

プロジェクトマネージャー：安村 通晃 PM (慶應義塾大学 環境情報学部 教授)

1. プロジェクト全体の概要

日本の情報技術をより一層振興し、特に情報技術開発に相応しい人材を発掘し、育成しようとする目的で、2000 年度より始まったのが「未踏ソフトウェア創造事業」である。この未踏ソフトウェア創造事業は、だれでもが開発者(クリエイター)として応募できるものであったが、これに対し一定年齢未満の若手開発者に限定して、人材を発掘・育成しようと 2002 年度から始まったのが「未踏ユース」である。(以下では、両者を区別するため、前者を「未踏本体」、後者を「未踏ユース」とし、両方を指し示す場合には「未踏」と記述する。)2002 年度スタート時点では 28 歳未満が若手とされていたが、2008 年度からは 25 歳未満となり、より若い年齢層へとフォーカスが強まった。また、当初の「未踏ソフトウェア創造事業」という名称が、2008 年度からは「未踏 IT 人材発掘・育成事業」に変わり、人材の発掘と育成という視点がより明確なものとなった。また、開発者もクリエイターと呼ばれることとなった。

日本のソフトウェア産業は欧米に比べて立ち遅れていると一般的には思われがちであるが、実際には創造性に優れ開発能力の高い、若くて優秀な人が日本にも数多くいる。ところがこれらの人々が充分活躍する場が与えられてこなかった。大学では研究者としての活動が主であり、また会社においては製品作りが中心となるためである。これの対策として従来さまざまなソフトウェア開発の工夫や情報処理産業振興の方策があったが、これらだけでは不十分である。これに替わり、ソフトウェア産業の新たな展開を図るには、未だ世に知られていない若い優秀なソフト開発者を発掘し、支援・育成することは本質的に必要不可欠な方式である。

このような背景のもと、未踏ユースでは若い人々が、その独創性を早い段階で発揮できるよう、システム開発のチャンスを与えて支援し、開発プロセスを経験してもらうことで、開発者(クリエイター)自身が世に知られるようになることを目的としている。

未踏ユースは、開発者/クリエイター(個人またはグループの場合は全員)が 25 歳未満としていること、組織ではなく個人を対象としていることなど、制度的にも工夫している。このため、今回もそうだったが、例年大学生、大学院生を中心とした若い才能から多くの応募がある(今回の応募状況については 1.2 を参照)。

年齢に下限はなく、高校生、高専生や、未だ実績はないが小中学生でも原理的には応募

可能な、自由度の高い事業となっている。

未踏ユースでは応募時に PM を選択できない代わりに、採択分野に関して詳細な指定を設けていないため、広くさまざまな分野からの応募が可能である。

制限が少ないからこそ、独創的でインパクトのある、多少荒削りなさまざまな提案が出てくることが期待されており、これも未踏ユースの面白いところである。

2002 年から竹内 PM の 1 人体制で始まり、2004 年からは筧 PM が加わり 2 人体制となり、さらに 2006 年下期からは安村も加わり、3 人体制となった。そして 2009 年度上期より竹内 PM が抜けて、後藤 PM と首藤 PM が加わり、結局、筧、安村、後藤、首藤の 4 人 PM 体制となった。竹内 PM はシニア PM として全体を見る立場である。この 4 人 PM 体制では、いずれかの PM が強く支持すれば採択の可能性が高まるが、最終的には 4 名の PM の合議で採択を決めている。また、どの PM が担当となるかは、4 名 PM の、阿吽の呼吸で決まる仕組みである。これまでの純粋ソフトウェア開発的な要素に加えて、安村は Web2.0 的なもの、実世界インタラクションなどの開発案件に注目している。4PM 制であることで、上述のようにさまざまな分野からの応募に対しても、柔軟に対応できるようになっている。

また、PM メッセージにもある通り、未踏ユースでは成果も重要であるが、本体と比べて

- 若い才能を伸ばすこと
- 仲間たちとの交流を深めること

が特に重要であると考えており、担当 PM 毎に独立的に運用するのではなく、常に連携をもって各プロジェクト合同での会議や報告会を行なうようにしている。クリエイターは、自分の開発案件について説明したり、同期のクリエイターや未踏ユースの先輩達から意見を聞いたりすることはもちろん、他の開発案件を理解したり、積極的に発言することによっても、自身の開発案件の内容をより深めるきっかけになる。

また、プレゼンテーションや、それに対するレビューやコメントは、相互コミュニケーションを一層深め、クリエイターたちの自信にも繋がるはずである。評価し合える仲間を作ることは、今後も切磋琢磨して成長していく若い開発者たちにとって、大きな財産になると考えられる。

2. プロジェクト採択時の評価(全体)

2009 年下期は、2009 年 5 月 25 日から同年 10 月 23 日までの間、プロジェクトを募集し、合計 54 件の応募があった。

2009 年下期の応募状況・審査の概要を、同年度の上期と対照させて表 1 に示す。2009 年度上期(募集期間:2009/3/24~5/22)の応募と比較すると、応募件数は 87 件から 54 件へと 4 割近く減少したが、高校生の応募は上期 1 件から 3 件と増えており、このうち 2 件採択されている。

表1 2009年度未踏ユース採択状況 09下期/09上期比較表

	09下期	09上期
公募期間	2009/5/25-10/23	2009/3/24-5/22
応募総数	54件	87件
女性の応募	4件	7件
高校生(*2)以下の応募	3件	1件
安村PMの書類通過PJT	18件	26件
PM1名以上の書類通過	31件	38件
PM全員の書類通過	1件	2件
最終書類通過数	31件	36件
本体との重複	8件	13件
オーディション日程	2009/11/21-11/22	2009/6/13-6/14
総採択数	18件	24件
PM数	4名	4名
安村PM採択数	5件	6件

注(*): 高専生を含む。

採択審査は例年通り、書類審査とオーディション審査の2段階審査とした。安村は以下のポイントを重視して採択案件を決定した。

1. コンセプトが新しく、創造的なもの
2. テーマ内容が面白いもの、楽しいもの
3. 分かりやすい提案
4. 実現した場合にインパクトやデモ効果の高いもの
5. 分野的には実世界指向インタフェース / インタラクションデザインや Web2.0 に注目

なお、5については分野限定という意味ではなく、あくまでもこういう分野を歓迎する、というだけの意味である。なお、従来からではなるが、同じような能力を持つ場合には、より若い人材や、これまでは少数派であった女性のクリエイターにチャンスを与えたいと考えている。

一次審査では4PMがそれぞれすべての応募書類を査読し、オーディション審査に残すべき提案を決定した。書類審査の段階で、安村がオーディションで詳しく話を聞いてみたいと感じた提案は18件あった。

その他の提案もなかなか興味深いものも少なくなかったが、過去の未踏の例などを鑑みて、以下のような点から今回の採択にはやや難があると判断した。

1. 新規性、斬新さ、面白さと言う点でのアピールが十分ではなかった。

2. 具体的な実装に至るまでの計画がやや不十分で完成までの道筋が明らかではない。
3. やや一般的なアイデアレベルで、具体的にこれという特徴に欠ける。

4人のPMの順位付け推薦結果を持ち寄り、それらを集計した。その結果、少なくとも1人のPMが一次パスと判断した提案の総計は31件、4人のPM全員がパスと判断した提案は1件あった。つまり、4人のPMの評価の幅は上期よりも広がった、ということになる。4人PMの推薦順位で、より上位のもの重みが高くなる方式(調和平均法)で集計し4PMで協議をした結果、最終的に書類審査(一次審査)を通過した提案は31件となった。未踏本体との重複応募も8件あった。

オーディション方式の2次審査は、11月21日(土)、11月22日(日)の2日間実施した。4人のPMと一人のシニアPMの他、未踏事務局、さらにプロジェクト管理組織も参加した。

オーディション審査では、4PMがそれぞれ31件について順位付けをし、それを元に総合順位を決定した。

総合順位とそれぞれの提案に対する各PMのコメントを参照して4PMで合議の結果、今回は18件のプロジェクトが採択され、安村担当分として採択されたのは5件となった。

以下、安村PM担当として採択した5件について、採択時の評価を個別に述べる。

プロジェクト1:

Web3D 画像生成のための簡易型 3D スキャナーの開発(村井 慎太郎)

Web3D用の画像を簡単に作りたいたいと思っても、現状の3Dスキャナーは非常に高額であり、おいそれとは手が出ない。本提案は、カメラ1個で、複数の点光源を用い、照度差ステレオ法で3D計測を非常に簡便かつ安価に行なおうというものである。もちろん、3D計測そのものは、すでにある技術であるが、大幅なコストダウンを実現することで、Web3Dの大幅な利用増が期待できる。精度や扱える物体の種類がどこまでか、など明らかにしていく必要があるだろう。3月で卒業後、4月から就職ということなので、場合によっては、短期でプロジェクトを完了させる可能性も考えておく必要がある。3D計測の簡便化がもたらす影響は計り知れないほどであり、その成果を大いに期待している。

プロジェクト2:

スタンプカードによるマーケティング分析ツールの開発(伊藤 勝悟)

買い物のポイント積算などに使うスタンプカードを、複数の商店にて利用するシーンで顧客に使ってもらい、スタンプが押されたカードを画像認識することとそれに基づきデータ分析を行なうことにより、マーケティングに用いるシステムの提案と試作である。地方の商店街で実証実験を行なう計画もあるという。本システムはローコストでマーケティング分析が行なえるものであり、これが十分に機能すれば、地域活性化へつながる有効なツールとなる可能性がある。この開発には協力会社があるが、伊藤君が主導権をもって開発を行なっていて欲しい。

プロジェクト3:

安全性に配慮したウェブ型高性能 Twitter クライアント「ついでる」の開発(大山 有美)

現在、利用者が急増しつつある Twitter のヘビーユーザーでもある提案者が、日頃から感じている Twitter の安全性の課題や使いにくさなどに対処して新たな Twitter クライアントを構築しようと言う提案である。すでに、簡単な機能は実装を開始している。Twitter の初心者を対象としたものであるのは視点として良い。Twitter の使用実績が多く、体験に基づいた提案である点も良い。未踏期間中にどこまで開発していくのか、目標をしっかりと立ててやっていて欲しい。実用的なレベルまで仕上げる事ができれば、かなりのユーザーがたく可能性もある。できれば期間中にベータ公開をして、ユーザーからのフィードバックを元にさらに良いものに仕上げていくことが期待される。競合が多い分野であり、ぜひ負けないように頑張っていて欲しい。

プロジェクト4:

弾力性と柔軟性をもつデバイスを用いた新しい UI の開発(筧 豪太)

柔らかい球の中にへこみを検知する部分をもうけた、いわば3次元マルチタッチ UI の提案と試作である。ふわふわしたものを触ること自体、心理学者ウィニコットの「移行対象」として興味深いのが、それに加えて単に触るだけではなく、インタラクションを可能とした点が新しい。すでに、簡単な試作品はできていて動いている。モノ自体の完成度を高めるだけではなく、ふわふわした3次元物体を触った時のインタラクションの種別と機能の割当ての検討と、新たな応用を考案した上で、アピールできるデモとして仕上げて欲しい。すでに、具体的な応用をいくつか想定しているが、デモの善し悪しが開発の重要なポイントとなる。こういった UI の今後の展開が広げられるような開発を望みたい。大いに期待しているので、思う存分開発を行なっていて欲しい。

プロジェクト5:

柔軟なシークバーによるコンテンツ操作インタフェースの開発(佐藤 剛)

音楽再生の時間経過を示す従来は直線状のシークバーを、曲げたり、切ったり、交叉させたり、つないだりという操作をするシステムの提案と試作である。音楽の連続再生(ループ)、メドレーリレー、ランダム再生などが可能である。ある程度の試作ができていたので、しっかり使えるシステムとして完成させると同時に、さらなる工夫をして欲しい。現状では、Windowsだけを考えているようだが、できれば、Macでも動くが良い。また、音楽再生以外に、映像再生その他の展開も応用として考えていくと良いだろう。3月で卒業後、4月から就職と言うことなので、場合によっては、短期でプロジェクトを完了させる可能性も考えておく必要がある。ユニークなアイデアに基づく、斬新なインタラクションメニューの提案と考えられ、未踏的でもあり、成果が楽しみである。

3. プロジェクト終了時の評価

プロジェクト開始後、2010年1月30日(土)、31日(日)の両日、船橋市内の研修施設「クロスウェーブ船橋」にて、合宿形式のブースト会議を開催した。これには、今期のクリエイターとPM、OB12名、プロジェクト管理組織、およびIMP未踏関係者が参加した。

2010年3月以降、すべてのプロジェクトに対して、その開発拠点に赴いてプロジェクトレビューを行なった。最も多い場合には、合計4回のレビューを行なった。

このプロジェクトレビューが、特にPMにとっては、プロジェクトの内容を的確に、深く理解する場であり、また、クリエイターにとってはダイレクトにPMからコメントを貰う良い機会であった。

2010年6月26日(土)、27日(日)の2日間は、ビジョンセンター秋葉原のホールA+Bにて、今期の成果報告会を開催した。これには、クリエイター、PM、未踏事務局、プロジェクト管理組織など関係者は当然のこと、OBを含む外部からの参加者も加わった。

実のところ、今回のプロジェクトレビューの段階では、最後までちゃんといかたと心配になったプロジェクトが少なくなかった、しかし、成果報告会の時点では、すべて、この心配が単なる杞憂に終わる結果となった。

全体としては、今回私が直接担当した5件とも、充分開発目標を達したことは言うまでもない。いずれも、未踏ユースとしての新たな開発内容を含む素晴らしい成果を挙げている。