



概要

- スポーツのようなリアルタイムに変化する状況に基づいて対話可能なシステム
- リアルタイム情報をデータフロントで管理し、ストリーミング配信
- 状況に応じてデータフロントからデータを取得し発話文を生成
- 状況に応じて構造化知識をもとにした発話文を生成

利用シーン

- 試合観戦時の情報提供チャットボットとして
- ひとりで観戦中、誰かと一緒に盛り上がりたい時に
- 試合がない日でも、スポーツや選手の話がしたい時に

コラボレーションパートナー

【本研究開発における許諾・情報提供】
 株式会社スクワッド、株式会社セレッソ大阪、株式会社データスタジアム、
 公益社団法人 日本プロサッカーリーグ(Jリーグ)、
 株式会社ベガルタ仙台(50音順)

