

プロジェクトマネージャー: 越塚 登 PM

(東京大学 大学院情報学環 教授/YRP ユビキタス・ネットワーキング研究所 副所長)

1. プロジェクト全体の概要

今回は 3 つのプロジェクトを採択した。そのうちの 2 つは、Web ベースのユーザーサービス構築を目指すもので、一つがオンラインシラバスのプラットフォームを構築しようとするもの、もう一つはオンライン版の飲食店のメニューシステムである。もう一つは、この二者とは多少異質なもので、音楽データ管理や再生を主要なアプリケーションとしたブラウザを開発するというものである。

いずれも、すでに発想やアイデアというレベルでは、十分に有用性がありキラリと光るものがある。またプロジェクトの規模的にも、うまい具合に数ヶ月で個人レベルで開発してもなんとかなるものであった(そういうものを採択したつもり)ので、最終成果発表会の時に、面白いプレゼンテーションができるというだけでなく、実用に近い形でのサービス構築までもっていくことを念頭に指導、プロジェクト運営を行なった。

実施期間中は、ブースト合宿による発表とその時に指導、各実施場所を訪問しての指導、3回の東京合宿(10月、12月、1月)、最終発表会、といったような機会を通じて指導を行なった。ほぼ、一月に一回程度はなんらかの形で実際に会って指導したということになる。

今回、クリエイター 3 組のうち、2 組は順調に進んだが、1 人鶴田さんに関しては事業期間を通じて体調の悪い状態が続き、上記の指導の機会もキャンセルせざるを得ない形となって、本人も十分な進捗ができなかったと思うが、私のほうも十分な指導ができなかったのが残念である。

残りの 2 組は、テーマある意味で提案時点で完成度が高いものであったため、指導する側も、実用性を目指す、ある意味でつまらない非創造的な作業が必要とされるし、一方で更なるアイデア出しを突き進むと使い物にならないものになっていくというあたりにバランスをどのように指導するかといったことが悩みであった。他の PM から頂くアドバイスも両面あり、私自身も少し迷ったところがある。

2. プロジェクト採択時の評価(全体)

今回は、特に、全体を通じた一貫した評価軸は設定できなかった。基本的には、数ヶ月の

短期間で破綻せずに実用に近い形での実現可能性が高く、構築するものの有用性に意義が感じられ、かつ自分が指導可能な内容という観点で選んだ。

次に各プロジェクトの採択時の評価を述べる。

まず、「大学で学べる科目を最大限に活用する時間割ナビシステムの開発」であるが、本提案は、複雑化する大学のシラバス構造及びその構造の中から、学生本人が自分の望む科目の履修計画を立てるスケジューリングが困難化しているという、現状の大学の課題の解決を目的としている。

そのために、まずシラバス情報を分析した上で、様々な履修上の制約を取り入れ、自分の興味や好みにあった時間割を構成するサービス及びそれを実現するシステムの開発をする。問題意識も共感できるものがあり、アルゴリズム設計とコーディングを適切に行なえば、実用的かつ、未踏事業期間で十分に開発可能な規模であると考えられる。

現在、大学の履修条件などは複雑化しており、完全に機械的に処理できないケースも多いため、そうした条件や制約の正確性を追求するよりは、むしろ、学生の視点にたつて、学生の関心のある基準を反映するなど、現状の提案を更にブラッシュアップした上で、すぐにサービス開始が可能なシステムを開発することが期待される。

二番目は、「ユーザ情報を考慮した次世代メニュー提示・注文システム」である。本提案は、飲食店などで、利用者(顧客)の preference に応じて自動カスタマイズされた注文メニューを提示するシステムである。特に、チャレンジングな技術を実現しようというものではないが、クリエイタの実生活体験にも根ざしているとも思われ、地に足のついたアイデアと発想だと考えられる。システムの規模や難易度的にも、クリエイタが未踏期間の短期間で開発を完了することが可能そうである。非常に実用性も高く、飲食店以外でも、様々なバリエーションと展開が考えられる。未踏事業終了時には、サービスインできることも目指して、実用性の高いサービスを開発することが期待される。

三番目は、「縦空間・レイヤー融合構造直感的楽曲ファイルブラウザ」である。ハードディスク型の音楽プレイヤーが普及する中で、膨大な楽曲コレクションの中から、どのように曲を選んで再生するかということは、これまでも様々なところで課題とされてきた。しかし現状では、まだそれに応える決定版となるようなシステムがあるわけではなく、本提案では、こうした課題にチャレンジしようとしている問題意識は評価できる。

ただし、その問題に対するアプローチとしては、ユーザビリティ等の観点から、現状の iTunes 等の一般的な楽曲選択及び再生(演奏)インタフェースに対する優位性を主張するために、クリエイタが現状の提案を更にブラッシュアップする必要があると考える。

したがって、本未踏事業期間の中で、更に検討を進める、大量の楽曲を利用して、適切または快適な音楽再生を実現できる、より洗練された、使いやすいユーザインタフェースを開発することが期待される。

3. プロジェクト終了時の評価

全体としては、2組については、最終的には、ある程度完成度をもった試作はできたと感じている。特に、アクティブシラバスのほうは、今後も開発や展開を続けていけば、かなり実用性の高いサービスを確立できると考えている。メニューシステムに関しては、やや実サービスへの距離がある。クリエイターがまだ学生であるせいもあるが、社会人になりビジネスセンスを持った状況であれば、もう少し違う方向に展開できたと考えられる。鶴田さんに関しては、上でも述べたように、健康問題もあり、十分な進捗ができておらず、不十分な状態でプロジェクトが終了しているので、大変残念である。