2004 年度【未踏ユース】「スーパークリエータ」

未踏ユースは 2000 年度から始まった「未踏ソフトウェア創造事業」の一環として、より若手にチャンスを与えるべく、2002 年度より別の公募枠として開始した事業です。開発費用の上限を 300 万円とし、年齢制限（本年度は 28 歳未満）をもうけることで「未踏ソフトウェア創造事業」にチャレンジできるであろう資質・素養を持った若手開発者に多くのチャンスを与えています。

未踏ユース 3 年目である 2004 年度はプロジェクトマネージャー（PM）を昨年度に引き続き電気通信大学教授（当時）竹内郁雄氏に御願いするとともに新たに早稲田大学教授 筧捷彦氏にも御願いし PM2 人体制にて、21 件を採択して事業を実施しました。

未踏ユースの評価について

開発修了時の PM プロジェクトマネージャーの評価は以下の視点により行われました。（各 PM の成果評価「総括」より関連部分を抜粋。）

【竹内 PM】

平成 14 年度からの基本方針を踏襲し、未踏ユースでの評価は成果だけではなく、その人物の伸びを考えた。未踏ユースは若い人の将来の可能性に賭けることに本質がある。プロジェクトの短期的成果の評価だけで、伸びる芽を摘むことだけは避けたい。今年度の採択者のスーパークリエータの選定にあたって、同レベルであれば、例によって若いほど敷居を低くするという方針はこれまでと同じである。

[参考：平成 14 年度の竹内 PM の評価方針]

未踏本体では、未踏性、発展性、完成度、生産性、戦略性、意外、研究/ビジネスという多数の項目にわたって、A+、A、A-、B+、B、B-、C という 7 段階評価をコメントつきで行なったが今回ユースではそれを行わなかった。

それは「短期間の成果」だけで判断したくなかったからであり、ユースはより人物本位で評価すべきであり、将来の可能性を大事にすべきと考えた為である。具体的な判定基準は才能評価と（プロジェクト期間の）成果評価を半々して合算して行なった。従って才能評価が高くても、この期間に得られた成果がちょっと少ないと思われたりすると称号に達しない場合がある。また、才能評価については年齢が上の人のほうを若干厳しめに評価した。

全文は http://www.ipa.go.jp/jinzai/esp/2004youth/mdata/99.takeuchi_pm.html を参照

【筧 PM】

開発成果としては仕上がりのレベルにいくつかのものが生じた。すでに公開して広く使ってもらうに至っているもの、仕上がっているけれどビジネスとしての道を考えていて公開していないもの、公開するにはまだ幾つかの作業を残しているものの違いである。しかし、そのいずれも、一応できあがったね、といって差し支えないだろう。よく頑張ってくれたと思う。

その中で、開発成果が、他の人に使ってもらってみる段階までに到達し、作者の持ち前の感性を色濃く反映したものを高い完成度で仕上げた人たちに称号を与えたい。

全文は http://www.ipa.go.jp/jinzai/esp/2004youth/mdata/98.kakehi_pm.html を参照

前記視点により評価をして頂いたところ以下のようになりました。

- ユース枠のスーパークリエータ　　：7 名（7 プロジェクト）
- ユース枠のスーパークリエータに準ずる：4 名（3 プロジェクト）
- その他クラス　　：11 プロジェクト

なお、「ユース枠のスーパークリエータ」の評価を得たのは以下７名です。
（氏名五十音順。敬称略。年齢は申請時）

安達	宜隆	22歳	（竹内	郁雄PM）
井尻	敬	23歳	（筧	捷彦PM）
小林	由佳	19歳	（竹内	郁雄PM）
笹田	耕一	24歳	（筧	捷彦PM）
関	愛	19歳	（竹内	郁雄PM）
山﨑	秀輔	21歳	（筧	捷彦PM）
山本	峰章	27歳	（筧	捷彦PM）

※ 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） 安達　宣隆　氏（日本アイ･ビー･エム株式会社　ソフトウェア開発研究所）

テーマ名	複数 PC 間データ自動同期ソフトウェアの開発	
	略 歴	1981 年　千葉県生れ 2000 年　東京大学教養学部理科Ⅰ類　入学 2004 年　東京大学工学部システム創成学科知能社会コース卒業 2006 年　東京大学大学院工学系研究科精密機械工学専攻修士課程　修了 現在　日本アイ・ビー・エム株式会社 【主な受賞と栄誉】 2003 年　Microsoft 主催 ノータッチデプロイメントプログラミングコンテスト　ユーティリティ部門最優秀賞受賞 2004 年　Microsoft Imagine Cup 2004　日本予選３位入賞
テーマ概要	PC の値段が下がり、また仕事や学業において PC の必要性が高まったことによって、複数台の PC を利用する人は多くなってきている。このような場面で問題となるのはデータの管理である。すなわち、データファイル、メールデータ、アプリケーションの設定などを、ユーザーがきちんと同期する必要が生じる。 現在、利用可能な技術としては、Windows 搭載のオフラインフォルダ、インターネットのストレージを利用、ソフトウェアの利用などの方法が考えられる。　しかし、これらの技術はどれも一長一短があり、ユーザーのニーズを真に満足させているとは言い難い。そこで、新たにソフトウェアを開発することを提案する。この新ソフトウェアの特徴は以下の通りである。 (1) 3 台以上の PC 同期を考慮 (2) プラグイン形式 (3) プラットフォームには JAVA を利用	
竹内　郁雄 PM からの評価	安達君はプロジェクト期間は修士 1 年であったが、本業は 3 次元 CG とか CAD/CAM の研究であり、こういったテーマとは異なっている。すなわち、学校の外でのサイドワークとして開発を進めたことになる。未踏ユースにはこういうサイドワークでも力を十分に発揮できる人がときどきいる。 安達君のソフトウェア開発への取組みの姿勢にはダレのない独自性を感じさせるところがある。実際、PM に対する月毎の報告にまったく抜けがなく、 PM としては、プロジェクトの進行がよく把握できた。 この提案の売りは、同期を取りたい情報（ メール、ブックマーク、テキストファイル、 etc）の種類に応じて、 OS や処理ソフトのたとえばファイル形式や文字コードなどの段差を埋めたきめ細かい同期が行なえる仕組みの基本をつくったことである。つまり、 Java さえ動く環境であれば、基本同期メカニズムのコアと、同期に関する基本クラスが用意されているので、それを継承することによって簡単に個々のソフト向けのプラグインできるようにしたことである。最初から汎用同期プログラムをお仕着せで用意しなかったのが、将来の発展性を予感させるうまい方法論だった。これによって、単なるファイル同期を超えた「意味同期」のようなものが可能になったと思う。 安達君の緻密な段取りと、プロジェクト期間中に目標とした特徴をすべてもつソフトウェアを実証的に開発し終えた能力に対して、未踏ユースのスーパークリエータの称号を送りたい。	
開発者からのメッセージ	無事、修士論文を提出し、３月に大学院を卒業しました。４月からは社会人となり、相変わらずソフトウェア開発の仕事に就いています。	

（２） 井尻　敬　氏（東京大学　情報理工学系研究科　コンピュータ科学専攻）

井尻氏は 2005 年度上期にも竹林 PM から/スーパークリエータと評価

テーマ名	スケッチベースの草花のモデリングシステムの開発	
	略 歴	1980 年　神奈川県生れ 1999 年　神奈川県立新城高校卒業 2004 年　東京工業大学 理学部　情報科学科卒業 2004 年　東京大学 大学院 情報理工学系研究科 コンピュータ科学専攻修了 現在　東京大学 大学院 情報理工学系研究科 コンピュータ科学専攻博士課程 【主な受賞と栄誉】 ・2004 年　画像電子学会 VisualComputing シンポジウム 2004 VC 賞ポスター部門
テーマ概要	手描きスケッチによる草花のモデリング技術と、生物学における花式図と花序の構造理論を組み合わせることにより、きわめてリアリティの高い３次元草花画像のモデリングシステムを開発した。また、スケッチ操作および花式図・花序構造定義操作のいずれにおいても、使用しやすく、かつ汎用性の高いユーザインタフェース利用により、初心者であっても複雑な草花形状や構造パターンをきわめて短時間にモデリングすることが可能であり、既存の類似システムを凌駕する画期的なシステムとなった。	**3D Flower Creator:** **スケッチ入力による花のモデリングツール**
筧　捷彦ＰＭからの評価	井尻さんは、修士課程の学生である。研究の一環として、草花モデリングシステムを開発した。井尻さん自身が草花のモデリングを通して“生け花”をしたい、楽しみたい、という人である。タブレットの上でさっとペンを走らせると葉ができ、花びらができ、花が咲く。実に楽しいインタフェースをもった作品に仕上がっている。 このシステムは、開発者自身も課題として上げているように、いくつかの機能追加が望まれる。まず、スケッチベースのシステムとしたことから、生成できる花弁が楕円状のものに限られてしまっている点の改善がある。対応できる形状（ハート型など）を増やすことや、一般的なモデリングソフトからのインポートをサポートすることなどを考えているという。“トポロジー”については、現時点の花序エディタでは、利用できるのが 8 パターンに限られている。新たにパターンを加えることで、モデリングできる花の種類を増やしたいという。これらの改善を施して、より多くの人に愛用されるシステムとして世の中に広めていって欲しい。 開発者は、さらに、このシステムを基に、植物全体がモデリングできるシステムへと展開して行きたいという。活け花などの芸術が、 CG で表現できるようにしたい、という夢を近い将来に是非実現してほしいものである。そのときには、それこそ“本ちゃん”のスーパークリエータとなる。	
開発者からのメッセージ	本プロジェクトの開発成果は、2005 年の ACM SIGGRAPH において、"Floral diagrams and inflorescences: Interactive flower modeling using botanical structural constraints"という題目で学術論文として発表いたしました。詳細は、下記の開発 URL からたどれます。 現在は、開発成果である花のモデリングソフトをベースに、植物全体のモデリングをサポートした Flower Creator の開発を行なっています。今後とも、複雑で美しい植物の形状を、人間が意図的にかつ簡単にデザインできるシステムを目指して開発していきます。 関連 URL：http://www-ui.is.s.u-tokyo.ac.jp/~ijiri/	

（３） 小林　由佳　氏（株式会社テクノフェイス）

テーマ名	漫画設計支援システム「POM」の開発	
	略歴	1984 年　北海道生れ。 2005 年 3 月　函館工業高等専門学校　情報工学科　卒業 2005 年 4 月　株式会社メデック　入社　装置部電気設計 Gr　所属 2006 年 3 月　株式会社メデック　退社 2006 年 4 月　株式会社テクノフェイス　入社 【主な受賞と栄誉】 ・2004 年　精密工学会北海道支部学術講演会にて「優秀プレゼンテーション賞」受賞 ・2005 年　情報処理学会 第 47 回プログラミングシンポジウムにて「山内奨励賞」を受賞

テーマ概要	漫画制作を支援するソフト comic studio 、 comic works は、漫画仕上げ工程を主に支援しており、ネームに関してはアナログで地道な作業を前提としている。しかし、本ソフトウェアでは漫画制作を設計段階から PC 上で行なえる上に、ユーザーが試行錯誤すべき部分をすべて代行・提案してくれる。（「制作」ではなく「設計」という言葉をあえて用いたのはこういう理由からである。） 本ソフトウェアは一見人間にしかできないと思われるネームのコマ割を行なう。コマ割はある程度の規則性が確認できるので、パターン化できると考えられる。また漫画のジャンルによっても作品全体のコマ割の特徴が変化する。これらの特徴を機械学習を用いて学習した上でコマ割を行なうシステムを開発する。 従来の漫画制作支援ソフトとはまったく違った方向からのサポートソフト POM によってあなたも漫画家になれる。
竹内　郁雄ＰＭからの評価	自分がいま困っていて必要なものを開発する場合、倍の力が出るものである。率直なところ、採択時点の小林さんの IT スキルはほかの未踏ユース開発者に比べて心配なレベルであった。しかし、プロジェクトが立ち上がったことにより、必要なものは必要なものとして IT スキルは急速に立ち上がった。それでもまだおお凄いというレベルではないが、一旦立ち上がれば、あとはどんどん伸びるものだ。 多数のアルバイトにお願いして作成したというプロ漫画家のデータベースはそれ自体が貴重な成果だ。1 万 2000 ページを超える漫画から収録したとは半端ではない。アルバイターは漫画を読みながらのバイトなので安いアルバイト料でも力が入ったのかもしれない。 もっとも、ネーム作業支援システムとしての成熟度・完成度は満点とはいかない。実使用に耐えるようにするには、構図検討機能、ドロー機能、コマ修正機能など、まだまだ作り込みが必要である。しかし、このようなシステムができるということを実証するところまで実装できたことは高く評価できる。好きこそものの上手なれで、心配だったプログラム作りもこなせた。計画書よりも進んだところもいくつかある。これを引っ下げてプロ漫画家デビューしたいというのだから、システムはこれからもっと良くなるだろう。 その若さ、ユニークな資質、テーマの選択、実証的実装、漫画の実力（文章力もある ― そりゃそうで、文章が書けなきゃ漫画は描けない）、この後の展開への努力、これらを総合して、小林さんにスーパークリエータの称号を与えたい。ぜひ今後も伸びてほしい。本人は漫画部門でもらいたいだろうが…。
開発者からのメッセージ	構図検討機能・ドロー機能・コマ修正機能が実装に至っていない。現在は、それら機能のアルゴリズムを開発しつつ、新たな追加機能を検討中。また、開発プログラム全体の見直しと、不具合箇所の洗い出しを行なっている。 未踏ユース修了後、装置製造メーカーに就職し多忙な日々を過ごしておりました。今春より株式会社テクノフェイスへ所属が変わり、商品化を目指し本格的に開発を再開する予定でおります。また、プロ漫画家デビューの夢は捨てずに創作活動は今も継続中です。

（4） 笹田　耕一　氏（Heroku, Inc.）

テーマ名	Ruby プログラムを高速に実行するための処理系の開発

略歴

【学歴・職歴】
2003 年　東京農工大学工学部情報コミュニケーション工学科　卒業
2004 年　東京農工大学大学院工学研究部情報コミュニケーション工学専攻　卒業
2006 年　東京農工大学院工学教育部電子情報工学専攻　博士後期課程　退学
2006 年　東京大学大学院 理工学系研究科 創造情報学専攻 助手
2007 年　東京大学大学院 理工学系研究科 創造情報学専攻 助教
2007 年　東京大学大学院情報理工学系研究科 博士（情報理工学）取得（論文博士）
2008 年　東京大学大学院 理工学系研究科 創造情報学専攻 講師
2012 年　Heroku, Inc.（現職）

【主な受賞と栄誉】
2008 年　第 1 回 第 1 回楽天テクノロジーアワード Ruby 賞
2008 年　第 7 回北東アジア OSS 推進フォーラム 日中韓 OSS 賞
2008 年　IPA 第 4 回（2008 年度）IPA 賞（オープンソフトウェア部門）
2007 年　独立行政法人 情報処理推進機構（IPA）2007 年度日本 OSS 貢献者賞
2010 年 第 9 回　船井研究奨励賞、公益財団法人船井情報科学振興財団

テーマ概要

Ruby プログラムを高速に実行するための処理系 YARV : Yet Another Ruby VM を開発した。YARV では、さまざまな最適化を実装し、基本性能で 10 倍程度の高速化を実現した。引き続き JIT コンパイラ、AOT コンパイラをより洗練されたものへ仕上げるとともに、Ruby 処理系との統合を図り、次期 Ruby（Ruby2.0）の公式実装 Rite への採用を目指す。

具体的な開発項目はつぎのとおりである。
(1) Ruby プログラムを表現可能な命令群と仮想計算機の設計・開発
(2) Ruby プログラムを(1)の命令セットへ変換するコンパイラの開発
(3) JIT(Just in Time) コンパイラの開発
(4) AOT(Ahead of Time) コンパイラの開発

筧捷彦 PM からの評価

開発者の笹田耕一さんは、大学院博士課程に在籍している。プロジェクト自身は、笹田さんのこれまでに情報系の専門教育で培ってきた知識・能力をすべて発揮して行われている。施した最適化の手法もそうである。一群の処理系を開発するのにあたって、言語処理系というプログラムがもつ特性を活かして、多重にブートストラップを行う形をとっていて、実際に手で行ったコーディングの行数が 7000 行程度であるというものそうである。あまりに見事にやり遂げているので、これは笹田さんが育った教育課程そのものが素晴らしかったのであって、笹田さん個人の能力に由来するものでないというやっかみもしてみたくなるほどである。とはいえ、これだけのものを仕上げる力は、スーパークリエイターと呼んで差し支えないだろう。

笹田さんは、 Ruby 創始者とも連絡をとり、予定されている Ruby の 2.0 版への改訂にあたっては開発した YARV をそのエンジンとするように働きかけているという。笹田さんは、また、日本 Ruby の会の発足にも協力し、 Web マガジン Rubyist Magazine の発行も行うなど、 Ruby そのものの普及・啓発にも貢献している。見方を変えれば、今回のプロジェクトも、この日本発のプログラミング言語 Ruby にそこまでほれ込んでいるからこそ、できたことであるといっていいだろう。

開発者からのメッセージ

この後 2 回未踏プロジェクトに採択して頂き，合計で 3 回，未踏プロジェクトにてご支援頂きました．

このおかげもありまして，開発した VM は Ruby 1.9.1 として 2009 年 1 月にリリースされました．さらに，その後開発が進みまして，2013 年 2 月に Ruby 2.0 をリリースすることが出来ました．現在、Ruby 2.1 のリリースに向けて開発を進めています。

現在，大学の教員を辞して PaaS を提供している Heroku, Inc.という会社で Ruby 処理系開発に専念しています．もうすぐ YARV 開発を初めて 10 年になりますが，今後とも皆様の手に届くソフトウェア開発に励んでいこうと思います．

関連 URL：http://www.ruby-lang.org/

（5） 関　愛　氏

テーマ名	メールによる懸賞応募システムの開発

略歴	
	1984 年　大阪府生れ 2001 年　北海道有朋高等学校　中退 2001 年　大学入学資格検定　合格 2002 年～現在　フリーの SE・プログラマーとして活動

テーマ概要

提案は、メールによる応募システムをメールアプリケーションサーバ James によって開発することである。

開発予定のシステムは、大きく分けると応募受付と管理画面の 2 つの処理に分かれている。応募受付では、ユーザからの応募メールを受信し、宛先からどのキャンペーンに対する応募かを判断し、キャンペーンごとに設定されている処理（ 抽選や顧客情報の登録など ）を実行する。管理画面では、キャンペーンの登録や詳細設定、抽選の実行、当選者の管理、メールの自動配信などを行うことができる。

メールによる応募システムは、入力用の専用インターフェースを必要としないために、汎用性が非常に高い。汎用性が高いためにさまざまなタイプの応募で利用でき、ユーザのメーラという入力用インターフェースさえあれば、キャンペーンタイプや企業の違いに関わりなく、それだけですべての応募が出来てしまう。すなわち、コストの削減にもつながる。

竹内　郁雄ＰＭからの評価

このプロジェクトに技術的に特段の高い先進性はない。しかし、独創性は高い。ともかく着眼点が優れている。懸賞応募という日常行為に、これまたユビキタスに日常行為化した携帯メールを結びつけた着眼点がいい。 Web を使った応募にくらべてずっと少ない手間で懸賞に応募でき、かつ発信者のメールアドレスが自動的に届く。後者は懸賞キャンペーンを行なっている企業にとっては便利この上ない。もっとも、これは応募者にとっては応募しただけでメールアドレスが知られてしまうので好ましいことではないかもしれない。そこで、多数の企業の懸賞キャンペーンを共通に請け負うという新しいビジネスモデル「ハピメル」が生まれたわけである。

ハピメルでは、応募者情報が共通利用されるので、応募者は自分のメールアドレス等を応募先によらずに 1 回だけ登録すればよい。これも懸賞応募へのバリアを低くする効果がある。また、企業には応募者(顧客 ）情報をハピメル側で制御して渡すことができる。これにより、応募者と企業双方がうまい折合いで満足できるビジネスに発展する可能性がある。

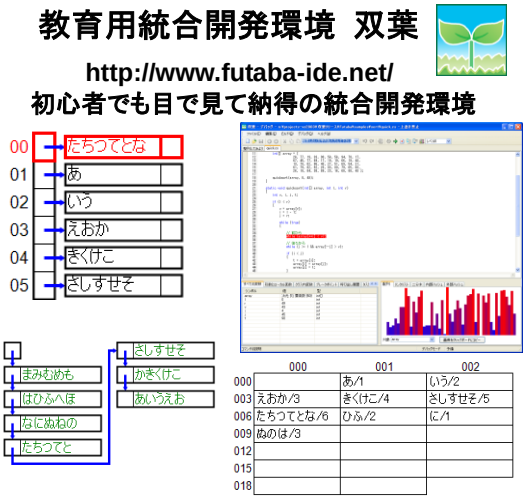
このようなソフトの開発はビジネス化の成果を見てから判断したほうがいいのだろうが、若い関君への景気づけのために、ビジネス化を前提に未踏ユースのスーパークリエータの称号を与えたい。

開発者からのメッセージ

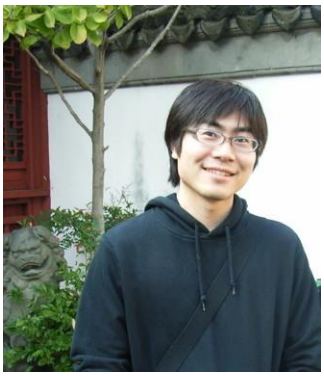
現在、支援企業と共にハピメルの事業化に向けて活動中です。システムはベータ版として公開できるレベルにまで仕上がってきており、近日中にはテストサービスを開始する予定です。また既に頭の中にある、メールを利用した様々なサービスのアイデアを実現すべく、今後も精力的に開発を続けていくつもりです。未踏事業の素晴らしさを一人でも多くの人に認知してもらえるよう、主に一般ユーザを対象としたサービスの提供に励みたいと思います。

関連ＵＲＬ：http//www.genux.jp
http//www.hapimel.com

（６） 山崎　秀輔　氏　（Goldman Sachs & Co. Technology Division）

テーマ名	情報教育に特化した視覚表現豊かな統合開発環境「双葉」の構築	
	略 歴	1982 年　大阪府生れ 2003 年　大阪大学工学部電子情報エネルギー工学科　入学 2007 年　大阪大学電子情報エネルギー工学科卒業 2009 年　大阪大学大学院情報科学研究科情報ネットワーク学専攻卒業 2009 年　ゴールドマンサックス証券入社 2013 年　Goldman Sachs & Co.入社（2015 年 5 月時点）
テーマ概要	アルゴリズムの学習は難しい。そのアルゴリズムを実装したプログラムを実際に実行してみても、動的に変化するものが多くて追いかけきれない。特に初学者は、すでに理解したはずのアルゴリズムが実装されているソースを理解するのに七転八倒する。 そこで初学者向けの統合開発環境「双葉」の開発を行った。対象とするプログラミング言語には、C++を選んだ。「双葉」が備える主要な機能は、「初学者向けインタフェース」「各種データ構造に対応した可視化コンポーネント」「学習を支援するサンプルプログラム」の三つである。	
筧　捷彦 PM からの評価	山崎さんは、情報系学部の大学生である。初めてプログラミングを学び、アルゴリズムとデータ構造を学ぶときの難しさを克服する支援を目指して、統合開発環境“双葉”を作り上げた。ＰＣの上で広く使ってもらおう、という意図をもって，.NET framework の上で組み立てたシステムである。 プロジェクト開始後、managed C/C++で生成した CLR コードに対してこの API でアクセスして得られるものからデバッグ情報を復元する方法が公開されていないことが判明した。マイクロソフト社に問い合わせたが、公開しないとの回答しか得られなかった。やむを得ず、初学者に使ってもらうプログラミング言語を C#に限定することなってしまった。やむを得ないことではあったが、残念なことであった。 “双葉”には典型的なデータ構造を可視化する機能がついていて、アルゴリズムの働きを目で見て理解することができる。すでに公開してユーザもついてきている。何より、山崎さん自身の書いた“教科書”が用意されていて、実習機能付オンライン教科書になっているところが素晴らしい。ここまで１人で仕上げられたのは、未踏ユースのスーパークリエータというにぴったりである。	
開発者からのメッセージ	双葉は初学者用の C#統合開発環境です。 整列や二分探索木、LinkedList など、実用度の高いアルゴリズムの教科書があらかじめ組み込んであることに加えて、プログラム中に存在するデータ構造を可視化することもできます。 「C#が JIS に制定されたことで C#を学ぶ初学者も増えていくだろう」という皮算用(?)のもと、日々開発に勤しんでいます。 ニューヨークの証券会社でソフトウェアエンジニアとして勤務しております。職場は日本人のいない極めてグローバルな職場環境となっており、英語ノンネイティブの私が管理職として働くにはいささかチャレンジングな環境ですが、未踏で伸ばして頂いた技術力を強みになんとか楽しくやっております。（2015 年 5 月時点） 関連 URL：http://www.futaba-ide.net/	

（７） 山本　峰章（現在：酒徳　峰章）氏　（ウノウ株式会社プログラマー、くじらはんど　代表）

テーマ名	日本語プログラミング言語の開発	
	略歴	1976 年　愛知県生れ 1999 年　上海の華東師範大学 対外漢語学科 卒業 2000 年　不動産関連会社にて SE として勤務 2003 年　フリーランスでソフトの開発・執筆活動 2004 年　ウノウ株式会社にてプログラマーとして勤務 2008 年　株式会社八角研究所の技術顧問を兼任、現在に至る 【主な受賞と栄誉】 ・2001 年　オンラインソフト大賞入賞、ＯＳＰ ・2001 年　窓の杜大賞　作者賞入賞(窓の杜)
テーマ概要	日本語によるプログラミングが、初心者にもやさしく、熟達者にも実用的になるプログラミング言語を設計し、その開発環境を提供することを目的とする。合わせて、そのプログラミング言語でのプログラミング入門となるテキストなども用意する。開発者は、すでにこうした試みを展開してきており、その経験をもとに、よりよい、そしてオブジェクト指向も徹底して取り込んだ日本語プログラミング言語の開発を行った。 開発目標であった、分かち書きを必要としない、自然な日本語として手順を書き表すことが可能になっている。オブジェクト指向の考え方を大幅に取り入れた設計ともなっている。さらに、定型処理のための命令を 770 個以上も組み込んで、業務をこなすためのプログラムを手軽に作成することができるように仕上げている。加えて、これらの命令をうまく選び出す －日本語の単語を選び出す、と言い換えてもよい－ ための命令一覧を備えたエディタを用意して、プログラミングが簡単に行える環境も提供している。	
PM 筧捷彦からの評価	山本さんは、日本語プログラミング言語“なでしこ”とそのプログラミング環境を仕上げて既に公開している。誰でもがＰＣの上で定型的な作業をさかさかと日本語でプログラム化してしまえるというもので、豊富な組み込みの命令群を備えていることもあって、すでに多くの利用者を得ている。なにより、これらの仕組みをすべて独学で仕上げたという、まさに、“下町の”プログラミングの達人である。山本さんは、まごうことなきスーパークリエータである。	
開発者からのメッセージ	「なでしこ」は、未踏終了後も、日々開発を続けています。現在も月１回のバージョンアップを継続しています。また、週１回、「仕事に役立つプログラミング」(日経 PC オンライン)でなでしこのコラムを執筆しています。ダウンロード数も順調です。日本語プログラミングの魅力に加えて、日々の雑用を片付けるライブラリを多数包括しています。これからもマイペースに機能を追加していこうと思います。 また、プログラミング関連の執筆も多くしています。近著に「なでしこ公式バイブル」「実戦バグ管理」など。今後もプログラミングの楽しさを伝えるために、なでしこの開発や書籍の執筆をしていきたいです。 関連 URL：http://nadesi.com	