IPA

2015 年度 未踏 IT 人材発掘・育成事業 成果評価報告書（プロジェクト全体について）

プロジェクトマネージャー：藤井 彰人 PM
（KDDI 株式会社 ソリューション事業本部 ソリューション事業企画本部 副本部長
兼 クラウドサービス企画部長）

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ータ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、クリエータの育成を行った。

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のいずれかに合致しており、大変ユニークなプロジェクトである。

(1) 会話の流れがわかるグループコミュニケーションツールの開発
(2) 野球のピッチング動作を定量的に解析するアプリケーション
(3) 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
(4) 音楽・マルチメディア用ビジュアルプログラミング言語（Max）から HDL への高位合成ツールの開発

詳細は個別プロジェクト毎に後述するが、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、今後の更なる発展性も高く期待できるものとなった。(1)については、近年ネットワーク上でやり取りされる情報の中心であるチャットでの情報価値に注目した新しいサービスを目指し、(2)については、提案内容自体は日本語かつ野球の領域に限定されているが、スポーツ領域全般かつグローバルへの発展性を強く感じされるアプリ提案となっている。(3)(4)は公募対象内容全てに合致しており、(3)については UI テスト作業での情報にクラウドを活用し言語依存度の低い開発効率化ツールに仕上げるものであり、(4)についてはネットワークでの電子楽器の新たな可能性を提示するものとなっている。

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、クリエー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。

プロジェクトの採択にあたっては、特に提案当初のサービスのアイデアよりも、クリエータ自身も十分に気づくことができていない、提案の元となるコンセプトや、将来のプラットフォームサービス、技術コンポーネントとしての発展可能性を重視している。採択時には各提案にこの点も評価として加えていることについても触れておきたい。

(1) 会話の流れがわかるグループコミュニケーションツールの開発

デバイスやネットワークを含む IT 環境の進化により、コミュニケーションスタイルがメールだけでなく、SNS、チャット、動画を中心に対人だけでなく対 Web サービスにまで拡大している。本プロジェクトはグループコミュニケーションの新しいスタイルを提案しており、多くの人々に利用してもらえる可能性を秘めている。チャットコミュニケーションの問題や既存チャットツールの課題なども分析しており、新しいコミュニケーションスタイルの提案につながると考え、採択すべき提案であると判断した。

Slack, ChatWork だけでなく Chatter や HipChat を始めとするチャットサービス、過去の斬新なコミュニケーションサービスとは異なるアプローチで、新しいグルー

プコミュニケーションを提示することはチャレンジではあるが、未踏プロジェクトとしてぜひ挑戦して欲しいと考えた。

(2) 野球のピッチング動作を定量的に解析するアプリケーション

スポーツにおけるフォームの定量的な分析提案は、多くのスポーツ指導現場での課題であるにもかかわらず、最新テクノロジーを活用した安価な手法が存在していないのが現状である。本プロジェクトは、誰にでも手に入れられる機器を活用して野球のピッチング動作を解析、定量的にその改善を提案する、身近なアプリケーションの提案である。クリエータ自身が投手として活躍し指導を受けた経験が本提案の動機になっており、多くの発展性も有するため、採択すべき提案であると判断した。

実際の指導の現場で活用してもらえるサービスにまで仕上げることは、技術面だけでなく指導ポイントも含めて様々な課題が存在する。未踏プロジェクトとして多くの人々に笑顔を届けられるサービスを具現化して欲しいと考えた。

(3) 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

アプリケーション、サービスの開発において、UI/UX の継続的なインテグレーションを効率的に行うことは大変重要であり、今後さらにそのニーズは高まっていく。本プロジェクトはこのような課題を解決する、実践的かつ有益なサービスの提案であり、開発の効率化やスピードアップだけでなくサービス品質の継続的な改善を可能にするものである。加えて、クリエータ自身のこれまでの開発経験に根ざした動機が存在し、実現したいサービスが明確であり、採択すべき提案であると判断した。

開発プロセスについては様々なスタイルが存在するため、本サービスが多くの開発者・デザイナーに支持される、継続的なインテグレーションを実現するための汎用ツールとなるためには、多くの課題を乗り越えなければならない。未踏プロジェクトでぜひそれらにチャレンジして欲しいと考えた。

(4) Max から HDL への高位合成ツールの開発

テクノロジーの進化によりマルチメディアコンテンツ制作の現場も大きく進化し、Max に代表されるような音楽とマルチメディアを融合させるビジュアルプログラミング環境などへと進化している。本プロジェクトは、その複雑さが増加し高負荷となるメディア処理系を、HDL を活用し高位な合成処理へと切り出すことを目指した提案である。メディアの新たな発展を促進するだけでなく、注目される FPGA/HDL 活用の具体的な提案であり、クリエータの実経験に根ざした動機であることから、採択すべき提案であると判断した。

従来の手法で実現できていたこと以上のことを具現化する必要があり、技術的にも大きな課題が想像できるが、新しい表現手法の獲得のためにも、未踏プロジェクトとしてチャレンジして欲しいと考えた。

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。会話の流れがわかるグループコミュニケーションツール（今井 PJ）は、チャット形式を前提とした新たなグループコミュニケーション手法を提示した。野球のピッチング動作を定量的に解析するアプリケーション（佐藤 PJ）は、iOS 上で誰もが利用できる高度はピッチング解析ソフト fitform を開発した。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（内藤 PJ）は、Eyecatch と名付けられた UI テストを圧倒的に効率化する CI 支援サービスをリリースしている。Max から HDL への高位合成ツールの開発（青木 PJ）は、sigboost というプログラマブルな楽器を開発し新たな楽器の可能性を示した。

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、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。個別の評価は個別評価に後述する。提案時の内容から変化しているプロジェクトがほとんどであるが、提案内容の本質をクリエータとともに見直し、より発展性のある形で再考した結果であることは理解いただきたい。

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、様々なアドバイザから様々な視点でコメントを頂くことができ、クリエータ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。