

プロジェクトマネジャー:河野 恭之 (奈良先端科学技術大学院大学 情報科学研究科 助教授)

### 1. プロジェクト全体の概要

ディスク等の大容量化に伴い、人の日常生活体験を自動的に記録しておき、蓄積された体験メディアデータをあとから検索・利用して人の能力の増強を図る「体験メディア」への関心が高まっている。本公募では、この体験メディア実現のための技術・アプリケーションを中心に、ユーザの知的能力を増強するソフトウェアの開発プロジェクトを広く募集し、9件の提案を採択した。特に日時情報を含む体験の整理・予定の作成を支援する提案が2件(中村のCalendar2.0、織田らの統合日本語筆記環境)、ネットワーク上のインタラクションに関する提案が3件(特に現在地情報を利用する中原のソーシャル・シティ・ブックマーク、玉田らの参加型仮想都市構築システム、距離を超えたインタラクションを支援する辻田らの遠距離恋愛支援システム)、表現者を積極的に支援するツールの提案が2件(西本の弾き語り支援と辛のMagic Canvas)、プラットフォームに関する提案が2件(高木らのふれっくと山岡らのZDEA2.0)である。

予定通りに推移したプロジェクトも試行錯誤を要したプロジェクトもあったが、総合的には全プロジェクトが着地点を見いだしたと考えられる。プロジェクト運営に当たってはキックオフ(美馬PM合同)、プレ中間報告会(上期最終報告会と兼ねる)、中間合宿(美馬PM合同)、最終報告会(美馬PM合同)とプロジェクト間の情報交換の場を積極的に設けた(他に上期キックオフへの参加を推奨した)。これによりプロジェクト単独の進捗管理を行うだけでなく、同期・もしくは期をまたいだプロジェクト間の連携を推奨した。具体的には織田PJの成果を組み込む他期PJが少なくとも2件進行中である。また開発者間の技術交流も積極的に行われている。

### 2. プロジェクト採択時の評価(全体)

応募47件から、未踏性、熱意と実行力、開発目標の妥当性、発展性、普及方針の実現性を基準として書類審査を行い、書類に現れない魅力が潜む可能性を見落とさず、また単に「あったら便利」程度の意図に基づく提案を採択してしまう危険性を排除するために17件についてのヒアリングを行った。ヒアリングに際しては原則として事前にPMからの要望事項や質問事項を提案者に伝達し、その回答を聞いた上での総合評価結果として9件を採択した。

### 3. プロジェクト終了時の評価

予定通りに推移したプロジェクトも試行錯誤を要したプロジェクトもあったが、一部継続開発項目が残るものの総合的には全プロジェクトが着地点を見いだした。特に9件中1件について期待を上回る成果が得られた。