

# 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

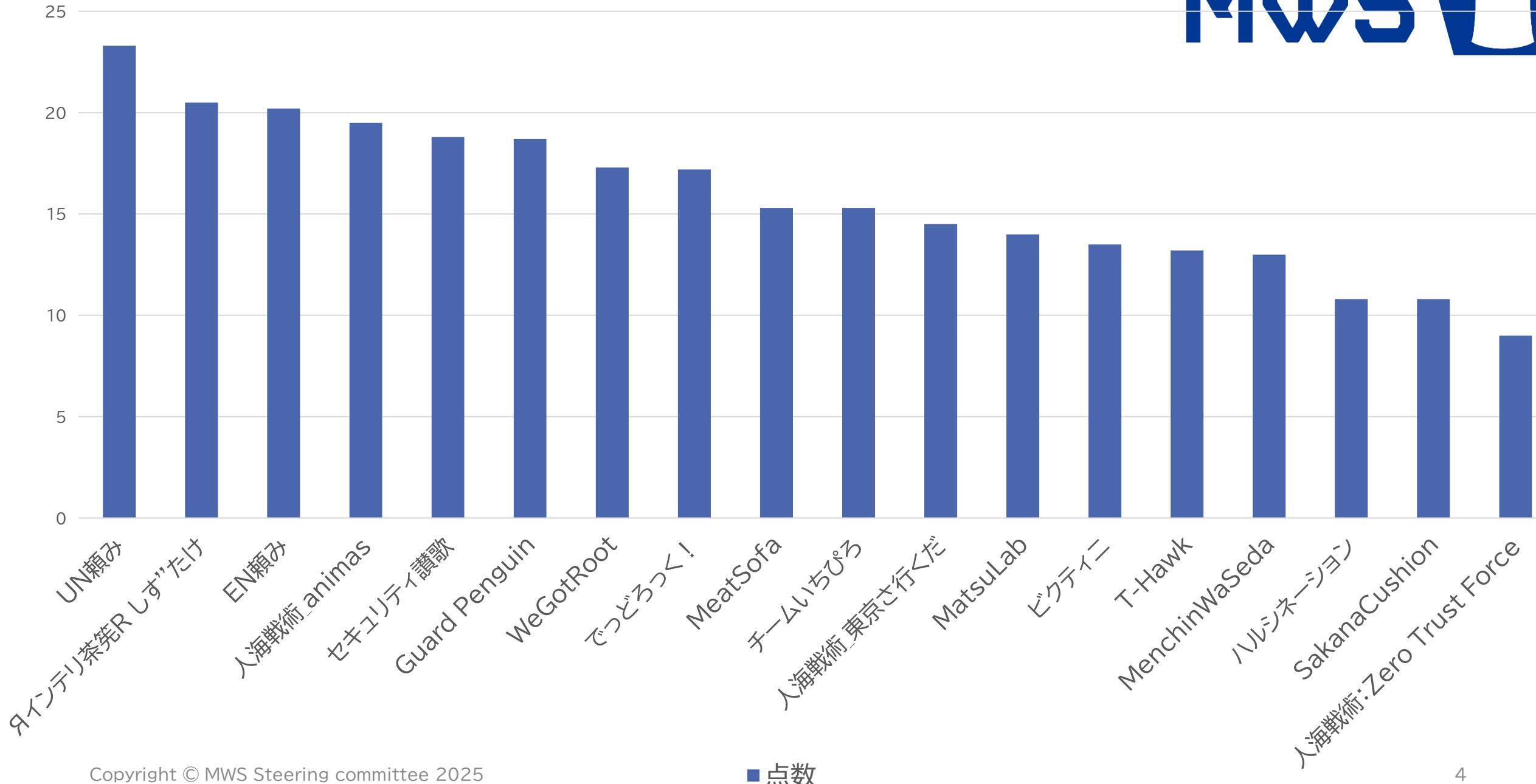
- 折田 彰 (株式会社日立システムズ) MWS2025実行委員長
- 仲川 宜秀 (NTT西日本株式会社) 静的解析作問メンバー
- 池澤 隆人 (アマゾンウェブサービスジャパン合同会社) 表層解析作問メンバー
- 鬼頭 哲郎 (株式会社日立製作所) DFIR作問メンバー
- 尾曲 晃忠 (株式会社ソリトンシステムズ) ハッカソン審査取りまとめ

# 概要

- ・ セキュリティに関するツールやデータセットを自由な発想で開発
- ・ 研究や業務、教育に役立つ実用的なツールやデータセットなど
- ・ 基準点
  - 新規性と改良(10点)、発展性(10点)、実用性(10点)
- ・ 合計点数(25点満点)
  - 基準点  $\times$  5/6
  - 小数点第二位で四捨五入
- ・ 提出割合:18/30

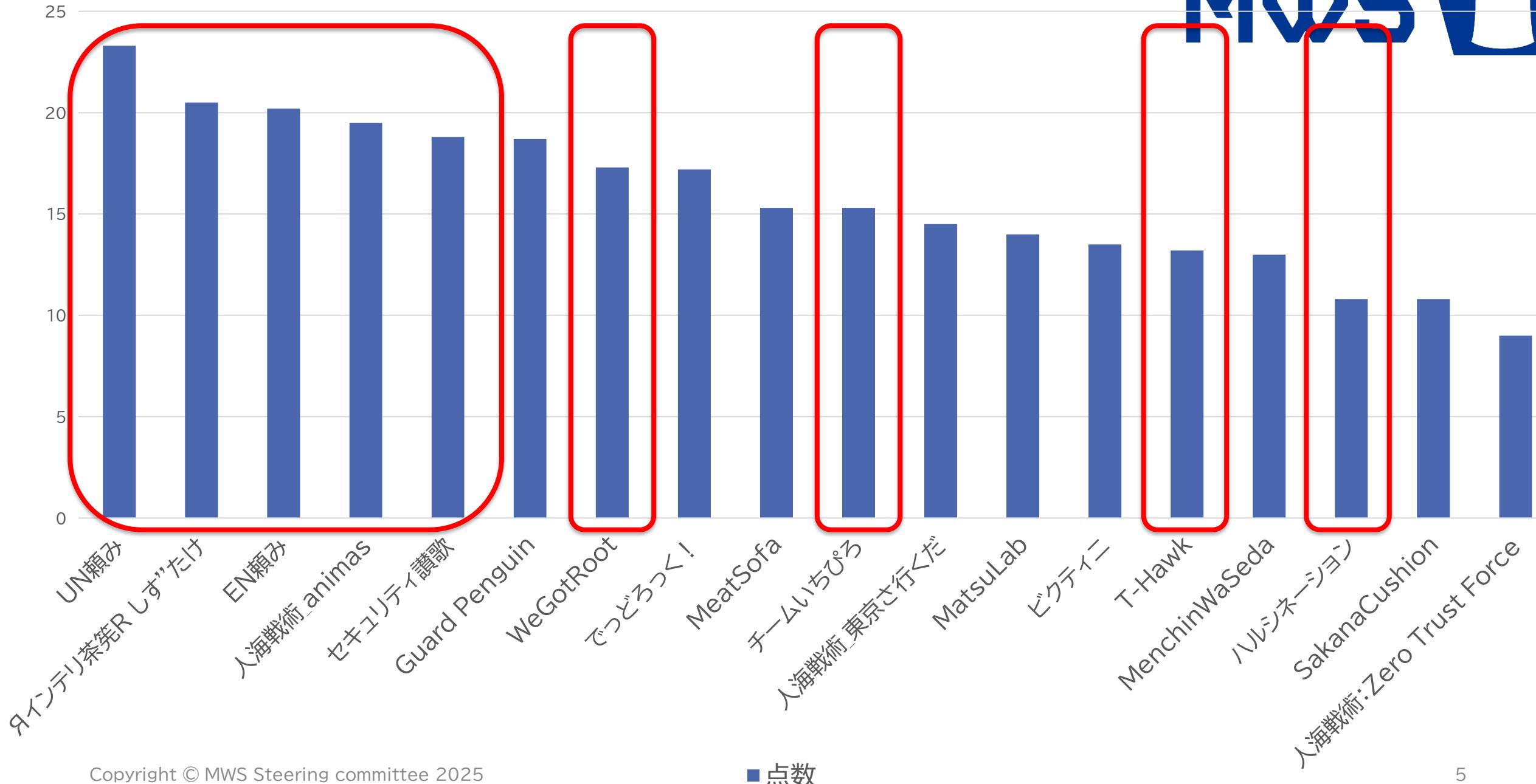


# ハッカソン得点





## ハッカソン得点



# 作成されたゲームジャンル

- 疑似OSINTゲーム
- セキュリティマネジメントカードゲーム
- 間違い探し
- ネットワークセキュリティ学習
- FPS
- MineCraftを使用
- クイズ
- マルウェア解析ゲーム

# 振り返り

## 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
- 企画セッションでハッカソン1位と新規性で高評価だった作品を紹介

## 採点方法の改善

- 基準点
  - 新規性と改良(10点)、発展性(10点)、実用性(10点)
- 合計点数(25点満点)
  - 基準点  $\times 5/6$
  - 小数点第二位で四捨五入

# アンケート結果

- 大変だったこと
  - 作品テーマの選定、アイデア出し
  - プrezen資料作成
- 意見
  - チームメンバーとコミュニケーションを取るのに良い機会
  - テーマを絞った方が取り組みやすい
  - 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
  - 新規性が高い作品に賞があると良い

# 所感

- ・ ゲーム作品を作れば点数が高く貰えそうな雰囲気を無くしたい
  - テーマを絞るのか
  - テーマを考えることもハッカソンの一部  
(アイデア出しを楽しんでくれている参加者もいる)
  - ゲームを作りこむことも大変
  - 新規性が高い作品に賞を用意するか
- ・ 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(作って終わりはもったいない)