

2020年学生向けハッカソン 「Discovery Hackathon 2020」最優秀賞チームが決定！

～ニューノーマル時代を見据えたものづくり開発で視覚の拡張装置、腕時計型消毒銃、
オンラインの教育現場で新しい友達と出会えるアプリなど多様なアイデアが形に～



世界最大級のネットワークを持つ「ディスカバリーチャンネル」をはじめ、動画配信サービス「Dplay」を通じて様々なコンテンツを展開するディスカバリー・ジャパン合同会社（東京都千代田区、代表者：デービット・マクドナルド）は、株式会社ダイフク（大阪府大阪市、代表取締役社長：下代 博）と共同で2020年9月26日（土）・27日（日）の2日間にわたり、**学生向けものづくりハッカソン「[Discovery Hackathon 2020](#)」をオンライン開催しました。**

2回目の開催となる今回は、「『あたりまえ』をハックせよ」をテーマに掲げ、「Distance(距離のあたりまえ)」「Use(使い方のあたりまえ)」「Mix(構成要素のあたりまえ)」という3つのキーワードから、ニューノーマル(新常態)における新たなサービスやプロトタイプの開発にチャレンジ。理工系学生を中心とする全国の大学院・大学・高等専門学校**の学生総勢 109名の応募の中から抽選で選ばれた 15チーム 60名によって、合計 15点の新しいプロトタイプが誕生**しました。

厳正な審査のもと、最優秀賞には現実世界で動く自分を第三者の視点から見ることで非日常感覚を体験できる装置を開発したチーム「くりらぼ」、優秀賞にはネット上で他人の評価に惑わされずに自分の好きな本との新しい出会い方ができる装置を開発したチーム「ウミガメ」が選出されました。また特別賞には、手首の角度をセンサーで感知してこまめに消毒することができる「腕時計型消毒銃」、花卉が散る動作でお店の閉店情報を知らせてくれるサービス、オンライン授業となった教育現場で新たに友達と出会えるアプリなど、斬新なアイデアが選出されました。

■審査基準

1. テーマとの親和性
 - ・ “あたりまえをハックせよ”のテーマにあった作品である
 - ・ COVID-19によって、大きく変容する日々のあたりまえをテクノロジーによってチャレンジする作品であるか
2. 新しさ
 - ・ 問い立て・着想・アイデアは斬新であるか
 - ・ 驚きや感動を生むアイデアであるか
3. 熱量
 - ・ オンラインハッカソンらしいチームワークができているか
 - ・ 制作プロセスが設計されているか
 - ・ 学生の姿勢に情熱は感じられるか
4. 実現可能性
 - ・ 既存のデバイスなどをうまくつかっているか
 - ・ 技術的観点からみたときに実現可能性が高いか

■本年度の最優秀賞チームおよび優秀賞チームについて

【最優秀賞】

チーム「くりらぼ」が開発したのは、現実世界をゲームのような非日常感覚を体験できる装置。コロナで利用が加速しているカメラやゲームというデバイスに着目して、五感の中でも特に視覚の拡張を意識、ゲームでの3人称視点を現実世界（一人称視点）で味わうことできる新感覚システムです。風船を銃で撃ち落とすシステムを今回作りましたが、今後はサッカーなどのスポーツ分野などでも応用したいとの思いが込められています。

学生受賞コメント

「参加するにあたり、一人ひとりが達成感を得られるハッカソンになればいいなと思っていましたが、まさか最優秀賞を頂けるとは思っていなかったので、本当にうれしいです。」

「最近、新型コロナウイルスの影響で工作する機会がなかったので、このような機会を頂いて本当に楽しかったです。改めて工作の楽しさを感じることができました。」



チーム「くりらぼ」受賞発表の様子



チーム「くりらぼ」受賞作品

【優秀賞】

チーム「ウミガメ」はオンラインでの本との出会いで、他人のつけた口コミの評価が第一印象で入り込んでしまう“当たり前”に着目。ECサイトにとらわれずにデジタルを活用したより自然で新しい本との出会い方を生む「降る本屋」を開発、センサー付きプロジェクター型の透明な板を窓に設置すると、外の景色を背景にガラス上に本の書き出しが次々と浮かび上がってくる仕組みです。気になる書き出しや署名をスマートフォンにかざすと端末画面上に書き出しの続きを読むことができるほか、スマホの位置情報と連動した天気予報の提供や、浮かび上がる文字数が降雨量やUV指数によって変動する仕組みもあります。縦書きの文字が雨と共に降ってくるイメージに重ねられた「降る本屋」は、今後、バスの窓や図書館・本屋の窓も本の閲覧・商品購入機会につながるようなサービスにしたいとの思いが込められています。

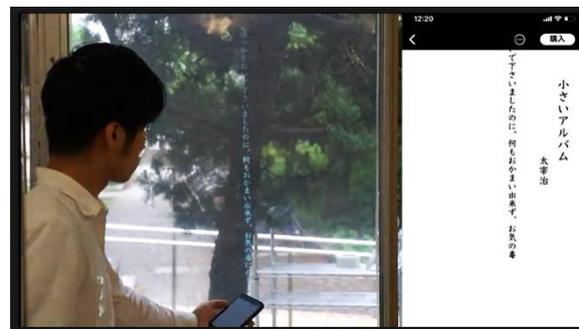
学生受賞コメント

「今回のハッカソンに向けてJavaScript（ジャバスクリプト）を勉強しまして、先日までAPIについても知らなかったのですが、昨日構造や文法を書き出したところ無事に取得出来たりと、本当に学びあり、楽しくもありで、参加してよかったなと思います。」

「メンバーに誘われて、今回協力しながら課題を乗り越え（プロトタイプを）実現できたのはとても嬉しく思います。参加して良かったです。またこういった機会があったら参加したいと思いました。」



チーム「ウミガメ」受賞発表の様子



チーム「ウミガメ」受賞作品



本ハッカソンはそれぞれの「挑戦」する人を応援したいという思いを重ね、学生アイデアで世の中に新しい価値を生み出す機会創出となることを目指して、ディスカバリー・ジャパンと、人々の暮らしを支える物流システムを半世紀以上にわたり提供してきた株式会社ダイフクが共同で開催。ゲストスピーカーとして渡邊恵太氏、アンドリュー“バニー”ファン氏が登場。審査員は昨年引き続きタレントでエンジニアの池澤あやか氏などが務めました。

■審査員および主催企業代表者からのコメント

<審査員>

江渡 浩一郎氏

国立研究開発法人産業技術総合研究所主任研究員／ニコニコ学会β交流協会会長／メディアアーティスト
「この“ニューノーマル”の時代ならではの新鮮さが数多く盛り込まれていたハッカソンだと感じました。参加者の皆様が今回のハッカソンを通して“新しく発見したもの”をどう生かすかという議論が発表の中に多く盛り込まれていて素晴らしいかったです。カメラ自体を遠隔で動かすシステムなど、これからの時代を予見させるプロトタイプに出会えたことが良かったなと思います。」

杉本 将氏

ディスカバリー・ジャパン合同会社 営業本部長
「今回は New Normal 時代を考慮し、すべて Online で行うという大きなチャレンジでした。運営側も参加した方々にとっても初めての試みで、まさに今回のテーマにふさわしい開催となりました。最優秀賞ほか入賞したチームも惜しくも入賞を逃したチームも実はすごく僅差で、私自身も審査に参加しましたが正直激戦でした。Discovery は、リアルライフエンターテインメントで人々の情熱を応援する会社です。このような新しい時代に新しいことに挑戦できて大変光栄に思います。」

信田 浩志氏

株式会社ダイフク 常務執行役員 イントラロジスティクス事業部長兼グローバル本部長
「参加いただいた学生の皆様にとっても、開催サイドにとっても、今までにないオンラインによる Hackathon でした。最終日の発表会に審査員として参加させていただき、オンサイトでの開催と遜色のない発表内容のレベルの高さに驚きました。選定されたテーマやコンセプトに、現在のコロナ蔓延下で自分たちがおかれた状況を反映したものが増え、アイデアを形にするモデリングでは、一緒に作業ができないという大きな困難が伴うなど、参加者の皆様にとっても、今までに無いチャレンジがあったと思います。」

「Discovery Hackathon」は、ハードウェア、ソフトウェア・アプリ開発、プロトタイピング、デザイン、ビジネスデザインなどに興味を持つ学生を対象としており、最優秀賞には賞金 10 万円、優秀賞には 5 万円が贈られます。

<ディスカバリー・ジャパンについて>

米国ディスカバリーの日本法人。1985 年 6 月より米国でディスカバリーチャンネルの放送を開始。現在 220 以上の国と地域、約 50 言語にて放送を行っており、世界数十億世帯が視聴可能な世界最大級のノン・フィクションメディア企業です。ディスカバリーは、リアルライフ・エンターテインメントにおけるグローバルリーダーとして、年間 8,000 時間以上のオリジナル番組を制作し、様々なジャンルにおいて世界中で多くのファンを魅了しています。日本国内においては、1997 年より「ディスカバリーチャンネル」、2000 年より「アニマルプラネット」の CS 放送を開始。2019 年 9 月に動画配信サービス「Dplay」を AVOD（広告無料型動画配信）にてスタートし、2020 年 3 月からは SVOD（定額制動画配信）サービスも展開。

【本件に関するお問合せ先】ディスカバリー・ジャパン PR 事務局 担当:平井・依田・石井

TEL : 03-5572-7334 MOBILE: 050-5236-9685(平井) Email: discovery-japan@vectorinc.co.jp