

プロジェクトマネージャー：岡 瑞起（筑波大学 システム情報系 准教授）

1. プロジェクト全体の概要

2022 年度は、3 つのプロジェクトを採択した。これらのプロジェクトは、技術革新と市場ニーズに対応しつつ、ユーザエクスペリエンスの向上や効率性の追求を目指している点が共通している。採択した3つのプロジェクトは、育成期間中に Web アプリケーションやスマートフォンアプリとして公開されるか、プロトタイプを用いたワークショップが開催されるなどの成果を挙げた。プロジェクト終了後も継続する方向性が示され、今後につながる成果が出せたものと考えている。

2. プロジェクト採択時の評価（全体）

2022 年度の3つのプロジェクトは、以下のように実行可能性、新規性創出、コミュニケーション力、熱意の4つの観点から評価し、採択した。

- 実行可能性：提案内容を実現するために必要な技術力をもっているか
- 新規性創出：新しい価値観や生活様式をもたらすか
- コミュニケーション力：提案内容や作成物を他の人に伝えるためのコミュニケーション能力を有しているか
- 熱意：提案者の強い熱意の基づいているか

「レイアウトの自由度とキー操作性を両立したノートテイキングアプリケーションの開発」は、既存のノートアプリとは異なる新しい操作感を提供し、ビジュアルノートアプリ市場に新たな価値を創出する可能性を評価した。また、「切磋琢磨を促すリモートフィットネスアプリケーションの開発」は、リモート環境での運動支援が新しい生活様式をもたらす可能性が高いと評価した。さらに、「UV プリンタを用いたラインストーン造形システムの開発」は、UV プリンタを使用した独自のラインストーン造形技術を開発と、従来の手作業に依存するラインストーン制作から UV プリンタを用いた簡便な方法を提案する、という新規性を評価した。それぞれのプロジェクトは、技術的な実現可能性や市場での新規性を持つことに加え、円滑にコミュニケーションを図る能力や、熱意をもって取り組み姿勢を評価した。

3. プロジェクト終了時の評価

新型コロナウイルスの感染拡大の緩和に伴い、オンライン会議システム Zoom やオンラインチャットシステム Slack だけではなく、直接顔を合わせたミーティングや発表が可能となり、効果的な意見交換が実現した。現地で開催された合同 PM ミーティングでは、多様なバックグラウンドと視点を持った PM からのフィードバックが得られ、クリエイターにとって良い刺激となった。また、ワークショップやユーザスタディを通じて、開発中のプロジェクトに対する意見がリアルタイムで伝えられ、開発が円滑に進んだ。プロジェクトの進捗具合や進め方を共有することで、クリエイター間の交流が深まり、互いに刺激し合った。さらに、顔を合わせたミーティングの繰り返しによって、プロジェクトの目的やチャレンジを分かりやすく説明する能力も確実に向上した。プロジェクトは技術的な困難に度々直面しながらも、試行錯誤を重ね、開発当初は想定していなかった機能のアイデアが生まれた。これらの新しいアイデアが取り入れられたことで、より有用性の高い成果物が完成し、多くのユーザに利用されることで今後のさらなる発展が期待される。