



各位

NASA 主催、宇宙のオープンデータを使ったハッカソン 「International Space Apps Challenge 2014」 東京大会でグローバルコンペティション進出チームが決定！

いよいよ本戦のハッカソン。18 チームのエントリーの中から「チーム☆インベーダ」と「みんなで見よう、インフルエンザ・ハザード」の 2 チームがグローバルコンペティションに進出！

International Space Apps Challenge (以下 ISAC) は、NASA 主催で開催される世界規模のハッカソン（アプリ開発）イベントです。

4 月 12 日～13 日に東京大学で開催されたハッカソン本戦では、審査の結果「チーム☆インベーダ」と「みんなで見よう、インフルエンザ・ハザード」がグローバルコンペティションへ進出となりました。また、初の試みとしてボストン拠点とのコラボレーションチームでの挑戦や、子どもとその父兄を対象とした Youth Challenge も同時開催しました。



©photo by Akiko Yanagawa, ISAC Tokyo Bureau, CC BY.

発表会終了後の全体集合写真。参加者は過去最多の総勢 130 名に上った。

photo by Akiko Yanagawa, ISAC Tokyo Bureau, CC BY.



世界中から 95 都市 8,192 名が参加し、671 のプロジェクトが生まれました！ 東京からも過去最多の 130 名が参加。最優秀賞には「チーム☆インベーダ」2 位には「みんなで見よう、インフルエンザ・ハザード」が選出！

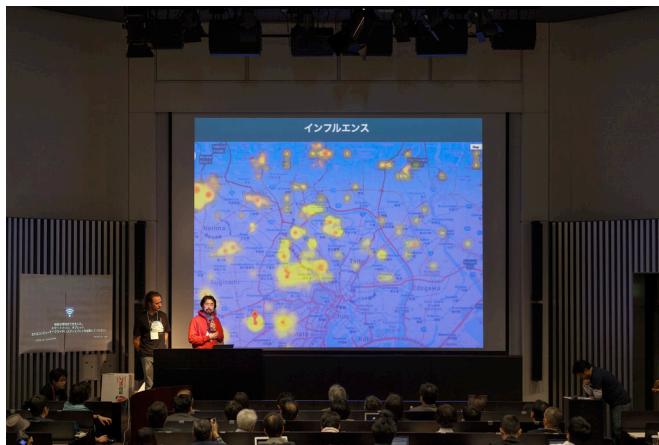
今年の ISAC Tokyo ハッカソンへは最終的に過去最多となる 130 名の方が参加。2 日間という限られた時間の中で、持ち寄ったアイデアからチーム編成を行い、開発／調整／プレゼンテーション準備とメンバー各自の持つスキルを出し合いながら、コンテンツを仕上げて行きました。

2 日目午後の発表では、総勢 18 チームが 3 分間の持ち時間でプレゼンテーションを展開。各方面の有識者の方々による審査の結果、最優秀賞には ACE 探査機のデータをリアルタイムで取得し、日常的に降り注ぐ各種宇宙線の種類や強さを MOVERIO や hue、AR の画像認識やアプリを通して知つてもらうソリューションを開発した「チーム☆インベーダ」が選ばれました。一般の人々が宇宙とのつながりを理解するために、このようなデータの判りやすい使い方は非常に重要だと、高評価を得ての受賞となりました。



(左) 発表時には、MOVERIO を通した画面もリアルタイムで表示。(右) 表彰式でのチームメンバー。両脇には日本科学未来館から審査員の今泉真緒氏とプレゼンターのコドプロス・ディミトリス氏。(photo by Akiko Yanagawa and Takumi Sano, ISAC Tokyo Bureau, CC BY. 以下全て同じ)

2 位にはインフルエンザの流行状況をリアルタイムに表示するシステムを開発した「みんなで見よう、インフルエンザ・ハザード」が選出。審査員からは、社会的な意義が非常に高い取り組みであり、また Hi-RezClimate の開発データを使うなど、チーム間でのコラボレーションを実施した点も高い評価につながりました。グローバルに進出することで、この取り組みをぜひ継続させてほしいとの希望も込められています。



(左) 発表では、感染者の位置情報をヒートマップの形式で表示させるデモ画面で説明。(右) 表彰式でのチームメンバー。一番左は慶應義塾大学から審査員の神武直彦氏。

3位にはFAO（国連食糧農業機関）の公開情報と衛星からの土壌データを使った農地のクラスタリングにより、農作物の生産拠点を世界規模で探せるアプリを開発した「Faamo（ファーモ）」が選ばれました。世界の課題の一つでもあるフードセキュリティの問題を判りやすく表した点が評価されての受賞です。



(左) 発表では、例としてベトナムとガーナの耕作地が土壤の性質上似ていることを説明。(右) 表彰式でのチームメンバー。前列左から3番目は東京大学から審査員の柴崎亮介氏。

1位と2位のチームは、この後のグローバルコンペに進出し、世界中から厳選されたチームとアプリ達との中で、グローバルアワードを競います。

- [APPLICATION-IYAN](#) (チーム☆インベーダ)
- [SOCIAL-PLATFORM-AGAINST-DISEASE---CASE-OF-THE-INFLUENZA](#) (みんなで見よう、インフルエンザ・ハザード)

※その他詳細（概要結果情報、審査員、参加チームと各賞）は別紙の結果概要をご覧ください。



初挑戦（1）ボストンとのコラボレーション：混成チームからもグローバル進出！

今年の ISAC Tokyo 初の試みとして、ボストン拠点とのコラボレーションを実施しました。別途開催されたボストンとの共同アイデアソンでは 4 チームが結成され、2 チームずつが東京都ボストンとでチーム登録を行い、時差と戦いながら両拠点を中継で繋いで開発を行いました。東京は時差の関係上発表時間が早いこともあり、残念ながら無冠に終わりましたが、ボストン会場での発表会では、「Emotional Health」がスポンサー賞を受賞しました。そして地滑り検知のアプリケーションを開発した、ボストン登録のコラボレーションチーム「Landslide Tracker」がグローバルコンペティションに進出するなど、嬉しい成果が上がっています。



(左) 東京-ボストン混成チームの開発の様子。(右) コラボレーションチームに参加したメンバー。揃いの T シャツで団結力の良さを見せた。

- [LANDSLIDE-TRACKER](#) (Team Landslide Hackers)

初挑戦（2）Youth Challenge：子どもたちの適応力の高さに大人もタジタジ！

もう一つの初の試みが、小学校 4 年生～中学生を対象とした Youth Challenge です。参加者には初心者向けのマイコンボード「Arduino」を使って簡単なプログラミングと連動させたり、用意した図工雑貨を利用してペーパークラフトに取り組んでもらったり、宇宙を表現するものづくりを体験してもらいました。

本戦のハッカソンとは別イベントとして、ものづくりの体験や大人たちのハッカソン見学を通して、宇宙やものづくり・プログラミングに興味を持つきっかけを提供する場となればという目的で実施しましたが、子ども達の適応力・吸収力の高さに大人たちも驚くばかり。参加した子どもとその父兄だけでなく、ハッカソンに参加した大人たちにも良い刺激となったようです。



(左) 初めて Arduino を触る子どもも一時間程のレクチャーを受けて、どんどん自分でいじり出すようになる。(右) ハッカソン会場の見学で、大人たちの取り組むプロジェクトの説明を受ける。こちらにも興味津々の様子。

今後、世界中からノミネートされたグローバルコンペティション進出作品達と、グローバルアワードをかけた挑戦が続きます。NASA からの発表は5月頃になる予定です。

本件に関するお問い合わせ

International Space Apps Challenge Tokyo 事務局 湯村／関／田端

Web サイト : <http://tokyo.spaceappschallenge.org/>

E-Mail : spaceappstokyo@gmail.com

参考資料

- ◆ International Space Apps Challenge (ISAC) Tokyo 関連情報
 - 公式 Web サイト <http://tokyo.spaceappschallenge.org/>
 - 参加者用 Facebook グループ <https://www.facebook.com/groups/258097524268938/>
 - Twitter <https://twitter.com/spaceappstokyo>
 - Youtube チャンネル <https://www.youtube.com/user/ISACTokyoBureau/>
 - Flickr グループ <https://www.flickr.com/photos/95162897@N08/sets/>
- ◆ NASA の International Space Apps Challenge 公式サイト
<http://spaceappschallenge.org>