

あなたのスキルは社会に役立つ

2011年3月11日の東日本大震災発生直後に発足したHack For Japanと「市民が主体となって自分たちの街の課題を技術で解決するコミュニティ作り支援」を掲げるCode for Japanのメンバーから、防災や減災、地域の活性化や課題解決、そして人材育成など、「エンジニアができる社会貢献」をテーマにした記事をお届けします。

第83回

第7回 石巻ハッカソン

●Hack For Japan スタッフ 高橋 憲一 (たかはし けんいち)  @ken1_taka

今回で7回目となる石巻ハッカソンが、今年は8月の17日から19日の3日間に渡り開催されました。このハッカソンを主催しているのは、2011年3月の東日本大震災で大きな被害を受けた宮城県石巻市で、ITを新しい産業として盛り上げていくために設立されたイトナブ石巻^{注1}。開発を通して若者がITに興味を持ったり、自分の夢を持つきっかけになってほしいという趣旨で2012年より毎年開催されています。

本連載でも夏の恒例イベントとなっていますが、今回はこれまでと異なることがいくつかありました。1つは開催時期で、例年は7月末でしたが、テスト期間と重なるため大学生が参加しづらいという事情を考慮して8月の開催となりました。その結果、実際に学生の参加者が増えたようです。もう1つは会場で、これまでの石巻工業高校ではなく、石巻市の中心部数ヶ所を会場としたことで街全体が会場となった感があります(写真1^{注2})。

注1 <http://itnav.jp/>

注2 本記事の全写真撮影 イトナブ石巻 佐藤明穂

▼写真1 点状する会場とおすすめランチスポットを示した地図



▼写真2 金華さばカレーを食べる人たち



テーマはハッカソン

```
while (Japan.recovering) {  
  we.hack();  
}
```

これまでの石巻ハッカソンでは、海、青春、ひみつ道具、等々ほかのハッカソンではあまり聞かないような、参加者の度肝を抜くテーマが設定されてきましたが、今回のテーマは「ハッカソン」でした。ハッカソンのテーマがハッカソン!? と疑問を持たれる方も多いと思います。この命名には原点回帰の意味がこめられており、普段作らないようなものを作ってみたり、新しい出会いの中でスキルを高め合ったり触発し合うという、ハッカソン本来の場であってほしいという意図だとのこと。

今年はGitHubもスポンサーとして名を連ねているということからも、年々注目度が上がっていることがわかります。

恒例のカレー

```
while (Japan.recovering) {  
  we.hack();  
}
```

2日目の夜には石巻ハッカソン名物のカレーが振る舞われました(写真2)。毎回カレーの提供に並々

ならぬ情熱が注ぎ込まれており、「開発はできないけれどカレー作るの手伝います」と、カレーを作るヘルプのためだけに参加する人もいます(写真3)。今年 は地元の名物である金華さば^{注3}

注3 金華さば：宮城県の金華山周辺の海域で穫れるさば。脂の乗りに定評があります。

第7回 石巻ハッカソン

が入っているカレーで、「旨味が強くまろやかで、ほかでは食べられない記憶に残るもの(イトナブ石巻 細谷&中塩談)」でした。

各部門と受賞作品

▶ #myoctocat賞

ハッカソンと並行して、スポンサーのGitHubのキャラクターであるOctocatのイラストコンテストも開催され、会場だけでなくTwitterからの応募も受け付けていました。賞は石巻の名産を合体させてOctocatとコラボしたところが評価され、Natsumi Omoriさんの作品に贈られました。写真4のようにホヤや牡蠣など、石巻の海産物が組み合わせられています。

▶ イトナブ団部門

イトナブが行っている小学生向けのワークショップに通っている小学1年生から5年生の5人が、Scratchを使って自分が作りたいものを作りました。ガチャガチャ、猫が龍を倒すシューティングゲーム、恐竜を倒すシューティングゲーム、銀河大冒険という物語、白雪姫の物語などさまざまなものがあり、全員にナイスチャレンジ賞が贈られました(写真5)。

▶ IT Bootcamp部門

高校生以上のプログラミング初心者のために用意されたコースです。2012年の第1回目ときのIT Bootcampでは参加者の1人だった中塩成海さん監修のもと、HTMLとJavaScript、そしてBuluma^{注4}

注4 <https://bulma.io/>

を使って開発が進められました。CSSのフレームワークであるBulumaは3日間で実践レベルに近いアプリを作るために、デザイン面での初心者負担を軽減する目的で使われました。

7人の参加者からの発表があり、優秀賞が贈られた2名の作品を紹介します。

●モンスターの攻撃力の実数値を計算するツール

高校2年生の作品。確定数など細かい計算を電卓でやるのが面倒だから作成したということで、ステータス、攻撃力を加算する要素、倍率、などの要素を入れていくと実数値が出るようになっています。

少数点以下の値が画面では表示されないため、そこを切り捨てるのか、もしくは切り上げるのかというところで苦勞したとのこと。審査員の方からは「データの取り込みが理論的に作られているし、モンスターが好きな度合いが伝わってきました」というコメントがありました。

●情報を追加できる地図ツール

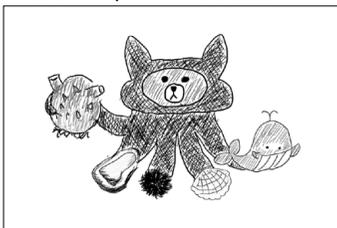
大学4年生の作品。文系の学部でプログラミングの経験はないものの、卒業論文でアプリを作ったかったので勉強に来たそうです。所属する研究室では地図を媒体に研究しているので、オープンストリートマップを使用した地図ツールを作ったということです。

ハッカソンを終えた時点で、縮尺を変えるボタン、現在地に移動するボタン、ピンを立てるボタンが実装されていました。卒業までに検索機能などのほかの機能も追加して、誰でも編集ができるWikiのような地図編集ツールを作るのが目標とのことでした。

▼写真3 カレー作成班のみなさん



▼写真4 #myoctocat賞受賞作品



▼写真5 小学生の発表



▶ ハッカソン部門

総勢20のチームからの発表がありました。ここでは賞を受賞したチームの作品を紹介します。

●octocat賞

発表中にoctocatやGitHubへの愛がさまざまな形で出されたことに応じて急遽用意された賞で、魚市場見学会チームに贈られました。このチームは実際に魚市場にいった海鮮丼を食べてきたそうです。

魚市場をハックしようという漠然としたテーマから、漁協の課題解決を目指して「水揚げ情報アプリ」を作成したとのこと。魚市場のホームページにある定休情報と入船情報をもとにスマートスピーカーのClovaが魚市場の休日情報を教えてくれるようになっており、営業していると5本の足の1本が光ります。デバイスの見た目として、田代島^{注5}の猫と石巻のタコを組み合わせると偶然にもOctocatのビジュアルに近づいたそうです(写真6)

今後の展望として、海産物の旬を聞いたり、盛況ぶりを数値化して教えてくれるようにしたりするなど、観光案内スポットに置いて話しかけてもらえるようにしたいとのこと。

●LINE賞

LINE BOOT AWARDSがパートナーとなっていたことから設けられた賞で、「おいけ」という東北大生のチームに贈られました。

このチームの作品はTeburaという名前、レシピをみながら料理したいけれど手が汚れたり濡れたりするので、手ぶらでスマホを扱えるサービスを作成しました。Google Homeに次に何をすればいいか

注5 石巻市に属する島で、猫がたくさんいる島として有名。



◀ 写真6 水揚げ情報をお知らせするデバイス

を聞くと教えてくれるだけでなく、LINEを呼び出すとLINEで次の手順を送ってくれて自動でスクロールされるようになっています。

掃除や修理、農業など、料理以外でも手がふさがる作業に対応可能とのことで、審査員からは「手が汚れていて操作できないというシーンは結構あるところで、チャットの使い方も斬新」というコメントがありました。

●オムロン賞

環境センサーを提供していただいたオムロンにより設けられた賞で、Greenチームに贈られました。

作品名は「マキスポット」という、石巻を満喫してもらうためのサービスです。環境センサーを用いて石巻に来た人の好みのお店を紹介するもので、環境情報も一緒に検索してお店を調べられるようになっています。環境センサーとインターネットに中継するラズパイ、サーバを経由してお店の検索をするしくみで、質問項目を選択して、データと照らし合わせてお勧めの場所を紹介してくれます。現時点では何をしてもローソンが出てくる状態とのことです。審査員からの講評では「環境センサー利用は5チームあったが、7種類のセンサーをたくさん使おうという意欲」を買われての受賞となりました。

●エクスペクト賞

完成には及ばなかったものの今後に期待できる作品に贈られる賞で、「ふおるとん」チームが受賞しました。

作品名も「ふおるとん」、ハッカソンの失敗談を共有して勇気付けるWebアプリで、「ハッカソンは出ることに価値がある」という開発者の強い思いのもとで、初めて参加するときのさまざまな不安を解消したいと考えて開発されました。失敗談を共有するため、あるあるボタンなどで参考になる記事を可視化してタグ付け機能で分類できるようになっており、fault+豚で「ふおるとん」という名前から豚をテーマにかわいく表現されています。

当日はAWSのデプロイがうまくいかず公開できなかったため、発表会ではローカルで動かしたとの

第7回 石巻ハッカソン

ことです。審査員のコメントでは「ハッカソンの失敗談を集めるといことで参加意欲を後押しする」点を評価されての受賞です。

●やばいで賞

技術力に感動し、多くの人を触発したチームに贈られる賞で、Araiチームが受賞しました。作品はAR、AI、位置情報を活用したアプリで、Vue.jsとFirebaseでメモを登録し、GPSで位置を取得、MLKitで見えているものを認識、ARCoreでメモをAR表示するものになっています。たとえば、イトナブにいること(位置)、カメラに写っているものがパソコンであること(認識)、という組み合わせに関連付けたメモを表示できます。公園や街中での謎解きゲームなどにも活用できるのではないかとのことです。

普段触っていない技術に触れてみることを目的にさまざまなものを組み合わせてみたとのことですが、審査員からは「技術スタックとアイデアがマッチしていて、てんこもりにもかかわらず完成度が高かった」というコメントがありました。

●グランプリとオーディエンス賞

グランプリは「ハッケージ」チームに贈られ、このチームは同時に会場投票によるオーディエンス賞も受賞しました。ハッピー+ハッカソン+パッケージを合わせてハッケージという作品名になっており、ハッカソンへの参加、運営の際のさまざまな課題の解決を目的とするものになっています。

まずチームビルディングの際に、出されたアイデアとその代表者を見られるようにすることで、数が多くてどのようなチームがあったか、代表者は誰だったか、ということ把握しきれないという課題を解決できます。

チームに参加したいメンバーが集まったあとは、各自が自分の所属やスキル、やりたい役割を入力して共有することで役割分担をスムーズに進めることができます。同時に、運営側も各チームがどのようなことに取り組んでいて、どのようなメンバー構成になっているか把握しやすくなります。

そして最後の成果発表の際には、各チームが作っ

たものの概要、使用した技術を見られるようになっていて、審査員にとっても審査を進める際に有用なものとなります。

ログインはGitHubアカウントを使ってできるようになっており、技術としてはVue.jsとFirebaseを使用したとのことでした。

審査員からは「実際にハッカソンをガンガンやっている人たちにとても役立つので、今すぐにでもリリースしてほしい」というコメントがありました。

最後に

```
while (Japan.recovering)
  we.hack();
```

今回の傾向として、スマートスピーカーやARを活用した作品が多かったのが印象的です。最後にイトナブ石巻の代表である古山隆行さんからは「若者たちは大人たちの熱い背中を見て、大人たちは若者たちの進化を間近で感じて、とてもすばらしい開発イベントとして終了することができました」という総評がありました。

最終的な参加者数はすべての部門とカレー調理のお手伝い、審査員や見学の方も合わせると202名になりました。小学校1年生から社会人まで、そして石巻市がある宮城県内だけにとどまらず、東京はもちろん北は北海道から西は山口県の周南市からと、これほどまでに幅広い年齢と地域からの参加者が集まるハッカソンはそうそうないと思います。石巻ハッカソンは来年も8月に開催される予定です。多様な人たちとチームを組むことができるこのハッカソンにぜひ参加してみませんか？^{注6} SD

注6 twitterで@itnavishinomakiをフォローしていただければ、開催日などの情報を知ることができます。

▼写真7 最後の集合写真

