



※こちらから、今回のハッカソンのレポート・映像がご覧になれます。

学生向けイベントを開催 「リカバー」をテーマにもものづくりに挑戦

当社は、ディスカバリーチャンネルの日本法人と共同で、理工系学生向けものづくりイベント「DAIFUKU Presents Discovery Hackathon 2021」を開催しました。今回で3回目となる本イベントは、新型コロナウイルスの感染拡大防止の観点から、前回に引き続き完全オンラインで実施しました。

オープニング

ハッカソンとは「Hack」と「Marathon」を組み合わせた造語で、参加者が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。国内外から15チーム・60名の学生が参加しました。



プログラム

| Day 1 | Day 2 |
|---|-----------------|
| 10:30 オリエンテーション | 9:00 ラジオ体操 |
| 11:30 インスピレーショントーク#1 (進化思想家 太刀川英輔氏) | 9:30 プロトタイプづくり |
| 12:00 アイデアデベロップメント | 16:20 プレゼンテーション |
| 14:00 プロトタイプづくり | 18:00 審査 |
| 19:00 ダイフクの事業紹介 (半導体業界におけるマテハン) | 18:40 結果発表・授賞式 |
| 19:30 インスピレーショントーク#2 (ハッカー・発明家 ミッチ・アルトマン氏) | 19:30 オンライン懇親会 |
| 20:00 テクニカルメンタリング | |



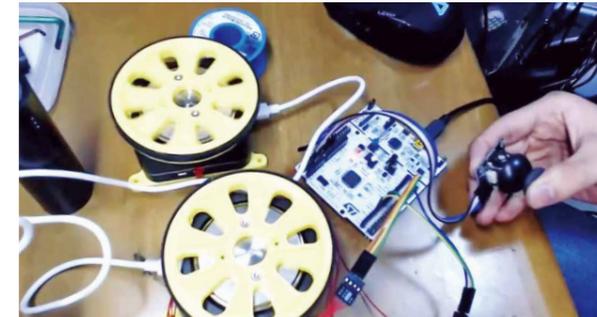
ベトナム・ハノイ工科大学の学生チームが海外から初参加しました。

ものづくりのヒントとなるインスピレーショントーク。ハッカー・発明家のミッチ・アルトマン氏は、「日常の中での気づきから着想を得ることが大事である」と学生へアドバイスしました。

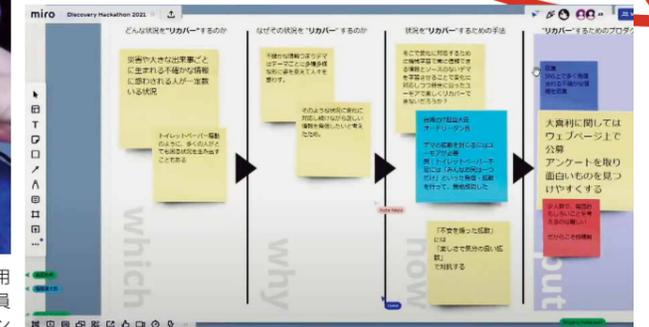


プロトタイプづくり

テーマは「リカバー」。コロナ禍によって変化した日常をリカバーするために、4人1組で協力し合いながらアイデアを具現化するプロトタイプづくりに挑戦しました。



各チームには事前にマイコンボードや電子工作部品などを送付。これらを活用してプロトタイプをつくりこんでいきます。各チームのトークルームに審査員やメンターが参加し、アイデアや技術のアドバイスをするテクニカルメンタリングの時間も設けました。



学生の作品

各チームが、2日間かけて開発したプロトタイプについて、デモンストレーションを交えながらプレゼンテーションしました。

最優秀賞
遠隔スイカ割りロボット
「SUICOVERY」

操作方法①

| | |
|---------|-----|
| 程度 | 方向 |
| ちょっと少しい | ↑ 前 |
| そこそこなし | ← 左 |
| すこくかなり | → 右 |

「すこく前」

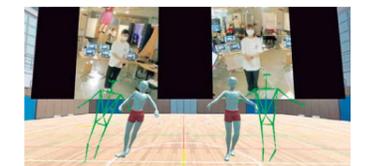
使用前音源：ポケットサウンド

優秀賞
自走するゲーム盤
「Social Distance Shogi」



将棋盤がプレイヤーの間を自走することで、距離を保ちながら対面ゲームを楽しむことができる作品。

ダイフク賞
VR空間での運動支援システム



webカメラを用いて生徒の骨格を推定し、遠隔でも指導者に動きを詳細に伝えるシステム。



音声認識でロボットを操作し、オンライン上でスイカ割りを楽しむことができる作品。審査員や参加者を巻き込み、参加型のプレゼンテーションでデモを行ったことが高く評価されました。

参加者のコメント

- ・仲間と本音を言い合って本気で頑張る経験ができました。このような機会をいただき本当に感謝しています。
- ・受賞を逃した悔しい気持ちをばねに、これからもっと勉強を頑張って、また再挑戦したいと思います。
- ・イベント内で楽しめる工夫があり、参加者への気遣いを感じました。テレビ番組と張り合えるほど、運営体制や設備が充実していると感じました。

審査員のコメント

- ・コロナ禍という状況から生まれたアイデアはとてもリアリティがあり、そこから生まれる熱量に我々も元気をもらいました。
- ・オンラインという形でも、皆さんが同じ目的に向かって真摯に取り組み、自分たちの力を出し切ったことに自信を持っていただきたいと思います。