



## FEK社内ハッカソン実施報告と苦労話

2022-11-11 09:00 ▲Nishigami Naotaka

AI, IoT, Event, Member

FORXAI Engineering Blogをご覧頂きありがとうございます！

FORXAI技術広報担当の西です。

以前学生さん向けハッカソンの記事を投稿しましたが、今回は社内の事業部向けに実施した流れと運営側の苦労話をかいつまんでご紹介したいと思います！

### 目次 [非表示]

- 1. 社内ハッカソンをやるきっかけ
- 2. 運営の苦労いろいろ
- 3. ピッチ大会の様子
- 4. おわりに

### 社内ハッカソンをやるきっかけ

前述の通り、これまでFORXAI Experience Kit（以下FEK）を学生さん向けのインター・ハッカソンの題材としてリアルタイムAI処理を活用した開発を使っていましたが、FORXAIの技術について触れて頂いてました。学生さんにコニカミノルタのAIの理解促進に繋がっている一方、関係者の中で以下のような課題を持つようになりました。

- 学生さん（社外の方）に作ってもらったアプリを2次利用するのが難しい
- FEKの使いやすさ・開発のしやすさに対する率直なフィードバックを得づらいのでは？
- 社外に理解浸透させていくのは大事だけど、社内実践も加速させないと…

そこで今回は社内の事業部により気軽にFORXAIを利用できることをアピールしつつ、その成果を社内外に広めよう！という狙いで社内ハッカソンを実施することになりました。

\*ハッカソンではFEK-Basicという最もシンプルな筐体を使用しておりますが、低遅延版やマルチAI版を最近レンタル開始しましたので、興味のある方はぜひご覧ください。

#### FORXAI Experience Kit | FORXAI | コニカミノルタ

FORXAI Experience Kitは、FORXAI技術を容易に体感できる開発キットです。

FORXAI | コニカミノルタ

### 運営の苦労いろいろ

さて、社内でハッカソンを実施することになったのですが

「社外の方を招いてハッカソンできたのなら社内なら余裕でしょ？」

と思われる方がいると思います。（実際運営するまで私もそう思っていました。）

ところが蓋を開けてみたら、いろいろな問題が噴出したのです。例えば、

- 業務多忙の時期に運営できるほどのチーム参加があるのだろうか…？
- と思ったら、想定以上のチーム参加（半導体供給不足の中、FEKの在庫不足危機）
- 想定していなかった海外駐在チームからの参加応募（うれしい悲鳴ですが）
- そもそも数人の思い付きで始めたのでギブンとした運営工数を確保していなかった
- これまでのイベントは協力企業の支援があったが、今回はコニカミノルタ単独開催…

こんな課題がありました。（見切り発車感が否めない…）



こんな感じで社内でも募集活動をしました

とはいって、上記きっかけの課題を解消するには社内ハッカソンをやるしかない！と自分を奮い立たせ、まずは運営メンバー集めに奮闘しました。FEKはハードウェア・AI両方の技術が結集したデバイスなのでそれぞれの有識者、そして社内広報・FEK調達など計10名前後のメンバーを集めることができ、なんとか運営を回すことができました。（メンバーの方のサポートがあって何だと運用できました。）

また通常ハッカソンというと2,3日で合宿形式で行うイメージが強いですが、多い時は各事業部門の参加を促すように1か月間でやる～くオンラインで技術サポートをしながら空き時間にハッカントできるようにしました。それにより、「長時間カンヅメの都合が付きづらい人でも参加ができる」、「拠点を問わず参加できる」、「人によっては長期間ハックできるのでFEKの改善点を多く深く見つけてくれる」というメリットを享受することができました。（その分サポート時間が長くなるため、結局メンバーの方のサポート様々になりました）

さらに想定以上のチーム数・海外（US支社）からの参戦ということで何とかFEKの実機を引き集めて、技術輸出対応などもこなしながら、誰一人脱落せずにキットを用意して開発できる環境を整備することができました。（これもそれぞれの分野に強いメンバーの方の…以下省略）

その他にも中間共有会を実施することで参加者のモチベーションを維持させたり、ピッチ大会を日本時間・US時間で問題ない設定したり、景品を用意したりとハッカソン成功のために運営側としていろいろ工夫をしてきました。



海外に飛び立っていくFEK（梱包途中…）

### ピッチ大会の様子

8月末の基礎的なハック内容をハンズオン形式でレクチャーするキックオフ、9月上旬の中間共有会を経て、いよいよ9月末にピッチ大会を迎えることになりました。結果として様々な事業部の方に参加頂き、26名・11チームの方にFEK・Imaging\_AI（骨格検出/物体検出）を用いたソリューションを開発頂きました。

その結果、少ない工数の中でも見事なPoC開発が社内でも実践できること、骨格検出/物体検出という限られたアルゴリズムでもリアルタイム処理を必要とする多様なソリューションアイデアが社内から出てきたこと、エンジニアが開発する上の改善点が得られたことなど、FORXAI技術の利点（社内実践）を目的としつつも、それ以上に運営側も多くの示唆と刺激を得ることができ、よりよい開発キットを用意していく意気込みが強くなりました！

（割とあっさりとしたピッチ大会の様子の描写でスマッセン、。）



著者が頑張って司会をしている様子です

今回開発されたソリューション

（一部は社外秘の情報が含まれるため非公開とさせていただきます）

• 投球フォームの解析システム

• AI試験監督

• 幼児用やりウェアブリ

• X線撮影のポーズ・位置指示

• 非接触UI/行動のコマンド化

• 授業・講義の心拍度測定ソリューション

• 走行フォームのコツの見える化

• 付け通知システム

• パレエのフォーム解析

そして今回開発して頂いた11のソリューションはコニカミノルタの展示ショールームであるInnovation Garden OSAKA Center（大阪府高槻市）や八王子SKT共創の場（東京都八王子市）でも展示予定なので、ぜひお立ち寄りの際はご覧頂ければと思います。ひょっとしたら数年後には製品として世に出るソリューションもいくつかあるかも…？と嬉しい期待を抱いております！

展示予定の各拠点の情報はコチラ！

