

プロジェクトマネージャー：藤井 彰人 PM

（KDDI 株式会社 サービス企画本部 クラウドサービス企画開発部長）

1. プロジェクト全体の概要

従来型のアプリケーション開発手法やテクノロジーだけでなく、新たな情報価値の創造やコンピューティング・リソースの新たな活用方法に注目し、以下のいずれかのテーマに該当するプロジェクトを採択し、グローバルに通用するクリエイターを発掘し育成することを目標としている。

(1) 情報の「価値」に着目したアプリケーションやサービス

Network 上に広がる様々な「情報」を活用し、新たな「価値」を創造する Web アプリケーション

(2) クラウドを活用したアプリケーションやサービス

クラウドならではの特徴を活用した、これまでにない Web アプリケーション、またはサービス

(3) 言語依存度合いの低い、グローバルに通用するソフトウェア、アプリケーション、Web サービス

日本におけるサービスやテクノロジーの特色を生かしつつ、世界に通用するアプリケーション。または、地域、コミュニティ横断的なソーシャルアプリケーション

ねらい

様々な新規サービスが国内で提案されるものの、グローバルな観点から、開発後の発展性の低いものが数多く見受けられる。本プロジェクトでは、提案そのものの先進性を具現化するだけでなく、未踏プロジェクト以後、ビジネスや海外での展開可能性をさらに広げる事に注目して、プロジェクトの運営、クリエイターの育成を行った。

プロジェクトの評価

今回のプロジェクトでは、4 つのプロジェクトを採択したが、いずれのプロジェクトも公募対象内容に 2 つ以上合致しており、大変ユニークなプロジェクトである。

- (1) Web 上の記事を用いたニュース動画生成システムの開発
- (2) ユーザ編集 Wiki データによるセマンティック SNS の開発
- (3) 意思決定に資する解析システム付きの共創プラットフォームの開発
- (4) 手描き画像から簡単にアニメーション制作を行う為のソフトウェア

いずれのプロジェクトも、キックオフミーティング、ブースト会議、月例・不定期のミーティング、中間合宿、成果報告会等の指導の機会を通して、当初予定していた開発目標を達成し、今後のさらなる発展性も高く期待できるものとなった。これら4つのプロジェクトの内、(1)と(4)は言語依存度の低いものであり、いずれもグローバルにアピール可能なものに仕上がっている。(2)と(3)は、情報の価値に注目し、クラウドを活用したサービスとなっている。

2. プロジェクト採択時の評価（全体）

公募プロジェクトの中から、前述した3つの視点に加えて、クリエイタの本プロジェクトにかける意気込み、開発体制と開発スキル、今後の発展性の3つの視点を加えて、4つのプロジェクトの採択に至った。

それぞれのプロジェクトの特徴として、提案当初のサービスのアイデアよりも、その元となるコンセプトの、今後のプラットフォーム、インフラコンポーネントとしての発展可能性を重視している。このため、採択時には各提案にこの点も評価対象となったことについて触れておきたい。

(1) Web 上の記事を用いたニュース動画生成システムの開発

IT が、ニュース記事の配信だけでなく記事の作成方法や構成方法を変えたように、動画での情報配信が当たり前になった現在、IT が動画の生成自体や構成方法を今後大きく変えていくであろう。

本プロジェクトはウェブ上のニュース記事から自動的にニュース動画を生成するシステムの提案であり、既出のパーソナライズウェブニュースやニュース要約サービスとの組み合わせで新しい動画ニュースの世界を切り開く可能性を秘めおり、採択すべきと判断した。

クリエイタは、既にニュース要約サービスもリリースしており、開発者としての能力も十分であり、プロジェクト期間内に、動画ニュースの新たな世界を是非切り開いてもらいたいと考えた。

(2) ユーザ編集 Wiki データによるセマンティック SNS の開発

人々のオンラインでの活動時間が長くなり、インターネット上の情報が爆発的に増大する現在、情報への到達は検索や Wiki、ディレクトリにたよるばかりで、特定のコンテキストで適切な情報へたどり着くことが日に日に難しくなっている。

本プロジェクトは利用ドメインを限定しつつ Semantic なサービスを展開しようとするプロジェクトであり、シンプルではあるが高い発展性を有していると考えた。

提案内容については、独創性、未踏性に不十分な点があるものの、高い開発能力を活かしてプロジェクト期間中にさらなるビジネスとしての発展性や、技術的な未踏性を提示してほしいと考えた。

(3) 意思決定に資する解析システム付きの共創プラットフォームの開発

コミュニティドリブンのマーケティングや共創マーケティング等、インターネットやウェブテクノロジー、モバイルテクノロジーの発展と、ユーザ行動の購買までの行動パターンの変化によりマーケティング手法は大きく変化している。

本プロジェクトは、企業や団体が共創マーケティングを活用・実現するための SaaS の開発を目指しており、市場ニーズやビジネスへの発展性が高く、採択すべきと判断した。

クリエイタの開発能力の高さは過去の実績からも明らかであり、実用性の高いグローバルに通用するサービスの開発を目指してもらいたいと考えた。

(4) 手描き画像から簡単にアニメーション制作を行う為のソフトウェア

テキストから画像へ、画像から動画へという流れは、デバイスやネットワークの進化により今後もさらに加速すると考えられる。

本プロジェクトは、数枚のイラストから簡単に動画を生成するという提案であるが、手書きから自動的に動画を生成し、コミュニケーションに利用するようなケースにとっても大きな可能性があると考えた。

クリエイタ両名の経歴からも、関連する IT 分野での開発能力が高いだけでなく、マンガやアニメへの強い情熱が感じられ、採択すべきと判断した。プロジェクト期間内に、手書きイラストが動き出すその喜びを多くの人に感じてもらえるようなサービスを是非開発してもらいたいと考えた。

いずれのプロジェクトもコアとなるアイデアを重視し、採択後のプロジェクト期間中に、外部有識者からのアドバイスを求める等して、それぞれの課題を解決していく手法をとることとした。

3. プロジェクト終了時の評価

本プロジェクトでは、分野の異なる 4 つのプロジェクトを採択したが、いずれもそれぞれの分野において新たなプラットフォームとなりうる内容に仕上がっている。ニュース動画生成システム（稲垣 PJ）は、成果報告会において聴衆からも高い評価を受け、セマンティック SNS（大懸 PJ）は、成果報告会のプレゼンテーションには課題があったもののセマンティックの活用の新たなプラットフォーム手法を具現化した。また、共創プラットフォーム（Daniel PJ）は、中小企業向けに誰でも簡単に利用できる共創モバイル・

アプリを提案し、手書きアニメ自動生成（古澤PJ）は、背景に存在する高度な技術を意識させること無く 4 コマからアニメを生成するソフトウェアを開発した。

それぞれのプロジェクトの開発内容や達成度合いには違いはあるものの、概ね当初予定していた以上の成果を上げており、担当 PM としても満足している。

プロジェクト全体では、中間合宿、進捗ミーティング等を複数回開催することで、定期的なフィードバックの場を設けた。これにより、様々なアドバイザーから様々な視点でコメントを頂くことができ、クリエイターには貴重な体験となったであろうと考える。人材育成の視点を持つ現在の未踏プロジェクトにおいては、将来採択するプロジェクトにおいてもこのような機会を提供する事はとても重要と考える。