



※左のコードからは、イベント特設ウェブサイトへアクセスできます。

# DAIFUKU Presents Discovery Hackathon 2020

2020年9月26~27日  
オンライン開催

## 学生向けものづくりイベントをオンラインで開催

当社は、ディスカバリー・ジャパン合同会社と共同で、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「DAIFUKU Presents Discovery Hackathon 2020」を開催しました。同イベントの開催は、2019年に引き続き2回目です。今年は新型コロナウイルスの流行によってイベントや交流の機会が減少しましたが、学生の皆さんへチャレンジする機会を提供したいという思いから、完全オンラインで実施しました。

### オープニング

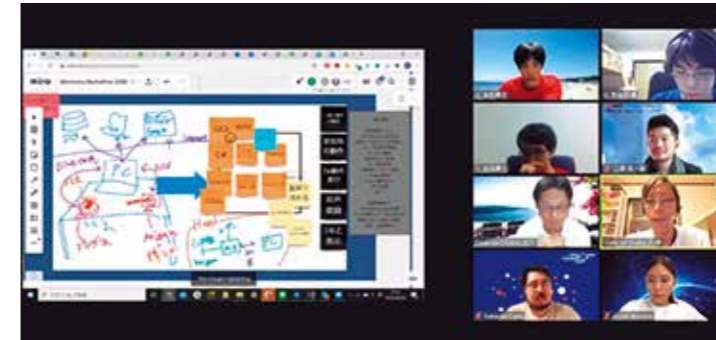
15チーム・60名の学生が、それぞれの場所からオンラインで参加。特設スタジオから配信する全体プログラムと、チーム別に作業するプログラムを組み合わせで進行了ました。



全チームを個別にサポートするため、スタジオにはノートPC15台を設置。ものづくりのヒントを得るインスピレーショントークでは、ハードウェアハッカーのアンジュリー・バニー・ファン氏にシンガポールからオンラインで講演していただきました。

### プロトタイプづくり

今年のハッカソンのテーマは、「『あたりまえ』をハックせよ」。チームごとに役割分担をしながら、アイデアを形に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。これらを活用してハードウェア、ソフトウェアを作り込んでいきます。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メンタリングの時間も設けました。



### 学生の作品

それぞれのチームが取り組んだ「あたりまえ」を変えるアイデアの紹介と、プロトタイプでのデモンストレーションを交えて成果を発表した後、審査会・表彰を行いました。



**最優秀賞** 三人称提示システム



視点のあたりまえをハック。人に追従する高さ2mのカメラ付きロボット、ヘッドマウントディスプレイを用いて、ゲームのような三人称視点を体感できる作品。



**優秀賞** 降る本屋



本との出会いに他人のレビューが入り込んでくるあたりまえをハック。窓に取り付けたデバイスに本の一節が雨のように降りそそぐ作品。

**日に新た賞** 花びらが散ることで終わりを告げるサービス



気がつかないうちにモノやサービスが無くなるあたりまえをハック。花びらが散る動作でお店の閉店や販売終了などを知らせるサービス。

#### 最優秀賞チームのコメント

「受賞できて嬉しいです。ありがとうございます！」「最近工作する機会がなかったのが、楽しかったです。」「チームの3人がいたおかげで受賞できました。運営の皆さん、一緒に戦ってきた皆さんにも感謝したいです。」「ゲームのほかにもサッカーなどのスポーツでも活用できるよう展開していきたいです。」

#### 審査員のコメント

参加者にとっても、開催者にとっても、今までにないオンラインでのハッカソン開催となりました。参加された学生の皆さんと一緒に作業ができないなど、今までにないチャレンジがあったと思いますが、オンラインでの開催と遜色のない発表内容で、レベルの高さに驚きました。今回の挑戦で得た経験や新しい気づきを、ぜひ今後活かしてください。(弊社常務執行役員 信田浩志)