

プロジェクトマネジャー:美馬 義亮 (公立はこだて未来大学 システム情報科学部 助教授)

1. プロジェクト全体の概要

ソフトウェアの価値とは利用されることにありと考へ、社会の中に根付くようなソフトウェアの開発を目指す提案を募集した。プロジェクトのテーマとしては、

生産性: 利用者の生産性、あるいは生活の質を桁違いに向上させるもの

創造性: 創造力に関連した生産性を大幅に向上させるもの

教育: 人間を学習機械として捉えるのではなく人間の力を拡張させるもの

表現力: 人間の表現力を飛躍的に向上させるもの、感じたことのない感覚を提供するもの

社会: 人間同士を結びつけるための新たな次元を提供するもの

とした。今回応募していただいたプロジェクトの数は 54 となり、表現技術関連、情報共有サービスやフィルタリング、発想ツールなど、前回につづき上記の分類に従えば、表現力、創造性、社会に強い関連をもつものが多かった。

プロジェクトの管理については、全プロジェクトについてクローズドなブログや発表会、あるいは開発されているオフィスへの PM の訪問という形で定期的・不定期的な報告を受け、必要なコメントや軌道修正などの提案をおこなった。

プロジェクト間のコミュニケーションにより、開発者が相互に刺激を与え合う効果を期待し、河野プロジェクトをはじめとする他の PM のプロジェクトや、報告会におけるアドバイザーや未踏 PM 経験者の方々、別の期の美馬プロジェクトのメンバーとの交流を持つ機会を増やすようにした。これらの方針は、確実に有効に働き、報告会でのコメントが開発の進捗に良い影響を与えたり、相互交流による相乗効果のようなものを感じられたりするようになっていく。

2. プロジェクト採択時の評価(全体)

書類審査の後、面接を行い最終的なプロジェクトの採用を決めた。開発者自身が開発しようとするソフトウェアの必要性を強く感じており、なおかつ挑戦的な課題であることを重視して、プロジェクトの選考を行った。最終的には7件のプロジェクトを採択することになった。

採択の傾向を踏まえた応募もあったためか、前回に続き、表現、創造の分野のプロジェクトが多くなった。分野は、アート作品の流通、歌詞の自動生成、映像編集、立体造形、アニメーション、音声信号処理、タブレット入力と後半に渡った。この中には一度、未踏プロジェクトに採択された継続提案とも言えるものが2件含まれていた。全体として、チャレンジングなプロジェクトが多く、また、質の良い成果物が出た場合には社会への影響が期待出来るものだと感じた。

3. プロジェクト終了時の評価

個々のプロジェクトへの評価は、別の場所に置かれている記述を参照していただきたい。ここでは今回のプロジェクト全体の概要のみを紹介する。

9ヶ月半の開発期間が過ぎ、多くのプロジェクトが予定通り、もしくは予定を越えた質の成果物を完成させることが出来た。基本的に目標としたものの内容の高度さを考えると、すべてのプロジェクトが非常に良い活動をする事が出来たと考え、日本のソフトウェア技術はまだ、世界の中で見劣りしない層の厚さと可能性を保っていると感じる。

この開発期間のうちに、すべてのプロジェクトの開発現場を訪れることが出来た。比較的広いオフィスでの作業が可能な方もあったが、基本的には多くの人たちは、ベンチャーラボ的な小さく集約された環境で日々プログラミングに励んでおられるようであった。今回の7つのプロジェクトの成果物の中には、新しいコンセプトのソフトウェア、圧倒的なパフォーマンスのソフトウェアが含まれており、今後の日本の社会にインパクトを与え得るものがいくつも存在すると考える。開発者の皆さんの今後の発展が楽しみである。