

愛知県大学対抗ハッカソン “Hack Aichi+2023” 受賞結果

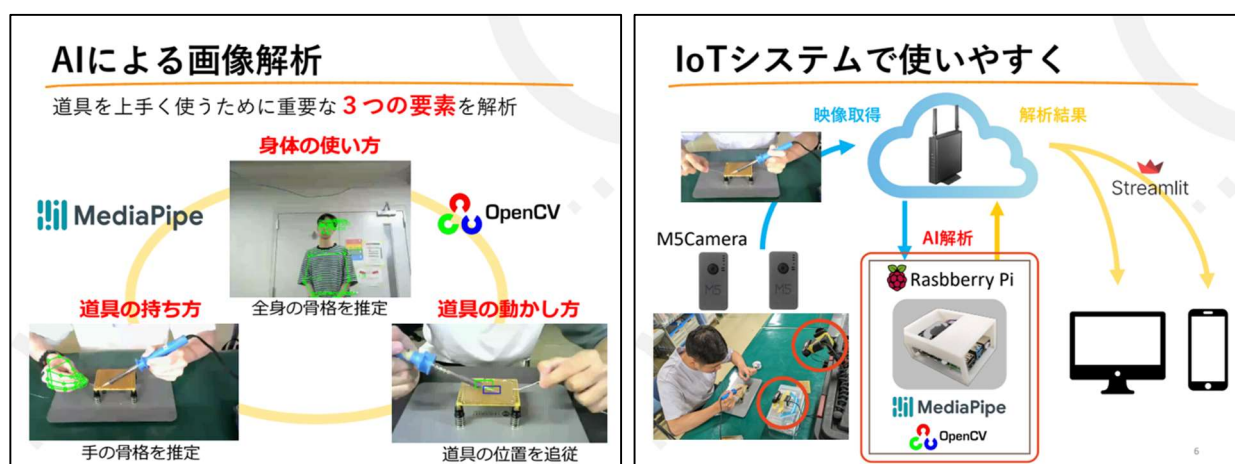
賞	大学名	所在地
最優秀賞	岐阜大学Aチーム	岐阜県岐阜市
優秀賞	豊橋技術科学大学	豊橋市
優秀賞	中部大学Bチーム	春日井市
企業賞（兼房賞）	愛知工業大学Aチーム	豊田市
企業賞（CKD賞）	愛知産業大学Cチーム	岡崎市
企業賞（東山賞）	豊橋技術科学大学	豊橋市
企業賞（東朋テクノロジー賞）	岐阜大学Aチーム	岐阜県岐阜市
企業賞（日本ガイシ賞）	岐阜大学Aチーム	岐阜県岐阜市

【最優秀賞／企業賞（東朋テクノロジー賞・日本ガイシ賞）：岐阜大学Aチーム】

課題：東朋テクノロジー株式会社「新入社員も分かる!AI、IoT を用いてモノづくり現場の標準化を目指せ!」

タイトル：「Pi-SkeleTrack（パイ-スケルトトラック）」

東朋テクノロジー株式会社の課題に対し、新入社員・実習生にフォーカスし、特に技術継承の標準化を目指した。多くの作業では道具を使うと思うが、新入社員・実習生は道具の扱いに慣れてない。熟練者は感覚的に覚えているため、抽象的なパラメーターになってしまう。そこでAI と IoT を用いて工具の使い方を定量化した「Pi-SkeleTrack（パイ-スケルトトラック）」を開発した。AI 画像処理による計測・比較、違いを見つけ道具をうまく使うコツを学べる。



【優秀賞／企業賞（東山賞）：豊橋技術科学大学】

課題：東山株式会社「AI と共存して、従業員が Well-being に働ける環境を作ろう」

タイトル：「個人作業が多い組織のための情報可視化ツール」

現在の課題はリモートワーク増加でコミュニケーションが取りづらい環境になっている。その結果、「メンバー状況や他部署の状況が把握し辛い」「上司に仕事の状況報告を言い出しづらい」「管理職が解決策を出しづらい」状況となっている。その解決策として、バラバラになった社員の状況を収集し、AI 分析を用いて社内情報や社員の状態を可視化することができる AI チャットボットによるタスクボード制作 WEB アプリケーション「Tarako」を開発した。

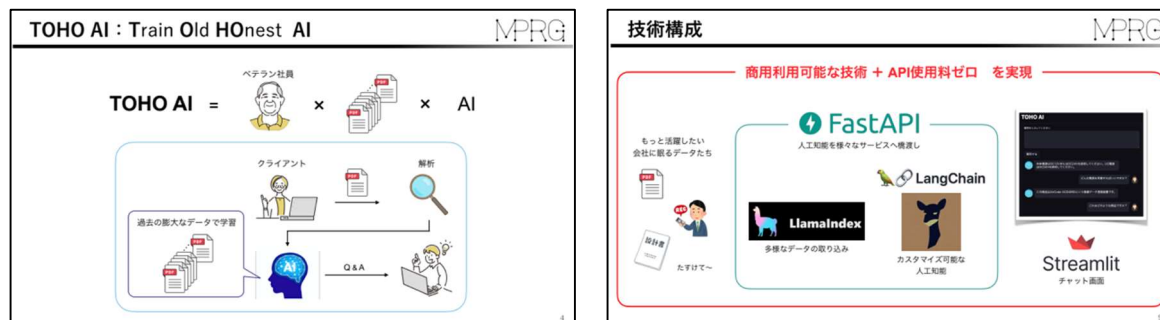


【優秀賞：中部大学Bチーム】

課題：東朋テクノロジー株式会社「新入社員も分かる!AI、IoT を用いてモノづくり現場の標準化を目指せ!」

タイトル：「TOHO AI」

標準化には、実際に「新入社員にも早く知識を身につけてほしい」「オーダーメイド品が多く知識・経験がないと難しい」「手順書・OJT だけでは分からない」という課題が3つあることがわかった。そこでこの3つの課題を解決するために「TOHO AI (Train Old Honest AI)」を開発した。誠実に過去を学習するAIで、チャット形式で利用でき、聞きたい時に聞ける環境、類似した製品の情報を検索、新入社員でも理解しやすい表現で課題解決を行う。



【企業賞（兼房賞）：愛知工業大学Aチーム】

課題：兼房株式会社「社員食堂のパフォーマンスを上げろ！～A I で社員食堂の可能性は無限大～」

タイトル：「社食の革命」

社員食堂に対して 55%の社員が「欲しいメニューがない」と不満の声が…。この不満の背景として、社内に「好きな物を伝える仕組みがない」「好きな物を知る仕組みがない」というコミュニケーション不足や献立を考える大変さなどが課題として浮かび上がった。そこで社員と食堂をつなぐサービスを考案。社員が食の好みと健康データを送り、そのデータから社員によりよい食事を提供。このサービスで全ての課題を解決することが可能となる。



【企業賞（CKD賞）：愛知産業大学Cチーム】

課題：CKD株式会社「ルーチンワークにやりがいを持たせよう～オフィスワークでありがちな事務作業軽減～」

タイトル：「JOB SWITCH」

CKD株式会社が抱える課題に対し、仕事にゲーム性を取り入れたいかアンケートを取ったところ、取り入れて体験したい人が一定数いることがわかった。そこでゲーミフィケーションを活用して、その人に寄り添い、仕事の楽しみ方をアプローチするサービス「JOB SWITCH」を提案。RPG などゲームの楽しみ方を仕事に取り入れ、デジタルクローン（ゲーマー）がユーザーにアプローチしてやる気を上げ、生産性を上げていくサービス。

