

プロジェクトマネージャー: 藤井 彰人 PM

(グーグル株式会社 エンタープライズ部門)

シニア プロダクト マーケティング マネージャー)

### 1. プロジェクト全体の概要

従来型のアプリケーション開発手法やテクノロジーだけでなく、新たな情報価値の創造やコンピューティング・リソースの新たな活用方法に注目し、以下のいずれかのテーマに該当するプロジェクトを採択し、グローバルに通用するクリエイターを発掘し育成することを目標としている。

(1) 情報の「価値」に着目したアプリケーションやサービス

Network 上に広がる様々な「情報」を活用し、新たな「価値」を創造する Web アプリケーション。

(2) クラウドを活用したアプリケーションやサービス

クラウドならではの特徴を活用した、これまでにないWebアプリケーション、またはサービス。

(3) 言語依存度合いの低い、グローバルに通用するソフトウェア、アプリケーション、Web サービス

日本におけるサービスやテクノロジーの特色を生かしつつ、世界に通用するアプリケーション。または、地域、コミュニティ横断的なソーシャルアプリケーション。

#### ねらい

様々な新規サービスが国内で提案されるものの、グローバルな観点から、開発後の発展性の低いものが数多く見受けられる。本プロジェクトでは、提案そのものの先進性を具現化するだけでなく、未踏プロジェクト以後、ビジネスや海外での展開可能性をさらに広げる事に注目して、プロジェクトの運営、クリエイターの育成を行った。

成果内容の報告、開示は、Web, Demo Video を英語で作成することを必須とし、「開発だけで終わり」とならないように留意した。

#### プロジェクトの評価

今回のプロジェクトでは、3つのプロジェクトを採択したが、いずれのプロジェクトも公募対象内容に2つ以上合致しており、大変ユニークなプロジェクトである。

- (1) 人について行くリアルタイムナビゲーションシステムの開発
- (2) スマートフォンアプリ紹介システムの開発
- (3) デジタルカメラにおけるモバイルプログラミング環境の開発

詳細は個別プロジェクト毎に後述するが、いずれのプロジェクトも、キックオフミーティング、ブースト会議、不定期のミーティング、中間合宿、成果報告会等の指導の機会を通して、当初予定していた開発目標を達成し、今後のさらなる発展性も高く期待できるものとなった。これら3つのプロジェクトは言語依存度の低いものであり、いずれもグローバルにアピール可能なものに仕上がっている。

## 2. プロジェクト採択時の評価(全体)

公募プロジェクトの中から、前述した3つの視点に加えて、クリエイターの本プロジェクトにかける意気込み、開発体制と開発スキル、今後の発展性の3つの視点を加えて、3つのプロジェクトの採択に至った。

それぞれのプロジェクトの特徴として、提案当初のサービスのアイデアよりも、その元となるコンセプトの、今後のプラットフォーム、インフラコンポーネントとしての発展可能性を重視している。このため、採択時には各提案にこの点も評価対象となったことについて触れておきたい。

- (1) 人について行くリアルタイムナビゲーションシステムの開発

本プロジェクトは、道に迷った人に、人の力を活用し適切なナビゲーションを行うシステムを開発する提案であった。

地理空間情報サービスが広く展開、利用されている地図やナビゲーション分野の提案ではあるが、地図情報の正確さだけでは解決しない問題は確かに存在しており、人が人を案内するという本提案のベースとなるアイデアは、逆説的ではあるが斬新であり大きな発展性があると考えられる。

初期提案においては、物理的に案内人が迷った人を誘導するという単純な内容であったが、二次審査のプレゼンテーションにおいて、仮想的に案内したり、サービスを案内したりできるという新たな可能性を示した。プレゼンテーションに対する質問からも新たな可能性を追求したいというクリエイターの積極的な姿勢も評価した。

- (2) スマートフォンアプリ紹介システムの開発

本プロジェクトは、爆発的に普及が進むスマートフォンで利用されるアプリケーションを、適切に紹介するサービスの開発をする提案であった。

スマートフォンにおいて、どのようなアプリが存在し、どのような人々が、どのように活用しているのかという情報は、スマートフォンを十分に活用するためにはとても重要な情報で

あり、既に大きなユーザーニーズが存在する分野である。

提案内容はシンプルであり、類似サービスや、人によるキュレーション型の情報提供は存在するものの、既にサービスしているアプリランキング情報提供アプリの経験を活かした内容となっており、全く新しい切り口を持ったアプリ紹介システムを実現できる可能性を秘めている提案と評価した。

### (3) デジタルカメラにおけるモバイルプログラミング環境の開発

本プロジェクトは、デジタルカメラ上でのビジュアルプログラミング環境の構築をする提案であった。

提案には、画像処理のための単純なプログラムの開発ではなく、デジタルカメラのユーザ自身がビジュアルな環境でプログラム開発可能なプラットフォームの構築という内容も含まれており、とてもユニークかつ先進的であった。加えて、様々なイベントとのマッシュアップや、ユーザ間でのプログラムの共有などもプロジェクトの骨子に据えており、実現すればカメラの新しい利用法を提案する可能性が高いと評価した。このような提案には、技術力に加えて、クリエイターのアートセンスが必須であるが、プレゼンテーションを通して、そのセンスの良さも存分に提示していたことも付け加えたい。

いずれのプロジェクトもコアとなるアイデアを重視し、採択後のプロジェクト期間中に、外部有識者からのアドバイスを求める等して、それぞれの課題を解決していく手法をとることとした。

## 3. プロジェクト終了時の評価

本プロジェクトでは、分野の異なる3つのプロジェクトを採択したが、いずれもそれぞれの分野において新たなプラットフォームとなりうる内容に仕上がっている。人について行くリアルタイムナビゲーションシステムの開発(長坂プロジェクト)は、ナビゲーションにソーシャルな要素を加えた新たな発展性を持ち合わせるようになり、提案時の期待値を上回るものに仕上がっており高く評価したい。スマートフォンアプリ紹介システムの開発(下田プロジェクト)は、ユーザ視点で使ってもらえるサービスとは何かということを検討し試行錯誤を繰り返したが、すぐにでもリリース可能な品質まで最終的に到達したことを評価したい。また、デジタルカメラにおけるモバイルプログラミング環境の開発(大島プロジェクト)は、斬新な提案を期間中に具現化させただけでなく、印象的な「新しいスタイルのデジタルフォト」を実際に提示できるレベルにまで発展させたことを高く評価したい。

一方、プロジェクトの達成度合いは様々である。長坂プロジェクトでは、初期提案から大きくプロジェクト内容を変更したものの、クリエイターは提案内容以上の機能を持ったシステムを開発した。下田プロジェクトでは、開発期間内で想定していたシステムの開発をクリエイターは

無事完了させたものの、ユーザインタフェースでの試行錯誤がリコメンデーション内容のさらなる品質向上のための作業に影響した。大島プロジェクトは、当初目標としていたシステムの開発は無事期間内に終わることができたが、期間内のアプリのリリースには間に合わなかった。個別の評価は個別評価に後述する。

プロジェクト全体では、中間合宿、進捗ミーティング等を複数回開催することで、定期的なフィードバックの場を設けた。これにより、様々なアドバイザーから様々な視点でコメントを頂くことができ、クリエイターには貴重な体験となったであろうと考える。人材育成の視点を持つ現在の未踏プロジェクトにおいては、将来採択するプロジェクトにおいてもこのような機会を提供する事はとても重要と考える。