



報道関係者各位

2026 年 10 月 13 日 (火)

【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 5 回のテーマは、“宇宙”を HACK せよ！



HACK SONIC ～宇宙をHACKせよ！～



BASE for GEEK G's

次回開催の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）が運営する、エンジニアと起業の学校『G's』（ジーズ）は、2026 年 9 月 25 日（金）～9 月 27 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「“宇宙”を HACK せよ！」。全国からエントリーした 11 組 16 名のエンジニアが、43 時間のハックタイムで企画・開発・発表までを駆け抜けました。本リリースでは、開催レポートとともに上位入賞プロダクトと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 9 月 25 日（金）～9 月 27 日（日）の 3 日間で開催しました。





第 5 回のテーマは「“宇宙”を HACK せよ！」。

圧倒的な未知である宇宙を、自分なりに解釈し、どう身近にし、どう価値を変えられるか。参加者それぞれの宇宙への愛と技術力が試される回となりました。

■開催概要

【ハッカソン期間】

2026 年 9 月 25 日(金)19:30 → 9 月 27 日(日)【要確認: 終了時刻】

- ・09/25(金) DAY1 オリエンテーションデイ
- ・09/26(土) DAY2 ハックデイ
- ・09/27(日) DAY3 デモデイ

【主催】

G's(ジーズ)

【開催形態】

ジーズ TOKYO(原宿)・オンラインの併用開催

【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)が参加しました。

初日のオリエンテーションでは、審査員の鬼頭佐保子氏(株式会社アークエッジ・スペース)も登壇し、参加者全員が自己紹介とともに宇宙への思い入れや開発への意気込みを共有しました。

また、会場装飾も宇宙空間やスペースポートをイメージ。参加者を“クルー”、デモデイを“ファイナルミッション”と呼ぶ演出も取り入れ、世界観づくりで参加者の没入感を高めました。



■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、4 分間の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、実在する人工衛星の軌道を 1 秒ごとに計算し、上空にきたときだけメッセージを送れる“あえて不便な”コミュニケーションサービス、実際の惑星環境データをもとに生まれる宇宙人キャラクターと音声で会話できるアプリ、LED と回転台で“置き型の宇宙”を表現した手作りのハードウェア作品、星の音源を AI で楽曲化するサービス、NASA の月面地名データとアニメ・SF 作品の舞台を紐づけて月面を“聖地巡礼”できる Web アプリ、衛星データで農地の変化を解析し自治体職員の現地確認を効率化するツールなど、実に多彩。

宇宙をロマンとして楽しむ作品から、衛星データを社会課題に接続する実務的な提案まで、「宇宙」というテーマの解釈の幅広さが今回の大きな特徴となりました。



《審査員（敬称略）》

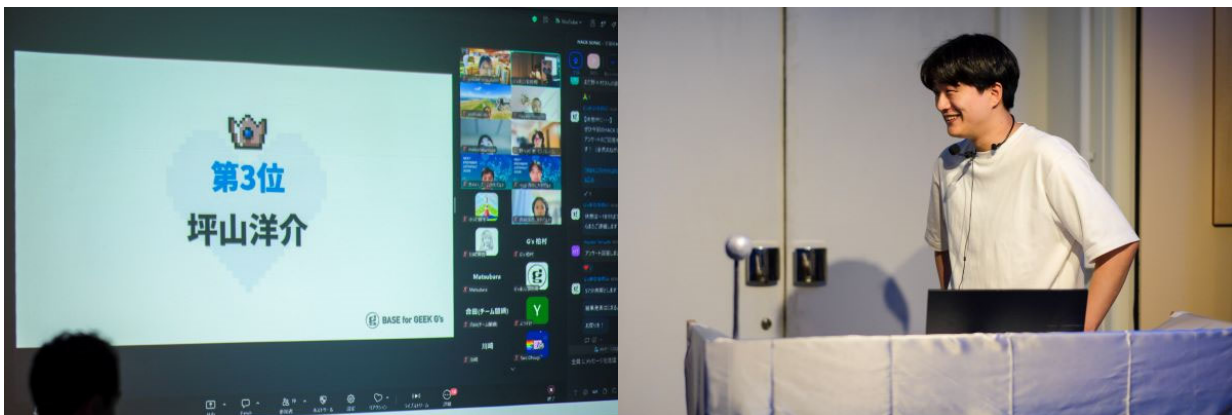
- ・株式会社アークエッジ・スペース／鬼頭 佐保子
- ・エンジニア G's FUKUOKA 主任講師／大杉 太郎

審査は「テーマに対する愛が感じられるプロダクトであるか」「ユーザー体験が優れているか」「技術的な挑戦が魅力的であるか」「アイデアに独自性があるか」の 4 つの観点で行われました。

《上位入賞プロダクト》

第 3 位 坪山洋介

アプリ名 Hack the Satellite



ゲームを通して人工衛星の姿勢制御と物理モデルを学べる学習プロダクト。回転する衛星をトルクで止めるミッションから始まり、P 制御・PD 制御・PID 制御、リアクションホイールやジャイロ、スラスタといった





衛星の構成要素へと、ミッションをクリアするごとに段階的に理解を深められる設計です。数式に加えてビジュアルで直感的に理解できる工夫も施されています。さらに、日本の準天頂衛星「みちびき」の3Dモデルと実際の軌道計算を組み込み、日本上空を“8の字”で周回する様子や太陽電池パネルを太陽に向けながら姿勢を保つ様子まで再現しました。衛星業界への転身を目指す開発者自身が、学びながら作り上げたプロダクトです。

（審査員コメント要旨）

衛星がどのように姿勢を制御するのかという、最も重要かつ理解が難しい部分を分かりやすく表現できている点を高く評価しました。学生や、衛星に関わり始めた企業の担当者の“入り口”としても活用できる完成度であり、実際にリリースしてほしいとの助言もおこないました。

第2位 野々村奏

アプリ名 ブクスベ(Bookmark × Space)



「保存したはずのブックマークが見つからない」という実体験から生まれた、ブックマークを宇宙として可視化するChrome拡張機能。1つのページを1つの星として描き、ジャンルごとに“銀河”を形成します。タイトルやフォルダ、URLをベクトル化し、K-meansでのクラスタリング、PCAによる次元削減、フェルマー螺旋による銀河らしい配置を組み合わせたほか、検索語が“ブラックホール”となって関連する星を引き寄せる検索機能や、プリム法で星同士を結ぶ“星座”登録機能、3D空間を飛び回って星に体当たりするとページが開く飛行モードも実装しました。処理はすべてブラウザ内で完結し、WebAssemblyと量子化モデルの活用により、数千件規模でも数ミリ秒～数十ミリ秒で動作します。

（審査員コメント要旨）

見た目の美しさへのこだわりと、コストをかけずブラウザ内で完結させるための技術選定が一貫しており、その結果がきちんと性能に表れている点を評価しました。また、本来「位置」しか決まっていない星々を人類が線で結び星座として名付けてきた営みを、ブックマークに重ね合わせた発想の面白さについても言及しました。

第1位 チーム「カタパルト」

アプリ名 SPACE FISHING



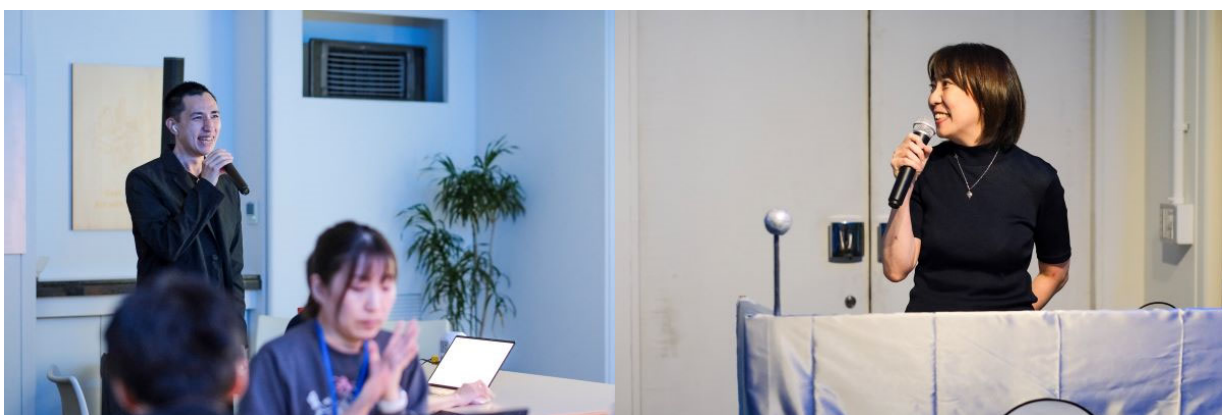


「天の“川”なら釣りができるはず」という発想から生まれた、天の川で星や星座、惑星を釣り上げるゲーム。宇宙へキャストして釣り糸を垂らし、ヒットしたら連打と長押しを交互に繰り返して巻き上げます。釣り上げた未収集の星は“魚拓”として図鑑に登録され、コモンから伝説までのレアリティ、サポートアイテム、ポイント交換所なども用意しました。季節によって天の川の見え方が異なることを調べ上げ、春・夏・秋・冬で背景や釣れる対象、BGMまで変化する作り込みも特徴です。無重力空間をイメージした糸の揺れの調整や、Web Audio API による音声ファイルを使わないサウンド生成など、細部までこだわり抜いています。チームでは GitHub のブランチ運用とプルリクエストによる開発フローを徹底し、密なコミュニケーションで開発を進めました。

（審査員コメント要旨）

「宇宙に行かなければできない釣り」という発想の独自性に加え、地球とは異なる環境ならではの揺れの表現や、季節ごとに背景や釣れる対象が変わるストーリー構成を評価しました。動作の安定性や表示の細部に至るまで気を配った完成度の高さ、チームで作りが上げたことが伝わる点も高く評価し、優勝となりました。

《審査総評要旨》



鬼頭氏は、初めてハッカソンの審査に臨んだ感想として、「どの作品も甲乙つけがたく、順位をつけることの難しさを実感した」とコメント。僅差で入賞を逃した作品として、宇宙を“見る”だけでなく“聞く”体験に落とし込んだチーム「宇宙犬」の「宇宙耳（そらみみ）」を挙げ、それぞれの作品に込められた思いの強さに触れながら、「ぜひ社会に出していただきたいものばかりだった」と締めくくりました。





大杉氏は、これまで審査を務めた中で「過去一難しいハッカソンだった」と振り返り、開発面における AI 活用の変化について次のように語りました。

「AI が始まった頃は、“開発に AI を使いました”“AI が喋ってくれます”といった、AI を入れたこと自体がアピールになるプロダクトが多かった。しかし今回は、AI で作るだけでなく、テストを書く、安全にデプロイできる流れを作る、開発環境をしっかりと整えるなど、きちんと“開発”をしているチームが非常に多く、前回から一段階良くなったと感じている。プロダクトについても、AI を入れたから良いのではなく、AI があってもなくても、自分たちが良いと思うもの、表現したいものをちゃんと作ろうとしていることが伝わってきた。プロダクトの品質や価値にフォーカスしようという空気感が生まれてきたことが、とても嬉しい」

《イベント総括》

実際にデモデイでは、AI が提案した「フロントエンドだけで済ませる構成」に異を唱えてバックエンドとテスト環境を整えたチームや、課題管理と LLM レビューを組み合わせる約 130 件の issue を回したチーム、Claude と Codex を得意分野ごとに使い分けたチームなど、AI を“相棒”としながらも主導権は人間が握る開発スタイルが数多く見られました。

優勝したチーム「カタパルト」のメンバーからは、「思い描いていたアイデアをプロダクトとして形に残せたことが本当に嬉しい」「初めてのハッカソンで緊張もあったが、チームでアイデアを練りながら開発する時間がとても楽しかった」といった喜びの声が寄せられました。

43 時間という限られた時間の中で、それぞれの“宇宙”に本気で向き合い、形にし、発表する。テクノロジーへの愛と、ものづくりを楽しむエンジニアたちの熱気に満ちた 3 日間となりました。

■「HACK SONIC」はスポンサーを募集しています

HACK SONIC は年 2 回、定期開催をしております（次回は 2027 年 3 月開催予定）。

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をアピールできる 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。

今回は宇宙ベンチャーである株式会社アークエッジ・スペースの鬼頭氏を審査員に迎え、衛星の姿勢制御を学ぶ教材や、公開衛星データで自治体の農地確認業務を効率化するツールなど、業界の実務に接続するプロダクトも生まれました。テーマ設計次第で、ハッカソンは企業の事業領域と参加者の創造力が交わる場になります。

第 2 回開催ではセイコーエプソン株式会社、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、技術提供や企業賞の設置、イベント後の実証・事業化検討への発展など、ハッカソンを起点とした共創が広がっています。協賛の形は、テーマ設計、技術・API 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、一緒に盛り上げていただ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。

スポンサー詳細 : <https://g-s.dev/hacksonic/sponsor>





■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」を自らの手でつくり続ける、
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 124 社のスタートアップが誕生、資金調達総額は 175 億円を突破しています(2026 年 9 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 17 位(令和 7 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>

