

プロジェクトマネージャー：

藤井 彰人（KDDI 株式会社 理事 ソリューション事業本部 ソリューション事業企画本部長）

1. プロジェクト全体の概要

IT によるイノベーションが、技術領域だけでなくビジネス領域にも、より広範に拡大する中、本年度は特に下のテーマに合致する案件を採択した。

テーマ

(1) 情報の「価値」に着目したサービス

ネットワーク上に広がる様々な「情報」を活用し、新たな「価値」を創造する IT サービス。

(2) 「クラウド/IoT」など従来型 IT の変革を促すサービス

クラウドならではの特徴を活用した、これまでにないサービス。IoT に代表される様々なデバイスを活用し、ビジネスへの発展性を秘めたサービス。

(3) 「グローバル」に通用する IT 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、世界に通用するサービス。

ねらい

本プロジェクトでは、提案内容の先進性や、育成期間の成果のみに注目するのではなく、育成期間後にビジネスの発展性を示し、海外への展開可能性にも注目している。クリエータがプロジェクトの運営を効果的に行えるよう育成を行った。

採択プロジェクト

今回のプロジェクトでは、2 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) ボルダリングコース作成支援アプリケーション

(2) ファブリケーション指向の折紙設計支援ツール

(1)については、東京オリンピックの正式種目となり競技者人口急増著しいボルダリングに、IT を活用した新たな楽しみ方を提案するプロジェクトである。(2)については、日

本の文化とも言える折紙技術を、具体的な製品設計の現場へ適用する提案である。両提案ともにその内容が大変ユニークなものであるだけでなく、価値提供対象が明確でありビジネスへの発展が期待できると考えた。両プロジェクトともに言語依存度が低く、グローバルへの発展可能性が高いことも補足しておきたい。

詳細は個々の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、八合目会議、成果報告会等の指導機会を通して、当初予定していた開発目標を達成し、更なる発展性も高く期待できるものとなった。

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、実装スキル、今後のビジネスへの発展性の3つの視点を加えて、本2件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、特に提案当初の内容に加えて、クリエイタ自身も気づくことができていない、提案の背景にある課題意識や、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考慮している。また、育成期間中だけでなくその後も提案内容を実現するためには、諦めずにやりきる力が重要であり、クリエイタ自身の提案内容に対する強い思い、情熱も評価として加えている。

(1) ボルダリングコース作成支援アプリケーション

2020年の東京オリンピックで正式種目となるスポーツクライミングは、今後さらなる競技人口の拡大が期待される。本提案はこのスポーツクライミングのボルダリング分野において、人工壁上のコース作成を、ITを活用して支援するソフトウェアの開発を目指している。提案内容はコース作成の支援が中心ではあるが、トレーニングや分析、さらにはボルダリングの新しい楽しみ方にも発展する可能性を持つと考えた。

提案者自らボルダリングに対する情熱を持っており、本プロジェクトの推進を通して世界中の愛好者に新しい価値体験を提供してくれることを期待した。

(2) ファブリケーション指向の折紙設計支援ツール

本提案は、日本の伝統文化ともいえる折紙技術を、デジタルファブリケーションで、実装活用するためのソフトウェア開発を目指している。提案するソフトウェアが実現すれば、自由度制御、平面の立体化、剛性設計など、既存工業製品や建築材への多方面への展開が考えられ、デジタルファブリケーションの普及とともに、その可能性は今後さらに拡大するものと考えた。

提案者自らが折紙技術への深い情熱を持っており、本プロジェクトの推進を通して、具体的な製品サービス、またはビジネスへの発展へと結びつけてくれることを期待した。

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2件のプロジェクトを採択したが、いずれのプロジェクトもそれぞれの分野で前例のないサービスに仕上がっている。ボルダリングコース作成支援アプリケーション（桂PJ）は、iPadで動作するコース作成支援・動画共有アプリ“Redpoint”を開発した。ファブリケーション指向の折紙設計支援ツール（須藤・谷道PJ）は、設計、シミュレーション、図面生成を統合して行うRhino+Grasshopperプラグイン“Crane”を開発した。

両プロジェクトともに、当初予定したアプリケーションを開発するだけでなく、実際にアプリケーションを活用し、成果報告会にその利活用方法を提示している。桂PJのRedpointは、実際にボルダリングサークル主催のイベントで実際に利用してもらいポジティブなフィードバックを受けている。須藤・谷道PJではCraneを利用しテーブルと椅子を制作し、成果報告会にて具体的な活用方法を提示した。プロジェクト毎の評価は後述するが、これらは当初予定していた以上の成果であり、担当PMとしても満足している。提案時の内容から変更が加えられているプロジェクトもあるが、提案内容の本質をクリエイターとともに見直し、より発展性のある形態を選択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、進捗ミーティング、合宿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。様々な視点からの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ことはとても重要と考える。