



YAHOO! JAPAN 主催 Hack U 2019 高専推薦枠への

チーム募集について（依頼）

YAHOO!JAPAN が主催する Hack U 2019 は、8月 10 日（土）の東京大会を皮切りに、8月 21 日（水）名古屋大会、8月 24 日（土）福岡大会、9月 3 日（火）大阪大会、9月 6 日（金）仙台大会で順次開催していきます。Hack U の開催について、国立高専機構共同教育プロジェクトが協力しています。

高専機構共同教育プロジェクト推薦チームは、東京、名古屋、福岡、大阪、仙台で、合計で最大 20 チームを予定しています。推薦されたチームには、YAHOO! JAPAN から参加する発表会場から所属高専までの直線距離に応じての交通費補助が与えられます。詳細は下記の通りです。また、各 Hack U 2019 にて最優秀を獲得したチームは、12月に開催予定の Hack Day2019 に招待されます。

どのチームを推薦するかは、エントリーシートとともに提出された参加作品の紹介資料を元に共同教育プロジェクトで決定します。先に、Hack U 2019 の公式サイトから地区大会へのエントリーを実施し、推薦チームのエントリーシートと参加作品の紹介資料を提出してください。

各校の定められた期日までに各校担当課へ高専推薦チームエントリーシートを提出ください。各校担当課から共同教育プロジェクト事務担当までの締切りは 7月 17 日（水）13 時です。

7月 26 日（金）までに推薦チームを決定し、各校の担当事務へご連絡いたします。

※東京会場希望のチームには、7月 19 日（金）に、ご連絡いたします。

【交通費補助について】

支給額：参加する発表会場から所属高専までの直線距離に応じて、1 チームあたり以下の金額を YAHOO!JAPAN より直接支給されます。

100km 未満 1 万円

200km 未満 2 万円

200km 以上 3 万円

注意事項

- 推薦の有無にかかわらず、4 つの地区大会で 1 度のみ参加可能です。
- 複数高専の混成チームでも参加可能ですが、高専生のみの編成に限ります。
- 本科生のみならず専攻科生の参加も歓迎します。

Hack U 2019 高専推薦チームエントリーシート		
エントリー大会	<input type="checkbox"/> 東京大会(8月10日)	<input type="checkbox"/> 名古屋大会(8月21日)
	<input type="checkbox"/> 福岡大会(8月24日)	<input type="checkbox"/> 大阪大会(9月3日)
	<input checked="" type="checkbox"/> 仙台大会(9月6日)	
チーム名 (公式サイトで入力した チーム名を記載)	Chama	
参加者 (2~6名)	学生氏名： 小甲 侑真 高専名・学科・学年： 函館高専生産システム工学科 5年 メールアドレス： kab3nan9@gmail.com	
	学生氏名： 小林 陽昭 高専名・学科・学年： 函館高専生産システム工学科 5年 メールアドレス： 15071@hakodate.kosen-ac.jp	
	学生氏名： 伊藤 慎之助 高専名・学科・学年： 函館高専生産システム工学科 5年 メールアドレス： kesnon_htt@ezweb.ne.jp	
	学生氏名： 高専名・学科・学年： メールアドレス：	
	学生氏名： 高専名・学科・学年： メールアドレス：	
	学生氏名： 高専名・学科・学年： メールアドレス：	
連絡先（事務） ※複数高専の場合は代表 学生の高専が記入	担当部署： 担当者名： 電話番号： メール：	

次ページ以降に、参加作品に関する資料を添付してください。書式は自由ですが、作品タイトル、内容、実現方法は必ず記載してください。（高専プロコン等の予選資料で構いません）

以下作品資料です

1



2



動機

コミュニティで親睦を深めるべく行われる「懇親会」や「パーティー」。
普段話せないような人とも話せるチャンスだが、
話しかけるには勇氣が必要である。

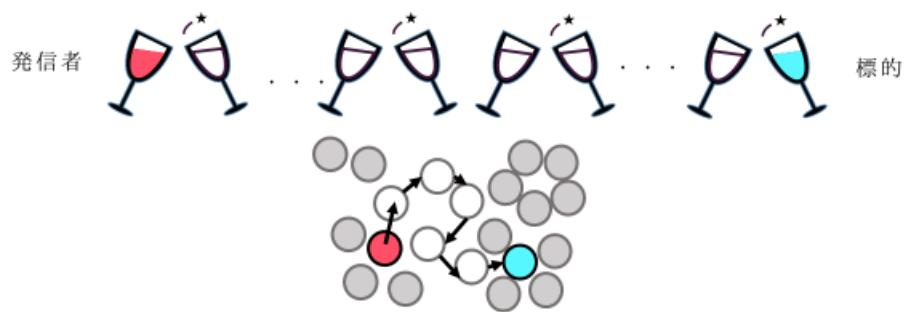
そこで、

話したいということをドラマチックに伝えつつ、
話し始める勇氣となる勢い(ノリ)が欲しい…



概要

発信者が標的へ第三者を介しリクエストすることによって、
第三者同士及び会場全体の盛り上がりを高めつつ、
発信者と標的との会話への流れを作る



実現方法

・ グラス

圧力センサ	：乾杯したことを判断する	ふち
LED	：乾杯した際状態に応じた色に発光する	内部
Raspberry Pi	：サーバと通信し自グラスの状態を判断する	持ち手下

・ バックエンド

全グラスの状態を持ち、リクエストの際の各グラスの遷移を判断する

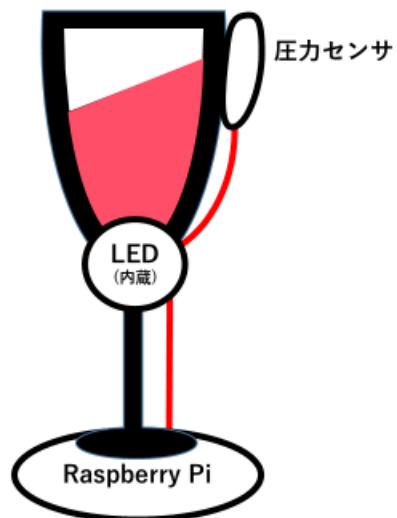
・ フロントエンド

リクエストの際、標的を指定する

※次ページ図参照



実現方法 図 (物理デバイス)



実現方法 図 (アプリケーション)

