

## 未踏ユースプロジェクトマネージャからのメッセージ

2000年から始まった未踏ソフトウェア創造事業の派生的な事業として2002年にスタートした未踏ユースは、母体となる事業名が未踏IT人材発掘・育成事業と変わりましたが、未踏ユースは継続することとなりました。もともと元気な若い優れた才能を発掘して、育成しようという「未踏ユース」の精神は新事業の下でもまったく変わりません。むしろ、未踏的なIT人材を発掘し、育成するという狙いはさらに鮮明になりました。これによって、低迷していると言われる日本のソフトウェア界に活力をもたらしたいものです。「未踏」という象徴的な名前が残ることにより、未踏ブランドがきちんと打ち立てられるものと信じています。

そのためにも、いまこれを読んでいるみなさんのお力を借りたいと思っています。母体の事業名と全体的スキームは少し変わりましたが、未踏ユースは今年で7年目に入ります。2年前から年2期制になったので、今回の募集は9期目となります。最近、文部科学省が優れたIT人材の育成を看板とする事業を始めました(たとえば、先導的ITスペシャリスト育成推進プログラム)。マイクロソフトは学生のIT人材発掘を対象としたイマジナカップを世界規模で始めて6年目となり、今年は世界で10万人を大きく超える学生がエントリーしたということです。グーグルやIIJもこの種の公募を行っています。しかし、経済産業省が長期的・国家的な視点で行っている「未踏」はこれらとは一味も二味も違う特徴をもっています。個人あるいは本当に少人数のグループで、テーマや条件にとらわれず、独創的な発想でタイムリーなソフトウェアを創造し、プロジェクトマネージャのアドバイスのもと短期間で高い完成度までに仕上げる。そこには、教育ともコンテストとも違う、人が持っている能力を深いレベルで掘り出し、修練し、将来的には産業を動かせるまでに花開かせるようなすごみが潜んでいると思います。これは2000年に未踏ソフトウェア創造事業が始まったときのキャッチフレーズ「ソフトウェア産業は実は少数の天才たちによって動く」からの伝統です。

最近とみに、未踏ユースのマスコミへの露出度が高くなってきました。2006年度下期の未踏ユース・スーパークリエイターの上野康平君(2007年10月に認定)はIPA関係では初めて朝日新聞の「人欄」に登場しました。このほかにも多くの人のおかげで予想以上に評価が高く、マスコミからもぜひ未踏ユースのいい人を紹介してほしいという依頼が増えてきました。応募されるみなさんをぜひ紹介できるようにしたいものです。

これまでの未踏ユースに採択された人たちの平均年齢は約23歳で、10代の方が次第に増えてきています。また、応募者の裾野も広がってきました。冒頭のマスコミでの取り上げられかたもありますが、「未踏」の認知度が加速的に上がってきているように感じられます。採択者の中には、どうしてこんな人が「勝手に生えてきた」

のだろうと驚くような人もいます。

どうも、初等中等の教育システムを整備してIT人材を育成するよりも、こうやって「生えてきた元気印」を発掘して大事にすることが、結局日本のITを元気にする早道の一つなのかなと実感しています。また、プロジェクト期間中に大きく成長する人が多いのも未踏ユースの特徴です。これはなによりも対象者が若いからでしょう。3人のPMは大学教員という肩書の教育者ですが、これほどあっという間に成長してくれる若者たちを見ると、まさに「教育者冥利」に尽きます。そんなこともあり、事業の見直しに伴い、未踏ユース応募資格を28歳未満から、25歳未満に引き下げました。未踏ユースの精神をより鮮明にしたものとしてご了解ください。さらに重要なことは、未踏ユースに採択された方々が、先輩・同期の間で大きな人脈を形成しつつあることです。若いITパワーが共同すれば、もっと強いパワーになります。これは年を重ねてきた未踏ユースが生み出した大事な資産の一つです。また、未踏ユースから生まれたビジネスが大きく羽ばたき始めた例も出てきました。これからもそのような例が出てくるでしょう。また、いまどきの若者はWebブラウザレベルのアプリケーションにしか関心がないのかなぁと思ったら、ハードウェアレベルに近いソフトウェアとかプログラミング言語処理系などにしっかり挑戦する人もいます。

これらを見ると、日本には若くてなにかをやってくれそうな人が一杯いるのだなぁという実感が湧いてきます。日米格差などとよく言われますが、少なくとも若者レベルでは、なんのなんの、どーしてどーしてという気分です。これを実際に形あるものとして、世の中に示すことに未踏事業の意義があります。

未踏ユースは、未踏本体と異なり、竹内、箕、安村の3人のPMが強く連携した体制で進めます。プロジェクトの個性や特徴に合わせて、きめ細かくプロジェクトを見るのですが、25歳未満の若い人を対象とした公募型の事業ですので、若い人たちが大きく伸びるきっかけになるように3人で相談していきます。プロジェクトマネージャは、お互いの個性を尊重しつつ、未踏ユースの目的が最もうまく達成できるように切磋琢磨するつもりです。そのためにはみなさんのアイデアの後押しをするだけではなく、軌道修正などを含めた少し口うるさい指導をする場合もあります。その点は覚悟してください。

「未踏」は事業そのものが未踏的であり、事業の形はIPA、PM、プロジェクト支援・管理組織、そして開発者のみなさんのダイナミックな連携をベースに形成されてくるといったところがあります。そのため、昨年までこうだったからという前例主義ではなく、なにがいまベストかという発想を常にもって事業の枠組を考えていくという、国の事業としては前代未聞(?)の、プロジェクトマネージャ制ならではの素晴らしいダイナミズムをもっています。

さて、以下、全PMに共通の具体的メッセージをお伝えします。そのあとに、竹内、

算，安村の個人メッセージを掲載します．なお，以下にも書いたとおり，未踏本体（愛称，未踏本チャン）とは異なり，応募する方は原則としてPM を選択できません．合同で審査をしたあと，竹内PM，算PM，安村PM それぞれが特に面白いと思った提案を採択し，お付き合いすることになります．これはみなさんにとってリスクが少ないメリットがあると同時に，結果的に各人に最も適切にアドバイスできるPM がつくというメリットがあります．

未踏ユースに応募したいと思った方，知合いの若者を未踏ユースに応募させたいと思った方は，さらには未踏ユースにチャレンジする若者たちの面倒を見たいと考えたプロジェクト管理組織候補の方々は以下の各項をお読みください．

(1) 成果は重要ですが，第一義ではありません．

未踏ユースは，成果より，若い才能を発掘して逞しく伸ばすことを第一義とします．すぐ実用化につながりそうな大きな成果が狙えるのであれば，未踏本チャンに応募してもらったほうがいいでしょう．しかし，提案がちょっと若気の至りの荒削り，少し冒険的という提案だったら，未踏ユースに応募するのが良い選択でしょう．もちろん，あなたが2008 年4 月1日に満25 歳未満であることが必要です(上期と下期で差はありません)．

とはいえ，成果を軽んじるわけではありません．未踏本チャンよりも，成果に至るプロセスを重視するということです．実際，これまでの採択者には，半年程度の短期間に驚くような成長を遂げた人たちが多くいました．当然，そういう人たちは素晴らしい成果を生み出してくれました．途中で凹みそうになったプロジェクトが最後の最後で見事に着地した例も多くあり，びっくりしました．こういうのも広義の「若気の至り」というのでしょうか．

中には目標にいま一步届かなかった人もいましたが，それをもってバツをつけることはしません．もともと優れた才能をもって挑戦したのに，当該のソフトウェア開発に関して，目標が冒険的すぎたため，残念ながらうまくいかなかっただけと思っています．正しいプロセスを経た上での冒険の挫折は成長のための貴重な経験です．このあたり，米国のベンチャー育成における「よい失敗経験は勲章」という心意気に通じると思ってください．

とはいえ，提案のときには，以下の(3) でも述べますが，出来上がるであろうソフトウェアをどのように世の中に出すのかのイメージ(フリーソフトなのか，ビジネスに乗せるのかなど)を明確にしておいてください．

(2) 自分でプログラムを書くことが重要です．

自分でプログラムを書くのであれば，開発するソフトウェアの分野は問いません．未踏ユースで発掘したいのは，筋の良いソフトウェア設計を行ない，そのプログラ

ムをさかさかと書いてしまう才能のある人です。これなくしては、ソフトウェアの設計・開発に適切な見通しや見切りをもつことはできないでしょう。

というわけで、骨格をなす部分のプログラミングを外注するような提案は受け入れられません。ここは未踏本チャンとの大きな違いです。外注は、作業的なものやデータ整理や、提案プロジェクトの周辺を整備するような程度のプログラミングに限ってください。プログラミングを楽しめる人でないと未踏ユースのスーパークリエイターにはなれません。

### (3) ソフトウェア開発がメインであることを忘れずに。

未踏ユースでは、未踏本チャンと同様、ほかの人が使えるようなソフトウェアを開発することがメインになります。学生諸君の場合、論文を書くことも重要なのですが、未踏ユースのプロジェクトにとっては、それはあくまでも副産物です。卒業論文、修士論文等を控えている学生諸君は注意してください。もっとも、いいソフトウェアが書ければ、卒論、修論などは簡単に書いてしまうはずですが、これまでには卒論、修論とまったく無関係にすごいソフトウェアを書いた人もいました。すごいですねえ。開発したソフトウェアはビジネスに乗せるにせよ、フリーにするにせよ、ほかの人に広く使ってもらえるようにすることが最重要目標です。とはいえ、使う人が限定されていても、そのソフトウェアがなんらかの重要なインパクトをもつなら例外です。当たり前ですが。

### (4) 国際的に通用するソフトウェアかどうかを考えてください。

IPA は2007 年から、未踏の出身者を米国西海岸で「御披露目」するというミッションを始めました。そうだからというわけではないのですが、せっかくアイデアに満ちたソフトウェアを作るというのなら、それがどれくらい国際的に通用するかも考えておくとよいでしょう。条件とはしませんが、いつかそれが報われます。大きな勝負が可能になります。

### (5) PMを選ぶことは原則としてできません。

PM は3 人いますが、応募にあたってPM を選ぶことはできません。いずれかのPM が採択に値すると評価すれば、そのPMの採択案件になります。複数のPMが採択とした場合は、PM 同士でいろいろな事情を勘案して担当責任を決めます。この段階でPM に対する希望があれば、考慮される可能性はあります。書面審査通過後に行なわれるオーディションには原則として全PM が参加し、採択の判断をします。

(6) 開発期間に注意してください。

提案プロジェクトの開発期間は月単位で自由に設定して結構です。募集要領に書かれた期限にみんなが雁首揃える必要はありません。会社員の場合、会社の都合もあるでしょう。たとえば、短期間のほうが費用の面から効率的と試算した上での期間短縮は大いにやってください。

(7) 次々とステップアップしてください。

未踏本チャンも未踏ユースも、経済産業省による日本のソフトウェア産業の発展のための基盤作りの事業として行なわれています。個人の創造的才能を次々に発掘し、それを育てていくことが事業の目的です。同じ人がずーっと未踏事業の枠組に留まることは歓迎されません。

(8) 事務的に面倒なことは、プロジェクト管理組織が手助けしてくれます。

未踏本チャンと異なり、まだ扶養家族に入っているような学生の開発者が多く、保険や税金など、事務的に面倒なことがたくさんあります。実際、開発以外にこの面で社会勉強した諸君もこれまで多かったようです。社会勉強もいいのですが、こういったことはプロジェクト管理組織のほうできちんとやってもらえます。安心して応募してください。このほかにもプロジェクト管理組織からは、組織として、あるいは先輩として、いろいろな支援を受けることができます。これは未踏のとても素晴らしい特徴の一つです。

(9) 原則として、仲間たちとの交流を深めてもらいます。

伸び盛りの若い人たちの視野を広げるためにも、開発のヒントを議論の中から得られるようにするためにも、みんなが集まって議論できる機会を設けます。先輩たちにも声をかけます。これまでもそのようなミーティングを行なうことにより、大いに効果が上がりました。

PM は複数いますが、このような交流会は原則としてPM 共通で行ないます。議論をレクリエーションのように楽しんでください。でも、ケースバイケース、学業のスケジュール、知的財産権に関わることなどの個々の開発者の事情を尊重します。

このほか、成果報告会などの公式イベントもPM が合同で開催する予定です。

このように仲間たちとの交流を深めるというのは未踏コミュニティの存在感を高めるだけでなく、みなさんの成長にも非常に役立ちます。そして、なによりも「未踏ブランド」に箔がつくのです。

(10) 最終報告書はプロジェクト管理組織とよく相談して書いてください。

最終報告書のとりまとめはプロジェクト管理組織の仕事ですが、本質的な中身は開

発者が書いてください。日本語の文章書きは苦手だと言わないでください。自分が丹精込めて行なったソフトウェア開発について、ほかの人たちを納得させ、さらにそういう方々からの支援につながるような日本語の文章を書くのは、ソフトウェア開発能力の重要な一部です。

(11) 学業，職場，組織等との両立をお忘れなく。

みなさんの周囲の理解が得られるように事前に十分にネゴっておいてください。年齢制限がきつくなつたので事例は少ないかもしれませんが、企業や研究機関などに属する組織人は上司、指導教員がいるような学生は先生の了解をもらっておいてください。採択のあとの契約時に思わぬトラブルになることがあります。なお、フリーター、つまり無職の方もやる気と実力さえあれば歓迎です。

(12) ある程度緻密な計画を立ててください。

過去の開発例を見ると、予算の使い方を含めて、計画通りに開発が進んだという例は多くありません。それでも、やはり始める前に計画を立てておく、つまり開発工程を見切っておくという才覚をもつことが重要です。計画の記述の緻密さは採択の判定のための重要な情報です。

## 様式4 の書き方

以上をご理解いただいた上、応募に必要な様式4（提案テーマ詳細説明等）に記載していただきたいことを示します。様式4にも審査の便のために、タイトルとして開発テーマ名を書いてください。これまでこれが書いてないものがあり、審査するときちょっと苦労しました。様式4はA4用紙8ページ以内に納めてください。ただし、写真や絵が多い場合、この限りではありません。むしろ、ビジュアルな提案書を歓迎します。ページの割り振りや書式は以下の順番に書かれていれば自由です。なお、書かれた内容に関してIPA、PMは守秘義務をもっています。技術的な核心に触れることでも安心して書いてください。

### 1 なにを作るか

提案の背景(なぜ)、目的(なにを)、目標(どこまで) 目指して作るかを、その分野の専門家でない人にわかるように丁寧に書いてください。PMはスーパーマンでもウルトラマンでもありませんし、なにしろ、これは多くの人を納得させないといけないソフトウェア開発の提案書です。

### 2 どんな出し方を考えているか

開発したソフトウェアの世の中への出し方、問い方について記述してください。たとえば、フリーソフトとして出す、オープンソースソフトウェアとして公表する、ビジネス展開に持ち込む努力をする、自分で販売する、学会等で発表し評価を得る、などなどいろいろあり得ると思います。

### 3 斬新さの主張、期待される効果など

ここは少し背伸びをしてもいいので、自由に思う存分書いてください。

### 4 具体的な進め方と予算

提案段階なのにちょっと細かいですが、計画の緻密さを見たいので以下のことを忘れずに書いてください。予算等の細かい数値は概算で結構です。

- (1) 主に開発を行なう場所
- (2) 使用する計算機環境(ハード、OS)
- (3) 使用する言語・ツール
- (4) 共同開発者がいる場合は、作業の分担
- (5) (もしあれば) ソフトウェア開発に使う手法

(6) 開発線表 　いつまでになにをやるか、手順と時期(月単位) を明確に書いたもの

(7) 開発にかかわる時間帯と時間数 　毎週どのような時間帯に開発を行なうかをおおまかに書いてください。学生、組織人の場合、フルタイムの開発は難しいでしょうから。また、開発フェーズで変動する場合は、簡単にリマークしておいてください。たとえば、7月は本業や試験で開店休業だが、8月は普段の2倍集中するなど。

(8) (もしあれば) 外注の内容、予算、想定している外注先(未定でもよい)

(9) 購入する備品とその用途 　これはなるべくきちんと書いてください。IPAもこのあたりいろいろチェックします。

(10) 予算内訳をまとめた表 　プロジェクト管理組織の費用として、一律50万円を組み込むことを忘れないでください。その残りの予算の多くの部分を開発者の人件費にしても構いません。未踏コースでは開発者1名の人件費は1時間あたり一律2,000円です。

この基準に合わせて積算をしてください。そのほか、PC等の購入についてはいろいろな縛りがあります。予算の詳細は、採択されてからの契約時にプロジェクト管理組織やPMと相談して調整することになります。

## 5 提案者(たち)の腕前を証明できるもの

どんなものでも結構ですから、提案者がプログラミングに関してどんなスキルをもっているかがわかるようなものを示してください。

たとえば、これまでに作成したプログラムやソフトウェアの説明(ここで「ソフトウェア」はマニュアル等の整っているものを指す)や、プログラミング言語や環境に対するスキルを示す説明です。確実なら、URLでも構いません。スキルを示すのに、学生の場合は、部活、趣味、実験・演習、卒研などの経験でもいいのですが、説得力のあるデータを示してください。ただし、実際に動かすのに、環境依存などで手間のかかるようなソフトのデモはなるべく避けてください。これまでも、結局はオーディションのときに見せてもらうことが多かったです

## 6 プロジェクト遂行にあたっての特記事項

学生の場合は、学業との両立や関係、もしあれば指導者との関係について簡単に記載してください。組織に属している人の場合は、その組織での仕事との両立や関係、上司との関係について記載してください。そのほか、プロジェクト管理組織やPMに対する要望や、申請者固有の特殊な事情があれば記載してください。オーディション時に詳しく尋ねることがあります。また、複数人による開発の場合は、それに関係して特記すべきことがあれば書いてください。

#### 7 ソフトウェア作成以外の勉強，特技，生活，趣味など

簡潔でよいので自由に書いてください．いままでの開発者との付き合いで，ソフトウェア作成以外の勉強，特技，生活，趣味が実は大きく影響していることに気がつきました．たとえば，好きこそ物の上手なれ，ということは確かにありますし，体力ありそうだなと思うと本当に馬力があったりします．

#### 8 将来のソフトウェア技術について思うこと・期すること

提案内容にとらわれずに，自由に書いてください．ついでに日本語の力も見る自由論文課題のようなものです．

## 竹内PMからのメッセージ

私は2000年に未踏ソフトウェア創造事業が始まって以来、未踏IT人材発掘・育成事業に変わってもまだPMをやっているという古狸です。よく言えば、長い経験を積んだ長老ということになります。実際、老人ではあるのですが、未踏ユースのPMのせい、若い方々の「生き血(?)」を吸わせてもらっているせい(?)、丁々発止と若い人と議論をして、いまだに「若いですねえ」とお世辞を言われています。現在、大学では「創造情報学専攻」という未踏の申し子みたいな名前の専攻で、未踏とはちょっと違った方法で創造性の研究・教育を行なっています。

これまでに私が見てきたプロジェクトは未踏ユースだけでも90件を超えました。しかし、どのプロジェクトも新たな驚きをもたらしてくれました。新しく生まれ変わった未踏ユースでどんな面白いプロジェクトが出てくるか、いまから楽しみです。私はできるだけ開発者の開発現場を訪れるつもりです。私の経験によれば、開発現場に行くと驚くほどいろんなことがわかります。また、そういった場などで(生き血を吸うのではなく)いろんな議論をしていて新しいアイデアが湧き出すのを何回も経験しました。みなさんも、少し広い視野(平たく言えばシロートとかお客さんの観点)で物申すPMとの付き合いから、いろんなことを発見できるのではないかと思います。

このような個別的な対応のほかに、開発者相互のつながりを増やすことを積極的に行ないます。若い人同士ならではの相互啓発には素晴らしいものがあるからです。

### 採択基準

(1) 発想の面白さ、柔らかさ、奇想天外さと、それを裏付ける提案者自身の緻密なプログラミングの実力を最も重視します。なお、提案内容はまったくゼロからのスタートでないことが望まれます。期間が短いので、多少の下地がないと難しいからです(すごい例外もありましたけれど)。

(2) 提案書の文章の読みやすさを評価の対象とします。明晰な言葉を使える、わかりやすいプレゼンテーションができることと、できるソフトウェアの質には正の相関があると私は信じています。もちろん、多少文章がトットツでも、オーディションのプレゼンがダントツでみんなをアツと言わせてくれてもいいですが...。そう、こういう人もたまにいます。元気のいい、確信をもったプレゼンが大事です。

(3) 自分でどこまで発想したかを重視します。学生の場合は指導している先生，会社員の場合は上司，こういった人の指図が強く感じられると減点します。

(4) 提案(あるいはプレゼン) や本人になんらかのインパクト，つまり心を動かすものがあることが大事です。これは私の独断で判定します。

(5) 分野は限定しません。ハードウェアに近いソフトウェア技術，インターネット，情報の整理，アート，ゲーム，言語，シミュレーション，コンピュータグラフィクス，ソフトウェアツールなどなどなんでもありです。これやりたい！ということが一番重要ですから，自由な気持で応募してください。もっとも，どの分野にしても技術は日進月歩ですし，若者の文化の変遷も超特急ですので，私も一緒に勉強させてもらうというケナゲな意識をもっております。ちゃんと教えてくださいね。

(6) 同じレベルの提案だったら若い人を優先します。これまでの経験から，20 歳前後の方と付き合うのはPM冥利につける面白さを感じています。わずか半年でものすごい成長を見せる人が多いからです。

## 寛PMからのメッセージ

2004 年度にPMを引き受けてから、早くも4 年がたちました。その毎年毎年が、新しい発見の連続で、若々しい新鮮な提案に出会い、それが実を結んでいくのを目の当たりにすることができました。今年もそうした心躍る提案が出てくることを期待しています。

PM として、提案を読み、プログラミング能力についての自己PR を読んで自分として採択したいかどうかを決めます。そして竹内PM、安村PM の判断と突き合わせて、自分の担当するものが決まります。私の採択基準は後で詳しく書きますが、夢を買い、冒険を買う、というのがポイントです。しかし、それはまた、決められた期間の間に思ったようには仕上がらない危険性をも伴います。そこで、まずは、どのようにプロジェクトを進めていくかについて注文をつけます。さらに、途中でいろいろと話を聞き、相談に乗り、ときに思い切った注文をつけます。少しでも提案者がそのもてる力を発揮し、伸ばし、爆発させてくれることを願ってのことです。

過去の例を振り返ってみて、プロジェクトの進め方についてあらかじめ考えておいて欲しいことを書いておきます。夢が大きければ大きいほど、やってみないとわからないこと、やってみて初めて次が見えてくるものがたくさん含まれているものです。したがって、まずはで夢の一部でも動くものを作り、それを動かしつつ次のレベルに膨らしていく、という形のスパイラルなことの進め方の計画とするのがいいようです。ネット上のコミュニティ形成をもくろんだソフトウェアを作ろうというのなら、なおさらのことです。早くに根幹の機能が提供できる状態を作り、コミュニティの輪を広げながらソフトウェアのレベルアップをしていく、そういう十分な時間を見込んだ計画のプロジェクトでないと、なかなか夢に近づけません。これも参考に、夢を実現しようとする冒険の計画を提案してください。待っています。

### 採択基準

#### (1) 夢を買います

提案者の夢を買います。何をやりたいのか、何を目指しているのか、そこに夢があるものを選びたいと思っています。夢が大きくなるとは、目覚ましい伸びを見ようにも伸びる先が望めません。

#### (2) 冒険家を買います

提案者が冒険家であることを買います。冒険家は夢想家ではありません。現実の手

にしていること，すぐにも手にできること，それらを踏まえて，たいていの人なら考えもしないことを構想して危険の大海に乗り出していく人をいいます．冒険家は起業家でもあります．その構想を掲げ，必要な資金などの支援が集められてはじめて冒険に乗り出していけるからです．提案者が冒険家であるかどうかをみます．

### (3) 若さを買います

提案者が若さあふれていることを買います．ここでの「若さ」は，実年齢にかぎりません．私が溢れる力を感じ取れるかどうかで判断します．

### (4) テーマや分野を問いません

どんな分野のテーマなら，という指定はありません．というか，未知との遭遇を楽しみにしていますし，提案のほとんどは，不案内の分野のものであるか，知っている分野のものであっても「えっ，そうなの?!」という要素をもっているに違いはないと思うからです．提案を見て聞いて，私も勉強して判断します．でも，提案者の意気を感じ，その目の輝きに魅せられないと，勉強をしてみる気にはなりません．私を引きずり込むだけの提案を待っています．

## 安村PMからのメッセージ

未踏本体・未踏ユースとも、これまで多くの人たちが大きな成果を挙げてきました。私自身のPM経験は短いですが、私の周辺で未踏経験者が活躍している様子をつぶさに観察してきました。こういった未踏ソフトウェアの開発にチャレンジする若い人々をぜひとも応援してきたいとの意気込みでPM をさせていただいています。

これまでのソフトウェア開発での研究補助・研究助成とはかなり違った形での若い人の活躍の場がこの未踏にはあります。技術的に見ても、日本のソフトウェアの研究・開発レベルはかなり高く、また若い人たちのこの分野での潜在能力も非常に高く、その発想力の新しさ、面白さには素晴らしいものがあると常々感じています。そういった素晴らしい能力をもった若い人たちのソフトウェア開発に際して、基本的なアイデアをどのように具体的な形にしていくのか、開発されたソフトウェアを実用化のための工夫、またユーザが使う上でのインタフェース面の改良、さらには開発したものを発表したりする際の成果のアピール法などに関して、PM として貢献できるのではないかと考えています。

私自身は面白そうなことなら何でも興味を持つタイプですが、その中でも狭義のプログラミングより少しはみ出した部分でセンサーやアクチュエータ等を用いた実世界インタラクションやユビキタス的なソフトウェア開発に特に興味をもっています。これらの分野では面白いソフトウェア事例が多数ありますが、まだまだ手の付けられていない広大な原野が広がっています。さらに、Web2.0 に代表されるようなインターネット関連のソフトウェアのサービスでも新しい展開が始まっています。ぜひ、こういったフロンティアにぜひ足を踏み入れてみて下さい。

私の採択基準としては、次のようなことを考えています。

### 採択基準

(1) コンセプトが新しく、創造的なもの

言うまでもないことですが、単なる既存のもの焼き直しや改良よりも、新しく創造的な内容のコンセプトを形にするような独創的な提案を歓迎します。

(2) テーマ内容がシンプルで、面白くて楽しいもの

そのテーマ自身が人を楽しくさせ、面白いと思わせるもので、一言でやりたいことが明確なもの、を期待しています。頑張りすぎで、実現可能性がはっきりしないものは要注意です。

(3) 分かりやすい提案

テーマの内容がタイトル，アブストラクトのレベルから，分かりやすいものを期待します．提案書そのものも分かりやすい，読みやすいものになるよう工夫して下さい．

(4) 実現したもののインパクトやデモ効果の高いもの

開発途中および開発完了時にでき上がったものが，単なるシミュレーションに留まらず，その実装結果の表現にインパクトがあり，やデモ効果の高いものを歓迎します．

(5) 実世界インタラクション，ユビキタスコンピューティング，Web2.0 などの分野に注目分野は限定しませんが，その中でも，実世界インタラクションやユビコンプ関係，およびWeb2.0 などの新しいインターネットサービスなどが，個人的には面白いと思っています．