

大学発新産業創出プログラム 社会還元加速プログラム(SCORE)
事後評価結果通知

課題番号	STSC29011
研究開発課題名:	個性や利用状況に応じて最適な方法で行動意欲を引き出す人工知能および同技術搭載の行動促進アプリ事業化検証のための科学的有効性が検証された行動促進手法搭載のソフトウェア開発
研究代表者所属機関名・ 研究代表者名:	国立情報学研究所 アーキテクチャ科学研究系 助教 坂本 一憲

1. ビジネスモデル仮説検証の目的

研究代表者らは、1) 独自に開発した心理アンケート、2) 収集した訓練データ、3) 訓練データに基づいて心理アンケートの測定値から最適な動機づけ手法を推薦する人工知能技術、4) 同技術を搭載した学習用のスマートフォンアプリケーションを技術シーズとして有する。

本プログラム開始以前から複数の教育機関や民間企業に本技術シーズを提供していたものの、無償提供のみであり、ビジネスモデルを確立できるような需要があるかどうか不明瞭であった。また、本技術シーズの有効性が検証されておらず、ユーザに価値を提供できるかどうか不明瞭であった。そこで、ビジネスモデルを確立できるような需要があり、ユーザに価値を提供できることを検証することが目的であった。

2. ビジネスモデル仮説検証の概要

本プロジェクトでは、需要および価値の確認を通して、本技術シーズの提供を通して経済的価値を生み出せるかどうかを検証することを目標とした。本プロジェクトでは、40 組織以上の教育機関および民間企業にヒアリングを行い、また、本技術シーズの MVP を提供することで、上記目標の達成に取り組んだ。その結果、e-learning を開発・導入したのに効果が出ない組織において特に強い需要があることが分かった。また、本技術シーズを活用することで、ユーザの学習量を 2.24 倍増加できるケースを確認した。さらに、いくつかの組織から有償で本技術シーズの活用を希望する旨を受け、本技術が十分な経済的価値を有することを確認した。

①活動内容と成果

実施した活動内容
① 教育機関および教育に関連のある民間企業 40 組織以上を対象にヒアリングを行った。ヒアリングでは、研究代表者らが想定する学習者の自主的な学習量に関する課題と対策について、実際に対策を打っているか確認した。
② 学習者の個性に応じて機能を出し分ける仕組みを備えた学習用スマートフォンアプリケーションを開発して、MVP として複数の教育機関および民間企業に提供した。また、提供後に製品化した際に継続利用を希望するかヒアリングした。
成果
① 塾や専門学校は学習量の改善について十分な投資を行っていないことが分かった。しかし、研修サービスの提供企業や、ビジネスにおいて自社の社員教育が重要な企業では、学習量の改善について投資を行っているケースを発見した。
② MVP の提供を通して、ソフトウェアの細かい仕様について、いくつかの要望を受けたものの、本質的な機能については高い評価を受けた。また、実際に製品化した際には有償であっても継続的に利用したいと回答した組織が 5 つあった。

③ 今後の展開

本プログラムを通じて、本技術シーズは事業化できる程度の経済的価値を有していることが確認できた。しかし、研究代表者および参画者は本プログラムの研修を踏まえて、種々の事情から自身で事業化するよりも他者が事業化した方が良いと判断した。本プログラムを通して本技術シーズのライセンス取得に前向きな民間企業を発見しており、今後は同社へライセンス提供することで、本技術シーズの製品化を目指す予定である。

3. 総合所見

人的リソース不足に苦しみ、当初想定したビジネスモデルからの大きな進展は見られなかった。しかしながら、SCORE 終了直後は、他者が事業化した方が良いとの考えに至ったが、その後のベンチャー企業での勤務経験を経て、最終的には関連企業と連携をして起業しており、事業化を進める姿勢を評価する。

以上