

プロジェクトマネージャー：五十嵐 悠紀

（お茶の水女子大学 理学部 情報科学科 准教授／東京大学 先端科学技術研究センター 准教授）

1. プロジェクト全体の概要

五十嵐は、未踏 IT 人材発掘・育成事業（以下、未踏事業）において、2016 年度よりプロジェクトマネージャー（PM）として参画した。プロジェクトの採択にあたっては、「世の中の常識を変え得る提案」「未だ存在しない技術や仕組みの提案」「高い熱意を有する提案」「広く社会に普及し得る技術の提案」を重視した。

書類審査では、特に「世の中の常識を変え得る提案」を重視した。二次審査においては、未踏プロジェクト期間内における開発の具体性や実現可能性も評価対象とした。具体的な方針が定まっていない提案については、プロジェクト期間中の開発推進が困難であると判断した。一方で、完成度が高くなくとも、プロトタイプの提示や実現に向けた課題整理がなされている提案は積極的に評価した。加えて、本事業を通じて成長が期待できる人材であるかという観点も重視した。

未踏事業全体への貢献としては、自身が担当するプロジェクトに加え、合同ミーティング等を月 1 回程度の頻度で開催し、採択された全プロジェクトに対して助言を行った。助言にあたっては、HCI 研究者としての専門的視点に加え、女性の視点や子育て経験に基づく視点など、多様な観点からの提案を意識した。未踏事業における開発期間は、クリエータが PM や OB・OG からの助言を通じて自身の方向性を模索する重要な期間である。そのため、多様な立場の PM が多角的な助言を行うことが、未踏事業全体の価値向上に寄与すると考えている。

2. プロジェクト採択時の評価（全体）

審査は書類審査による一次審査と面接審査の二次審査の二段階による審査とし、一次審査を通過したもののみ、二次審査へと進んだ。

書類審査の段階では、

- (1) 世の中の常識を変えることができるような提案であるか
- (2) 実現可能性があるか
- (3) 未踏で採択されることで成長することができるか

などといった基準をもとに、五十嵐が注力してアドバイスができる分野の提案であるか

どうかに関わらず、評価を行った。

二次審査となる面接審査の段階では、五十嵐が採択することで積極的にアドバイスや内容理解ができる分野を中心に評価した。また、二次審査の際には、今の世の中にとってインパクトのある提案であるかといった点も考慮した。

その結果、以下の3プロジェクト（クリエイター数5名）を担当することとなった。五十嵐が担当した3プロジェクトについて、採択時の評価を個別に述べる。

(1) アニメやドラマの字幕を活用した外国語学習アプリケーション

本提案は、提案者自身の日本語学習の経験から端を発した、アニメやドラマの字幕を活用して言語学習を支援するプロダクトの開発を目指すものである。単語やセリフの学習、シャドーイングや発音評価によるスピーキング練習など、細部にわたる機能が設計・構想されており、学習者が母国語と学習言語を比較しながら言語学習に取り組める点が、従来とは異なる新たなユーザ体験を提供できると評価した。教科書ベースの学習では得られにくい、日常会話で使われる自然な表現やスラングを、アニメやドラマを通じて学べる点も大きな魅力である。言語の習得にとどまらず、その背景にある文化にも触れながら、より自然な形で言語能力を高められる可能性に大いに期待する。

(2) 生徒の興味に基づいた教材を動的に生成するプログラミング教育支援システムの開発

本提案は、プログラミングを学ぶユーザが自身の興味・関心を題材に、主体的に学習を進められるプロダクトの開発を目指すものである。本プロダクトの特徴は、ユーザ自身が習熟度や単元間の関係を可視化し、それらをもとに自ら学習方針を決定できる点にある。これは、ユーザが自発的に学習を主導する教育モデルの実現を目指すものであり、非常に革新的である。このような仕組みは、プログラミング教育にとどまらず、情報技術に関心を持つ層を拡大させる可能性を秘めていると評価した。プログラミング教育の普及が進む一方で、「学ばされている」と感じているユーザ層も存在する。本プロジェクトが提供する仕組みによって、そうしたユーザに対し主体的に学べる機会を創出できる点は、情報教育の現場における大きな革新につながると考え、採択した。本提案が想定するターゲットはプログラミング教育ではあるが、その教育モデルは他分野への応用や展開も期待できるものと期待する。

(3) スポーツ現場での怪我を予防するための筋骨格解析システムの開発

本提案は、提案者自身のスポーツ経験および怪我の経験から端を発した、スポーツ現場の映像から筋骨格データを取得し、怪我リスクの評価やフィードバックを行うプロダクトの開発を目指すものである。本プロダクトの特徴は、映像解析を通じて筋肉や関節の状態を可視化し、怪我の予防を目的としたアドバイスを提供する点にある。動作の改善や、筋力トレーニング、ストレッチメニューの提案といった機

能は、スポーツ現場にとどまらず、リハビリテーションや日常生活での動作改善など、幅広い応用可能性を持つと評価した。提案者が実際にプレイしてきたサッカーを題材に取り組む点にも説得力がある。五十嵐はこれまでサッカー関連のプロジェクトを担当してきた立場から、本提案にも強い関心を持ち、採択をした。本プロジェクトは、予防医学やヘルスケア市場においても活用されうる技術へと発展する可能性があり、その展開にも大いに期待する。

3. プロジェクト終了時の評価

2025年6月22日(日)に稲見PMと合同でキックオフミーティングを富士ソフトアキバプラザで行った。次に、2025年7月5日(土)～7月日(日)に、全採択者が参加するブースト会議をL stay & grow 南砂町で行った。その後、2025年7月26日(土)に岡PMと合同で進捗ミーティングをIPA会議室にて行った。2025年9月12日(金)には五十嵐単独で進捗ミーティングをオンラインで行った。2025年11月1日(土)～2日(日)の両日には、八合目会議をL stay & grow 南砂町にて行った。その後2025年11月24日(月・祝)には稲見PM・田中PMと合同で進捗ミーティングをさくらインターネット東京支社にて行った。また、2025年12月27日(土)には竹迫PMと合同で進捗ミーティングを株式会社リクルート本社にて行った。2026年2月7日(土)には竹迫PMと合同で成果報告会の発表練習を株式会社リクルート本社にて行った。

これらのミーティングは一般公開をしていないが、クリエイターとPMに加え、OB・OGクリエイターをはじめとするゲストにもご参加いただき、貴重なアドバイスをいただいた。その他、適宜Slackにて進捗を共有しており、問題点の洗い出しやその解決策など情報を交わしながら進めてきた。気軽に質問したりできる環境を提供して、困ったことなどをすぐに相談できるように心がけた。また必要な際に適宜、オンラインで個別にミーティングを行った。

五十嵐が担当した3プロジェクトともに、それぞれの目標は達成した。