

未踏本体 スーパークリエイター 年度別一覧表 -1 2000年度～2003年度

| 年度 | スーパークリエイター (敬称略) | 開発テーマ名 | 担当PM名 |
|--------|----------------------------------|---|----------|
| 2000 | 阿部 一博 | 未知のノードを含むネットワーク分散協調演算処理システム | 松島 克守 |
| | 荒牧 英治 | 自然言語パートを含む暗意一実現モデルによる自動作曲システム | 上林 弥彦 |
| | 飯塚 豊 | パーソナルサイズのマルチエージェント統合環境AirWeb | 大黒 晶議 |
| | 梅村 恭司 | 未踏テキスト情報中のキーワードの自動抽出システム | 松島 克守 |
| | 奥富 秀俊 | カオス現象を応用し複合的機能を備えた新暗号アルゴリズムの開発 | 長谷川正治 |
| | 小藤 哲彦 | 大規模災害救助の分散シミュレーションカーネルの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 近藤 克彦 | 知識蓄積型推論データベースの開発、応用 | 長谷川正治 |
| | 銭谷 謙吾 | プラットフォーム非依存汎用ネットワークエージェントシステム | 上林 弥彦 |
| | 高橋 大介 | 高速化した計算機システムにおける高速フーリエ変換ソフトウェア | 平木 敬 |
| | 新津 靖 | 教育用3次元ソリッドモデラーの開発 | 大黒 晶議 |
| | 守岡 知彦 | GNU Emacsen における複数のMUAで共有可能なInternet Messageのための汎用部品の開発 | 上林 弥彦 |
| 和田 健之介 | 双方向型ネットワーク対応仮想空間共同構築システム | 竹内 郁雄 | |
| 2001 | 荒牧 英治 | パーソナライズドインターネット視聴システム | 上林 弥彦 |
| | 飯塚 豊 | パーソナルサイズのマルチエージェント統合環境AirWeb | 大黒 晶議 |
| | 五十嵐 健夫 | 初心者による3次元アニメーションの構築と利用のためのインタフェース | 竹内 郁雄 |
| | 鶴川 始陽 | GNU/Linux などにおける、よりよい日本語環境の実現 | 新部 裕 |
| | 梅村 恭司 | 未踏テキスト用シーラサの自動構築システムの開発 | 松島 克守 |
| | 奥富 秀俊 | カオス暗号+認証方式での認証局提案とコンテンツ配信・購買応用 | 松島 克守 |
| | 金指 文明 | 資源適応型アプリケーションの統合開発環境の提案 | 松島 克守 |
| | 木村 健一郎 | 移動通信体等の情報配信による危機管理システムプロトの構築 | 上林 弥彦 |
| | 桜井 雅史 | 可視化・疑似体験教材作成システム | 上林 弥彦 |
| | 高井 幸輔 | GNU/Linux などにおける、よりよい日本語環境の実現 | 新部 裕 |
| | 高橋 大介 | 高速化した計算機システムにおける高速フーリエ変換ソフトウェア | 平木 敬 |
| | 田畑 悠介 | GNU/Linux などにおける、よりよい日本語環境の実現 | 新部 裕 |
| | 信岡 孝佳 | GNU/Linux などにおける、よりよい日本語環境の実現 | 新部 裕 |
| | 本村 陽一 | パーソナライズドインターネット視聴システム | 上林 弥彦 |
| 和田 健之介 | 双方向型3Dワールドシミュレーター(3D-NeWSプロジェクト) | 竹内 郁雄 | |
| 2002 | 新井 俊一 | 音楽演奏情報処理を応用した教育と芸術のためのソフトウェア | 萩谷 昌己 |
| | 五十嵐 健夫 | 3次元グラフィクスを手軽に作成するためのソフトウェア | 増井 俊之 |
| | 大島 芳樹 | An Implementation of Multilingualized Environment on Dynamic Objects (動的オブジェクトシステム上の多言語環境の実装) | Alan Kay |
| | 川合 史朗 | 3Dコンテンツのコラボレーティブオーサリングフレームワーク | 近山 隆 |
| | 鈴木 健 | 「伝搬貨幣」のデモンストレーションソフトウェアの実装 | 村岡 洋一 |
| | 田中 浩也 | 写真画像群による個人空間軌跡の3Dコンテンツ化支援ツールと、それを用いた実風景型Webブラウザ | 田中 克己 |
| | 中尾 恵 | 実時間力学計算手法のライブラリ化と手術シミュレータの開発 | 金出 武雄 |
| | 藤井 敦 | CYCLONE:最強事典サイトの構築 | 喜連川 優 |
| 2003 | 阿部 和広 | Squeak Trek-Adventures with World-Stethoscopes (Squeak Trek-世界聴診器をめぐる冒険) | Alan Kay |
| | 梅澤 真史 | SeeThroughTalk-a collaborative image space (SeeThroughTalk-息吹の伝わるコラボレーション環境) | Alan Kay |
| | 大向 一輝 | Semblog: セマンティックウェブ技術を用いたスモールコンテンツの再編集・共有プラットフォーム | 石田 亨 |
| | 奥村 学 | blogページの自動収集と監視に基づくテキストマイニング | 喜連川 優 |
| | 桑田 誠 | プレゼンテーション層を2つに分割した、Web用超高速テンプレートシステムの開発 | 加藤 和彦 |
| | 小松 弘幸 | 予測入力の拡張 | 萩谷 昌己 |
| | 佐藤 嘉則 | uLinux の H8/300アーキテクチャ移植 | 中島 達夫 |
| | 園田 修司 | ハイパーリンク空間からのネットゲームコンテンツ生成支援 | 田中 克己 |
| | 寺尾 健一郎 | 一般化文書頻度の計数ライブラリおよびシステムの開発 | 梅村 恭司 |
| | 内藤 竜治 | 包括的JTAGサポートソフトウェアの開発 | 鶴飼 文敏 |
| | 永田 周一 | なめらかファイル操作体系の構築と実用化 | 増井 俊之 |
| | 浜田 玲子 | 家庭におけるマルチメディア調理支援システム | 喜連川 優 |
| | 平林 俊一 | WideStudio for T-Engine の開発 | 坂村 健 |
| | 松井 潔 | ソースチェックに威力を発揮するCプリプロセッサ | 伊知地 宏 |
| | 光成 滋生 | 放送型配信における鍵漏洩抑止スキームの拡張 | 紀 信邦 |
| | 美馬 秀樹 | 子供のためのウェブ情報検索支援システムの開発 | 梅村 恭司 |
| | 山宮 隆 | Testing and debugging framework for learning environment (教育環境におけるテストとデバッグフレームワーク～Skeleton-toyのための動的スプレッドシート～) | Alan Kay |
| | 湯浅 太一 | Lego Mindstorms 制御プログラムの対話型開発・実行環境 | 近山 隆 |
| | 渡辺 秀行 | 放送型配信における鍵漏洩抑止スキームの拡張 | 紀 信邦 |

未踏本体 スーパークリエイター 年度別一覧表 -2 2004年度～2005年度

| 年度 | スーパークリエイター (敬称略) | 開発テーマ名 | 担当PM名 (敬称略) |
|-------|---|--------------------------------------|----------------|
| 2004上 | 朝倉 民枝 | 幼児向けインタラクティブWebソフトの開発 | 原田 康徳 |
| | 伊藤 孝行 | WisdomWeb: インセンティブに基づく知恵の共有システム | 梅村 恭司 |
| | 大谷 淳平 | Lamp: 教育的かつ実用性のあるゲームミドルウェア | 伊知地 宏 |
| | 奥 一穂 | ウェブアプリケーション(Apache/Perl)統合環境の開発 | 酒井 裕司 |
| | 奥村 貴史 | エンドホストにおける汎用ネットワーク制御機構の研究開発 | 加藤 和彦 |
| | 近藤 秀和 | 人々の情報収集効率向上のための基盤ソフトウェア開発 | 加藤 和彦 |
| | 坂本 竜基 | メタデータの豊饒化にむけた公共的アノテーションシステム | 長尾 確 |
| | 新谷 虎松 | WisdomWeb: インセンティブに基づく知恵の共有システム | 梅村 恭司 |
| | 住井 英二郎 | 美しい日本のMLコンパイラ | 加藤 和彦 |
| | 高林 哲 | 世界規模ソースコード検索エンジンの開発 | 石田 亨 |
| | 田川 欣哉 | 画像処理を用いたプレゼン支援インターフェース「Afterglow」の開発 | 中島 秀之 |
| | 寺岡 宏彰 | XM支援ツール Galapagos の開発 | 長尾 確 |
| | 本田 晋也 | マルチプロセッサシステムに対応したシステムレベル開発環境の開発 | 中島 達夫 |
| | 吉野 孝 | 異文化コミュニケーションのための知識共有システムの構築 | 石田 亨 |
| 王 化 | Cyber Assistant: Interfase for Online Children Education (サイバースタシタント: 子供オンライン教育インターフェース) | Alan Kay | |
| 2004下 | 上野 和風 | マルチエージェント環境としての仮想証券市場とロボットの開発 | 石田 亨 |
| | 岡野原 大輔 | 文脈を考慮した文書分類 | 梅村 恭司 |
| | 神谷 年洋 | コードクローン検出ツールCCFinderNexGenの開発 | 梅村 恭司 |
| | 清水 亮 | ワークフロー指向の次世代文章アプリケーションプラットフォーム | 長尾 確 |
| | 杉本 達應 | かんたん映像編集ソフトをつかったメディアリテラシー教材の開発 | 原田 康徳 |
| | 須子 善彦 | ユーザ間の主観的センス共感度を用いたWeblog検索システムの開発 | 長尾 確 |
| | 千田 範夫 | Winmostar: 分子計算支援ソフトウェアの開発 | 伊知地 宏 |
| | 高橋 明生 | CLIを実装する次世代オペレーティングシステムの開発 | 加藤 和彦 |
| | 樋口 証 | ウェブデータベースサーバGWSの開発 | 加藤 和彦 |
| | 平林 幹雄 | 共同体的P2P全文検索システムの開発 | 鶴飼 文敏 |
| | 古堅 真彦 | 物理法則を利用した動的形態のプログラミング言語の開発 | 原田 康徳 |
| | 望月 茂徳 | デジタル万華鏡-ビジュアルエンターテイメントソフトウェア- | 伊知地 宏 |
| | 薬師寺 浩二 | 三次元GUIスタイルの提案とその開発環境の整備 | 中島 秀之 |
| 2005上 | 井尻 敬 | 植物のモデリングシステムの開発 | 竹林 洋一 |
| | うるまでるび | 使いやすさを極めた先進的なアニメーションソフトウェアの開発 | 中島 秀之 |
| | 大坪 五郎 | 動的キーワード抽出による映像コンテンツブラウザシステムの開発 | 原田 康徳 |
| | 小西 克巳 | 遊休PCによるオフィスグリッドミドルウェアの開発 | 並木 美太郎 |
| | 中里 直人 | リコンフィギャラブルスーパーコンピューティング環境 | 高田 浩和 |
| | 中沢 亨 | 遊休PCによるオフィスグリッドミドルウェアの開発 | 並木 美太郎 |
| | 中嶋 謙互 | XM支援サービス galapagos の開発 | 長尾 確 |
| | 西岡 悠平 | ユーザ主導型 Web アプリケーション作成ツールの開発 | 千葉 滋 |
| | 西野 順二 | バーチャルサッカーロボット作成キットOZEDの開発 | 原田 康徳 |
| | 濱田 剛 | リコンフィギャラブルスーパーコンピューティング環境 | 高田 浩和 |
| | 水野 拓宏 | ネットワーク複製時代に適応した放送番組流通システム | 竹林 洋一 |
| | 山本 大介 | マルチメディアコンテンツの配信とそのコミュニティ支援システムの開発 | 酒井 裕司 |
| 2005下 | 相部 範之 | フリーハードウェア実現のためのプラットフォーム | 北野 宏明 |
| | 安斎 利洋 | 絵の協創的な組織化を可能にする汎用カンプリアン環境の開発 | 原田 康徳 |
| | 神原 啓介 | Web上で協同利用するイラストレーションツールの開発 | 長尾 確 |
| | 小出 洋 | 履歴の高度利用のための3次元GUIベースの情報環境の開発 | 中島 秀之 |
| | 後藤 孝行 | 環境情報を記録し、多面的にメタデータを利用するデスクトップ | 長尾 確 |
| | 近藤 秀樹 | 履歴の高度利用のための3次元GUIベースの情報環境の開発 | 中島 秀之 |
| | 中島 薫 | デバイスの枠を超え情報の所有を実現するTimelineサービスの実現 | 酒井 裕司 |
| | 野口 喜洋 | 「紙のキーボード」: デジタルペンのための新しい日本語入力方式の開発 | 竹林 洋一 |
| | 服部 健太 | Preccs: 実用的な通信プロトコルコンパイラ | 並木 美太郎 |
| | 稗方 和夫 | 業務プロセスに基づく文書管理システムShareFastの開発 | 竹林 洋一 |
| | 宮脇 文経 | 源氏物語の鑑賞支援ツールの実用化 | 原田 康徳 |
| | 森 悠紀 | ぬいぐるみモデラーの開発 | 原田 康徳 |

未踏本体 スーパークリエイター 年度別一覧表 -3 2006年度～2009年度

| 年度 | スーパークリエイター (敬称略) | 開発テーマ名 | 担当PM名 (敬称略) |
|---------|---------------------|--|-----------------|
| 2006上 | 池長 慶彦 | 実ネットワークに適応するオーバーレイマルチキャスト放送基盤 | 並木 美太郎 |
| | 伊藤 冬子 | ふんいきロギング -あの日あの時あの感じ- | 河野 恭之 |
| | 遠藤 拓己 | Phonethica -Serendipity Enhancer- 異言語間の偶然的音声連鎖で世界を探索するシステム | 北野 宏明 |
| | 首藤 一幸 | 実ネットワークに適応するオーバーレイマルチキャスト放送基盤 | 並木 美太郎 |
| | 角 康之 | 互いの視点に「書き込む」ことによる体験共有支援システムの開発 | 河野 恭之 |
| | 天白 進也 | ふんいきロギング -あの日あの時あの感じ- | 河野 恭之 |
| | 野村 直之 | Webベースの医療情報システムの要求開発 | 黒川 利明 |
| | 保呂 毅 | 複数カメラを用いたユーザーインターフェースの開発 | 美馬 義亮 |
| | 松村 郁生 | End-user Initiated Light-weight Semantic Web Services Platform (エンドユーザ主導軽量セマンティックWebサービスプラットフォーム) | David J. Farber |
| 2006下 | 安藤 英俊 | GPU上でのCIP法に基づく数値シミュレーション環境の開発 | 高田 浩和 |
| | 織田 英人 | スタイルフリーな統合日本語筆記環境の構築 | 河野 恭之 |
| | 海外 浩平 | SELinuxによるPostgreSQLのアクセス制御強化 | 千葉 滋 |
| | 杉山 竜太郎 | 一億総放送局化を実現するノンレンダー映像ソフト“回向”開発 | 美馬 義亮 |
| | 鳥山 孝司 | GPU上でのCIP法に基づく数値シミュレーション環境の開発 | 高田 浩和 |
| | 中城 哲也 | 表現手法「3D+」および「キャラクタ作成システム」の開発 | 美馬 義亮 |
| | 藁輪 太郎 | Mona OSにおける次世代Schemeシェルの開発 | 並木 美太郎 |
| | 吉井 英樹 | 統計データを通して、地域を知り、日本を知り、世界を知る | 大川 恵子 |
| 2007 I | 田中 充 | 携帯電話とPCを相互に接続・制御するミドルウェアとその応用ツールの開発 | ウィリアム 齋藤 |
| | 斉藤 匡人 | ユビキタスネットワークブラウザの開発と展開 | ウィリアム 齋藤 |
| | 小林 茂 | プロトタイピングのためのツールキット「Funnel」の開発 | 美馬 義亮 |
| | 石野 明 | ホワイトボード画像の保存・再生システムの開発 | 竹田 正幸 |
| | 久保 裕也 | Shared Questionnaire System 2.0の開発 | 竹田 正幸 |
| | 大倉 務 | 「ブログを用いた「なんでも早期発見システム」の開発」 | 田中 二郎 |
| | 近藤 真之 | 問い合わせ学習を用いた自動操作ソフトウェア「子猫の手」の開発 | 畑 慎也 |
| 2007 II | 斉藤 賢爾 | 地球規模オペレーティングシステム外殻(シェル)の開発と応用 | David J. Farber |
| | 出口 博章 | 数式の二次元構造を直感的に扱うためのシステムの開発 | 河野 恭之 |
| | 森田 尚 | 高品質な書籍を簡単に制作するための出版支援ソフトウェアの実用化 | 美馬 義亮 |
| | 荒川 傑 | 開発現場の「掟」を代行するJavaコンパイラIrenkaの開発 | 石川 裕 |
| | 阿部 正佳 | 実装言語独立でモジュラリティーの良いコンパイラキット SCK | 竹田 正幸 |
| 2008上 | 内田 和隆 | Development of 3D modeling system and API for indoor environment (室内3DモデリングシステムとAPIの開発) | David J. Farber |
| | 木浦 幹雄 | Webサイト閲覧中のユーザ行動を可視化する | 畑 慎也 |
| | 北山 朝也 | リビングにネットコンテンツを届けるDLNAサーバソフトウェア「coRockets」の開発 | 田中 二郎 |
| | チェン ハンロンドミニク | 「ThoughtTrace」: 思考プロセスの歴史を動的に記録・解析・表現する | 古川 享 |
| | 長井 啓友 | パターンマッチング向けデータベースシステムの開発 | 竹田 正幸 |
| | 西川 玲 | 手書き作図インタフェースの開発 ~Draw anywhere in the same way~ | 竹田 正幸 |
| | 山田 浩之 | 全文検索エンジンLuxの開発 | 石川 裕 |
| 2008下 | 大山 裕泰 | グリーンOS onix OS の開発 | 加藤 和彦 |
| | 久保田 秀和 | 動的コンテンツの開発を可能とするWebアプリケーション | 田中 二郎 |
| | 寺澤 洋子 | 頭部/視線方向を用いた音声メモの配置/ブラウジングによるウェアラブル思考空間支援 | 竹田 正幸 |
| | 中野 恭兵 | コード進行をベースとしたセミオートマチックな作曲ライブラリの開発 | 勝屋 久 |
| | 中野 賢 | Development of an Evolutionary Agent-based Network Simulator | David J. Farber |
| | 矢口 裕明 | 自然特徴点からマーカを自動生成する拡張現実システムの開発 | 田中 二郎 |
| | 山添 隆文 | 画像認識に特化した物理シミュレーションエンジンとUIの開発 | 勝屋 久 |
| | 山添 大丈 | 頭部/視線方向を用いた音声メモの配置/ブラウジングによるウェアラブル思考空間支援 | 竹田 正幸 |
| | 米澤 朋子 | 頭部/視線方向を用いた音声メモの配置/ブラウジングによるウェアラブル思考空間支援 | 竹田 正幸 |
| 2009上 | 長田 一登 | スケラブルラビッドプロトタイピングのためのJIT-ORM | 加藤 和彦 |
| | 西野 裕樹 | モバイルデバイスの為の高速度なAugmented Reality用マーカ認識システム | 夏野 剛 |
| | 吉崎 航 | 人型ロボットのための演技指導ソフト | 藤井 彰人 |
| 2009下 | 衣川 憲治 | 単機能入出力デバイスをマッシュアップするインターネットサービス | 藤井 彰人 |
| | 杉山 治 | 人とBotをつなぐチャット型コミュニケーションサービスBotSpaceの開発 | 石黒 浩 |
| | 藤本 実 | 身体表現を拡張するウェアラブル大量フルカラーLEDモジュール制御システムの開発 | 石黒 浩 |
| | 松本 一輝 | 英文添削コーパスを活用した英文入力支援・校正ソフトウェアの開発 | 勝屋 久 |

未踏ユース スーパークリエイター 年度別一覧表 2002年度～2008年度

| 年度 | スーパークリエイター (敬称略) | 開発テーマ名 | 担当PM名 |
|---------|---------------------|---|-------|
| 2002 | 加藤 勇也 | Ruby スクリプトの隠蔽と Windows 実行ファイルへの変換 | 竹内 郁雄 |
| | 西尾 泰和 | 4次元グラフによるゲノムの可視化 | 竹内 郁雄 |
| | 西田 圭介 | オープンソースCOBOLコンパイラの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 蜂須賀 恵也 | ハードウェアの支援による高速な大域照明レンダラーの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 比戸 将平 | 4次元グラフによるゲノムの可視化 | 竹内 郁雄 |
| | 油井 誠 | RDBを利用したXML Storage 環境におけるXPathの実装 | 竹内 郁雄 |
| | 渡邊 宙志 | 量子計算回路の設計と計算シミュレーターの開発 | 竹内 郁雄 |
| 2003 | 赤塚 大典 | Window形を自由自在に扱えるJavaライブラリ「WiCoCo」開発 | 竹内 郁雄 |
| | 登 大遊 | イーサネットのソフトウェア実装とトンネリングシステムの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 増田 厚司 | 電子ホワイトボードを活用する実用的教育用アプリケーションの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 丸山 泰史 | プレゼンテーション支援システム | 竹内 郁雄 |
| | 山崎 公俊 | 携帯端末からの3次元形状の配信システム | 竹内 郁雄 |
| 2004 | 安達 宜隆 | 複数PC間データ自動同期ソフトウェアの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 井尻 敬 | スケッチベースの草花のモデリングシステムの開発 | 筧 捷彦 |
| | 小林 由佳 | 漫画設計支援システム「POM」の開発 | 竹内 郁雄 |
| | 笹田 耕一 | Ruby プログラムを高速に実行するための処理系の開発 | 筧 捷彦 |
| | 関 愛 | メールによる懸賞応募システムの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 山崎 秀輔 | 情報教育に特化した視覚表現豊かな統合開発環境「双葉」の構築 | 筧 捷彦 |
| | 山本 峰章 | 日本語プログラミング言語の開発 | 筧 捷彦 |
| 2005 | 岩井 貴史 | アラビア語形態素解析エンジンの開発と、学習者向け辞書システムへの応用 | 筧 捷彦 |
| | 川口 耕介 | スレッド冬眠技術を利用したイベント駆動によらないワークフローエンジンの開発 | 筧 捷彦 |
| | 高橋 一志 | 低レベルVMを利用した、ハードウェア仮想化技術の開発 | 竹内 郁雄 |
| | 前田 智哉 | インターネットにおけるプレゼンテーション、セッション層相当、汎用プロトコルの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 宮崎 真 | Webコミュニケーションツールとしてのイントラブログの構築 | 竹内 郁雄 |
| | 山本 大祐 | 統合開発環境「ActiveBasic」の開発及びサポート | 筧 捷彦 |
| 2006上 | 伊藤 隆朗 | 初心者者を挫折させない、魅力的な3Dライブラリとヴィジュアルシーンエディタ | 竹内 郁雄 |
| | 井上 恭輔 | 誰かを感じるウェブコミュニケーション -ブラウジングコミュニケーター「Antwave」の開発- | 竹内 郁雄 |
| | 大澤 昇平 | ブックマーク連携型検索エンジン「netPlant」の開発 | 筧 捷彦 |
| | 梶原 広輝 | MARS (Mutural Authentication RSS) ~相互認証を基盤とした未来型RSS配信ソフトウェアの開発~ | 竹内 郁雄 |
| | 藤 秀義 | SMILES記法を利用した薬物設計支援ツールの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 古橋 貞之 | 統合ディスクレスネットワーク基盤システム | 筧 捷彦 |
| 2006下 | 荒川 淳平 | データ管理システム | 筧 捷彦 |
| | 上田 真史 | マルチ計算機・マルチマウスシステムの開発 | 筧 捷彦 |
| | 上野 康平 | 物理ベースのレンダリングを柔軟性を持って行えるアーキテクチャの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 館 知宏 | 三次元折紙設計ツールの開発 | 筧 捷彦 |
| 2007 I | 西川 賀樹 | 分散システムの開発を支援するテストベッド | 竹内 郁雄 |
| | 丹野 治門 | ネットワーク越しにリアルタイム共同編集ができるインタラクティブソフト制作システム | 竹内 郁雄 |
| | 山本 祐輔 | 不確かな知識の信頼性判断の支援を行う「ほんと？サーチ」 | 安村 通晃 |
| | 櫻井 稔 | Sequential Graphics : 臨場感を描画するソフトウェア | 安村 通晃 |
| 2007 II | 岩川 建彦 | 分散アプリケーションのためのプログラミング言語開発 | 竹内 郁雄 |
| | 儀間 武晃 | 物語性のある連続静止画のレイアウト調整自動化システムの開発 | 安村 通晃 |
| 2008上 | 梅谷 信行 | インタラクティブUIを備えた統合型設計解析ソフトウェアの開発 | 竹内 郁雄 |
| | 加藤 史洋 | 現実の料理で見えない調理状態の推測を支援する料理シミュレータの提案 | 安村 通晃 |
| | 小菅 祐史 | Webアプリケーション・セキュリティの自動検証フレームワーク | 竹内 郁雄 |
| | 高橋 賢治 | GPUを用いた映像のリアルタイム手ぶれ補正ソフトウェアの開発 | 筧 捷彦 |
| | 松田 聖大 | Web文字画像化と行内レイアウトシステムの開発 | 竹内 郁雄 |
| 2008下 | 郷原 浩之 | オープンかつポータブルなデータベースガーベジコレクション | 竹内 郁雄 |
| | 杉浦 裕太 | インタラクティブUIを用いた家庭用ロボット操作方法の開発 | 安村 通晃 |
| | 村田 雄一 | インタラクティブ性を向上させるOHP風プレゼンツールShadowgraphの開発 | 筧 捷彦 |
| | 山岸 純也 | GPGPUを用いた薬物親和性評価プログラムの開発 | 竹内 郁雄 |

未踏ユース スーパークリエイター 年度別一覧表 2009年度

| 年度 | スーパークリエイター (敬称略) | 開発テーマ名 | 担当PM名 |
|-------|---------------------|--|-------|
| 2009上 | 井上 隆広 | ピアノ連弾のための遠隔演奏共有システム festimusic の開発 | 後藤 真孝 |
| | 内平 博貴 | 電子楽器のメタファを取り入れた書道表現システム | 笥 捷彦 |
| | 落合 陽一 | 電気がみえるデバイスとソフトウェアの開発 | 首藤 一幸 |
| | 上平 拓弥 | 聞き耳インタフェースを採用した患者情報管理システムの開発 | 笥 捷彦 |
| | 竹岡 義樹 | 2.5次元操作によるヒューマンフレンドリーインタフェースZ-touchの開発 | 安村 通晃 |
| | 中野 皓太 | 誰でも好みの曲を手軽に歌える歌唱支援システム | 安村 通晃 |
| | 松永 昇悟 | 弾塑性変形シミュレーションを用いたインタラクティブ形状変形システムの開発 | 後藤 真孝 |
| | 松山 隼輔 | 弾塑性変形シミュレーションを用いたインタラクティブ形状変形システムの開発 | 後藤 真孝 |
| 2009下 | 木脇 太一 | Emacs的なドローソフトの開発 | 笥 捷彦 |
| | 公文 悠人 | オリジナル3Dキャラクタ自動生成システムの開発 | 首藤 一幸 |
| | 高橋 征資 | オリジナル3Dキャラクタ自動生成システムの開発 | 首藤 一幸 |
| | 竹田 周平 | オリジナル3Dキャラクタ自動生成システムの開発 | 首藤 一幸 |
| | 松山 朋洋 | Emacsにおける高精度コード補完機能の開発 | 首藤 一幸 |
| | 村井 慎太郎 | Web3D画像生成のための簡易型3Dスキャナーの開発 | 安村 通晃 |
| | 吉本 英樹 | オープンソースによる表現媒体としての飛行船プラットフォーム | 後藤 真孝 |