

氏名： 松原 健二 ((株) コーエー 代表取締役執行役員社長C00)	
略歴： 1986年 東京大学大学院 情報工学専門課程(修士) 修了 1986年 (株) 日立製作所 入社 1997年 マサチューセッツ工科大学 経営大学院(MBA) 修了 1997年 日本オラクル(株) 入社 2001年 (株) コーエー 入社 現在 代表取締役執行役員社長C00	専門分野：C G 専門分野(詳細)： PC、家庭用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話向けゲーム、オンラインゲーム開発。エンターテインメントソフト開発に必要な開発環境技術、サーバプログラミング、ネットワーク技術。
公募対象プロジェクト： エンターテインメント・ソフトウェアの開発を支援するシステム エンターテインメント・ソフトウェアの特徴である「面白さ」を芸術的、工学的双方のアプローチで捉え、「面白さ」の向上を支援するシステム。 ・これまでにない斬新な面白さを提供するための開発基盤となるシステム ・従来の面白さの性質を飛躍的に向上させるシステム ・従来の面白さの生産性を飛躍的に向上させるシステム ・プレイヤーの反応を測定し開発者が面白さを向上させることを支援するシステム ・その他、プレイヤーへの「面白さ」提供を支援するシステム システムの構成はクライアントのみ、サーバーのみ、あるいはネットワークを介したクライアント/サーバーいずれも可。市販のゲーム機を用いる場合は、ゲーム機ベンダから開発ライセンス取得について事前に了解を得ること。また、以下の提案は採択の対象としない。 ・要素技術の開発が主であり、どう「面白さ」を向上させるかへの取組が希薄なもの ・コンテンツ制作が主であり、汎用的な「面白さ」向上への提案が希薄なもの	
提案テーマ詳細説明の記入要領 及び 審査基準 以下の内容を様式3【提案テーマ詳細説明】として、10ページ以内で簡潔明瞭に記載すること。 () 内は最大ページ数 (1) 概要 提案全体のサマリ (1ページ) (2) 目的 「面白さ」をどう向上させるのか (1ページ) (3) 背景 既存技術のレベルはどうなっているか (1ページ) (4) 効果 既存技術へどのようなインパクトを与えるか (1ページ) (5) システム説明 (3～4ページ) 本プロジェクトで実現する内容、システムの概略図など。評価手法についても明確に示すこと。 (6) 開発スケジュール 進捗を確認するマイルストーンを設けること (1ページ) (7) 関連する業績 協力者があれば含めること (1ページ) (8) 開発費用の内訳 具体的な用途内容が判るように (1ページ) 審査基準： (1) 新規性、効果の大きさ 従来技術を踏まえた上で、新たなエンターテインメントの面白さの実現を目指していること (2) 芸術と工学のバランス どのような表現が面白さを演出しているかの芸術要素、面白さを実現している技術の工学要素、双方をバランスよく備えていること (3) 実現可能性 提案内容に具体性があり実現性が把握できること。プロジェクト終了時に、目的とする面白さ向上について、少なくとも基本部分以上をデモンストレーションすることが出来ると見込まれること。	
採択予定数 (予算枠30,000千円位)	4～6件程度を予定(2008年度上期・下期合計として6件程度)
採択しようとする 応募者の条件	特になし
プロジェクトの 進捗管理、指導方針	初期は打合せを実施、その後はメールでの定期報告、適宜開発者への訪問にて進捗確認を行う。また中間、期末に報告会を実施する予定。
指導観点	人材育成の循環への貢献
	ビジネスマインドの醸成