# **Engineer Guild Hackathon 2025.9**

## **A. スケジュール・提出物**

1. 予選提出物の必須範囲

* スライド提出以外に、デモをどの形式で示すのが望ましいですか？
  + 例1：デモURLを提出 → 発表時に審査員が直接アクセスして体験できる。
  + 例2：動画を提出 → ネットワーク不調時の保険として提示する。
  + 例3：当日発表時に操作デモのみ → 提出物には含めない。

→例1がベストです。実際に動いて使えるものを提出できるのは開発力を含めて評価が高句なります

ただ、当日うまく動かないこともありますので、例2の動画も用意すると安全です。

## **B. 審査・評価**

2. 審査員構成

* 各ブロックにどの企業が審査員に入るか事前にわかりますか？
  + 例：ブロックA＝AtCoder＋エムスリー、ブロックB＝Microsoft＋アトラエ … のように公開されますか？

→審査員は、前日の発表順公開のタイミングで発表いたします。

* また、企業の専門領域が評価傾向に影響しますか？
  + 例：AtCoder → 技術的挑戦を重視する？
  + 例：エムスリー → 医療や社会的実用性に注目する？

→あまり影響しません。過去かい匙では、プロダクトの企画、ユーザーの負の解像度の高さや仕様・技術選定の妥当性の方が影響度が影響が大きかったです。

3. 審査資料

* 発表の録画（Zoom／オフライン決勝の映像）は、後日の審査で参照されますか？
  + 例：当日の採点だけでなく、後日見返して再確認されますか？
* 提出したREADMEやスライドは審査後も閲覧される前提でしょうか？
  + 例：プレゼンで触れられなかった機能がREADMEに書かれている場合、それも評価対象になりますか？

→発表の録画は審査で参照されません。当日その場で点数がつきます（発表を聞きながら、点数をつけていく形式です）。

READMEやスライドも発表後に閲覧されますので、評価の対象となります。

ただ、発表の比重が大きいので、できるだけプレゼンに盛り込んでいただくことを推奨いたします。

## **C. チーム運営・GitHub**

4. ブランチ運用・PRの扱い

* main直コミットは減点対象になりますか？
  + 例：「全員がmainに直接push」しているケースは不利か？

→明確に減点とはなりませんが、好ましくはありません。

* PRレビューを活用すれば加点されますか？
  + 例：「feature/loginブランチ → PR作成 → mainにマージ」の履歴が残るとチーム開発力を示せますか？

→こちらも明確に加点となるわけではありませんが、技術的な評価が適切にされる可能性が高くなります。

* 非エンジニアがREADMEや資料を修正する場合もPR経由が望ましいですか？
  + 例：READMEにデモURLを追加する際にPRを使うことが推奨されますか？

→READMEや資料の更新はPRなしでも結構です。

5. コミットログの評価

* コミット粒度（小分け vs まとめ）は評価対象になりますか？
  + 例：「1日1回まとめてコミット」より「機能単位で小分けコミット」の方が望ましいですか？
* コミットメッセージの内容は評価対象になりますか？
  + 例：「fix bug」より「Fix: 学習履歴保存が失敗するバグを修正」のように明確に書くと評価されますか？

→エンジニアとしての振る舞いも技術力に含まれます。そのため、こまめにコミットいただく方が望ましいです。またコミットメッセージも丁寧に書く方が評価が高くなる可能性が高いです。

一方、ここを丁寧にやってプロダクトが完成しないと、それは大幅な減点になるので時間とのバランスで判断をお願いいたします。

6. レビュー・Issue運用

* レビューコメントの深さは評価対象になりますか？
  + 例：「LGTM」だけよりも改善提案や質問がある方が良いですか？

→特にコメントがなければ「LGTM」のみで結構です。一方、明らかにおかしいPull Requestがあった際にはコメントを返していただくのが良いです。

* IssueやProjectボードの利用も評価に入りますか？
  + 例：タスク管理やバグ報告をIssueで可視化しているとプラスになりますか？

→この辺りは評価時にあまり参照されないため、利用は任意です。

7. READMEの記載範囲

* テンプレ以上に書くと加点されるなどはありますか？
  + 例：使用技術一覧／環境構築手順／デモ動画リンク／メンバーの役割分担など

→評価されやすくなる可能性があります。発表でわからなかったことがREADMEの記載で解消され、高得点が付く可能性があります。ただし、テンプレ以上に書くことに対して特段の配点はありません。

8. ブランチ命名・最終提出

* ブランチ名は自由で良いか？推奨フォーマットはあるか？
  + 例：「feature/login」「fix/ui」などの一貫性が評価されるか？

→ブランチ名は自由で結構です。チームでルールを設定し運用ください。

* mainブランチの状態が最終審査対象であると理解していますが、
  + 未マージブランチやDraft PRは評価対象外ですか？
  + タグ付けやリリース機能を使うと確認がしやすいですか？

→評価対象ないです。リポジトリの全てが評価されます。

一方で、どこまで評価時に参照するかは審査員次第ですので、やはり目立つ所（README、mainブランチなど）を重点的に扱っていただくと良いです。

9. CI/CDや外部連携

* GitHub ActionsなどのCI/CD（Lintや自動テスト）は導入してよいですか？
  + 例：PR作成時に自動テストが走るように設定するとプラス評価になりますか？

→利用いただいて結構です。CI/CDは導入しているチームが多く、それ自体で評価がプラスになりづらい環境ではあります。

10. チーム協力の評価

* Kickoffで「チーム協力が重要」と説明がありましたが、これはGitHubログからどう評価されますか？
  + 例：全員のコミットが分散しているか／特定メンバーに偏っていないか
  + 例：PRやレビューに複数メンバーが関与しているか

→記載いただいた例は全て合致します。加えて、発表時に担当している機能ごとに発表するなどいただくなど、Github以外のポイントでも評価をしています。

## **D. 技術利用・知的財産**

11. 外部サービス・API

* 有償APIの利用は許可されますか？
  + 例：有料の翻訳API（DeepL Pro等）をチームで契約し、キーを共有して利用
* 無料枠やトライアル枠の利用は制限なく可能ですか？
  + 例：Google Cloudの無料クレジット枠を活用
* 教育データセットの利用は可能ですか？
  + 例：MOOCのオープン教材を使ってクイズ問題を生成

→いずれも可能です。ただ、ご自身で費用の負担をお願いしております（参加特典の範囲内で利用いただくことを推奨しております）

* 認証機能を実装する場合、実在アカウントは避けてダミーアカウントを利用すべきですか？
  + 例：Googleログイン機能 → デモ用の架空アカウントで実演

→こちらについては、実在アカウントを使っていただいて結構です。実在アカウントを利用するためのセキュリティ面を考慮することも高評価になります。

12. デザイン素材・フォント

* 商用可のフリー素材は問題なく利用できますか？
  + 例：Unsplashの画像をUI背景に使用
* 有料素材を購入して使うことは可能ですか？
  + 例：有償のアイコンセットを導入

→外部サービス・APIと同じ考え方で、ご自身で費用の負担をお願いしております（参加特典の範囲内で利用いただくことを推奨しております）

* Google Fonts／Adobe Fontsのようなクラウド配布フォントは利用可能ですか？
  + 例：RobotoやNoto SansをWebアプリのUIに適用
* 商用不可フォントを使うと審査対象外や減点になりますか？
  + 例：個人利用限定フォントをスライドに使用
* プレゼン資料に使うフォント・素材も同じルールで考えればよいですか？

→こちらも可能です。また、減点の対象にはなりません。

## **E. 広報・公開**

13. SNS発信ルール

* プロダクト画面やチーム名をSNSに掲載して良いですか？
  + 例：Twitterで「◯◯チームが開発した学習支援アプリ」のスクショを投稿
* 必須ハッシュタグは #EGH のみで十分ですか？

→問題ございません。むしろ積極的に発信いただけると大変嬉しいです。

→ハッシュタグは#EGHのみで結構です。

14. 運営公式発信

* 運営公式SNSやHPで、チーム名・プロダクト名・発表映像が紹介される可能性はありますか？
  + 例：優秀チームのデモがYouTubeや公式サイトで公開されるケース

→外資就活ドットコムの公式Youtubeアカウントにて、「決勝本番のライブ配信」「アーカイブ掲載」、外資就活ドットコム内にて「大会レポート」、次回以降開催時の協賛企業向け案内資料の掲載を予定しております。

## **F. 大会運営・進行**

15. 決勝進出枠配分

* 決勝進出は合計15チームで確定でしょうか？
* ブロックごとの進出枠は均等配分（各5チーム）ですか？
  + 例：ブロックA 5チーム、B 5チーム、C 5チーム
* それとも、参加数に応じて不均等になる可能性がありますか？
  + 例：参加が多いブロックから6チーム進出
* その場合、ワイルドカード枠（全体得点上位の敗者復活）は存在しますか？

→15チームで確定です。

ブロックのチーム数は均等配分で、進出枠も均等（5チームずつ）です。

ワイルドカード枠はございません。