

プログラム名

新雪プログラム

研究開発テーマ

日常における歩行軌跡の組み合わせによる 創造的歩行促進システム「GPStroke」

クリエイター

尾本 悦基（公立はこだて未来大学）

PM

横窪 安奈（東京大学大学院）

開発の背景

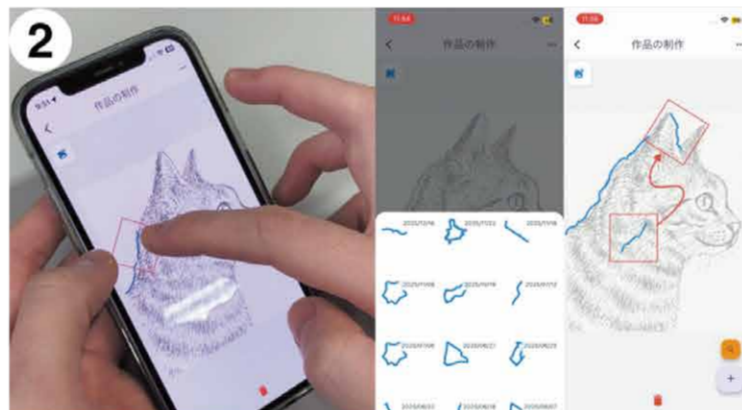
GPSアートとは、移動軌跡を用いて地図上に文字や絵を描く表現活動である。一般的には作品テーマに基づき移動経路を厳密に計画し、一筆書きで描く手法が用いられる。しかし、これは創造的で魅力的な活動である一方で、まとまった時間と計画性が必要であり、日常生活に気軽に取り入れることは難しい。

開発の概要

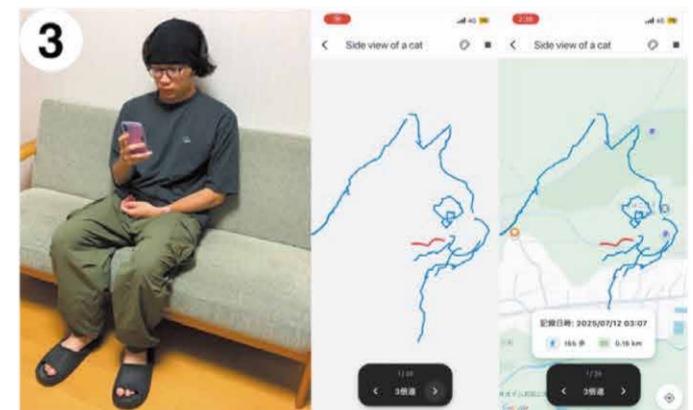
通勤や買い物などの日常移動時の断片的な歩行軌跡を「ストローク」として収集し、それを後から組み合わせてGPSアート作品を制作するシステム「GPStroke」を提案する。歩行活動と作品制作を時間的に分離することで、まとまった時間を確保せずとも日常の移動を積み重ねながら作品を制作できる仕組みを実現する。



軌跡の記録



作品制作



作品の閲覧

新規性・優位性

日常の断片的な歩行軌跡を記録し、それを後から組み合わせて作品を制作していくアプローチにある。これによりまとまった時間を確保せずに短時間の歩行を繰り返しながら作品を完成させることが可能である。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

本システムを通じてGPSアート制作への参加機会を広げ、日常的な歩行を創作活動として捉える視点を提供する。これにより、歩行活動の継続を支援し、無理のない身体活動の実践につながる可能性を示すことを目指す。

PMコメント

クリエイターの尾本さんは五稜郭をランニングし、終わった後の軌跡の美しさに感動したことをきっかけに、GPSアートに着目して日々の歩行を楽しめる「GPStroke」の開発に至りました。新雪期間中も完成度を高めるため、複数の軌跡を組み合わせる機能を熱心に開発し、国内外の学会で発表していた点も高く評価します。複数人での制作や名画への挑戦など野心的な構想もあり、今後のご活躍にも期待しています。

プログラム名

Ezofrogs

研究開発テーマ

MonoGraphy

～“忘れずにいたい”を生成AIと一緒にアートにする～

クリエイター

一色 潤

PM

大湊 亮輔

開発の背景

記憶とは本来、時間とともに薄れ、やがて失われるものである。人は記憶を残そうと文字や写真、映像を生み出してきたが、記憶と結びついた文脈や心の動き、いわば「生きられた経験」は消えていく。個人の内面に根差した経験を共有する新たな手段をつくり、**失われていた記憶と人の新たな関係を築くことを目指す。**

開発の概要

本プロジェクトでは、**生成AIとのインタラクションを通じて“個人の記憶”をオブジェとして具現化するシステム「MonoGraphy」を開発した。**すでにWebアプリとしてローンチしており、**100名規模のインタビューと2度の展示会、ワークショップでの検証**を経ており、今後は継続開発と社会実装を見据えた仮説検証を進める。

▶ 右下のQRコードを読み取り、ぜひサービスを体験してみてください！



新規性・優位性

既存サービスは故人のアバタ化や記憶のリアルな写真化など“完全な再現”を志向するが、メディアへの信頼性など倫理的リスクも指摘されている。本プロジェクトは**抽象的な表現にとどめ、本人の語りが立ち上がる余地を残した相互構成的な関係**を目指す。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

- 記憶の再解釈を促す
- 他者と生きられた経験を共有する
- 忘れないための手がかりを残す
- ▶ **グリーフケア、ビルドアップ**
経験の伝承、メンタルヘルスの改善 など

PMコメント

何より自分自身が飽くなき探究・研究者であり、着想したものを作り上げて実装する、そしてフィードバックを元に再構築するスピード感が素晴らしかった。且つHCI分野の専攻らしく、学際的で文理融合型なテーマ設定であり、これからの時代に必要とされるものだと確信させるプロダクトであった。さらには、マーケティング思考を強化できると、さまざまな分野での応用など認知拡大が進むと考えられるため、今後に期待したい。

プログラム名

moctech (モクテック)

研究開発テーマ

クロスカントリースキーの応援を進化させる タイムチェックアプリ開発プログラム

クリエイター

安部 友理

PM

中山 美和

開発の背景

クロスカントリースキーは、コースの特性上途中経過が把握しづらく、選手・指導者・応援者間で「レース展開やタイムの情報共有が行われにくい」という課題がある。加えて競技人口や大会数の減少も課題となっている。そのため、競技を最大限に楽しむためにリアルタイムでタイムを共有する仕組みが必要だと考えた。

開発の概要

本アプリ「U-Link」は、計測モードよりアプリ内で計測者がコース上での通過タイムを記録し、閲覧モードよりその結果を瞬時に暫定リザルトとして表示する。選手情報は事前に大会側から配布されるスタートリストを所定の形式に直してアップロードすることで、従来の手動入力の手間を省き、一括で登録する。タイマーはファイルに記載した時刻に合わせて自動的に開始され、各計測地点でゼッケン番号ボタンを押すだけでタイムを記録する。複数地点での共同計測が可能で、細かなレース展開の可視化を実現する。自身の競技経験をもとに必要な情報を見やすく配置し、また計測ミス防止と操作性を工夫した。急なスタート時刻の変更にも対応できるようスタートリストの編集も可能である。



新規性・優位性

ブラックボックス状態であったスキーレースが、途中経過のタイムを見てレースを楽しむというスキー界に新たな応援の仕方と楽しみ方を確立する。選手にとってもレース分析や気合につながり競技力向上に貢献する。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

現在は地元の少年団に限定して利用しているが、今後は北海道のクロカンチームを対象に提供して、競技に関わる人たちがより楽しめる環境づくりに貢献し、クロカンの魅力向上につなげる。

PMコメント

自身の願望や問題意識にとどまらず、ヒアリングを通じて得たユーザーの声を的確に反映し、完成度の高いプロダクトを制作している点が高く評価できる。ユーザー視点を意識しながら検証と改善を重ね、形にする力が着実に身についており、今後のさらなる成長と活躍が期待される。

アオタケプロジェクト

物語と背景設定の自動生成システムの開発

クリエイター

坂本 珠凜

PM

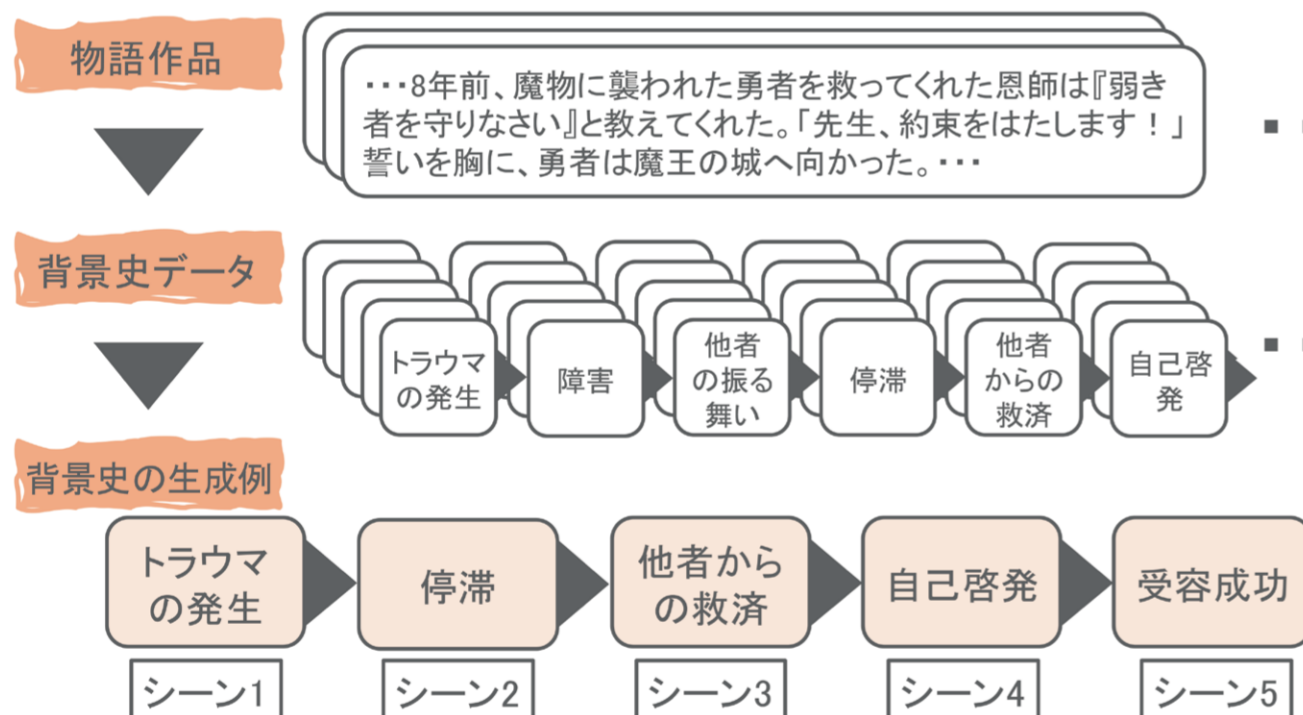
鈴木 真一郎

開発の背景

近年では、既存物語作品の定量分析に基づくプロット (= 物語の筋書き) の生成技術が確立され、目覚ましい発展を遂げたLLMと組み合わせることで、売れ線の物語が容易に作れるようになった。そこで、従来のプロット生成技術に新たに背景史 (登場人物の過去) を導入することで、より読者の情緒に訴求する魅力的な物語生成の実現を目指す。

開発の概要

本システムでは、既存の物語作品の定量分析に基づいてプロット(物語の筋書き)および背景史のパターンを抽出し、背景史を包含するプロットの自動生成技術を確立した。具体的には、人間が定性的に読み込んでシーンを分割し、事前作成済みのカテゴリに照らし合わせて各シーンをアノテーションすることで数百~数千件程度の物語データセットを構築した。



物語データを統計解析にかけてプロットおよび背景史のパターンを抽出し、それらを骨子としてLLMに文章を肉付けするシステムを開発した。本システムから出力される物語は、登場人物が紆余曲折ありながら自身の辛い過去を克服する過程を描いており、分析対象の物語作品の特徴である「読者の情緒に訴求する起伏のある物語展開」を効果的に踏襲している。

新規性・優位性

最先端のプロット生成技術に背景史を導入し、AIとヒトが物語を共創する基盤を構築した。とりわけ、既存の物語作品の定量分析に基づく人文学的知見と豊かな文章表現を有するLLMを結集した点は唯一無二である。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

物語IPの物語パターンを抽出し、新規IP創出や続編・外伝制作等の横展開を支援する。原作特有の構成や背景史を反映したプロット生成により、世界観を維持した効率的な制作がAIとヒトの共創によって可能となる。

PMコメント

研究で培われた知見を実際に動くプロダクトとして形にするのは簡単なことではありません。坂本さんは本格的なシステム開発が初めてとは思えないほどの吸収力で、着実に実装を続けました。今後も研究とものづくりの両輪を回し続けてほしいと思います。

アオタケプロジェクト

AIカメラとAIエージェント技術を活用した、クマ出没情報共有プラットフォームの開発

松島 弘幸・佐藤 丞

山下 琢巳

開発の背景

全国でクマの出没件数が増加し、人身被害や自治体の対応負担が深刻化している。しかし、日本では鳥獣出没情報の標準的なデータ基盤が整っておらず、自治体ごとに形式が異なるうえ、通報は電話やFAX、手入力を中心に情報集約に時間を要している。関係機関間の共有にも遅れが生じており、迅速な対応を可能にする仕組みの整備が求められている。

開発の概要

本プロジェクトでは、出没可視化ダッシュボード「FASTBEAR」、市街地型クマ検知AIカメラ「SENTINEL」、出没情報を自動配信するSNSボットを統合したシステムを開発している。自治体や報道機関の公開情報をマルチAIエージェントが自律的に収集・検証・構造化し、複数ソースを統合することで信頼性の高い出没データを生成する点が核となる技術である。加えて、エッジデバイス上のAIカメラが低遅延・低コストで検知を行い、その結果を即座にプラットフォームへ反映する。集約された情報は地図やタイムラインで可視化され、多言語対応の自動投稿機能を通じて住民・自治体・関係機関へ迅速に共有される。



新規性・優位性

AIカメラ単体ではなく、マルチAIエージェントによる全国規模の情報収集・検証・統合を行うことで、断片的な出没情報を構造化し、検知結果と統合することで、属人的な運用に依らない迅速な意思決定を可能にする。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

住民は信頼性の高い出没情報を即座に把握でき、自治体や警察はデータに基づく迅速な初動判断が可能となる。全国的なデータ蓄積により政策立案や予防策の高度化が進み、人身被害の抑制と社会の安全性向上に貢献する。

PMコメント

元々高い技術力でAIカメラに関する開発を行っていたが、近々の課題感から熊対策のアイデアを発案しわずか2週間ほどでリリース、さらに約1か月で30以上のメディアに取り上げられ、大きな反響を獲得しその勢いを確実に成果へとつなげ、市との実証実験まで繋げる、まさにスタートアップといったピボット力、スピード感そして実行力が魅力です。

プログラム名

秋田イノベーション・プログラム ASHIOTO - 足音 -

研究開発テーマ

GTFS-JP Wayfinder : オープンデータで切り拓く、地域交通情報プラットフォーム

クリエイター

田中 大翔

PM

景山 陽一 鈴木 巧

開発の背景

冬場の秋田で「いつ来るか分からない」バスを待つ不安が原点。視界の悪い中やっと来たバスの電光掲示板から「乗るべきか」を瞬時に判断するのは難しい。一方、バス事業者の47%がデジタル化を課題と認識するのに対し、99.6%は赤字経営で投資余力がない。

開発の概要

本アプリは、NFCタグを設置したバス停にスマートフォンをかざすと起動する。インストールは不要で、その場ですぐに使えるWebアプリとして提供する。起動後は「あと5分」と大きく表示し、次のバスが来る時間を直ちに把握できる。バスが今どこにいるかも表示され、「行ってしまったのか、遅れているのか」という不安を解消できる。バス停に貼られた膨大な時刻表を見せるのではなく、「次に来るバス」の情報に絞って提示する設計とした。

20代から60代までの23名を対象にユーザーテストを実施した結果、参加者からは「心強い」「迷わなくていい」「時刻表を追わなくていいから楽」との評価を得た。

日本の標準的なバスデータ形式「GTFS-JP」に対応しており、全国600社以上の事業者データをそのまま利用できる。外部サービス「Vercel」と連携し、非エンジニアでも3クリックで自らの事業者のアプリを構築できる。サーバーレスに対応し、サーバーの用意や設定の必要なく、安価な維持コストで運用できる。オープンソースとして公開しており、地域や事業者が自由に改変・運用できる。



デモはこちら

新規性・優位性

Google Maps や NAVITIME は「検索」して初めてバスの情報を提供するが、本アプリは「バス停にいれば次のバスがわかる」シンプルな体験を実現。OSSとし再利用性を高め、サーバーレス構成により初期費用0円・維持費も安価。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

「バスが来るか分からない」という心理的負担を解消する。全国600社以上が公開するGTFS-JPに対応し、データさえあればどの地域でも導入可能。オープンソースのため、ある地域での改善が他地域にも即座に波及する。

PMコメント

技術起点になりやすいテーマでありながら、「ユーザーの声に向き合う姿勢」が印象に残った。短期間ではあるが、想定ユーザーへのインタビューを行い、自身の事業プランを実際に検証できたことは、プログラムによる成果である。ヒアリングを通じて、「あと何分で来るのかを直感的に知りたい」という具体的な声が明らかになり、情報の見せ方をシンプルに整理する方向へ考えを修正できた。

プログラム名

秋田イノベーション・プログラム ASHIOTO - 足音 -

研究開発テーマ

e-Bridge 吃音者のためのeスポーツAIコーチング

クリエイター

渡辺 柚気

PM

本多 達也 生田 知久

開発の背景

吃音があっても、ゲームの中では自由に声を出せた。
その体験を、同じ悩みを持つ100万人へ届けたい。

開発の概要

「e-Bridge」は、国内約100万人の吃音当事者が、eスポーツを通じて「話す自信」を取り戻すためのAIコーチングWebアプリです。言葉が出ない恐怖から会話を避けてしまう課題に対し、人気FPSゲームを活用。人間とは違い急かさないAIコーチと共に、テキストから短い報告（コール）へと段階的に練習できるプログラムを提供します。吃音を「治す」のではなく「活かす」ことを掲げ、暴言のない安全なコミュニティと、自分のペースで成長できる環境を構築し、当事者の自己肯定感向上を目指します。



新規性・優位性

通常のAIは言葉の詰まりを「エラー」として停止します。しかし「e-Bridge」は、吃音特有の間や連発を「会話の継続」と正しく認識する専用設計です。当事者の膨大な実体験が元になっています。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

AIが「待つ」安心感で、当事者は話す自信を取り戻し、孤立や二次障害を防ぎ、100万人の当事者が社会と繋がる架け橋となります。新しいメンタルヘルスケアのモデルを創出します。

PMコメント

本人の体験を起点に、吃音を持つ人向けに音声入力・音声合成を活用するというコンセプトと機能を整理できた点は印象的であった。また、例えば、ゲームメーカーとタイアップして、あるゲームにこのような機能をユーザが開発すると、一定無料で使えるとかグッズがもらえるなど、これからも周辺協力者と連携し、情報発信、機会探索を続けて欲しい。

プログラム名

ETSUZAN

研究開発テーマ

無限問題生成AI モンジェネ

クリエイター

高橋 創真・若月 耕紀・小武 壮太

PM

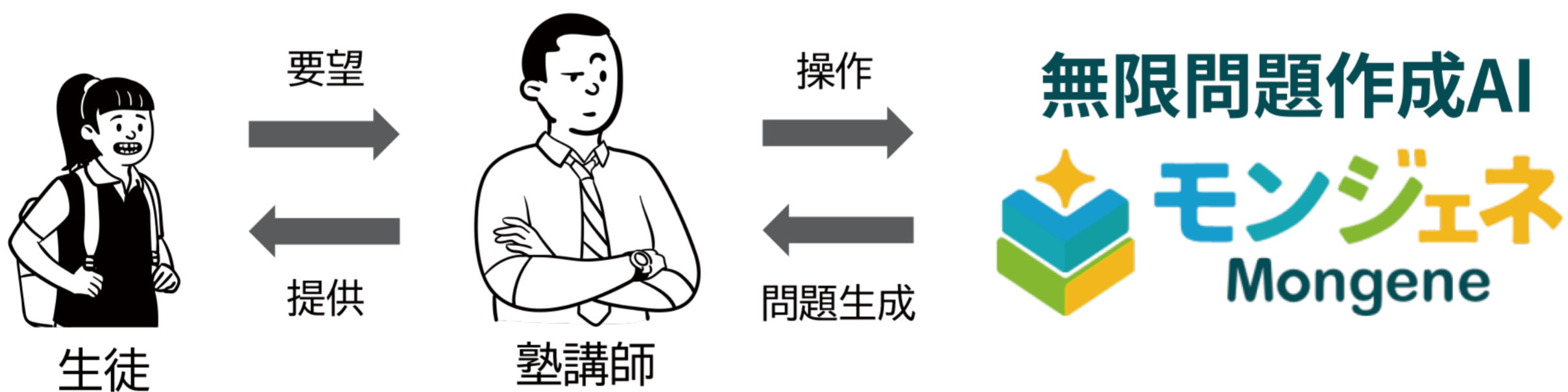
新田 光平

開発の背景

アルバイトで塾講師をしている。塾講師の業務の1つとして、学生への問題提供があるが、学生が一度問いた問題に対して類似する問題を参考書などから探す業務が、非常に時間を有したり、探しても結局は無い場合がある。無い場合には、講師自身が考える必要があるが、これは非常に時間のかかる業務である。

開発の概要

本システムは、解き直したい問題を入力し、それに対して生成AIを活用して類似する問題を出力する。単に問題を出力するだけでなく、問題文、解答解説文、必要な場合は図形を提供し、PDFにまとめすぐに印刷までを行えるシステムである。また、生成AIではなくプログラムによって検算も行われる。対象は高校受験の試験に出題されるような中学数学問題に限定されている。



新規性・優位性

従来は塾講師が生徒の要望にマッチした問題を、問題集を1枚1枚紙をめくって探していたが、問題を作ってしまうことで探す手間と時間を大幅に短縮する。業務負担を減らすことで「生徒に向き合う時間」を増やす。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

今後は新潟県内の塾での導入検証を進め、問題生成だけでなく採点機能も開発する予定である。作問・採点業務は学校教員の課題でもあるため、本システムは社会課題解決の可能性が高い。未踏ITへの応募も予定している。

PMコメント

クリエイターは、塾講師であり、当事者として課題をよく理解していた。また、チームリーダーとしてプロジェクトを推進し取りまとめていた。自身がアルバイトをしている塾での実証実験にも取り組み、複数回試行することでより深い課題を見つけていた。課題解決能力とプロジェクト目標に対する実現能力が非常に高いと感じた。

プログラム名

ETSUZAN

研究開発テーマ

日本酒ソムリエ AI 「Sakescope」

クリエイター

舩田 岳

PM

金澤 智

開発の背景

出身地の秋田と現在住む新潟には多様な日本酒があるが、選択肢の多さが逆に選び手のハードルとなっている。店舗のような接客がECサイトにはなく、自分に合う一本を見つけにくい課題がある。そこで、大学院でのAI研究の知見を活かし、会話を通じて最適な日本酒と出会える仕組みを作ること、地方産業の活性化と文化継承を目指した。

開発の概要

生成AIを活用した「AIソムリエ」が対話を通じてユーザーの好みを分析し、最適な日本酒を提案するサービス「SakeScope」を開発した。音声・テキストによる自然な会話で、専門家の接客のような体験を提供する。創業大正3年の老舗酒販店「原商株式会社」のECサイトに導入済み。

- ◆AI対話レコメンド「甘口が好き?」「どんなシーンで飲む?」といった質問でAIが好みを引き出し、ECサイト上の実在商品から最適な一本を推薦。
- ◆AIギフトモード贈る相手の好みをAIがヒアリングし、ギフトに最適な日本酒を提案。相手の好みかわからない不安を解消。
- ◆ECサイトリアルタイム連携 LLM エージェントが検索処理し、提案から購入までシームレスに完結する実用モデルを構築。



新規性・優位性

従来の検索型ECと異なり、対話で潜在需要を引き出す「AI接客」が最大の新規性だ。特に相手を分析する「ギフトモード」は独自の強み。老舗酒販店との提携で、実在庫に基づく提案から購入までを繋げる実用性も確立した。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

知識がなくとも自信を持って選べる体験を提供し、購買ハードルを下げる。これは地方酒販店のDXを促進し、人口減少が進む地方産業の活性化と日本酒文化の継承に繋がる。新たな層と銘酒を繋ぐ社会的意義は大きい。

PMコメント

採択者は高い技術力と開発への強い意欲を有しており、単独でもスピーディーに開発を推進できた。自身の原体験を大切にしつつ、日本酒を嗜む方や販売者への積極的なヒアリングやユーザーテストを重ね、短期間で企業が運営するECサイトへの導入まで実現した点は高く評価できる。今後のさらなる展開に期待したい。

茨城 frogs プログラム

ビジネス用語などのカタカナや専門用語による「分からない」をなくすリアルタイム理解支援アプリの開発「カタパニ (Katakana panic)」

根本 るか

生井 秀一

開発の背景

人材育成プログラムに参加したが、現場はカタカナ（ビジネス用語）だらけで、日本にいながら言葉の壁を感じた。話は次々と進み、人前で質問もできず、その場ですべてを調べる余裕もないため、置いていかれる感覚が残った。ここでの問題は言葉の意味が分からないことではなく、その場で理解できないことにある。

開発の概要

カタパニは、会話や資料の中に出てくるカタカナ（ビジネス用語）をその場で理解できるようにするアプリである。話を止めて質問したり、後から調べ直したりする必要なく、リアルタイムで意味を把握できる環境を提供することで、「分からないまま置いていかれる」状況を防ぐ。本アプリでは、用語のリアルタイム表示に加え、チームで使用する際の理解度の共有や、専門用語をキャラクター化して集められる図鑑機能、さらにクイズなどの復習機能を備えている。これにより、その場での理解と後からの定着の両方を支援し、言葉の壁を感じてしまう状況を減らすことで、誰もが安心して学びや議論に参加できる状態を目指す。



新規性・優位性

分からない言葉を後から調べるのではなく、その場で理解できることに特化した点や、リアルタイム翻訳に加え、理解度共有や図鑑・クイズ機能により、理解から定着までを一貫して支援できる点に新規性がある。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

分からない言葉があることで参加できなくなる体験を減らし、誰もが安心して学びや議論に参加できる環境をつくる。理解度の可視化により認識のズレを防ぎ、個人だけでなくチーム全体の理解と効率向上に貢献する。

PMコメント

「分からない」を個人の問題ではなく、現場の構造課題として捉えた視点が秀逸。リアルタイム理解支援は、研修・会議・営業など多様な業務シーンでの生産性向上に直結する。今後は、最初に狙う顧客（企業・チーム）と導入効果の定量化を明確にすることで、プロダクトとしての価値と事業性が一段と高まる。挑戦しがいのあるテーマ。

プログラム名

S.T.A.R. (Saitama Talent Advancement Re:creation) プロジェクト

研究開発テーマ

ミッションコース: ケイアイスター不動産 職人の人材育成、安全管理をAI動画マニュアルで簡単に

クリエイター

木村 直人・松島 幸平

PM

五十嵐 俊治

開発の背景

建設業の現場教育は、熟練者の経験に依存しやすく（属人化）、紙・動画マニュアルも現場差や手順変更に対応できず古くなりがち。
結果として、品質のブレ/手戻り・ミス/ヒヤリハット/教育コスト増/OJT負担増が起き、現場の人手不足、賃金停滞が起きている。

開発の概要

manabixは、建設、製造現場の教育オペレーション、安全管理を、AR×AIで回す現場教育、安全管理AI。

Step1: 動画からAIが手順を自動生成し、更新・展開を高速化

Step2: 現場ではARで“現物に手順を重ねて”表示し、迷い・抜け漏れを抑制

Step3: 動作ログをもとに改善点をフィードバックし、教育を再現可能にする

(将来) 危険・希少作業はVR/テレオペへ拡張し、学習データも資産化。ヒューマノイドロボットを育成。



新規性・優位性

現場に深く入り込み、建設業の工程で本当に使い物になる教育安全管理の運用体制が優位性。動画→手順化(AI)→AR→実行ログ→フィードバック→教材改訂、のループが新規性。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

新人: 迷わず安全に作業を覚えられる
熟練者: 教える負担を削減し、指導を平準化
会社: 品質の安定、事故・手戻りの低減、教育コストの圧縮、技能継承の加速
社会的: 人材不足下でも技能伝承を進め、産業の安全・生産性を底上げする。

PMコメント

メンタリング開始時から成果物の全体像を捉えつつ動いていたが、現場で使えるツールを目指し開発範囲や構成を見直し試作品を完成させた。ユーザー視点を重視し、限られた時間で成果物を磨き上げる工夫を徹底的に考え抜く姿勢を習得したと感じている。

プログラム名

ミライツクル ～デジタル技術を活用した北陸地域のミライ社会実現プロジェクト～

研究開発テーマ

『カスタマーハラスメント対策』を目的とした ボタン型サービス

クリエイター

狭間 里菜 岩下 真弓
小野田 桃子 出口 裡暖

PM

平子 紘平

開発の背景

私達 飲食店でバイトをしています
セクハラ発言 **長時間拘束**
「カスハラ」にとっても困っています

なんとか対策をとりたいのですが
お客さまとの関係 **お店は関与しない**
嫌って言えない・逃げられない

開発の概要

課題の当事者として 自分達の課題を解決！



自分で逃げるため

逃げられない時の保険

今後の事前対策のため

① 呼び出しの偽装

② 他の従業員への通知

③ 日時の記録

新規性・優位性

店舗用のサービスはすでにあり、先行例調査も必要ですが、現段階では個人で利用可能なサービスは確認されていません。また、本サービスの工夫は専門家でも容易に想起しにくい点が評価され発想そのものに価値があると弁理士の先生から見解をいただきました。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

現在は複数のアプリを併用していますが、今後は一つのアプリに統合し、実用化を目指して活動しています。まずは自分たちが主体的に逃げる手段を実現し、その後、同じように困っている人々に我慢ではなく逃げる選択肢を提供していけたらいいと考えています。

PMコメント

アカツキ北陸プロジェクト「ミライツクル」のテーマは、「社会課題×ITで社会を良くする」こと。このテーマに対して、当事者として「自分達の課題を自分達で解決する！」という提案から半年間、一直線に走りきり、「自分達が欲しい」「自分達で作ることができる」「自分達が使うことができる」を、大学1年生のチーム4人が『自分達で』実現し、形にしました。今後の更なる成長に期待です！

プログラム名

ミライツクル ～デジタル技術を活用した北陸地域のミライ社会実現プロジェクト～

研究開発テーマ

進化系統樹を用いた獅子舞の伝承ルートの分析

クリエイター

置田 裕也・太島 実穂・長谷川 樹
・松元 颯矢・村上 亜士沙

PM

小西 広恭

開発の背景

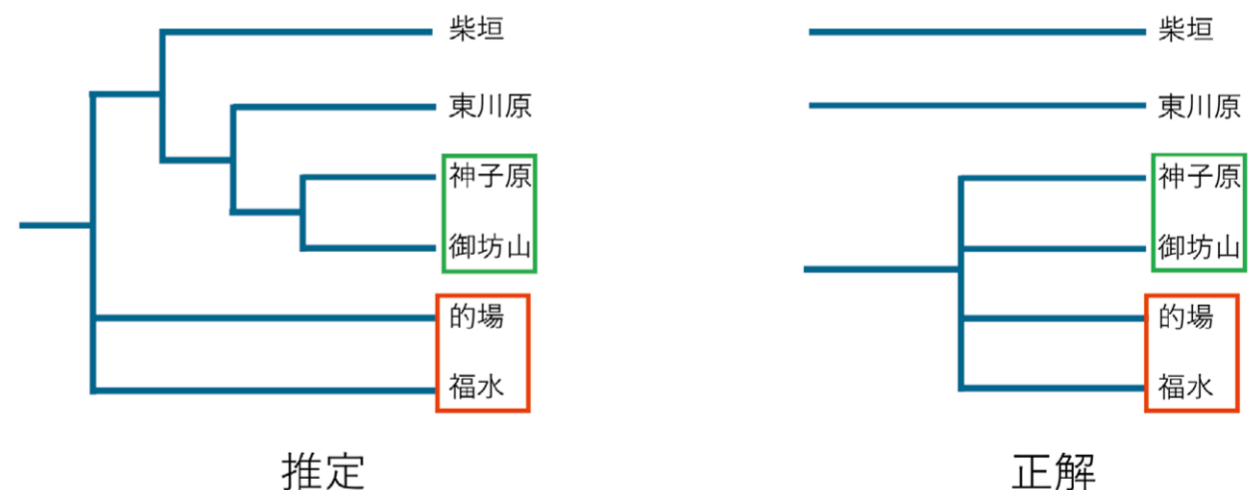
少子高齢化や災害、コロナ禍の影響により、各地で伝統行事が中止・縮小されている。石川県羽咋市では獅子舞の伝統文化保存が行政課題として挙がっていた。そこでこのプロジェクトでは獅子舞の天狗役のモーションデータ保存を行う。またそのモーションデータを用いて羽咋市内の集落の獅子舞の伝承ルートを解析し、羽咋市の獅子舞を盛り上げる。

開発の概要

モーションデータが集まった集落はモーションデータから、ない集落は動画から解析した。獅子舞は伝承ルートが判明している氷見獅子と、判明していない能登獅子を対象に解析した。

解析は、動きの切り出し、距離行列作成、NJ法による進化系統樹作成の流れで行った。この方法は自分たちが独自で開発した手法である。モーションデータからの動きの切り出しは、プログラムを開発し一つの動作を一つの文字に置き換え文字列を作成するように行なった。距離行列作成には、動きの順番を考慮するレーベンシュタイン距離という関数を用いた。NJ法は生物学で用いられる手法である。

解析の結果の一部を右に示した。これは氷見獅子の伝承ルートである。この図では、赤枠と緑枠で示した集落のペアの繋がりを正しく推定できた。また、伝承ルートが判明していない能登獅子についても進化系統樹を作成できた。これは歴史上新発見の伝承ルートである。



新規性・優位性

獅子舞などの伝統文化の伝承ルートを現在残っている動きのみから解析するという取り組み・研究はこれまでは無かった。
また、進化系統樹解析を獅子舞で行なっていることも新しい取り組みである。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

人口が減少していく中、伝統文化を後世に伝える社会的意義は非常に大きい。特に獅子舞などの地域固有の伝統文化は消えやすい。また、奥能登地震の影響もあり能登の伝統文化を守ることは急務である。

PMコメント

震災地域の復興を、物理的な再建にとどめず、文化や歴史という掛け替えのない価値に向けて捉えたこと、そして、テクノロジーの活用を単なるデジタルデータ化やアーカイブで終わらせず、その歴史を紐解くための系統樹作成を独自の発想でアプローチして解決した点が非常に素晴らしいと感じました。

プログラム名

TOMOLプロジェクト

研究開発テーマ

職人の配置を最適化するAIシフト管理システム

クリエイター

佐藤 羽瑠

PM

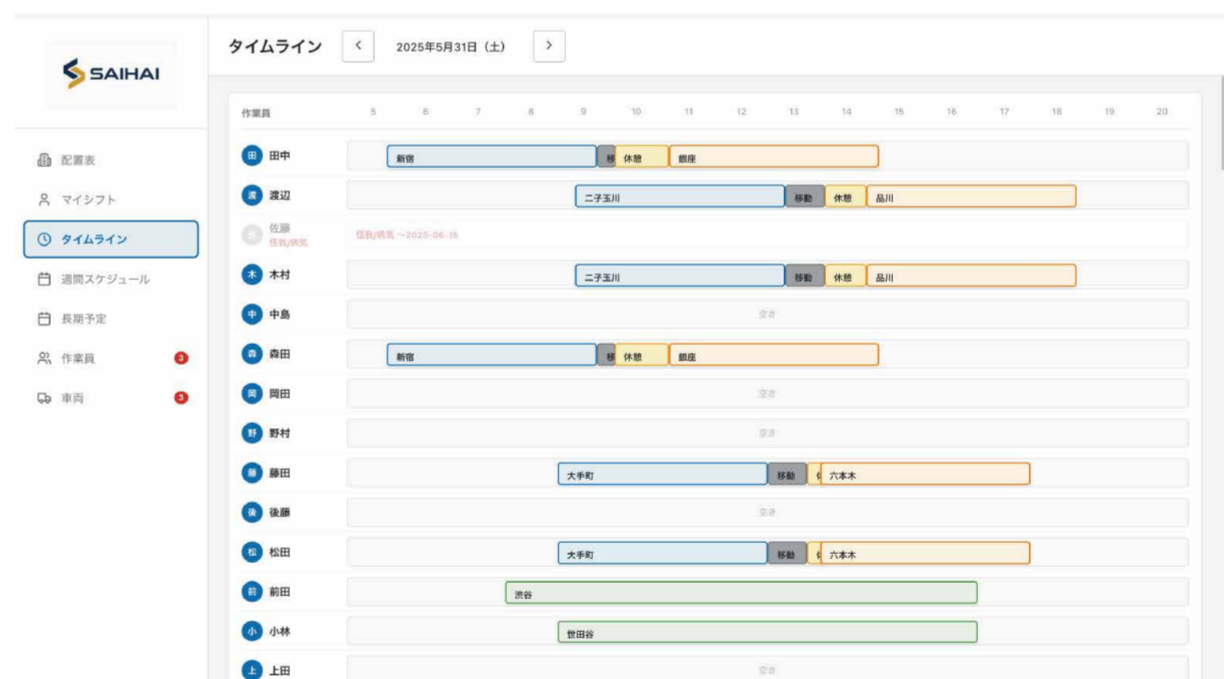
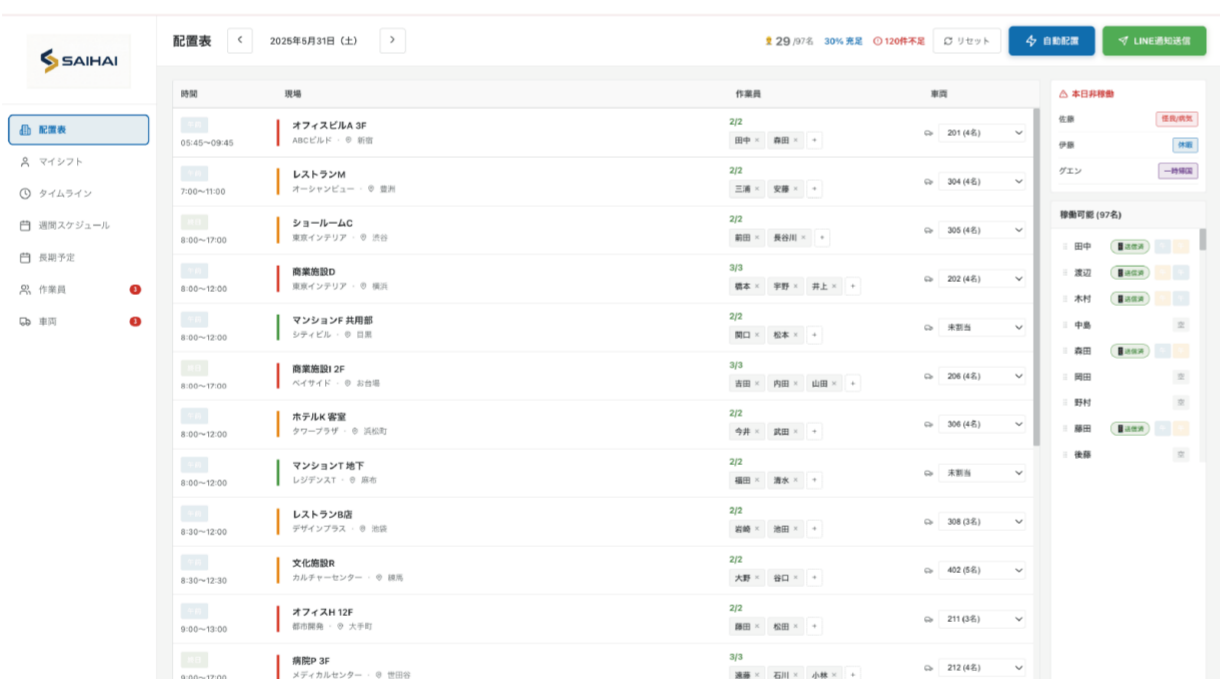
松本 哲

開発の背景

建設現場におけるシフト管理は、頭数の調整だけではなく、職人それぞれの技能やその習熟度、扱う機材や現場条件、資格の有無など、多くの要素が複雑に絡み合っている。それらを熟知したベテランの判断に頼らざるを得ずなくなり、シフト管理業務のが属人化していることが大きな課題となっており、またそれは本当に最適なのかを検証する術はない。

開発の概要

本システムは、主に中堅規模のサブコンを対象に、現場作業員のシフト管理機能を提供する。作業者のスキル（習熟度含む）、免許、重機の空き、現場の距離を考慮したシフト作成は熟練者の職人芸になっている。LLMによる技能の数値化や数理最適化による配置最適化を活用し、十分に精度の高いシフトを作成し、業務負荷を大幅に削減することで、属人化の解消に寄与する。



新規性・優位性

建設業法や資格、相性など、現場特有の複雑な制約を考慮し、ベテランの頭の中でしか解けなかった最適な人員配置をAIが自動提案。従来のシフト管理とは異なり、情報の可視化ではなく判断を提供するもの。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

コスト部門であるシフト管理において、属人化からの脱却と本システムによる自動化・最適化によってシフト管理担当者の省人化と現在問題になっている作業品質の向上のための改善活動へ時間を割くことが可能になる。

PMコメント

顧客との連携ができているので、希望的な未来が想定できる。現状で開発、実装が進んでおり、顧客との連携も取れているので改善を繰り返せばよいと考える。

プログラム名

TOMOLプロジェクト

研究開発テーマ

健康と効率を支えるキーボード

クリエイター

望月 輝翔

PM

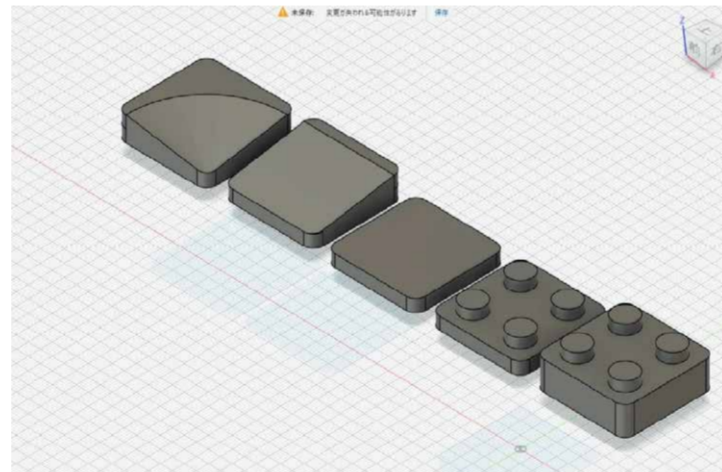
高井 志保

開発の背景

中学生の頃からPCを使用するようになったが、次第にタイピング中に痛みを感じるようになった。高校入学時には手を動かすのも辛くなるほどの痛みが大きくなった。また、世界中で私と同じように痛みを抱えている人が増加している。

開発の概要

本製品の最大の特徴は、独自の「モジュール機能」である。盤面のソケットに好みのモジュールを装着することで、マウス等の外部デバイス機能をキーボードへ集約。これにより腕の移動距離が最小限に抑えられ、作業効率が飛躍的に向上する。ハードウェア面では、左右分割型の設計を採用した。自然に肩が開くことで姿勢が改善され、指の動きに最適化されたキー配列が身体への負担を軽減する。さらに、新開発のブロック形状キーキャップにより、指の長さに合わせた細かな高さ調節も可能になった。個々のユーザーに最適化できるこのデザインは、単なる操作性の向上にとどまらず、健康維持と生産性向上を高い次元で両立させている。



新規性・優位性

モジュール機能、分割型や指に合わせた配列、高さを変えられるキーキャップで従来のキーボードよりもカスタマイズ性が高く、効率的かつ健康的である。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

現在、痛みを感じているプログラマーや健康投資を惜しまない層をターゲットにしているが、今後はさらにカスタマイズ性を高めて様々な層へ提供、BtoBでの販売など市場を拡大していく。

PMコメント

ハードウェアをプロダクトとして完成させただけでなく、海外出荷まで見据えたOEM先を自ら見つけ、実行までやり切ったことは本当に素晴らしい成果です。アイデアだけで終わらず、現実の制約（品質、供給、海外対応など）を一つひとつ越えて形にした点に、強い実行力と事業家としての素地を感じました。

プログラム名

Co-Do:Tech

研究開発テーマ

Tomonae 備えの可視化・参照プラットフォーム

クリエイター

石口 龍宝

PM

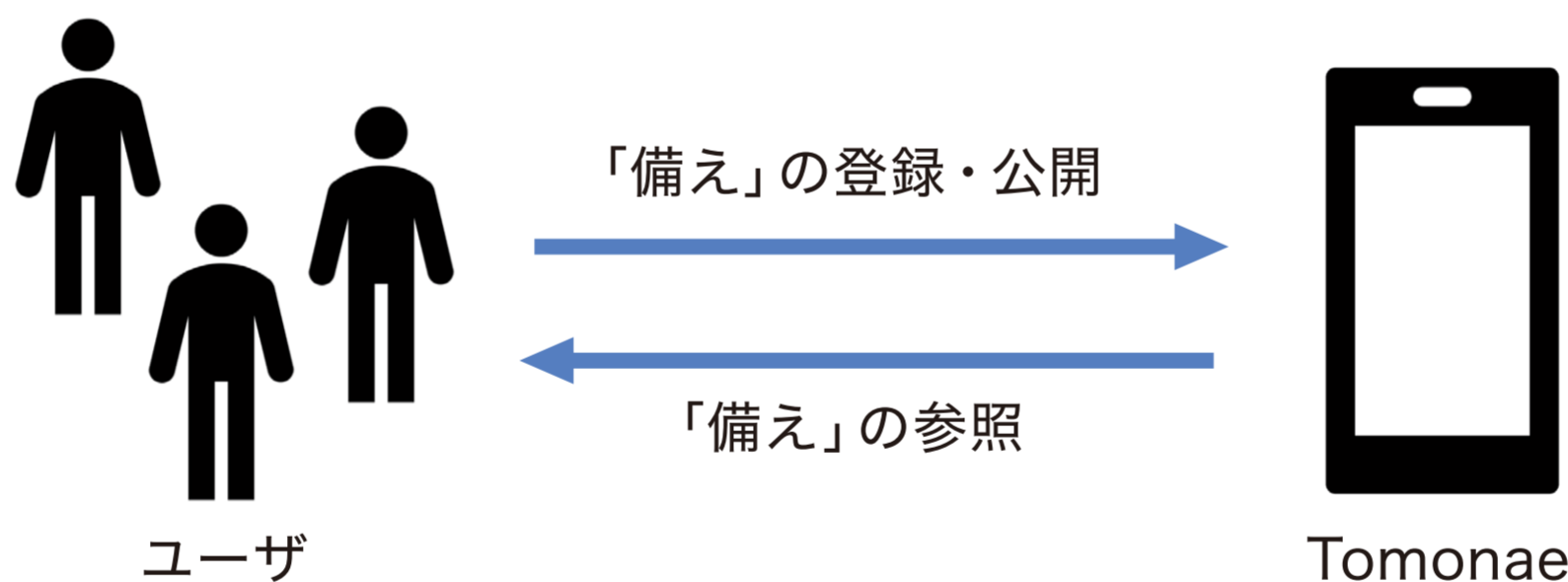
河合 将樹

開発の背景

災害対策において最低3日分～1週間の備蓄が望ましいとされているが、3日分の備えをできていない家庭も多い。備えが進まない要因に「何を備えたらいいかわからない」という声が上がった。備蓄のリストや診断による備蓄の提案があるなかで新たに「納得感のある備え」が求められている。

開発の概要

本システムは、ユーザが自身の家族構成や居住地の災害リスクといった前提条件を登録し、日常的に備えている非常食や防災グッズなどの「備え」を記録・管理できる仕組みである。記録された「備え」は、個人の管理にとどまらず、匿名化された形で公開され、他のユーザは家族構成や住環境などの条件をもとに、自身と近い状況にある人の「備え」を参照することができる。



新規性・優位性

他者が「何を備えているのか」を可視化することで、自分の属性や環境に類似する人の備えを参照してもらい自分に必要だと感じた備えから始めてもらう。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

他者の「備え」の現状を見ることで、備蓄リストのような完璧な備えでなくても、気づきから1つでも備えを進める仕組みの提供。また、蓄積するリアルな住民の備えの情報は今後の防災施策に活用できる。

PMコメント

この採択期間中に、龍宝くんは自らの手で大きくフェーズを変えました。防災領域での事業化をする為に、就職はせず起業に向けて準備を進めています。PJのフィードバックだけでなく、起業との二足の草鞋に相応しい企業もご存知でしたら、ご助言をお願いします。

Q-Quest GROW

量子×AIで加速する次世代材料探索クラウド 『QuantumAlchemy』の開発

川端 一弘 (京都大学)

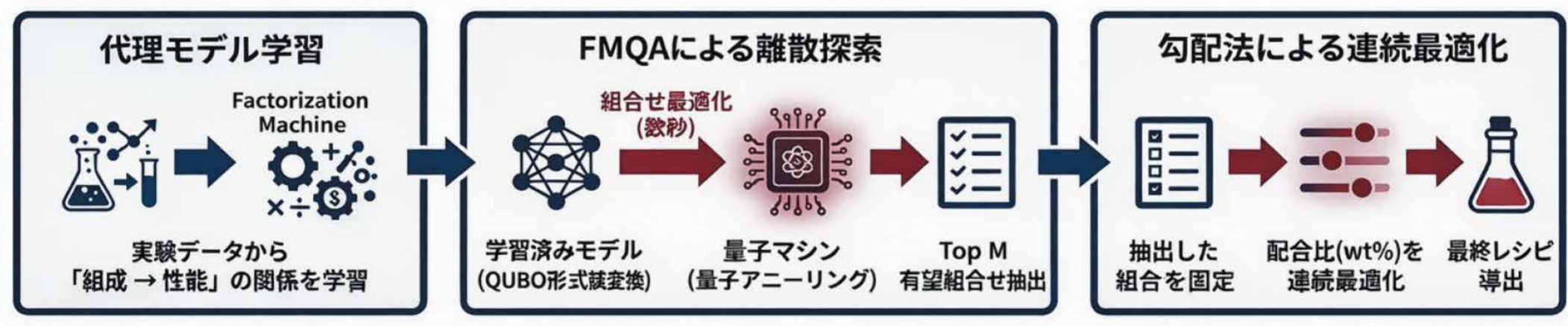
小路 真矢 (株式会社バク CEO)

開発の背景

材料開発の現場では、 10^{20} 通りもの配合探索が障壁となり、既存手法では網羅できず、革新的な材料発見の機会を逃し続けている。この組合せ爆発を高速に解く量子技術の実用化は進むが、それを使いこなせる量子専門人材は不足している。そこで、専門知識なしで使える「量子×AI」材料探索クラウドを開発し、高度な量子技術をすべての材料研究者の手元に届ける。

開発の概要

① 技術アプローチ (3ステップのプロセス)



② 実験科学者向けUXデザイン



新規性・優位性

機械学習×量子アニーリングで配合探索を1000倍以上高速化し、従来型MIが苦手な大規模組合せ探索を可能にした。さらに「Excel In, Excel Out」により、材料研究者がクリック一つで使えるUXを実現した。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

材料探索を年単位から日単位へ短縮し、歩留まり+1%の改善余地を素早く掘り当てて数億円規模の価値創出を狙う。ノーコードUXで量子を現場に実装し、触媒から電池・医薬・食品へ広げ、新材料創出を加速する。

PMコメント

製品製造に不可欠な材料をたった1%多く生み出す組成を見つけたら、企業に数億円の利益がもたらされる。そのために企業は多くのリソースを投資している。ところが、これを数秒で発見できてしまう、そんなビッグアイデアが本製品だ。川端さんは材料×量子×AIという強みを活かし本製品を開発した。今後の展開に注目したい。

Q-Quest GROW

「量子×AI」による発注最適化

福元 愛叶 江口 智朗 榎木 洋人 上村 大空

片山 美雪

開発の背景

SDGs等の浸透にも関わらず、日本の食品ロス量は年間460万トン以上に及ぶ。その一因として、数千品目を扱う発注業務担当者の負担による、発注ミスや過剰発注である。そのため、現場の負担を減らし、食品ロスを削減するには「発注の最適化」が急務である。

開発の概要

本システムは、過去の売上データをアップロードすることで、AIが将来の需要を予測し、さらに量子アニーリングを用いて在庫状況や多様な制約条件を加味した「最適な発注数」を自動算出する。あわせて、商品ごとの重み付けや最小発注数の設定機能を備え、データが少ない新商品や戦略的に推したい商品に対しても、柔軟な発注調整を可能とする。これにより、業務の効率化と店舗利益の最大化を図りつつ、食品ロス的大幅な削減に貢献する。

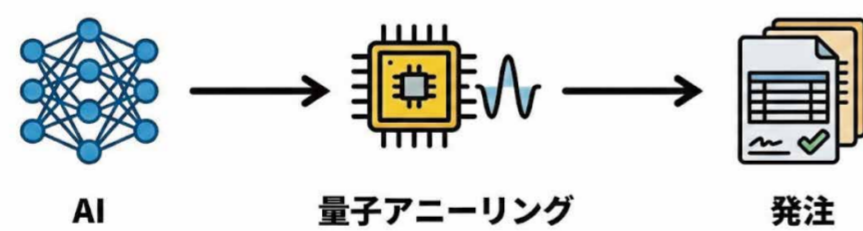


図1 システムフロー



新規性・優位性

単なる需要予測ではなく、棚容量や予算といった現場の制約条件を加味した「発注数の最適化」までを一貫して行う。AIでは対応困難な「予測後の人間による調整」を不要にし、自動発注を実現する点で優位性を持つ。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

本エンジンをAPIとして既存POSシステム等へ提供することで、導入障壁を下げつつ高度な自動発注を普及させる。これにより、現場の業務効率化と利益最大化を推進し、事業系食品ロスの削減に貢献する。

PMコメント

本研究は、食品ロス削減という社会課題に対し、発注業務における意思決定の負担軽減を目指した意欲的な取り組みである。需要予測にAIを活用しつつ、数理最適化・量子アニーリングを意思決定支援として組み合わせる点は、多品目・高頻度の発注が求められる現場と親和性が高い。今後、発注結果と実績データの関係を活用することで、より現場に活かせる仕組みへと発展することが期待される。

プログラム名

関西テック・クリエイター育成事業

研究開発テーマ

Chronos 記憶を補助・拡張し、提示する サイバネティック・アバター

クリエイター

升屋 結女

PM

横山 輝明

開発の背景

日常の記憶ストレスや業務上の伝達漏れは、既存ツールの受動的な記録・検索スタイルでは解消が難しい。こうした「情報の未活用による損失」を解決し、無意識下で脳の負担を肩代わりする技術的基盤が必要だと考えた。

開発の概要

常時記録 (ライフログ) × AI によるデジタルクローンの構築

忘却をなくすことを目的として、常時記録×AIによるデジタルクローンの構築を行った。現在は、マルチモーダルデータを蓄積し、振り返りを日記の形で出力すること、蓄積されたデータの対話的検索を行うことができる。



新規性・優位性

既存の受動的記録に対し、AIが先回りする能動的パートナーへ転換。マルチモーダル常時記録で無意識の記憶や口頭情報を「面」で資産化し、ローカルAIで機密性を守る「デジタルクローン」としての優位性がある。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

忘却による損失を防ぎ、個人の経験を能動的な資産へと転換する。社会的には、情報の不透明さを解消する業務変革や分身による活動拡張を通じ、個人の生産性向上と制約を超えた豊かな生活の両立に寄与することを目指す。

PMコメント

「あのときのあれ、何だった？」を教えてくれるChronosは、記憶の確認やまとめを可能にします。できそうでもまだなかったもので、IoT+AIが可能にする新たなシステム/サービスです。この先には、アクションの代行や、デジタルクローン同士の会話など、見たことのない未来への可能性を感じています。まだ発展途上ですが、ここまでの試行と升屋さんの今後のアイデアをぜひご覧ください！

プログラム名

Academy Alpha+ Project

研究開発テーマ

分割型電子ピアノ modu-tone 持ち運び可能な電子ピアノの開発

クリエイター

藤島 拓大・池島 蓮・和田 連弥
藤田 彩翔・上原 晴香

PM

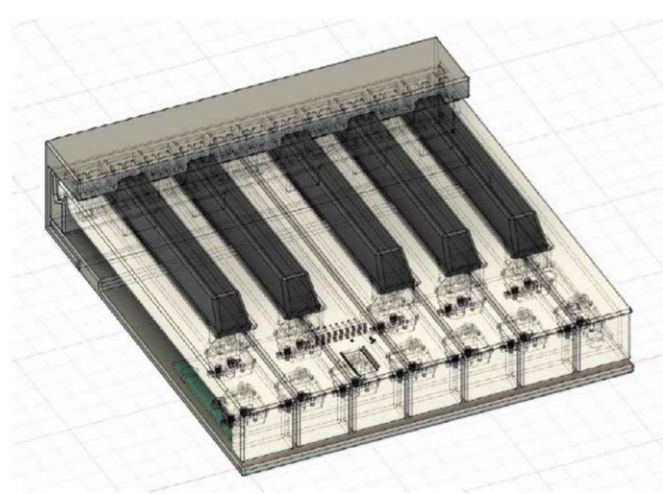
牧垣 秀一郎

開発の背景

メンバーの中に、外出先でもピアノの練習を続けたいという思いがあった。しかし、既存の電子ピアノは持ち運べず、タブレットでは物理的な感触がなく、本格的な練習ができない。そこで、カバンに入れて気軽に持ち運べるモジュール式電子ピアノの開発を始めた。

開発の概要

本プロジェクトは、1オクターブ単位のモジュールを組み合わせることで、ユーザーの習熟度に応じた鍵盤数を実現する持ち運び可能な電子ピアノである。ピアノ初心者は2～3オクターブあれば基礎練習が可能であり、現在2オクターブ(24鍵)のプロトタイプを開発している。各モジュールはキースイッチによる物理的なクリック感を持ち、タブレットでは困難な雲氏の練習に対応する。コンパクトな設計により、外出先への持ち運びが容易で、練習の継続性を確保できる。将来的にはモジュール数を拡張し、中級者以上にも対応可能な88鍵システムを実現する予定である。



新規性・優位性

1オクターブ単位のモジュール式设计により、ユーザーが必要な鍵盤数だけを選択・持ち運べる点にある。従来の電子鍵盤は鍵盤数が固定されていたが、本システムは習熟度や用途に応じた柔軟なカスタマイズを可能とする。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

初期投資を抑えながら段階的にピアノ学習を始められ、経済的・空間的制約により楽器演奏をあきらめていた層に新たな選択肢を提供する。外出先でも練習可能なため、練習機会が増加し、習熟度の向上が期待できる。

PMコメント

分割型キーボードというアイデア自体で見れば先行事例は散見されるものの、チーム開発スタイルの習熟や未知の分野への挑戦という観点からはよい着眼点だったようだ。まず単一モジュールでの動作を目指し、次に量産とその連結を目指すというアプローチ自体が参加者らの成長と期間内でのマイルストーンの達成に大きく寄与したと思われる。

プログラム名

ORANGE AI Project

研究開発テーマ

遺伝の面白さを広めるカードゲームの開発

クリエイター

横川 幸奈

PM

山本 愛優美さん

開発の背景

遺伝学は医療や食品など生活に密接に関わる重要な分野である一方、「難しい」「怖い」と捉えられがちで、十分に理解されていない。学校や啓発の場でも専門的説明が中心となり、学習者の関心や主体的理解につながりにくい。そこで本研究では、ゲーミフィケーションを用いた教材により、遺伝への理解や興味の変化を検証する。

開発の概要

本研究では、遺伝学の基礎概念を直感的かつ楽しく学べる教材として、ゲーミフィケーションを取り入れたカードゲーム型教材であるGENETICPOKERを開発した。プレイヤーは遺伝形質を表すカードを組み合わせていき、その過程で遺伝の法則や多様性、確率的な考え方に自然と触れる設計とした。単なる知識の暗記ではなく、試行錯誤や他者との対話を通じた理解を促す点を特徴とする。岡山操山高等学校・中学校の理科や生物の授業に導入し、生徒の遺伝学に対する興味関心は向上した。また国内最大の科学の祭典であるサイエンスアゴラにてブース出展を行い、257名の来場を記録した。

中高生向けのワークショップも実施し、GENETICPOKERは400人超のテストプレイを記録した。

大学の教授にご監修いただき、フィードバックを踏まえて何度も改良を重ねることによって専れされたプロダクトとなった。



サイエンスアゴラ出展時の様子



理科の授業導入時の様子

新規性・優位性

遺伝学の専門的内容をカードゲーム形式で体験的に学べる点に新規性がある。主体的な思考や対話を通じて理解と態度変容を促し、効果を実証的に検証する点で、従来の遺伝啓発手法に対する優位性を持つ。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

学習者は遺伝を難解な知識ではなく、体験を通じて理解できるようになる。関心と理解の向上は、科学リテラシーの底上げやゲノム技術への不安軽減につながり、社会的受容の促進に寄与する。

PMコメント

横川さんは、遺伝学を専門とし、その知見を初等中等教育向けサイエンスコミュニケーションとして展開する高いデザイン力を有しています。フィールドワークと仮説検証を重ねる実践力に加え、AIも活用しながら適切な技術選択によってアイデアを社会に発信しており、アウトリーチ力に優れた人材です。

プログラム名

ORANGE AI Project

研究開発テーマ

世界に誇る文化で、世界に誇れる地域へ。

クリエイター

高岡 奈々葉

PM

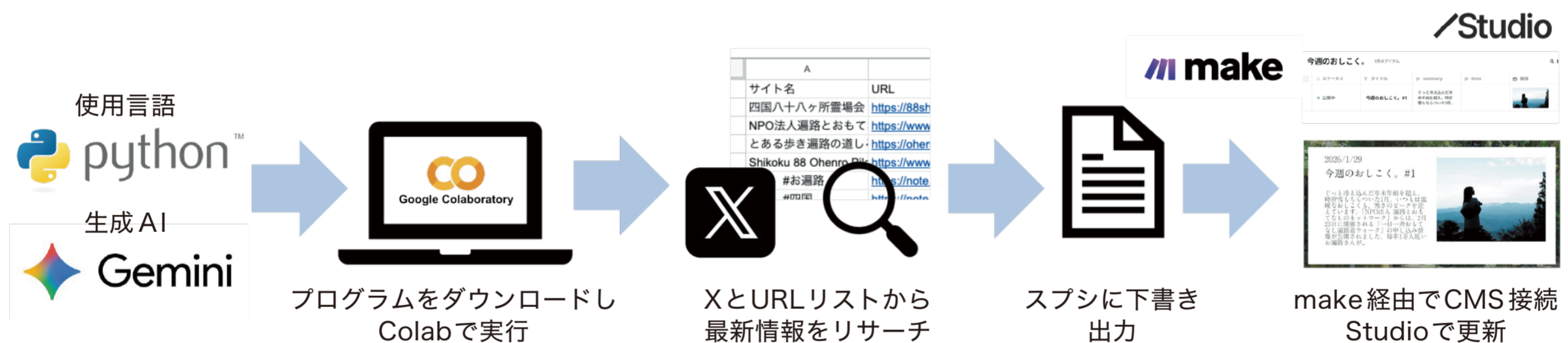
山田 邦明

開発の背景

四国・お遍路に関する情報発信を行う自社オウンドメディアのトップに掲載するため、直近1週間でSNS上に投稿された「小さな発信者」の現地情報や関連機関の新着情報などを集約して、タイムリーな週次投稿を行うための情報収集と制作フローをAIを活用して開発した。

開発の概要

情報源をX APIでのキーワード検索と事前に設定した参照URLリストとし、得た情報と季節の話題を交えたエッセイテイストで文章を自動制作。スプレッドシートに出力した情報をmake経由でStudio内のCMSと接続し、画像を登録して公開すれば週次レポートが更新される。タイムリーな情報のリサーチ・文章制作時間を大幅に削減し、プロンプトを変えれば文章のテイストも変更可能。制作ごとにAI制作版と人力での修正版の比較学習を行い、テイストの精度を上げていく。



新規性・優位性

情報収集・文章作成というよくあるAI活用に加え、季節感や抒情的表現などWebの世界観を取り入れた人間に近い文章を目指した。このプロンプトを書き換えることで、同ツールでも異なるテイストのアウトプットが可能。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

リサーチ・制作にかかっていた時間を大幅に節約し、かつ属人的になりがちな表現の一部をAIに落とし込むことで再現性が生まれ、Webの効率的運用と画一化の防止、タイムリーで魅力的な情報発信を行うことができる。

PMコメント

広大な四国全土に散らばる「小さな声」や「現地の空気感」を拾い上げる作業は、人力では限界がありました。このツールは、AIによって情報の網羅性を極限まで高めつつ、人間特有の「抒情的表現」すらも失わない形を実現しました。四国・お遍路という極めて日本的な文脈にAIが深く潜り込むことで、属人性を超えた「文化の発信装置」へと進化しました。情報の収集から発信までのラグが消失し、伝統的な巡礼文化がリアルタイムに世界と接続される。このスピード感こそが、メディア運営におけるパラダイムシフトです。

LEADING EDGE 四国

作業見守りシステム「たすけるけん」の開発
～現場のもしもに備える声と仕組み～

クリエイター

瀬川 悟

PM

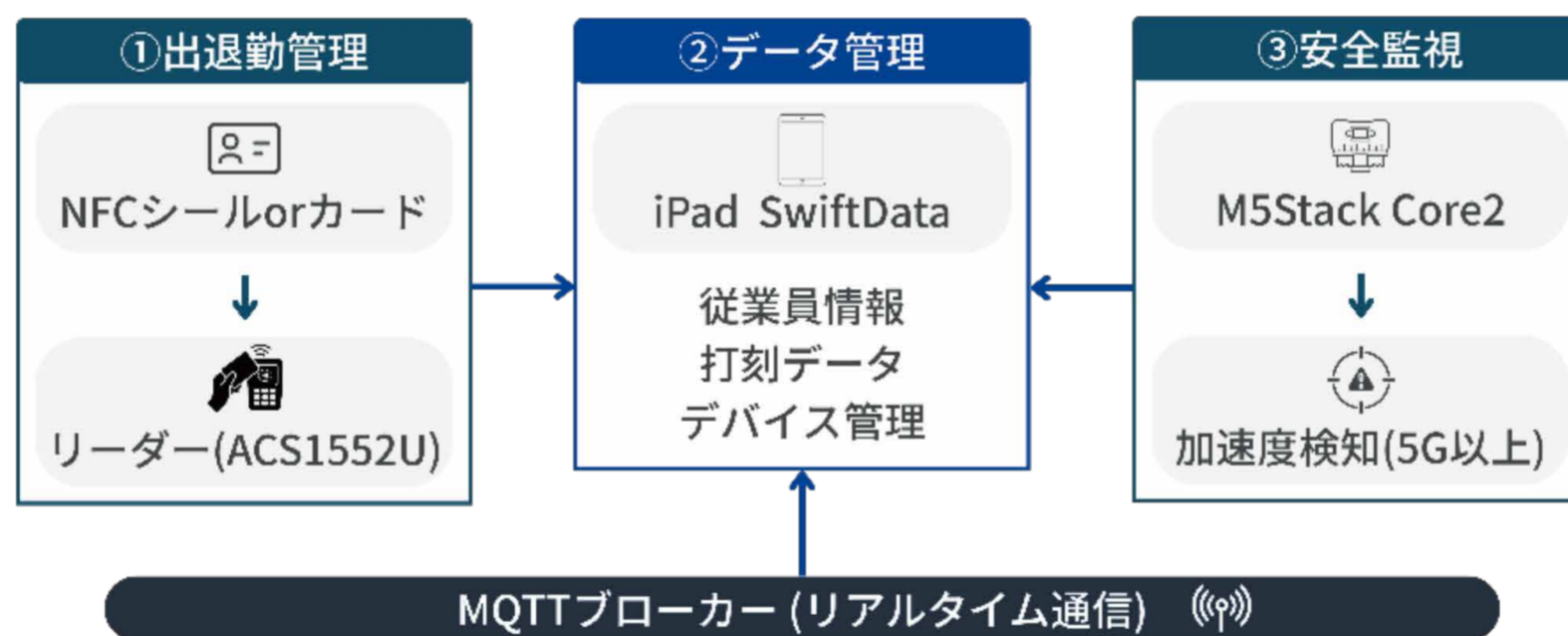
小室 真紀

開発の背景

建設現場では複雑な下請け構造とアナログ管理により、作業員の所在把握が困難です。年間約1万件発生する転落事故では、一人作業時の発見遅れが致命的となります。既存システムは高額で中小現場には不向き。そこで、誰でも使えるシンプルな入退場管理と転倒検知を統合した低コストシステム「たすけるけん」を開発しました。

開発の概要

「たすけるけん」は、NFCによる入退場管理とM5Stack Core2による転倒検知を統合した建設現場向け安全監視システムです。ヘルメットのNFCをタッチするだけで出退勤を記録し、作業中はポケット内のM5Stackが5G以上の加速度を検知すると即座にiPadへMQTT通信で通報。SwiftDataで従業員情報やデバイスを一元管理し、リアルタイムで作業員の安全を見守ります。



新規性・優位性

既存システムは初期費用数十万円・月額数万円ですが、本システムは約8万円の初期費用のみ。NFC認証と転倒検知機能を搭載し、中小現場でも導入可能な低価格を実現しました。タッチ一つで見守りが始まる圧倒的なシンプルさも特長です。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

管理者は出退勤管理の手間を削減し、リアルタイムで作業員の安全を把握できます。作業員は転倒時の即座の発見により安心して業務に集中可能。転落事故の早期発見・救助を実現し、建設業界全体の労働安全性向上に貢献します。

PMコメント

「たすけるけん」は、一宮グループ様のクエストに関するプロジェクトでした。現場で起こる現実的な問題点を的確にとらえ、すぐにでも実証実験に入れるレベルのシステムを作り上げてくれました。学業や個人の活動との両立が難しそうな場面もありましたが、生成AIなどを活用してハードウェアとソフトウェアの両方の要素のあるシステムを期間内に作り切ったこと、素晴らしかったと思います。

プログラム名

re-KOSEN

研究開発テーマ

「規格外野菜」の価値を再定義する エナジードリンクの開発とコミュニティ形成

クリエイター

宮武 幸斗 金崎 蒼太 笠井 悠生樹

PM

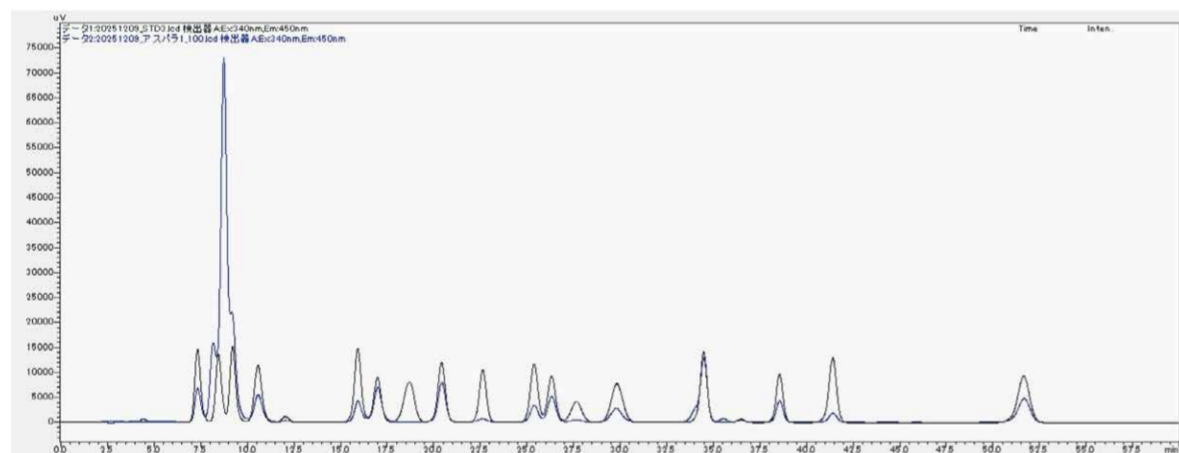
小賀 浩通

開発の背景

ある農家では全体の3割ものアスパラガスが捨てられている。理由は「規格外」だから。捨てられる野菜を少しでも減らして農家の役に立ちたい。規格外野菜の価値を再定義するドリンク。それも今までにない、スタイリッシュかつオーガニックなエナジードリンク。それを通して築き上げられる協力者との関係。私たちが起こす一大ムーブメントで課題解決を目指す。

開発の概要

- ・アスパラギン酸を活かしたエナジードリンク
- ・広報、コミュニティ形成のためのサイト
- ・スタイリッシュなデザイン



新規性・優位性

「捨てられるはずだったアスパラガスが、あなたの活力に」というストーリーで、新たなカテゴリーを開拓。消費者・農家・地域が三方良しでつながる仕組みを備える。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

健康的なエネルギー体験と、購入が社会貢献につながるという満足感を同時に得られる。同じ思いを持つ人が集まることで、フードロス削減や農家の収入改善、地方の観光業活性化といった課題解決の可能性が広がる。

PMコメント

規格外というだけで捨てられる野菜がある。地方にいるというだけで届かない声がある。高専生たちは、その二つを一本のドリンクでつないだ。

農家の諦め、技術者の好奇心、自分たちのデータ。すべてを混ぜて、4ヶ月で形にした。まだ誰もいない市場で、踊り続けてほしい。

re-KOSEN

ドローン用の「空のコンセント」の開発

坂口 拓海・菅原 啓進・中嶋 蒼志

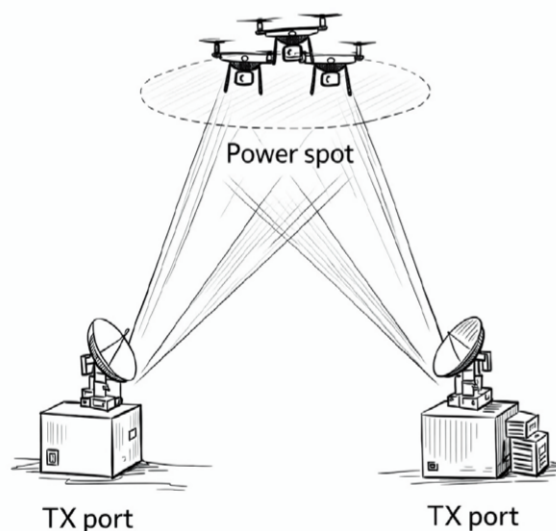
田畑 友啓

開発の背景

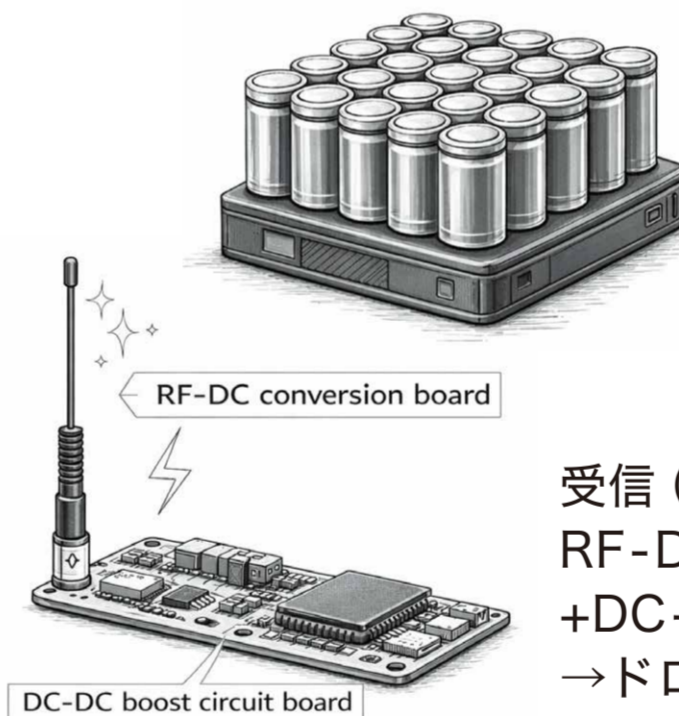
広島商船高専のある大崎上島のような離島は災害に弱い。ドローンは、災害時の初動遅れに対して有効だ。しかし、バッテリー容量・充電設備・交換作業の制約により、連続運用が困難であるという課題が残る。そこで、災害時でも連続運用できるように、飛行中または短時間の滞空中に電力を供給する無線給電技術「空のコンセント」の開発を提案する。

開発の概要

本開発は、チーム全員が無線従事者であるという利点を生かし、複数の送電 (TX) ポートを協調制御して空間上に「給電スポット (Power spot)」を形成し、移動体側の受信 (RX) モジュールでRFをDCへ変換、さらにDC-DC昇圧を経て「秒速チャージバッテリー (スーパーキャパシタ)」へ高速充電する“空のコンセント”を実現することを目的とする。



送電 (TX) ポート
複数アンテナ
5.7Ghz 帯を使用
→市販品を活用可能
→社会実装の障壁を落とす
→低コスト
→複数機に同時給電が可能



秒速チャージバッテリー
LiPo バッテリーではなく
スーパーキャパシタ
→数秒で給電可能
→給電中の電力を節約

受信 (RX) モジュール
RF-DC 変換
+DC-DC 昇圧
→ドローンのための軽量化

新規性・優位性

- 1) 多点 WPT の「電力場」設計
(どこでもスポットを再現性高く作る)
- 2) 多機運用の給電スケジューリング
(スポット待ち渋滞をおさえる)
- 3) 空中運用に最適化した受電・蓄電
(短時間で回復)

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

ドローンの着陸・交換・配線を減らし、稼働率と運用効率を大幅に向上できる。災害対応の即応性が高まりインフラ監視や医療物資搬送の継続性が向上し停電や孤立地域でも社会サービスのレジリエンスを強化する。

PMコメント

本分野は、事業遂行にあたり適切な免許の取得が必須であり、参入障壁が極めて高い領域である。その条件を既にクリアできている点で、本グループは初期段階から有望なポジションにある。また、メンタリングを通じてリモートで実験装置の改良等を指示した際にも、短期間で確実に実行しており、高い実験遂行能力と技術理解力を有していることが確認できた。これらを踏まえると、今後、競争力の高い「電波ベンチャー」へと成長することが十分に期待できる。

プログラム名

山口未来変革デジタル人材発掘・育成プログラム

研究開発テーマ

3D空間記録による過去と現在の融合システム ～Spatial Information Platform～

クリエイター

廣田 祐也

PM

横山 輝明

開発の背景

2D動画では奥行きや位置関係の把握が難しく、動作の客観的比較や空間的理解に限界がある。近年は深度カメラにより空間のXYZ情報を含む3D録画が可能になった。またAI技術の進化により非エンジニアでもシステム開発に取り組める時代となったこともあり、3D録画の実用化に取り組んだ。

開発の概要

本システムは、深度カメラを用いて実空間を3D点群動画として記録・再生・解析する空間情報プラットフォームである。取得データはXYZ座標を持つスケール情報として保存されるため、実空間と対応付けた表示や等倍再投影が可能であり、複数の視点から表示できる。最大の特徴は、過去の録画データと現在のリアルタイム映像を同一空間上に重ね合わせ、時間の異なる動作を直感的に比較表示できる点にある。本開発のきっかけとなった『スポーツタイムマシン』は、「過去の記録とかけっこできる」体験型メディアアート作品であり、実空間で走った様子を等身大の3Dデータとして記録・再生する技術を備えている。本プロジェクトでは、最新機材とPythonによる開発を基盤に、この技術を多分野で活用可能な汎用システムとして再構築をめざした。



新規性・優位性

空間を3Dで記録することで、複数視点表示や別時間の映像を重ね合わせることでの実寸比較、移動量解析などが可能となる点が2D動画と異なる。また、アート作品を汎用化し他分野での活用を探求する企画性にも新規性がある。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

過去と現在の様子を同一空間で比較表示できるため、リハビリ評価、ダンス表現の拡張など多様な利活用が想定される。作業療法士やダンサーから活用可能性の評価を得ており、3D録画の普及をめざす。

PMコメント

プログラミング未経験!?!という廣田くん、企画力と行動力に期待して採択でしたが、AIを駆使して次々とプロトタイプを作る姿が見事でした。デモを見せて、ダンスやリハビリといった周囲のアイデアを引き出し、取り入れた推進力も高く評価します。技術は既存のものですが、時空を重ねるコンセプトにワクワクしています。構想はまだ道半ば、応用展開が本当に楽しみです!

プログラム名

【福岡未踏的人材発掘・育成コンソーシアム】 クリエイタ公募プログラム

研究開発テーマ

Pascaline ～1時間で行政書士事務所専用の業務改善 システム導入が完了するサービス～

クリエイタ

伊藤 大輝、寺元 一耕

PM

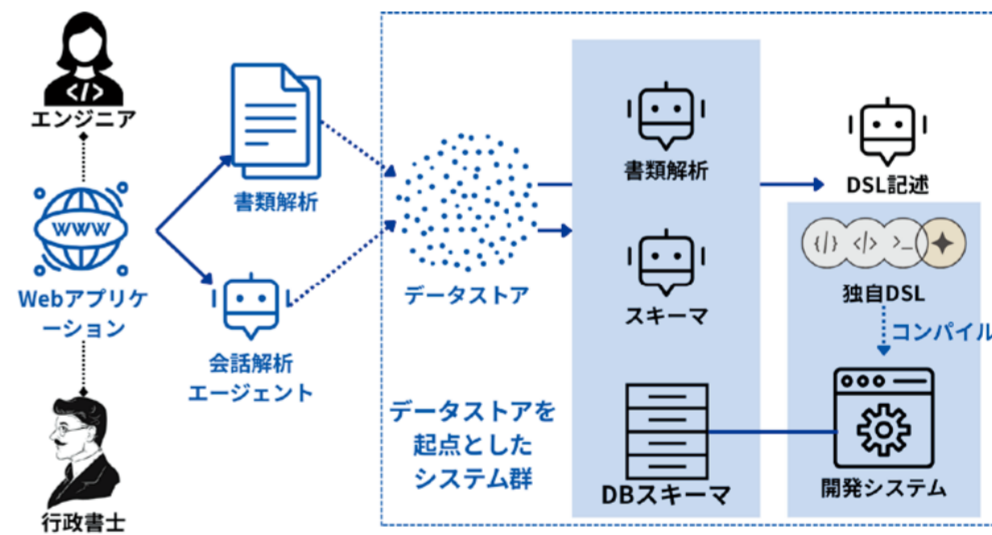
小出 洋、岩本 智裕

開発の背景

AIの発展が進み、各企業がAXに取り組んでいる。その裏にはDXが中々進まない業界や企業が存在している。寺元の父は行政書士事務所を経営しており、行政書士業界もDXが進まない業界の一つである。1万種類以上の業務や高齢化、個人事務所が97%という業界構造で既存のITソリューションではDXが進まないという問題がある。

開発の概要

私たちが開発したサービスは「人」と「基盤システム」を掛け合わせることで超短スパンでアジャイル開発し、それぞれの行政書士事務所（ITに馴染みない業界）にあったシステムを短期間で提供する。基盤システムはヒアリングシステム部と実装部に分かれる。ヒアリングシステム部でMTGの会話内容から要求や要件を生成し、顧客が使っている書類やワークフローからドメイン知識を抜き取る。実装部ではDSLとAI Railwayを用いた高速な実装を実現しており、数百行のDSL記述から数千行のアプリケーションコードを生成する。AI Railwayでは、AIがDSLを描くことに特化できるような仕組みづくりを行なっている。



新規性・優位性

私たちが提案するサービスは既存の受託開発的なものやSaaS的なものとは異なり、自由度を保ちつつ、短期間でソフトウェアを提供できる。人が介在することでITに不慣れな方でも一緒に学びながらITに触れられる。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

これまでDXが中々進んでいなかった業界でもAI時代にDXやAXを実現することができる点が最も大きなインパクトである。人口減少の中でより少ない労働力でも世の中を支える基盤となるソフトウェア。

PMコメント

本プロジェクトはAIによりSaaS市場が激変する時流を捉えた、極めてトレンド性の高い取り組みです。AI駆動開発とFDE (Forward Deployed Engineering) に真摯に向き合い、現場の対話から即座にシステムを構築する手法は、新しいソフトウェア工学の形を提示しています。あらゆる現場のAXを加速させる、圧倒的な発展可能性を秘めた野心作です。

プログラム名

【福岡未踏的人材発掘・育成コンソーシアム】 クリエイタ公募プログラム

研究開発テーマ

earcon : 耳の動きで手足を使わない操作を可能にするコントローラ

クリエイタ

石橋 龍馬

PM

井上 創造・大島 聡史

開発の背景

数は少ないものの、耳介筋を通じて耳を動かせる人は一定数存在する。本プロジェクトでは、自身の耳の動作が手足や発話の動作を阻害せず並行して行えることに着目し、耳の動作でボタン入力を代替し手で触れずとも操作できる自身のためのデバイスを作成しその利便性を示すことで、耳の可動性が持つ魅力の増進・伝達を図る。

開発の概要

試作センサデバイスについて

【構成】

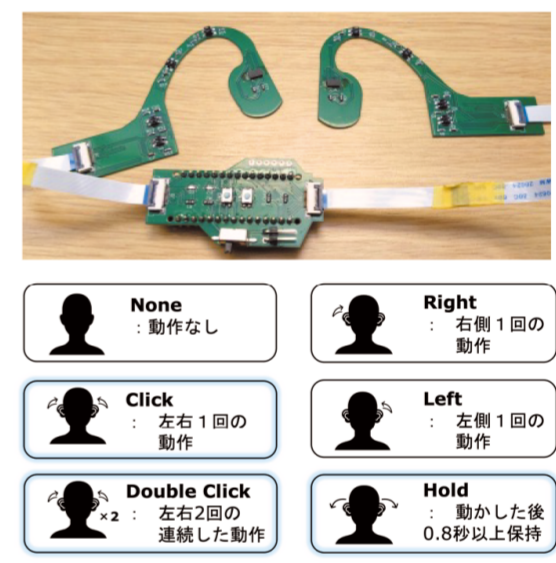
- ・ボード : Arduino nano esp32
- ・センサ : 光距離センサ QRE1113
- ・バッテリー駆動 (200mAh, 3h程度駆動)

【機能】

- ・オンボードでの耳動作検出
- ・PC等デバイスへのBLEHID信号送信

【開発期間目標】

- ▶既存のBluetoothイヤホンと連携して動くコントローラ部分の作成
- ▶私自身のクリック、ホールド動作について、F値およそ0.9の精度で識別可能
- ▶着席中および歩行中のノイズ下で使用可能



【追加目標】

- ▶識別できる動作の種類追加
左右片方みの動作、ダブルクリック等
- ▶イヤホンとしての音声再生機能を本体に組み込む
- ▶BLEHID デバイス化しアプリ追加なしでの利用を可能にする

新規性・優位性

耳介筋を入力デバイスとして活用した国内特許の申請は見当たらない(各国特許については未調査)様々な検出方法・センサーなどについて検討を重ねる必要がある。耳動作の後天的習得性、並行タスクへの認知負荷について調査研究を行いたい。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

- ・デバイスは耳に触れるように装着するので、指に触れた状態からスイッチを押すように即座の入力が行える。
→手の離せない状況下で入力可能な新I/Fの実現
- ・耳動作の持つポテンシャルの提示とそれによるデバイス開発分野での注目度の増加を図る。

PMコメント

本人の身体的特徴である「耳が動かせる」を活用したデバイスを作るというユニークな取り組みでした。ハードウェア開発とソフトウェア最適化の両方が必要であり、しかもハードウェアは小さく装着感が良いものでなければ実験すらできないという難しいプロジェクトでしたが、試作を繰り返しある程度納得のいくところまで仕上げました。特にハードウェア実装は初心者に近い状態からのスタートであり、努力が実を結んだ素晴らしいプロジェクトになったと思います。

プログラム名

【福岡未踏的人材発掘・育成コンソーシアム】 クリエイタ公募プログラム

研究開発テーマ

因果分析を用いた意思決定支援ツール「Logian」

クリエイタ

納富 崇・村本 祐樹

PM

徳永 美紗・部谷 修平

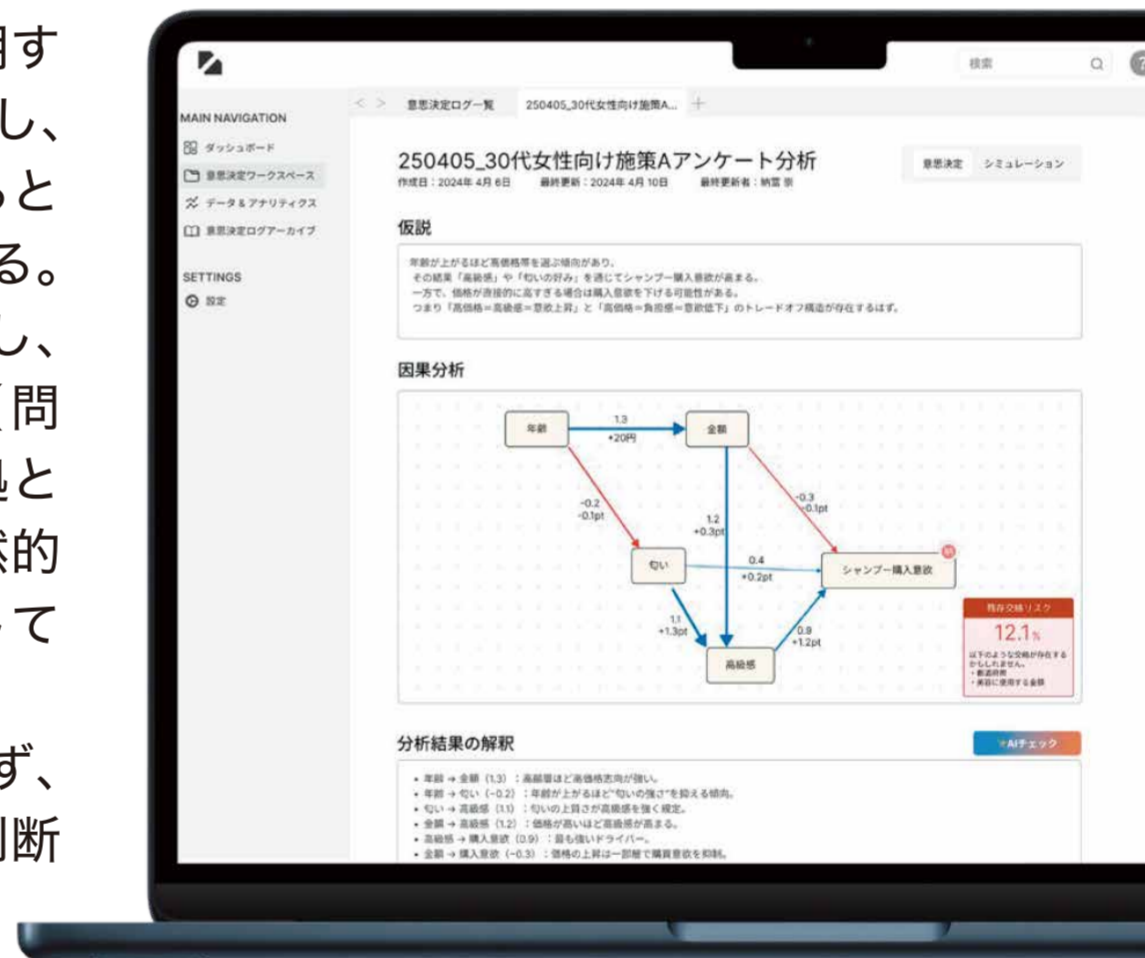
開発の背景

現場の意思決定では、相関分析や経験則に依存した判断が依然として多く、施策の「なぜ効いたのか」「次に何を变えるべきか」が構造的に把握されていない。因果関係を明示的に扱い、意思決定そのものを再現可能な知識として蓄積・活用できる環境が求められている。

開発の概要

Logianは、因果分析を用いて意思決定を支援・記録・再利用する意思決定支援ツールである。データから因果構造を推定し、施策間の関係性や主要因を可視化することで、「何を变えると結果がどう変わるのか」を直感的に理解できる環境を提供する。従来の分析が相関や予測に留まりがちであったのに対し、Logianは因果探索・因果効果推定の結果を意思決定単位（問い・施策・判断）に紐づけて整理し、分析結果を判断の根拠として蓄積できる点に特徴がある。これにより、属人的で暗黙的であった意思決定を、検証・再利用可能な構造化知識として共有することを可能にする。

本開発を通じて、因果分析を専門家のための技術に留めず、実務の意思決定に組み込むことで、合理的で説明可能な判断が継続的に行われる社会の実現を目指す。



新規性・優位性

因果分析の結果を単なる分析アウトプットに留めず、「問い・判断・結果」を一体として記録・再利用可能な意思決定単位として扱う点に新規性がある。因果構造を意思決定の知識基盤として蓄積する仕組みを提供する。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

因果に基づく意思決定が組織や分野を越えて共有・蓄積されることで、説明可能で検証可能な判断が社会に広がる。政策立案や企業経営の質を高め、試行錯誤のコスト削減と合意形成の高度化に寄与する。

PMコメント

Logianは、課題を捉える力、それに対する設計・実装能力ともに、非常に優れたチームでした。納富さんが事業としてやっていた因果分析を、村本さんがプロダクトにしていこうという良い役割分担で、お互い初めてのプロダクト開発をやり切ったことは、高く評価できます。柔軟性も高く、顧客やPMを含めた周りのアドバイスを吸収し、期間中に出てきたアイデアや要望も、素早くプロダクトとして実現しておりとても素晴らしいプロジェクトでした。

プログラム名

熊本版未踏的プロジェクトIPPO

研究開発テーマ

魚釣り予想投票プラットフォーム KEIGYO [競魚]

クリエイター

阿南 壮悟

PM

直江 憲一

開発の背景

私の魚釣りに対する愛情が深すぎて、普段釣りに行けない時にもどうにか釣りしたいとそんな願いからKEIGYO [競魚] が誕生しました。釣りに行けない時にも釣りしたいを実現するために釣りの根源価値である「イメージ・ヒット・ゲット」というハンティング・プロセスを磨き込みました。

開発の概要

このイメージ・ヒット・ゲットを獲得するオンライン版がプリディクション（予想）体験です。しかし競馬や競輪のようなサービスを作ることは法律が許しません。だからこそ、適法の範囲内でその体験を実現するために約1年半、弁護士さんに相談しながらモデルを磨き込みました。今は「ユーザー体験」「課金原理」「エコノミクスデザイン」の追求を行っている最中です。



新規性・優位性

これまで、「イメージ・ヒット・ゲット」は釣り場で今、釣りをしている本人だけのものでした。しかし競魚では場所を問わず、世界中の仲間たちといつでも共体験できます。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

体が不自由で釣りに行けない高齢の方々が自宅で仲間と交流しながら釣り配信を楽しめます。またゴミ拾いへのポイント付与等、自然環境保全や釣り業界発展に貢献します。

PMコメント

タイトルから一見競馬のようなギャンブルを連想するが、賭博を扱うものではない。経済的負担なく得られるサービス内ポイントで予想して投票するユーザー体験を提供している。本事業は、多数の釣りインフルエンサーと連携しコンテンツを継続的に生み出す体制を整えるなど事業の骨格が出来ている。世界中の釣りファンを巻き込むプラットフォームに成長し得る。

プログラム名

宮崎 frogs プログラム

研究開発テーマ

宇宙探究サポートアプリ U-TAN (宇宙 × 探究)



クリエイター

岩本 佑都・土田 宙良

PM

杉本 恭佑 (+ 森山・宮野)

開発の背景

全国で行われている、探究活動。そのスタートラインであるテーマ設定などに悩み、探究活動がつまらない学生が多いという課題に着目。探究テーマを自分の**興味関心**から生成し、探究を深めていくことで探究を面白くすることができるのでは、と考え制作した。

開発の概要

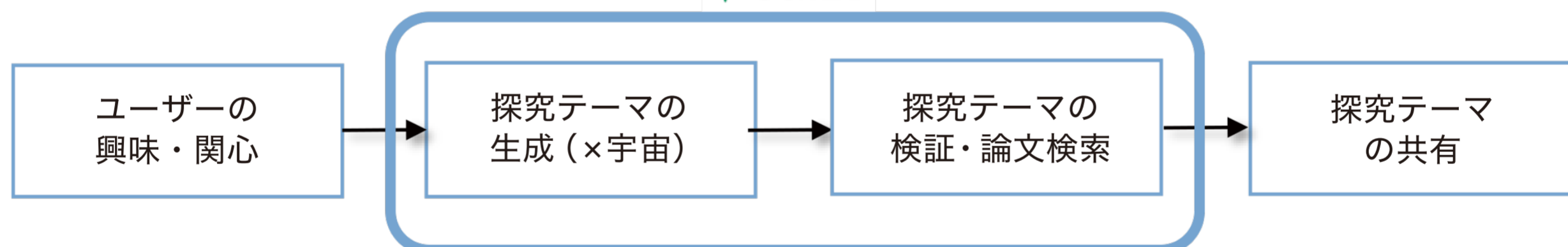
ユーザーの興味関心を入力することで、AI (Gemini) により

宇宙と掛け合わせて探究テーマの生成を行う。

ユーザーは、生成された探究テーマをもとにアプリ内で論文等で検証し、探究活動を進める。

あわせて、探究テーマの共有をユーザー間で行い、他ユーザーとの交流を深めることで探究活動の質の向上に繋げる。これにより、ユーザーに合った探究のテーマ設定を実現する。

さらに、テーマ設定やその後の論文検索などの手間を大幅に削減することができる。



新規性・優位性

様々な事象に活用されている“宇宙”を掛け合わせることで、発想にとらわれることなく、身近なことへ繋げやすい探究をすることができる。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

探究に困っている学生・または学校単位での導入を想定。自分に合った探究テーマによって、探究活動が

“「つまらない」から「楽しい」
へと変化していく。

PMコメント

宇宙・探求というキーワードはプログラムの序盤から既に2人の中にあり、それを課題に対してどういう形に落とし込むのか試行錯誤した半年間だった。自分たちで実際に動くモノが作れるチームだからこそ、プロトタイプを回し続けながら、U-TANで実現したい未来をつくってほしい。また、今年の中で唯一、チームとして取り組んだからこそ得られた人間的成長も大きかった。

プログラム名

宮崎 frogs プログラム

研究開発テーマ

愛犬と人の共同食「紡grow」

クリエイター

與儀 麻菜実

PM

森山 義也（+杉本・宮野）

開発の背景

「健康でいてほしい」飼い主の想いと「一緒に食べたい」愛犬の気持ち
フレッシュペットフードが普及する中、**愛犬の感情的ニーズは満たされているだろうか。**
両方の想いを叶えるべく
人と愛犬が同じ時間、同じ品質で食事を楽しめる共同食として**紡grow**を開発した。

開発の概要

開発にあたって、**愛犬側の食欲や健康を第一に考慮しつつ、人が安心して口にできる食材や調理法を採用することに注力した。**具体的には、添加物を使わない安全な食材の使用、長期保存の必要がない出来立ての状態を提供する工夫、さらに人とペットが同時に楽しめる味付けや食感のバランスを研究したのである。実際に試食会を行ったところ、**これまで自宅以外で一度も食べ物を口にしなかった子が飼い主が同じものを食べている姿をみて紡growの試食会経て、初めて自宅以外で食べ物を口にしてくれた姿を見せてくれた。**このことから紡growは愛犬と飼い主どちらのニーズも満たすことができていると考える。紡growの開発を通して、単にペットの健康や栄養を満たすだけでなく、飼い主と愛犬の心のつながりを強化し、食事の時間そのものを豊かにすることを目指したのである。これにより、従来のフレッシュペットフード市場では満たされなかった感情的なニーズや生活体験の価値を提供できるのである。**紡growはドッグフードでも、人用でもない、人とペットが共に楽しめる食の未来を切り開く、新しい共同食サービスである。**

新規性・優位性

愛犬の「一緒に食べたい」と飼い主の「健康でいてほしい」、二つの願いを同時に叶える共同食ブランド紡grow。ドッグフードでも人用でもない、新時代の食として、家庭で出来立ての美味しさと安全性を楽しめる。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

ペットも家族が当たり前の世の中で、愛犬と飼い主が同じ時間、同じご飯を楽しめる喜びはかけがえのない価値である。人も食べられる安全性で、家庭の絆を深め、ペットと人が共に生きる新しい食文化を創り出す。

PMコメント

半年間のうちに連携協力先のペットカフェが見つかり、実証実験を実施する中でターゲット層からも「早く商品化してほしい」という声をいただいている。ペット防災の観点でも、スナックではなく「食事」として食べられる幅広いメニュー開発が求められる。起業を見据えており、今後大学で専門知識・スキルを磨きながら、どんなサービスに育てていくのか期待したい。

プログラム名

鹿児島版AKATSUKIプロジェクト『ISHIN』

研究開発テーマ

ACACIA プロジェクト 自律型空間情報基盤、高精細都市デジタルツインの創出

クリエイター

Lee Juhan

PM

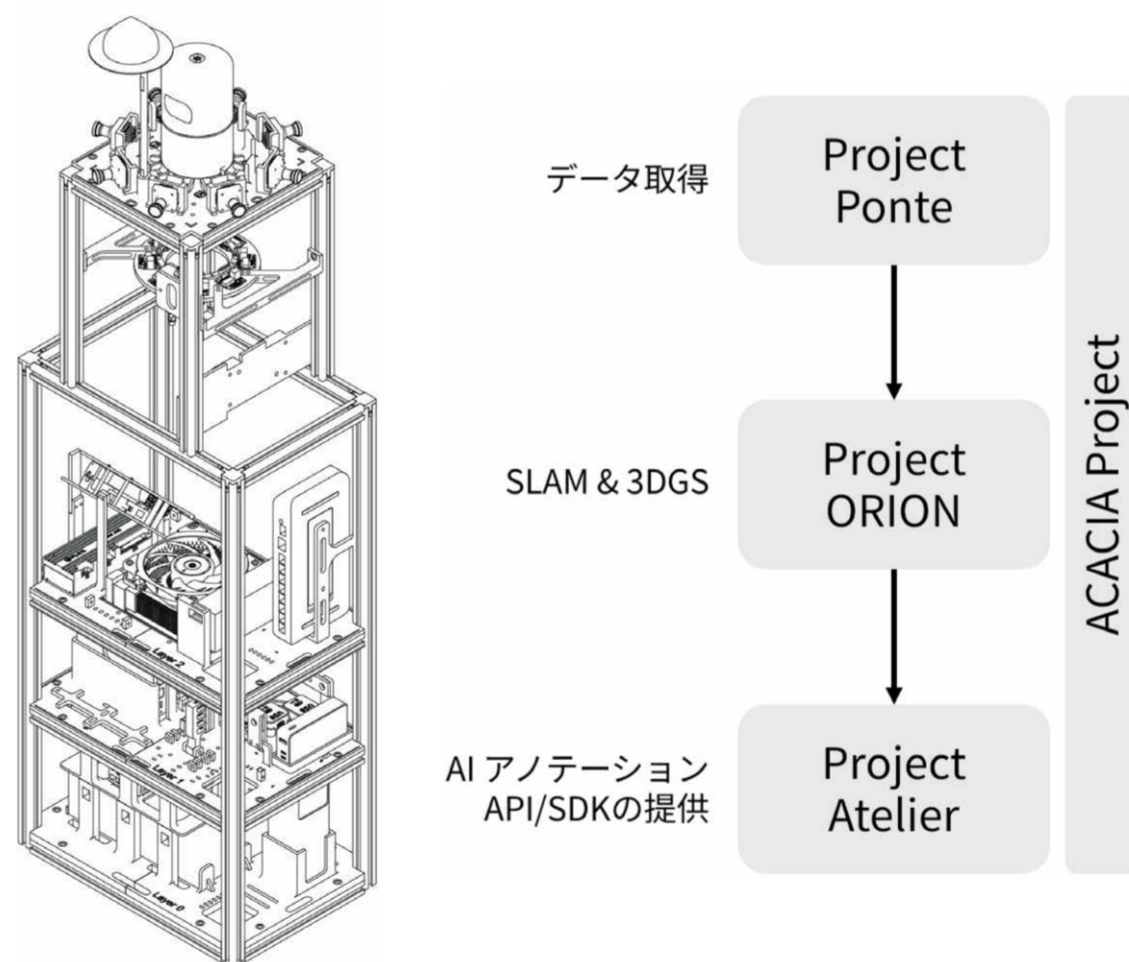
野崎 弘幸

開発の背景

現代の都市活動はデジタル地図に依存しているが、それらは現実を単純化した二次元の絵に過ぎず、建物の詳細な構造やインフラの状態を捉えた真のデジタルツインは未だ存在しない。この構築を阻む障壁は、数千万から億円単位を要する莫大な計測コストと情報の更新頻度の低さである。さらに、投資に見合う価値の実証データが不足していることが、社会実装を阻む見えない壁となっている。

開発の概要

本プロジェクトは現実世界をサイバー空間に再現し、あらゆるサービスの土台となる現実世界のためのOSを構築する。具体的には独自のセンサーフュージョン技術を搭載したマッピングユニットPonteにより、室内外を問わずRMSE 2cm以内の高精度な空間データを取得する。このユニットは複雑な都市環境でも破綻しない安定した自己位置推定を可能にする。処理過程では従来の点群データと最新の3DGS技術を採用する。これにより、光の反射や微細な質感までも再現した、実写と見紛う没入感のある三次元復元を実現する。取得したデータはAIによる意味情報の付与を経て、Webブラウザで直感的に操作できるプラットフォーム Atelierへと統合され、データ取得から社会実装までの一気通貫したパイプラインを提供する。



新規性・優位性

計測コストを従来の1/10以下に圧縮し年単位であった更新サイクルを月単位へと劇的に短縮する。センサーフュージョン活用した独創的なアーキテクチャによる安定性と、3DGSの導入による圧倒的な質感再現能力を両立する。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

これまで存在しなかった本物の地図が誕生することで、空想の産物だった未来が現実の舞台へと変わる。単なる効率化を超え、現実空間そのものを再定義する無限の可能性が広がる。

PMコメント

現場での試行錯誤を厭わずに、設計から実装まで、徹底してこだわる真摯な姿勢には、並々ならぬ熱量を感じます。その情熱が形にするデジタルツインの基盤が、社会をより豊かに変えていく未来の実現を楽しみにしています！

プログラム名

鹿児島版AKATSUKIプロジェクト『ISHIN』

研究開発テーマ

KAGOSHIMA DIVE 視界を遮るものがない、完全な空の旅へ

クリエイター

中元 悠仁

PM

勝 眞一郎

開発の背景

1. インバウンドにおける機会損失
2. オーバーツーリズムの深刻化と地方誘客の必要性
3. 既存プロモーションコンテンツの限界と技術的課題

開発の概要

機体が映り込まずに 360°映像が撮影できる“ステルスFPVドローン”を独自に開発し、鹿児島の雄大な自然や文化財がモデルの「完全没入型」の映像コンテンツを制作。

既存のプロモーションとは一線を画すコンテンツで、鹿児島への観光客の誘致を目指す。観光目的での使用に加え、この没入性の高さをいかし、足腰が不自由だけど旅行に行きたい人向けや、閉鎖的な病棟でのエンタメコンテンツとしての活用、私立校での総合的な学習への取り入れやアカデミックな研究への取り入れなど新規性とVRコンテンツの特性を活かして社会貢献を目指す。



既存手法の下方部映り込みの様子



開発した機体の下方部映り込みの様子



開発した機体の
全天球画像。
映り込みは、
ほぼ見られない。

新規性・優位性

360°カメラで映り込みを排除して撮影を行えるというところに新規性があった。また、FPVドローンと組み合わせることで、ダイナミックでアクロバットな飛行や狭い空間での飛行も実現されている。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

これまで見ることはできなかった場所をまるでそこにいながら見るようになること。さまざまな都合で見に行くことができない人にそこに行った体験を味わってもらうことができる。

PMコメント

クリエイターの高専生・中元君は、映像の「違和感」を徹底的に排除するため、新たなFPVを開発。すでにプロとして活躍する映像制作者ならではの視点で、没入感と自然さを高次元で両立させた点は圧巻です。

プログラム名

琉球 frogs プログラム

研究開発テーマ

モードの輻輳化に伴うストレスに対する最小単位の光

クリエイター

山本 望晴

PM

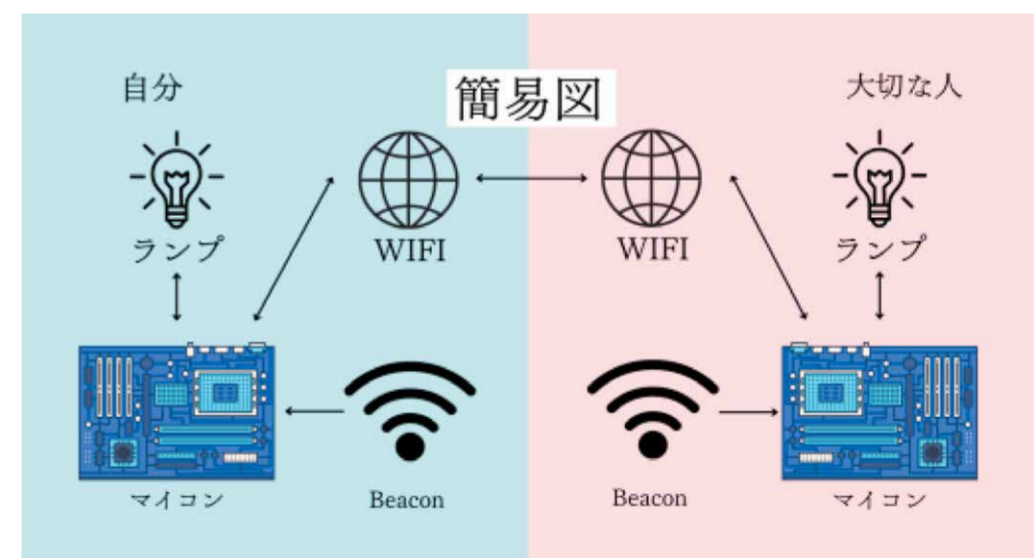
嘉数 涼夏

開発の背景

現代はデジタルの発展・コロナ禍の影響によりモードの輻輳化が起こっている。**モードの輻輳化とは一つの場所で多くの意味を持つことである。**開発者自身はそういった状態からメンタルが休まる場所が存在しないと感じた。そこで**大切な人と個人のプライベート空間を侵害しない状態で繋がること**がメンタルが休む場所を作ることに繋がると感じ開発を始めた。

開発の概要

本システムは**2台のランプ**を用いて**大切な人と疑似的に繋がる空間デザイン**を行う。今回のターゲットはモードの輻輳化によりメンタルが休む場所を欲している人になるため、刺激が弱く・自分優位な状態を再現している。具体的には**マイクロコントローラー・Beacon・WIFI・豆電球**を使用する。被験者A・Bが存在し、AがBeaconを持った状態で自身のただいまランプに近づくとその情報をマイコンが検知し、WIFIを介してBのマイコンへ情報が届く。Bのただいまランプは受信した信号を元にランプを灯らせ、**AのBeaconが一定間隔にいる間、永続的にランプとしての役割をする。**これは反対も同じ仕様となっている。



新規性・優位性

従来は**手動かつメッセージ性が強かった。**それはプライベート空間を侵害される「誰かの人生に自分がある状態」を作っていた。そこで**自動かつメッセージ性を極限まで弱め**UXの向上、現代の形へと変化させた。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

現在は**孤独や不安症・アナログ的な空間を求める人**へこの商品をお届けしている。しかし、現在中国にて「**死了吗(死んだ?)**」という独居者に対する**安全確認アプリ**が大流行している。そのため将来的にはその分野への移行も検討している。

PMコメント

本プロジェクトは、現代社会におけるストレスやメンタルヘルスの課題に着目し、テクノロジーを活用して人と人とのつながりを穏やかに支援する意義ある取り組みである。参加者は自身の問題意識を出発点に、利用者視点で試作・検証を重ね、価値を提供できるサービスとして具体化する力を身につけた。今後は社会実装を通じて、さらなる発展が期待される。

プログラム名

琉球 frogs プログラム

研究開発テーマ

同じ空間を共有する参加者同士の出会いを最大化する イベント・コミュニティ向け支援ツール「PIN!」の開発

クリエイター

與島 豪

PM

山崎 暁

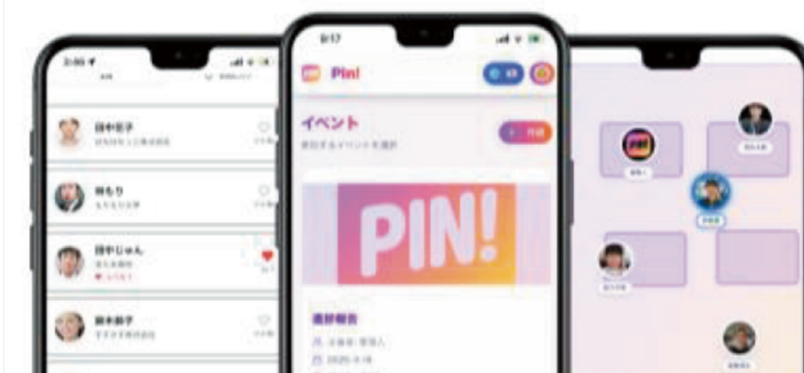
開発の背景

交流会、コワーキングスペースなどの現場では、「同じ空間にいるのに、誰がどんな人か分からず声をかけられない」という声が多く聞かれる。また、主催者側も、受付や紙の名札、スプレッドシートなどによる参加者管理に多くの手間を割いており、誰が常連で誰が初参加かといった情報も担当者個人の記憶に依存しがちである。

開発の概要

本システムは、参加者がスマートフォンから事前または当日にプロフィールを登録し、イベントや施設にチェックインすることで、その場にいる人の顔・名前・所属・興味分野を一覧で確認できるWebアプリである。参加者は画面上のアイコンをタップすると相手の情報を閲覧でき、さらにアイコンの色やマークで「話しかけ歓迎」のON、OFFを自分で切り替えられるため、自分のペースを保ちながら交流のきっかけを得やすくなる。また、会話した相手を「話した人」として記録しておくことで、イベント後に「今日出会った人リスト」として振り返ることができ、つながりを継続しやすくする。現時点では主に参加者側の体験向上に焦点を当てて開発を進めており、将来的には主催者向けの参加者可視化機能や、将来的にはAIを活用したつながり提案機能の実装、位置の自動追跡機能なども視野に入れている。

PIN! PIN!
for events and coworking spaces



新規性・優位性

参加者がイベントで顔と名前を一致させ、トーク可/控えたい状態も可視化できる点が特徴。会話後に誰と話したかを振り返れる機能を備えたツールやPIN!のUIは現状少なく、従来のチケット管理サービスにはない体験を提供。

期待されるユーザー価値と社会へのインパクト

参加者はその場で共通の関心を持つ相手を見つけ、安心して話しかけることができる。会話相手を後から確認できることでつながりが途切れにくくなり、イベントや地域コミュニティでの出会いの質と満足度向上に寄与する。

PMコメント

イベント参加者の実体験に基づく課題を起点に、現場での検証と改善を重ねながら、実用性の高いサービスとして開発を進めてきた点が高く評価できる。実際のイベントやコワーキングスペースでの導入提案を通じて、利用者の声を反映し続けてきた姿勢も印象的である。今後も導入事例の拡大を通じて、さらなる普及と発展が期待される。