

プロジェクトマネジャー: 勝屋 久 PM (Venture BEAT Project 主宰)

## 1. プロジェクト全体の概要

ソフトウェア関連分野で将来、技術をベースにしたイノベーションの創出、社会的に貢献ができる可能性を秘めた人材を発掘し、個々人が持つ潜在的な能力と可能性を引き出し、さらにビジネスマインドの醸成と自己表現力の向上を狙いとした人材育成をすべく、下記項目に該当するプロジェクトを公募した。

1. 事業化・起業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. 誰もやっていないもしくは気づかなかった発想をベースにしたプロジェクトであること
4. 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

結果として、29 件の申請を頂き、15 件の面談をし、4 件のプロジェクトを採択させていただいた。

採択したプロジェクトは月次の個別面談形式もしくは集合形式での進捗会議(プロジェクト管理)、キックオフミーティング、中間報告会(含合同合宿)、最終報告会に向けてのリハーサル(プレゼンテーションの実施訓練、資料の作成方法など)、各局面でのプロジェクト管理のアドバイス、元ミクシィ CTO の衛藤バタラ氏、元 CA モバイル専務・現 Infinity Ventures LLP の小野裕史氏、スーパークリエイター出身起業家のコミュニティエンジン代表取締役の中嶋謙吾氏などの業界有識者との面会(経験と知識をベースとした助言、プレゼンテーションを学ぶ)、業界有識者の前での開発中ソフトウェアのデモンストレーション(Venture BEAT-未踏 IT コラボ)、最終報告会などを行った。

なお、キックオフミーティング、中間報告会、合同合宿、最終報告会は畑 PM と合同で実施し、専門分野での有効な助言をいただいたことや開発者同士の交流があり、仲間意識も生まれて、互いに協力し、刺激しあったことは大変効果的であった。

## 2. プロジェクト採択時の評価(全体)

プロジェクト採択時の審査基準としては、まず書類審査の段階では、以下の基準を設けた。

1. 事業化・起業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. 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
5. 情熱的でかつ、素直で倫理観のある人
6. 誰もやっていないもしくは気づかなかった発想であること
7. グローバル市場を意識しているもの

そして書類審査を通過した 15 プロジェクトについて、ヒアリングを行った。

ヒアリングでは応募プロジェクトについて、応募した開発者より国民の代表(ある程度 IT がわかる)の前で話すという想定でわかりやすい言葉でプロジェクトの概略・社会や市場にどう役に立つか・技術的な開発テーマのネーミングを発表していただいた。発表終了後に一対一で質疑を行い、会話の中から開発者のセンス、開発力、遂行力、人間性といったものを推し量り、最終的に採択する 4 件のプロジェクトを決定した。応募者には技術のユニークさの欠如、裏づけのない思い込み、単なる研究にとどまる内容で社会・市場へ価値創造の欠如が散見され、そういった提案は採択しなかった。

## 3. プロジェクト終了時の評価

プロジェクト管理のチーム全体のコンセンサスやコミュニケーションの欠如や事業化を意識して技術と市場の GAP を把握し、具体的にどうアプローチするかを困惑し開発の進捗が滞る状態が続いたプロジェクトもあったが、結果的に各プロジェクトとも最終報告会では当初立てた開発目標を実現した成果物を完成した。

そして、各プロジェクトは今後継続的にターゲットティングのユーザーのニーズに合わせるべく開発が必要となり、現在、開発者が自主的に成果物(ソフトウェア)を社会や市場に広げべく具体的な計画を作成中である。今後も個別にアドバイスを行ってゆきたい。