

プロジェクトマネージャー: 増井 俊之 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

計算機を使いやすくする提案、計算機をより有効に使う提案を採択した。まだポピュラーになっていないハードウェアを使いやすくする提案、計算機インタフェースを使いやすくする提案、ネット上の情報をより有効活用する提案を採択した。似た問題意識を持つ人間を集めることによる採択者間の人的交流も期待した。

### 2. プロジェクト採択時の評価(全体)

野心的ではあるが興味深い提案が多かった。どう実現するのか提案時点ではよくわからないものが多かったが、試行錯誤のうちに正しい方針を発見することが可能かもしれないと考えたため、実現可能性をやや甘く見積ってしまったかもしれない。採択における評価のポイントは実用性/先進性/面白さ/実装能力などである。

### 3. プロジェクト終了時の評価

提案自体は充分面白いものが多かったのだが、全体的に実装能力に比べて目標が野心的すぎたため、今すぐ実用になる成果を得ることができなかった。(成果物が完成していればスーパークリエイター認定することができた)  
しかし各プロジェクトの方向性は正しいので、同じ方向でさらに開発を進めてもらうことを期待している。