

氏名： 勝屋 久 (Venture BEAT Project主宰)		
略歴： 1985年 上智大学理工学部数学科卒業 1985年 日本アイ・ビー・エム株式会社入社 2000年 IBM Venture Capital Group に 設 立 メ ン バ ー (日本代表)として参画。 2001年 Advanced Certificate in Marketing Management Practice (UK The Chartered Institute of Marketing) 修了 2006年 総務省情報フロンティア研究会構成員就任、独立行政法人情報処理推進機構「中小ITベンチャー支援事業」のプロジェクトマネージャー就任、Venture BEAT Projectを主宰 2007年 経済産業省Vivid Software Vision研究会委員就任、CNET Japan 連載コラム (VC x 経営者=無限の可能性)、富山県立大学院MOTでの講師をはじめイベント・大学・研究機関などでパネリスト、講演、審査委員などを数多く手掛ける。	専門分野：A B C D G (UI)	
	専門分野 (詳細)： 事業化支援、起業化支援、マーケティング戦略立案及び実行、市場開拓、ビジネスモデルの創生、Web・モバイルアプリケーション、ソフトウェア (ミドルウェア、業務アプリケーション、フレームワーク、言語など)、ユーザーインターフェース	
公募対象プロジェクト： 以下のいずれか項目に該当するプロジェクトを公募しますが、それ以外での応募も可能です。 1. 起業・事業化を目指しているプロジェクトであること 2. 技術に特化したプロジェクトであること i) 社会に広がる可能性 ii) イノベティブな技術 (科学技術にパラダイムシフトを起こすもの、社会システムに大きな変化をもたらすもの、経済的な価値を大きく増大させるもの、社会的要請が強いもの) iii) その技術によりエマージングな市場創造につながる可能性 3. 誰も気づかなかったビジネスモデルに注目したプロジェクトであること 4. グローバル市場を意識したプロジェクトであること 5. ユーザーの利用シーンがみえるプロジェクトであること		
提案テーマ詳細説明の記入要領 及び 審査基準 記入要領： 以下の内容を様式3【提案テーマ詳細説明】として、10ページ程度 (最大15ページ) で簡潔明瞭に記述ください。 1. 概要 2. 背景 3. 提案内容 4. 差別化及び優位性のポイント 5. 想定する競合するソフトウェア・サービス・技術 6. 想定するビジネス (収益) モデル 7. 想定する利用シーンとターゲティング 8. 開発スケジュール及び開発体制 9. 開発費用の内訳 10. 開発者の自己紹介及び関連する業績 審査基準： 1. 起業・事業化を目指しているプロジェクトであること 2. 開発者のセンス、開発力、遂行力のある人 3. 社会に広く役に立ちそうなもの、社会に大きく影響を及ぼしそうなもの 4. グローバル市場を意識しているもの 5. 顧客・市場の視点でものごとを真剣に捉えようと意識する人		
採択予定数 (予算枠30,000千円位)	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	事業化マインドがあり、提案する成果物をシンプルに具体的 (どう社会に、ターゲット顧客に価値をもたらすか) に表現できる方を優先します。また優劣の判断が難しいときには、若手を優先します。	
プロジェクトの進捗管理、指導方針	キックオフミーティング及び中間・最終報告会を開催します。(一部は合宿の予定) One on one会議、メールなどにて進捗報告していただきます。助言を求めたい業界有力人物などとの会議・ネットワーキングや活動報告の露出を適時行います。	
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