

## Kick Off 開始までのお願い

1. Zoom の表示名を外資就活ドットコムのご登録のお名前（漢字）  
にお願いいたします
2. Slackのアカウント名を漢字 or ローマ字に変更をお願いいたします。
  - チームマッチングの際に、ニックネームですとマッチング後  
チームメンバーがご連絡ができなくなってしまうので、  
必ずご対応をお願いいたします。
3. Slack にまだ参加していない方は、メールをご確認の上、運営用  
Slack に参加をお願いいたします。

# > EGH Engineer Guild Hackathon

Special Partner



AtCoder

Guest AtCoder株式会社 代表取締役社長 高橋 直大

優勝賞金 **100万円**

予選 9/13 (土) 決勝 9/20 (土)

決勝会場 アークヒルズクラブ

Engineer Guild by 外資就活ドットコム

# 本日のアジェンダ

1. オープニング
2. Engineer Guild Hackathon のスケジュール
3. 開催場所のご案内
4. 今回のお題・評価項目
5. 発表形式について
6. インプット
7. チームビルディング

# 最高のエンジニアは誰だ？ それを決めようじゃないか。

> **EGH** Engineer Guild  
Hackathon

Special Partner



優勝賞金 **100万円**

予選 9/13 (土) 決勝 9/20 (土)

決勝会場 アークヒルズクラブ

Engineer Guild by 外資就活ドットコム

## 今回のハッカソンのテーマ

- 実際にプロダクトを開発することを通じて、チームでの協力や問題解決能力を向上させることが目的です。
- 技術的なスキルだけでなく、アイデアを形にする力やプレゼンテーション力を養うことも目指しています。
- ぜひ今回のハッカソンで作ったものを、外資就活ドットコムのプロフィール「開発経験」欄にご記入ください（それを見た企業からスカウトが来るかもしれません！）
- とはいえ、最も大切なのは**楽しむこと**です！
- 優勝と賞金100万円を目指して、頑張ってください！

# 外資就活ドットコムの開発経験入力方法

外資就活ドットコム トップページから「プロフィールの編集」>「開発・プログラミング経験」と進んでいただくと開発経験を入力できます。

外資就活

募集を探す企業を探すES・体験記就活コラムコミュニティ相談室エンジニアUpdateAI選考対策Newスキルチェックイベント

岡田さん

マイページ

新着情報

すべての新着  
フォロー企業の新着  
フォロー企業の管理・追加

スカウト・興味あり

スカウトの確認  
あなたに興味を持っている企業  
プロフィールの編集  
スカウト受信設定

スケジュール/選考管理

スケジュール  
エントリー中の選考/書類提出

クリップしたページ

ES・体験記  
就活コラム

その他メニュー

メール受信設定  
ログアウト

エントリーシートの投稿/管理  
選考体験記の投稿/管理

内定者の方はこちら

プロフィールの編集

開発・プログラミング経験

必須

エンジニア職への興味

☒ エンジニア職での就職を考えている

☐ エンジニア職での就職は考えていない

\* 考えているを選択するとエンジニア向けの情報やスカウトが届きやすくなります

任意

開発経験の概要・使用した技術

アピールしたい開発経験の概要と、その経験に関連する技術・経験タグ（3つまで）をセットで記入してください。開発経験は最大3セットまで追加が可能です。

testtest

技術・経験タグ(例: Pytl)

技術・経験タグ(例: C++)

技術・経験タグ(例: 機械)

開発経験を追加する(最大3つまで)

任意

外部登録サービス

Github

IDを入力してください

開催イベント一覧

Event List / Powered by 外資就活ドットコム

# 全体スケジュール

| 9/6 (土)                       | 9/7 (日)<br>- 9/12 (金) | 9/13 (土)<br>@Zoom                              | 9/14 (日)<br>-9/19 (金) | 9/20(土)<br>@六本木                                 |
|-------------------------------|-----------------------|--|-----------------------|---|
| 10:00 -11:00<br>事前説明・Kick Off | 終日<br>予選開発期間          | - 12:30<br>予選開発期間                              | 終日<br>決勝開発期間          | - 12:00<br>決勝開発期間                               |
| 11:00 -<br>予選開発期間             |                       | 13:00 - 15:35<br>予選発表会<br>(1チーム7分)<br>集合 12:50 |                       | 13:00 - 17:30<br>決勝発表会<br>(1チーム15分)<br>集合 12:50 |
|                               |                       | 15:50 - 16:50<br>スポンサープレゼン                     |                       | 17:30 - 18:30<br>結果発表・講評                        |
|                               |                       | 16:50 - 17:30<br>講評・決勝のご案内                     |                       | 18:30 - 20:30<br>懇親会                            |

## 今回の賞金



100万円/チーム



20万円/チーム



5万円/チーム

\*源泉徴収が発生いたします。あらかじめご了承ください



# 決勝開催場所

六本木にありますアークヒルズクラブにて開催します。

関東圏（1都6県）以外からご参加の方には往復の交通費をお渡しいたします。

## 会場イメージ



## アクセス

住所：

〒107-6090 東京都港区赤坂1丁目12-32 アーク  
森ビルイーストウィング 37F

最寄駅：

地下鉄南北線『六本木一丁目』駅より徒歩3分(3番  
出口)

銀座線『溜池山王』駅13番出口より徒歩5分

赤坂、神谷町、国会議事堂前 各駅より徒歩10分

# お題

## テクノロジーで、「学び」の体験を変える

### 課題内容

「学び」は赤ちゃんの言葉習得から、小中高・大学での学習、社会人のスキル習得、シニアの挑戦まで、一生を通じて続きます。その場も学校や塾、会社の研修、オンライン教育、日常生活と多様です。

現代はリカレント教育やリスキリングが求められる時代であり、誰もが何度でも学び直す必要があります。しかしモチベーションの維持、教材や仲間との出会い、成果の可視化など、解決すべき課題は依然として数多く存在します。

このハッカソンでは、あらゆる「学ぶ人」の体験に深くダイブし、テクノロジーを活用した革新的なプロダクトを生み出してください。小さな気づきが、未来の教育や学びの文化を大きく変える一歩になるかもしれません。

# Special Partner&スポンサー企業(審査員)

- Special Partner
  - AtCoder
- Platinum Sponsor
  - エムスリー
- Gold Sponsor
  - アトラエ
  - ジーニー
  - 日本マイクロソフト
  - ハウテレビジョン
  - レイスシステムソリューションズ
  - その他追加予定

## 評価項目：ハッカソン全体

1. **実用性**：提案されたプロダクトが実際にユーザーに役立つかどうか。
2. **創造性**：アウトプットに独創的なアイデアや新しいアプローチがどれだけ反映されているか。
3. **ユーザビリティ**：ユーザーが直感的に使えるデザインと機能性を持っているか。
4. **技術的挑戦**：プロダクト開発において使用した技術が適切に選定されているか。  
また、新しい技術や手法に挑戦しているか。
5. **将来性**：プロダクトの価値をさらに高める中長期的なグロース構想（追加するべき機能や収益性など）をどこまで描けているか。
6. **完成度**：提案されたプロダクトの完成度や動作するプロトタイプの品質。
7. **プレゼンテーション**：チームのプレゼンテーションが、プロダクトの魅力や価値をしっかりと伝えられているかどうか。

## 評価項目：予選

1. **実用性**：提案されたプロダクトが実際にユーザーに役立つかどうか。
2. **創造性**：アウトプットに独創的なアイデアや新しいアプローチがどれだけ反映されているか。
3. **ユーザビリティ**：ユーザーが直感的に使えるデザインと機能性を持っているか。
4. **技術的挑戦**：プロダクト開発において使用した技術が適切に選定されているか。  
また、新しい技術や手法に挑戦しているか。
5. **将来性**：プロダクトの価値をさらに高める中長期的なグロース構想（追加するべき機能や収益性など）をどこまで描けているか。
6. **完成度**：提案されたプロダクトの完成度や動作するプロトタイプの品質。
7. **プレゼンテーション**：チームのプレゼンテーションが、プロダクトの魅力や価値をしっかりと伝えられているかどうか。

## 予選発表の形式について

- 参加チームを3ブロックに分け、それぞれで決勝進出チームを決めます
  - ブロックごとに審査員へ発表します
- 1チームあたりの持ち時間：7分
- 発表に含めてほしい項目
  - 想定しているユーザーのペルソナとペルソナが抱える課題
  - 課題を解決するプロダクトのコンセプトと使った技術
  - 実際にプロダクトが動いている様子
- 予選前日(9/12)中に下記をGoogleフォームで提出をお願いします
  - 当日プレゼン資料（PowerPoint、Googleスライド、Canvaなど）
    - PowerPointの共有リンクは開けない可能性があるため、今回利用不可とします。
  - チーム名

## Githubについて

- 必ず配布されたりポジトリを利用する（外部リポや個人リポは禁止）
- コミットは必ず GitHub 上に残す（ZIP 提出や外部共有禁止）
- main ブランチを最終成果物とする(レビューしやすいように)
- README.md に必要情報を記入する
- 下記を評価項目とします
  - ソースコードそのもの
  - コミットログ（継続的に作業したか、誰がどの部分を担当したか）
  - README（デモURL・説明の分かりやすさ）
  - 完成度と独自性（動くものがあるか、工夫した点は何か）

# アイデアを考える上で重要な考え方：Who, What, How

ハッカソンでプロダクト開発をしていく中で、重要な考え方として「Who, What, How」があります。困ったらここに立ち返って考えてみてください

## Who（ユーザーは誰か？）

いわゆるペルソナ。  
開発するプロダクトの使う人の顔が  
思い浮かぶレベルで決まっていると  
その後の開発を確信を持って進める  
ことができます。

「なんとなくこういう人がいる」で  
はなく、身近な人や知っている人を  
想像しながら、「その人が喜ぶには  
何を作れば良いか？」を考えてみて  
ください。

## What（ユーザーの負は何か？）

「負」とは、ユーザーが抱えるお困  
りごとやまだ解決されていない課  
題、あるいはユーザー自身も気づい  
ていない価値のことです。

Whoをリアルに考えることで、こ  
こで考える「負」の解像度が高くな  
り、より質の高いプロダクトを作る  
ことができます。

「負」の解像度を上げるには、実際  
にユーザーへ聞くことが早く、イン  
タビューをしてみるがこのス  
テップを通過する近道です。

## How（負をどう解決するか？）

最後に「負」を解決する方法を「プ  
ロダクト」という形で提案します。

ここでは、PoC (Proof of Concept)  
という考え方が重要で、作ったプロ  
トタイプをユーザーに使ってもら  
い、ターゲットとした「負」が本当  
に解決されるかどうかを検証するこ  
とが重要です。

プロダクト開発の時間とPoCの時間  
をどれだけバランスよく取れるかが  
このハッカソンの勝敗を分けます。



## チームについて

- チャットとSlackにチーム分けをしたスプレッドシートをお送りします。
- チーム名を必ず決めてください（Googleフォームにて提出いただきます）
- 個人参加の方々はマッチング済みです。
  - SlackのDMを利用も可能です。
  - チームが集合した後の連絡ツールは各チームでお任せいたします。
    - LINE, Discordなど利用OKです
- もし、チームメンバーと連絡がつかないなどありましたら、Slackで運営メンバー（@Tomoki Okada, @yamajun）までご連絡ください。
  - 再度マッチングが発生する可能性があります。
  - その際はチームで暖かく迎えていただきますようお願いいたします。

## FAQ①

Q. 質問がある場合はどうしたら良いですか？

A. Slack にて 運営メンバー (@Tomoki Okada, @yamajun) をメンションいただき、ご質問下さい。

Q. チームで参加しています。代表者以外がSlackに参加する必要はありますか？参加方法を教えてください。

A. 必ずSlackにご参加ください。Slackに参加できていない場合は、招待メールを再送いたしますので、運営メンバーにお知らせください。

## FAQ②

Q. 前日までにスライドなどの提出が必要とありましたが、当日開発した分は反映できるのでしょうか？

A. 提出方法はURL提出とファイル提出の2パターンがございます。URLの場合は、当日開発した分は反映が可能ですが、ファイル提出の場合は反映ができません。

GoogleスライドやCanvaを使う場合は、初日提出することをおすすめいたします。

Q. 決勝に参加するチームの数は何チームですか？

A. 決勝に参加するチームは15チームです。

ハッシュタグは  
#EGH