

プロジェクトマネージャー：五十嵐 悠紀

（お茶の水女子大学 理学部 情報科学科 准教授）

1. プロジェクト全体の概要

五十嵐は未踏 IT 人材発掘育成・事業（以降、未踏事業）に 2016 年度から PM として就任した。プロジェクト採択においては、「世の中の常識を変えることができるような提案」、「まだ世の中にない技術や仕組みの提案」、「熱意のある提案」、「広く使われる技術の提案」などを重視した。

書類審査では「特に世の中の常識を変えることができるような提案」を重視し、二次審査の際には、未踏プロジェクト期間で具体的にどこまで開発可能か、実現可能かといった点も考慮した。夢物語であり、具体的な方針が一切立っていないものはプロジェクト期間中に開発を進めるのは難しいと判断した。逆に粗削りでも良いのでプロトタイプや実現に向けての課題抽出ができているものは評価した。さらに、本事業で成長をさせることができる人材ということにも意識した。

未踏事業全体としては、自身が受け持つプロジェクトはもちろんのこと、合同ミーティング等を月 1 回ペースで開催して、未踏事業に採択された全体のプロジェクトに対して、HCI の研究者としての視点に加えて、女性視点、子を持つ母親視点など、多様な観点からのアドバイスや方向性の提案を積極的にすることを意識した。ダイバーシティの重要性は世の中でも訴えられており、未踏クリエイターにとっても未踏事業での開発期間は PM や OB・OG からの様々な観点からのアドバイスをもとに、自身の方向性を模索していく期間でもあるため、多様な立場の PM から、様々な角度のアドバイスや方向性をクリエイターに与えることで未踏事業全体に貢献できると考えている。

2. プロジェクト採択時の評価（全体）

2023 年度は 223 件の応募があった。審査は書類審査による一次審査と面接審査の二次審査の二段階による審査とし、37 件の提案が一次審査を通過し二次審査へと進んだ。

書類審査の段階では、

- (1) 世の中の常識を変えることができるような提案であるか
- (2) 実現可能性があるか
- (3) 未踏で採択されることで成長することができるか

などといった基準をもとに、五十嵐が注力してアドバイスができる分野の提案であるかどうかに関わらず、評価を行った。

二次審査となる面接審査の段階では、五十嵐が採択することで積極的にアドバイスや内容理解ができる分野を中心に評価した。また、二次審査の際には、今の世の中にとってインパクトのある提案であるかといった点も考慮した。

その結果、以下の3プロジェクト（クリエイター数5名）を担当することとなった。五十嵐が担当した3プロジェクトについて、採択時の評価を個別に述べる。

(1) サッカーのゴールキーパーのための練習データ分析システム

本提案は、サッカーのゴールキーパーに特化した練習データ分析システムの開発を行う。ゴールキーパーに特化したこと、練習におけるゴール前の守備データを集中して取得し利用することからデータ量を増やすことができ、AIで分析可能になる。ゴールキーパーがフィールドプレイヤーに比べて数的不利な問題を技術的に解決していくという点に期待して採択とした。

提案者自身がゴールキーパーであり、技術のこともゴールキーパーのこともよくわかっている彼らだからこそ、選手にとって本当に使えるシステムを開発してくれるだろうと多くのPMが期待するプロジェクトである。

(2) ロボット記述言語に基づくドローン開発支援ツール

本提案は、ドローンのリンク構造や質量特性を取得して、それに基づいて制御器を構築することで、既存のフライトコントローラの拡張性の低さを解決し、読み込んだドローンを元に現実に即したシミュレーションができる環境を提供するというものである。ドローン自作機を開発をしているユーザが感じている課題を明確にし、それを解決する支援ツールの実現を目指すもので、シミュレーションの粒度を少し粗くしているもののそれでもそれなりの難易度があり、未踏的挑戦がある。実装可能性も高く、社会的意義が大きいと期待して採択した。

(3) みんなで遊べる競技かるた

本提案は、競技かるたにおいてVRを用いて相手に見えない部分でスキル調整を行い、ハンディキャップをつけることで初心者と上級者が対等に遊ぶことができるようにするという面白い提案であり、インクルーシブを目指した点が素晴らしいと評価した。競技かるたを題材にしているが、スキル調整可能なVRというコンセプトは他のゲームにも応用できる概念であり、「かるた」という形で国境や身体性を越えたゲームを作れる可能性を感じて採択とした。

3. プロジェクト終了時の評価

2023年5月31日(水)に採択者向けの契約説明会を開催した際に、採択者と顔合わせを行い、今後の方針や進め方の確認を行った。

2023年6月3日(土)に曾川PMと合同でキックオフミーティングを富士ソフトアキバプラザで開催した。次に、2023年6月24日(土)～6月25日(日)に、全採択者が参加するブースト会議をクロスウェーブ府中で開催した。その後、2023年7月23日(日)に岡PMと合同で進捗ミーティングをオンラインで開催した。2023年9月23日(土)には稲見PMと合同で進捗ミーティングを富士ソフトアキバプラザとオンラインを併用して行った。2023年10月30日(月)に五十嵐単独での進捗ミーティングをオンラインで開催した。2023年11月25日(土)～26日(日)の両日には、八合目会議(中間合宿)をL stay & grow 南砂町にて開催した。その後2023年12月18日(月)には五十嵐単独で進捗ミーティングをオンラインで開催した。また、2024年1月28日(日)には稲見PMと合同で成果報告会発表練習を東京大学先端科学技術研究センターとオンラインを併用して行った。

これらのミーティングは一般公開をしていないが、クリエイターとPMに加え、OB・OGクリエイターをはじめとするゲストにもご参加いただき、貴重なアドバイスをいただいた。その他、適宜Slackにて進捗を共有しており、問題点の洗い出しやその解決策など情報を交わしながら進めてきた。気軽に質問したりできる環境を提供して、困ったことなどをすぐに相談できるように心がけた。また必要な際に適宜、オンラインで個別にミーティングを行った。

五十嵐が担当した3プロジェクトともに、それぞれの目標は達成した。