

## JPHACK 2017 に参加して

菅 沼 雄 一  
Yuichi SUGANUMA  
電子情報学科 4年

### 1. はじめに

私は2017年10月21日から22日の2日間、デザイン・クリエイティブセンター神戸においてJPHACKSに参加した。このイベントの期間中にこれまでにはないアプリケーションを作成した。

### 2. JPHACKS とは

全国の学生を対象にした日本最大のハックイベントで、それぞれの会場に集まった人たちが開発テーマに沿ったアプリをチームで自由に企画・開発を進め、Hack Day 当日の終了時に完成品を提出する。

次に Hack Day にて提出された全作品を対象に、審査委員会によって JPHACKS Award Day 進出チーム 15 チームが決定され、最優秀賞を決めるイベントです。

また、自分達のアイデアや技術力を競い合い、互いに切磋琢磨してお互いを理解しあい、友達の輪を広げる機会でもあるため参加するだけでも技術力 up に繋がるイベントです。

### 3. アプリ作成

近年は音声認識の技術も進歩し、スマホであればどの機種でも搭載されている。それを生かし犬の鳴き声から感情を判断するためのアプリができれば応用として様々な動物の感情が判断でき、生物分野の研究に貢献できると考えた。

そこで、私たちはチーム「おのけん」として、犬の気持ちを理解するアプリ「DOGScan」の作成を目標に取り組んだ。

犬の感情を判断する情報は「声の高低」、「鳴き声の長さ」、「繰り返す回数」の3つの要素です。なので、犬の感情ごとのデータを大量にデータベースに

読み込ませ機械学習させて特徴を分析しておき、アプリを通して録音した鳴き声の感情を出力させようとした。

私達の中で誰もチーム開発やアプリ開発の経験がなく、必要な技術についての認識が甘かったことが原因で完成させることができなかった。

犬の音声の解析結果を保存されるデータベースの作成ができなかったことが大きいですが、アプリに録音した音声をフーリエ変換するプログラムを組み込めなかったのでボタンを押したら画面が変わるだけのアプリとなってしまった。

結果からみると早い段階からテクニカルサポートの人に相談すれば良かったと思う。技術的に色々足りないことは最後に相談したが親身に相談にのって頂け何を躊躇していたのだと悔やまれた。これは次回いかそうと思う。

### 4. デモンストレーションを通して

2日間の開発時間が終了した後、直ぐにデモンストレーションが行われた。1チームの持ち時間が3分と短くどのチームからも話したくても話せなかったという印象だった。

完成したチームのデモは自分の達の作品をぜひ見て欲しいという思いが伝わってきた。私たちは完成させられなかったのでプレゼンという形になったが自分たちのしたかったことをしっかり伝えられたと思う。

ここで一番感じたのは発想力の違いだった。このイベントでは創造性と市場性に溢れたアイデアの創出と実装が題としてあるが、私達は自分たちができそうなことからアイデアを出し合って「DOGScan」を作ろうとした。このやり方が間違えているとは思はないが、賞を目指すならば、自分達ができることを増やしアイデアの幅を広げるか、できることなど考えずやってみたいことに取り組んでみる必要があるかと実感した。

## 5. 交流会

デモンストレーションを終えてから、全員が1カ所に集まり立食形式で行われた。

私達もそうだが他の人達も2日間という開発時間は短く余裕がなかった為、この時に初めてゆっくりと話すことができた。

そこで知り合った人にアプリ開発が初めてで、これから勉強していきたいということと話すと、何から手を付けていけば良いか具体的に教えてもらえた。私の周りには相談して教えて貰え得るような人がいないため有意義な時間を過ごせたと思う。

また、デモンストレーションで私がすごいと思ったチームの人達は多くの方たちと話していた印象を受けた。作業は1人で行う分野ではあるが意見交換などを行う為のコミュニケーション能力が大事であると思えた。

## 6. おわりに

今回のイベントで多くの新しい知識や技術を得ることができた。しかし、それとは別に自分の足りない物の多さもまた知ることができ、同じ学生でありながら遥かに知識をもっている方々に会うことができ大変刺激を受けた。そんな方々を目標にして肩を並べられるくらい精進していきたいと思う。

