

プロジェクトマネージャー：夏野 剛 PM

(慶應義塾大学 政策・メディア研究科 特別招聘教授)

1. プロジェクト全体の概要

日本の最大の課題である「どうやって優秀な人間をさらに伸ばしていくか」に対して、世界で通用するソフトウェア、世界で例のないビジネスモデル、驚くような利便性をもたらしてくれる技術を求めた。

プロジェクト採択においては、「現実のアプリケーションあるいはソリューションを組み上げたときの価値」に注目し、その点において有望なプロジェクトを選択できた。

プロジェクト進捗レビューのポイントとしては成果物主体で、特に、中間報告会および最終報告会において、具体的に「動くもの／見せるもの」を示してもらうよう指導した。また、成果物の応用に興味を持つであろう企業への紹介に関しても、「動くもの」ができた時点でクリエイターの意向／意思を尊重し、エンカレッジ(後押し、促進)の形を取った。

期間中、クリエイター／コクリエイターが一同に会する Face-to-face のミーティングを3回開催したが、互いの成果物に対して前向きなアドバイスを行う雰囲気が出た。このような場でリーダーシップを発揮するクリエイターも発掘できた。

最終的に、4プロジェクトそれぞれに、計画どおりあるいは計画以上の成果を達成できた。

どのプロジェクトも、旬な技術をコアにしているので、いかに早く実用化できるかがポイントになる。今後も企業との連携などの面で支援を継続したい。

2. プロジェクト採択時の評価(全体)

日本の最大の課題である「どうやって優秀な人間をさらに伸ばしていくか」に対して、世界で通用するソフトウェア、世界で例のないビジネスモデル、驚くような利便性をもたらしてくれる技術を求めた。

プロジェクト採択においては、「現実のアプリケーションあるいはソリューションを組み上げたときの価値」に注目し、その点において有望であり、また、コンピュータの技術を駆使し、人間の自然な感性や快適性などを訴求する技術を持った以下の4プロジェクトを採択できた。

1. 西野 裕樹氏「モバイル・デバイスの為の高速度な Augmented Reality 用マーカ認識システム」
2. 河合 由起子氏「つながる検索エンジンの開発」
3. 倉知 孝好氏「1/f ゆらぎ信号による手書き風模様生成 Web システムの開発」
4. 岡田 健氏「日本語プログラミング言語「言霊」の開発」

残念ながら、今回は採択に至らなかったいくつかのプロジェクトにも、光るものがあり、さらに内容をブラッシュアップして再挑戦を期待したい。

3. プロジェクト終了時の評価

最終的に、4プロジェクトそれぞれに、計画どおりあるいは計画以上の成果を達成できた。

どのプロジェクトも、旬な技術をコアにしているので、いかに早く実用化できるかがキーポイントになる。今後も企業との連携などの面で支援を継続したい。