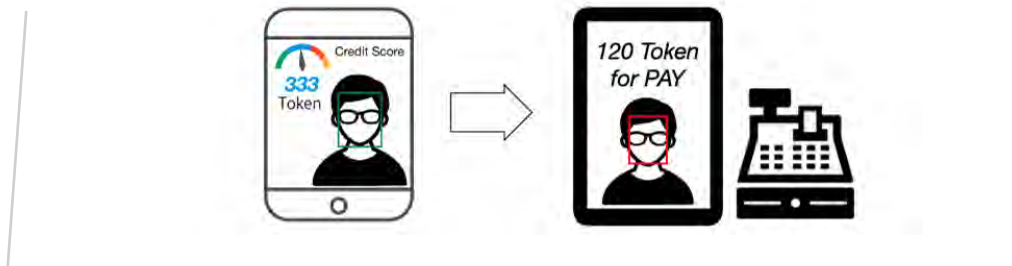
「ASEANの全人口6.6億人の約6割がインフォーマルな金融サービスを利用しており、こうした個人や零細・小規模事業者は、規制や法律による保護の対象外にあることなどが問題点として指摘される。」（2021年3月『ASEANの金融包摂に係る委託』）



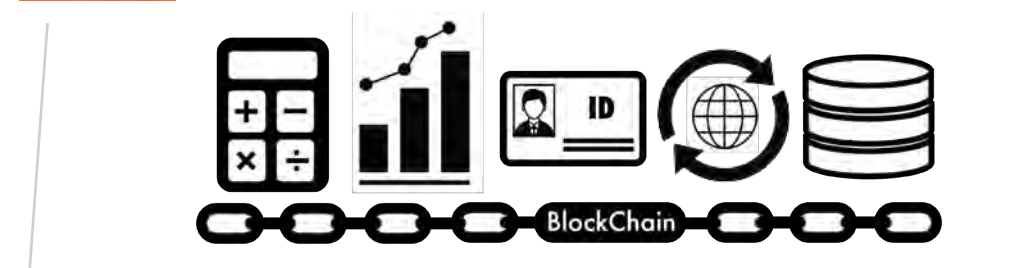
顔決済によるマイクロファイナンス

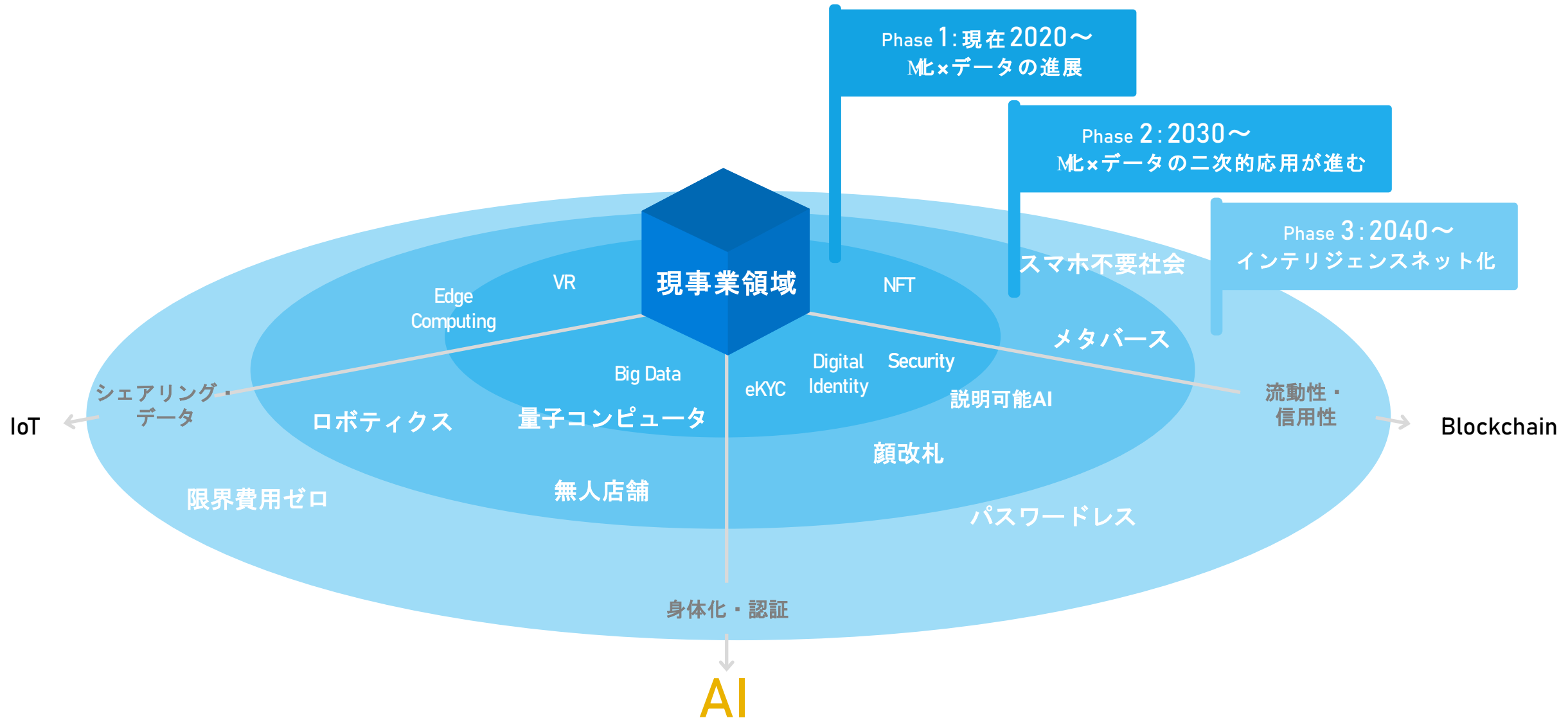


顔認証によるトークン、スコアリング



ブロックチェーン技術の応用







Contents

06

経営指標

最新業績

会社概要

市場可能性

強みと特徴

成長戦略

リスク情報及び補足情報

本日公表を行った業績予想の修正に対する進捗率は、以下のとおりでございます。売上高及び売上総利益について、SI部門においては新卒採用、協力会社からのエンジニア提供等の効果で第3四半期以降伸長する予定でございます。AIZE部門においては、AIに係る受託開発や各種AIサービスの販売等により第1四半期及び第2四半期と同程度に進捗する予定でございます。

(単位：百万円)	2022年8月期 通期実績	2023年8月期 第2四半期累計実績	2023年8月期 修正通期計画	2023年8月期 修正計画進捗率(%)
売上高	2,424	1,099	2,322	47.3
うちSI部門	1,769	816	1,717	47.5
うちAIZE部門	612	270	556	48.6
売上総利益	693	298	593	50.3
うちSI部門	388	193	382	50.5
売上総利益率(%)	22.0	23.7	22.3	—
うちAIZE部門	281	96	182	53.0
売上総利益率(%)	46.0	35.9	32.9	—
販売費及び一般管理費	560	332	804	41.2
営業利益または損失(△)	133	△33	△211	—
経常利益または損失(△)	115	△30	△209	—
親会社株主に帰属する 当期(四半期)純利益または損失(△)	112	△401	△583	—

※売上高及び売上総利益の内数は、AIソリューションセグメントのみ記載しているため合計金額と一致しません。

本日公表を行ったKPIに対する進捗率は、以下のとおりでございます。

SI部門のKPIについては、第1四半期及び第2四半期のエンジニア採用状況、協力会社からのエンジニア提供状況を反映しております。AIZE部門のKPIについては、拠点ID数・リカーリング収益は第1四半期及び第2四半期のAIZE Breathの拡販状況を反映しております。

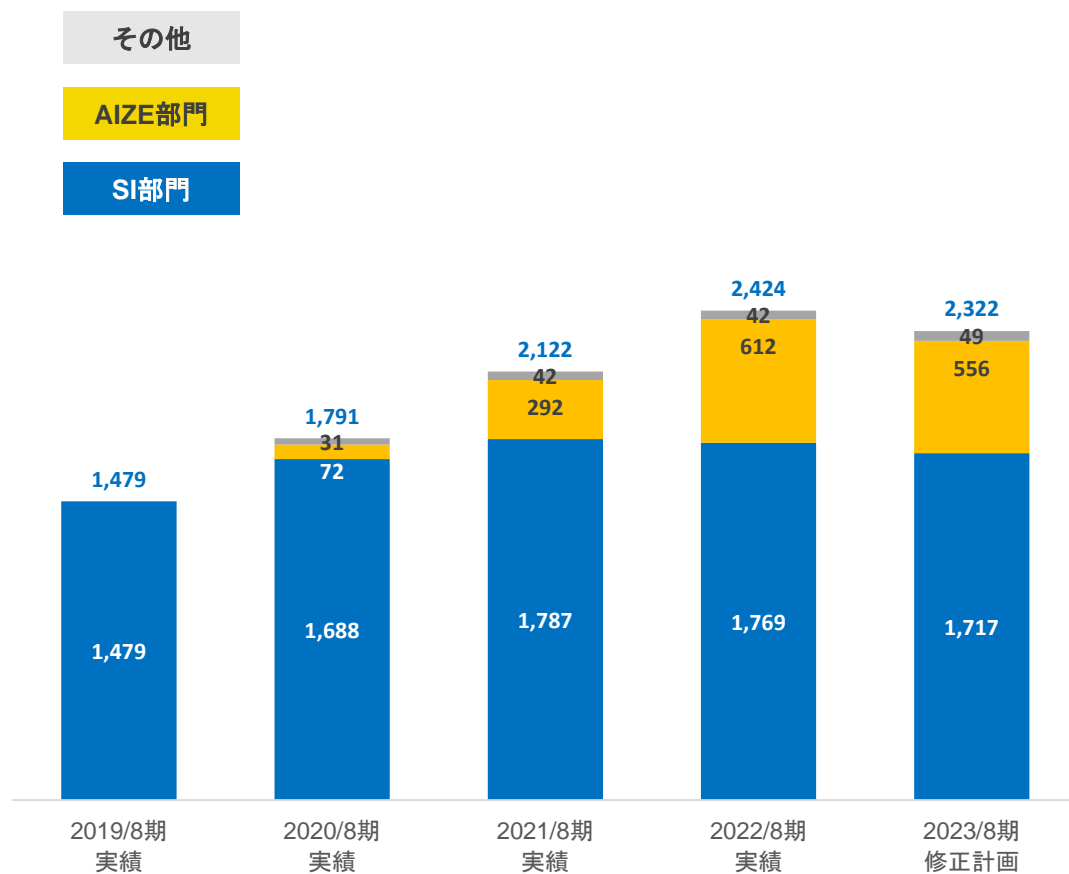
なお、研修事業につきましては、季節影響を受ける事業であり、新卒研修等で繁忙期となる第3四半期に大きく進捗する予定でございます。

	2022年8月期 通期実績	2023年8月期 第2四半期実績	2023年8月期 修正通期計画	2023年8月期 修正通期計画差 または進捗率
AIソリューションセグメント				
SI部門				
エンジニア単価(千円)	620	614	609	+5千円
エンジニア人数(人月)	2,850	1,329	2,818	47.2%
AIZE部門				
拠点ID数(前年比)(件)	1,639	2,545(+906)	3,891(+2,252)	40.2%
リカーリング収益(千円)	104,052	49,259	100,068	49.2%
研修事業				
請負金額(千円)	32,506	7,941	40,209	19.8%

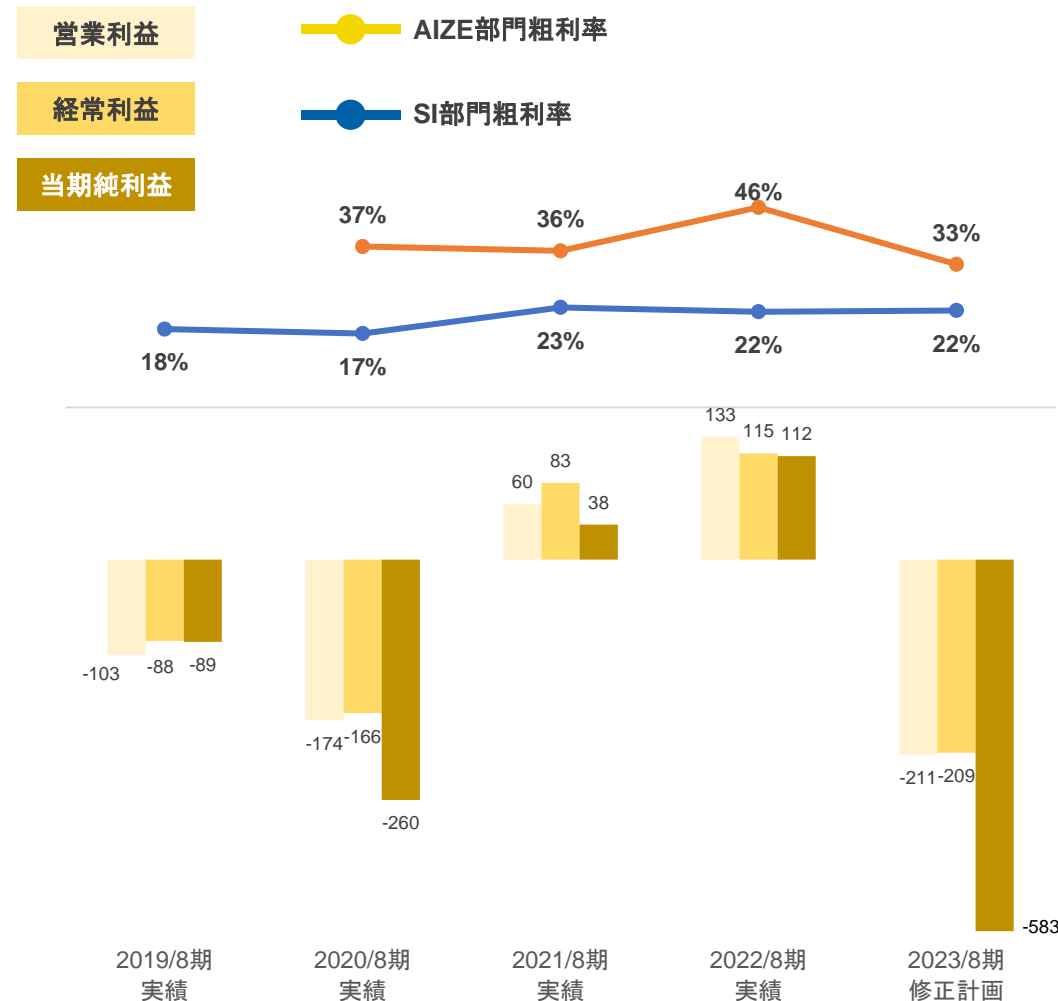
現金及び預金については、ソフトウェアの開発(主に人件費や外注費)、AIの先端分野における事業推進を目的とした資本業務提携に伴う投資有価証券の取得により減少しております。固定資産については、減価償却や固定資産減損による減少が発生した一方、事業連携に伴う投資有価証券の取得による213百万円の増加等が発生しております。なお、損失が発生しておりますが、自己資本比率は55.5%と高い財務健全性を維持しております。

(単位：百万円)	2022年8月期 期末	2023年8月期 第2四半期末	増減額
流動資産	1,484	1,092	△ 391
（うち現金及び預金）	1,079	694	△ 385
固定資産	303	269	△ 33
（うちソフトウェア）	40	3	△ 37
（うちソフトウェア仮勘定）	195	-	△ 195
（うち投資有価証券）	-	213	+213
資産合計	1,788	1,362	△ 425
流動負債	481	476	△ 4
固定負債	149	130	△ 19
負債合計	630	606	△ 23
純資産合計	1,157	755	△ 401
負債及び純資産合計	1,788	1,362	△ 425

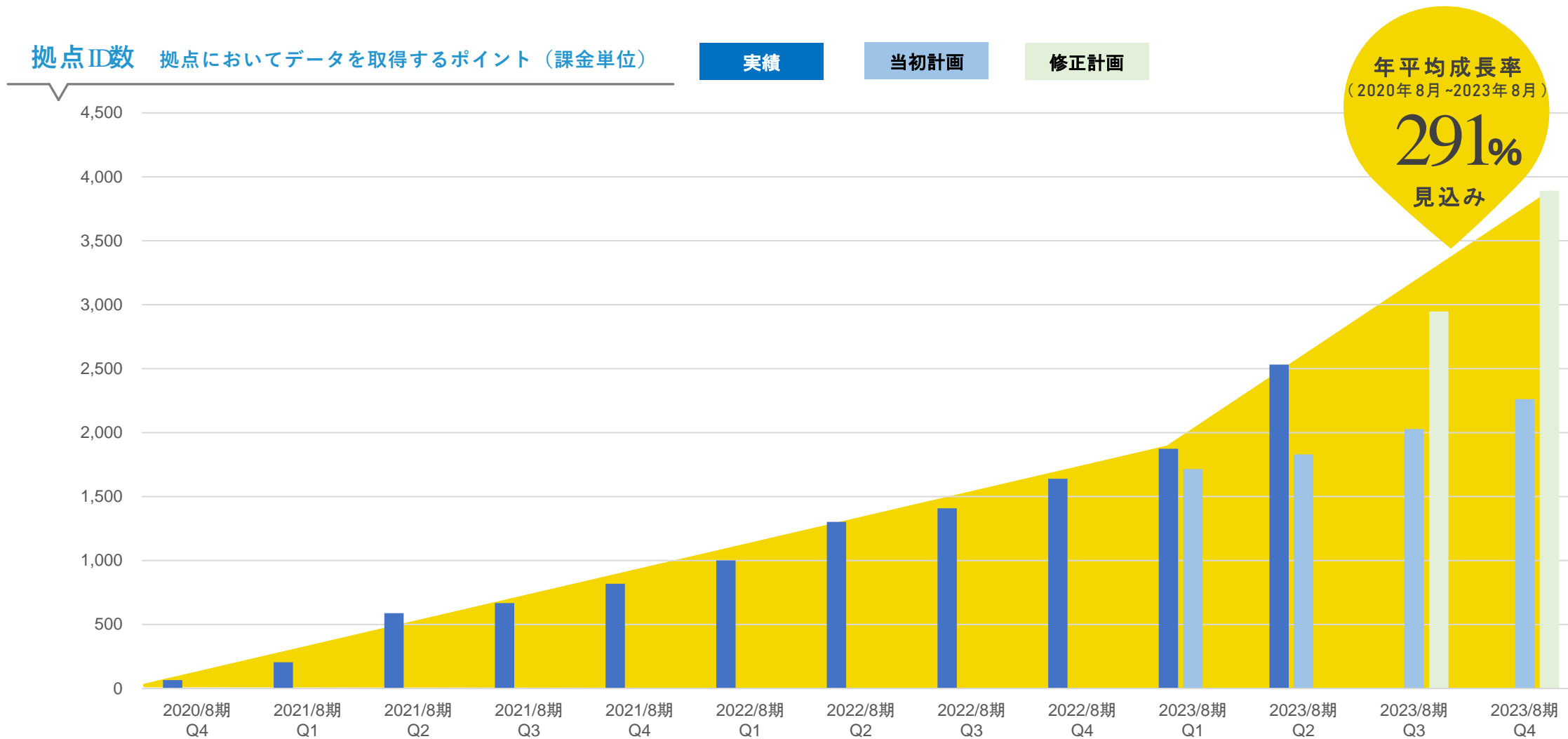
売上高推移（単位：百万円）



利益推移（単位：百万円）



AIZE部門のKPIである拠点ID数については、足元の2023年8月期第2四半期においては計画を上回る等、高い成長率を継続して実現しており、将来の利益創出への貢献を見込んでおります。また、拠点ID数の月次平均解約率は、1%程度と低水準を維持しております。

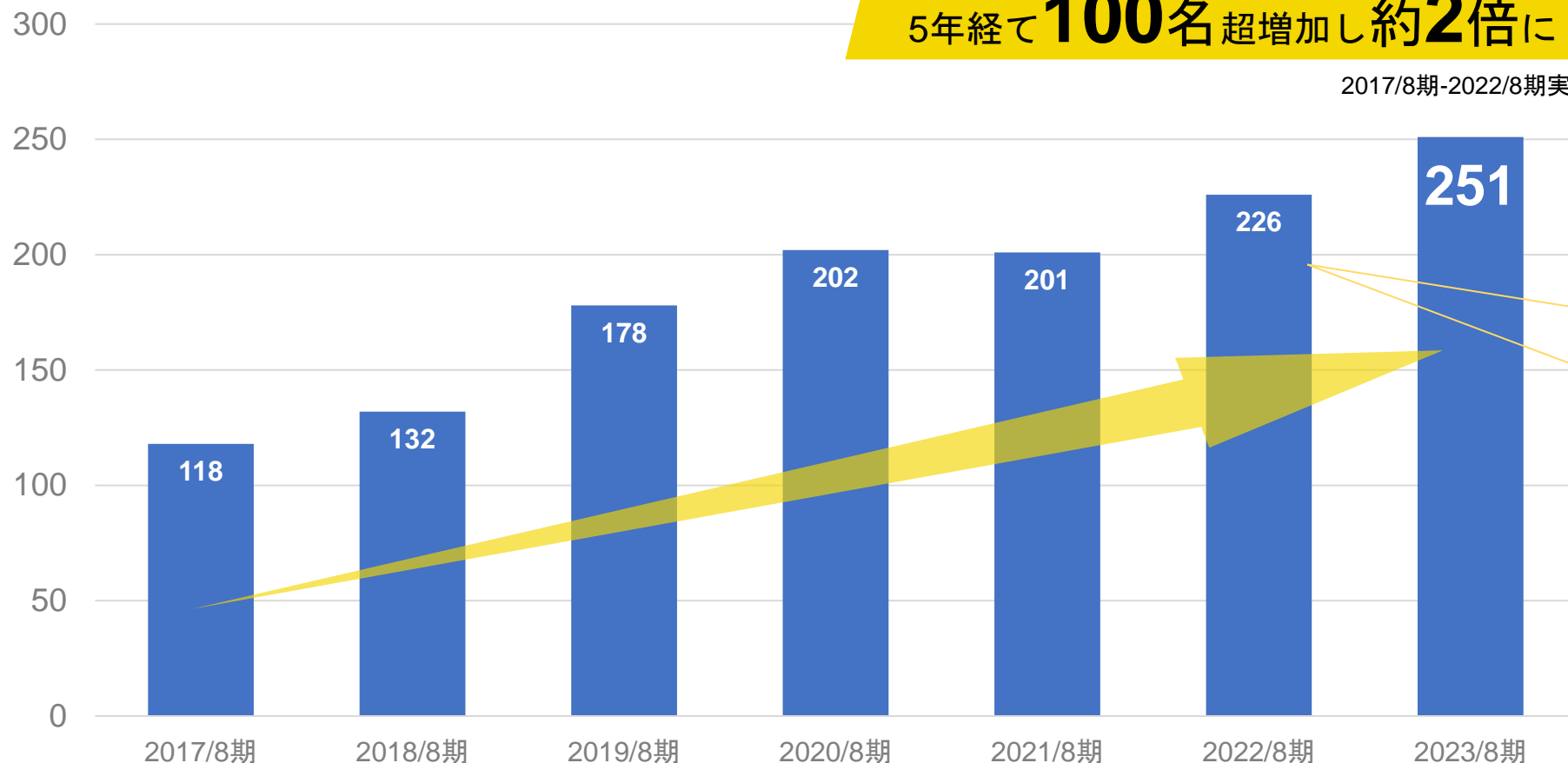


エンジニア成長第一主義のスローガンのもと、エンジニア人材不足時代の中、堅調にエンジニア人材が推移しております。またSI部門からAIZE部門への人材のシフト・拡大が続いております。

期末従業員数

5年経て**100名**超増加し**約2倍**に

2017/8期-2022/8期実績



従業員数226名内訳
 DX(SI)エンジニア:138名
 AIエンジニア:41名
 営業・管理:47名

従業員数増分+25名内訳
 (226名-201名)
 採用:48名
 退職:23名

2022/8期の期末従業員数は、株式会社トリプルアイズ単体、非正規雇用2名含む

囲碁AI研究開発、将棋採用、ロボット大会優勝など企業としての個性がきわだつことで平均24.2名の新卒採用を実現しております。中途採用の市場からのエンジニア採用が困難となるなか、採用は順調な新卒採用を中心に据え、AT20というAI教育コンテンツによる先端テクノロジー・エンジニア育成に注力することで、AIZE部門のエンジニア育成を行っております。

新卒若手

27名：2023年4月入社

21名：2022年4月入社

16名：2021年4月入社

39名：2020年4月入社

18名：2019年4月入社



SI エンジニア

エンジニアとしての実務経験
プロジェクトマネジメント
プロジェクトリーディング

独自開発AI教育コンテンツ

▶ **AT20** %
Let's challenge advanced technology

研修～検定実施

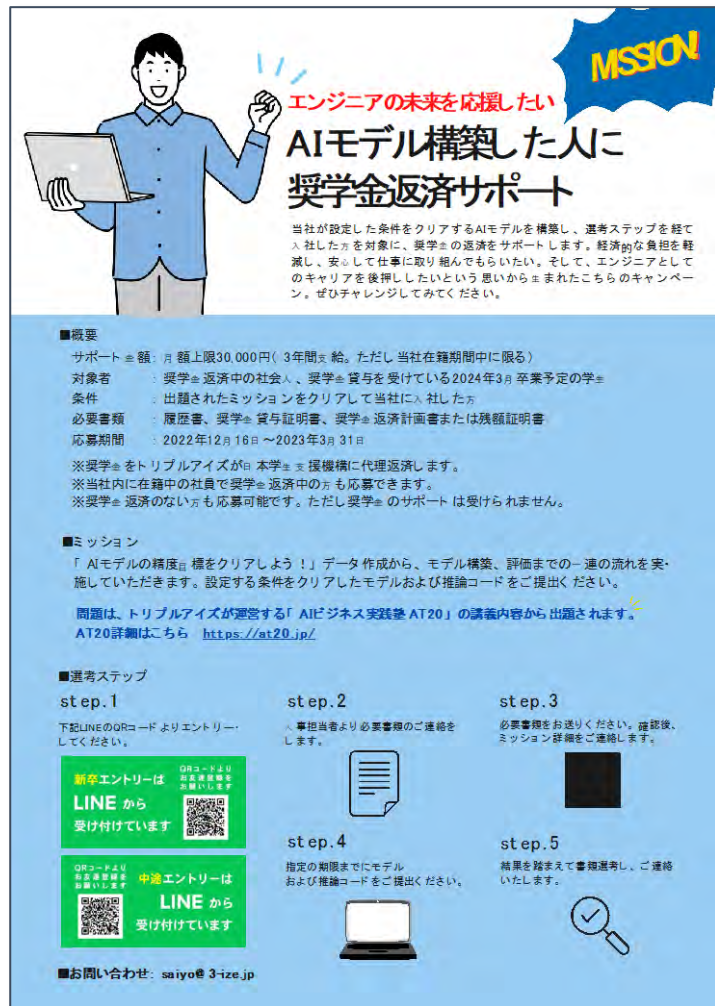
AI教育コンテンツによる
AIプロフェッショナル育成

AI エンジニア

先端テクノロジー実務
自社プロダクト
プロジェクト参画



2022年12月より、奨学金の返済支援キャンペーンを開始。エントリー後に送られてくるAIミッションをクリアし、選考ステップを経て入社した方を対象に、奨学金の返済をサポートします。経済的な負担を軽減し、安心して仕事に取り組んでもらいたい、エンジニアとしてのキャリアを後押ししたいという思いから生まれた施策です。



MISSION
エンジニアの未来を応援したい
AIモデル構築した人に
奨学金返済サポート

当社が設定した条件をクリアするAIモデルを構築し、選考ステップを経て入社した方を対象に、奨学金の返済をサポートします。経済的な負担を軽減し、安心して仕事に取り組んでもらいたい。そして、エンジニアとしてのキャリアを後押ししたいという思いから生まれたこちらのキャンペーン。ぜひチャレンジしてみてください。

■概要
サポート金額：月額上限30,000円（3年間支給。ただし当社在籍期間中に限る）
対象者：奨学金返済中の社会人、奨学金貸与を受けている2024年3月卒業予定の学生
条件：出題されたミッションをクリアして当社に入社した方
必要書類：履歴書、奨学金貸与証明書、奨学金返済計画書または残額証明書
応募期間：2022年12月16日～2023年3月31日
※奨学金をトリプルアイズが本校へ支援機構に代理返済します。
※当社内に在籍中の社員で奨学金返済中の方も応募できます。
※奨学金返済のない方も応募可能です。ただし奨学金のサポートは受けられません。

■ミッション
「AIモデルの精度」標をクリアしよう！データ作成から、モデル構築、評価までの一連の流れを実施していただきます。設定する条件をクリアしたモデルおよび推論コードをご提出ください。
問題は、トリプルアイズが運営する「AIビジネス実践塾 AT20」の講義内容から出題されます。
AT20詳細はこちら <https://at20.jp/>

■選考ステップ

<p>step.1 下記LINEのQRコードよりエントリーしていただきます。</p> <p>新卒エントリーは LINE から 受け付けています</p> <p>中卒エントリーは LINE から 受け付けています</p>	<p>step.2 人事担当者より必要書類のご連絡をします。</p>	<p>step.3 必要書類をお送りください。確認後、ミッション詳細をご連絡します。</p>
<p>step.4 指定の期限までにモデルおよび推論コードをご提出ください。</p>	<p>step.5 結果を踏まえて書類選考し、ご連絡いたします。</p>	

■お問い合わせ: saiyo@3-ize.jp



奨学金返済に悩む若くて優秀なエンジニアのために
IT企業ができること

技術的な進歩のみならず、人と社会への想像力を活かしてイノベーションを追求していきます。当社が破壊的なイノベーションを主導することで、次の市場のメインプレイヤーになります。産業として市場を拡大させテクノロジーによる新しい文化を醸成していきます。

産業化**社会貢献・文化醸成**

画像認識、顔認証を中心とした産業化で文化醸成の担い手になる

イノベーション**さらなる研究開発による進化**

研究開発の領域を広げ、ラディカル・イノベーションで市場を牽引する

研究開発～事業化**データ経済圏の創造**

有識者との連携、ベンチャー投資やM&Aによる事業創出を進め、画像認識データ資源の活用によるエコシステムを構築する

NOW

持続的イノベーション

破壊的イノベーション



Contents

最新業績

会社概要

市場可能性

強みと特徴

成長戦略

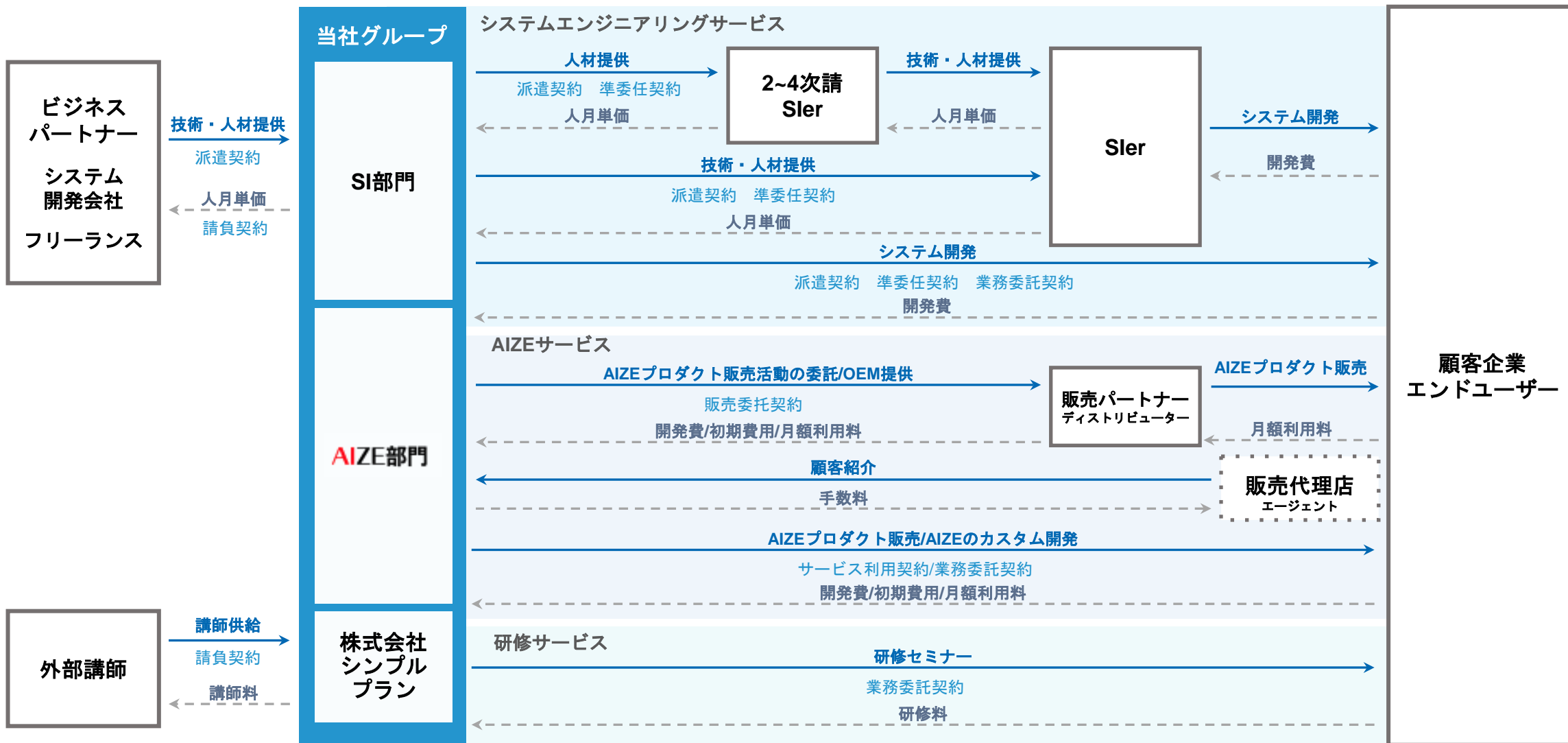
経営指標

07

リスク情報及び補足情報

項目	リスク	対策	発生可能性	影響度
事業環境の変化	AIソリューション事業の領域には国内外多くのIT企業が参入しており、市場は形成期にあります。市場が整うなかで、事業環境が大きく変化する可能性は2025年前後まであります。	最新の技術動向や市場環境の変化を把握できる体制を構築、AIに関する論文のサーベイ、マーケティング調査の実施のみならず、業界のオピニオンのキャッチアップを仕組み化しております。	中	中
画像データの利活用に関する法令などの規制	単に個人情報保護法等の法令を遵守するのみならず、プライバシー保護の観点より考慮する必要があります。関連する法令等が改正され、あるいは社会的な要請が大きく変化した場合には、事業に影響を及ぼす可能性があります。	総務省・経済産業省より公表された「カメラ画像利活用ガイドブックver.3.0」（2022年3月）を参照し、法令及び社会規範上認められると判断した範囲内において、画像情報の利活用を行っておりますが、今後も関連法案の修正に備えセキュリティ技術の向上に努めております。	中	大
個人情報の保護	「個人情報の保護に関する法律」が定める個人情報取扱事業者として義務を課されており、プライバシー保護の観点から広範な配慮が求められています。情報の漏洩、不適切な利用等について配慮が不足した場合には、レピュテーションリスク等によって事業に影響を及ぼす可能性があります。	情報の漏洩防止はもちろん、不適切な利用等の防止のため、情報管理を経営上の重要事項と考え、社内においてもこれらの情報へのアクセスを制限するとともに、「情報セキュリティ管理規程」「個人情報取扱規程」等を制定し、全従業員に対する社内教育を実施するなど、法令及び関連するガイドラインの遵守体制を整えております。	中	大

その他のリスクにつきましては、2022年8月期の有価証券報告書に記載の「事業等のリスク」をご参照ください。



取締役



1982年生まれ。早稲田大学商学部卒業。在学時の公認会計士試験合格を経て、2005年12月EY新日本有限責任監査法人入社。2011年3月監査国際部より異動し、成長戦略室等にて官民連携の経営改革に係るコンサルティングを9年間実施、多数のプロジェクトマネージャーを歴任。2020年11月、株式会社トリプルアイズ取締役就任。2021年3月、同社代表取締役就任（現任）

代表取締役
山田 雄一郎



1970年生まれ。青山学院大学文学部史学科卒業。幻冬舎メディアコンサルティング編集局長を経て真人堂株式会社設立、代表取締役就任。2010年、株式会社ソフィアホールディングス取締役就任。2010年『IT批評』創刊。NTTデータ研究所の開発プロジェクトレポート編纂に参加。IT関連ビジネス書籍を多数編集。2019年12月、株式会社トリプルアイズ取締役就任（現任）

取締役
桐原 永叔



1981年生まれ。明治大学法学部卒業。ベンチャー・リンクを経て、EY新日本有限責任監査法人のIPO専門部隊に所属。2018年以降、上場準備会社におけるCFO、取締役を歴任。2019年、株式会社すらネット取締役（監査等委員）就任（現任）。2020年、株式会社ライナフ監査役就任（現任）。2021年9月、株式会社トリプルアイズ取締役CFO就任（現任）

取締役 CFO
加藤 慶

技術系執行役員

技術力×社会実装力

技術本部 執行役員 日野 隆教

日立機電工業株式会社（現 株式会社日立製作所）でソフトウェアの研究開発に携わる。2001年、株式会社ジャストシステム入社。ソリューション開発部長、企画担当部長を歴任。ナレッジ商品開発、新商品企画を推進。2020年よりインテグレート株式会社でシステム開発部長を歴任。2022年8月、株式会社トリプルアイズ入社、執行役員就任。

技術本部 執行役員 徳内 哲也

旧郵政省貯金局の資金運用システムの開発に10年以上にわたって従事するなど、IT業界でシステムエンジニア筋で活躍。個人事業主を経て、株式会社トリプルアイズ入社。2021年9月、執行役員就任。画像認識プラットフォーム・AIZEの開発部門を総括する技術職のリーダー。

技術本部 執行役員 畔柳 卓文

株式会社システムハウス、アイエヌジーなどでシステムエンジニアとして活躍。2016年、株式会社トリプルアイズ入社。2020年11月より執行役員。大手SIerによる大型開発案件に従事し、DXエンジニアのチームを牽引している。

技術本部 執行役員 永井 寛泰

テクバン株式会社で15年あまりにわたってシステム開発、インフラ案件に従事する。個人事業主として活躍した後、株式会社トリプルアイズ入社。2019年9月、執行役員就任。画像認識プラットフォーム・AIZEの立ち上げから部門のマネジメントを担う。

2022.12.16	AIモデル構築ミッションをクリアしよう！ トリプルアイズが奨学金返済サポートキャンペーン開始
2023.01.13	運転日報入力が可能に！ アルコール検知アプリに新機能搭載 安全運転管理業務をさらに効率化
2023.01.23	“朝ごはんの聖地”塩釜水産物仲卸市場にAIカメラを導入—復興庁支援プロジェクトで、お客様像をAIで可視化
2023.02.13	AIの眼で「食の信頼性」を社会に提供する—トリプルアイズとセキュアがワーキンググループを立ち上げ
2023.03.07	「顔」でドアロック解錠が可能に—トリプルアイズとエーティーワークスが顔認証ロックシステムを提供開始
2023.03.15	たった5日でプロのAIエンジニアに～「AIエンジニア養成ブートキャンプ」を開催—法人向けAI人材育成プログラムを5月から
2023.03.22	トリプルアイズの顔認証AIがTeamSpiritと連携開始—顔認証による打刻で、よりセキュアでフレキシブルな勤怠管理が実現
2023.03.23	より高度なクラウドサービスの構築、コンサルティングが可能に—AWS セレクトティアサービスパートナーの認定を取得

2022.10.3	<p> 外食産業向け業務支援システム「ASPIT」（アスピット社）と、顔認証AI・AIZEが連携スタート </p>
2022.10.12	<p> 国立競技場にてAIカメラを設置。観戦者データ分析に取り組む—JFL第24節「クリアソン新宿vs鈴鹿ポイントゲッターズ」 </p>
2022.10.28	<p> 大学の授業の出席管理にAIを活用—トリプルアイズ、丸紅、信州大学が共同で顔認証出席確認の実証実験をスタート </p>
2022.10.31	<p> スポーツイベントで顔認証とSMSのハイブリッド認証を実験—横浜慶應チャレンジャー国際テニストーナメントにて </p>
2022.11.2	<p> トリプルアイズの顔認証AIが無人店舗における課題を解決—「うつのみや ろまんちっく村」のスマートストアにて </p>
2022.11.14	<p> 顔認証AIを用いた乗降データ取得の実証実験—トリプルアイズが丸紅、信州大学と共同で </p>
2022.12.02	<p> トリプルアイズ、不動産テックのGATESグループと資本業務提携—ビッグデータと需要予測AIで不動産価値の向上を目指す </p>
2022.12.15	<p> AIと人との協働でオンライン・コミュニケーションを守る—トリプルアイズ、ライブ配信のEVERY.LIVEと資本業務提携 </p>

AI	AI(Artificial Intelligence : 人工知能) とは、人間の知的ふるまいの一部を、ソフトウェアを用いて人工的に再現したもの。経験から学び、新たな入力に順応することで、人間が行うように柔軟にタスクを実行する。
特徴量	特徴量とは、コンピュータが学習するデータにどのような特徴が含まれているのか数値化したもの。
エンジン	エンジンとは、特定の情報処理を実行するためのひとまとまりになったソフトウェアやシステムなどのこと。
システム インテグレーション	システムインテグレーション (System Integration : SI) とは、企業の情報システムの導入に際し、ユーザーの目的に応じた企画の提案からハードウェア、ソフトウェアの選定、システムの開発や構築、運用までのトータルなサービスを提供することを指す。
DX	DX (Digital Transformation : デジタルトランスフォーメーション) とは、「ITの浸透が、人々の生活をあらゆる面でより良い方向に変化させる」という概念であり、企業においては、概ね「AI、IOT、クラウドコンピューティングなどのテクノロジーを利用して、ビジネスモデルや製品・サービス及び業務・プロセス・組織風土を変革させ、競争優位性を高めること」という意味合いで用いられる。
Sier	Sierとは、クライアントの業務を把握・分析し、その課題を解決するようなシステムの企画、構築、保守・運用までの全工程を一貫して請け負う業者を指す。
ブロックチェーン	ブロックチェーンとは、データが地理的に離れたサーバーに分散保持され、一定の形式や内容のデータの塊 (ブロック) を改竄困難な形で時系列に連結していく技術。
IoT	IoT (Internet of Things : モノのインターネット) とは、あらゆる「モノ」がインターネットに接続される仕組みのこと。

人工知能は 子どもたちの夢を見るか？

トリプルアイズは先端テクノロジーをいかに私たち
みなのもににするか、
どうやったら社会に実装できるか。そのことをずっ
と追求してきました。

子どもたちはいつでも未来を夢見ています。
まったく思いもよらなかった未来へ
もちうるかぎりの想像力を傾けています。
今ここにないものの出現を夢見ています。

トリプルアイズはその未来を切り拓いていきます。



免責事項

- 本資料は、当社の計画、見通し及び戦略に関して、適切な理解を促進することを目的としたものであり、当社の株式の購入や売却を勧誘するものではありません。投資に際しては、投資家様ご自身のご判断において行われますようお願いいたします。
- 本資料に記載された全ての数値、指標等が監査法人による監査又はレビューの対象ではない点にご留意ください。