2009 年度下期【未踏本体】「スーパークリエータ」

2009 年度下期は 97 件の応募から 19 件を採択して事業を実施し、このうち下記の 4 名について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）

・衣川　憲治　　（藤井　彰人 PM）
・杉山　治　　（石黒　　浩 PM）
・藤本　実　　（石黒　　浩 PM）
・松本　一輝　　（勝屋　　久 PM）

２．2009 年度プロジェクトマネージャー（敬称略、50 音順）

未踏プロジェクトマネージャー

竹内　郁雄：東京大学大学院　情報理工学系研究科　創造情報学専攻　教授

未踏本体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
勝屋　　久：Venture BEAT Project 主宰
加藤　和彦：筑波大学大学院　システム情報工学研究科　教授
夏野　　剛：慶應義塾大学　政策・メディア研究科　特別招聘教授
藤井　彰人：グーグル株式会社　エンタープライズプロダクト　マーケティングマネージャー

（注１）PM の所属・役職は、2009 年度の事業修了時点での所属・役職です。
（注２）竹内　郁雄 PM、勝屋　久 PM、加藤　和彦 PM の 3 名は 2008 年度から継続の PM です。

※ 以下に記載した各採択者の所属・役職は、事業修了時点の情報を基本とし、その後変更が確認されたものは更新してあります

（1）衣川　憲治　氏（株式会社 Subot 代表取締役）

<table>
<tr><td>テーマ名</td><td colspan="2">単機能入出力デバイスをマッシュアップするインターネットサービス</td></tr>
<tr><td> </td><td>略

歴</td><td>2008 年　電気通信大学 電気通信学部 情報通信工学科 卒業
2008 年– 2009 年　株式会社バンダイ ロボット研究所
2010 年　株式会社ミクシィ
2014 年– 2015 年 ヤフー株式会社
2015 年　株式会社 Subot 代表取締役</td></tr>
<tr><td>テーマ概要</td><td colspan="2">本プロジェクトでは、センサーやアクチュエータといった電子部品を個別にインターネットへ接続するための環境と、ブラウザを使ってそれら電子部品を自由に配線することができるプラットフォームを開発しました。
配線という難しい作業をソフトウェアで抽象化することにより、誰でも簡単に電子部品をつなげて新しいものづくりをしたり、生活環境をデザインすることができるようになります。

部品モジュールをインターネットにつなぐとブラウザから誰でも簡単に配線できるようになります</td></tr>
<tr><td>藤井　彰人ＰＭからの評価</td><td colspan="2">衣川氏の Trangram の開発は、彼のシンプルな着眼点とその実装アイデアにつきるとも言えるが、野心的な開発目標にも関わらず目標を大きく上回る成果を出した事を高く評価したい。
単機能デバイスをインターネットで配線(Mashup)するという、デバイスの設計開発からクラウド上の配線ツールの開発まで、多様な技術スキルが必要とされるにも関わらず、終始粘り強く開発を進め本プロジェクトを成功に導いた。
回路設計から、オシロスコープを使用したデバイスのデバッグ、Ajax を用いた UI の開発、Google App Engine 上でのサービスの開発、debug まで、ここまで多岐に渡る開発を短期間に達成した例は IT 技術者の専門分野が細分化するなかあまり例がない。
加えて、製品を説明するためのプレゼンテーション能力も高いことも付け加えておく。これはクリエータとしてとても大切な能力である。</td></tr>
<tr><td>開発者からのメッセージ</td><td colspan="2">既に、いくつかのイベントで展示、発表を行ないました。非常に面白いプロジェクトであると高い評価をいただいております。継続して広報活動を続け、多くの人に触ってもらいたいと思います。
開発も継続して進めています。最近では、通信手順の大きな変更を行ない、レスポンスと負荷の改善を行ないました。引き続き、サーバへのアクセス負荷をどう減らすか、レスポンスが良くないのでどのように改善するか、WEB アプリとの連携をどのような形で充実させるか、といった課題の解決をしたいと思います。
株式会社ミクシィにて、スマートフォンアプリケーション開発プロジェクトを担当。
2011 年夏には mixi for iPad のリリース。
個人プロジェクトも企画中。

関連 URL：http://www.trangram.cc/</td></tr>
</table>

2009.下 本体

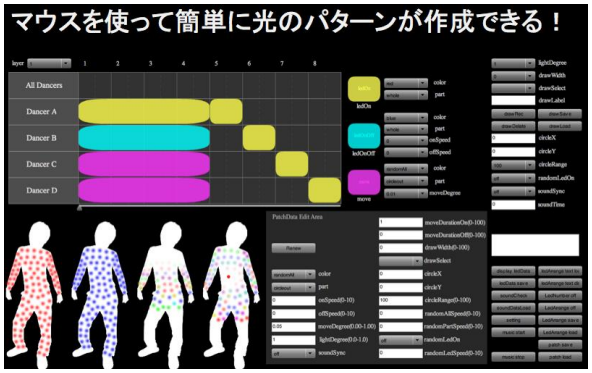
（２）杉山　治　氏（株式会社国際電気通信基礎技術研究所　知能ロボティクス研究所）

<table>
<tr><td>テーマ名</td><td colspan="2">人と Bot をつなぐチャット型コミュニケーションサービス
BotSpace の開発</td></tr>
<tr><td> </td><td>略

歴</td><td>2005 年 慶應義塾大学理工学部情報工学科　卒業
2007 年 慶應義塾大学大学院理工学研究科前期博士課程　修了
1997 年-2009 年 ソニー株式会社　開発部門
2009 年 慶應義塾大学大学院理工学研究科後期博士課程　修了
2010 年 9 月時点　株式会社 ATR　知能ロボティクス研究所</td></tr>
<tr><td>テーマ概要</td><td colspan="2">BotSpace は、人と Bot が区別なくコミュニケーションできる会話空間を提供します。BotSpace は基本的に、Twitter のように人や Bot がつぶやくことでコミュニケーションをはかるツールです。人同士のコミュニケーションの中に、家電やサービスを擬人化したエージェント Bot が新しく加わることで、BotSpace は単に人同士のコミュニケーションを支援するだけに止まらず、人と周辺のコンピュータ・Web 環境すべてがインタラクションする汎用なサポートツールとして機能します。
 </td></tr>
<tr><td>石黒　浩ＰＭからの評価</td><td colspan="2">信念を持って取り組み、期待以上の成果を上げることができた。特に、サーバーの機能、ボットの機能を作り上げ、未来においてどのような生活場面での支援が可能かを感じさせるまでのデモを完成させた。プログラミング能力は非常に高い。</td></tr>
<tr><td>開発者からのメッセージ</td><td colspan="2">次の目標は成果物の公開と、成果報告会でもアドバイスをいただいたように音声認識を利用したインタフェースを追加することです。かなり大幅な追加実装が必要ですが、精力的に取り組んでいきたいと考えています。
未踏の開発を通して得た知識と知見は、研究所の仕事にも確実に生かされています。また、未踏のプロジェクトを説明する過程で、いろいろな人から研究やソフトウェアのアイディアをいただくことができました。開発したソフトウェアや概念をコアに新しいプロジェクトを立ち上げていく予定です。（2010 年 9 月時点）

公開予定 URL: http://code.google.com/p/botspace/</td></tr>
</table>

（３）藤本　実　氏（mplusplus 株式会社　代表取締役社長）

テーマ名	身体表現を拡張するウェラブル大量フルカラーLED モジュール制御システムの開発	
	略 歴	1983 年 神戸生まれ 2007 年 神戸大学工学部 卒業 2009 年 神戸大学大学院工学研究科 博士前期課程修了 2012 年 神戸大学大学院工学研究科 博士後期課程修了 2012 年-2013 年 東京工科大学 メディア学部 助手 2013 年- mplusplus 株式会社　代表取締役社長 【主な受賞と栄誉】 2006 年 大学生・専門学生ストリートダンスコンテスト「BIG BANG!! OSAKA」特別賞 2007 年　DICOMO2007 シンポジウム　優秀プレゼンテーション賞 2009 年　DICOMO2009 シンポジウム　優秀論文賞、優秀プレゼンテーション賞 2010 年 アルスエレクトロニカ 2010 招待展示 2010 年 文化庁メディア芸術祭協賛事業第 16 回学生 CG コンテスト エンターテインメント賞 2010 年 アジアデジタルアート大賞 2010 インタラクティブアート部門 大賞・総務大臣特別賞 2011 年　NHK 教育デジスタ･ティーンズ「ダンスムービー選手権」優勝 2011 年　UbiComp2011 Best Video Award 2012 年 神戸大学学長表彰
テーマ概要	本プロジェクトでは、身体と音楽と光の関係に焦点を当て、これらを動的に組み合わせることで身体表現を拡張することを目的としている。そのために、ダンスなどのパフォーマンスにおいて振付けを行う時と同じように、プログラミングや LED 等の専門知識がなくてもダンサー自身が身体に装着した LED の制御を行えるシステム「Lighting Choreographer」を開発した。	
石黒　浩 PM からの評価	提案するシステムを信念と熱意を持って取り組んだ。開発したソフトは完成度が高く、実際にアーティストが自由に利用できるものになっている。動きと音楽と光が融合した新しいメディアアートの分野を先導していける人材であると考える。	
開発者からのメッセージ	開発したシステムを利用して２つのパフォーマンス作品を制作し、世界的に有名なメディアアートフェスティバル「アルスエレクトロニカ 2010」にてパフォーマンス・展示を行ないました。世界中の人から好評を博し、海外からの講演・パフォーマンス依頼、メジャーアーティストからの出演オファーをいただきました。 今後はアーティスト向けである光のパターンを作成する仕様だけではなく、動きに反応するインタラクティブなシステムへの応用を検討しています。動きと光の関係をこれからも模索し、新しい表現を可能にするシステムへと発展させたいと思います。 関連 URL：http://www.dr-popeye.com/	

2009.下 本体

（４）松本　一輝　氏　(CareerLink Vietnam(Cong ty Nhat Hien) CTO)

<table>
<tr><td>テーマ名</td><td colspan="2">英文添削コーパスを活用した英文入力支援・校正ソフトウェアの開発</td></tr>
<tr><td> </td><td>略

歴</td><td>2007 年　京都大学工学部電気電子工学科　卒業
2007 年-2008 年　国土交通省
2008 年-2009 年　ランゲート株式会社 CTO
2009 年-2011 年　フリーランスソフトウェアエンジニア
2011 年　CareerLink Vietnam(Cong ty Nhat Hien) CTO（2013 年 4 月時点）</td></tr>
<tr><td>テーマ概要</td><td colspan="2">ユーザがコンピュータ上で英語文章を入力する上で、英文中に含まれる文法上の誤り指摘、並びにより適切と考えられる表現の提案を自動的に行うためのクライアントサーバシステムを開発した。本システムは Web ブラウザ上で動作するものであり、Web ブラウザを端末として利用する Web メーラーやソーシャルネットワーキングサイト等、多くの Web サービスで透過的に利用可能である。本システムを活用することで英語ノンネイティブが持つ言語障壁が緩和され、グローバルなビジネス・コミュニケーション活動の更なる促進に資することが期待される。
 </td></tr>
<tr><td>勝屋　久 PM からの評価</td><td colspan="2">従来のワープロソフト等に組み込みの「英文入力校正ツール」の単語のスペルミスの領域を超えて、ネット上の人手によって作成された豊富な数のコーパス(データ)を利用し、文章自体にネイティブに与える「違和感」を機械的に指摘・校正することを支援するソフトウエアの開発をした。オンラインで展開される各種の語学学習 Web サービスにおいて、記述言語が英語であり、かつインターネット上に公開されているものを対象としてデータの分析を行い、これにより「添削前の誤りを含んだ文」及び「添削後の正確な文」それぞれについての構文解析データを生成し、これを構文木データベースに蓄積する。誰もが犯しがちな作文ミスは、似通った文脈において、すでに誰かの手によってオンライン上で引き起こされているはずであり、また、別の誰かの手によって添削がなされているはずである。つまり現在作成中の英文について、この構文木データベースを横断的に検索することで、類似した過去の誰かの過ちを発見することができ、その添削データを基に入力文を機械的に校正することが可能となる。このデータベースに対して高速にリアルタイム探索を行う API サーバソフトウェアの開発を行うことで、オンラインで動作可能な、全く新しい英文入力・校正支援アプリケーションの実現が可能となる。
いままでにないユーザーインタフェースと利用可能なレベルまで開発できたことの開発実現力・情熱・独創性は評価できる。特に、コーパス（データ）により構築される構文木データベースの構築において、パフォーマンスを最適化するために、データベースを数多くの小規模サブデータベースに分割し、それぞれが PC サーバ上で運用可能なサイズに留めることや英文解析等を行うワーカープログラムも同様に分散処理化し、ピーク負荷に合わせた動的なワーカ数調整等、柔軟な運用が可能となる設計など開発面においても創意工夫をした努力を認めたい。また、最終報告会では多くのお客様にも賞賛され、確実に多くの人のニーズを満たすソフトウエアであることが確信できた。クリエィティビィティ・卓越した開発実現力・ソフトウエアの社会的有用性の観点を考慮し、松本一輝氏をスーパークリエータとして強く推薦したい。現在、パブリックアルファ版の公開をめざして準備中である。期待をしたい。</td></tr>
<tr><td>開発者からのメッセージ</td><td colspan="2">Lingo プロジェクトの実用化を目指し、引き続き開発を継続しています。未踏成果報告会時には見通せなかった様々な技術的課題に悩まされながらも、時には本業で採用したアルゴリズムにヒントを得ながら、問題解決に取り組んでいます。

ベトナム国内大手求職サイト運営会社 CareerLink Vietnam（Cong ty Nhat Hien）にて CTO 職に就任しました。かねてより得意としていた Web サイトのスケーラビリティ改善に加え、サイト上に蓄積されたテキストデータやユーザ行動データに機械学習を適用することでジョブマッチング率を改善させるなど、現地エンジニアと共に様々なプロジェクトに取り組んでいます。私生活では主にベトナム・ホーチミン市滞在、時折大阪や京都に顔をだす生活を続けています。（2013 年 4 月時点）

関連 URL：http://lingo-proj.com</td></tr>
</table>

2009.下 本体