

プロジェクトマネージャー: 藤井 彰人 PM

(グーグル株式会社 エンタープライズ部門)

シニア プロダクト マーケティング マネージャー)

### 1. プロジェクト全体の概要

従来型のアプリケーション開発手法やテクノロジーだけでなく、新たな情報価値の創造やコンピューティング・リソースの新たな活用方法に注目し、以下のいずれかのテーマに該当するプロジェクトを採択し、グローバルに通用するクリエイターを発掘し育成することを目標としている。

(1) 情報の「価値」に着目したアプリケーションやサービス

Network 上に広がる様々な「情報」を活用し、新たな「価値」を創造する Web アプリケーション。

(2) クラウドを活用したアプリケーションやサービス

クラウドならではの特徴を活用した、これまでにない Web アプリケーション、またはサービス。

(3) 言語依存度合いの低い、グローバルに通用するソフトウェア、アプリケーション、Web サービス

日本におけるサービスやテクノロジーの特色を生かしつつ、世界に通用するアプリケーション。または、地域、コミュニティ横断的なソーシャルアプリケーション。

### ねらい

様々な新規サービスが国内で提案されるものの、グローバルな観点から、開発後の発展性の低いものが数多く見受けられる。本プロジェクトでは、提案そのものの先進性を具現化するだけでなく、未踏プロジェクト以後、ビジネスや海外での展開可能性をさらに広げる事に注目して、プロジェクトの運営、クリエイターの育成を行った。

成果内容の報告、開示は、Web, Demo video を英語で作成することを必須とし、「開発だけで終わり」とならないように留意した。

### プロジェクトの評価

今回のプロジェクトでは、2 つのプロジェクトを採択したが、いずれのプロジェクトも公募対

象内容に2つ以上合致しており、大変ユニークなプロジェクトである。

- (1) 思いを叶える視覚駆動バケットリストの開発
- (2) 材料の特性を生かした材料加工および曲面造形システム

詳細は個別プロジェクト毎に後述するが、いずれのプロジェクトも、キックオフミーティング、ブースト会議、不定期のミーティング、中間合宿、成果報告会等の指導の機会を通して、当初予定していた開発目標を達成し、今後のさらなる発展性も高く期待できるものとなった。これら2つのプロジェクトは言語依存度の低いものであり、いずれもグローバルにアピール可能なものに仕上がっている。

## 2. プロジェクト採択時の評価(全体)

公募プロジェクトの中から、前述した3つの視点に加えて、クリエイタの本プロジェクトにかける意気込み、開発体制と開発スキル、今後の発展性の3つの視点を加えて、2つのプロジェクトの採択に至った。

それぞれのプロジェクトの特徴として、提案当初のサービスのアイデアよりも、その元となるコンセプトの、今後のプラットフォーム、インフラコンポーネントとしての発展可能性を重視している。このため、採択時には各提案にこの点も評価対象となったことについて触れておきたい。

- (1) 思いを叶える視覚駆動バケットリストの開発

本プロジェクトは、やりたい事リスト(Bucket List)を視覚的に管理するウェブサービスを開発する提案であった。

視覚に訴えるバケットリストサービスの開発というとてもシンプルな提案であり、既出他サービスとの類似部分が存在しているともいえるが、提案にあるような、ユーザの未来の情報である“want”のみに特化し、ユーザビリティが高く、かつ視覚的なサービスを中心に実現しているものはGlobalにも見当たらない。ユーザ視点で、リッチなユーザエクスペリエンスを提供するサービスを実現できれば、その発展性は、提案内容がシンプルだけにグローバルに考えても、高いと考えた。

加えて、提案に対するクリエイタの熱い思いが感じられ、未踏プロジェクトとして採択するに相応しい提案であると判断した。

- (2) 材料の特性を生かした材料加工および曲面造形システム

本プロジェクトは、コンピュータ制御のカッティングマシンを前提とした、型を必要としない曲げ木の設計システムを開発する提案であった。

曲げ木を制作するだけでなく、その変形自由度にまで踏み込んだ、曲げ木設計システムに関する提案であり、一般的には木という変形困難な素材の可能性を飛躍的に高める提案である。

サンプルとして制作した曲げ木もとても美しく、変形可能な木製材の発展性が感じられる。また、提案においてクリエイターの本システムに対する情熱が感じられ、未踏プロジェクトとして採択するに相応しい提案であると判断した。

いずれのプロジェクトもコアとなるアイデアを重視し、採択後のプロジェクト期間中に、外部有識者からのアドバイスを求める等して、それぞれの課題を解決していく手法をとることとした。

### 3. プロジェクト終了時の評価

本プロジェクトでは、分野の異なる2つのプロジェクトを採択したが、いずれもそれぞれの分野において新たなプラットフォームとなりうる内容に仕上がっている。思いを叶える視覚駆動バケットリストの開発(安川・比嘉プロジェクト)は、未踏開発期間中に開発の指針とすべきテーマを再考し、あらためてユーザ視点でリッチかつ直感的なユーザエクスペリエンスを提供するサービスを実現する仕組みを構築したことを高く評価したい。

材料の特性を生かした材料加工および曲面造形システム(大嶋プロジェクト)は、大型制作物である「椅子」を実際に開発した曲面造形ソフトウェアツールで制作し、当初はプロジェクトの予定になかった、3次元曲面造形ツールの開発も完了したことを高く評価したい。

それぞれのプロジェクトの開発内容には違いはあるものの、安川・比嘉プロジェクト、大嶋プロジェクトともに当初予定していた以上の成果を上げており、担当 PM としても満足している。

プロジェクト全体では、中間合宿、進捗ミーティング等を複数回開催することで、定期的なフィードバックの場を設けた。これにより、様々なアドバイザーから様々な視点でコメントを頂くことができ、クリエイターには貴重な体験となったであろうと考える。人材育成の視点を持つ現在の未踏プロジェクトにおいては、将来採択するプロジェクトにおいてもこのような機会を提供する事はとても重要と考える。