



学生向けものづくりイベントを初開催

当社は、ディスカバリー・ジャパン株式会社と共同で、9月6～8日の3日間にわたり理工系学生を対象としたブランド訴求施策として、ものづくりイベント「Discovery Hackathon 2019」を初開催しました。全国からハードウェア、ソフトウェア、ビジネスプランニングなどに興味のある学生86名が参加し、チームで力を合わせ、それぞれのアイデアを具現化するプロトタイプの製作に挑戦しました。



Hackathonとは、「hack」と「marathon」を組み合わせた造語で、参加者がチームに分かれてアイデアを出し合い、一定期間内に共同開発を行うイベントです。参加者に当社の技術を理解してもらうプログラムも設け、初日にはダイフクの総合展示場「日に新た館」見学を実施。



Discovery Hackathon 2019のテーマは「足りてるモノを 足りないトコへ」。「Provide (提供)・Exchange (交換)・Share (共有)」をキーワードに、毎日の生活や社会から課題を見つけ、アイデアを具現化して、暮らしや世界を変えるサービスやプロダクトの開発を競いました。



電子工作部品、工具、ソフトウェア開発用のアプリケーションなどのツールを参加者に提供。ツールの使い方講習会や、アイデア・技術のアドバイも行い、ものづくりをサポートしました。



最終日には、各チームがデモンストレーションを交えながら作品を発表。



全18チームの中から、最優秀賞はイベントや展示会を遠隔から楽しめるロボットを開発したチーム「okarobo++」(写真左上)に贈られました。写真右上の作品は、ネジを自動で仕分けるロボット。