



報道関係者各位

2026年3月25日(水)

【開催レポート】

ジーズ主催「HACK SONIC」

テクノロジーへの愛を表現するハッカソン 第4回のテーマは、“旅”をHACKせよ！



次回スポンサー企業も募集中

IT 関連及びデジタルコンテンツの人材養成スクール・大学・大学院を展開するデジタルハリウッド株式会社（本社：東京都千代田区、代表取締役社長兼 CEO：藤井雅徳、学長：杉山知之）が運営する、エンジニアと起業の学校『G's』（ジーズ）は、2026年3月6日（金）～3月8日（日）に、エンジニアたちが偏愛を形にして競い合うハッカソン「HACK SONIC」を開催しました。

今回のテーマは「“旅”をHACKせよ！」。旅先の思い出を新たな形で残すプロダクトや、移動体験そのものを拡張する仕組み、観光・文化体験の可能性を広げるサービスなど、参加者それぞれの旅への視点や愛着が込められたプロダクトが集結しました。

全国からエントリーした11組17名のエンジニアが、限られた3日間の中で企画・開発・発表までを駆け抜け、テクノロジーを通じて“旅”の新しい価値を提示しました。

本リリースでは、イベントの開催レポートとともに、上位入賞プロダクトおよび審査員コメントの一部を紹介します。



■テクノロジーって愛だよね。「HACK SONIC」とは

「HACK SONIC」は、セカイを変えるプロダクトを生み出すエンジニアや起業家を多数輩出してきたジーズが主催する、テクノロジーと偏愛を自由に、かつスピーディに表現するハッカソンです。

テクノロジーで愛を伝える人、テクノロジーそのものを愛する人、テクノロジーに込められた愛を形にする人。そんな GEEK たちが集い、爆速開発に挑むお祭りを 3 月 6 日(金)～3 月 8 日(日)の 3 日間で開催しました。

第 4 回のテーマは、「”旅”を HACK せよ！」。

旅にまつわる原体験や課題意識、偏愛を起点に、参加者がそれぞれの切り口で旅のアップデートに挑みました。

■開催概要

【ハッカソン期間】

2026 年 3 月 6 日(金) 19:30 → 3 月 8 日(日) 20:00

- ・03/06(金) DAY1 オリエンテーション デイ
- ・03/07(土) DAY2 ハックデイ
- ・03/08(日) DAY3 デモデイ

【主催】

G's (ジーズ)

【公式 Web サイト】

<https://g-s.dev/hacksonic/>

■オリエンテーションデイ

今回の「HACK SONIC」には、全国各地から現地 (G's 東京)・オンラインあわせて全 11 組(チーム 3 組、個人 8 名)が参加。初参加者から経験者まで、多様なバックグラウンドを持つ参加者が集まりました。初日のオリエンテーションでは、参加者全員が自己紹介を行い、それぞれが持つ“旅”への思い入れや、今回開発したいものへの思いを共有。短期決戦の開発に向けて、会場全体が熱を帯びていきました。また、会場装飾は今回のテーマである“旅”にあわせて空港をイメージ。ラゲッジタグをモチーフにしたノベルティも配布され、イベントの世界観づくりが参加者の没入感と開発意欲を後押しします。



■ハックデイ～デモデイ

開発に集中するハックデイを経て迎えた 3 日目のデモデイでは、各チームが 6 分間のプレゼンテーションとデモ、そして審査員との質疑応答に臨みました。

発表されたプロダクトは、旅先での思い出を物として持ち帰るサービス、移動そのものを物語体験へと変





える作品、フェリー内だけで使えるローカル SNS、日本文化体験を共同購入できるプラットフォームなど、実に多彩です。

“旅”というテーマを起点にしながらも、単なる観光支援にとどまらず、感情や記憶、偶然の出会い、人とのつながりまでを含んだ広い解釈が提示されたことが、今回の大きな特徴でした。

《審査員(敬称略)》

- ・起業家／森田 宣広
- ・エンジニア G's FUKUOKA 主任講師／大杉 太郎

《上位入賞プロダクト》

第3位 チーム「非常勤の非日常」

アプリ名 En-gather

一定人数が集まらないと開催しにくい日本文化体験を、個人旅行者同士の“参加したい気持ち”を束ねることで実現可能にする共同購入型プラットフォーム。1人では参加しにくいマクロ解体ショーや伝統文化体験などを対象に、予約・集客・価格変動をリアルタイムに可視化します。

旅行・観光の現場にある実課題をもとに設計されており、日本文化体験の提供者側が抱える人手不足や予約管理の負担にも着目。旅前・旅行中・旅後までを見据えた構想の広さと、事業化の可能性が評価されました。

(審査員コメント要旨)

審査では、「現状まだ類似サービスが少ない領域であること」「実際に使ってみたいと思わせる具体性があること」が評価されました。人数が集まるほど価格が下がる仕組みや、多言語対応を見据えた設計も、実運用への発展性として好意的に受け止められました。



第3位 三橋勇介

アプリ名 VoyageNet

フェリー乗船中だけ存在するローカル SNS。ネット環境が不安定になりやすく、乗客同士の交流も生まれにくいフェリーという環境に着目し、ローカルサーバー上で一時的に立ち上がる SNS を開発しました。

船内限定でアクセスでき、航海が終わると投稿も消える設計にすることで、その場限りの偶然の出会いや会話を生む仕組みを提案。旅の移動時間を“ただの移動”で終わらせず、新しい交流体験へと変える着眼点が評価されました。

(審査員コメント要旨)

審査では、「実際の提案先を見据えた課題設定ができていないこと」「既存の通信インフラとは異なる価値として、乗客同士の交流に焦点を当てていたこと」が評価されました。ローカルネットワークの活用可能性





を感じさせるプロダクトとして注目を集めました。



第2位 かわさき氏

アプリ名 Romancing Train -Re:Sound-

列車の模型とセンサー、マイコン、ネットワーク、ブラウザ表示を連動させ、移動と物語体験を結びつけた“大人のためのデジタル絵本”。列車の物理的な位置によって映像や演出が切り替わる構成で、旅情やエモーションをテクノロジーで再編集する試みです。

センサー制御やハードウェア実装も含め、短期間で試行錯誤を重ねながら、独自の表現を成立させようとした姿勢が印象的でした。効率や量産性ではなく、「自分が本当に作りたいもの」を妥協せず形にした点が評価され、準優勝となりました。

(審査員コメント要旨)

審査では、「自分のやりたい表現を愚直に追いかけて、試行錯誤しながら実現していた点」が高く評価されました。AI 全盛の時代においても、物理的な制御や体験設計など、人が手を動かして考え抜くからこそ生まれる価値が感じられたというコメントが寄せられました。



第1位 宮坂健太郎

アプリ名 ShapeOfJourney

旅の写真から要素を抽出し、旅の記憶を立体的なお土産として残せるプロダクト。ユーザーがアップロードした写真をもとに AI でモチーフを解析し、3D プリント用の造形データへと変換。さらに手作業による彩色工程を加えることで、単なる“便利な生成物”ではなく、体験そのものが思い出として残るお土産へと昇華させています。





現地で買う既製品ではなく、自分たちの旅の記憶から生まれる一点ものを持ち帰るという発想と、Web・AI・3D プリントを横断した完成度の高い実装が評価され、優勝となりました。

（審査員コメント要旨）

審査では、「自らの旅の原体験を起点に、プロダクトとしての物語と価値提案を一貫して作り切っていた点」が高く評価されました。単なるアイデアにとどまらず、実際に現物を制作し、すでに利用シーンまで想定されていることも強みとして挙げられました。



《審査総評要旨》

審査員からは、今回の HACK SONIC について、「旅というテーマの解釈が想像以上に広く、参加者一人ひとりの視点や価値観が色濃く表れた回だった」との総評が寄せられました。

また、AI の進化によって短期間でも形にできることが増えた一方で、最終的にプロダクトを面白くするのは、技術そのものではなく「誰に、どんな価値を届けたいのか」「自分はなぜそれを作りたいのか」という個人の思いや原体験であることも改めて示されました。

事業化を見据えた実装、技術的なチャレンジに振り切った表現、現場課題から生まれた具体的な提案など、それぞれの“旅”が異なる形で立ち上がったことこそが、今回の HACK SONIC の大きな魅力でした。



参加者からは、

「初参加、初チーム開発だったが、確実に糧になった」「“エラーは友達”を久しぶりに体感！寝る時間を削ってでも楽しかった」「身体知を伴うものがこれからはウケる、という肌感が結果に表れた気がした」





といった声が寄せられました。

3日間という限られた時間の中で、思考し、手を動かし、形にし、発表する。エンジニアたちが本気のものづくりを楽しむ姿が強く印象を残す開催となりました。

■「HACK SONIC」はスポンサーを募集しています

HACK SONIC は年に2回の定期開催をしております。(次回は2026年8月下旬に開催予定)

開発テーマの決定ならびに事業化への交渉が可能な GOLD スポンサー、エンジニアの自由なモノづくりへの応援や自社エンジニアの技術力アピールができる SILVER スポンサー、ロゴ掲載等で自社の PR ができる BRONZE スポンサーなど、スポンサーメニューをご用意しています。

HACK SONIC では、これまでもスポンサー企業との協業を通じて、参加者の開発体験をより豊かにし、イベント後の広がりにもつながる取り組みを行ってきました。



第2回では、セイコーエプソン株式会社に GOLD スポンサーとしてご協賛いただきました。

推奨技術としてクラウドサービスの Web API「Epson Connect API」や、会場にはエプソンのプリンター実機もご提供いただき、参加者はプリント技術を活かしたプロダクト開発に挑戦。さらに、協賛をきっかけに生まれたアイデアが、イベント後も実証や事業化検討へと発展するなど、ハッカソンを起点とした共創の広がりも生まれています。



第3回では、株式会社ベネッセコーポレーションに GOLD スポンサーとしてご協賛いただきました。

開発テーマに「“自己実現”を HACK せよ！」を掲げ、参加者は自分らしい生き方や理想の未来像に向き合うプロダクトを開発。ベネッセグループが掲げる「Benesse = 『よく生きる』』という企業哲学とも親和性の高いテーマのもと、当日は Benesse 賞も設けられ、自分のありたい姿を具体的な行動へとつなげるプロダクトが表彰されました。

このように HACK SONIC では、スポンサー企業の技術・事業領域・思想と、参加者の創造力や技術力が交差することで、その場限りではない新たな接点や可能性が生まれています。協賛の形も、テーマ設計、技術提供、審査参加、事業化に向けた対話など、企業ごとのニーズに応じて柔軟に設計可能です。テクノロジーへの愛を表現する HACK SONIC へのご共感、一緒に盛り上げて頂ける企業様をお待ちしています。

お問い合わせ : tokyo@g-s.dev

件名に「ハッカソン問い合わせ」とご記入いただき、お送りください。

■G's(ジーズ)について (旧 G's ACADEMY)

<https://g-s.dev/>





テクノロジーを乗り越え、自らの手で創る。
自らの行動で人を動かし、セカイを変える。

そんな、セカイをあきらめないGEEKたちが「学び、つながり、動き出せる場所」を自らの手で作り続ける、
社会人のための教育機関です。



卒業生の約 80% が起業またはベンチャー就職を志望し、これまでに 117 社のスタートアップが誕生、
資金調達総額は 161 億円を突破しています(2026 年 2 月現在)。

また、多くの起業志望者に対応すべく、最大 500 万円までの投資が可能なインキュベート機関「D
ROCKETS」を設立。起業家とエンジニアの化学反応を引き起こし「セカイを変えるようなサービスを日本
から生み出すこと」に貢献しています。

なお、運営母体であるデジタルハリウッド大学では、大学発ベンチャーの設立数が全国 15 位(令和 6 年
度大学発ベンチャー調査)(経済産業省)より)となっており、多数の起業家を輩出しています。

【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室：川村

mail: press@dhw.co.jp

TEL: 03-5289-9241

デジタルハリウッド公式サイト: <https://www.dhw.co.jp/>

過去のプレスリリース: <https://www.dhw.co.jp/pr/release>

