

# Innovative Technologies 応募要領

## 事業の目的

我が国のコンテンツ産業の発展のためには、コンテンツ技術の振興により、映像（映画、アニメ）、音楽、ゲーム、書籍等のコンテンツ産業分野における製品・サービスの魅力をさらに高めるとともに、その技術を応用することで医療や製造業など他の産業分野へと市場を拡大することが重要となります。

Innovative Technologies（以下、本事業）は、経済産業省で取りまとめている技術戦略マップで示されている成長シナリオに基づき、その実現に大きな貢献が期待できる新技術を広く公募により選出し、国際的な産学連携の場であるデジタルコンテンツ EXPO において社会へ発信するものです。

## 応募対象・資格

本事業は、「技術戦略マップ 2012」コンテンツ分野の技術ロード・マップに示された技術が対象となります。ここで言う技術は、ソフトウェア、アプリケーションを含みます。製品・サービスは対象とはなりません。

本事業に応募できるのは、日本国内に事業所を置く企業または大学、研究機関、団体です。複数の法人・団体によるグループでの応募も可能です。

デジタルコンテンツ EXPO2012（開催期間：2012年10月25日（木）～27日（土）、場所：日本科学未来館）において、当該技術の展示及び特別賞選考委員へのプレゼンテーションが必要となります。

審査に必要な十分な情報が提供でき、かつ2012年8月31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 EXPO2012 開催初日（2012年10月25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。ただし、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 EXPO2012 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採択者の負担となります）

※技術戦略マップ(コンテンツ分野)

[http://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/contents/downloadfiles/120307-2.pdf](http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/120307-2.pdf)

## 応募方法

応募申込書に必要事項を記入し、応募資料を添えて下記まで郵送または電子メールにて送信ください。郵送で応募される方は印刷したものとデジタルデータの両方を提出ください。

〒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：今里、大森  
e-mail：innovtech@dcaj.or.jp

## 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専門的な知見を有する有識者による審査（20件程度を予定）  
（審査の内容は非公開。審査結果は応募者に直接ご連絡します）



採択者発表

デジタルコンテンツ EXPO2012 の公式ウェブサイトおよび、報道機関へのリリースによって発表



デジタルコンテンツ EXPO2012 での展示および、特別賞選考会

デジタルコンテンツ EXPO2012 の会場に会期中（3日間）展示（搬入・搬出、来場者への説明、展示物の運営・管理等）

初日に特別賞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）

（特別賞選考会の内容は非公開）

[特別賞]（各1件程度）

Industry：特にデジタルコンテンツ分野以外の産業分野への波及・応用が期待される技術

Culture：特に文化・芸術分野への波及・応用が期待される技術

Human：特にライフサイエンス分野への波及・応用が期待される技術

Ecology：特に環境分野への波及・応用が期待される技術



特別賞の発表、贈賞式

特別賞選考会の当日、デジタルコンテンツ EXPO2012 の会場において、特別賞の発表および贈賞式を実施

#### 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。（展示物の大きさ、内容に応じて調整します）
- 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。

#### 応募締切

2012年7月20日（金）12時（必着）※事務局にて受け取った旨の通知をいたします。  
通知をもって必要書類を受領したものとさせていただきます。

#### 応募資料

- InnovativeTechnologies 応募要領
  - 応募申込書（必須）
  - 技術の内容がわかる写真または図（任意）
  - 技術の内容がわかる資料（任意）
    - －各種説明資料
    - －報道記事等第三者によって書かれた資料
    - －映像（1分程度に編集しCD-ROM等に記録したもの）
- （注）写真データは、1MB以下のJPEG、PNG、BMP形式のもの  
映像データは、MPEG2、QuickTime、WMVの形式で、Windowsでの再生可能なもの

#### 審査委員（予定）

舘 障（慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授）（委員長）

稲見 昌彦（慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授）

猪子 寿之（ウルトラテクノロジスト集団 チームラボ 代表）

遠藤 諭（株式会社アスキー・メディアワークス アスキー総合研究所 所長）

加治佐 俊一（マイクロソフト ディベロップメント株式会社 代表取締役 社長  
兼 日本マイクロソフト株式会社 業務執行役員 最高技術責任者）

河合 隆史（早稲田大学 国際情報通信研究科・基幹理工学部表現工学科 教授）

河口 洋一郎（東京大学大学院 情報学環 教授）

月岡 章仁（株式会社デジタイズドインフォメーション 代表取締役）

廣瀬 通孝（東京大学大学院 情報理工学系研究科 教授）

（五十音順）

## 審査基準

先進性・革新性

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

産業化・市場創出の可能性

新たな産業化、市場創出の可能性を有するか

技術的汎用性

他の技術に広く応用される可能性を有するか

技術戦略マップとの整合性

技術戦略マップ 2012（コンテンツ分野）の「コンテンツ分野の技術ロードマップ」に示される 56 分野のうち、特にどの分野にあてはまるのか。またその技術分野の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

（技術戦略マップの URL は下記になります。PDF ファイルになりますのでご注意ください）

[http://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/contents/downloadfiles/120307-2.pdf](http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/120307-2.pdf)

## 特別賞選考委員

現在調整中

## 特別賞選考基準

他分野への波及・応用の期待

当該技術を利用することで、デジタルコンテンツ分野以外の産業分野、文化・芸術分野、ライフサイエンス分野、環境分野への波及・応用が期待できるか

(参考) 「技術戦略マップ 2012」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 56 分野の技術

1 撮影・スキャン	20 検索技術	39 コンテンツ自動変換技術
2 オーサリング	21 圧縮技術	40 ゲーム制作技法の応用技術
3 プロシージャル技術	22 蓄積メディア	41 パーソナルファブ리케이션
4 人工知能	23 データベース技術	42 実世界指向コミュニティ
5 3DCG 技術	24 個人情報保護技術	43 インフォーマルコミュニケーション
6 e-Learning (電子学習)	25 トレーサビリティ	44 空間共有
7 超高精細映像 (スーパーハイビジョン) 技術	26 メタデータ・タギング	45 ユーザーインタフェース技術
8 ナチュラルビジョン	27 IC タグ	46 コンテンツ評価技術
9 高臨場感音響システム	28 電子マネー	47 位置情報技術
10 大型映像システム	29 自動監視	48 ライフログ
11 立体 (3D) 映像技術	30 匿名化技術	49 感情センシング
12 サービスロボット技術	31 Web の重要度識別システム	50 ジェロンテクノロジー
13 VR (人工現実感) ・AR (拡張現実) 技術	32 Web テクノロジー	51 画像認識・画像合成
14 電子書籍技術	33 個人認証技術	52 自動健康診断・生体診断
15 デジタルサイネージ	34 著作権管理技術 (DRM)	53 ユーザーモーションキャプチャー技術
16 ライブストリーミング	35 エンドユーザープログラミング	54 動態センシング
17 データ放送	36 音声合成・音声認識	55 感性工学
18 データ変換・データ転送	37 オンラインコミュニティ技術	56 エージェント技術
19 ネットワーク技術	38 自動翻訳	