



## 別紙

## International Space Apps Challenge 2014 東京大会 結果概要、参加チーム

| 開催概要         |  |
|--------------|--|
| 日時           | 2014年4月12日（土）～13日（日）<br>(12日（土）9:30 受付開始 10:00 イベント開始)   |
| 会場           | 東京大学 駒場リサーチキャンパス An棟2F：コンベンションホール<br>駅からのアクセス→ <a href="http://www.iis.u-tokyo.ac.jp/map/komaba.html">http://www.iis.u-tokyo.ac.jp/map/komaba.html</a><br>キャンパス内→ <a href="https://www.iis.u-tokyo.ac.jp/access/campusmap.html">https://www.iis.u-tokyo.ac.jp/access/campusmap.html</a>  |
| 参加者数         | 東京会場 130名 ※世界では95の地点から8,192名が参加（2014年4月21日時点）  |
| 主催           | International Space Apps Challenge Tokyo 事務局   |
| 対象           | 中学生以上の宇宙のオープンデータを使ったソリューションやアプリ・グッズ開発、社会問題の解決に興味のある方。職種は問いません。プログラマや技術者、研究者を始め、クリエイターや様々な業種のビジネスパーソン、学生など、広い世代・職種の方々が対象です。   |
| 共催           | 日本科学未来館<br>東京大学 空間情報科学研究センター   |
| 後援           | 独立行政法人 宇宙航空研究開発機構(JAXA)  |
| 運営協力         | NPO 法人 アイデア創発コミュニティ推進機構  |
| 審査員（敬称略／順不同） | <ul style="list-style-type: none"> <li>今泉 真緒（日本科学未来館 事業部 展示企画開発課 マネージャー）</li> <li>岡部 篤行（青山学院大学 教授／SPAC 理事長）</li> <li>岡部 佳世（法政大学 講師／LatLng 取締役）</li> <li>上垣内 茂樹（宇宙航空研究開発機構（JAXA）広報部長）</li> <li>神武 直彦（慶應義塾大学大学院 システムデザイン・マネジメント研究科 准教授）</li> <li>柴崎 亮介（東京大学 空間情報科学研究センター 教授）</li> <li>瀧田 佐登子（一般社団法人 Mozilla Japan 代表理事）</li> <li>田中 浩也（FabLab Japan network, FabLab Asia network／慶應義塾大学 准教授）</li> <li>谷口 正人（LINE 株式会社）</li> <li>福代 孝良（内閣府 宇宙戦略室 主査）</li> <li>山崎 大地（ASTRAX by 国際宇宙サービス 代表取締役）</li> <li>平林 裕司（株式会社デンソー・アイティーラボラトリ 代表取締役社長）</li> <li>津田 敏也（セイコーエプソン株式会社 HMD事業推進部 部長）</li> </ul> |
| 協賛（順不同）      | 株式会社デンソー・アイティーラボラトリ、セイコーエプソン株式会社、Heroku, Inc.、日本マイクロソフト株式会社、欧文印刷株式会社、株式会社野村総合研究所、アマゾンデータサービスジャパン株式会社、ニフティ株式会社、株式会社IDC フロンティア、株式会社キバンインター   |

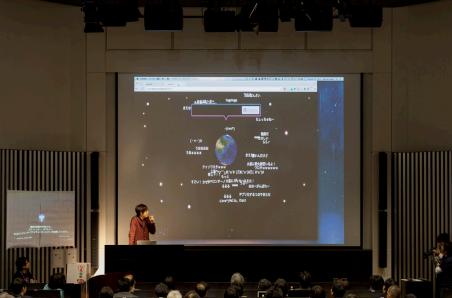


|                |   |
|----------------|---|
|                | ナショナル、日本気象株式会社、株式会社フィリップス エレクトロニクス ジャパン、ヤフー株式会社、株式会社スイッチサイエンス、Leap Motion                     |
| メディアスポンサー（順不同） | 株式会社技術評論社、株式会社日経 BP、株式会社リバネス、データアーティスト株式会社、CodeIQ、astropreneur                                |
| 事務局運営協力（順不同）   | GoogleSatTrack、HackCamp、MAPconcierge、PhysVis、Race for Resilience、Visualizing.jp、理の惑星、猫宇宙科学研究所 |

### 審査結果および参加チーム

|                 |   |
|-----------------|---|
| 最優秀賞（グローバル進出）   | チーム☆インベーダ   |
| 2位（グローバル進出）     | みんなで見よう、インフルエンザ・ハザード  |
| 3位              | Faamo   |
| JAXA賞           | <p>Hi-RezClimate<br/>衛星「しずく」のデータを読みやすい JSON 形式に変換してドキュメントとともに提供。2位の「みんなで見よう、インフルエンザ・ハザード」にも提供して受賞に貢献した。</p>   |
| デンソーアイティーラボラトリ賞 | <p>Sprite Orbits<br/>超小型衛星プロジェクト「KickSat」を Hack するプロジェクト。今回 CubeSat から 400 枚程放出される Sprite と呼ばれる基板には、各種センサーが搭載されている。これらを Google Earth を使って直感的に Sprite のセンサー情報を表示できる Web アプリを作成した。</p>  |
| セイコーホエプソン賞      | <p>宇宙の歩き方<br/>惑星や月の表面データを観光地図にするプロジェクト。前回最優秀賞の Personal Cosmos 上に表示され、MOVERIO を通じて各種データや写真を見ることもできる。</p>  |



|   |  |
|---|--|
|   |     |
| 日本マイクロソフト賞  | <p><b>space chat</b><br/>衛星軌道をコメントが回るコミュニケーションチャットツール。投稿するとコメントが打ち上がり、コメントは消えずに回り続けるため次第に溜まっていく。スペースデブリの問題をより多くの人に身近に知ってもらうために開発した。</p>   |
| 欧文印刷賞   | <p><b>Save the Hero</b><br/>宇宙では、骨量が骨粗鬆症の約 10 倍の速さで減少する。宇宙飛行士の骨粗鬆症の解決策として、屈伸運動が骨密度強化に良いという点に着目し、MOVERIO 上で動く屈伸運動ゲームアプリを開発。</p>        |
| 参加チーム   |  |
| <p><b>Habitable Zone【Boston コラボレーションチーム】</b><br/>太陽系の中で生存可能な地域を探すプロジェクト。惑星の地表温度データを元に、東京では Web サイトを、ボストンでは前回最優秀賞の Personal Cosmos 上に投影するシステムを開発。</p>   |  |
| <p><b>Emotional Health【Boston コラボレーションチーム】</b><br/>人の表情を喜び／驚き／悲しみ／怒りの 4 つの指標で分析し、宇宙飛行士のメンタルヘルスチェックをおこなうシステムを開発。</p>   |  |



### Lunar Pulse

会津大学からの参加チーム。月震を月の鼓動に見立て、スピーカーからの音と hue の光とで月震を表現するアプリを開発。



### 宇宙文明発見

パターン認識技術を利用して、昨年に引き続き宇宙で文明の痕跡を発見しようというプロジェクト。今年は顔以外の人工構造物の探索にも挑戦し、前回の8倍にもなる800億Pixelの探索を実施した。

### 宇宙文明旅行社

宇宙文明発見チームの探索結果を元に、観光コンテンツを作るプロジェクト。旅行気分を盛り上げるポスター、ガイドブックアプリ、現地での MOVERIO ガイド、3D プリンターでお土産を制作した。



### サテライトラブ



人工衛星の周期時間を砂時計のようにタイマーとして活用するアプリを開発。時間管理ツールとして宇宙を身近に感じてもらうことが目的で、同じ衛星をタイマーとして使う人たちで繋がることもできるようにした。



### 衛星浪漫飛行

衛星を使って地球をリアルに感じ、地球と遊ぼうというコンセプト。衛星を探してキャッチして、MOVERIOを使って衛星視点で地球を観ることができる。そこで、地球上に絵を描いたりして、地球と遊ぶことができるツールを開発した。



### 衛星これくしょん

衛星をARでキャッチしてコレクションするアプリを作成。もっと衛星に親しんでほしいという目的で、萌えキャラで擬人化された衛星たちのカード入手できる。



### SPACE BOTTLE

メッセージボトルの仕組みを使って衛星について学ぶプロジェクト。衛星軌道データをクラウド上に乗せて、位置をモニタリングしたり、衛星が近づいてきたタイミングでメッセージの受け渡しができる。





## MARS ATTACK

SimCity の OSS 版をベースとした、火星移住計画シミュレーションゲームを開発。実際の開発計画などに基づいて現実味のある数値を入れることで、火星移住の難しさを体感したり火星移住に興味を持ってもらうことを目的とした。

