

プロジェクトマネージャー: 原田 康德 PM

(日本電信電話株式会社 NTT コミュニケーション科学基礎研究所 主任研究員)

## 1. プロジェクト全体の概要

プロジェクトは、それぞれがまったく別の分野であるため、全体を通して概要を述べるのは難しいが、直接世の中の役に立つ目的のものは、完成度を高めてシステムの公開を前提とするようなもの、モノの見方を変えるようなものは、沢山の種類のデモが簡単にできるもの、という狙いで、採択を決めた。評価は、種類に応じて個別に行う。完成が確実視されているというよりは、ユニークさが高く、チャレンジングなものを採択した。そのため、期間中に満足のいく成果にまでたどり着けなかったプロジェクトもあったが、それはテーマがチャレンジングであったわけで、開発者本人たちの能力が低かったわけではない。

## 2. プロジェクト採択時の評価(全体)

採択時は、申請書に書いてある内容そのものというよりも、それを書くに至ったクリエイター自身がどういう人物であって、どういう想いで申請したのか、という点も考慮した。単に、面白いアイデアが浮かんだからそれを作りたい、という態度では、本プロジェクト期間が終了すると、開発を止めてしまう危険性があるからである。非常に短い期間で開発しなければならないため、たとえ満足いかない結果になったとしても、諦めずに続けられるという、プロジェクト終了後の態度が一番重要である。そのため、本人とよく相談のうえ、その想いを最大限尊重しながら、プロジェクトの無駄な部分をそぎ落とし、一般化できる部分は広げて、コンセプトをより明確になるような指導をした。

## 3. プロジェクト終了時の評価

どれも、チャレンジングな内容であったから、終了時に明確にゴールに到達した、というものではなかった。逆に、どれも今後の伸び代を感じさせる、未来につながる成果になったと

思う。もう少し開発を続ければ、クリエイターたちが世の中に直接伝えたいメッセージがしっかりと伝わるくらいのレベルに到達できると思う。

いずれにしても、未踏コミュニティに今後も関わりつつ、それぞれの立場で開発を継続して行ってほしい。