

プロジェクトマネージャー：首藤 一幸 PM

（東京工業大学 大学院情報理工学研究科 数理・計算科学専攻 准教授）

1. プロジェクト全体の概要

未踏 IT 人材発掘・育成事業は、IT 分野における卓越した人材・才能を発掘・育成する事業である。プロジェクトマネージャー（PM）陣は発掘を行った後、半年～1 年という短期集中型の開発を指導することで、彼らの才能を飛躍的に伸ばす。2010 年度までの未踏ユースを引き継いだ現在の未踏では、25 歳未満という若い才能を、それぞれ専門や経歴の異なる 4PM が連合して指導することで、多面的な指導や、PM の枠を越えた人材交流・切磋琢磨がなされる。

PM 陣の中で、当 PM の特色は次の通りであり、これらを活かした指導を行ってきた。

- 未踏（本体）をクリエイター側の立場で経験している。
- スタートアップ（拡大志向のベンチャー企業）の一員、具体的には、取締役最高技術責任者という立場を経験している。
- PM 陣の中で最も若い。
- 専門分野は、狭くとらえると、基盤的なソフトウェア、分散システム。スタートアップでの取り組みは、ネットサービス他。

2009 年度、それまで PM を務めてきた安村 PM、筧 PM に、後藤 PM と当 PM が加わり、同時に、竹内 PM は全体に目を配る統括 PM という立場にシフトした。これにより、従前に輪をかけて手厚い指導・運営がなされた。

2010 年度には、安村 PM、筧 PM が退任し、原田、増井両 PM が加わった。両 PM とともに未踏（本体）PM の経験があり、また、後藤 PM、当 PM も経験を積んできたことで、円滑な運営がなされた。

2011 年度は、PM が大幅に増えて 7 名となった。そのため、2009～2010 年度は各期（前期・後期）の PM あたりの担当プロジェクト数が 4～6 であったところ、2011 年度は 3 となった。これによって各プロジェクトへの指導はより綿密なものとなった。

増えた PM を統括 PM2 名がまとめ、運営のスムーズさも保たれた。

2012 年度は 2011 年度の体制を継続した。

2013 年度、前年度の PM7 名のうち 4 名、石黒 PM、後藤 PM、藤井 PM と当 PM が留任し、PM4 名プラス統括 PM2 名での発掘・育成を行った。PM あたりの担当プロジェクト数は 4 または 5（石黒 PM）に設定された。結果として、PM が各プロジェクトに注ぐことのできる労力を保ちつつ、採択プロジェクトおよびクリエイターの質を高くできたように感じる。

2. プロジェクト採択時の評価（全体）

2013 年度も、2010～2012 年度と同様、公募の回数は 1 回であった。応募は 119 件あり、そこから 17 件を採択した。2012 年度の採択倍率は 4 倍強であったところ、本年度は実に 7 倍となった。ここ数年の応募件数を振り返ると、2009 年度は上期・下期合計で 141 件、2010 年度は 84 件、2011 年度は 89 件（うち有効な応募 86 件）、2012 年度は 89 件、そして 2013 年度は 119 件であった。年 1 回の公募となって応募の機会が減った 2010 年度には応募件数が減り、それからは毎年度、ほぼ同程度の応募があったところ、本年度は件数が非常に増えた。これは、IPA の未踏御担当者が全国各地の大学・高等専門学校等にて精力的に説明会を開催したことの結果だろうと推測する。当 PM も、5 月 14 日（火）、早稲田大学理工学部での未踏説明会に登壇し、未踏クリエイターの 1 年間を紹介した。

すでに進行中である 2014 年度の実応募件数は 77 件となり、再び落ち着いた感がある。

審査は、これまで通り、書類審査とオーディション審査の 2 段階評価を行った。オーディション審査とは、提案者に提案内容についてスライドを用いて発表してもらい、それを踏まえた質疑応答をするという発表＋面接形式の評価である。応募者は 25 歳未満という若年であり、中には中高生がいることもある。そのため、応募書類の作成に長けていない者も多い。応募書類ばかりを見て審査を行うと、書類作成の巧拙が採否を大きく左右してしまう。それでは未踏事業の目的は果たせないため、審査ではオーディションを重視している。オーディションに使える時間には限界があるため、書類での第一段階選別は避けようがないが、オーディションはなるべく多くの応募者を対象とする。本年度も、2 日間という日程を朝から晩まで埋め、37 件のオーディションを行った。

当 PM は、公募開始時に公開している PM からのメッセージに書いた通り、次の基準に基づいて採択時の評価を行った。

- 情熱

自らが提案するテーマを信じて、何らかの理由で、自分はこの取り組みべき、

と強く考えていること。

- 期待感

このクリエイターは何かやってくれる、と感じさせること。つまり、何かしらの形で卓越した成果を挙げるだろうことを予見させること。

情熱と期待感を評価する上では、オーディション（採択判断のための発表・面接）での対話が欠かせない。

- インパクト

開発成果が世に与えるだろう影響の大きさである。人類に新しい知識・経験をもたらすといった研究的な成果、便利な道具を提供して大勢の活動に影響を与えると
いったせいかなど、様々な形が考えられる。

また、PM としては当人が気付いていないインパクトを掘り出す努力を行う。

- 現実味

実現可能であること。さすがに、実現不可能なものは採択できない。とはいえ、10年計画のうちの最初の1年としてここまで行う、といった提案はあり得る。

書類審査では、4人のPM全員がすべての応募書類を読み、評価し、オーディション審査の対象とする提案を決定した。当PMが、オーディションで詳しく話を聞くべき（書類審査通過）と判断した提案は26件、時間等が許す限り聞きたいとした提案は55件であった。2012年度は、それぞれ17件、49件、2011年度は19件、35件、2010年度は26件、32件であった。今年度は、応募数の増加に比例して、高く評価できる応募が増えた印象であった。

4PMによる書類審査結果に基づいて、37件について書類審査通過、つまりオーディションに呼んで話を聞くことに決定した。この件数は、丸2日間でオーディションできるほとんど最大限の人数である。オーディションは8月18日（土）、19日（日）の2日間に実施した。

オーディションの結果、17件を採択候補とした。各PMの担当プロジェクト数は、石黒PMのみ5件、他PMは4件となった。オーディションの結果を踏まえ、9月4日（水）に開かれた審議委員会、その直後のIPA役員会にて採択プロジェクトが承認され、決定した。

今回、PMの人数が7人から4人と減ったことから、当PMは、他PMによる評価をあまり意識することなく、自身の評価をほとんど直接的に提出することとした。PM数が7名と多かった2011、2012年度はというと、他のPMよりも当PMの方が高く評価していそうなプロジェクトに高い評価を与えることとしていた。それはなぜかということ、PMの人数が多いため、どのPMも高く評価しそうなプロジェクトはどうせ他のい

いずれかの PM によって採択されるだろうから、当 PM が高い評価を与えるまでもない、という理由からであった。

以下、当 PM 担当として採択になった 4 件について、採択時の評価・コメントを挙げる。

- 静止画を動かすことによる魅力的な料理動画生成システムの開発（崎山翔平）
料理の静止画像を元にして、その部分々々が動く、おいしそうな動画を半自動的に生成する。例えば、鍋であれば、具材をぐつぐつと動かしたり、泡や湯気をのぼらせたりする。
シズル感、つまり料理の活きを感じさせる動画の撮影には、技術とノウハウが必要であり、また、大変な手間もかかる。食べるために普通に作った料理では食材の張りや色は落ちていて、そのまま撮影するとそれほどおいしそうには見えなかったりする。そこで、動画よりは数多い、シズル感のある静止画を元にして動画を作ってしまうおう、という提案である。
静止画像中のどの領域をどのように動かすのか、揺らすのか、動画を貼りこむのか、どのくらいの速さで動かすのか…これらをなるべく手軽に指定でき、または半自動的に決定し、自然な動画を作ることになる。これだけで技術的には困難なことであるが、崎山君なら一定以上のソフトウェアを作り上げることだろう。世の中の見本料理画像がおいしそうに動いたら…と考えると、応用先もかなり見込める。
特定の料理に閉じずにあらゆる料理を扱えるようにすることを目指して欲しい。
- システムを遠隔でトレースする Web アプリケーションの開発（松下正樹）
ネットワーク越しに複数台のサーバから OS（カーネル）の挙動を取得し、リアルタイム表示や集計しての表示、また監視に基づく警告を行う。カーネルの挙動は DTrace で追跡する。これを用いることで、複数台のサーバが連合して動作している分散システム、例えばウェブアプリケーションを対象として、問題の調査や性能プロファイリングを行うことができる。
提案内容までの開発は松下君なら問題なく達成するだろう。それに加えて、扱えるサーバ台数を増やすチャレンジや、実地での問題の解決などに挑戦して欲しい。
- メディアアートのためのプログラミングライブラリの開発（鈴木遼）
3D、2D グラフィックスや音を使ったアプリケーションを簡単に作れるようにするライブラリを開発・発展させ、普及させるという提案である。このライブラリは、ビデオゲームやメガデモの開発、科学などでの可視化、また、インタラクティブアート作品の制作を強力に支援する。最新の 3D レンダリング技法や様々な入力デバ

イスをサポートし、それらを駆使したアプリケーションをわずかな学習コストで開発できるようになる。

プロジェクトの基礎・前身となるライブラリは、鈴木君本人や仲間によって使われ始めており、これを用いたゲームなどが生まれ始めている。Processing という、すでに多くの利用者を獲得しているライバルもあるが、より高度なことをより簡単に行えるライブラリに育っていく見込みも大きい。プロジェクトでは、英語文書を用意するなどして、世界中での利用者獲得も目指す。

鈴木君は、国際学会で発表されたばかりの技法を実装するなど、先端を自身の目と手でとらえつつも、一方で、誰もが自由にゲームを開発する、そのための技術や手段に自由にアクセスできる世の中を目指している。このプロジェクトは、その志を達成するための手段でもある。鈴木君とこのプロジェクトの組み合わせは、夢・志と腕が一致した、まさに「好きこそものの上手なれ」を地で行っているように見える。プロジェクトの中では、この活動を社会の中で継続的に進んでいくためにはどうすればよいか、まで考えたい。

- 実用的な質問応答システムの開発（小松弘佳）

質問応答システム、つまり例えば、King of Pop は？と問われたらマイケルジャクソンと応えるシステムを作るという提案である。

既存手法の拡張やシステム構造の一般化、質問と回答の様々な形（例：1 単語を回答）への統一的アプローチ検討を目指す。また、誰でも試せるようなオープンソースソフトウェアとしての配布を目指す。

何か一点でも、これまでの限界を打破して欲しい。

3. プロジェクト終了時の評価

この節では、採択時から終了時までの経緯を述べ、最後に評価を述べる。

2013年9月19日（木）、IPAからクリエイター（採択された開発者）に対する契約説明会が開かれた。何年か前までは、契約説明会に続いてクリエイターやPM、関係者の懇談会が行われ、そこが採択後最初のクリエイター間交流、および、PM等との顔合わせの場となっていたことがあった。2006年度上期クリエイターだった私には大変有意義な会であり、今も開催を望んでいるが、開催が難しくなっていると聞く。それを補う意味で、2010～2012年度と同様、当PMがクリエイター間の自己紹介の会を催した。契約説明会に参加したクリエイターに、ごく短い自己紹介を口頭で行ってもらった。例年は1分を上限としていたのだが、本年度は採択件数が少なめなことから、特に時間を切ることはしなかった。また、PM陣は同期のクリエイター間での交流を強く望んでいることを伝え、

連絡先の交換やリアル・ネット両方での交流をうながした。毎回、契約説明会の後は有志が会食等をしていると聞く。こうしたつながりや交流を通じて、お互いを仲間かつライバルとして意識して連携していくことが、未踏期間中の成長に加えてその後の彼らの活躍に大きく資すると信じている。

自己紹介の会に続いて、当PMが担当する4プロジェクト4名とミーティングをもち、当PMが期待するところを伝えた。

その1ヶ月後、10月19日(土)～20日(日)の両日、埼玉県比企郡嵐山町にある国立女性教育会館にて、合宿形式のブースト会議を開催した。クリエイタの全員17プロジェクト22名、PM4名、竹内・夏野統括PM、IPA担当者に加え、田中氏を含むIPA理事・監事・参事・IT人材育成本部イノベーション人材センターのメンバ数名、経産省情報処理振興課から若干名、過去のPM4名(筧氏、原田氏、増井氏、安村氏)、ゲスト6名(近藤氏、塩澤氏、清水氏、島田氏、高須賀氏、中嶋氏)、未踏ユース・現未踏のOB11名が参加した。ブースト会議の狙いは、文字通り、これからの開発をブースト(加速)させることである。これは、同期のライバルどうしで渾身のテーマをぶつけ合い、開発期間中に何を為そうとしているかを宣言することで、自身にはっぱをかけたり、ゲストやOBがアドバイスや応援を投げかけることでなされる。近年は、ブースト会議用にFacebookグループ(closed)が用意され、そこでも活発に議論が行われ、かつ、各プロジェクトに対する参加者からのコメントがそこに残るようになっている。また、夜の部として、交流会とOBによる自由発表が用意されており、プロジェクトの内容について参加者どうしじっくりと議論できると同時に、現役クリエイタは様々な先輩に触れることで自身の将来メージを考えることもできる。ただ、本年度の会場では夜の交流会でプロジェクトが使えず、OBによる自由発表には小さな30インチテレビが使えるのみであった。

11月22日(金)、小松プロジェクトについて、国立情報学研究所(NII)にて、現場訪問を兼ねたミーティングを行った。竹内統括PMも参加した。当PMからの質問に、竹内統括PMからの質問も加わり、当PM1人でのミーティングより、より深くクリエイタを知ることができたように感じる。NIIで開催したのは、小松君が「ロボットは東大に入れるか。」プロジェクトの一部を担っており、その作業や議論をNIIで行っているからであった。NIIで開催したため、NIIにて小松君をホストしている宮尾祐介准教授と会うこともできた。

12月2日(月)、鈴木プロジェクトについて、早稲田大学西早稲田キャンパスにて、現場訪問を兼ねたミーティングを行った。プロジェクトの性質上、開発していくライブ

ラリの潜在ユーザという立場になる OB の林まりか氏、三上崇志氏（キビテク）にも同席して頂いた。両氏から、この種のライブラリを選ぶ際の選択基準、宣伝・ユーザへのリーチ方法などについて多くのコメントを頂いた。

12月2日（月）、続けて、崎山プロジェクトについて、電気通信大学にて、現場訪問を兼ねたミーティングを行った。これまでの成果である鍋画像の動画化に続いて、シャパンの泡合成に取り組んでいるとのこと。当 PM からは、動画にそそられる人間の心理を考察して考えを持って欲しい旨を伝えた。また、竹内 PM、当 PM から、おいしく見せるための動画化手法のアイデアや希望をいくつか伝えた。

12月10日（火）、松下プロジェクトについて、東京工業大学にて、ミーティングを行った。松下君の作業場所は自宅であり、現場訪問の先として適切な場所がなかったため、当 PM のオフィスである東工大で行った。当 PM から松下君に対して、他のソフトウェアとの比較を示すこと、全体の設計を示すこと、プロジェクト終了時にどの点で素晴らしいソフトウェアとなるのかを示すこと（事例、規模、可視化方法など）というオーダーを伝えた。

12月20日（金）、クリエイター崎山君とともに、クックパッド（株）勝間氏、高本氏、中村氏を訪問した。クックパッドに興味のあった松枝さん（お茶の水女子大学）と3人で訪問し、崎山プロジェクトの現時点での成果物をデモ、紹介し、様々なコメントを頂いた。

1月9日（木）、クリエイター松下君と、東京工業大学にて、ミーティングを行った。その時点での成果物を確認することが目的であり、デモを確認できた。

2014年2月21日（金）、クリエイター鈴木君と、Unity Technologies Japan（六本木一丁目駅）を訪問した。築瀬氏、江端氏、伊藤氏が対応して下さり、世界でとても広く使われているゲームエンジン Unity 開発者・技術者の立場から、様々なコメントを下された。Unity の卓越性を信じている彼らからのコメントは、当然それを反映したものであり、彼らが Unity の強みをどう認識しているかを含め、仮想ライバルである Unity についての情報も多く得ることができた。

2月28日（金）、全4プロジェクト・クリエイターを集めて、東京工業大学にて、進捗報告会を行った。現状の確認、今後の方針の確認、プレゼンテーションの改善などを行うことができ、振り返ってみると、開発期間中でも最も濃い時間帯だったように感じる。当 PM だけでなく、竹内統括 PM の参加によって、氏の視点も加わったのもよかったよ

うに感じる。

以前の未踏ユースおよび現未踏では、複数のPMが連合して、極力、全プロジェクトを一体とした指導を、また、なるべくプロジェクト間の交流が起こるような指導を行ってきた。とはいえ、最低限用意されている機会は、上述のブースト会議と、開発期間終了直前に開催される成果報告会の2つに限られる。2008年度以前は全体での中間発表会といった試みもあり、2014年度に久しぶりに計画されてはいるが、全員でのイベントは調整から開催までのコストが大変高く、そう簡単には催せない。そこで、同期クリエイター全員とまではいかずとも、プロジェクトの枠を越えて集まる機会を用意すべく、2010年度より当PMの担当クリエイターを集めての合宿を開催している。2011年度はPMごとの担当プロジェクト数がそれまでの約半分、3となったため、1泊の合宿であれば2PMの6プロジェクト程度で集まることが可能となった。2012年度もPMごとの担当プロジェクト数が2~4と抑えられており、やはり2PM合同の合宿が可能であった。本年度は、担当プロジェクト数が4（石黒PMは5）と増えたが、2PMでの合同合宿は可能と判断し、2011年度からと同様に行った。

2013年12月22日（日）～23日（月・祝）、石黒PMと合同で合宿を行った。会場は、ホテルマイステイズ御茶ノ水コンファレンスセンターを利用した。開発期間のはじめの頃に行う合宿では、プロジェクト発展のため、ある程度の数の方々から様々なコメントを頂くのがよいと考える。それに従い、合計8名のゲスト・未踏アドバイザー・OBに御参加頂いた。ゲスト高須賀宣氏（セブンデイズ（株）代表取締役社長）、大和信夫氏（ヴイストン（株）代表取締役）、未踏アドバイザー中嶋淳氏（アーキタイプ（株）代表取締役）、近藤秀和氏（Lunandscape（株）代表取締役社長）、OB 笹田耕一氏、上野康平氏、堀内公平氏、曾川景介氏、合わせて8名である。9プロジェクトについて、45分ずつ、進捗報告と議論を行った。

12月28日（土）～29日（日）、藤井PM単独開催の合宿に参加した。当PM担当のクリエイターとは関係のない合宿である。会場は、ホテルヴィラフォンテーヌ六本木、ゲストは、元PM越塚登氏、OB小菅祐史氏、森本有紀氏、吉崎航氏、衣川憲治氏、樋口啓太氏、長坂瑛氏、安川要平氏、合計8名であった。どの方も、非常に積極的にいいコメントを下さる方々で、とてもいい人選だと感じた。1PM単独の合宿であり、プロジェクトごとの時間を潤沢にとってあった。まず1日目に1時間ずつ、続いて、1日目のコメントを踏まえた回答のために2日目に30分ずつがとってあった。1PM単独での集まりと、複数PM合同での集まりには、それぞれの得失、トレードオフがはっきりあることがよくわかる。

2014年3月29日(土)～30日(日)、後藤PMと合同で合宿を行った。会場は、石黒PMとの合同合宿と同じく、ホテルマイステイズ御茶ノ水コンファレンスセンターであった。後藤PMはこれまで合同での合宿は行ってこなかった。それに対して、後藤PM担当クリエイターからは他PM担当プロジェクトとの交流を望む声があり、また、後藤PMの今後の選択肢を広げる効果もあろうと考え、合同での合宿を御願いした次第である。合宿のゲストは、両PMが過去に育成したスーパークリエイターに限定した。この限定は、これまでのクリエイターのうち突出した人達と現役クリエイターを結びつけることを大切に考える後藤PMのポリシーであった。しかし、未踏アドバイザーを1人は呼んでほしいというIPAの意向があったため、その任は、元PM原田康徳氏に御願いした。結果、ゲストは、原田氏の他、OB井上隆広氏、落合陽一氏、大橋昭氏、坂本一憲氏、佃洸撰氏、中村裕美氏、鵜飼佑氏、山中勇成氏、平井辰典氏の10名となった。2日間にわたって、8プロジェクトについて、それぞれ1時間ずつ、現状報告と議論の時間をとることができた。OB、しかもスーパークリエイター9名もの講演を聞くことができたのは、PM自身としても有意義であり、楽しい時間であった。

5月17日(土)～18日(日)、藤井PMと合同で合宿を行った。会場は、ホテルコンチネンタル府中を利用した。この時点で成果報告会まで約1ヶ月であったため、議論が発散しないように、成果がまとまっていくように配慮した。具体的には、ゲストの人数を絞り、かつ、未踏をよく理解している方々をお呼びした。元PM原田康徳氏、越塚登氏、OB衣川憲治氏、曾川景介氏の4名をお呼びした。1日目には8プロジェクトそれぞれ45分間で現状報告と議論を行い、2日目には、そこで出した宿題に対して回答してもらった。

本年度は、昨年度と同様、合計3回の合宿を催した。昨年度は3回とも石黒PMとの合同であったが、本年度は3回すべて異なるPMとの合同で開催した。継続的に同じメンバで集まるか、または、回ごとに異なる様々なメンバで集まるか、どちらにも得失があることを感じた。本年度は、多くのクリエイターと交流できた一方で、他PMのプロジェクトに対する理解や考えは、昨年度ほどは深まらなかったようにも感じる。とはいえ、未踏は複数PMでの分担制をとっているため、他PM担当プロジェクトについての深いところはそのPMに任せて、本年度のように広い交流を心がけるのが妥当な運用であるように感じている。

6月21日(土)～22日(日)の2日間、東京都港区コクヨホール多目的ホールにて、成果報告会を開催した。成果自体、また、その展開について、活発な議論がなされた。毎回の反省点として、未踏関係者ではない聴衆を呼びこむ努力をもっとできたのではないか、と考えている。最低でも、開発期間中に御世話になった方々には、より漏れなく、

連絡をさし上げるべきであった。未踏事務局が把握している方々には未踏事務局から連絡がいったものの、把握していない方々もいらっしまった。また、未踏事務局からに加えて、直接的につながりを持っている PM から連絡した方が、興味を持って頂ける可能性は高いのではないか、とも考える。

続いて、7 月頭にかけて、担当した 4 プロジェクトの成果概要（スライド）・成果詳細（数ページの説明）・成果報告書（20 ページ〜）を受け取った。それらの内容を確認し、クリエイタに対してコメントを返し、内容に OK を出した。

当 PM が担当した 4 プロジェクトともに、それぞれの目標を達成した。採択当初、プロジェクトの性質は様々であった。

- 崎山プロジェクト、鈴木プロジェクト
採択時のプロトタイプがすでに一定以上に達していた。
→どこまで伸びてもらえるか？
- 松下プロジェクト
クリエイタの腕は確かで、目標が堅いのも悪くないのだが、一方で、既存ソフトとの差別化に苦しみそうだった。
→有用なものを作りつつ、かつ、他から飛び抜けた点を出せるか？
- 小松プロジェクト
極めて若いながら頭脳は確かで、しかしプロジェクトの内容は「研究」の「方向性」しか決まっておらず、成果物がよく見えなかった。
→開発期間終了時に、まとまったキリのいい成果に達するか？研究成果だけでなく、ソフトも出るか？

結果的には、4 プロジェクトともいい成果、素晴らしい成果をあげた。到達点の高さを全担当プロジェクトで合計した結果としては、2009 年度に PM を拝命して以来、最高の年度だったと言える。これは、PM 数が減ったことで、審査時に他 PM がつけるだろう評価を考慮しなかったことの帰結だろうか。また、応募件数が多く、倍率が 7 倍と極めて高かったことは確実に影響しているだろう。

今期の 17 プロジェクトを概観して感じたことは、次の通りである。

- 当 PM 担当プロジェクトの成果は素晴らしかった一方で、全体としては、採択倍率が高かった割には、そこまで素晴らしい成果が増えたように感じない。
ただしこれは、個人的な印象であるし、開発期間終了後にある程度の時間が経た

ないと成果やクリエイターの真価はわからないものである。

今、あらためて応募一覧を眺めると、採択まで至らなかった応募の中に、彼/彼女なら、採択されたたいていのプロジェクトより素晴らしい成果をあげたのではないかと感じさせるものが多々ある。つまり、成果報告会で示された成果を見た今となって、それなら、採択されなかった彼/彼女の方がよかったのではないかと感じるのである。

- 意志が強く、覚悟があるクリエイターが成果をあげている
これも当 PM の主観に過ぎない。
- 未踏での取り組みが大学での研究テーマと同一の場合、堅く成果が出る傾向にある
この場合、クリエイター本人よりも大学での指導教員が主導している場合もあり、採択には要注意だと考える。その点をクリアできれば、クリエイターの動機が大学と未踏の二重になることや、大学の研究室でのサポートが期待できることから、堅く成果が期待できる。ただし、未踏プロジェクトにとって堅いことが真に大切というわけではない。