

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

現在、計算機は様々な用途に利用されているが、今後、最も重要になるのは、計算機によって多くの人間を幸福にするという用途であろう。現在の計算機は、まだまだ完璧なものではなく、速度や使い勝手などの問題を解決しなければ、そのような目標に達しない。

将来の計算機応用分野は、現在よりもはるかに増えることが確かであり、理想的な計算機環境の実現のためには、若い優秀な技術者の育成が非常に重要な課題になっている。現在、計算機を活用するためには、利用法の練習が必要だったり、プログラミングの技術が必要だったりするが、誰でも簡単に利用できるような計算機を作ったり、誰でも楽にプログラミングの練習ができるようなシステムを開発できる優秀な人材の育成が急務である。

計算機をより活用できるようにする技術を開発する人材を発掘し、相互交流によって成長してもらうことを支援するという試みが未踏プロジェクトである。現在の未踏プロジェクトは、若者を支援するという立場から25歳以下の人間のみを対象としているが、今回は15歳の中学生からも前述のような目標に合致した応募があった。今回は、これを含む3件の提案を採択し、将来の計算機利用を促進するためのシステム開発を行なってもらった。各プロジェクト活動の支援に加え、採択者間の人脈構築のため、採択者全員を集めて開催される会議の他、合宿を行なって親睦を深めることにより、採択者やプロジェクトマネージャーの間で技術交流/人的交流を深めることを期待した。

2. プロジェクト採択時の評価(全体)

今回も以下のように分類できる数多くのテーマの応募があった。

- ・ 新しく面白い計算機システムの提案
- ・ 新しく便利な計算機システムの提案
- ・ 新しく性能が良い計算機ハードウェア/ソフトウェアの提案

これらの提案の中から、数ヶ月という短い期間で開発が可能でかつ計算機の面白い応用を示すもの、実用的な価値を創造するようなものを、以下のような基準で採択した。

- ・ 技術的に面白いこと
- ・ サービスとして面白いこと
- ・ 社会的貢献があること
- ・ 成長が期待できる人物であること

今回採択した 3 件はすべてこれに合致したものであり、なんらかの意味で計算機世界の改善に貢献できる若者を選ぶことができた。テーマとしてとびきり新規なものではないが、うまく指導することによって、より面白い方向に持っていける可能性があるかと判断した。

3. プロジェクト終了時の評価

今回採択した 3 件のプロジェクトは、全く新しいものをゼロから創造するというものではなく、既存のシステムに改良を加えることにより、システムをより普及させたり、より簡単に使えるようにしたりしようという実用的なものであった。

開発期間や応募者の年齢などの制約があるため、全く新規でチャレンジングなシステムの開発を行なうことは不可能であるが、現状の問題点に気付いて提案を行ない、期間中にそれを解決することができたという点で、最初の目標を達成できたことを評価したい。

PM や他のクリエイターからの意見を加えることにより、当初の計画を大きく上回る成果をあげることを期待していたが、大きな計画変更を行なうことはできず、おおむね提案時にクリエイターが想定していたレベルで終わってしまったことは、残念である。