

## 2015年度スーパークリエイター認定者と実施プロジェクト概要及び評価

(年齢、所属とも 2016年6月2日現在)

### 1. 青木 海 (あおき かい) (22)

所属：筑波大学大学院 システム情報工学研究科

### 2. 尾崎 嘉彦 (おざき よしひこ) (23)

所属：筑波大学大学院 システム情報工学研究科

プログラマブルな楽器「sigboost (シグブースト)」で高負荷な音声合成を低遅延で実行  
(正式プロジェクト名: マルチメディア用ビジュアルプログラミング言語から HDL への高位合成ツールの開発)

ソフトウェアを用いた音楽表現の世界では、リアルタイムな発音を達成するために音声合成を高速に行う必要がある。しかし、膨大な演算処理が必要な複雑な音声合成をリアルタイムに行うことは難しく、ソフトウェアの処理能力の限界はアーティストが思い描く音楽表現の実現に対する大きな制約となっていた。

この課題の解決には、高負荷な演算を高速に処理することができる FPGA<sup>(\*)</sup>等の専用アーキテクチャを用いる方法があった。しかし、FPGAを組み込んだ電子楽器の開発には、論理回路設計などの難易度の高い実装が必要である。そのため、FPGAの利用がライブ音楽の表現を大きく広げる手段であるにも関わらず、アーティスト自身ではもちろんのことソフトウェア開発者でも、実現できずにいた。

本プロジェクトでは世界で初めて、高位合成技術と FPGA を用いた電子楽器「sigboost」を開発した。「sigboost」によって、現在アーティスト等が主に使用しているビジュアルプログラム言語<sup>(\*)</sup>によって作られた「高い演算負荷のかかる」プログラムを元に、演奏に合わせたタイムリーな音声合成と出力が可能で楽器を実現することが出来る。

「sigboost」は音響効果、音楽の表現力においてその可能性を広げたといえる。

---

(\*) Field Programmable Gate Array : 技術者自身で設計、プログラミングができる特殊な集積回路のこと。通常の集積回路はその構成を任意に変えることはできない。

(\*) プログラムをテキストで記述するのではなく、ブロックや矢印といった視覚的なオブジェクトでプログラミングするプログラミング言語。ドラッグ・アンド・ドロップといった操作でプログラミングができるものもある。「Scratch」が有名。

■プロジェクト成果

<http://www.ipa.go.jp/files/000052836.pdf>

■成果報告会発表動画

[https://www.youtube.com/watch?v=TnJ9pbNnPXc&index=1&list=PLi57U\\_f9scIL3VK99B2xqC2ldB\\_QBot99](https://www.youtube.com/watch?v=TnJ9pbNnPXc&index=1&list=PLi57U_f9scIL3VK99B2xqC2ldB_QBot99)

■関連ウェブサイト

<http://sigboost.audio>

**評価ポイント（担当プロジェクトマネージャー 藤井 彰人氏）：**

エンジニアでもあり作曲家でもある青木氏はこのプロジェクトにおいて、非常に実装が難しい FPGA 用の論理合成・配線配置、CPU 用のコンパイル・ビルド、そしてハード部分を担当し実装を行っている。青木氏の実装能力の高さは本成果からも明らかであり高く評価したい。本プロジェクト期間中には FPGA を活用した他のプロジェクトに対してアドバイスをしていたことも、ここに追加で触れておきたい。

尾崎氏は、sigboost processor /Max の連携部分などハードや FPGA 論理合成以外の部分を主に担当した。どのようなユーザを対象に、何を作ればどんな価値を提供できるのかということを初期提案から再構成し、プロジェクトの方向性を整理する役割も担った。尾崎氏は、青木氏とともに議論を重ねながら本プロジェクトを遂行し、sigboost をプログラマブルな楽器として分かり易く提示したことは尾崎氏の成果と言える。もちろん、技術力とその実装能力の高さについても、これを高く評価している。

### 3 安野 貴博 (あんの たかひろ) (25)

所属：フリーランス

アプリケーションの次の操作を予測する「LIGHTNING UI (ライトニング ユーアイ)」を実装したマウスインタフェース

(正式プロジェクト名：ユーザの行動を予測し生産性を高めるインタフェースの開発)

ビジネスの現場で多用されているプレゼンテーションソフトや表計算ソフトは、その表現手法や計算、集計など数多くの機能を持つ。しかしその反面、多くの選択肢の中から使用したい機能を起動するための手順を覚えるには、ある程度の習熟が必要である。

本プロジェクトでは、ソフトウェアの操作を円滑化できるように、ユーザの過去の操作ログから、操作の傾向を機械的に学習することで、ユーザが次にクリックする箇所を予測・提示し、生産性を高めるインタフェース「LIGHTNING UI」の開発を行った。

「LIGHTNING UI」では、汎用的な設定ファイルを作成することにより、あらゆる種類のアプリケーションに対応することも可能となっている。たとえば、動画生成や DTP ツール、ゲームエンジンなどの複雑な階層構造をもつソフトウェアについても、「LIGHTNING UI」による作業の効率化が期待される。

#### ■プロジェクト成果

<http://www.ipa.go.jp/files/000052808.pdf>

#### ■成果報告会発表動画

[https://www.youtube.com/watch?v=iEUtzM\\_6bks&index=10&list=PLi57U\\_f9scIL3VK99B2xqC2ldB\\_QBot99](https://www.youtube.com/watch?v=iEUtzM_6bks&index=10&list=PLi57U_f9scIL3VK99B2xqC2ldB_QBot99)

#### 評価ポイント (担当プロジェクトマネージャー 石黒 浩氏) :

本プロジェクトでは PC のマウスの動作を予測するという、PC がポピュラーになった直後から多くの研究者が取り組んできたテーマに敢えて取り組んだ。担当 PM だけでなく、その分野の専門家である慶應義塾大学の増井教授にも意見を伺い、何度もだめ出しをされながら、システムを繰り返し作り直してきた。

その開発に対する熱意とコーディングの量は比類ないものであった。そしてついには、多くの人がそれなら使えると思える新しいマウスインタフェースを作り上げることができた。本クリエイターのこの粘り強さとプログラミング能力、発想力はスーパークリエイターに相応しいものである。

#### 4. 石丸 翔也 (いしまる しょうや) (24)

所属：ドイツ人工知能研究センター (Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz) / 研究員

##### 心の状態を可視化する「心温計」による心のモニタリング

(正式プロジェクト名：心の状態を可視化するシステムの開発)

日々の行動ログをもとに心の状態を定量化し、体温計のように手軽に可視化するシステム「心温計」を開発した。

感情の起伏などの心の状態は、本人や周囲の人には分かりづらいものである。風邪などの体調の変化は熱を測ることで簡単に気付けるが、心の疲労度合いを簡単に測れるツールは存在しない。「心温計」を利用することで、ユーザは自分の心の状態を把握して適度なタイミングで休息をとり、気持ちの落ち込みを防ぐことができるようになる。

「心温計」は“Apple Watch”“J!NS MEME”“Facebook”など既存のサービスと連携し、それらから得られたデータをもとに1日の身体行動量・認知行動量・社会行動量・睡眠量を算出する。それらの数値の7日間の平均・分散・変化率に基づく特徴から、機械学習で心の状態の定量化を行うのが特徴である。

2015年12月より従業員50人以上の事業所に対して「ストレスチェック制度」が義務化されるなど、心の不調の把握は現在極めて関心と重要性の高い課題である。

本プロジェクトの成果発表を通じて本システムの試験導入を検討している団体があり、共同で開発と検証を続けて一般公開を目指す予定である。

##### ■プロジェクト成果

<http://www.ipa.go.jp/files/000052828.pdf>

##### ■成果報告会発表動画

[https://www.youtube.com/watch?v=OkSGvIJLE4Y&index=14&list=PLi57U\\_f9scIL3VK99B2xqC2ldB\\_QBot99](https://www.youtube.com/watch?v=OkSGvIJLE4Y&index=14&list=PLi57U_f9scIL3VK99B2xqC2ldB_QBot99)

##### ■関連ウェブサイト

<https://shinonkei.com>

##### 評価ポイント (担当プロジェクトマネージャー 首藤 一幸氏) :

心の状態を推測して定量化・可視化する「心温計」を開発した。心の状態は様々なセンサから得られる行動ログを元にして推測する。歩数や心拍数といった身体的な行動量だけでなく、文書読みや会話といった認知的・社会的な行動量も推定し、そうした多面的な行動ログを元に、心の状態の推定を試みた。推定結果の妥当性は、今後、さらに評価が必要だ

が、数人での試験では、忙しさや精神的なプレッシャーを反映した数値が得られているように見える。

現状の推定アルゴリズム（または学習結果のモデル）は決して決定版ではない。それでも、各種の行動ログを収集して引き出すことのできる基盤を心温計は提供する。こうした基盤があって初めて、世の研究者は推定アルゴリズムの開発・改善に取り組むことができる。心の状態の診断は、今日主に、巧妙に作られたアンケートに基づいて行われている。診断は専門家が行う。それに対して心温計では、行動ログという事実のデータに基づいて、機械が診断を行う。しかも、行動ログは専門家による診断においても有用なものである。石丸君は、データに基づく心の診断という未来を拓きつつある。

## 5. 大津 久平（おおつ ひさなり）（25）

所属：東京大学大学院 情報理工学系研究科 創造情報学専攻

拡張性と検証性を兼ね備えた研究開発のためのレンダリングソフトウェア「Lightmetrica（ライトメトリカ）」

（正式プロジェクト名：大域照明計算手法開発のためのレンダリングフレームワーク）

映画等で用いられる CG 映像の多くは、レンダリングを行うソフトウェア（レンダラ）によって生み出されている。立体映像における光や影の効果といったレンダリング表現は、常に新たな手法が検討されており、効率のよい研究プロセスを実現するには、素早く、正確に新手法を実装し、既存手法に対する検証を行うことが重要である。

そのため、レンダラの新たな表現方法については、拡張、検証に特化した研究開発用のベースソフトウェアを用いて行うことが必須であると考えられる。

しかし、機能拡張を前提とし、かつ十分な検証が行われた研究開発用レンダラは今までなかった。このことが、多様多彩な立体映像表現の試行のボトルネックとなっていた。

開発された「Lightmetrica」は、拡張性と検証性を重視した開発用レンダラだ。例えば、“交差判定” “テクスチャ” “光源モデル” といった表現を生み出す要素が容易に拡張でき、さらに再利用可能な要素として十分に検証されている。

「Lightmetrica」は、拡張性と検証性を兼ね備えた研究開発用レンダラとしてデファクトスタンダードとなることを目指し、オープンソースプロジェクトとして開発を行っている。

### ■プロジェクト成果

<http://www.ipa.go.jp/files/000052820.pdf>

### ■成果報告会発表動画

[https://www.youtube.com/watch?v=NjPWgf6elqA&index=5&list=PLi57U\\_f9scIL3VK99B2xqC2ldB\\_QBot99](https://www.youtube.com/watch?v=NjPWgf6elqA&index=5&list=PLi57U_f9scIL3VK99B2xqC2ldB_QBot99)

### ■関連ウェブサイト

<http://lightmetrica.org>

### 評価ポイント（担当プロジェクトマネージャー 後藤 真孝氏）：

コンピュータグラフィックスの新たなレンダリング手法を研究開発するための研究者用フレームワーク「Lightmetrica」を大津君は実現した。

Lightmetrica は、今までできなかった表現を可能にするような新たなレンダリング手法、高速で効率の良い新たなレンダリング手法等を開発するレンダリング研究者をターゲットユーザとしたソフトウェアである。これはアーティストをターゲットユーザとして速度や使い勝手等に注力したソフトウェアとは大きく異なり、拡張が柔軟かつ容易にでき、検証が可能な点に大きな特長がある。まず、拡張が柔軟かつ容易にできれば、様々なレンダリ

ング手法を実装し、それら手法間の比較をすることが容易になり、シーンファイルやマテリアルの実装等の共通部分の再実装の手間を省くことができる。他の既存の研究者向けフレームワークでは拡張の手間が大きかったが、Lightmetrica では、レンダラを構成するほとんどの部分（レンダリング手法、交差判定、マテリアル、光源モデル等）をプラグインによって拡張可能にすることで、新手法を容易に実装して試せる環境を提供することに成功した。しかも、他の既存のフレームワークより少ないソースコード行数で拡張ができ、プラグインのビルドも簡単にできるように設計されている点も優れている。

次に、検証が容易な点については、新手法が既存手法との同一の出力を生成できるかをテストしながら開発を進めることができ、それは正に研究用途ならではの本質的な機能である。検証がなされていることで、バグの発生を抑制し、検証済みレンダラの構成要素として安心して使用できるようになる。

Lightmetrica では、レンダラの様々な構成要素に対してテストをしており、例えば、実装された様々な手法で交差判定処理が同じ入力に対して同じ結果を返しているか、等が自動的に検証される仕組みとなっている点も特筆できる。こうした機能は、他の既存のフレームワークにはなかった。Lightmetrica は既に配布可能な品質に仕上げ、GitHub にて一般公開中であり、レンダリング未経験者であってもレンダリング入門からプラグイン拡張まで理解できるチュートリアルやドキュメントを英語と日本語で公開するなど、レンダリング研究者を的確に支援する素晴らしい成果をあげた。その大津君の才能と卓越した構想力、達成力、プレゼン力、情熱、開発実装力を、極めて高く評価する。

6. 竹内 理人 (たけうち りと) (25)

所属：東京工業大学 大学院総合理工学研究科 知能システム科学専攻

7. 山中 治 (やまなか おさむ) (25)

所属：広島大学大学院 理学研究科 数理分子生命理学専攻

動画から動物の行動データを迅速に抽出するプラットフォーム「UMA Tracker (ユーマ トラッカー)」

(正式プロジェクト名：集団運動・動物行動の解析ソフトウェアの開発)

動物の研究において、たとえば微細で大量な生物の行動をトレースする必要がある場合、時事刻々と変化する動物の行動を目視によって抽出する必要がある、多くの研究者が多大な労力を費やしていた。一方、動物の行動をトレースするための既存のソフトウェアは、個体追跡の精度が不十分であったり、機能がわかりづらかったりしたため、多くの研究者がその使用を断念せざるを得ない状況下にあった。

そこで本プロジェクトでは動物の研究者にヒヤリングを行い、個体追跡に必要な機能を、直感的に分かりやすく使い、かつこれまでにない効率でトレース可能なプラットフォーム「UMATracker」を開発した。

現在 12 の研究グループで使用されており、「UMATracker」を利用した研究成果が出つつある。同時に一部の大学で学生実験用プラットフォームとして「UMATracker」の導入が決定するなど、既に教育現場での利用機会が進んでいる。

■プロジェクト成果

<http://www.ipa.go.jp/files/000052822.pdf>

■成果報告会発表動画

[https://www.youtube.com/watch?v=f03fZw9TQcg&index=6&list=PLi57U\\_f9scIL3VK99B2xqC2ldB\\_QBot99](https://www.youtube.com/watch?v=f03fZw9TQcg&index=6&list=PLi57U_f9scIL3VK99B2xqC2ldB_QBot99)

■関連ウェブサイト

<http://ymnk13.github.io/UMATracker/>

評価ポイント (担当プロジェクトマネージャー 後藤 真孝氏) :

動物行動研究の効率化のために、動物行動解析が容易に実現できる個体追跡フレームワーク「UMATracker」を竹内君と山中君は実現した。動物行動研究において、多くの研究者は動画をコマ送りして個体の位置を手動で記録する「手打ち」作業によって個体追跡をするのに多大な労力を費やしているが、UMATracker はそうした動物行動研究者を主なターゲットユーザとしており、彼らの労力を劇的に減らすことができるソフトウェアである。画像フィルタによる前処理によって個体追跡精度を高め、個体追跡アルゴリズムをプラグイ



ン拡張可能にし、追跡結果に誤りがあればそれを利用者が容易に修正できる点に大きな特長がある。まず、動画前処理機能では、動物行動研究者自身が様々な画像フィルタを試行錯誤できるように、ビジュアルプログラミング言語 Blockly を使ったブロックのつなぎ合わせで容易に画像フィルタが記述できる環境を実現している。次に、個体追跡機能では、パラメータ調整の必要性を極力廃して追跡を可能にするアルゴリズムを実装した上で、個体追跡アルゴリズムの研究者との連携を促すために、彼らのアルゴリズムをプラグインとして導入して拡張することに成功した。動物行動研究者にとって高性能な個体追跡が利用できて嬉しいだけでなく、個体追跡アルゴリズムの研究者にとっても自らの研究成果が広く活用される機会が増えて嬉しい、という極めて優れた仕組みである。さらに、利用者が追跡結果の誤りを発見して容易に修正できるインターフェースを提供している点も優れている。その上で、個体追跡結果の解析機能まで実現し、各個体の居場所や個体間のインタラクションを可視化できる点も特筆できる。以上の一連の機能は、他の既存の個体追跡ソフトウェアにはなかった。

UMATracker は既に配布可能な品質に仕上げ、GitHub にて一般公開中であり、動物行動研究者が円滑に利用するためのチュートリアルやドキュメントを整備して公開するなど、動物行動研究者を的確に支援する素晴らしい成果をあげた。2016年3月の段階で既に12の研究機関でUMATrackerが使用されている。その竹内君と山中君の才能と卓越した構想力、達成力、プレゼン力、情熱、開発実装力を、極めて高く評価する。竹内君と山中君のチームワークは素晴らしく、両者が対等かつ相補的に才能を発揮し合いながらプロジェクトを推進してきた。二人とも極めて本質的な役割を果たしており、いずれが欠けてもこの優れた成果を生み出すことはできなかった。

## 8. 土屋 祐一郎 (つちや ゆういちろう) (24)

所属：東京大学大学院 情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻

深層学習<sup>(\*)</sup>で画像を認識する小型でインテリジェントなカメラモジュール「Nano Deep (ナノディープ)」

(正式プロジェクト名：深層学習による高性能インテリジェントカメラの開発)

開発した「NanoDeep」は、カメラと、高速演算処理が可能なFPGA、それらを制御するソフトウェアや開発環境などを小型のワンユニットに納めたカメラモジュールだ。

現在、ドローンや小型家電などに付属された小型カメラで撮影した画像や動画が、見守り等の様々な場面で役立てられている。

従来、小型のハードウェア内で画像認識など高度な処理を伴う機能を実現するのは困難だった。そのため、データを全てサーバーに送信し、サーバー側で処理する必要がある、ネットワークに膨大な負荷がかかってしまうという問題があった。

「NanoDeep」はそうした問題を克服し、高速演算を小型ユニット内で処理することを実現した。また、ソフトウェア開発者に一般的に使用されているプログラミング言語でアプリケーション開発が可能なインタフェースも用意した。

今後、カメラ機能を組み込んだ様々な機器の開発が期待される。

### ■プロジェクト成果

<http://www.ipa.go.jp/files/000052810.pdf>

### ■成果報告会発表動画

[https://www.youtube.com/watch?v=CKk7DWikXDk&index=12&list=PLi57U\\_f9sclL3VK99B2xqC2ldB\\_QBot99](https://www.youtube.com/watch?v=CKk7DWikXDk&index=12&list=PLi57U_f9sclL3VK99B2xqC2ldB_QBot99)

### ■関連ウェブサイト

<http://yuichirotcy.github.io/>

<http://tuttieee.com/>

### 評価ポイント (担当プロジェクトマネージャー 石黒 浩氏) :

Deep Learning を FPGA 上に実装するというアイデアは、非常に重要である一方で、他の研究者も思いつきやすいアイデアではあった。そのため、本プロジェクトは採択直後に米国から類似の製品が発表されるなど、当初からオリジナリティが疑われる状況の中で開発に取り組んできた。そうした厳しい状況の中、本クリエイターは非常に辛抱強く開発を続け、ほぼ独力でFPGAを習得し、独自の工夫を加えることにより、FPGA上に複数のDeep Learningのアルゴリズムを実装することに成功した。

---

(\*) 人間が指示をしなくても、コンピュータが自動的に学習する仕組み。ディープラーニング。

その結果、本クリエイターは多くの企業が欲しがる人材に育った。Deep Learning を FPGA 上に実装できる人材は非常に少ないことに加えて、日本だけでなく海外の多くの企業に必要とされている。すなわち、当クリエイターは本プロジェクトを通して最先端の技術開発を先導できる人物に成長することができており、スーパークリエイターに相応しい能力を持つと認定できる。

## 9. 寺本 大輝 (てらもと だいき) (22)

所属：ハックフォープレイ株式会社 社長

プログラミングが好きになるゲーム改造プラットフォーム「HackforPlay (ハックフォープレイ)」

(正式プロジェクト名：ゲームをハックすることでプログラミングを学習する教材の開発)

プログラミングの技能習得は難しいと言われている。特に、小・中学生の教育にプログラミングを取り入れるには、学びそのものが楽しく、モチベーションを継続させる仕組みが必要である。

「HackforPlay」は子供たちが創意工夫を凝らしてプログラミングできて、かつ、ひたすらコマンド入力が続けるといふ、プログラミング入門者には高い敷居となる点を解消してくれる教材だ。具体的には、ゲームのプレイ中に、ゲーム自体のプログラムを書き換えることで「現れた敵の体力を奪う」、「キャラクターを瞬間移動させる」といった解決策を自ら考え、ゲームをクリアしていくという手法をとる。つまり、子供たちにとって「HackforPlay」は教材というよりも実際のゲームである。そのゲームをシーンにあわせ「改変する (ハックする)」ことがプログラミングの学習になっているのだ。

プロジェクト期間中にも、小学生 10 名を対象として 3 ヶ月間のスクールを開設するなど、すでに数度にわたって実地検証を行い、「プログラミングを好きになる」教材として、確かな手ごたえを得た。現在、既に事業化に向けて法人も設立している。

### ■プロジェクト成果

<http://www.ipa.go.jp/files/000052826.pdf>

### ■成果報告会発表動画

[https://www.youtube.com/watch?v=Tv23u6JbjSE&index=16&list=PLi57U\\_f9scIL3VK99B2xqC2ldB\\_QBot99](https://www.youtube.com/watch?v=Tv23u6JbjSE&index=16&list=PLi57U_f9scIL3VK99B2xqC2ldB_QBot99)

### ■関連ウェブサイト

<http://hackforplay.xyz/>

### 評価ポイント (担当プロジェクトマネージャー 首藤 一幸氏) :

「HackforPlay」は寺本君の中にある情熱の結晶である。プログラミングの楽しみを全ての人に、という想いが彼を突き動かしている。私などは、教育される側に遠慮して、学ぶことに十分な意義やメリットがあるかどうか考えてしまうものだが、彼は違う。こんなに楽しいのだから、楽しさを伝えたい、それだけである。何かを使う・消費するだけでなく作る・産み出す側に立つために、今日、プログラミングは最善の手段の 1 つだろう。プログラミングを含め、何かを学んで習熟するには、好奇心から始まる内発的な動機を持つこ

とが一番である。好きこそものの上手なれ、である。「HackforPlay」はそこを喚起する。プロジェクト開始時から「HackforPlay」自体はあった。プロジェクトの一番の課題は、チュートリアルといった導入に手を付けたユーザに、ゲームのプレイ、さらには改造ステージの作成、すなわち自分の手でのプログラミングにまで進んでもらうことであった。寺本君は谷口君とともにそのための方策を考案し、開発し、それだけでなくワークショップで繰り返して試していった。さらには、数ヶ月にわたるスクールを開催し、多くの子供をプログラミングに引き込んだ。

「HackforPlay」は、プログラミングを「好き」にする。寺本君はというと、その『「好き」にする』ことが「大好き」で、遺憾なく、好きこそものの上手なれ、を発揮してくれた。

## 10. 内藤 剛生 (ないとう たかお) (25)

所属 : Tallinn University of Technology

### 効率の良い Web デザイン検証サービス「Eyecatch (アイキャッチ)」

(正式プロジェクト名 : デザインの継続的インテグレーション支援ソフトウェア)

ウェブサイトの更新により生じるレイアウトの変化を自動で検知し、Web デザインの品質管理を支援するサービス「Eyecatch」を開発した。

さまざまな Web サービスが我々の生活に深く浸透した昨今、膨大なページ数をもつウェブサイトに数多く出現している。しかし、デザイン開発の現場で、デザイン修正後のレイアウトの崩れなどの問題を見つけ出すためには、従来型のデザイン管理ツールではページの数だけ確認用のスクリーンショットが生成されるために、担当者によって対象となる全ページを目視確認するという非常に効率の悪い作業が常態化していた。

「Eyecatch」では、自動で修正後の全てのページを確認し、変化が生じているページのみ確認を促す仕組みとなっている。そのため、担当者の作業は変化があったページの確認に集中でき、また小さく見つけづらいデザインの問題であっても検出されるため、手間と精度の両面から優れたサービスといえる。

また、プログラムにより自動生成される会員認証後の確認ページなど、これまで検証が困難であった動的ページのデザインの差分確認も、「Eyecatch」なら通常ページと同様の手順で行うことが可能だ。

これらのことから、「Eyecatch」はこれまで存在しなかった、総合的な Web デザイン検証プラットフォームとしての普及が期待される。

#### ■プロジェクト成果

<http://www.ipa.go.jp/files/000052838.pdf>

#### ■成果報告会発表動画

[https://www.youtube.com/watch?v=cEENNrBPiIE&list=PLi57U\\_f9scIL3VK99B2xqC2IdB\\_QBot99&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=cEENNrBPiIE&list=PLi57U_f9scIL3VK99B2xqC2IdB_QBot99&index=4)

#### ■関連ウェブサイト

<https://eyecatch.io>

#### 評価ポイント (担当プロジェクトマネージャー 藤井 彰人氏) :

現代の Lean Startup/Agile Development または継続的なインテグレーションに必要な UI 検証の効率化自動化ツールを開発した能力は、実装能力を含めてクリエイターとしての高い資質を示している。本プロジェクト期間中は、ターゲットや提供すべき価値部分において迷いも生じたが、開発進捗には大きな問題もなく良好なプロジェクトであった。海外経験を活かし本プロジェクトのグローバルな展開を今後期待したい。