

プロジェクトマネージャー: 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・コミュニケーション能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. ソフトウェア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) 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. ユーザーの驚くような体験につながる可能性がみえるプロジェクトであること
5. グローバルにも可能性があること

結果として、6 件のプロジェクトを採択させていただいた。水林亨介氏の「ユーザーのコンテキスト情報を利用した情報活用基盤」プロジェクトは所属先企業の都合により契約締結に至らず、結果 5 件のプロジェクトとなった。

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)、最終報告会、各局面でのプロジェクトに対するアドバイス、サイボウズ創業者の高須賀宣氏、米国 Ziba Design のディレクター濱口秀司氏、藤井 PM、加藤 PM や業界有識者との面会(経験と知識をベースとした助言アドバイス、プレゼンテーションを学ぶ)、起業家やハイレベルのクリエイター・開発者とのつながりをもつことにより、プロジェクト推進への刺激・気づきをえたことなどを行った。

なお、中間報告会、合同合宿は藤井 PM と、キックオフミーティングは藤井 PM、夏野 PM、加藤 PM と、最終報告会は藤井 PM、夏野 PM、石黒 PM、加藤 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、刺激があったことは大変有効かつ効果的であった。

## 2. プロジェクト採択時の評価(全体)

募集したテーマは「1. プロジェクト全体の概要」で述べたとおりである。

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け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
8. 期間が終わってからも、成果物を自分がユーザーとなり使い続け、成果物を愛せるような人

そして書類審査を通過した 17 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、会話の中から関心のあるテーマ、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5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、お金目当ての申請者、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るなどの提案は採択しなかった。

## 3. プロジェクト終了時の評価

各プロジェクトにおいて事業化・社会有用性の観点で技術と市場の 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トिंग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。終了後も積極的にアドバイスをしたい。