

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

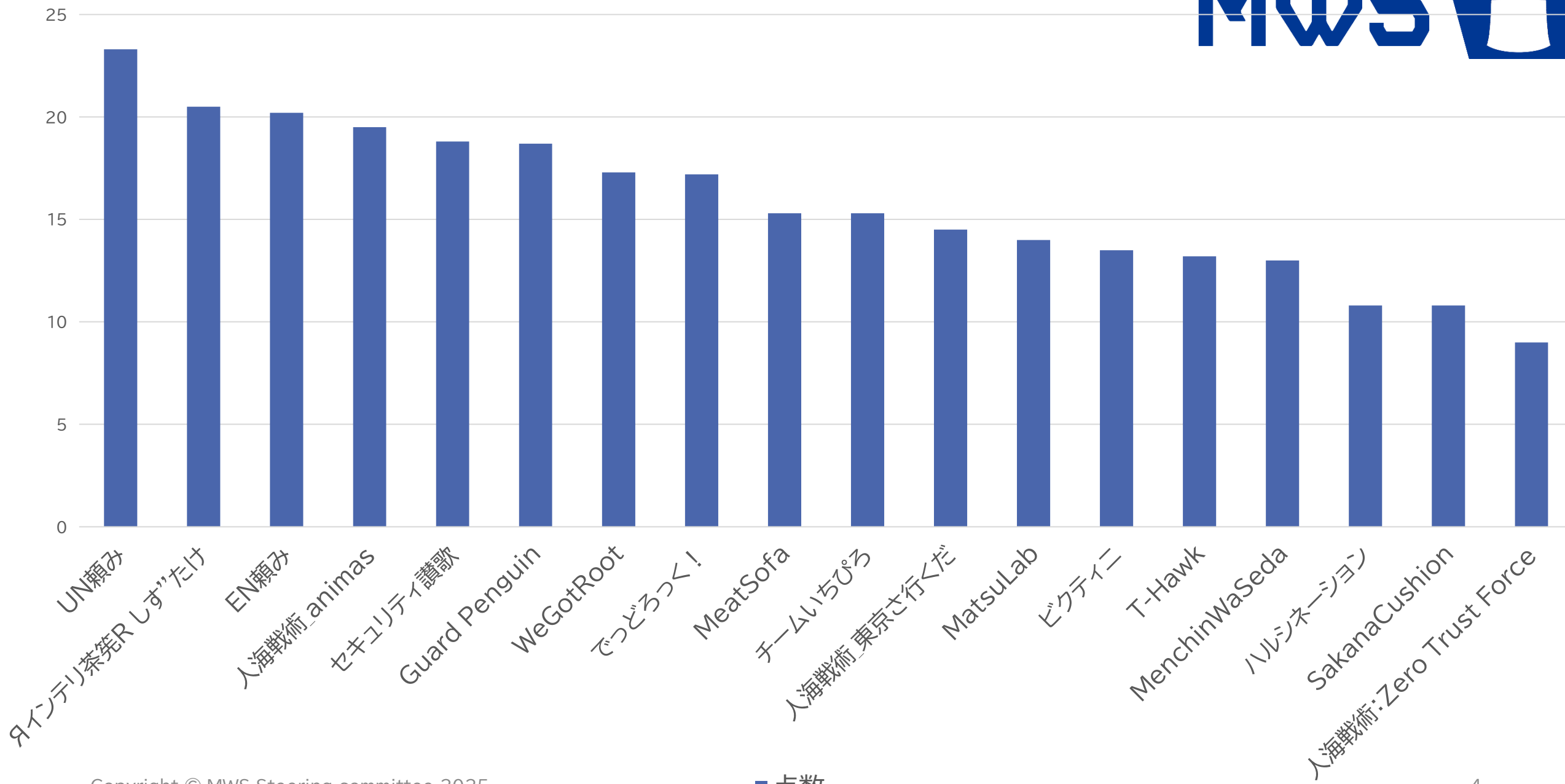
- 折田 彰（株式会社日立システムズ） MWS2025実行委員長
- 仲川 宜秀（NTT西日本株式会社） 静的解析作問メンバー
- 池澤 隆人（アマゾンウェブサービスジャパン合同会社）
表層解析作問メンバー
- 鬼頭 哲郎（株式会社日立製作所） DFIR作問メンバー
- 尾曲 晃忠（株式会社ソリトンシステムズ） ハッカソン審査取りまとめ

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

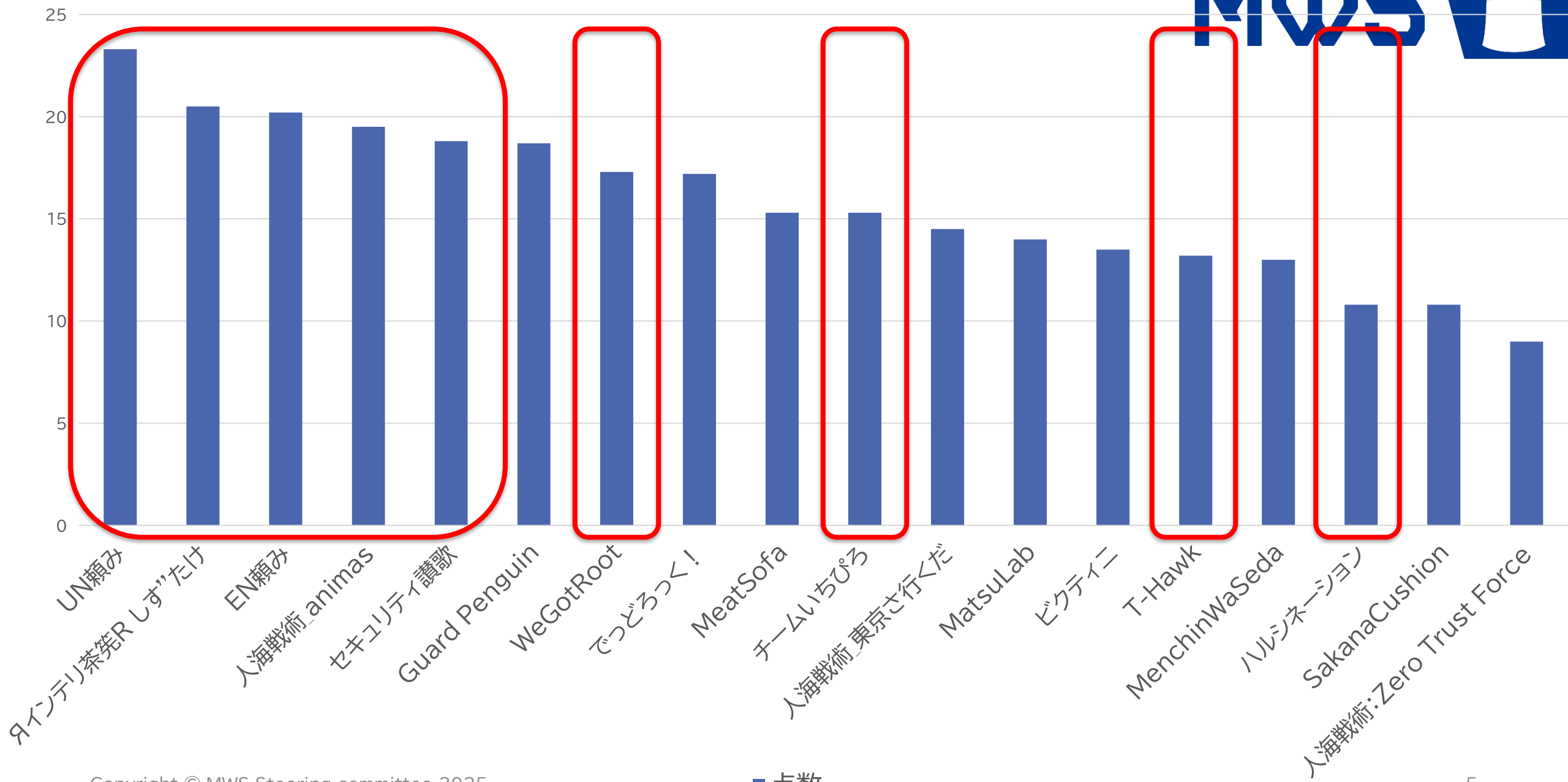


ハッカソン得点





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 x 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
 - プレゼン資料作成
- 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)