

プロジェクトマネージャー：後藤 真孝 PM
（産業技術総合研究所 情報技術研究部門 首席研究員）

1. プロジェクト全体の概要

日本の情報技術をより一層振興し、特に情報技術開発に相応しい人材を発掘し、育成しようとする目的で、2000 年度より始まったのが「未踏ソフトウェア創造事業」である。この未踏ソフトウェア創造事業は、だれもが開発者（クリエイター）として応募できるものであったが、これに対し一定年齢未満の若手開発者に限定して、人材を発掘・育成しようとして 2002 年度から始まったのが「未踏ユース」である。以下では、両者を区別する場合に前者を「未踏本体」、後者を「未踏ユース」と記述する。2002 年度スタート時点では 28 歳未満が若手とされていたが、2008 年度からは 25 歳未満となり、より若い年齢層へとフォーカスが強まった。また、当初の「未踏ソフトウェア創造事業」という名称が、2008 年度からは「未踏 IT 人材発掘・育成事業」に変わり、人材の発掘と育成という視点がより明確なものとなった。また、開発者もクリエイターと呼ばれることとなった。2011 年度からは未踏本体がなくなって未踏ユースに相当する 25 歳未満を対象とした事業だけが残り、これを以下では「未踏」と呼ぶ。

未踏では成果も重要であるが、

- 若い才能を伸ばすこと
- 仲間たちとの交流を深めること

が重要であり、担当 PM 毎に独立的に運用するのではなく、連携しながらプロジェクト合同での会議（ブースト会議）や成果報告会を実施している。クリエイターは、自分の開発案件について説明したり、同期のクリエイターや未踏（未踏ユース、未踏本体を含む）の先輩方から意見を聞いたりすることはもちろん、他の開発案件を理解したり、積極的に発言したりする機会を得ることができる。これは、未踏の人材発掘・育成事業としての効果をより一層増すことにつながる。また、プレゼンテーションや、それに対するレビューやコメントは、相互コミュニケーションを一層深め、クリエイターたちの自信にも繋がる。評価し合える仲間を作ることは、今後も切磋琢磨して成長していく若いクリエイターたちにとって、大きな財産になる。

2. プロジェクト採択時の評価（全体）

2014年度は、2014年1月9日から3月19日までの期間、プロジェクトを募集し、77件の応募があった。2014年度の応募状況・審査の概要を、2013年度と対照させて表1に示す。

表1 2014年度未踏採択状況 2013/2014年度比較表

	2013年度	2014年度
公募期間	2013/4/23～7/17	2014/1/9～3/19
応募総数	119件	77件
書類審査通過数	37件	33件
オーディション日程	2013/8/17～18	2014/4/19～20
総採択数	17件	14件
PM数	4名	4名
後藤採択数	4件	3件

採択審査は例年通り、書類審査とオーディション審査の2段階審査とした。後藤は以下のポイントを重視して採択案件を決定した。

- (1) 未来を切り開く夢のある提案
- (2) 愛を感じさせる提案
- (3) 本気な提案
- (4) とんがっている提案
- (5) 説得力のある提案

1次審査ではPM4名がそれぞれすべての応募書類を審査し、オーディション審査に残すべき提案を決定した。PM4名の順位付け推薦結果を持ち寄り、それらを集計した。PM4名の推薦順位で、より上位のもの重みが高くなる方式で集計して、PM間で協議をした結果、最終的に書類審査（1次審査）を通過した提案は33件となった。

オーディション方式の2次審査は、2014年4月19日（土）、20日（日）の2日間実施した。オーディション審査では、PM4名がそれぞれ33件について順位付けをし、それを元に総合順位を決定した。総合順位とそれぞれの提案に対する各PMのコメントを参照してPM間で合議の結果、今回は14件のプロジェクトが採択され、後藤担当分として採択されたのは3件となった。

以下、後藤担当として採択した3件について、採択時の評価を個別に述べる（掲載の順番は、提案申請のIPAでの受付順であり、評価とは無関係である）。

- **プロジェクト1**

- ユーザの好みを反映したメイク手法推薦システムの開発**

- (神武 里奈)**

- 顔の印象を変えることができるメイクを人間が手作業でする過程を支援するために、ユーザの顔画像に基づいて、魅力的な平均顔や、ユーザが希望する特定のなりたい顔に近づけるためのメイクを推薦するシステムの提案である。ユーザの顔に適したメイク、ユーザの好みのメイク、さらにはユーザの熟練度に応じたメイクが推薦できるシステムを目指している。

- 神武さんは、書類審査時点で例外的に詳細で丁寧に実現方法を検討した魅力的な提案書を提出しており、明確なビジョンを持って本システムを実現しようとしている点が優れている。既にユーザの顔画像からの顔の特徴点の検出や、顔パーツの比率の比較など、着実に着手し始めているため、まずは自身で考えた計画を少しでも前倒しして実施し、全力でプロジェクトを進めることを期待したい。しかし、実際にプロジェクトを開始すれば、事前の検討では想定していなかった様々な困難に直面することも予想される。提案内容だけに限定せずに幅広く挑戦して、大きな飛躍を遂げてくれることを期待したい。競合もある中で、どう成果を広めていくか、採択後の活躍が楽しみである。

- **プロジェクト2**

- 三味線演奏の総合支援アプリケーション**

- (濱中 敬人)**

- 日本の伝統楽器である三味線の演奏を練習しようとする初心者が、特殊な記譜法を持つ三味線楽譜を見ても演奏できない問題を解決し、経験者もより一層円滑に演奏できるようにするために、多様な練習や演奏の支援機能を持つアプリケーションを実現する提案である。楽譜の理解支援や、楽譜には記載されない情報の補足、スクロール表示や演奏評価、譜面編集・記録・共有機能など、三味線の演奏を総合的に幅広く支援していくことを狙っている。

- 濱中君は、自分自身で三味線の演奏に約十年間取り組んできており、その文化へ真剣に貢献したいと考えている点が素晴らしく、既に演奏音を入力として各音符と対応付けて楽譜をスクロール表示する部分まではプロトタイプシステムを作っている。今後は未踏の機会を最大限に活かし、提案内容だけに限定せずに挑戦して、大きな飛躍を遂げてくれることを期待したい。例えば、三味線の楽譜や通常の五線譜ですら、計算機が普及するよりもはるか以前に、音楽の演奏方法を記録するために発明された一手段に過ぎない。計算機を活用した演奏方法の究極の伝え方はどうあるべきか、三味線に限定せず伝統楽器全般をサポートした未来のワールドワイドな楽譜形式を探求するぐらいの野心を持って取り組んで欲しい。幅広い活躍が期待される。

- プロジェクト3

- 髪のもで音を感じる新しいユーザインタフェースの開発

(本多 達也)

音による空気の動きを振動や光に変換する小型デバイスを開発し、頭部等に容易に装着できるようにすることで、外界の音を髪のもで感じることを可能にする提案である。例えば、聴覚障がい者が提案デバイスを装着することで、人間の音声や外界の音を、その音によって変わる振動として感じるができるメリットがある。また振動するだけでなくデバイスが光ることで、周囲の人たちにも音が振動として伝わっていることが共有され、コミュニケーション手段として活用しやすくなる点が優れている。

本多君は、手話サークルを主催していて日常的に聴覚障がい者と接しており、提案するデバイスのプロトタイプをテストするところまで進めてきた上で、それを未踏でより洗練させて完成させ、聴覚障がい者の方々に広めて役に立とうと真剣に考えている点が素晴らしい。日常生活で使えるようにデバイスのデザインやサイズを検討し、装着箇所も髪のもに限定せずに様々な可能性を模索していくと、大きく飛躍していくはずである。本多君の情熱を活かして提案内容だけで満足せずに、複数デバイスを装着して方向もわかるようにする可能性や、健聴者も活用できる可能性など、広い視野で様々な挑戦をしてくれることを期待したい。

3. プロジェクト終了時の評価

プロジェクト開始後、2014年7月5日(土)、6日(日)の両日、合宿形式のブースト会議を開催した。また、2014年12月6日(土)、7日(日)の両日、中間合宿を開催した。これらは一般公開をしていないが、今期のクリエイターとPMに加え、OBやゲストも参加した。

2014年10月に後藤が全プロジェクトのクリエイターの開発拠点に赴いてプロジェクトレビューを行なった。また、2015年1月31日(土)、2月1日(日)には、後藤担当の3プロジェクトのクリエイター全員と、後藤PMが過去に担当したスーパークリエイターのOBが集まり、合同進捗ミーティング(合宿)を行なった。これは、成果報告会の発表練習も目的としていた。このプロジェクトレビューや合同ミーティングが、PMにとっては、プロジェクトの内容を的確に、深く理解する場であり、また、クリエイターにとってはダイレクトにPMからコメントを貰う良い機会であった。

最後に、2015年2月21日(土)、22日(日)の2日間に、成果報告会を開催した。これはブースト会議や中間合宿とは異なって一般公開されており、クリエイター、PM、IPAなどの関係者に加え、OBを含む外部からの参加者も加わった。

全体としては、後藤担当として採択した3プロジェクトのすべてにおいて、充分開発目標を達成した。未踏IT人材発掘・育成事業ならではの素晴らしい成果をあげることに成功し、それぞれのクリエイターに成長が見られた。