

プロジェクトマネージャー：藤井 彰人

（KDDI株式会社 執行役員 ソリューション事業本部 サービス企画開発本部長）

### 1. プロジェクト全体の概要

あらゆるモノやサービスがつながり、ライフスタイルやワークスタイル、そしてビジネスが大きく変化する中、次代を担うクリエイタを発掘・育成するため、本年度も以下のようなテーマを定め多数の提案を審査した。

- (1) 情報の「価値」に着目した IT サービス  
IoT/5G 時代にふさわしい、「情報」をつなげることで新たな「価値」を生み出す、新しい IT サービス、ネットワークサービス。
- (2) 「Cloud/IoT/5G」などを活用し、Digital Transformation を促すサービス  
テクノロジーを活用し、既存事業・サービスを新たな形態へと変える DX サービス。
- (3) 「グローバル」に通用する IT サービス  
市場を日本に限定しない、世界に通用するサービス。

今年度のプロジェクトでは、次の2つのプロジェクトを採択した。いずれのプロジェクトも公募対象内容のいずれかに合致しており、大変ユニークなプロジェクトである。

- (1) 自律分散的に展開される遊び場を実現するための遊びの制作支援ツールの開発
- (2) 動画認識を用いたテニスの戦術コーチングシステム

(1)は、子供たちの創造性を育むデジタル時代の遊び場を提案する DX プロジェクトであり、(2)はテニスの要素技能向上ツールでなく、情報を「勝つ」という価値につなげるための、戦術コーチツールを提案するプロジェクトである。両プロジェクトともに、その提案内容はユニークであり、価値提供対象が明確で、ビジネスなどへの発展性、他対象へのさらなる展開が期待できると考えた。詳細はプロジェクト個別に説明するが、いずれのプロジェクトも、キックオフ会議、ブースト会議、月例・不定期のミーティング、八合目会議、成果報告会等の指導機会を通して、予定していた凡その開発目標を達成し、今後の発展性についても期待できるものとなった。

## 2. プロジェクト採択時の評価（全体）

応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、実装スキル、育成期間後の発展性の要素も加えて、本2件のプロジェクト採択に至った。加えて、それぞれの提案の中で、クリエイタ自身が認識できていない、他分野への発展可能性についても考慮している。

また、アイデアを具現化するためには、諦めずにやり抜く力が大切であり、クリエイタ自身の提案に対する強い思い、情熱もその評価として加えている。

### (1) 自律分散的に展開される遊び場を実現するための遊びの制作支援ツールの開発

子ども向け遊び場において、安全性を重視するあまり、大人が遊び方を規定した遊具のみとなってしまう、子どもたちの遊び方に対する創造性を奪っている。本提案は、自然木などの部材を活用して遊具を自由にデザインできるシステムを開発し、遊び場の新しい形の実現を目指している。

部材を3Dデータ化し、バーチャル空間で構造上の安全を確保しながら遊具を設計する。これを実際の遊び場で組み立て遊んでみる。まさに、身体スケールでの遊び場デジタルツインともいえ、大変ユニークな提案と考えた。

提案者はこの新しい遊び場を、研究目的だけでなく社会に広く発信し、また全国に広げるための仕組みづくりまで行いたいという意思があり、この情熱にも期待した。

### (2) 動画認識を用いたテニスの戦術コーチングシステム

テニスのゲームに勝つためには、要素技能の向上だけでなく、自身の技能にあった戦術が大切であるが、実際に戦術に関するコーチを受けられるのはトッププロに限定されているのが現実である。本提案では、誰もが自身のプレーをデータで振り返り、自分にあった戦術方針が得られるようなコーチングシステムの開発を目指している。

画像解析やデータ分析が手軽に行えるようになった現在、スポーツ分野においてもITの活用は盛んであるが、メジャースポーツであるテニスという分野において、自身の技能や相手などのコンテキストを加味し、データに基づいた戦術コーチングを行えるアマチュア向けサービスは他に例のない新しい価値提案で考えた。

提案メンバー全員が中上級のテニスプレーヤーで、本提案は彼ら自身のニーズと情熱を元にしており、ビジネスサービスへの発展にも期待した。

## 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件のプロジェクトを採択したが、いずれのプロジェクトもコロナ禍において、無事プロジェクトを終えることができた。

遊び場支援ツール（関口PJ）は、部材のスキャンツールから、構造解析ツール、構造体からの構造モデル復元ツール、さらにはAR/MRツールを開発した。当初提案した内

容以上のことを具体化しており、遊び場以外への展開可能性を示し、担当 PM として満足している。

テニス戦略コーチシステム（開 PJ）は、試合動画から基本 Stats を可視化し勝率を高める提案を行う Tennis Vision を開発した。Stats とポイント動画の提示、勝率を高めるショット提案という意味では当初目的を達成しているものの、シンプルに「勝つ」ための戦略コーチへ達することができなかったことは担当 PM としては残念である。

プロジェクト全体では、進捗ミーティング、他 PM との合同ミーティング等を複数回開催することで、進捗管理に加えて外部からのフィードバックの場を設けた。他の PM や OB・OG、同期のクリエイターなどから得た様々な視点からのコメント・議論は、クリエイターには貴重な財産となったであろう。人材育成の視点を持つ未踏プロジェクトにおいては、このような機会を提供することが大切であることを、改めて言及しておきたい。両プロジェクトのメンバーともに、採択当初より議論しながら、自らのプロジェクトへと活かし推進するスキルを獲得していると考えている。