

# Innovative Technologies+2017 応募要領

## 1. 事業の目的

経済産業省は、イノベーションによってコンテンツ産業の発展に大きく貢献することが期待される技術を表彰する事業として、「Innovative Technologies+(Plus) 2017（以下、本事業）」を実施いたします。Innovative Technologies+は、革新的なコンテンツ技術の発掘・発信を目的に2012年より5年間にわたって実施してきたInnovative Technologiesの成果を継承し、さらに技術の実用化を促進するためのマッチング創出の役割を加えた新たな事業として本年より実施するものです。

\* 本事業は経済産業省より委託を受けて、一般財団法人デジタルコンテンツ協会が実施します。

\* これまでの「Innovative Technologies」採択技術については以下をご参照ください。

2016年度 <http://www.meti.go.jp/press/2016/09/20160902002/20160902002.html>

2015年度 <http://www.meti.go.jp/press/2015/09/20150910001/20150910001.html>

2014年度 <http://www.meti.go.jp/press/2014/09/20140916001/20140916001.html>

## 2. 応募対象・資格

本事業は、コンテンツの生産、流通、消費に関わる「技術」（以下、コンテンツ技術）及び「ビジネスモデル」を対象とします。「技術」は、経済産業省が定める「技術マップ2015（コンテンツ分野）」に示された技術であること、「ビジネスモデル」はコンテンツ技術が価値の中核をなすものとして活用されていることが条件となります。ソフトウェアやアプリケーションなどどちらにも含まれるものは、より特徴的な方を選んで応募してください。

本事業に応募できるのは、日本国内に事業所を置く法人格を有する企業または大学、研究機関、団体です。複数での応募も可能ですが、その場合は代表者を定めてください。個人での応募はできません。

本事業への採択は、デジタルコンテンツ EXP02017（開催期間：2017年10月27日（金）～29日（日）、場所：日本科学未来館）において当該技術の展示（3日間）及びプレゼンテーション（1回）を行うこと、会場でのマッチングに積極的に取り組むこと、会期後のフォローアップ調査及びマッチングセミナーに参加することが必要条件となります。

審査に必要な十分な情報が提供でき、かつ2017年9月1日時点で公開可能な技術に限ります。なお、採択者発表日に公表できない場合は、デジタルコンテンツ EXP02017 開催初日（2017年10月27日（木））まで公表を延期することができます。

本事業に採択された際に公開する内容については別途協議の上、定めるものとします。採択されなかった場合は、応募者の名称及び応募の内容は公開されません。

応募・審査に係る費用および、採択された場合のデジタルコンテンツ EXP02017 の出展料はかかりません。（展示に係る会場までの展示物の輸送費、設置費、説明員の人件費等は出展者の負担となります）

\* 技術マップ2015（コンテンツ分野） [http://www.meti.go.jp/meti\\_lib/report/2015fy/000279.pdf](http://www.meti.go.jp/meti_lib/report/2015fy/000279.pdf)

### 3. 応募方法

応募に必要なものは以下の通りです。

- ・ 応募者情報
- ・ 応募する部門（技術部門またはビジネスモデル部門）
- ・ 技術またはビジネスモデルの概要
- ・ 応募技術がわかる画像および1分間程度の映像（動画サイトのURLも可）

下記URLの応募フォームに必要事項を記入の上、お申し込みください。

<http://www.dcexpo.jp/dcprogram/innovative-technologies-entry>

\* 「自薦」に加えて「他薦」での応募も可能です。他薦の場合、応募時には開発者の承諾は必須としませんが、採択に際しては開発者の同意が必要となります。

### 4. 応募締切

2017年7月7日（金）正午（必着）

### 5. 評価基準

技術部門	ビジネスモデル部門
<b>■先進性・革新性</b> 類似する事例がなく、斬新なアイデアによって新たな技術やサービスの可能性を切り拓いているか	
<b>■産業化・市場創出の可能性</b> 新たな産業化、市場創出の可能性を有するか	
<b>■技術的汎用性</b> 他の技術に広く応用される可能性を有するか	<b>■社会へのインパクト</b> これまでになかった新たな価値を社会にもたらしたか
<b>■技術マップとの整合性</b> 経済産業省が定める「技術マップ（コンテンツ分野）」に示される技術開発の方向性に基づき、その実現に大きな貢献が期待できるか	<b>■経済波及効果</b> 新たな市場の創出や他の産業分野への波及効果を得られたか
<b>■表現としての新規性</b> 単に技術のみならず、新たな表現としての可能性を有するか	

### 6. 採択件数

技術部門、ビジネスモデル部門合わせて20件程度

## 7. 応募後の流れ

### 応募申込



### 審査委員会

コンテンツ技術に関する有識者による審査を行い、20 件程度を採択します。

- ・ 審査の内容は非公開とし、審査結果は自薦の場合は応募者に、他薦の場合は開発者にご連絡します。



### 採択者発表

デジタルコンテンツ EXP02017 の公式サイト、および報道機関へのリリースによって発表します。

▼（以降、採択者のみ）

### デジタルコンテンツ EXP02017 での展示

デジタルコンテンツ EXP02017 の会場に採択技術の展示を行って頂きます。展示は「実物展示」と「実演」と「解説」を組み合わせた動態展示として行って頂きます。

【展示にあたっての留意事項】

- ・ 展示スペースは 3m×3m を基本とします。
- ・ 基本となるコンセント、展示台、サインは主催者が提供します。
- ・ パネルや模型、映像装置等の持ち込みは自由ですが、他の展示者とのバランスを考慮し、内容を調整する場合があります。
- ・ 展示場所には説明員が常駐していただきます。
- ・ 詳細については、別途定める参加ガイドに従っていただきます。



### プレスプレビュー及びビジネスデー

会期初日（10 月 27 日（金））の午前中はプレスプレビューとなります。マスコミの取材への対応をお願いします。

午後からは、コンテンツ業界関係者に加え、自動車や医療など他産業分野の関係者、大学や研究機関の研究者、投資家など、幅広い分野の招待客 1000 名以上を招いたビジネスデーとなります。革新的技術の実用化促進のために、採択者の方には積極的なアピールとビジネスマッチングを行っていただきます。（会場内に商談スペースも用意してあります）



### デジタルコンテンツ EXP02017 での特別賞・SIGGRAPH 賞選考会

会期初日（10 月 27 日（金））のビジネスデーの開場時間内に特別賞・SIGGRAPH 賞の選考会を行います。採択者の方には選考委員へのプレゼンテーション（展示場所での実演・説明）を行って頂きます。

【特別賞（各 1 件程度）】（賞の内容は変更となる場合があります）

- ・ Creation：特にコンテンツ産業の生産性・表現性の向上に資する技術・ビジネスモデル
- ・ Industry：特に他産業分野への波及・応用が期待される技術・ビジネスモデル
- ・ Culture：特に文化・芸術分野への波及・応用が期待される技術・ビジネスモデル
- ・ 選考委員特別賞：上記以外で選考委員会が特に優れていると評価した技術・ビジネスモデル
- ・ 観客賞：観客の投票によって選出される技術・ビジネスモデル

【ACM SIGGRAPH Special Prize（1 件程度）】

- ・ 世界的なコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術の国際会議「SIGGRAPH」の Committee により選考される技術



#### 特別賞・SIGGRAPH 賞の発表、贈賞式

特別賞選考会の後、会場内センターステージにおいて、特別賞・SIGGRAPH 賞の発表と贈賞式を実施します。



#### 一般公開

会期 2 日目（10 月 28 日（土））と 3 日目（10 月 29 日（日））は一般公開日となります。来場者に向けた実演、解説を行っていただきます。

また、会場内に設置されたセンターステージにおいて、7 分程度のショートプレゼンテーションを実施して頂きます。



#### フォローアップ調査

デジタルコンテンツ EXPO2017 終了後の 11 月～12 月頃に、ビジネスマッチングの成果についてのフォローアップ調査を行います。会期中及び会期終了後に行われた商談の実績について報告を行って頂きます。



#### マッチングセミナー

2018 年 1 月～2 月頃に、本事業の締め括りとして、マッチングの成果をコンテンツ業界全体に広く還元するための「マッチングセミナー」を開催します。

セミナーでは、マッチング成果が得られた採択者による事例発表を中心に、開発者、ユーザー企業、ビジネスパートナーがそれぞれの視点から発表を行います。さらに、過去の Innovative Technologies 受賞者の中から優れた事業化の成果を上げた事例等を紹介し、優れた可能性を持つ先進技術を育て、社会に役立てるための手法について考えていきます。採択者の方には原則としてこのマッチングセミナーに参加して頂きます。

## 8. 本件に関するお問い合わせ

〒102-0082 東京都千代田区一番町 23-3 日本生命一番町ビル LB  
一般財団法人デジタルコンテンツ協会 担当：瀬尾、大森  
e-mail : innovtech@dcexpo.jp

(参考) 「技術マップ 2015 (コンテンツ分野)」のコンテンツ分野の技術ロードマップに示された 50 分野の技術

<b>1. 創造・制作・入力</b>	<b>3. 表現・体験</b>
1. 1 撮影・スキャン	3. 1 e-Learning (電子学習)
1. 2 オーサリング	3. 2 超高精細映像 (スーパーハイビジョン) 技術
1. 3 3DCG 技術	3. 3 高臨場感音響システム
1. 4 エンドユーザープログラミング	3. 4 超臨場感システム
1. 5 ゲーム制作技法の応用技術	3. 5 立体 (3D) 映像技術
1. 6 感情センシング	3. 6 サービスロボット技術
1. 7 位置情報技術	3. 7 VR (人工現実感)・AR (拡張現実) 技術
1. 8 デジタルヘルス・フィットネス (自動健康診断・生体診断)	3. 8 電子書籍技術
1. 9 動態センシング	3. 9 デジタルサイネージ
1. 10 プロシージャル技術	3. 10 ライブストリーミング
1. 11 画像認識・画像合成	3. 11 可視化技術
1. 12 音声合成・音声認識	3. 12 パーソナルファブリケーション
1. 13 ユーザーインタフェース技術	<b>4. 処理・保管・検索</b>
1. 14 ウェアラブル	4. 1 知的情報処理
<b>2. 流通・配信・共有</b>	4. 2 データ変換・データ転送
2. 1 ネットワーク技術	4. 3 検索技術
2. 2 圧縮技術	4. 4 クラウド・コンピューティング
2. 3 メタデータ・タギング	4. 5 データベース技術
2. 4 IC タグ	4. 6 Web の重要度識別システム
2. 5 電子マネー	4. 7 感性工学
2. 6 エージェント技術	4. 8 ジェロンテクノロジー
2. 7 自動翻訳	4. 9 コンテンツ評価技術
2. 8 コンテンツ自動変換技術	<b>5. セキュリティ</b>
2. 9 ライフログ	5. 1 個人情報保護技術
2. 10 インフォーマルコミュニケーション	5. 2 個人認証技術
2. 11 オンラインコミュニティ技術	5. 3 著作権管理技術 (DRM)
2. 12 空間共有	