

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 プロダクト マーケティング マネージャー、
Mashup Awards 1-4 主宰)

1. プロジェクト全体の概要

本プロジェクトでは、未踏プロジェクトにふさわしい、情報の価値に着目し、グローバルに発信可能な、基盤ソフトウェア、アプリケーション、サービスを発掘すべく公募を行った。公募対象は、以下3分野である。

- 1)情報の価値に着目した Web アプリケーション、システム基盤ソフトウェア
- 2)Cloud Computing を実現活用するための基盤ソフトウェアまたはアプリケーション
- 3)Open Technology を活用した世界に通用するソフトウェア、アプリケーション

加えて、日本発でグローバルに発信可能な、言語依存度が低く、誰にも理解しやすいサービスであることに注目した。また、未踏プロジェクトは、本年度より人材発掘という新たなテーマを持っているため、完成度の高い提案より発展の可能性のあるプロジェクトを優先したことも付け加えたい。

2. プロジェクト採択時の評価(全体)

採択プロジェクト 4 件は、いずれかの公募対象領域をカバーしているが、前述の通り、日本発でグローバルに発信可能で、言語依存度が低く、誰にも理解しやすいサービスになりうるかということにも注目した。また、人材育成というポイントにおいては、クリエイター自身が提案対象に対してどれだけ強い「こだわり」を持っているかという点も重視した。クリエイターの「こだわり」は、ユニークなサービスを実装するためのアイデアの源泉であり、人材発掘の観点からも重要であると考えたためである。

採択4プロジェクトは、これらのポイントに合致したプロジェクトであったが、グローバル発信力、ユニークなサービスを実装、わかりやすいサービス実装、この3点についての当初提案内容では不明瞭、不十分であった。このため、プロジェクト期間中にクリエイターとの議論を通じて、改善することを条件とし、本4プロジェクトの採択に至った。

3. プロジェクト終了時の評価

プロジェクトマネージャーとしてクリエイターの「こだわり」「強み」を理解し、クリエイターの成果を最大化することにも配慮した。これにより、クリエイターの持つユニークな部分を、誰もが「わかりやすい」サービス実装へと引き上げることができたと確信している。採択 4 プロジェクトは、開発目標以上の実装を実現しており、今後の情報発信、ビジネス、両面での展開が楽しみである。

また、期間中、プロジェクト毎に適宜助言を行うとともに、外部アドバイザを交えた 2 回の合宿、数回のミーティングを実施した。クリエイターに、発表や情報交換の場を与えることは、成果発表時のプレゼンテーションスキルの大きな向上へもつながり、未踏プロジェクト終了後のクリエイター自身でのサービス展開にも役立つものとする。

今後改善すべき点は、複数クリエイターとの進捗状況を管理する方法にあると考える。合宿やミーティング、定期的な成果報告以外にも、ビデオチャット、Wiki などを活用し、クリエイターとより効率的、かつインタラクティブなコミュニケーション手段を実現することが、今後のプロジェクト管理には必要であると認識した。

最後に、採択 4 プロジェクトのクリエイターには、日本語だけでなく、英語での成果内容の Web 開示を課しており、結果、全てのクリエイターが英語での説明資料を作成し、かつ Web、動画で成果を開示していることを報告したい。これは未踏の成果を海外に向けてアピールする意味でもとても重要なことであるとする。