

Hack For Japan

エンジニアだからこそできる復興への一歩

Hack
For
Japan

第46回 第4回 石巻ハッカソン——その1

2012年から行われている「石巻ハッカソン」も4年目。Hack For Japanメンバーは今年も参加してきました。第1回から参加している若者達の成長を見るのも楽しみの1つです。

仙石線全線開通！

2015年7月の24日から25日まで、石巻ハッカソンが宮城県石巻市で開催されました。2012年に第1回が開催されて以来、毎年7月末に開催されて今年で4回目となります。震災復興の意味もあって始められたのですが、今年はこれまでと1つ異なることがあります。2011年3月11日の震災以来、不通区間が残っていたJR仙石線が2015年5月30日によりやく全線開通し、仙台－石巻間のアクセスが便利になったことです。これまでバスで1時間半ほどかかっていたものが、最速で1時間を切る時間で石巻まで行くことができるようになりました(写真1)。

Hack For Japanでは第1回目からこのイベントに協力しており、毎回石巻の若者達の成長を実感する場ともなっているのですが、今年は今まで以上の全体のレベルアップを感じることができました。

今年のテーマは海

「石巻は昔から多くの恵みを授かってきた海の町です。豊かな自然と人間が積み上げてきた技術。普

◆ 写真1 仙台から石巻へ向かう電車からの風景



段は重なり合わないふたつだからこそ、そこには膨大な可能性が眠っているはずです。」^{注1}ということ、今年海をテーマに進められました。

こうして例年どおり、IT Bootcamp 部門とハッカソン部門の2つに分けて進められました。

IT Bootcamp 部門

プログラミングに不慣れな人でもアプリを開発できるようにするIT Bootcamp部門には、今回の最少年齢である6歳の小学生から高校生まで、多数の未来の担い手が参加していました。これまではCorona SDKを使って期間中にアプリを作るということをやっていたのですが、今回はそれに加えて小学生と中学生にはVISCUIT^{注2}というツールを使って「絵を描いて遊びながらプログラミングする」ということを体験してもらいました。

そしてこの部門のもう1つの変化としては、第1回目のこのIT Bootcampに参加した、中塩成海さん(当時は石巻工業高校の生徒)が今回は講師として活躍していたことです。さらに彼の同級生で現在は岩手の大学に通う、遠藤拓也さんもサポートで参加していました。若者が自分の体験をさらに若い人に継承していくという流れが着実にできていることがわかります。

ハッカソン部門

ハッカソン部門には今年も東京、大阪などから「石巻の若者にカッコいい背中を見せるぞ」と多数の

● Hack For Japan スタッフ

及川 卓也 OIKAWA Takuya

Twitter @takoratta

鎌田 篤慎 KAMATA Shigenori

Twitter @4niruddha

清水 俊之介 SHIMIZU Shunnosuke

Twitter @donuzium

高橋 憲一 TAKAHASHI Kenichi

Twitter @ken1_taka

注1 <http://ishinomakihack.com> より引用

注2 <http://www.viscuit.com/>

エンジニアが参加してくれたことに加えて、福島や秋田など、宮城県以外の東北地方の他地域からの参加者が増えた印象があります。年齢層も若い人たちからベテランのエンジニアまでに渡り、中には「お年玉で買ったペンタブレットを持ってきました」という高校生もいて、エンジニアとしては経験年数の長い人が多いHack For Japanのメンバーも初心を思い出させられます。

▶ エンジニアじゃなくても楽しめる

筆者(清水)は初日のチームビルドに参加できなかったこともあり、2日目の朝に各チームが初日から固めていったアイデアを発表する場をお借りして、ダメ元で「開発なしでも一緒にアイデアを出したりプレゼンをしてくれる人」を募集すると、なんと「デザイナー・エンジニアではないけどハッカソンに興味があって2日目から参加しました」というぴったりの方が(このお話の続きは後ほど)。

ハッカソンはエンジニア向けのイベントというイメージが強いと思いますが、どんな方でも楽しめる一体感が、とくにこの石巻ハッカソンにはあります。実際に、各チームのアイデア発表では「デザイナーの方が足りていません!」という声が多数ありました。プレゼンをしてくれる方、という募集はあまりなかったと思いますが、実際開発が始まると資料作りに割ける時間が足りないほどで、実はハッカソンではエンジニア以外のポジションをこなせる方も重宝されたりします。

▶ 恒例のカレーランチ

石巻ハッカソンのお昼にはカレーが振る舞われます。2013年の第2回目以降恒例となっており、地元の方を中心に構成されたカレー部の皆さんが、お腹を空かせた参加者たちのために大量のカレーを作ってくれました。今年は名物の牛タンつくねも添えら

◆写真2 牛タンつくね付きのカレー



れて、味、ボリュームともに満点でした(写真2)。

成果発表

約2日半に渡る奮闘の後に各チームから成果発表を行い、審査を経ていくつかの賞が発表されました。今回の審査員は元大阪市職員でハッカソンプロデューサー兼オープンイノベーション・アドバイザーとして活躍されている「角 勝」さんと、UIに特化したAndroidの技術書の執筆などもされている「あんざい ゆき」さんの2名の方々でした。

▶ フィラメント賞

審査員の1人である角 勝さんの会社であるフィラメントさんからの賞は、その素晴らしい頑張りと成果を讃えてIT Bootcamp部門の全員に贈られ、代表として講師を務めた中塩さんが貴重な赤いフィラメントTシャツを受け取りました。

▶ オリンパス賞

今回、スポンサーとしてご協力くださったオリンパスさんにより「OLYMPUS AIR A01」というオープンプラットフォームカメラ^{注3}とそのSDKが提供されていたのですが、SDKを徹底的に分析し、痛烈な(!?)フィードバックを発表したチームに賞が贈られることとなりました。

▶ 海の幸賞

2日目、3日目の会場となった石巻工業高校の生徒と、それをサポートする大人で構成されたチームに贈られました。このチームが開発したのは「にゃんだって!?田代島ねこまっくす」というゲームで、多数の猫がいることで知られる石巻の田代島をより多くの人に知ってもらおうと作られたものです(このチームについては後に詳細を書きます)。

▶ イトナブ賞

ハッカソンを一番盛り上げたチームに贈られたイ

注3 <http://opc.olympus-imaging.com/>

トナブ賞を受賞したのは、成果発表の場で前代未聞のライブを行った小野寺博信さんと中園良慶さんのチームでした。小野寺さんはハッカソン中に曲を(4曲も!)作り、中園さんが作った「人力API」で小野寺さんにライブのリクエストを行うという演出は、会場全体を大いに盛り上げました。そんな2人にこの賞が贈られたのは、このイベントが多様性を受け入れるという姿勢そのものを示しています。

▶ チャンピオンで賞

最優秀のチームに贈られるこの賞は、第1回から参加(当時は石巻専修大学の学生)していて今はイトナブ石巻の主要メンバーである、津田恭平さんをはじめとするチームフィッシュが受賞しました(写真3)。このチームが開発したのは「かきっち」というアプリで、地元の産業でもある牡蠣の養殖に必要な牡蠣種が採れやすい時期を予測します。これまで紙を使っていたものを、アプリを用いてデータ化してやりやすくするためのもので、完成度、そして今回の海というテーマに沿っていること、さらには地元の課題解決という点で文句なしの受賞です。賞品はハッカソンでの開発に役立つ持ち運び可能な薄型の外付けディスプレイ、そして海外でのハッカソンに参加するための渡航費が贈られました。

受賞を逃したどのチームも素晴らしい成果があり、本当はすべてのチームについて詳しく触れたいところですが、紙幅の関係もありますので、ここからは今回参加したHack For Japanのメンバーである及川、鎌田、清水、高橋の4人がかかわったチームについて掘り下げて紹介したいと思います。

◆ 写真3 受賞チーム



※撮影：イトナブ石巻 嶋脇佑

石巻工業高校チームの活躍

今年のハッカソンでは、会場となった石巻工業高校の生徒達だけで参加したチームも大人に混じっていました。筆者(鎌田)と何人かの大人でサポートする形で、その高校生主体のチームに参加しましたので、その活躍の様子もお伝えしたいと思います。

▶ 高校生の自由な発想のアイデアソン

2015年7月24日に行われたアイデアソンで石巻工業高校の生徒が主体のチームがディスカッションしている中に、大人の参加者として、木枝博道さん、村岡羊一さんと筆者が加わりました。土日に製作するプログラムのコンセプトを聞くと、石巻にある島で、猫がたくさん居ることで有名な田代島を知ってもらい、石巻の認知度を上げて盛り上げるようなサービスを作りたいとのことで、そこを軸に自由な発想でアイデアを出してもらいました。猫の居場所をマッピングするサービスなど、いくつかアイデアは出たのですが、猫にちなんだゲームを作りたいという高校生側の思いを優先する形で、田代島にちなんだゲームのアプリ開発がコンセプトとして決まりました。

▶ 高校生の想いを形にするために

ハッカソン当日。まず、石巻工業高校のチームに合流した大人達は高校生の子達のスキルセットを確認しました。本格的なハッカソンが初めてという子が多かったにもかかわらず、デザイナーのスキルを持つ武山華さんと、中川陽樹くんの2名、プログラマが須田雄大さんと千葉竜也くんの2名、プレゼンや企画が得意な渡辺邦光さんと、バランスが取れたチーム構成ということがわかり、極力、彼らのスキルセットで作品を作る方向で大人側のスタンスが決まりました。しかし、それぞれでイラストを描いたり、プログラムを作ったりした経験は持っていたのですが、チームとして1つのサービスを作った経験がなかったことから、ソースコードを共有しながら1つの形にしていくには限られた時間を鑑みると難

しく思われました。そこで、高校生の中で一番プログラムが得意な須田くんを軸に、発表会までに形になるように大人チームでサポートしていきました。

ゲームならば動きがあったほうよいことから、以前に高校の授業などで用いたCorona SDKによるアプリ開発経験を活かして、田代島を知ってもらうクイズゲームの開発が始まります。ゲームで利用するキャラクターをデザインするデザイナー高校生、キャラクターを動かす実装をするプログラマ高校生、プレゼンを担当する高校生と、それぞれの持ち味を活かす形で1つのアプリ「にゃんだって!?田代島ねこまっくす」というゲームが完成しました。メインのプログラムを担当した須田くんのアイデアで、クイズに解答していくと武山さんと中川くんデザインのかわいい猫のキャラクターで埋め尽くされていく田代島らしいゲームになりました。

発表会当日はプレゼン担当の渡辺くんとプレゼン資料をサポートしながら、本番で伝えたい内容が伝えられるよう練習を繰り返しました。その甲斐もあって、コンセプトの良さと可愛らしいゲームの動きで審査員の方々からも好評で、チーム「石巻工業高校+大人」は海の幸賞を受賞することができました(写真4)。チームで開発することの楽しさが石巻工業高校のみんなに伝わったようでした。

色を送り合うアプリ Paintee



多様性がもたらす視点

今年は1人でもデザインからDBまで作る覚悟で

◆写真4 石巻工業高校+大人チーム



乗り込んだのですが、筆者(清水)の呼びかけに手を挙げてもらい、ペアになったのは島津あすかさん。普段は神奈川でアプリを作る会社に勤めていて、そのアプリの中には声が出せない方も使うものがあるそうです。その経験から来る問題意識や着想に刺激されアイデアが形になっていくのは、多様な人が参加する石巻ハッカソンならではの(写真5)。

「声が出せない場合、筆談は便利だけど、遠くにいる人(や後ろを向いている人)に話しかけることは難しい」というのは心に刺さるとも印象深い言葉でした。そんな着眼点をベースに「時計型のデバイスを利用したシンプルなコミュニケーション」「誰もがワクワクしながら使える」という方向性が固まりました。

誰もがシンプルに、手軽に使えるという方向性の本質を突き詰めた結果、残ったのは「色を送り合う」ということ。色の持つ意味は開発側からあえて指定せず、ただ送り合えるだけの「Paintee」というアプリです。言葉に不自由がある方や他言語話者のコミュニケーションの選択肢になってほしいという想いを込めましたが、ユーザがさまざまな使い方を生み出せるように、決まっているのは「色を送ること」だけ。そんなアプリを無事デモで動かすところまで開発することができました。

結果的にあまりテーマの「海」には関係なくなりましたが、それも現地で出会った人と即興でアプリをつくり上げるハッカソンならではの楽しみ方ではないでしょうか。(次号に続きます) SD

◆写真5 さまざまな世代が参加する石巻ハッカソン

