

ハッカソン振り返り

株式会社ソリトンシステムズ

尾曲 晃忠

審査員

- 高田 一樹（株式会社日立システムズ） MWS2024実行委員長
- 仲川 宜秀（西日本電信電話株式会社） 静的解析作問メンバー
- 石田 裕貴（株式会社日立システムズ） マルウェア分類作問メンバー
- 後藤 公太（株式会社ソリトンシステムズ） DFIR作問メンバー
- 尾曲 晃忠（株式会社ソリトンシステムズ） ハッカソン審査取りまとめ

ハッカソン 最終結果

1位 UN頼み(電気通信大学、
エヌ・ティ・ティ・コミュニケーションズ株式会社)

作品名:MWS Quest - Missions for World Safety -

2位 人海戦術_コードブルー(東京情報大学、静岡大学、
東京電機大学、株式会社日立システムズ)

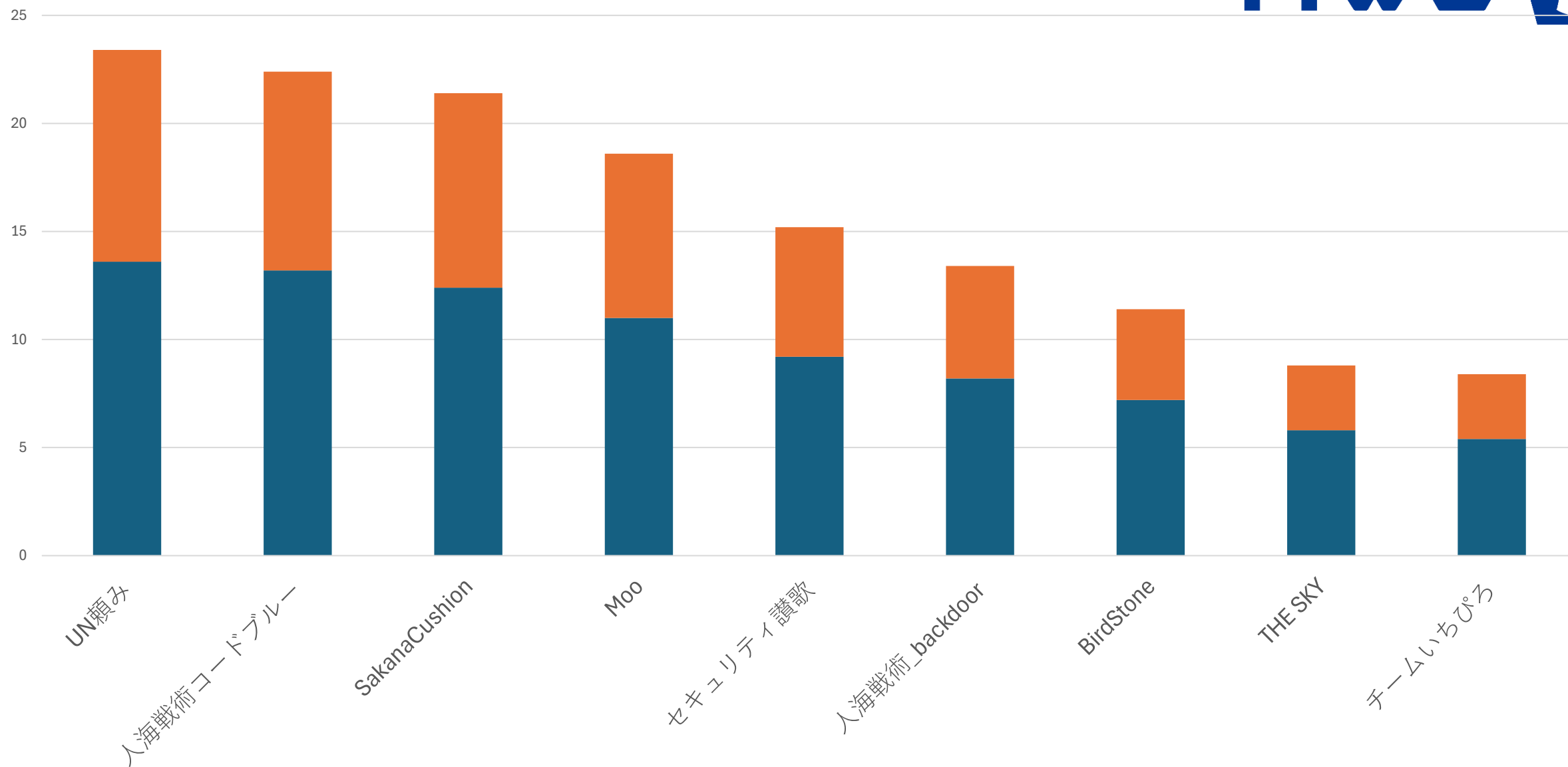
作品名:G-SHARK plus

3位 SakanaCushion(大阪工業大学)

作品名:PassRink

https://youtube.com/playlist?list=PL8oKzzuKda43Fp7xdklHuEBKeuEu4sf_v

ハッカソン得点



振り返り

- ハッカソン課題の取りまとめ交代
 - 基本的に前年度踏襲
 - YouTubeでプレゼン動画を一般公開
 - 採点表(得点、フィードバックコメント)を公開
 - 企画セッションで上位3作品を紹介
- ハッカソン課題に取り組んだチームが上位10チームに入った
- 採点方法の細かな変更

採点

- 基準
 - 継続性と貢献(5点)、新規性(5点)、実用性(5点)
- 合計点数(25点満点)
 - 審査員平均点(15点)、順位平均点(10点)

アンケート結果

- 取り組み時間
 - 3h~4カ月
- 大変だったこと
 - 作品テーマの選定、アイデア出し
 - オンラインでコミュニケーションを取ることに苦労した
 - プレゼン資料作成
- 意見
 - チーム開発がよい経験になった
 - テーマの自由度が高いことは発想の幅が広がられて良い
 - テーマをあえて絞っても面白いかも
 - 様々な審査員のフィードバックコメントがあって良かった

所感

- 出題者の意図を汲み取ってくれた人がいて良かった
 - テーマを考えることもハッカソンの一部
 - テーマの例は申し込みフォームに挙げていた
- MWS Cup参加条件の誤解が無かった
 - ハッカソン課題は任意
- 自分の作品を様々なところでアピール、サービス化することを考えてほしい