

氏名：石川 裕 (東京大学教授 大学院情報理工学系研究科コンピュータ科学専攻)		
略歴： 1987年 慶応義塾大学大学院工学研究科電気工学専攻博士課程卒業 工学博士、同年、通商産業省電子技術総合研究所入所 1988年 米国カーネギーメロン大学客員研究員 (1年間) 1993年 技術研究組合 新情報処理開発機構出向 2002年 東京大学助教授 大学院情報理工学系研究科 現在 東京大学 教授 大学院情報理工学系研究科	専門分野：A, C, D, E	
	専門分野(詳細)： 並列分散システムソフトウェア、クラスタシステム、グリッドシステム、高性能計算システム、実時間組込みシステム、オペレーティングシステム	
公募対象プロジェクト： ユーザに使われるシステムソフトウェアを目指したプロジェクトで、オペレーティングシステム、ミドルウェア、プログラミング言語処理系、プログラム開発環境に関係するテーマを募集します。既に研究開発された先端的システムソフトウェアの価値を高めるためのアプリケーションや開発支援環境に関する提案も歓迎します。以下に関係するキーワードを列挙します。 <ul style="list-style-type: none"> • 応用分野 高性能計算、サーバ、携帯端末、ロボット、ユビキタス、センサーネットワーク • プラットフォーム マルチコア、バッテリー駆動端末、クラスタ、グリッド、センサー、分散システム • システム技術 省電力、電力制御、高性能計算、実時間処理、VM、耐故障性、セキュリティ、プログラミング環境 使われるソフトウェアを創り、末永く育てていきたいと考えている人の提案を求めます。		
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、文字サイズ10.5ポイントで6ページ以内で記述してください。各項目について細かい記述の指示をしませんが、評価者の観点から記載してください。 1. 背景&動機 2. 目標 3. 準備状況 4. 開発体制&計画 5. プロジェクトの効果 提案内容の理解を深めるために補足資料を添付しても構いません(6ページとは別)が、その場合、図を用いるなどして分かりやすい説明を心がけてください。 審査基準： 1. 提案内容が簡潔かつ的確な抽象度で記載されているかどうかは、ソフトウェア開発に通じるものがあります。6ページを超える提案は要件を満たしていないと判断し、審査対象外とします。 2. 使われるためには、ただソフトウェアを作るだけでは駄目です。開発体制&計画の中に、開発時のソフトウェアテスト方法、ドキュメントの整備、ソフトウェア配布パッケージなど、具体的体制および計画が盛り込まれているかを重視します。		
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		
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、1回の中間報告会、最終成果報告会の他、月1回インターネットミーティング等で開発の状況を報告していただき、問題点等の議論をしていきます。詳細設計、プログラミングについても助言していき、人材育成に貢献したいと考えています。	
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

氏名：竹田 正幸 （九州大学 大学院システム情報科学研究院 教授）		
略歴： 1987 九州大学理学部数学科卒業 1989 九州大学大学院総合理工学研究科修士課程修了 1989 九州大学工学部電気工学科助手 1996 九州大学大学院システム情報科学研究科助教授 2004 九州大学大学院システム情報科学研究院教授	専門分野： A	
	専門分野（詳細）： アルゴリズム，パターン発見，データマイニング，XMLフィルタリング，XMLデータベース	
公募対象プロジェクト： 将来の情報社会を支える新しい基盤ソフトウェアの提案を募集します。特に分野は指定しませんが、以下のようなソフトウェアの提案を期待します。 1) <u>独自技術を中心に据えたソフトウェア</u> 単なる既存技術の寄せ集めではなく、当該ソフトウェアの特徴となるような高度な独自技術を核に据えていること 2) <u>全体の透明度が高いソフトウェア</u> システム全体の構成が明瞭で、各コンポーネントごとに最適な要素技術を採用していること。 3) <u>一貫性のあるソフトウェア</u> 様々な機能を「あれば便利」と無秩序に組み込むのではなく、システム全体を貫く明確な思想のもとで、機能が統一的に組み込まれていること。「ビシッと1本スジの通ったソフトウェア」		
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、個々の頁数に従いわかりやすく記述すること。 1) <u>提案の概要</u> （1ページ） 提案内容の概要を記述すること。 2) <u>目的と背景</u> （1ページ） ソフトウェア開発の目的とその背景、従来技術の現況を記述すること。 3) <u>提案の詳細</u> （3ページ） 提案の詳細について、図表を多数入れ、わかりやすく記述すること。 4) <u>新規性</u> （1ページ） アイデアや実現方法の斬新さ・新規性を記述すること。 5) <u>効果と終了後の展望</u> （1ページ） 開発に成功するとどのような具体的な効果が見込めるのか、開発終了後の実用化へのシナリオ・展望を記述すること。 6) <u>開発計画</u> （3ページ） 開発の内容および進め方・スケジュールを、具体的に記述すること。 7) <u>開発費用の明細</u> （1ページ） 何にどのように使うのかを具体的に記述すること。 8) <u>提案者の開発実績</u> （1ページ） 提案者および協力者が提案テーマを開発する能力をもつことを判断できる実績（開発済みソフトリスト、ソフトの配布状況、業務実績、論文リストなど）を記述すること。 審査基準： 1) システムの核に据えた技術の優位性。 2) システム全体の透明性。 3) 申請者のスキルと意欲。		
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	特になし	
プロジェクトの 進捗管理、指導方針	必要に応じて、メールによる進捗報告，ヒアリング，中間報告会等により進捗を伺います。	
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

氏名：田中 二郎 (筑波大学大学院システム情報工学研究科 教授)		
略歴： 1975年 東京大学理学部卒 1977年 同大学院理学系研究科修士課程修了 1984年 米国ユタ大学計算機科学科博士課程修了 1984年 富士通株式会社入社 1985年～1988年 財団法人新世代コンピュータ技術開発機構(ICOT)勤務 1993年～ 筑波大学電子・情報工学系助教授 現在 筑波大学大学院システム情報工学研究科 教授 (http://www.iplab.cs.tsukuba.ac.jp/jiro-j.html)	専門分野：B, D, G	
	専門分野(詳細)：ユビキタスソフトウェア、日常的な作業を支援するソフトウェア、ユビキタス教育応用、Webや情報検索の応用、Web2.0の分野、GUI、ビジュアルプログラミング	
公募対象プロジェクト： ●生活空間におけるアンビエントな情報提示の利用技術 ●Webカメラを利用したシステムやコミュニケーション支援、センサデバイスおよびセンサ情報処理を利用したシステム ●ユビキタスなシステムや手書きの教育応用、(大画面ディスプレイ、タブレットPCやPDA等での)手書き入力を活用したシステムやツール、新しいコンセプトに基づく描画ツール ●Webブラウザや情報検索インタフェース、Web API、Google API、ブラウザのプラグインを利用したプログラミング、Web2.0的システム ●ソーシャルネットワーク、Blog、チャットなどを利用したシステム ●創造支援、発想支援、スケジュール支援など人間の知的な作業を支援するシステム ●モデリングやアニメーション作成の支援システム、3Dプログラミング、ゲームプログラミング ●エンドユーザコンピューティングのためのスクリプト言語、ビジュアル言語の開発 これらに限らず、上の 専門分野(詳細) に関連したテーマであれば受け付けます。		
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ページ程度で記述してください。 1. 提案プロジェクトのタイトルと概要(半ページ程度) 2. 既存のシステムの問題点、プロジェクトの効果(1ページ程度) 既存のシステムの問題点を明記し、特に何が問題を記述してください。また本提案の開発が終了したとき、それが社会にもたらす効果を書いてください。 3. 目標、提案内容(5ページ程度) 何をどのような方法で解決し、どのようなソフトウェアを開発するのかを書いてください。システムの概略や画面イメージ等を表す図を含めてください。アイディアのユニークさ、従来手法とどこが違うかを明確に記述してください。 4. 準備状況(1ページ程度) プロジェクトで用いる技術、機材、利用可能なソフトウェアモジュールなどについて現在の準備状況を記載してください。 5. 具体的な開発計画(内容、開発体制、スケジュール、費用)(2ページ程度) 限られた日程で目標を達成するために、ソフトウェアをどのような体制で開発し、どのようにプロジェクトを進めるかを、申請する予算との関連を示しながら具体的に書いてください。開発者の自己アピールがあればそれも書いてください。 審査基準： 新規性については、とにかくアイディアの面白さを第一に評価します。またアイディアを実現可能とするための開発能力を持つことも重要です。テーマは短期的な有用性が見込めるものでも中長期的な社会的有用性が見込めるものでもどちらでも可とします。後者の場合にはある程度未完でも将来性がありそうな提案を歓迎します。いずれも、提案されたソフトウェアが実現可能で、終了時にデモ可能であることは必須です。		
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	とくになし。実装に熱意を持つ若手を歓迎します。	
プロジェクトの 進捗管理、指導方針	キックオフ、中間報告会、最終報告会の他、月1回程度メールで進捗を報告。必要に応じて個別打ち合わせを適宜実施。	
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

氏名：畑 慎也 (サイボウズ・ラボ株式会社 代表取締役 社長)	
略歴： 1995年 大阪大学大学院 工学研究科 博士課程前期修了 1995年 株式会社ジャストシステム 1997年 ヴィ・インターネット・オペレーションズ株式会社 1997年 サイボウズ株式会社 設立、取締役CTO 2005年 サイボウズ・ラボ株式会社 設立、代表取締役 社長	専門分野： A、C、G (UI)
	専門分野（詳細）： グループウェア、Webアプリケーション ユーザーインターフェース ソフトウェア開発（言語、フレームワーク、DB、ミドルウェア等） 起業化
公募対象プロジェクト： 以下のいずれかに相当するプロジェクトを公募します。	
1. ソフトウェア開発のためのツール/フレームワーク/言語/手法 例えば以下のような特徴を持つもの <ul style="list-style-type: none"> ・ 開発工数を減らせる/開発に関わる人数を減らせる ・ 開発が楽しくなる ・ 品質が向上する ・ 要件により沿ったソフトウェアが開発できる 	
2. ミドルウェア <ul style="list-style-type: none"> ・ データベース、検索エンジン、アプリケーションサーバー、高可用クラスタなどはこのカテゴリに入る。 	
3. コミュニケーションツール <ul style="list-style-type: none"> ・ ブログ、Wiki、SNSに匹敵する新しいコンセプトのコミュニケーションツール 	
4. ビジネスツール <ul style="list-style-type: none"> ・ CRM、SFA、BI (Business Intelligence)、ワークフローなど、多くの企業で使われる可能性のあるソフトウェア ・ 大企業向けのソフトウェア ・ 中小企業向けのソフトウェア 	
5. ビジネスモデルを実現するソフトウェア <ul style="list-style-type: none"> ・ ここでいうビジネスモデルとは例えば、広告、有償サポート、サブスクリプション、アフィリエイトなど、もしくは全く新しいモデル ・ 上記のようなビジネスモデルとマッチするようなソフトウェアサービス ・ もしくは、ビジネスモデルの仕組みを実装するソフトウェア 	
6. ITを使う現場の問題を解決するソフトウェア 例えば以下のような問題 <ul style="list-style-type: none"> ・ APIの用意されていないアプリケーションがある。しかもバージョンアップの予定がない。このままでは他のシステムとの統合ができない。 ・ セキュリティ等のバージョンアップがなされたが機能変更も伴うので、バージョンアップできない。 ・ 個人所有のノートパソコンを社内LANにつながせたくないが、そうすると社員から不満が出る。 	

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、10ページ程度で記述してください。

1. 概要
2. 背景（本テーマを考えるに至った背景）
3. カテゴリ（「公募対象プロジェクト」で記された 1～6のカテゴリから選択、A～Gではありません）
4. 提案内容
5. 技術的課題
6. 競合するソフトウェア/サービス
7. 競合に対する差別化ポイント・優位性
8. 開発体制、開発スケジュール、開発費用の概略
9. 開発者の自己紹介
10. その他
11. 資料（任意）補足する資料があれば添付してください（返却はしません）。

審査基準：

- ・ 従来技術よりもいかに優れているか
- ・ 優位性を論理的に説明できているか、もしくは、PMの主観で良さが直感的に感じられるか
- ・ 開発者のセンス、開発力、遂行力
- ・ 普及する可能性（できるだけ多くの人に影響を与えるもの）

以下のようなプロジェクトは採択しません。

- ・ 受託開発的なプロジェクト
 - 特定の業務に向けた、一部の人しか使わないようなソフトウェア
 - 受託開発を支援する開発ツールは、この限りではありません。
- ・ 優位性を論理的に説明できていない提案
 - よくある例「画像、動画、ブックマ、テキストなどをシームレスにタグ付けできるシステム」
※ Flickr, YouTube, はてなブックマークなどのカテゴリーキーが優勢な実情と照らし合わせて、優位性の説明に説得力を持たせる必要があります。

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	優劣の判断が難しいときは、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、開発合宿、及び最終報告会を開催します。メールやグループウェアにより進捗報告していただくとともに、必要に応じて個別に打ち合わせを設定します。	
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

※ 赤字部分が変更点

氏名： 古川 享 （慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授）

略歴：

1973年 麻布高校卒業。
1978年 和光大学人間関係学科中退。
1979年 株式会社アスキー入社。出版、ソフトウェアの開発事業に携わる。
1986年 アスキーを退社し、マイクロソフト株式会社を設立。初代表取締役社長に就任。
1991年 米国マイクロソフト社の極東開発本部長に就任。
2000年 米国マイクロソフト社コンシューマ戦略担当バイスプレジデントに就任。
2002年 米国マイクロソフト社 アドバンスド・ストラテジー&ポリシー担当バイスプレジデントに就任。
2004年 マイクロソフト株式会社 最高技術責任者を兼務。
2005年 マイクロソフト退社
2006年 慶應義塾大学、教授、デジタルメディアコンテンツ統合研究機構に就任
2008年 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授に就任

専門分野： A B

専門分野（詳細）：

OSの日本語化とそのマーケティング

CP/M, MS-DOS, UNIX, OS/2

Windows、組込み型システム

アプリケーションソフトウェアの開発、市場開拓

ジャスト・システムの日本語ワープロ

マルチプラン、ワード、エクセル

データベース (informix) など

通信放送の融合に関する基礎技術

デジタル圧縮技術、暗号化

著作権管理、VOD

ハードウェアとソフトウェアの境界領域

ビジネスモデルの創生

公募対象プロジェクト：

- **デジタルデバイスの相互接続を実現するシステムソフトウェア、それを利用した社会環境を実現するアプリケーション及びサービスに関するプロジェクトを公募します。**

現在個別に発展を遂げている、PC、携帯電話、デジタルTV、デジタルカメラ、ポータブル音楽プレイヤー、自動車の電子化、セキュリティ・システムなどが個別に閉じたネットワーク上でサービスを構築するのではなく、次世代においては相互接続を可能にし、アプリケーションの分散処理、データの相互交換、複合的なサービスの提供を可能にするために必要なソフトウェア群の提案を期待します。提案の内容は、ソフトウェアのみに限定せず、共有されるデジタルコンテンツの実例、圧縮、認証、課金技術などを含み、ビジネス・モデルやサービスへの提言をも含むものとします。

募集するプロジェクト参考事例として、

1. 家庭、自動車での移動、オフィス、他の交通機関を利用した環境の中で、必要なメッセージの自動転送、スケジュールの同期、ニュースの配信、情報の共有、緊急の連絡（災害発生時など）、音楽・映像を含むコンテンツの購読、個人の認証、既存課金システム、ポイント制度の相互運用などを、既存のネットワーク環境（通信および放送を含む）と既存のデバイスのシステムソフトウェア、アプリケーション群、サーバーホストシステムを書き換え（書き加え）て複合的なシステムのプロトタイプを構築することを期待する。
2. 災害発生時の緊急情報共有システムとして、被災状況や危険地域のリアルタイム情報共有、被災者名簿の配布や安全地域に対する避難誘導などを、既存の放送メディアや電話網（固定・無線）もしくはインターネットで想定される障害を回避できるような、ネットワーク網、情報の共有、データのリアルタイム更新、電源からコンピュータ資源、格納領域を含む障害対策案などを含むこととする。情報をアクセス可能にする、デジタルテレビ、デジタルラジオ、電話網、汎用ネットワークのネットワークトポロジーとそれに接続可能なデバイスを実現可能にするソフトウェア群を提案する。
3. 無線LANもしくは有線のネットワークを活用したIP電話網と、携帯電話網を両方カバーするようなデバイス（携帯、オフィス電話、家庭用宅内）を用いて、総合的なテレフォニー・サービスを実現するなど...ワン・ナンバーによる最良経路の選択、自動転送、ホッピング（通話途中で遮断せずに携帯電話からIP電話に自動切換えを実施する）を活用するなど...留守電のメッセージを携帯、宅電、メール受信など一括受信し、どのデバイスからも読み出せるようにするなど...テレフォニーで活用すべき、留守電、着信・送信履歴、電話番号帳、検索履歴などをあらゆるデバイスで共有できるようなソフトウェア群とそれを活用したサービスの実現を期待したい。
4. 家庭内の高速ネットワーク（HD PLC、HDMI over UWB、HDMI over Coax、MoCa、HANA、DLNA）などを活用した複数の家庭内デバイスに必要なシステムソフトウェア、サーバー、クライアントソフトウェアと、サービスを実現する。家庭内のセキュリティシステム、空調のコントロール、火事・ガスなどのセンサー、映像・音声の家庭内共有、オンデマンド系と放送受信以外に適宜な録画予約システムと家庭内、地域の情報キャッシュ、マルチプルコーデックを活用したサムネイル、検索の実現、720p、1080i、1080pに留まらず、2Kもしくは4Kシネマへの展開、ロービットレートを活かしたポータブルデバイスへの同一コンテンツの共有と権利処理などを実現するソフトウェア群と、それを実装するデバイスへの提言をソフトウェアによるプロトタイピングを通じて提案するなど...

- デジタル技術を活用した、「デジタル・シネマ」の撮影、編集、映像アーカイブ、ネットワーク配信、映写システムに必要な各種ソフトウェアを体系だてて提案するプロジェクトを募集します。本件は、「デジタル・シネマ」に限定せず、「次世代デジタル・テレビ網とIPTV」「デジタル・ラジオ」「スタジオにおける音楽制作、コンサートにおけるデジタル音響システムとライブ収録システム、マスター制作と音楽のネットワーク配信、デジタルミュージック・プレイヤー」「クラブやコンサートにおける音楽と連動した照明やVJソフト」なども範囲に含むものとします。
- 「オープンソースによる開発手法」と「商用のソフトウェア開発」を両立させるための開発手法、ソース活用、新規開発/引用、開発工程管理、公開手法、知財保護を...ソフトウェアによりどのように実現可能か提案して頂きたい。

募集するプロジェクト参考事例として、

1. プログラム開発をするための「新時代エディタ」を提言し、そのエディタでオープンソース資源を参照した場合には、その引用箇所と出所履歴をソースコードに自動記録し、自身の開発内容を将来ソース開示することに備える。同エディタを利用して商用ソフトウェアの開発を進める時には、引用しているライブラリにGPLに罹るコードが一切含まれないかを確認しながらソフトウェアの記述をする、自身で新規記述したプログラムが他社もしくは他者の知財（パテント、著作権）に抵触しないか自動的に検索、参照するようなエディタ+ブラウザ+検索システムなどがあれば、オープンソースへの参画、他人の権利を犯さないソフトウェアの開発手法が確立できると思います。
2. 第三者から、ソフトウェアの開発工数と第三者からの権利侵害に備えるために、上記エディタの使用と共に時系列ごとの新規開発履歴、改修の履歴が記録されれば、自己の開発成果とオープンソースにより引用した部分の有無を明らかにすることも可能となります。合わせて、自己で開発した成果をオープンソースに提供する際に、自分の貢献度（自己のオリジナリティと公開の履歴、引用・参照の履歴）も同エディタを共同使用するササエティ間で情報共有することも可能となりましょう。

提案テーマ詳細説明の記入要領 及び 審査基準

記入要領：

他のプロジェクトでガイドラインにされている、タイトル概要、テーマ詳細説明の書式に準じるものとします。

審査基準：

既存のアイデアやソフトウェアの批評、改版ではなく新規性を重視します。2つもしくは3つの異なるネットワーク、異業種、顧客からみた個別サービスをソフトウェアの力によって統合・融合できるような提案を期待します。技術的な優位性や商用のサービスとしての有用性だけではなく、社会的なインパクト（たとえば、新しいデバイスの出現を促す、既存の斜陽産業をV字回復させる、雇用を促進する、団塊の世代に対して社会的関与を即す、教育における諸問題を解決する、プライバシー保護や犯罪の防止など）をもたらすことのできるような、ソフトウェア・プロジェクトを優先して採択する方針とします。

採択予定数 (予算枠30,000千円位)	4～6件程度	
採択しようとする 応募者の条件	机上のプランとソフトウェア開発を目標にするだけでなく、提供するコンテンツおよびサービスの内容やビジネスモデルを具体的に提言できる方を優先します。	
プロジェクトの 進捗管理、対応方針	キックオフ、2回の中間報告、助言を求めたい企業もしくはジャーナリストとの懇親会とレビュー、メールは逐次...進捗管理をブログもしくはSNSにて公開することも検討したいと思います。	
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

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 既存技術へどういう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 どういう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

Name and affiliation David J. Farber (Distinguished Career Professor of Computer Science and Public Policy, Carnegie Mellon University)	
CV in Brief 1956 ME, Stevens Institute of Technology 1956 Bell Telephone Laboratories 1967 RAND Corporation 1969 Xerox Data Systems 1971 Professor of Computer Science, University of California, Irvine 1981 Professor of EE, University of Delaware 1990 Alfred Fitler Moore Professor of Telecommunications, University of Pennsylvania 1996 Honorary Doctorate, Stevens Institute of Technology 1999 Chief Technologist, Federal Communications Commission (1 and 1/2 years) 2004 Emeritus Professor, University of Pennsylvania 2004 Distinguished Career Professor of Computer Science and Public Policy, Carnegie Mellon University	Category: B C F G Research Interests <ul style="list-style-type: none"> ● Distributed Systems ● Networking Architecture ● Secure/Trusted Computer Systems ● Wireless Technology and Mobile Applications
Theme of the program Applications/services that utilize the increasing speed of wired and wireless Internets with particular emphasis on their ability to enrich the human experience.	
Program description The advent of high speed networks, both wired and wireless, has offered the possibility of fulfilling the notions of bringing the power of distributed computing and distributed data storage to the offices and homes of the users of computers and mobile devices. While to date, the applications have been focused largely on searching and media distribution, there are other directions to explore in particular directions which help develop human capabilities and to better utilize the capabilities of individuals and groups working together. . For example, it has been proposed that "agents"/"avatars" to represent a user in gathering information etc would dramatically re-define the environment. Also ideas for applications, which allow interaction between groups of people and these computer based intelligence would radically change the nature of human/computer interaction . We are about to enter the next phase in networking technology which will require dramatic changes in our approach to network software and protocols. End to end all optical networking in conjunction with a continuation of Moore's law in computer hardware will augmented by the increased use of "cloud computing" and other forms of distributed processing. I am especially interested in new approaches to how to use such changes to enhance the ability of people to fulfill their potential both individually and in society. The combination of these events combined with the future wireless technology will bring increased access to information and computer power everywhere and every time.	
Unauthorized translation (Applications must be submitted in English.) 【参考和訳（応募時の提案書類は全て英語で記述してください）】	
テーマ 有線・無線のインターネットの加速性を利用した、人間の経験を豊かにするための能力に重点をおいたアプリケーションやサービス	
概要 有線および無線の高速ネットワークの出現は、コンピュータやモバイル機器の利用者がオフィスや自宅で分散コンピューティングと分散データストレージを利用するとという考え方を実現す	

る可能性を生み出してきた。これまでのアプリケーションは、主に検索とメディア配布を行なうことに主眼を置いているが、ほかの方向性も探求すべきである。たとえば、「エージェント（代理人）」や「アバター（化身）」が、情報収集等の場においてユーザーの代理を務めることができれば、環境を劇的に再定義することになるだろうと言われているし、また、アプリケーションに関するアイデアとしては、人間のグループとこれらコンピュータベースの知能との間の相互作用が、人間／コンピュータの相互作用の性質を急進的に変えることができると考えられている。

我々は、ネットワーク技術における新しい時代に突入しようとしており、そこではネットワークのソフトウェアとプロトコルについてこれまでと異なる全く新しいアプローチが求められることになるだろう。ムーアの法則によってコンピュータのハードウェアが引き続き高性能化・低価格化することと相まって、エンド・ツー・エンドの光ネットワークはクラウド・コンピューティングの利用の増大や、その他の分散処理技術によって増強されるだろう。本テーマでは、新しいアプローチによってこれらの変化を活用し、人間が、個人として、社会としてその潜在力を発揮する能力を向上させることに結びつくような提案を特に歓迎する。これらの変化と未来の無線技術の組み合わせによって、情報とコンピューティング資源への時間と場所を問わないアクセス環境は、さらに向上されることになるだろう。

Proposal preparation

Provide a proposal no longer than 10 pages in Form 3. The proposal should include:

1. Title and abstract of proposal
2. Background and purpose of project including the past work and accomplishments of the individuals or group involved in the project (i.e., other software projects, published papers or books, etc.)
3. A project summary, which may include pictures or diagrams including the novelty of the project or what, makes this project unique.
4. Describe the project milestones, task allotment among the project members, and a description of the project schedule.
5. Project expenses and budget estimates.
6. Describe the impact your project will have upon completion and how it might be commercialized.

Selection process

Applicants will first be reviewed based upon their paper applications. Selected applicants may be asked to interview with David Farber via telephone or teleconference prior to a decision on the final awards.

Contact Person: Janice Kusmirek <janicek@cs.cmu.edu>

Estimated number of awarded projects (Anticipated funding amount: 40M yen)	Maximum of six (throughout FY 2008)
Eligibility for applicants	No special qualifications are required as long as recipients can carry out their project.
Methods for progress management	Submission of periodic progress reports via email, hearing (if necessary), mid-term or final meetings are required to manage the projects and promote the results.
Project management policy	Developing human resource Nurturing business mind

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に (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

氏名：加藤 和彦（筑波大学 大学院システム情報工学研究科 教授）

略歴：

1985年 3月 筑波大学 第三学群 情報学類卒業
1989年10月 東京大学大学院 理学系研究科 博士課程
情報科学専攻 中退
1989年11月 東京大学 理学部 情報科学科 助手
1992年 6月 東京大学大学院理学系研究科 博士（理学）
1993年 3月 筑波大学 電子・情報工学系 講師
1996年12月 筑波大学 電子・情報工学系 助教授
2004年12月 筑波大学大学院 システム情報工学研究科
コンピュータサイエンス専攻 教授
ホームページ <http://www.oss.cs.tsukuba.ac.jp/kato/>

専門分野：A, B, C, D, E, F, G

専門分野（詳細）：

オペレーティングシステム
分散システム
仮想計算環境
セキュリティ
サステナブルシステム

公募対象プロジェクト：

「グリーンIT：地球環境に優しいIT技術，地球を護るIT技術，サステナブルなIT技術」

地球温暖化問題やエネルギー問題等を克服し，地球環境と人間社会の持続的な共存を促進するための基盤IT技術開発プロジェクトを幅広く募集します。

- ・省エネルギー，省資源，高資源利用効率化を推進する基盤ソフトウェア技術（ライブラリ，ミドルウェア，OS，プログラミング言語，ユーザインタフェース，センサーネットワーク，ユビキタスシステム等）。
- ・仮想化技術によるサーバー統合等を支援する基盤技術。
- ・クラウドコンピューティング，サービス指向等の技術によって環境問題への対処を支援する技術。
- ・その他，環境問題に対して何らかのソリューションを提供しようとするIT技術。

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8ページ以内で説明して下さい。

1. 提案プロジェクトのタイトルと概要
2. 解決しようとする問題
背景と問題点を明瞭に説明して下さい。
3. 目標
目指す目標を述べて下さい。
4. 提案内容
アプローチ，設計，実現法を，新規性と有用性が分かりやすいように工夫して説明して下さい。
5. 準備状況
これまでどのような開発を行い，その経験をどのように活かそうとするかを説明して下さい。
6. 開発計画（内容，開発体制，スケジュール，費用）
何を，どのように，どこまで開発しようとするかを具体的に説明して下さい。
7. 関連システム，関連技術
関連システム，関連技術との関係を分かりやすく説明して下さい。

提案内容を補足する捕捉資料があれば添付して下さい（8ページには含めない）。

審査基準：

新規性，有用性，実現可能性，実績，提案文書の分かりやすさ等から総合的に評価します。

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	特になし	
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，中間報告会，最終成果報告会を行います。また，インターネット等を利用した月1回程度のミーティングを行います。	
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

※ 赤字部分が変更点