

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・ネットワークング研究所 副所長)

1. プロジェクト全体の概要

未踏の PM を担当することが初めてということもあり、今回私が担当したプロジェクトの 3 つは、全く異なる性質のものを選んで運営することにした。1 つは、コンピュータの技術そのものに真正面から取り組むプロジェクト(Open Design Computer Project)、1 つは、エンターテインメントの要素の強いプロジェクト(身体動作の重畳表示による動画上での疑似ライブ感共有システム)、もう 1 つは、ビジネスサービスのプロジェクト(つぶやき評価システムを利用した Twitter 広告システムの開発)である。それぞれどのようなプロジェクトの進捗をして、どのような結果になるのかということの様子見を今回はしてみた。

2. プロジェクト採択時の評価(全体)

「Open Design Computer Project」(伊藤、川田)は、CPU、コンパイラ、OS を一から自分独自で作り上げようという、技術的には意欲的なものである。ただし、当然こうしたものは、学生レベルかつ個人レベルで取り組んで、第一線のものができるはずがない分野ではある。しかし、10 年後に、日本を代表するコンピュータアーキテクトになることを目指した育成をすることに重要性を感じて採用した。

「身体動作の重畳表示による動画上での疑似ライブ感共有システム」(吉田)は、ストーリーミングビデオを試聴している利用者の動きを、利用者間で共有することで、ライブ感や一体感が得られるサービスを構築しようというものであった。こうしたエンターテインメント系のは、ソフトウェア技術の技量などとは全く別次元の、サービスやコンテンツへの発想力が必要とされる分野である。この担当クリエイターの吉田さんは、これまでも多くの利用者をもつソフトウェアを開発した経験があり、その実績を買って、今回の未踏プロジェクトに採用した。

「つぶやき評価システムを利用した Twitter 広告システムの開発」(谷地、金子)は、twitter のつぶやきのテキストを解析して、有効なプロモーションを行なうサービスを構築することを目指していた。サービス自体は分かりやすく、twitter メディアの実時間性に特色のあるサービスを構築できそうであるところが評価されて、今回の未踏プロジェクトに採用した。

3. プロジェクト終了時の評価

「Open Design Computer Project」(伊藤、川田)の終了時においては、実際、プロジェクトは、コンピュータを動かす、泥臭いところに非常に苦勞することになったが、それはコンピュータを動かすという部分において、非常に重要なことであり、未踏プロジェクトを通じて得られたものは、彼らにとって非常に大きなものであったと思う。当初目的としていたシステム(自分たちのCPUをFPGAで動かし、OSを移植し、プレゼンテーションを自分のマシンで行なえるようにすること)の開発は、未踏期間中には、間に合わなかったが、未踏期間終了後も開発を継続して、比較的すぐにシステムを動作させることができたようである。

「身体動作の重畳表示による動画上での疑似ライブ感共有システム」(吉田)は、半年の開発期間を経て、最終的にでき上がったシステムは、言葉の上で説明を受ければ、その意図はわからない事もないが、何の説明もなくそのシステムを見た時に、それが意図するところを理解するのが、難しいといった感があり、もう少し、利用者インタフェースなどにおける工夫が必要であろうかと感じている。

「つぶやき評価システムを利用した Twitter 広告システムの開発」(谷地、金子)は、最終的にはつぶやきの日本語を自然言語解析した上で、広告やクーポンを配信するシステムにはでき上がった。ただし、次の 2 点の課題が残った。まず、両クリエイターが若いというか、学生的視点であったため、広告やクーポンといった、実ビジネス上の位置付けや内容を、うまく咀嚼して、サービスを設計するところが、十分ではなかった。また、実装的にも、利用者インタフェースなどの部分で、必ずしも使いやすいシステムが開発できたわけではなく、その点でも、実サービスにするには、不十分なレベルに止まってしまった。