



# 1. 社会実装に向けた施策・取組等の全体俯瞰

## ① 全体概要

### 【解決すべき社会課題】

シミュレーションとAIの融合により、今後のアプリケーション開発と社会実装のあり方は、予測精度や利便性の向上に加えて、従来の事前開発・チューニングされた固定的な成果物から、実運用を通じて継続的に学習・適応し、性能や機能を自己進化させる動的なシステム等へと転換していくと予測される。

こうした動向を背景に、製造業、医療、防衛等の幅広い業界での更なる利用拡大が期待されており、その国際市場は、2024年の約2.7兆円から、2037年には12兆円規模まで成長するとも予測されている。

特に、電子設計自動化やエンジニアリングシミュレーションは、半導体、航空、エネルギーといった産業での設計検証の根幹技術であるとともに、シミュレーションによるデータ生成は、フィジカルAIやAI for Scienceにおける基盤モデル開発の核を成す技術となることから、その重要性は今後一層高まる。

一方で、現在の重要アプリケーションは、海外の少数ベンダーに市場や技術が集中しており、企業間のM&Aや支配的なエコシステムの拡大が、諸外国や我が国におけるサプライチェーンリスクとしても認識されている。

我が国では計算資源の確保や分野毎の基盤的研究は進んでいるものの、これらの成果が社会実装や市場形成に至るためには、以下の障壁が存在する。

#### ▶ 技術的障壁

- 従来の取組により、シミュレーションに係る研究段階の成果は蓄積されてきているものの、国際競争力を持つ実装レベルへの引き上げが不十分。
- 特に我が国でのアプリケーションやシミュレーション研究はCPU前提のものが多く、GPUを前提としたAI融合・高速化が十分に進んでいない。

#### ▶ 人材面の障壁

- AI人材の育成は進められているが、基盤モデルや先端アプリケーション開発に必要なGPUを使いこなせる人材が我が国では限定的。
- ソフトウェアの高度化を担う中核人材が産業界に定着していない。

#### ▶ エコシステム面の障壁

- 上記の障壁も相まって、成果展開に向けた共通設計思想や実装モデルが未整備であり、アプリケーションの維持管理・改善や、国際的な普及を担える持続的で強力なエコシステムが構築されていない。

### 【提案施策】

我が国は、CPUベースのアプリケーションを中心とする計算科学分野において、物理・数理モデルの妥当性が検証された研究成果を長年に渡り蓄積している。

GPUを中心とした計算アーキテクチャへの転換は、我が国にとって不利ではなく、既存資産を高付加価値化し社会実装する好機と見なすべきである。GPU対応を単なる移植にとどめず、AIとの融合による高度化・再設計と人材育成を一体的に進めることで、蓄積された技術資源を国際競争力の源泉へと転換することが可能となる。

このため、本提案では以下の2つのテーマに基づく取組を一体的に加速する。

#### ① シミュレーションとAIの融合による先端アプリケーションの開発と実装

高いインパクトが見込まれる基礎・応用段階の研究成果について、先端AIとの融合による高度化や技術実証を行い、社会実装フェーズへと引き上げる。

#### ② 高度GPU人材の育成環境構築と国内アプリケーションのGPU対応の加速

高い専門知やコストを要するアプリのGPU対応について、国内アプリのGPU移行支援やGPUに精通した人材育成を行う取組を拡充・加速する。

本取組は科学的成果の追求とは異なる実用化に向けた実証等を別途必要とするものであり、その成果はあらゆる業界の生産性向上に直結し、我が国全体のAI開発に寄与する。知財管理やAI安全性も重要であり、イノベーション・リスク双方でのマネジメントが有効であるため、BRIDGEでの実施が望ましい。

### 【成果の社会実装】

テーマ①では、先端アプリケーションの実環境下の技術実証や事業化、ミニマルスケールの製品化やコミュニティからのフィードバックループの構築、ユーザ実証を踏まえた持続的コミュニティ形成に向けた具体的な計画策定等を目指す。

テーマ②では、主要国内アプリのうち3/4以上のアプリのGPU対応や、持続的な教育環境の構築とGPU精通人材を200人以上輩出すること等を目指す。

#### <成果として期待される技術・制度・サービス等のイメージ>

- 自動車・飛行機・列車等の空力・騒音・CO2排出設計の自動最適化
- 核融合装置内のプラズマ挙動予測及び制御最適化
- 個体差を反映した疾患進行モデルに基づく最適な治療プロトコルの提案
- 持続的ナリ・スキリング環境を通じた人材需要への安定的な対応 等

# 1. 社会実装に向けた施策・取組等の全体俯瞰

## ② 全体俯瞰図

### 【解決すべき社会課題と障壁】

#### ① シミュレーションとAIの融合による技術革新と競争激化

- ⇒ 様々な業界・分野における シミュレーションアプリケーションの採用と市場の急速な拡大
- ⇒ 支配的ソフトウェアエコシステムの拡大とサプライチェーンリスクの増大

#### ② GPU利用の急速な普及

- ⇒ GPUに精通した人材やGPU移行に係るノウハウの不足
- ⇒ 我が国にはCPUベースの研究資産が数多く蓄積（「富岳」成果創出加速プログラム等）

**①や②に起因して、我が国ではソフトウェアエコシステムが脆弱。**

### 【提案施策】

**テーマ①**  
シミュレーションとAIの融合による先端アプリケーションの開発と実装



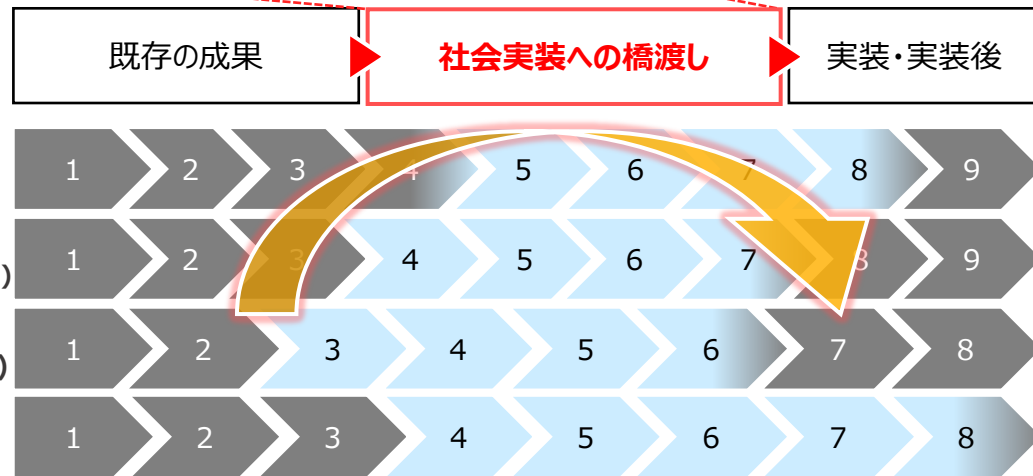
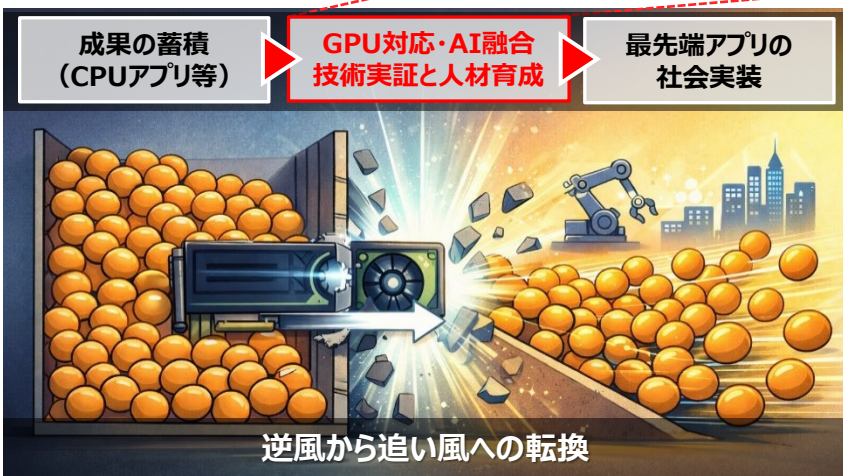
両輪での推進により、人材と知の循環を構築  
アプリケーションの維持管理や戦略的な国際展開を加速

**テーマ②**  
高度GPU人材の育成環境構築と国内アプリケーション資源のGPU対応の加速



### 【成果の社会実装と将来像】

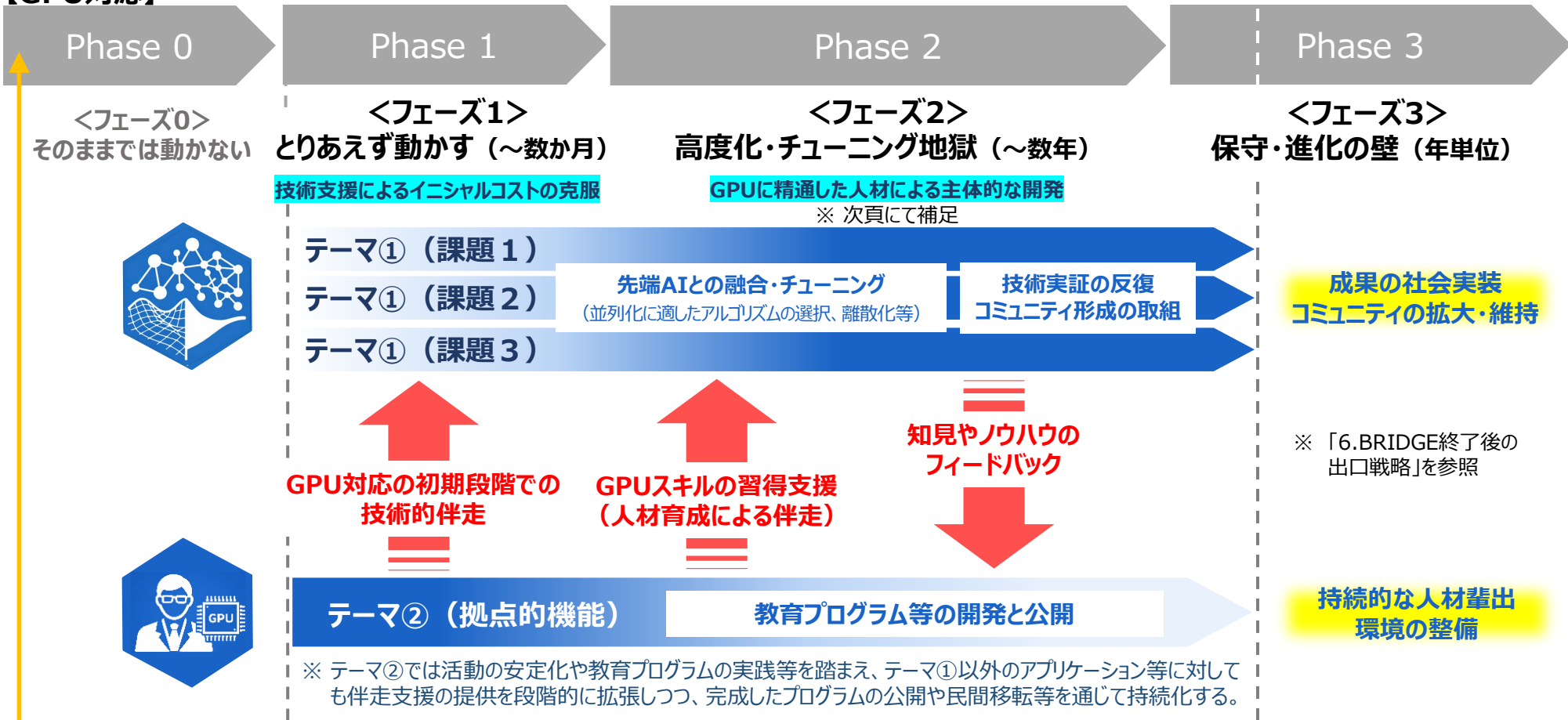
- 最先端アプリの社会実装による、半導体・医療・エネルギー・ものづくり・運輸等の**産業分野における生産性の向上（技術主権強化）**及び防災等の分野における**社会課題解決への貢献**
- 高度な情報・計算科学人材の持続的輩出による**人材需要への安定的な対応**
- **物理AIや基盤モデル開発等における競争優位性の確保**
- ソフトウェアエコシステムの拡張と維持・管理による**国際市場への参入や自律性確保**



# 1. 社会実装に向けた施策・取組等の全体俯瞰

## テーマ①とテーマ②の関係（CPUアプリケーションのGPU対応を念頭に置いたイメージ）

【GPU対応】



## 既存事業との関係

※ 「2.研究開発等の具体的な内容・社会実装の目標」も参照

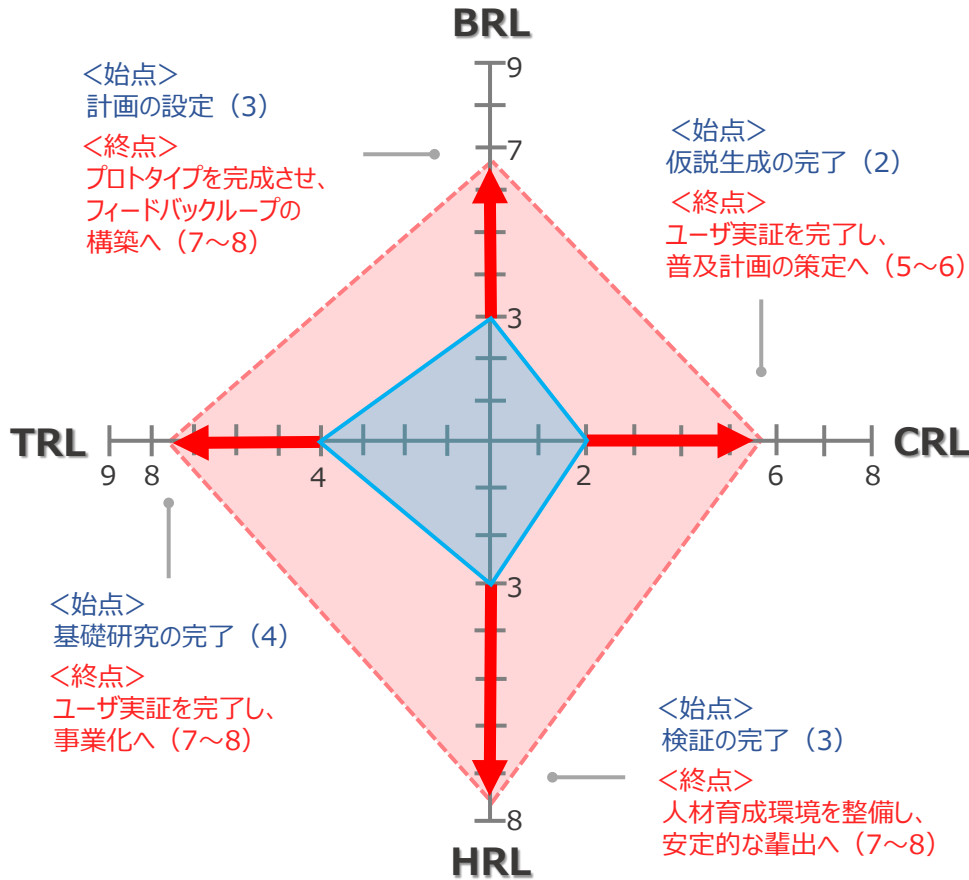
我が国では、「富岳」成果創出加速プログラム（R2～R7年度）等を通じて科学的・社会的課題解決に直結する次世代を見据えたアプリケーション等に繋がる研究開発が支援され、数々のアプリケーション資産や研究成果が蓄積されている（⇒**テーマ①でGPU・AI対応と実装を加速**）。また、次世代HPC・AI開発支援拠点形成事業（R7年度～）では、GPU対応に向けた技術支援や知見の蓄積、人材育成に資する取組を実施する拠点形成を支援している（⇒**テーマ②でGPU移行件数や輩出人材数を引き上げるとともに、新たにエコシステム形成支援を実施**）。本施策は、**次頁の引き上げイメージに基づき、これらの研究成果や活動に係る社会実装の後押しや機能拡張の加速**を行い、**我が国での持続的かつ強靱なソフトウェアエコシステムの形成や早期の市場獲得**を図る。



# 1. 社会実装に向けた施策・取組等の全体俯瞰

## 各成熟度レベルの現状認識と引き上げのイメージ

- (Blue line) : 開始時点のXRL (2027年度)
- (Red line) : 終了時点のXRL (2029年度)



### TRL (技術成熟度レベル) / BRL (ビジネス成熟度レベル)

スパコンランキングやゴードン・ベル賞の受賞、大規模計算基盤の運用や国際共同研究の進展等に見られるように、計算科学分野での我が国の技術力は高い水準にあり、これまでに多様なシーズが創出されてきた一方で、これらの成果が事業化・市場形成に十分結び付いているとは言い難い。技術実証段階から産業利用段階への移行において、想定顧客・市場の明確化や実運用環境での検証、事業主体や運用体制の構築といった「技術の橋渡し」に相当するプロセスを集中的に加速するための施策が不足している。

### CRL (コミュニティ成熟度レベル)

市場拡大や自律性確保には、アプリの維持管理および高度化を担うユーザー・開発者コミュニティの形成が不可欠であるが、科学的成果の創出を担うアカデミアのリソースや評価形態のみでは、長期の保守・運用・サポートといった活動を担うことが構造的に困難である。他方、産業界等のユーザーは、既存手法への現状維持バイアスが強く、未成熟な技術の試行やコミュニティへの参入を促すためには追加的な動機付けが必要であることから、コミュニティ形成の初期段階における政策的な「一押し」により、利用実績と参加者の拡大を図ることが重要である。

### HRL (人材成熟度レベル)

最先端の数値計算、機械学習、シミュレーションの多くは、GPUアーキテクチャへの深い理解を前提として成立しており、GPUに精通した人材の質と量が、国の研究力や産業競争力を左右する状況にある。他方、我が国ではCPUを中核とした開発や利用が普及しており、GPUを使いこなすための人材やノウハウが希薄である。この状況はGPUを前提としたアプリ開発の競争の火蓋が切られた中であって致命傷となりかねない。国内アプリのGPU対応を直ちに加速するとともに、産業人材のリ・スキリングも念頭に、各大学等に散在する知見を集約した教育環境の整備を促進することが緊要である。

**【BRIDGEで実施する理由】** シミュレーションの社会実装には科学的成果の追求とは異なる実用化に向けた検証・開発が別途必要であり、民間目線でのユーザーリテリ向上や反復実証、コミュニティ形成に必要な産学の枠組み構築や取組の加速が重要である。**本取組の成果物は、あらゆる業界の生産性向上に直結するものであるとともに、基盤モデル開発等に係る教師データの生成を可能とする点で、我が国全般のAI開発にも寄与する**。AI学習データの創出の観点からは、AI安全性の考慮も必要である。**社会実装に向けたイノベーション・リスク双方からのマネジメントが極めて重要**であるため、BRIDGEでの実施が望ましい。 **5**

### ① 研究開発・社会実装の目標

先端アプリケーションの実環境下の技術実証や事業化、ミニマルスケールの製品化やコミュニティからのフィードバックループの構築、ユーザ実証を踏まえた持続的コミュニティ形成に向けた具体的な計画策定。最先端アプリの社会実装による、半導体・医療・エネルギー・ものづくり・運輸等の産業分野における生産性の向上（技術主権強化）及び防災等の分野における社会課題解決への貢献（課題ごとに、目指すインパクト及び3つの成熟度の観点別に定量的な目標を設定）。

### ② 研究開発等の具体的な内容

文部科学省「成果創出加速プログラム」では、科学的・社会的課題解決に直結する（次世代を見据えたアプリケーション等に繋がる）成果創出に向けた**多数の課題**が支援された。本プログラムでは、課題の性質に応じて複数の領域が設定されており、例えば、このうち「**産業競争力の強化**」への貢献が期待できる課題は14件程度と想定され、多くが社会実装・商業化を目指せるレベルまで開発フェーズを進めている。加えて、**健康長寿社会の実現**に向けた課題や、**防災・減災、環境問題**に関する課題も数多く存在しており、それぞれで成果が創出・蓄積されている。ほかにも、基礎科学の発展・新領域に係る課題も存在し、これらは**AI for Science**の潮流におけるデファクトツールとしての実装も期待される。BRIDGEでは、「成果創出加速プログラム」等の成果による**内閣府CSTI**が取りまとめる「**重要技術領域**」における**社会実装をターゲットに据え**、GPU対応やAI融合の加速により高いインパクト・技術主権強化等をもたらさうる3つの課題について、**公募を通じて支援**する。

#### 【社会実装に向けたアプリケーションの最適化の例】

産業界における実利用時に重要な演算（シミュレーション）の高速化や軽量化に向けたコードの最適化（GPU対応等）を加速する。次元縮減（大規模な元データから、ユーザが必要とする特定の意味・情報を抽出）手法やツールを開発（AIの活用等）するとともに、シミュレーション手法の革新に向けた、物理シミュレーションと生成AIの組み合わせによる自己最適化機能を開発する。

造船関連



都市・通信関連



バイオ・ヘルスケア関連



航空関連



防災・減災関連



ものづくり関連



AIとの融合による  
構造設計の自動化  
(自己最適化)



### ① 研究開発・社会実装の目標

- ・ 国内の主要なアプリケーションのうち75%以上をGPU移行し、アプリケーション市場の獲得や産業競争力強化に貢献する。
- ・ GPUを使いこなすための教育環境（オンラインでのリ・スキリングプログラム等）を構築し、持続性ある形で社会実装する。
- ・ 上記の取組を通じて、GPUに精通した人材を200人以上輩出する。
- ➔ これらにより、2030年以降のアプリケーション開発や機械学習等を支える人材輩出基盤を構築するとともに、AI for Scienceや Society 5.0時代に必要となる高度な情報ツールのユーザを拡大し、我が国の研究力・産業競争力強化を担う中核人材とする。

### ② 研究開発等の具体的な内容

文部科学省「次世代HPC・AI開発支援拠点形成事業」では、GPUへの対応等の次世代のHPC・AI開発の技術支援を行うための拠点形成を支援しており、本拠点への国内外からの需要や活動の期待の高さ等も踏まえ、この取組の加速や機能を拡充する。

具体的には、最先端のスーパーコンピューターで導入が進むGPUを活用した人材育成、アプリケーションの移植支援を中心に以下の活動を展開する。

#### 【技術支援】

- ・ 移植性の高いGPUプログラミング環境の構築
- ・ 特定アプリケーションのGPU化（初期フェーズ）支援
- ・ 先進的GPUコード作成のための研究開発（自動GPU化） 等

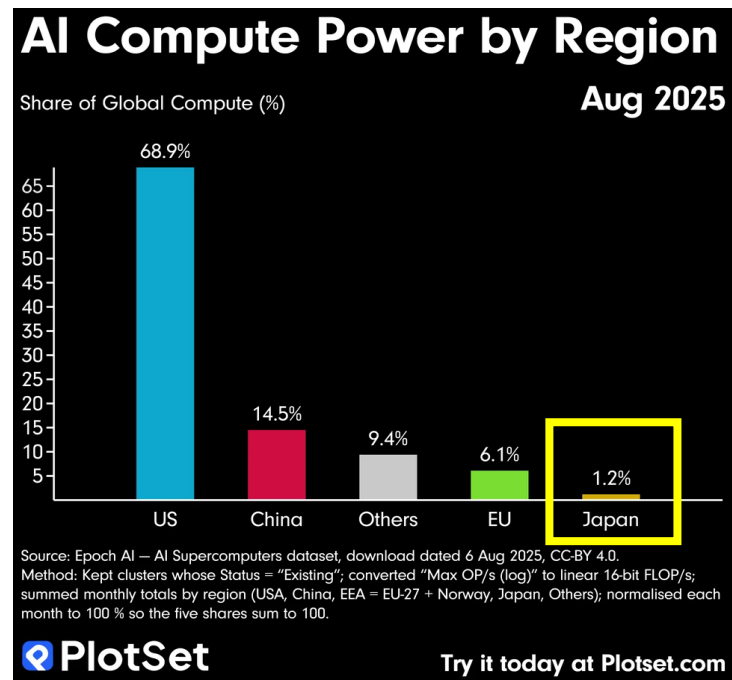
#### 【人材育成】

- ・ 既存資料の整理と補填資料作成とアーカイブ
- ・ GPU教育コース資料（プレゼン、ドキュメント、ビデオ等）の体系化
- ・ 教育プログラムの構築（動画教材等）
- ・ コース資料の一元管理及びオンデマンドでの閲覧システムの構築、ユーザ向けの配布
- ・ GPU化コーディングのチュートリアル（初級・中級・上級）、ハッカソン運営 等

#### 【その他（海外連携・エコシステム拡大）】

- ・ GPU化された国産コードの海外利用の斡旋
- ・ GPU先進国の大学・研究機関との個別交流の推進 等

国別のAI計算リソース（特にGPU等を含むAIコンピューティング能力）の比較



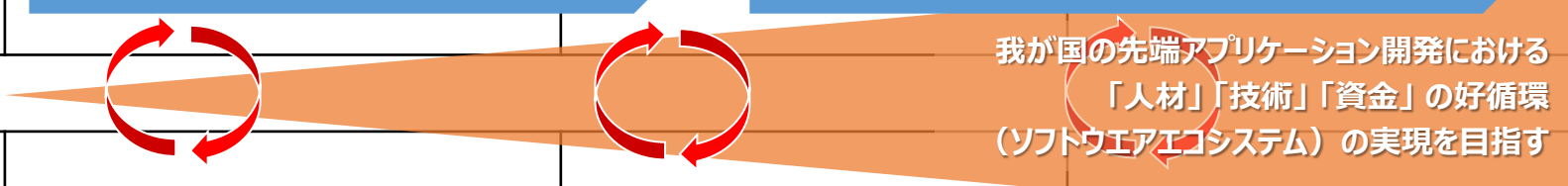
### 3. 年度別の実施内容・到達目標 (KPI)

テーマ名	実施内容の概要 到達目標 (KPI)	R8年度実施内容 到達目標 (KPI)	R9年度実施内容 到達目標 (KPI)	R10年度実施内容 到達目標 (KPI)
<p>テーマ① シミュレーションとAIの融合による先端アプリケーションの開発と実装</p>	<p>研究課題ごとに、目指すインパクト及び以下3つの観点別に定量的な目標を設定。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>国際環境での技術的意義や競争優位性</li> <li>国際環境での普及</li> <li>成果物の管理や事業化等</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>初期検証・フィードバック (TRL5の達成)</li> <li>市場調査及びターゲットの具体化、体制構築 (BRL4の達成)</li> <li>アプリケーションのユーザ拡大 (コミュニティ形成) に向けた国内外へのアウトリーチ (CRL3~4の達成)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>プロトタイプ構築及びニーズの高いユースケースを想定した技術実証 (TRL6の達成)</li> <li>ターゲット領域における市場成立性の仮説検証 (BRL5の達成)</li> <li>アプリケーションのユーザ拡大 (コミュニティ形成) に向けた国内外へのアウトリーチ (CRL3~4の達成)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>製品化等に向けた大規模技術実証・事業化 (TRL7~8の達成)</li> <li>ミニマルスケールでの製品化及びユーザコミュニティからのフィードバックループ (BRL6~7の達成)</li> <li>自走的なエコシステム構築に向けた技術移転やコミュニティ運営等の取組、普及計画の策定 (CRL5~6の達成)</li> </ul>
<p>テーマ② 高度GPU人材の育成環境構築と国内アプリケーション資源のGPU対応の加速</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>R10年度までに40件以上の国産アプリケーション等のGPU対応を支援し、国内の主要アプリケーションのうち75%以上のアプリケーションがGPUに対応した環境を整備する。</li> <li>R10年度までにGPUプログラミングにかかる教育プログラムを公開し、GPUに精通した人材を200人以上輩出する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>既存事業やテーマAと連動しつつ、10件以上のアプリケーション等のGPU対応を支援する。</li> <li>GPUプログラミングに関する教育プログラムのプロトタイプを構築し、初期の検証を行う (HRL3~4の達成)。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>対象範囲を拡張し、累計25件以上のアプリケーション等のGPU対応を支援する。</li> <li>実証・改善の繰り返しにより教育プログラムを構築し、これをオンライン配信等で一般に公開する (HRL5~6の達成)。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>累計40件以上のアプリケーション等のGPU対応を支援する。</li> <li>受講生 (ユーザ数) を拡大し、リ・スキリングを中核に産業界等へ安定的に人材を輩出できる環境を整備し、これが活用される (HRL7~8の達成)。</li> </ul>

※ TRL (Technology Readiness Level) : 技術成熟度レベル、 BRL (Business Readiness Level) : ビジネス成熟度レベル  
CRL (Communal Readiness Level) : コミュニティ成熟度レベル、 HRL (Human Resources Readiness Level) 人材成熟度レベル

# 4. 工程表

テーマ名	R8年度	R9年度	R10年度
<b>テーマ①</b> シミュレーションとAIの融合による 先端アプリケーションの開発と実装	初期検証・フィードバック (TRL5の達成)	プロトタイプ構築及びニーズの高い ユースケースを想定した技術実証 (TRL6の達成)	製品化等に向けた 大規模技術実証・事業化 (TRL7~8の達成)
	市場調査及びターゲットの 具体化、体制構築 (BRL4の達成)	ターゲット領域における 市場成立性の仮説検証 (BRL5の達成)	ミニマルスケールでの製品化 及びユーザコミュニティからの フィードバックループ (BRL6~7の達成)
	アプリケーションのユーザ拡大 (コミュニティ形成) に向けた国内外へのアウトリーチ (CRL3~4の達成)	アプリケーションの自走的なエコシステム構築に向けた 技術移転・コミュニティ運営等の取組、普及計画の策定 (CRL5~6の達成)	
<b>テーマ②</b> 高度GPU人材の育成環境構築 と国内アプリケーション資源のGPU 対応の加速	GPUプログラミング人材に関する教育 プログラムのプロトタイプ構築と初 期検証 (HRL3~4の達成)	実証と改善の繰り返しによる 教育プログラムの成熟と公開 (HRL5~6の達成)	プログラム受講生 (ユーザ数) の拡大と産業界等への安定的 な人材輩出 (HRL7~8の達成)
国内主要アプリケーションのコード最適化 (GPU対応) 支援 先進GPUプログラミングの研究・国際交流			

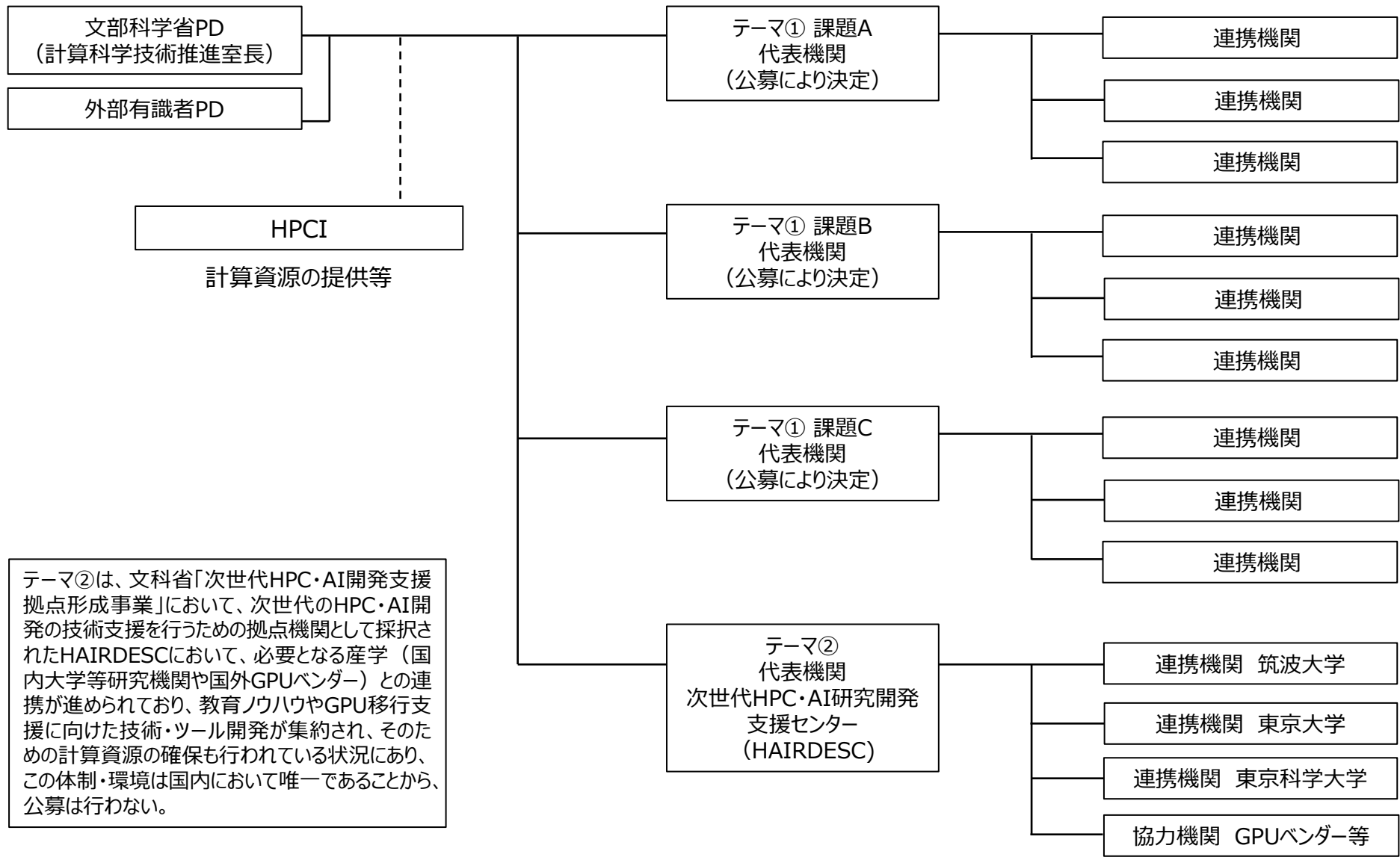


※ TRL (Technology Readiness Level) : 技術成熟度レベル、 BRL (Business Readiness Level) : ビジネス成熟度レベル  
 CRL (Communal Readiness Level) : コミュニティ成熟度レベル、 HRL (Human Resources Readiness Level) 人材成熟度レベル

# 4. 工程表（令和8年度の詳細）

内容	R8年度												
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	
<p>テーマ① シミュレーションとAIの融合による先端アプリケーションの開発と実装</p> <p>アプリケーションの用途拡大や浸透に向けた共同研究範囲の拡張</p> <p>商業展開に必要なソフトウェアの最適化（ユーザビリティの向上等）</p> <p>起業や事業化に向けた取組</p> <p>コミュニティ形成に向けた取組</p>		<p>ターゲットの設定および既存成果物による初期検証（TRL5／BRL3の達成）</p>					<p>フィードバック課題整理</p>		<p>フィードバックを踏まえた研究開発（TRL6に向けて）</p>				
	<p>市場動向調査等（BRL4／CRL3の達成）</p>								<p>インターフェース開発</p>				
	<p>段階的なチームアップ（BRL3～）</p>												
							<p>ワークショップ・アウトリーチ活動（CRL4の達成）</p>			<p>知財関係の整理等</p>			
<p>テーマ② 高度GPU人材の育成環境構築と国内アプリケーション資源のGPU対応の加速</p> <p>GPUに精通した人材育成プログラムの構築に向けた取組</p> <p>国内主要アプリケーション等のGPU移行支援</p>					<p>GPU対応・人材育成支援（随時）</p>		<p>ノウハウ蓄積・フィードバック（随時）</p>						
	<p>GPUプログラミング人材に関する教育プログラムのプロトタイプ構築（HRL2の達成）</p>				<p>プロトタイプ初期テスト・効果検証（HRL3～4の達成）</p>				<p>プログラムの改善</p>				
	<p>国内主要アプリケーション等のコード最適化（GPU対応）支援 先進GPUプログラミングの研究</p>												

# 5. 実施体制及び実施者の役割分担



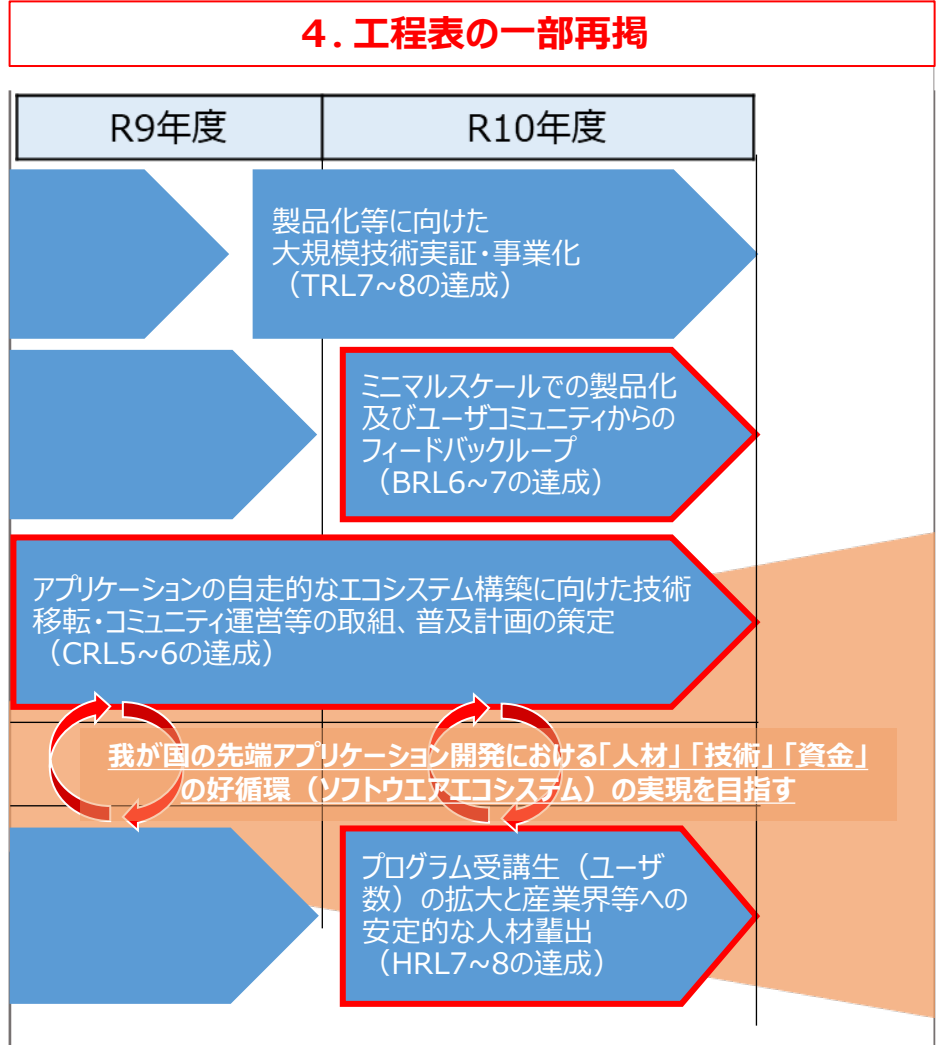
テーマ②は、文科省「次世代HPC・AI開発支援拠点形成事業」において、次世代のHPC・AI開発の技術支援を行うための拠点機関として採択されたHAIRDESCにおいて、必要となる産学（国内大学等研究機関や国外GPUベンダー）との連携が進められており、教育ノウハウやGPU移行支援に向けた技術・ツール開発が集約され、そのための計算資源の確保も行われている状況にあり、この体制・環境は国内において唯一であることから、公募は行わない。

# 6. BRIDGE終了後の出口戦略

**【前提】** アプリケーションの真なる社会実装には、技術成熟度（TRL）も然ることながら、なによりも、「アプリケーションの維持や管理」や、「ユーザへのサポート」、そして「フィードバックを踏まえた改善」が持続的に行われ、自ずと拡大していくような環境（ソフトウェアエコシステム）を成立させることが最も重要である。これはGPU移行においても同様であり、ひとまずGPUで動かせるようにすることよりも、その後継続的にチューニングを行い、アプリケーションを維持・最適化し続けることの負荷が圧倒的に大きい。

**【対策】** このため、テーマ①においては、支援期間中、ユーザコミュニティの拡大やフィードバックループの構築に向けた取組や、開発したアプリケーションが自走するエコシステム構築に向けた各種取組及び普及計画の策定を求め、これによって支援終了後の社会実装への蓋然性を高めることとしている。エコシステム形成には、GPU対応を単なる「移植」と見なさず、AIとの融合による高度化と再設計の機会として開発に臨むことが重要であるため、提案時より、体制内に「移植担当」ではなく、ソフトウェアの「進化担当」として、持続的発展を前提とした運用チームを構築していくことや、想定される保守運用主体の提案を求める。R10年度までに、提案主体が課題の性質やステークホルダーに応じた具体的な普及計画等の策定を行う。

これらの取組の成立には、何よりもまずアプリケーションの保守・最適化・国内外コミュニティでのアウトリーチを担う人材確保が不可欠であり、テーマ②の活動を通じた集中的な人材育成や、その後の継続的な人材輩出環境の枠組み構築が大きな役割を果たす。テーマ②では、提案主体は、構築した教育プログラムや収集されたノウハウについて、R10年度までに、教材やコードをオープンソースとして公開する、又はR11年までに民間事業者（GPUベンダー等）への事業移転を行うことを通じて、持続可能なリ・スキリングサービスとしての展開・実装を図る（これらの方向性についてR9年度末までに定める）。なお、支援終了後は国内主要アプリのほとんどがGPU移行している状態にあり、かつ上述のサービス化によって教育環境も維持されている見込みであることから、初期のGPU対応に係る技術的伴走支援は、事業終了に伴い廃止の予定。



## 7. 民間研究開発投資誘発効果及びマッチングファンドの見込み

### ① 民間研究開発投資誘発効果（財政支出の効率化）の見込み

テーマ①では、2037年には12兆円規模まで成長するとも予測されているアプリケーションソフトウェアの国際市場の獲得を目指しつつ、出口戦略としてスタートアップとしての事業化や民間企業からの出資（コンソーシアムでの有償会員等、数十～百社程度）を募ること等により必要なソフトウェアエコシステムの運営コストを確保する。

テーマ②では、我が国のGPUソフトウェア等の維持・高度化を図る高度人材の輩出により、我が国の産業人材基盤の構築を強力に進めることが可能となる。また、教育プログラムや収集されたノウハウについて、支援終了時の前後に、教材やコードをオープンソースとして公開することや、民間事業者への事業移転を行うことを通じて、持続可能なり・スキリングサービスとしての展開・実装及び一部有償化等によるサービスとしての収益化が期待できる。

### ② 民間からの貢献度（マッチングファンド）の見込み

採択課題ごとに、目安として事業期間内に年間支援額の25%以上の民間等からの追加又は相互補完的な貢献を見込んで取り組むこととする。

（例）

- ・ テーマ① 年間支援額（直接経費）に対して、民間事業者からの研究者派遣又は共同研究により25%以上（テクニカルスタッフの派遣や商業化に向けた追加開発・広報活動への自社投資）の貢献を見込む。
- ・ テーマ② 年間支援額に対して、GPUベンダー等による25%以上（スタッフ派遣による技術開発支援や講習会での協力、海外企業ブースへの出展協力等、教育プログラムに資する事例提供等）の貢献を見込む。