2013 年度未踏ＩＴ人材発掘・育成事業

「スーパークリエータ」

2013 年度未踏ＩＴ人材発掘・育成事業は、17 件を採択して事業を実施し、このうち下記の 9 名が担当プロジェクトマネージャー（PM）から「スーパークリエータ」の評価を得ました。

１．スーパークリエータ認定者（敬称略、50 音順）

・臼杵 壮也　（藤井 彰人 PM）
・大野 誠　（後藤 真孝 PM）
・此村 領　（藤井 彰人 PM）
・小松 弘佳　（首藤 一幸 PM）
・崎山 翔平　（首藤 一幸 PM）
・白久 レイエス 樹　（石黒　浩 PM）
・鈴木 遼　（首藤 一幸 PM）
・中園 翔　（藤井 彰人 PM）
・三好 賢聖　（藤井 彰人 PM）

２． 2013 年度プロジェクトマネージャー（敬称略、50 音順）

統括プロジェクトマネージャー

竹内　郁雄：東京大学　名誉教授
　　早稲田大学　国際オープン教育リソース研究所　招聘研究員
夏野　　剛：慶應義塾大学大学院　政策・メディア研究科　特別招聘教授

プロジェクトマネージャー

石黒　　浩：大阪大学　大学院基礎工学研究科　システム創成専攻　教授（特別教授）
　　ATR 石黒浩特別研究室室長（ATR フェロー）
後藤　真孝：産業技術総合研究所　情報技術研究部門　首席研究員
首藤　一幸：東京工業大学　大学院情報理工学研究科　数理・計算科学専攻　准教授
藤井　彰人：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

※ この冊子に記載した所属・役職は、2014 年 8 月時点の情報をもとに作成してあります。

（1）臼杵　壮也　氏（慶應義塾大学　政策メディア研究科　修士 2 年）

テーマ名	コンテクストに応じた変換候補を提示する入力システムの開発

略歴

1989 年　神奈川県生まれ
2009 年　慶應義塾大学　環境情報学部環境情報学科　入学
2013 年　慶應義塾大学　環境情報学部環境情報学科　卒業
2013 年　慶應義塾大学大学院　政策・メディア研究科　政策・メディア学専攻　入学

2014 年 8 月時点　　同専攻 修士 2 年

テーマ概要

本プロジェクトでは、Android 用の入力システム（IME）を開発した。本ソフトは、ユーザに対して、通常のかな漢字変換機能に加えて、コンテクストに応じた予測変換機能を実装している。
ユーザが本ソフトを使用するたびに、GPS やアクティビティ等のコンテクストと、入力された単語のデータがユーザ全体のデータベースに学習されていくため、
「一度も行ったことのない場所の方言が言える」
「その時間帯に流行っている言葉が出てくる」
ことができる。
これにより、単純にタイピング数を減らすのみならず、より楽しく豊かな日本語入力が可能になると考える。

藤井　彰人ＰＭからの評価

文字入力を最小限に抑え、適切な文章の入力を実現する、「ユーザコンテクストに応じて最適な入力候補を提示する IME の開発」という明確なビジョンとコンセプトを掲げ、クラウド時代の新しい IME の開発に取り組んだことを高く評価したい。

臼杵氏が担当したクラウド上の実装は、本 IME の推薦エンジンでありコアとなる部分の一つである。データの蓄積と学習量が推薦品質となるため、まだ十分とは言えないものの、ウェブでのシミュレーションなども用意し、推薦エンジンの効果を明示できたことは評価したい。

中園氏同様、高い開発実装能力を有し、効率的な開発スタイルを遂行したことも高く評価したい。

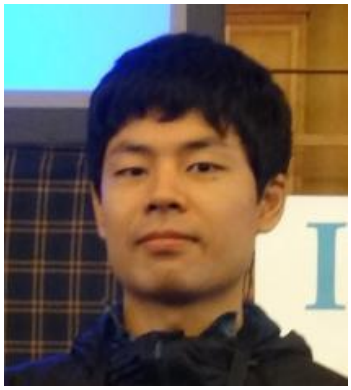
開発者からの近況メッセージ

本プロジェクトは、未踏契約期間終了後も継続して開発を行っています。既にクローズドな環境で β 運用を行い、安定した成果を得ていますが、まずは Android マーケットでの一般公開を目指しています。 また、Android 以外の各種 OS への展開や、計測系/運用系の整備を充実させることが、推薦システムの精度の向上に直結するため、エンジンを完成させた後はそちらに注力していく予定です。

これからもこのシステムの開発を継続していきますが、なによりも私自身が使っていて楽しく面白いシステムを目指していきます。またできるだけ多くの人に使っていただきたいという思いも有りますので、ぜひ一度使っていただけたらと思います。できるだけユーザの意見を取り入れながら開発を行なっていますので気づいたことや不満などどんな小さな事でも連絡していただけると本当に助かるのでどうかよろしくお願いいたします。（2014 年 8 月時点）

関連 URL：http://nikezono.com
http://marutaru.com
http://rive.in（2014 年 8 月時点で準備中）

（２）大野　誠　氏（筑波大学大学院　システム情報工学研究科）

<table>
<tr><td>テーマ名</td><td colspan="2">タッチセンシティブなラピッドプロトタイプ作成のためのツールキットの開発</td></tr>
<tr><td>  </td><td>略

歴</td><td>1990 年　群馬県生まれ
2011 年　群馬工業高等専門学校　電子情報工学科　卒業
2013 年　筑波大学　情報学群　情報メディア創成学類　編入学
2013 年　筑波大学　情報学群　情報メディア創成学類　卒業
2013 年　筑波大学大学院　システム情報工学研究科
コンピュータサイエンス専攻　入学
2014 年 8 月時点　　同専攻 修士 2 年

【主な受賞と栄誉】
2013 年　情報処理学会　山下記念研究賞
2013 年　ACM User Interface Software and Technology Best Paper Award</td></tr>
<tr><td>テーマ概要</td><td colspan="2">タッチ入力を扱うガジェットは我々の身の回りで多く見られるようになってきたが、そのようなものを自分で作るのは困難である。これを一般の人々が簡単に行えるようにするためのツールキットを開発した。これは物体の音響特性に基づいた新しいタッチ認識技術を導入することにより、既存の物体に自分の使用したいタッチジェスチャを実演するだけで、タッチセンシティブなプロトタイプを作成可能である。
 </td></tr>
<tr><td>後藤 真孝ＰＭからの評価</td><td colspan="2">電気回路等の専門的な知識やスキルが乏しい人々（特にデザイナやアーティスト）が、タッチセンシティブな作品を簡単に作れるようにするツールキット「Stethos」を大野君は実現した。Stethos は、大野君が独自に開発した専用ハードウェアと専用ソフトウェアで構成される。手のひらサイズの任意の硬い物体（日用品等）に、Stethos の専用ハードウェアにケーブルで接続された一組のスピーカとマイクを貼り付け、専用ソフトウェアを操作して機械学習を行うだけで、その物体上における様々なタッチを認識可能にしたのは画期的である。
大野君は、真剣にこの技術を普及させたいと考えて、回路図を設計して試作を繰り返しながら、USB 接続型と、Bluetooth 接続型の二種類の小型ハードウェアの開発を成功させた。さらに、様々なタッチを容易に学習・認識できる使いやすいソフトウェアを開発し、その認識結果を既存の複数の外部ソフトウェア（Max/PureData や Scratch、OSC 連携可能ツール）で活用することも可能にした。タッチパネルで手軽に使える Android 版ソフトウェアまで開発し、実際に使ってもらう実験をした点も特筆できる。
物体の音響解析技術に基づくタッチセンシングというアイディアを着想して、それを大きく発展させたことで、まさにインタラクティブなものづくりに対する敷居を下げる素晴らしい成果をあげた。その大野君の才能と卓越した発想力、開発実装力、達成力、プレゼン力、情熱を、極めて高く評価する。
以上述べた理由により、大野 誠君をスーパークリエータとして認定したい。</td></tr>
<tr><td>開発者からの近況メッセージ</td><td colspan="2">ティザーサイトを公開し、興味のある方を募り、ツールキットを試用してもらっている。新しいガジェットに興味のある方の他、教育関係者等からも反響が有り、子供がプログラミングを学習する際の環境として興味を持って頂いている。今後このツールキットを実際に使用してもらう上で、どのような応用先があるのか、模索していきたい。
(2014 年 8 月時点)

本プロジェクトの基礎技術として用いたアクティブ音響センシングのさらなる可能性を模索している。具体的には、タッチジェスチャを認識するだけでなく、タッチ時の圧力を検出することを試みている。将来的にはそれを用いて今回作成したツールキットを拡張をすることも検討している(2014 年 8 月時点)

関連 URL：http://stethos.jp</td></tr>
</table>

（３）此村　領　氏（東京大学大学院　工学系研究科　航空宇宙工学専攻　博士課程１年）

テーマ名	ホビー性と実用性を兼ね備えた手のひらサイズの飛行ロボットシステム	
	略歴	1989 年　茨城県生まれ 2008 年　東京大学　理科Ｉ類　入学 2012 年　東京大学　工学部　航空宇宙工学科　卒業 2014 年　東京大学大学院　工学系研究科航空宇宙工学専攻 修士課程　卒業 2014 年 8 月時点　同専攻 博士１年
テーマ概要	人々のより身近な環境で様々なアプリケーションに活用できる小型飛行ロボット Phenox を開発し、ユーザによるアプリケーションを実行できるプラットフォームとして展開することで、空中というフィールドのもつ可能性をこれまで以上に開拓することを目的とした。Phenox は小型かつ知能的、インタラクティブ、プログラマブルという主なる３つの特徴を備えており、未踏期間内にKickstarterを通じて資金調達に成功した。限定モデルは開始から 32 時間以内に完売、国内外の大手メディアからも注目を集めた。	
藤井　彰人ＰＭからの評価	制作したクワッドコプターPhenoxは、小型化やデモ機能の先進性に目が奪われがちであるが、基本性能としての飛行安定性や、小型であるにもかかわらず高い情報処理性能を備え、低消費電力化による飛行時間の拡大など、数多くの先進性を備えている。 LED や画像処理機能なども具備しており、さらなる発展性も期待でき、専門家をもうならせるクワッドコプターとなっている。此村氏は確かな技術力をもつ実直なクリエータであり、未踏スーパークリエータにふさわしい。	
開発者からの近況メッセージ	未踏期間終了後間もなく、Kickstarter で購入を受けた Phenox の国内外への出荷を無事に終えることができました。2014 年 8 月にはバンクーバーで行われた SIGGRAPH2014 の Emerging Technologies 部門にてデモ展示を行いました。会場内のあちこちでデモ飛行を行い、来場者の様々なリアクションを実際に感じることができ、非常に有意義でした。今後も空中のフィールドに秘められた可能性を追究していきます。 本プロジェクトで設計・製作した電子回路、飛行制御のための要素技術をベースに、さらなる安定性の向上と、人々の生活や仕事をサポートをすることのできるレベルまでに高めた知能性の獲得に向けた研究を行っています。その一方で、第２回目の Phenox のリリースに向けた準備を行っています。（2014 年 8 月時点） 関連 URL：　http://phenoxlab.com（Phenox Lab） 　　http://miyoshikensho.com（ポートフォリオ）	

（４）小松　弘佳　氏（慶應義塾大学 環境情報学部）

<table>
<tr><td>テーマ名</td><td colspan="2">実用的な質問応答システムの開発</td></tr>
<tr><td> </td><td>略

歴</td><td>1997 年　東京都生まれ
2013 年　東海大付属望星高校　中退
2013 年～2014 年　国立情報学研究所　技術補佐員
2015 年　東京工業大学　教育支援員
2016 年　慶應義塾大学　環境情報学部</td></tr>
<tr><td>テーマ概要</td><td colspan="2">本プロジェクトでは、質問応答と呼ばれる分野の手法を用いて、Apple の Siri に代表される Intelligent Assistant の開発を行った。開発した Intelligent Assistant は機械学習や Semantic Parsing を用いている点が特徴である。
これにより、ユーザから適切な回答を学習することができる。このアプリケーションおよび手法は、従来の Intelligent Assistant のようにルールの作成に必要だった相当なエンジニアリングを省いたり、高度な質問文にも対応することができ、今後の Intelligent Assistant を支える技術になると考えている。
 </td></tr>
<tr><td>首藤 一幸ＰＭからの評価</td><td colspan="2">質問応答システム（例：IBM Watson）が急速に実用になりつつある。しかし、Apple 社 Siri といった（音声）アシスタントは、開発者が手で記述して仕込んだルールに従って応答しているに過ぎない。小松君は、質問応答の現代的な手法に基づいて、アシスタントとしても機能する新しい手法を考案した。スマートフォンで動作するデモアプリケーションも開発し、Siri 等では不可能な、利用者からのフィードバックに基づいた応答の修正をデモして見せた。
小松君は若干 17 歳、高校 3 年生相当の年齢である。しかしそんなことはまったく関係なく、もし彼が大学院生やプロの研究者だったとしても、この成果は卓越したものであり、スーパークリエータに値することは疑いない。</td></tr>
<tr><td>開発者からの近況メッセージ</td><td colspan="2">未踏で行ったいわゆる音声アシスタントの産業化はここ数年で驚くほど伸び、今や Amazon Echo や Google Home などの専用デバイスだけでも数兆円の市場規模になりました。Semantic Parsing を用いるという未踏で行ったアプローチは 2013 年度未踏の半年後、ACL 2015（自然言語処理におけるトップカンファレンスの 1 つ）にて同様の成果を別のチームに発表されてしまいましたが、研究自体はまだ余地も多く、現在でも企業との共同研究を予定しています。

大学に行きつつ、長期休みに大学等に雇ってもらい研究をしています。春休みには仙台に 2 ヶ月間滞在し東北大で semantic parsing に関する研究をさせていただきました。（2017 年 6 月時点）</td></tr>
</table>

（５）崎山　翔平　氏（電気通信大学　情報理工学研究科）

<table>
<tr><td>テーマ名</td><td colspan="2">静止画を動かすことによる魅力的な料理動画生成システム</td></tr>
<tr><td> </td><td>略

歴</td><td>1990 年　宮崎県生まれ
2009 年　電気通信大学　電気通信学部情報工学科　入学
2013 年　電気通信大学　電気通信学部情報工学科　卒業
2013 年　電気通信大学大学院　情報理工学研究科　総合情報学専攻　入学
2014 年 8 月時点　　同専攻 修士 2 年

【主な受賞と栄誉】
2013 年　WISS2013　発表賞
2013 年　電気通信大学学生表彰</td></tr>
<tr><td>テーマ概要</td><td colspan="2">料理の静止画を、より魅力的なアニメーションに加工するシステム「SizzTass」を開発した。
SizzTass では、料理の静止画に対し、グツグツと弾ける泡や熱の揺らぎ、油のテカりなど、料理の活きを感じさせる要素（シズル感）を付与し、美味しそうな料理動画を作成することが出来る。既存の技術を用いてシズル感をうまく付与した映像を作成するには、専門知識を要するため動画編集初心者にとっては難しいが、SizzTass は、難しいパラメータ設定などを一切必要とせず、単純な操作のみで加工が完了するため、誰でも簡単に、かつ短時間で料理動画を作成することができる。
 </td></tr>
<tr><td>首藤 一幸ＰＭからの評価</td><td colspan="2">写真を元にコンピュータ処理で作成した動画はシネマグラフと呼ばれ、これは別に、崎山君のオリジナルというわけではない。しかしそれを料理写真に適用することでこれほどまでに美味しそうになるとは、どれだけの人が気づいていただろうか。もし気づいたとしても、動画編集ソフトで作成しようとすると、ゆうに数時間はかかる。崎山君はそれを数秒から数分で作成できるようにした。
作成された料理動画は、いつも非常にウケる。つまりそれだけ人の心が動く。手をもって一点ものの作品を作ることはアートの創作であり、誰しも大なり小なり行っていることである。崎山君は、料理のシネマグラフという心が動くアートを着想しただけでなく、その創作を、工学的な手段をもってして劇的に容易にした。この種の成果には、一点ものの作品が心を動かす総量をはるかに超えていく可能性がある。</td></tr>
<tr><td>開発者からの近況メッセージ</td><td colspan="2">現在、居酒屋の電子メニューやショッピングサイトのサムネイルには静止画が利用されているがこれが動画に置き換わればより商品が魅力的に映るのは間違いない。今後はシステムをより洗練させることで、そうした商用現場でのアニメーション加工に使用されるようになることを目指す。また、SizzTass は現在ローカルアプリケーションとなっているので、ウェブアプリ化などを行い、より手軽に扱えるようにしたいと考えている。

学生生活も残り半年程度ということで、やり残していたことを、遊びも含めて片っ端から潰してまわっている最中である。その中の 1 つとして、現在、SizzTass の一部機能を取り出して iOS アプリを作成中である。（2014 年 8 月時点）

関連 URL：http://sizztass.appspot.com/</td></tr>
</table>

（６）白久　レイエス　樹　氏（非公開）

<table>
<tr><td>テーマ名</td><td colspan="2">外部動力に頼らないメカニカルスーツの開発</td></tr>
<tr><td> </td><td>略

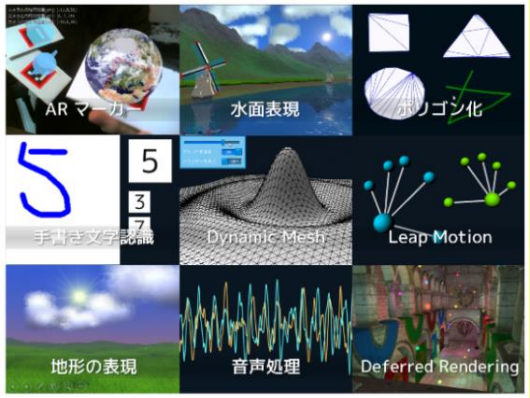
歴</td><td>（非公開）</td></tr>
<tr><td>テーマ概要</td><td colspan="2">これまでアニメや映画等で身体動作の拡大を行うロボットが登場している。しかしながら、現実世界では具現化していない。本プロジェクトでは、四肢動作を拡大する装置を開発することで、通常の人体では表現できないダイナミックな腕や脚の動きを実現することができる、動作拡大型メカニカルスーツ“スケルトニクス”を開発した。本スーツは力が増幅するタイプの外骨格ではない。そのため、一般によくイメージされるような介護医療用または重作業用への利用は難しい。しかしながらその圧倒的注視性能を生かしての新たなライブエンタテイメント機器としての使用が期待される。

</td></tr>
<tr><td>石黒　浩ＰＭからの評価</td><td colspan="2">当初の提案はモータを用いたパワードスーツのようなものであったが、本人のオリジナリティであるスケルトニクスの技術を生かすべく未踏期間中議論を重ね、スケルトニクスの技術を進化させることに集中した。
当初は上半身と下半身が分離しており、一人での脱着が不可能で、装着した後も 5 分程度しか動けないという問題があったスケルトニクスを、一人で脱着が可能で 1 時間近く装着し続けられる上下一体型のものとして完成した。
デザインもセンス良くまとめており、本人のオリジナリティであるスケルトニクスを真に進化させることができ、その熱意と実現力を高く評価した。
また、自らが開発した「姿勢制御ソフトウェア」のスケルトニクスへの適用にむけて、制御ソフトウェアの改良を行った。
開発期間の制約と安全面の配慮から、結果として未踏期間中の実装には至らなかったが、本制御ソフトウェアは高効率な外骨格ロボットの設計への応用が期待される。現在の一般的な外骨格ロボットは、人力を使わない設計になっていて、力が残っている使用者であれば、その残っている力を使うのが効率的だが、その残る力の利用が全くできてなくモータを無駄に多用する設計になっている。そうした外骨格ロボットの最適設計への利用が期待されるなど、その開発力を高く評価した。</td></tr>
<tr><td>開発者からの近況メッセージ</td><td colspan="2">2016 年度から開発成果に関連したプロジェクトから離れているため、
今後どのように発展していくかは把握できておりません。

2016 年度から起業した会社を離れ輸送機器メーカーに転職致しました。
制御設計の開発に取り組みながら日々技術を磨いております。（2016 年 4 月時点）

関連 URL：http://skeletonics.com/</td></tr>
</table>

（7）鈴木　遼　氏（早稲田大学大学院　基幹理工学研究科　表現工学専攻）

テーマ名	メディアアートのためのプログラミングライブラリの開発	
	略歴	1991 年　秋田県生まれ 2010 年　早稲田大学　基幹理工学部　入学 2014 年　早稲田大学　基幹理工学部　表現工学科　卒業 2014 年　早稲田大学大学院　基幹理工学研究科　表現工学専攻　入学 2014 年 8 月時点　　同専攻 修士 1 年
テーマ概要	メディアアートやマルチメディアアプリケーションの開発を容易にする C++ プログラミングライブラリ「Siv3D」を開発した。新しいデバイスや技術、プログラミング言語規格に対応し、設計を工夫することで、既存のツールよりも短いコードで高機能・高性能な表現を可能にした。例えば 10 行のコードでペイントソフト、14 行のコードで Kinect のデータの可視化、34 行のコードでブロック崩しゲームを作ることができる。	 Siv3D の機能の例
首藤 一幸 PM からの評価	鈴木君が開発したライブラリ Siv3D を用いると、C++言語での開発とはまったく思えないくらい、本質的でごく簡潔なコードだけでアプリケーションを開発できる。映像・音・コンピュータと人とのインタラクションにおいて極めてリッチなアプリケーションを、である。 ライブラリ自体は以前から開発してきたものであったが、未踏の開発期間中にも、Siv3D への深い愛と高い技術力を発揮し、新デバイス（Leap Motion や 2013 年度未踏クリエータ大野君の Stethos）対応や 2D/3D オブジェクト交差判定などを含む 400 を超える機能実装・改善、また、ウェブブラウザ上での動作実験など、尋常ではない質×量の研究・開発を行った。利用者の獲得や Siv3D の普及、コミュニティ形成は道半ばであるが、それでも、ダウンロード数は飛躍的に伸び、いくつものアプリが第三者によって開発・公開され、中にはニコニコ動画での再生回数が 15 万を超えるアプリも表れた。 技術に加えて、ヴィジョンと熱意と愛を備えた人物であり、スーパークリエータにふさわしい。	
開発者からの近況メッセージ	Game Jam（ゲーム開発イベント）では様々な学校の学生が Siv3D を使って作品を作り、中学生向けの情報科学講座では子どもたちが情報の原理やプログラミングの楽しさを Siv3D を使って学ぶなど、Siv3D を軸に創作や教育が展開される事例が増えている。 プログラミングを一層身近にするムーブメントを起こせるよう Siv3D をさらにパワーアップさせたい。今後も 2〜3 か月ごとに最新バージョンをリリースしていく。 世界中の子どもたちにプログラミングの楽しさを教えつつ、Siv3D を開発して、気が向いたときにオリジナルのゲームやアプリを作って販売する。そんな人生を送りたいなぁと思うこの頃です。（2014 年 8 月時点） 関連 URL：http://play-siv3d.hateblo.jp/	

（８）中園 翔　氏（慶應義塾大学　政策・メディア研究科　政策・メディア専攻　修士課程１年 ）

テーマ名	コンテクストに応じた変換候補を提示する入力システムの開発

略歴

1991 年　東京都生まれ
2010 年　慶應義塾大学　環境情報学部環境情報学科　入学
2014 年　慶應義塾大学　環境情報学部環境情報学科　卒業
2014 年　慶應義塾大学大学院　政策・メディア研究科　政策・メディア学専攻　入学

2014 年 8 月時点　　同専攻 修士 1 年

【主な受賞と栄誉】
2012 年　第三回ニコニコ学会β 発表者大賞

テーマ概要

本プロジェクトでは、Android 用の入力システム（IME）を開発した。本ソフトは、ユーザに対して、通常のかな漢字変換機能に加えて、コンテクストに応じた予測変換機能を実装している。
ユーザが本ソフトを使用するたびに、GPS やアクティビティ等のコンテクストと、入力された単語のデータがユーザ全体のデータベースに学習されていくため、
「一度も行ったことのない場所の方言が言える」
「その時間帯に流行っている言葉が出てくる」
ことができる。
これにより、単純にタイピング数を減らすのみならず、より楽しく豊かな日本語入力が可能になると考える。

藤井 彰人ＰＭからの評価

文字入力を最小限に抑え、適切な文章の入力を実現する、「ユーザコンテクストに応じて最適な入力候補を提示する IME の開発」という明確なビジョンとコンセプトを掲げ、クラウド時代の新しい IME の開発に取り組んだことを高く評価したい。

本システムはソーシャル連携に加えて、学習エンジンやなどを備え、IME 設定に性別を組み込むなどこれまでの IME にはない新しいこれからの IME の姿を示している。中園氏が主に担当した 2 行の変換ラインと推薦ラインのインタフェースは実用的かつ有益なインタフェースである。

また、コクリエータとともに、高い開発力、プログラミング能力を有し、効率的な開発スタイル遂行したことを高く評価したい。

開発者からの近況メッセージ

本プロジェクトは、未踏契約期間終了後も継続して開発を行っています。既にクローズドな環境でβ運用を行い、安定した成果を得ていますが、まずは Android マーケットでの一般公開を目指しています。 また、Android 以外の各種 OS への展開や、計測系/運用系の整備を充実させることが、推薦システムの精度の向上に直結するため、エンジンを完成させた現在はそちらに注力していく予定です。

大学院に進学し、継続して入力システムの開発を行っています。未踏期間中には大いに刺激と教訓と示唆を得ることが出来ました。皆さんに感謝しながら開発を進めていきたいと思っています。（2014 年 8 月時点）

関連 URL：http://nikezono.com
http://rive.in（2014 年 8 月時点で準備中）

（９）三好　賢聖　氏（東京大学大学院　工学系研究科　航空宇宙工学専攻　修士課程２年）

テーマ名	ホビー性と実用性を兼ね備えた手のひらサイズの飛行ロボットシステム	
	略歴	2013 年　東京大学 工学部航空宇宙工学科　卒業 2013 年　東京大学大学院 工学系研究科 航空宇宙工学専攻 修士課程　入学 2014 年 8 月時点　　同専攻 修士課程 2 年 【主な受賞と栄誉】 2013 年　伊 A’Design Award and Competition 2013-2014　銅賞
テーマ概要	人々のより身近な環境で様々なアプリケーションに活用できる小型飛行ロボット Phenox を開発し、ユーザによるアプリケーションを実行できるプラットフォームとして展開することで、空中というフィールドのもつ可能性をこれまで以上に開拓することを目的とした。Phenox は小型かつ知能的、インタラクティブ、プログラマブルという主なる3つの特徴を備えており、未踏期間内にKickstarterを通じて資金調達に成功した。限定モデルは開始から 32 時間以内に完売、国内外の大手メディアからも注目を集めた。	
藤井　彰人ＰＭからの評価	制作したクワッドコプター Phenox のハードウェア部分はチーフクリエータである此村氏が担当したが、三好氏は主にプラットフォームの方向性と、ソフトウェア面を担当した。 Phenox 上で動作する手乗りアプリの開発や、ホイッスルでの動作など小型飛行ロボットならではの、より身近に感じさせる UX を生み出した。 KickStarter への出展コンテンツの作成は特に彼のセンスを感じさせる。 技術要素一辺倒になりがちなハード制作に、これらの息吹を吹き込んだ三好氏の才能を高く評価したい。さらなるアプリケーションの開発に取り組んで欲しい。	
開発者からの近況メッセージ	未踏期間終了後間もなく、Kickstarter で購入を受けた Phenox の国内外への出荷を無事に終えることができました。2014 年 8 月にはバンクーバーで行われた SIGGRAPH2014 の Emerging Technologies 部門にてデモ展示を行いました。会場内のあちこちでデモ飛行を行い、来場者の様々なリアクションを実際に感じることができ、非常に有意義でした。今後も空中のフィールドに秘められた可能性を追究していきます。 8 月～9 月に富山で展示されるアート作品を制作したり、デザインコンペ受賞作品展の設営のためにイタリアへ行ったりと、制作活動に関する時間が比較的多い最近２ヶ月でした。こうした制作の経験とテクノロジーのスキルを活かし、人の心を動かすものを作り続けたいと思います。（2014 年 8 月時点） 関連 URL：　http://phenoxlab.com（Phenox Lab） 　　http://miyoshikensho.com（ポートフォリオ）	