

Realize Customize Maximize

TRIPLEIZE

事業計画及び

成長可能性に関する事項

株式会社トリプルアイズ

TRIPLEIZEとは逆境を乗り越えて 成長を続けてきたエンジニア集団であり 決して負けないチームなのです

囲碁AI世界一への挑戦

上場延期

ウクライナ侵攻

新サービス立ち上げ

創業者の急逝

VUCA world

新型コロナウイルス感染拡大

中国企業の躍進

先端テクノロジーへの取り組み

加速する時代変化のなかで

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	220名 (2022年4月1日時点:役員除く)
資本金	8億8,051万5千円 (資本準備金含む)
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
- DeepMind社の囲碁AI「alphaGo」、プロ棋士に勝利 … 2016

人知を超える神の一手が打たれた！

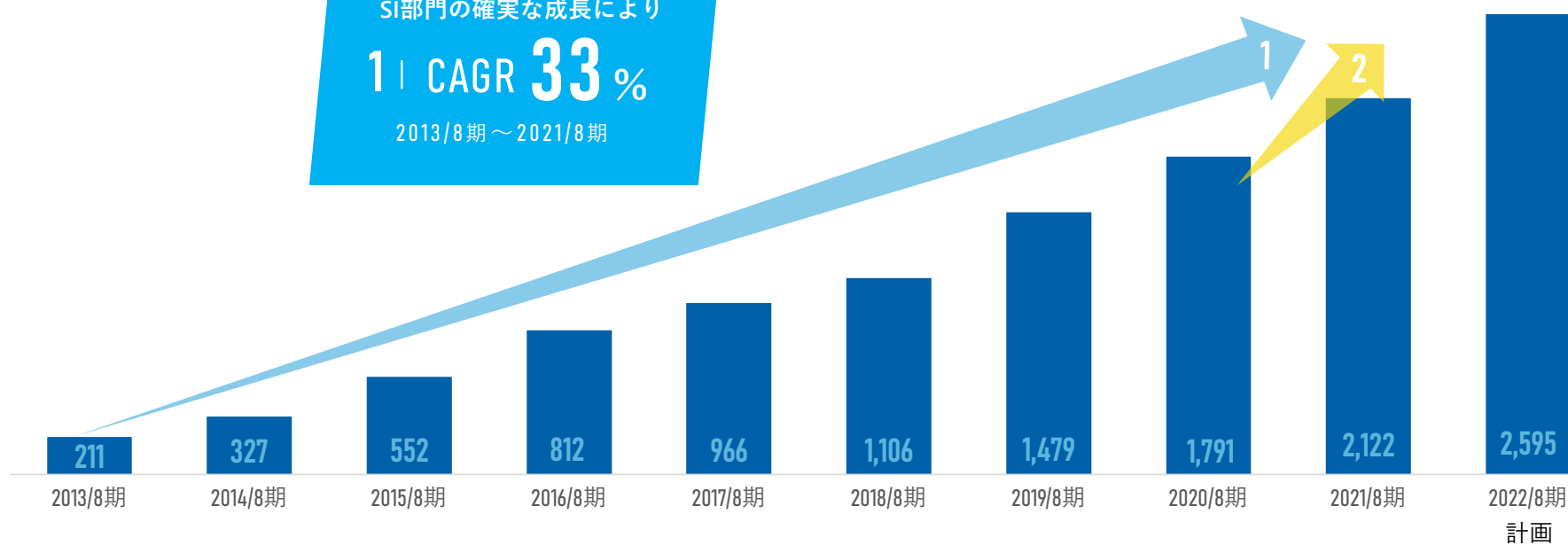


- … 9月 東京都千代田区に株式会社トリプルアイズを設立
- … 8月 社内に囲碁AIプロジェクトチーム発足
- … 4月 国内初のブロックチェーン業界団体「ブロックチェーン推進協会」設立を支援
- 7月 AI(DeepLearning)基盤となる「Deepize」をリリース
- 2017 … 8月 測量作業向けドローン制御アプリ「Droneize」をApp Storeにてリリース
- 9月 産業用モーターとITを融合したIoTサービスを開始
- 2019 … 3月 AIによる画像認識プラットフォーム「AIZE」(アイズ)を発表
- AI教育事業「CSEA(シー)」を発表
- 「AI 囲碁世界一奪取宣言」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

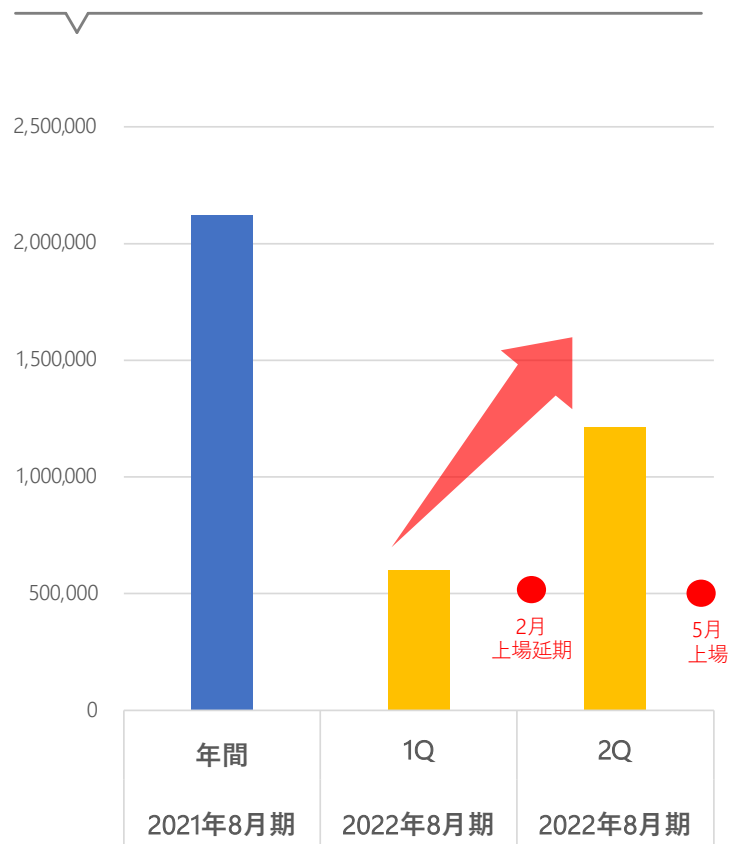
The 3rd AI boom

Company History

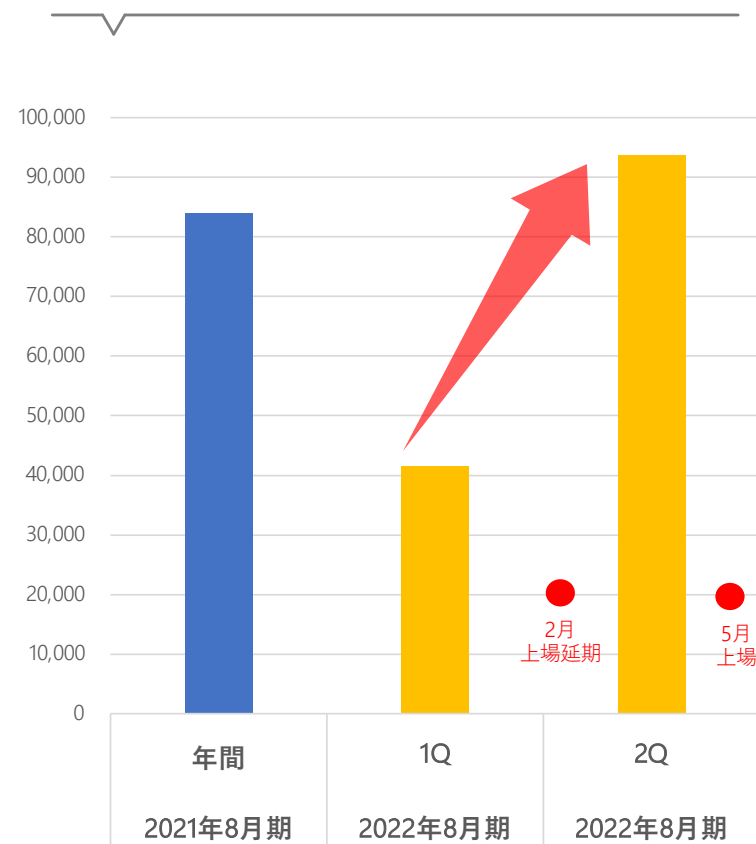
売上高とクライアント数（単位：百万円、社）



売上高 (単位：千円)



経常利益 (単位：千円)



取締役



1982年生まれ。早稲田大学商学部卒業。2005年、新日本監査法人（現EY新日本有限責任監査法人）入社。2011年3月より監査部より異動しアドバイザー業務を約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。

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就任。

取締役 CFO
加藤 慶

技術力 × 社会実装力

技術系執行役員

AIZE事業戦略本部 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。

AIZE事業戦略本部 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一筋で活躍。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。

SI事業戦略本部 執行役員 福永 充利

大学卒業後、ソフトバンク株式会社を経て、ITサービス会社を創業し、売却。その後、デジタルハリウッド大学大学院客員教授などを歴任。2021年5月、株式会社トリプルアイズ入社、同年8月より執行役員。

SI事業戦略本部 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。

SI事業戦略本部 執行役員 原 正人

株式会社ベイカレント・コンサルティングにおいて10年近くにわたって、ITシステム開発に携わる。2008年に株式会社ソルトーネ設立。2018年、株式会社トリプルアイズによるソルトーネの子会社化（後に合併）に伴い、入社。2020年5月、執行役員就任。

目次

- はじめに われわれはどこから来たのか？
- 第1章 ゲーム盤の向こうにある戦争
～囲碁A I国際大会が突きつける覇権争いの行方
- 第2章 ビッグデータという資源の獲得を競う現在
～4回目の産業革命と、I T開発4度目の波
- 第3章 テクノロジーへの古い固定観念に囚われた日本
～第五世代コンピュータに始まる挫折の歴史
- 第4章 産業革命4・0の本番はこれからの50年にある
～分野を越えて共振するテクノロジー
- 第5章 ポスト・ディープラーニングを掘り当てろ！
～ブロックチェーンとI o T、A Iの本質
- 第6章 テクノロジー・ファーストのI T企業だけが未来を見る
～I T企業の経営者が持つべき使命
- おわりに われわれはどこへ行くのか？





01 **ビジネスモデル**

市場環境

強みと特徴

事業計画

リスク情報

Appendix

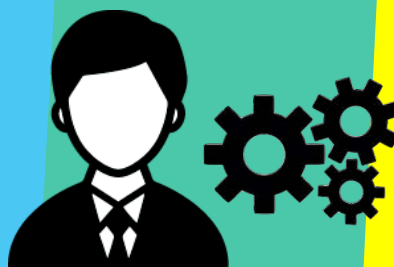
クライアントの課題をシステム化によって解決する流れを一気通貫で提供。
 営業、マーケティングとエンジニアの密接な連携を通じて、顧客の事業価値の最大化に寄与。



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

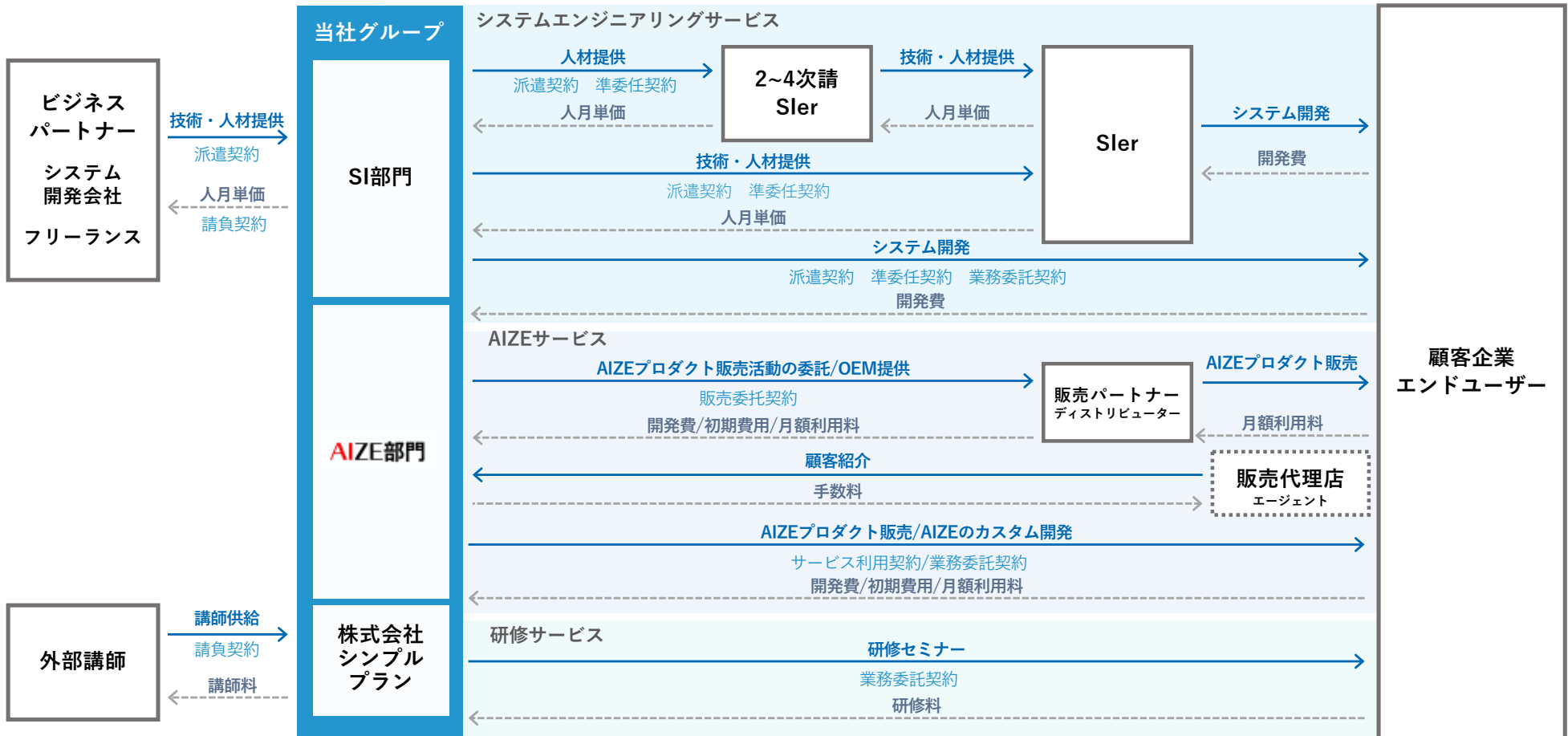
提供サービス

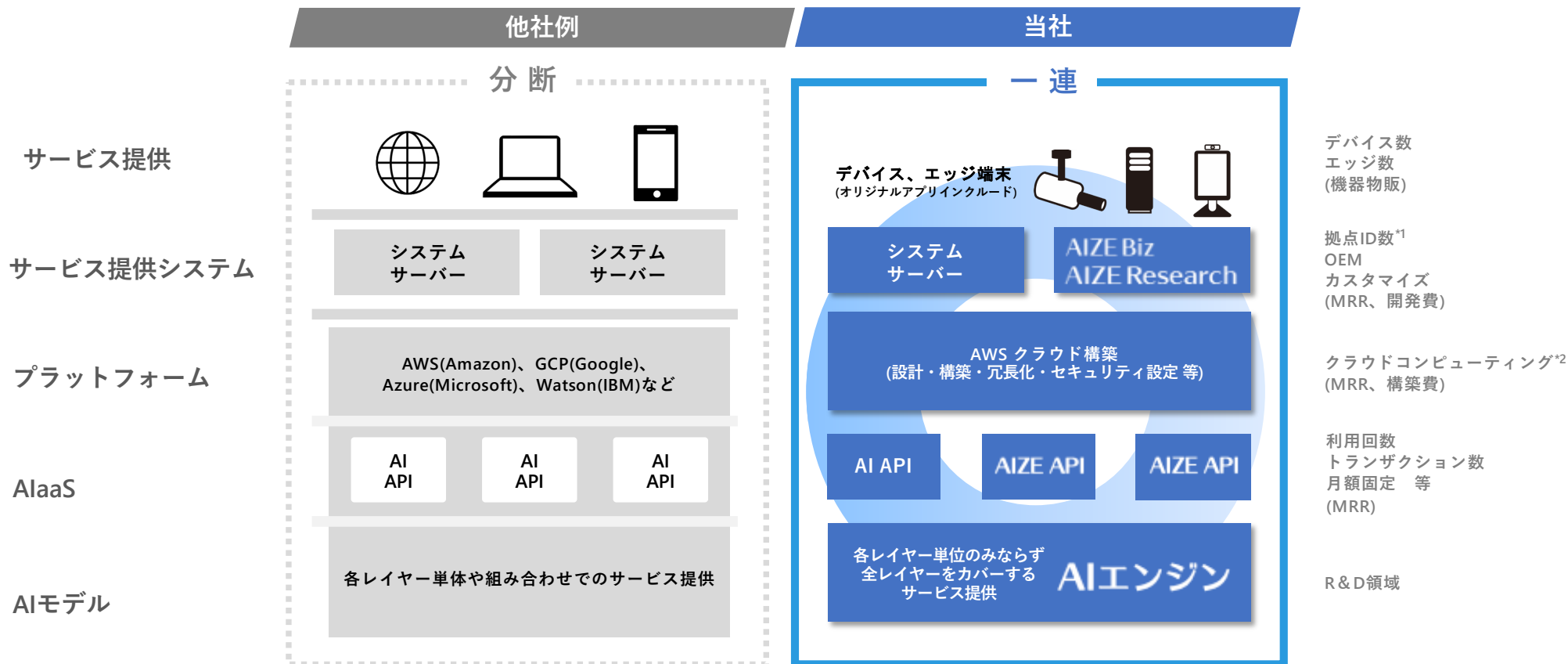
AIZE Biz
AIZE Research
AIZE Biz+
AIZE Research+

AIZE Pay
AIZE API



*1：売上構成及び粗利構成は2022年8月期第2四半期のもの。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-2021年8月期、AIZE部門：2020年8月期-2021年8月期
*3：エンジニア数は、2022年4月1日現在

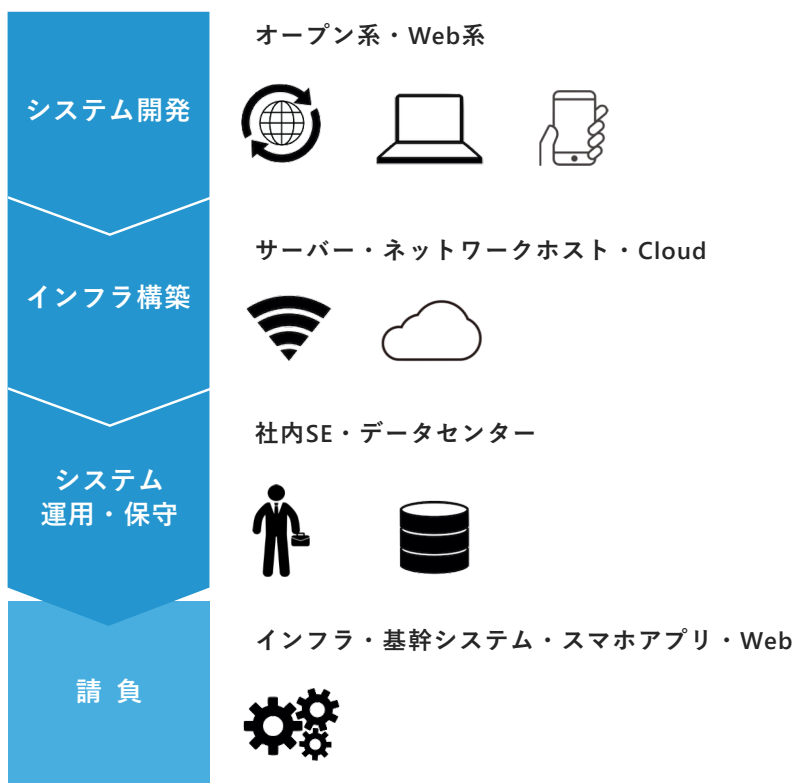




*1：拠点ID数とは契約企業数やユーザー数、OEM契約等を総合した課金単位です

*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

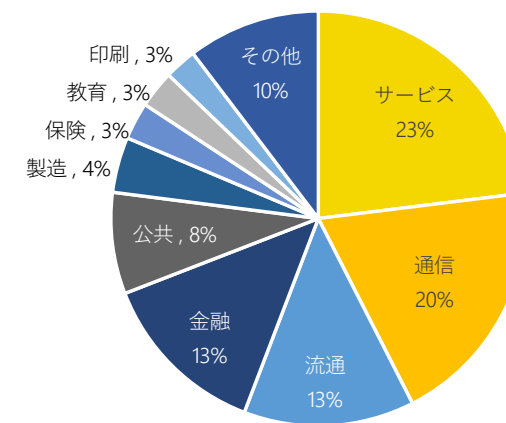
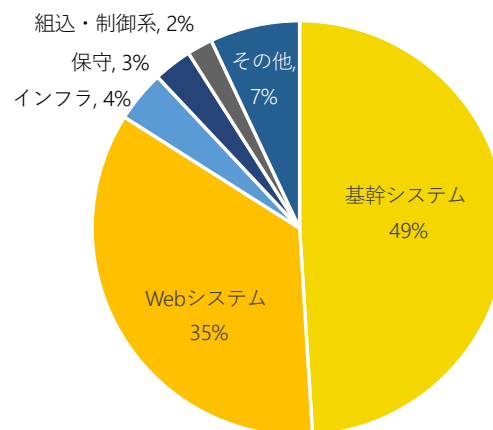
収益を伸ばし経営を安定させながら、多様な現場での経験実績によって優秀エンジニアを輩出するトリプルアイズの根本です。



22.9%
粗利率

12.6%
プライム比率^{*1}

2,896人月
SIエンジニア稼働工数
(協力会社含む)



案件比率 (売上)

業種別比率 (件数)

2021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の

エンジニア

切磋琢磨を忘れないプロフェッショナル・エンジニア集団

15

SI部門

DXエンジニア

260名

(内 社員145名・協力会社115名 2022.4現在)

AIZE部門

AIプロフェッショナル

32名

(2022.4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

95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

24名

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

交通 / 物流



小売・流通



製造



情報通信等



その他



2022年4月1日時点



02

ビジネスモデル

市場環境

強みと特徴

事業計画

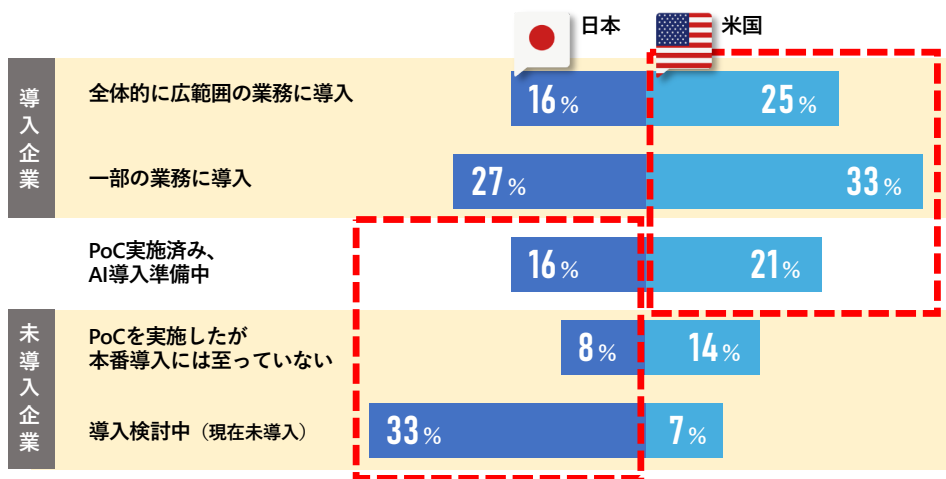
リスク情報

Appendix

先進諸外国に比べAIの社会実装が進まない日本の状況はデータを見ても明らかです。翻って言えば、それだけAI事業が成長する余地が残されているということです。

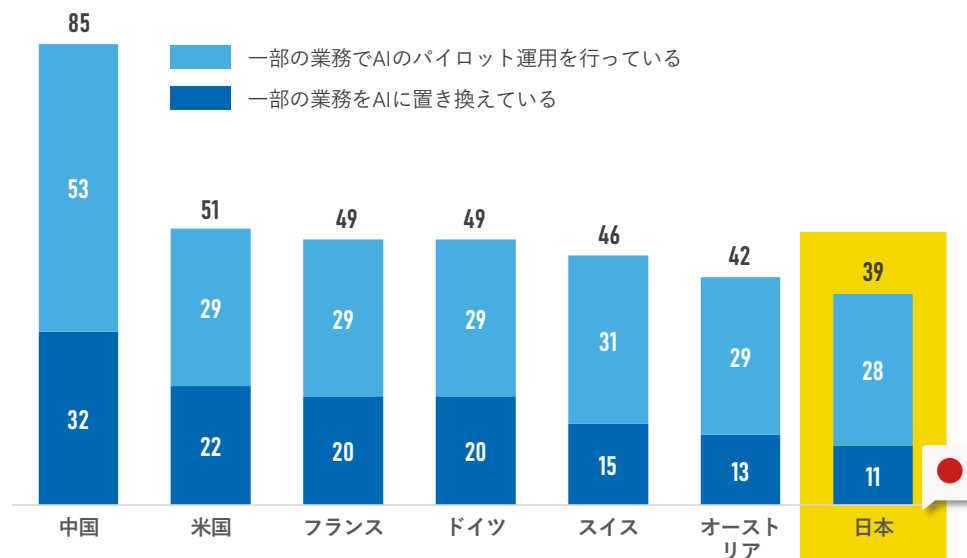
AI業務への導入状況（日本・米国）

年を経るごとにAI化が進むも、アメリカに大きく後れ



自社のAI導入を「概ね成功している」と評価した企業の国別の割合（単位：%）

AI化の成功も遅れる日本



「2021年AI予測（日本）」2021年3月30日/ブライズウォーターハウスコーパス

ボストンコンサルティンググループ（2018）「企業の人工知能（AI）の導入状況に関する各国調査」

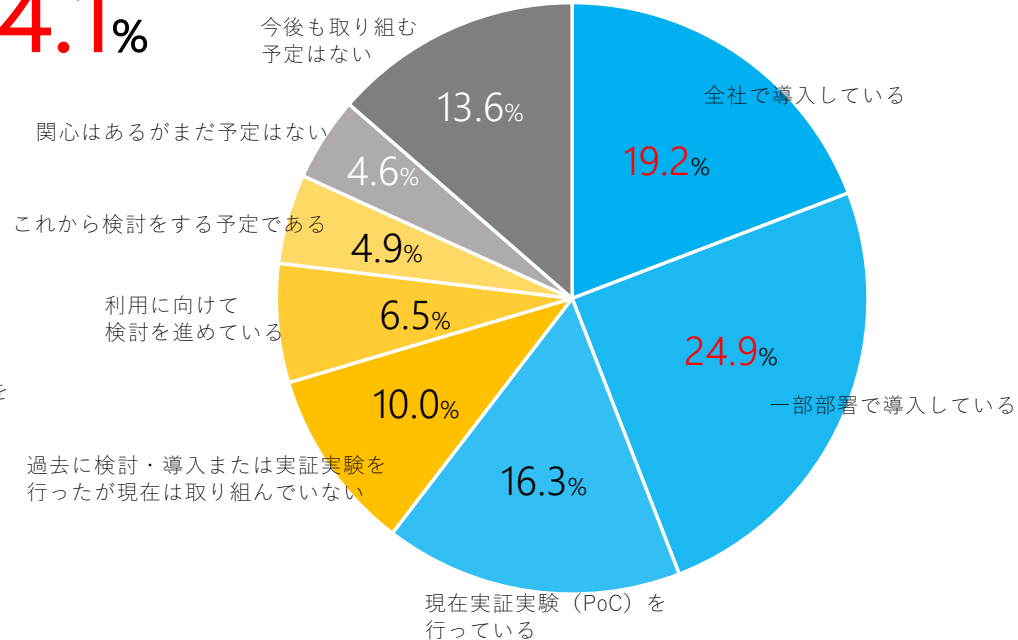
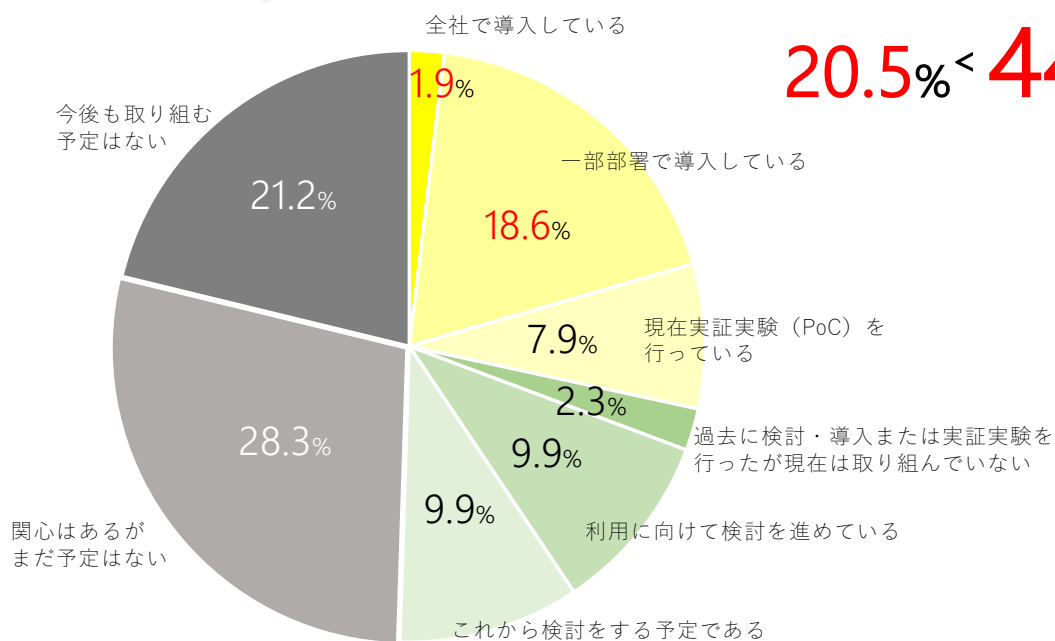
企業におけるAIの利活用状況 第3回 新しい資本主義実現会議資料より (2022年2月)

日本企業

AIを導入している

米国企業

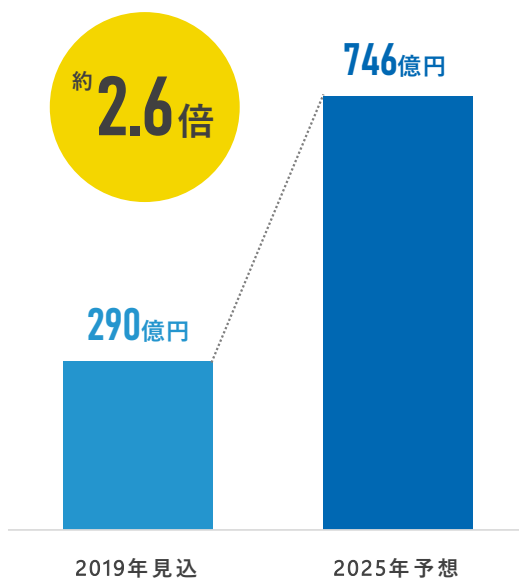
20.5% < 44.1%



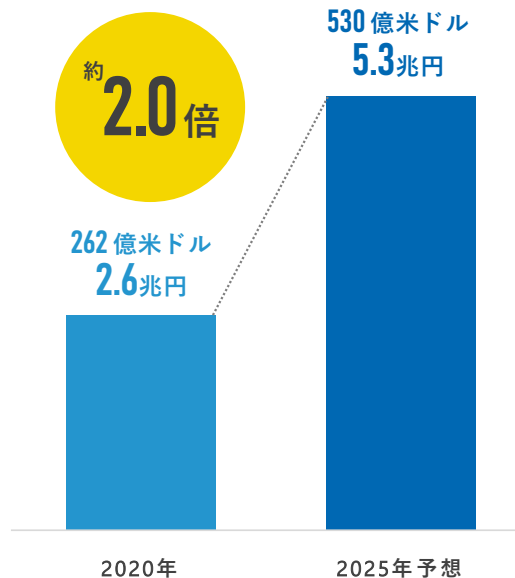
*日本:製造業、非製造業の経営層またはICT関連事業部門の責任者もしくは担当者に対するアンケート調査(2021年7月5日~8月6日に実施)。有効回答数530。
 米国:製造業、非製造業のマネージャークラス以上に対するアンケート調査(2021年7月8日~7月19日に実施)。有効回答数369。
 (出所)独立行政法人情報処理推進機構「DX白書2021」を基に作成。

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。

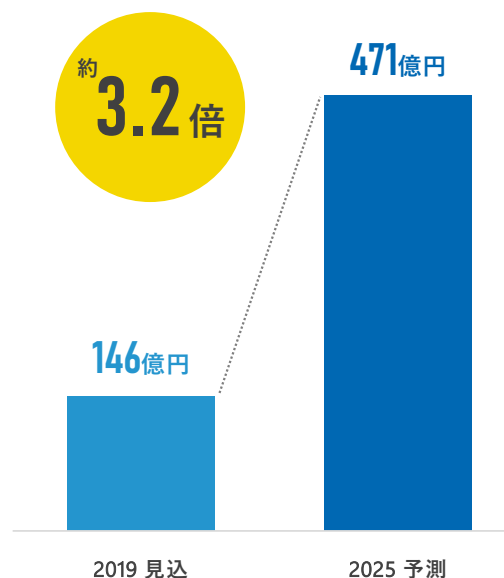
画像認識関連技術（国内市場）*1



画像認識関連技術（世界市場）*2



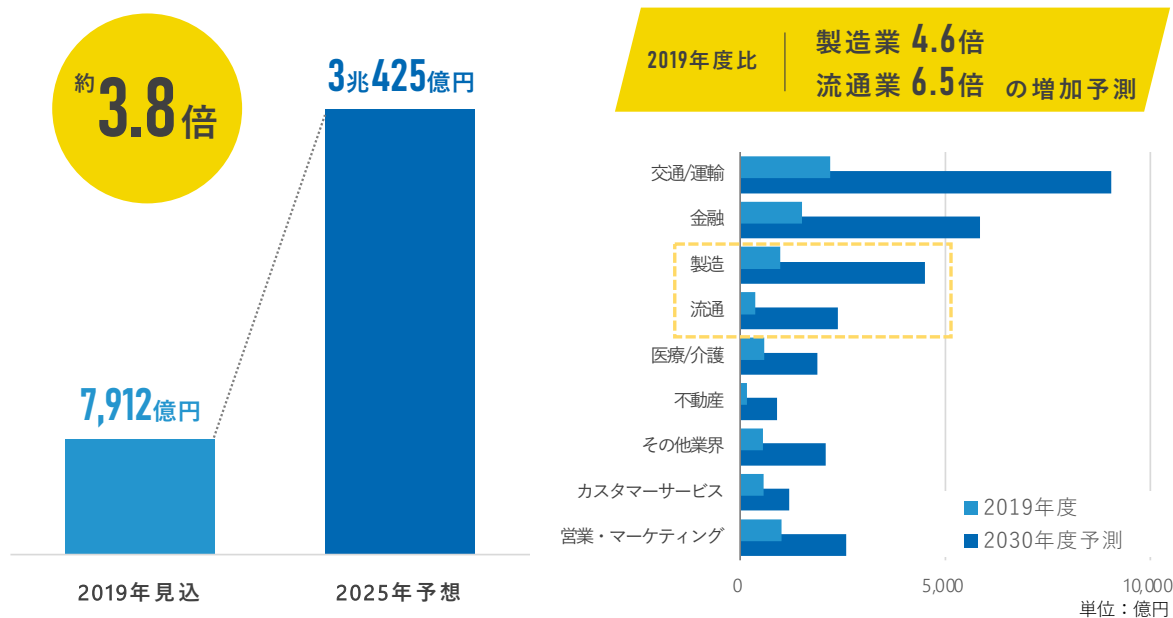
顔・表情認識AI（国内市場）*3



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）』

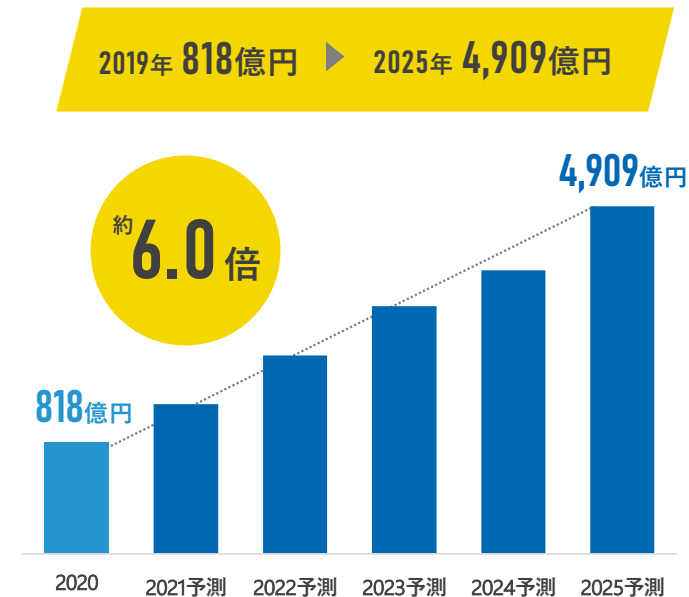
SI部門は、DX市場及びAIシステム国内市場に牽引される構造にあります。新型コロナウイルス感染症の拡大が契機となり、IoT・AI・RPA・5G・ブロックチェーンなどDXの基盤となるデジタル技術が実用段階に入り、DXへの投資は本格化しました。

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」

AIシステム国内市場（支出金額）



出典：IDC「国内AIシステム市場予測」

技術力

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



ビジネスモデル

市場環境

03 強みと特徴

事業計画

リスク情報

Appendix

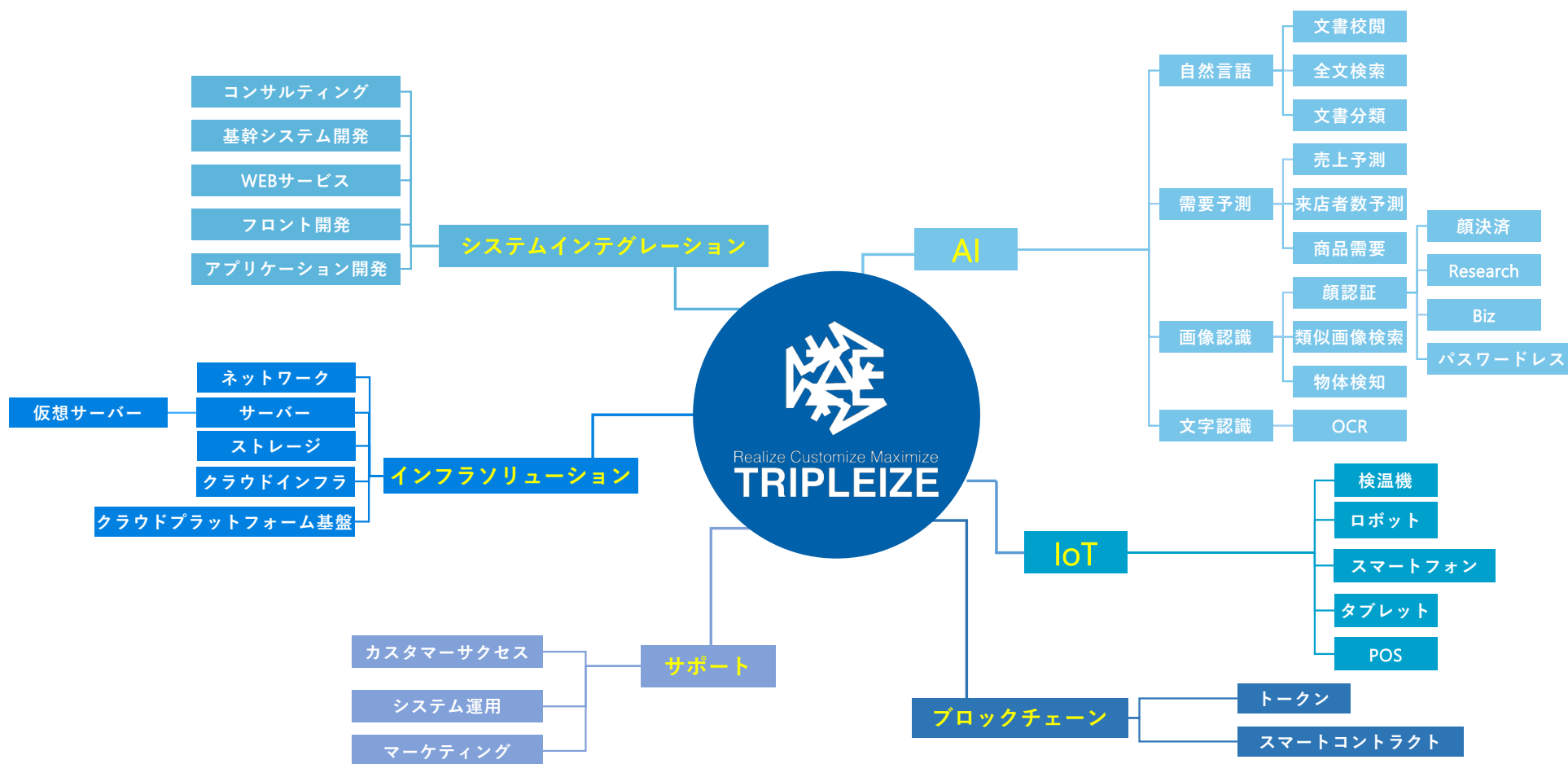
Technical Capabilities

技術力 × 社会実装力

Implementation Capacity

二刀流





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基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。囲基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、強い囲基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。

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}



2019年4月 GLOBIS-AQZ プロジェクト記者会見



問鼎碁 GLOBIS-AQZ

トップにとって代わるという意の「鼎の軽重を問う」から命名されたGLOBIS-AQZの中国語名。同時に3つの脚をもつ鼎は、プロジェクトチームの3者（山口祐氏、グロービス社、当社）を表し、当社の名称案から決まった。

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

10

- 億: 10⁸
- 兆: 10¹²
- 京: 10¹⁶
- 垓: 10²⁰
- 秭: 10²⁴
- 穰: 10²⁸
- 溝: 10³²
- 澗: 10³⁶
- 正: 10⁴⁰
- 載: 10⁴⁴
- 極: 10⁴⁸
- 恒河沙: 10⁵²
- 阿僧祇: 10⁵⁶
- 那由他: 10⁶⁰
- 不可思議: 10⁶⁴
- 無量無數: 10⁶⁸
- 矜羯羅: 10⁷²
- 阿伽羅: 10⁷⁶
- 最勝: 10⁸⁰

*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。

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

AIZE API 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 18,000円
月額費用 30,000円～
※初期費用には機器代は含まれておりません

顧客別平均月額利用料売上 (2021/8月期実績)

AIZE Research 362,591円

AIZE Research+ 806,374円

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 18,000円
月額費用 16,800円～

顧客別平均月額利用料売上 (2021/8月期実績)

AIZE Biz 128,140円

AIZE Biz+ 392,556円

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。



地域密着型の大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。



顔認証によるポイント付与の新サービス創出 大手不動産会社様

「OOTEMORI（千代田区）顔ポイント」で実装されるAIテクノロジー

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!

- QRコードからキャンペーンサイトへアクセス!
- 登録方法を確認し、「利用開始」ボタンをクリック!
- 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
- 撮影した写真を確認し、「登録」ボタンをクリック。
- 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!
- 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!
- ニックネームを入力し、「登録」した画像で認証が可能か再度撮影。
- ポイント確認画面が表示されたら登録完了!
※顔写真はイメージです。
※QRコードは1回1アンチウイルスの登録専用です。

顔写真撮影の際の注意事項
顔写真撮影時に、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。
※顔写真撮影時のポイントは加算されませんので、予めご了承ください。

ポイントをためよう!

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。

検温器設置店舗
フロント、ラ・ベスケーラ マスクリア、韓国料理 GOCHU コチュ、JASMINE THAI, Belgian Brasserie Court Gate, おたけ22人 ちかや、一口餃子専門店 餃子どり、やまぐちや 餃子いっしょ、鳥獣園、Daxue Daxue、魚や 魚屋 紅魚、ラダダリ MARGO オートモリ屋、タミリス、オテナチ、bivaco mio mio、スフィヤル、ファミリーマート

ポイントを割引券に交換しよう!

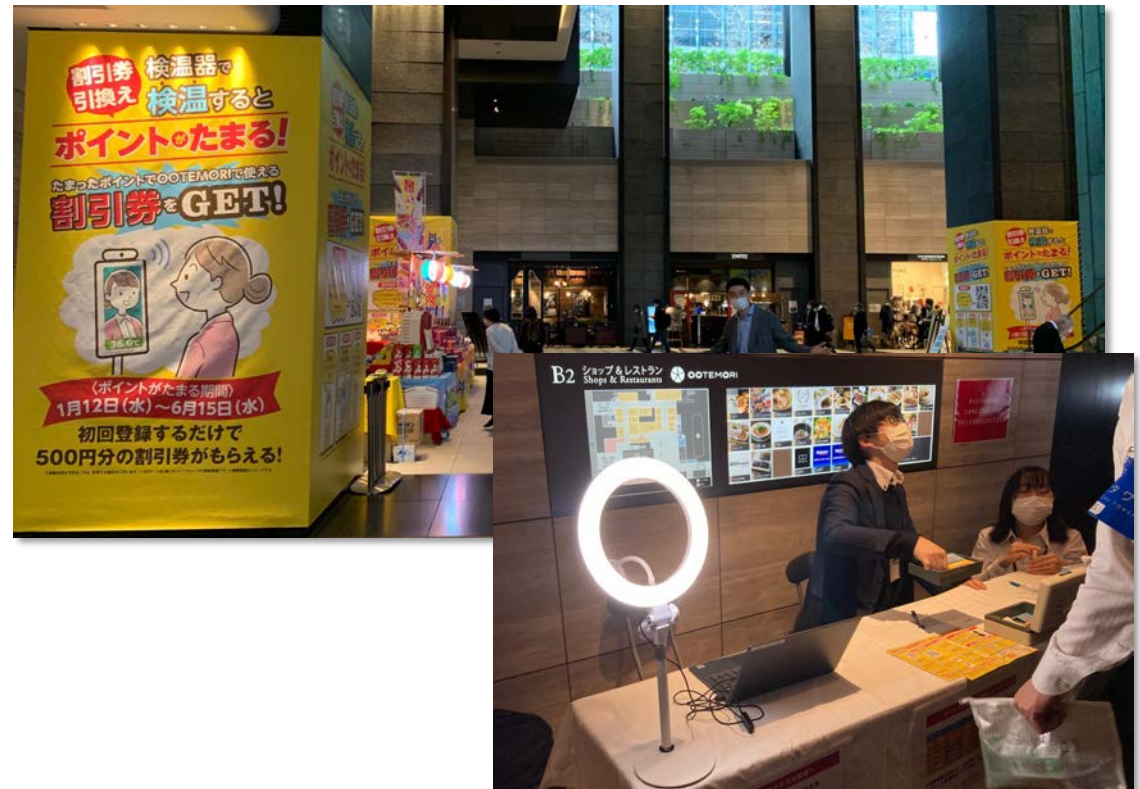
期間中、月3回開催する割引券引換えイベントで「OOTEMORI割引券」と交換できます。
※B2F特設会場 割引券引換えカウンターにご来場いただく必要があります。イベント期間内にご来場いただいた方のみ割引券と交換できるとなります。※初回登録時はお一人様1回までとなります。※イベント開催時のランクに応じて割引券を配布いたします。

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

例えば

1月	2月	3月	4月	5月	6月
登録	10ポイント 500円割引券 計2枚GET	25ポイント 1,000円割引券 2枚GET	イベント 不参加	45ポイント 1,000円割引券 4枚GET	55ポイント 1,000円割引券 5枚GET
Aさんの場合					
登録	0ポイント 500円割引券 1枚GET	15ポイント 500円割引券 1枚GET	イベント 不参加	31ポイント 1,000円割引券 3枚GET	
Bさんの場合					

ポイントを確認しよう!
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。



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

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。





ビジネスモデル

市場環境

強みと特徴

04 事業計画

リスク情報

Appendix

売上高推移（単位：百万円）

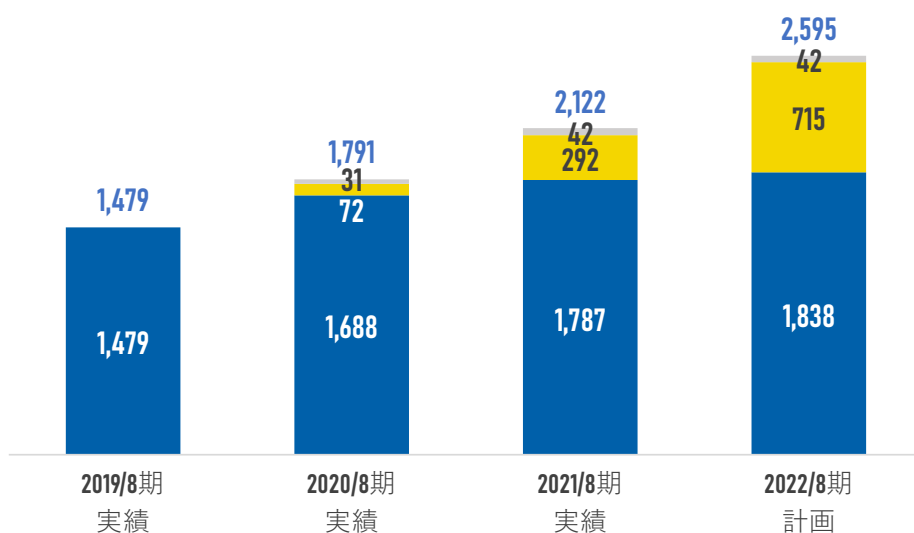
その他

AIZE部門

SI部門

CAGR **214.7%** (2020年8月期-2022年8月期)

CAGR **27.2%** (2013年8月期-2022年8月期)



利益推移（単位：百万円）

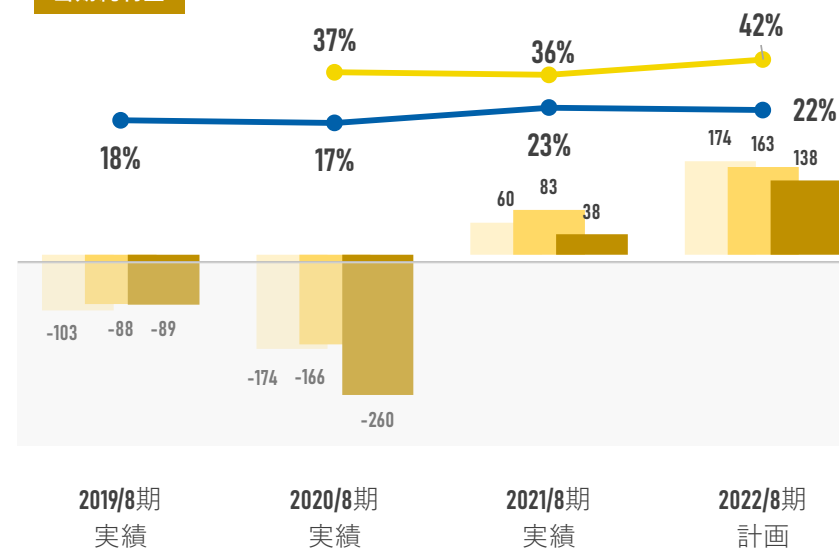
営業利益

経常利益

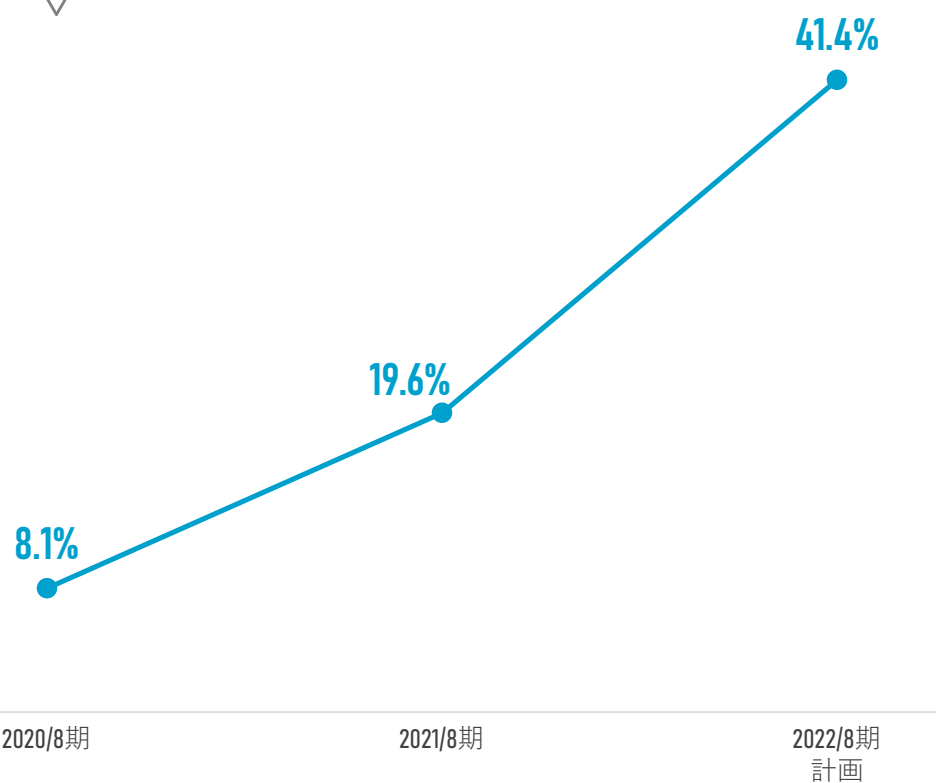
当期純利益

● AIZE部門粗利率

● SI部門粗利率



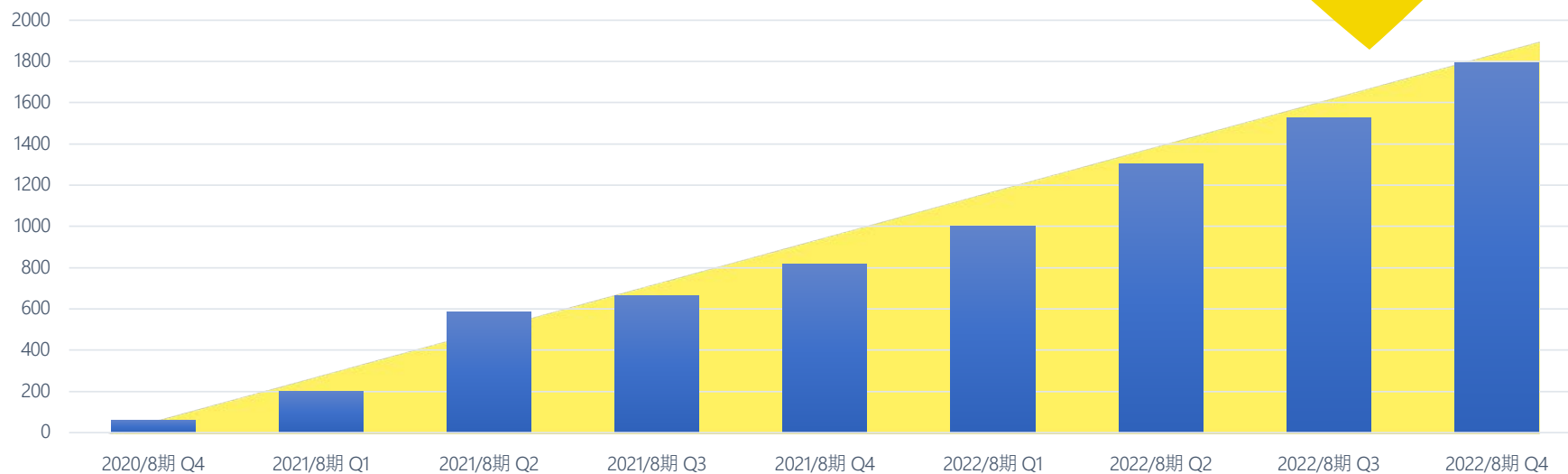
会社全体に対するAIZE部門の粗利の割合



月額課金MRRの割合増加に伴い、粗利率が遡増する収益構造です。

2021年8月期における
解約率は**0.08%**程度と
拠点ID数の月次平均解約率
低水準を維持しています。

拠点ID数 拠点においてデータを取得するポイント（課金単位）



年平均成長率
(2020年8月-2022年8月)
426%
見込み

計 画

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例年20名程度の新卒採用が続いております。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。



話題を呼ぶ「将棋採用」による継続的採用

アマチュア将棋の社会人団体戦である「職域団体対抗将棋大会」において当社は最高峰であるS級2位（第116回 2019年11月）も記録したことがある強豪として知られています。アマチュア将棋界での知名度を活かして、2019年度より「将棋採用」を開始、S級チームに所属する社員との対局に勝利することを条件に採用するとの取り組みで毎回、大きな話題を呼んでいます。

トリプルアイズ社、アマチュア将棋の高段者を優遇する「将棋採用」スタート～未来の天才プログラマーを発掘せよ！

2019.03.13



株式会社トリプルアイズ(本社:東京都千代田区、代表取締役:福原 智、資本金:3億7千万円[資本準備金を含む])は、本日、将棋高段者を対象とした「将棋採用」スタートしました。これまでトリプルアイズは、数回にわたって将棋に関する取り組みを行ってきました。...

優秀な人材の宝庫から積極採用 頭脳の発掘とされる将棋の強者が、優秀な人材の宝庫であることはいくらでもありません。将棋に必要な、序盤構想の鋭くなるロジカルシンキング、終盤でも正しい選択を続ける集中力、時間内に次の一手を選択する決断力は、これらのIT、AIの研究開発には欠かせないものです。...

採用に申し上げますと、企業への人材対抗戦となり、約400チームの企業がのびのびと、優勝を目指しております。勝率は、約40チーム中12チームしか入賞するのではないというプログラムが非常に困難な状況にあります。...

2019年3月13日スタート

の将棋部で、チームを知った。と、出ようと思った。たけしは、将棋部に入社した。たけしの動きは、将棋部に入社した。たけしの動きは、将棋部に入社した。...

「先ほど話した通りですが、当然、最初はプロチームでも何もしない、だからゼロから始めるんです。何しろ将棋部に入社した。たけしの動きは、将棋部に入社した。...

「将棋採用」の10人コアは将棋部特有の特に学生生活の場では本気にならずに済んでしまう。トリプルアイズは将棋部の活動も盛り込んでいます。...

「将棋採用」の10人コアは将棋部特有の特に学生生活の場では本気にならずに済んでしまう。トリプルアイズは将棋部の活動も盛り込んでいます。...

「将棋世界」2019年7月号（マイナビ）掲載



トリプルアイズの挑戦 令和時代の人材発掘術 職団戦で近年、目覚ましい躍進を遂げた。2回連続でS級2位の活躍をしている企業だ。ITコンサルやシステムインテグレーション、クラウドサービスなどが主事業。...

「将棋採用」の10人コアは将棋部特有の特に学生生活の場では本気にならずに済んでしまう。トリプルアイズは将棋部の活動も盛り込んでいます。...

「将棋採用」の10人コアは将棋部特有の特に学生生活の場では本気にならずに済んでしまう。トリプルアイズは将棋部の活動も盛り込んでいます。...

対局に勝てば最終面接 「将棋採用」でIT人材を集める企業の狙いと「ユニーク採用」のコツ



2021年10月、AIソリューション事業を手掛ける株式会社トリプルアイズは「将棋採用」の再開を発表しました。応募者は同社将棋部に所属している社員と対局し、勝てば最終面接へと進むことができます。

同社は2019年に将棋採用を開始し、多くの反響を呼びメディアでも取り上げられました。どのような経緯で将棋採用を始めたのでしょうか。将棋採用の狙いやユニークな採用活動を実施するコツについて、株式会社トリプルアイズ取締役 桐原

2021年12月15日 indeed「採用お役立ち情報局」

上場時の株式新規発行による調達資金を以下の使途に充当する予定です。

(単位：千円)

使途	予定金額	予定時期		
		2022年8月期	2023年8月期	2024年8月期
技術への投資 ・ AIZE追加技術開発 ・ AIZE新プロダクト開発 ・ AIZEセキュリティ強化	204,997	30,986	73,208	100,801
人材への投資 ・ (新卒・中途) 採用 ・ 先端テクノロジー教育 ・ 営業組織強化	285,502	6,984	124,420	154,097
合計	490,500	37,970	197,629	254,899

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。



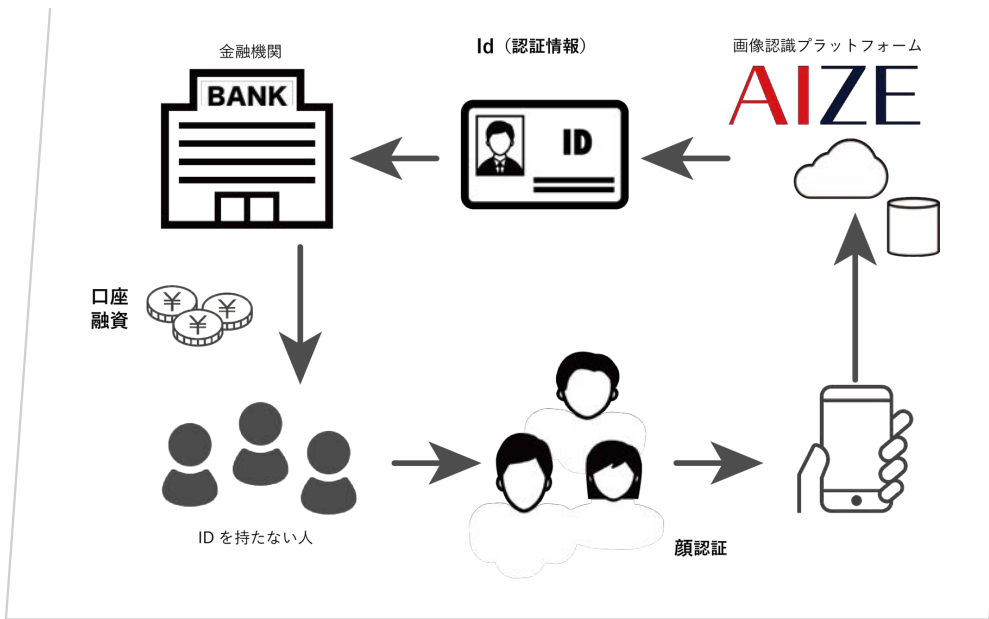
*人口の40%以上がパスワード6個以上所持（株式会社ディー・ディー・エス）

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

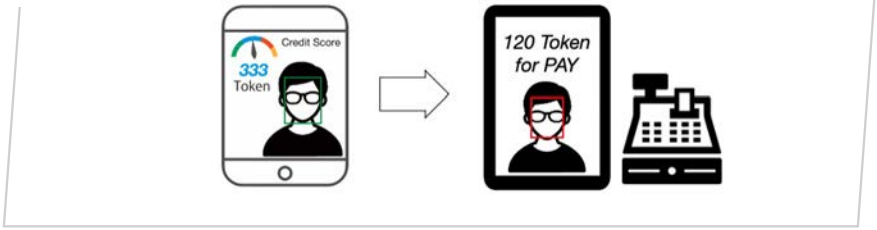
「ASEAN の全人口 6.6 億人の約 6 割がインフォーマルな金融サービスを利用しており、こうした個人や零細・小規模事業者は、規制や法律による保護の対象外にあることなどが問題点として指摘される。」（2021年3月『ASEAN の金融包摂に係る委託』）



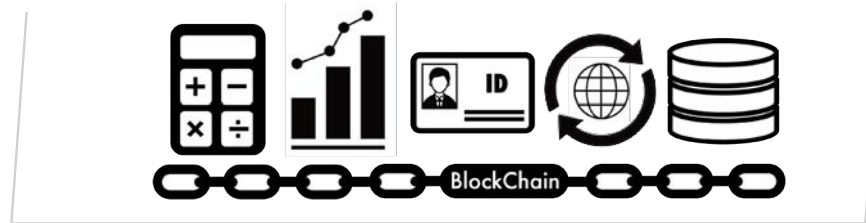
顔決済によるマイクロファイナンス



顔認証によるトークン、スコアリング

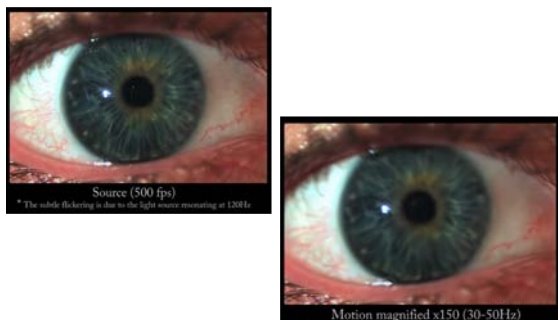


ブロックチェーン技術の応用



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。

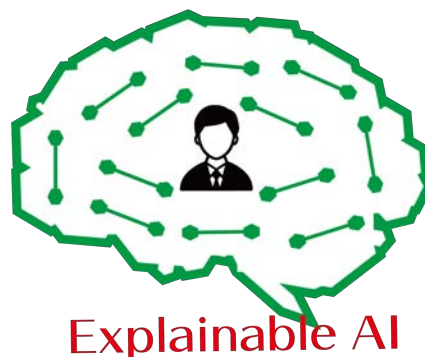
モーションマグニフィケーション



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-FG7Nvw>

説明可能な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。

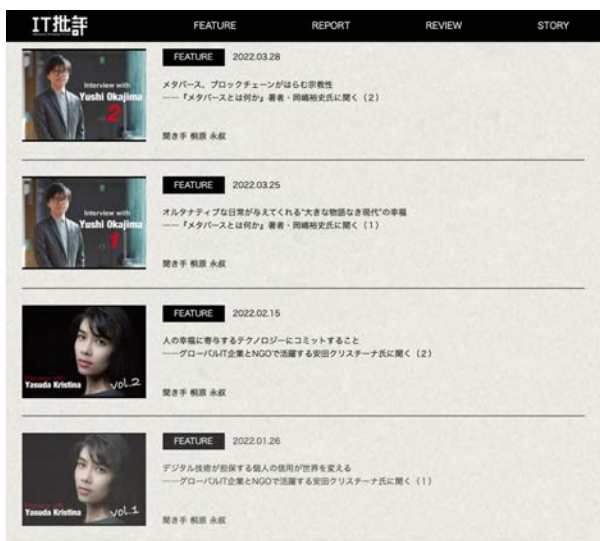
量子コンピュータ



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。

IT批評

INFORMATION TECHNOLOGY REVIEW
since 2010



it-hihyou.com

2021年4月以降の掲載記事（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）

なぜ音楽業界だけが未来を先取りするのか？（作家・榎本幹朗氏）

IDは第四次産業革命を推進するキャピタルである

（NATコンサルティング代表・崎村夏彦氏、株式会社企代表・クロサカタツヤ氏）

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）

棋士とAI研究者 二つの顔を持つエンジニアが考えるAIと将棋の関係（棋士・谷合廣紀四段）

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）

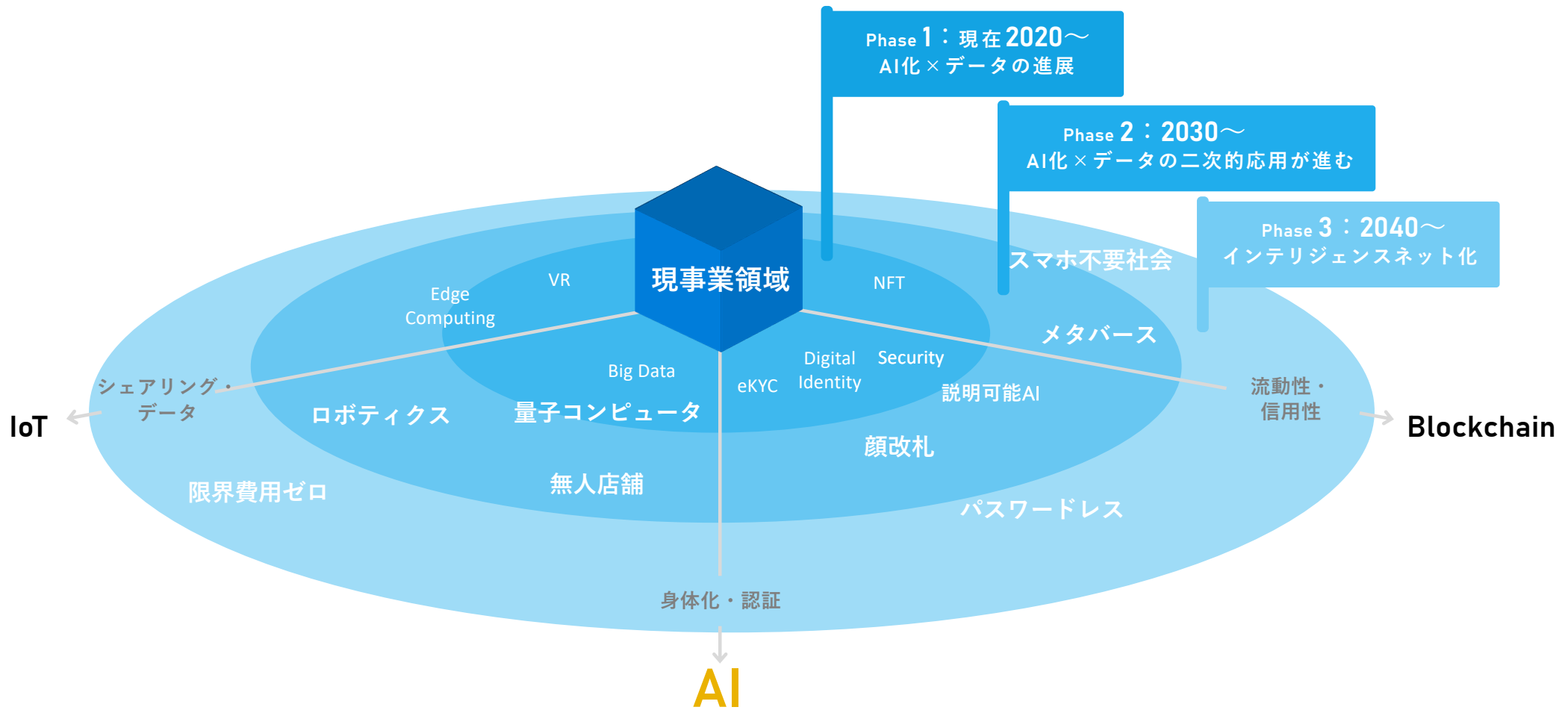
データサイエンティストが変えるデータ後進国日本のビジネス

（滋賀大学データサイエンス学部学部長・竹村彰通氏）

今ここにしかない体験を資産化する未来のクラブ運営～いち早くNFTに取り組む南葛SC

（南葛SC・岩本義弘GM）

アルゴリズムを批評するために（ゲーム研究者・井上明人氏）





ビジネスモデル

市場環境

強みと特徴

事業計画

05 リスク情報

Appendix

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、新規上場申請のための有価証券報告書（Iの部）に記載の「事業等のリスク」をご参照ください。

ビジネスモデル

市場環境

強みと特徴

事業計画

リスク情報

Contents

06

Appendix

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。

2021.11.9	植物・花の名前をAIが判定～GreenSnap公式アプリにトリプルアイズの画像認識AIが採用されました
2022.1.19	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」で顔認証AIを用いた乗降地データ取得の実証実験がスタート
2022.3.3	AI顔認証技術がエンタメ業界を盛り上げる～AIZEが全面協力したバラエティ番組「アゲアゲちゃん」TVerで配信
2022.3.10	パートナー制度発足 第1回AIZE販売パートナー様定例会開催
2022.3.29	伊勢市中心市街地活性化のためにAIカメラを設置
2022.4.4	トリプルアイズの画像認識技術が電波タイムズ紙上で高い評価
2022.5.9	顔認証AIがより簡単で正確なアルコール検知管理システムを実現―「総務サービスEXPO」でDX推進ソリューション展示
2022.5.26	アルコールチェック義務化に伴う安全管理業務工数を大幅軽減―より簡単で正確なアルコール検知AIクラウドシステムのサービスを開始

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。

本資料のアップデートは今後、本決算の発表時期を目途として開示を行う予定です。