

SoftBank Hackathon 2025

powered by KOREC & Progate

Kickoff!!



本選の出席を確認します。自分の名前にチェックをつけてください。

※自分の名前が無い、アクセスできないなど問題があればチャットでお知らせください

※アクセス権限はキックオフ時に付与します

본선 참석을 확인합니다. 자신의 이름에 체크해 주세요.

※ 자신의 이름이 없거나, 접근이 되지 않는 등 문제가 있을 경우 채팅으로 알려주세요 .

※ 접근 권한은 시작 시 부여합니다 .



自己紹介



- Tatsuya Fukui
- 株式会社Progate
 - 。 オンライン学習プラットフォーム
- PdM / Engineer
- ハッカソン運営もしています！



자기소개



- Tatsuya Fukui
- 주식회사 Progate
 - 온라인 학습 플랫폼
- PdM / 엔지니어
- 해커톤 운영도 하고 있습니다!



キックオフを盛り上げるためにご協力をお願いします！

- カメラをオンにしてください
- 積極的にコメントを活用して質問や反応をください！
 - 通訳もいるので必要に応じて声を出していただいても構いません。
 - リアクションスタンプも歓迎です！



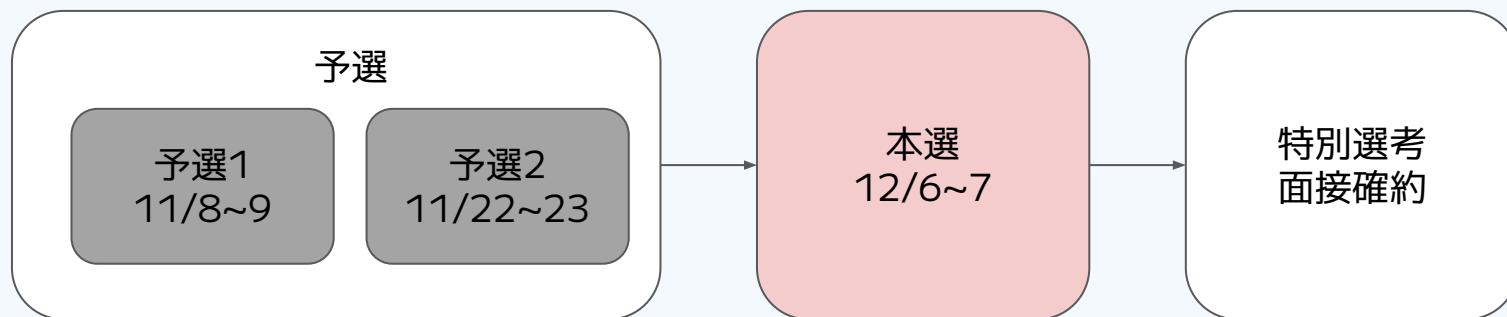
즐거운 킥오프 시간을 만들기 위한 협조 부탁드립니다!

- 카메라를 켜 주세요!
- 적극적으로 댓글을 활용해 질문이나 반응을 남겨 주세요!
 - 통역이 있으므로, 필요하실 때는 직접 마이크를 켜서 이야기하셔도 괜찮습니다.
 - 리액션 스템프도 환영합니다!



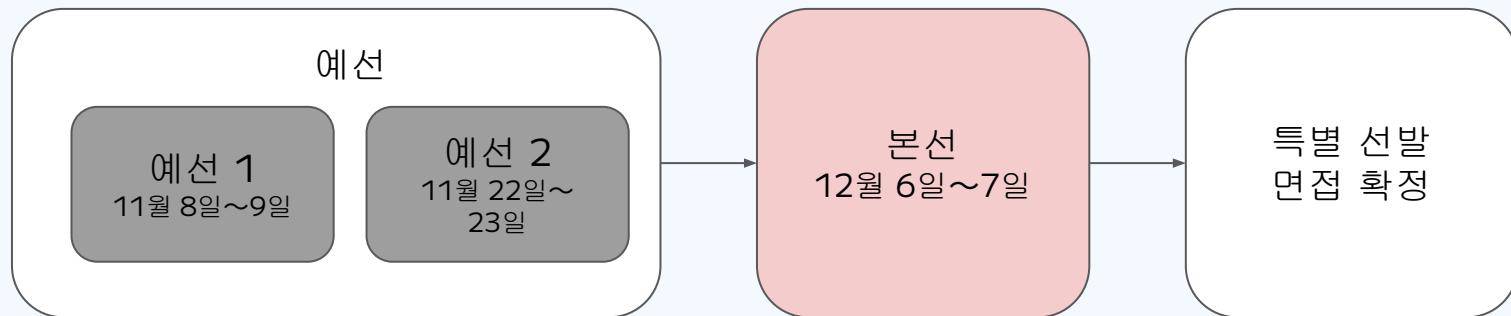
ソフトバンク主催の“選考直結型”ハッカソン

- ついに本選ハッカソンです！！
 - 本選ハッカソンで活躍した参加者を特別選考に案内します
- ハッカソンでのスキル証明を通して特別選考の招待を獲得しましょう



소프트뱅크 주최 “선발 직결형” 해커톤

- 드디어 본선 해커톤입니다!!
 - 본선 해커톤에서 두각을 나타낸 참가자는 특별 선발 면접으로 안내됩니다.
- 해커톤에서 실력을 증명하고 특별 선발 면접 초대권을 얻어보세요.



今回はクラウドスキルを重視したハッカソンです

- 募集職種
 - 【インフラエンジニア】
 - 法人向けゲートウェイサービス (SDNゲートウェイやセキュアモバイルアクセス等) の設計から開発・試験・運用支援、データセンターやネットワーク設備を活用した企画・リリース・保守対応までを一貫して担当し、顧客・営業・SEと技術的コミュニケーションを行う業務
 - 【クラウドエンジニア】
 - デジタルインフラ構築に向け、ITインフラやクラウドを中心とした共通基盤の戦略立案・設計・構築およびAWS/Azure/GCPを活用した基盤の企画・設計・ユースケース実装を行う業務
- 求めるスキルや評価項目を後述します
 - ※スキルだけでなく「人間力」も見てています



이번 해커톤은 클라우드 스킬에 중점을 두고 있습니다

- 모집 전형
 - 【인프라 엔지니어】
 - 법인 대상 게이트웨이 서비스(SDN 게이트웨이 및 보안 모바일 액세스 등)의 설계, 개발, 시험, 운영 지원부터 데이터센터 및 네트워크 서비스를 활용한 기획, 출시, 유지보수까지 전 과정을 담당하며, 고객영업SE와 기술적 커뮤니케이션을 수행하는 업무입니다.
 - 【클라우드 엔지니어】
 - 디지털 인프라 구축을 위해 IT 인프라 및 클라우드를 중심으로 한 공통 기반의 전략 수립, 설계, 구축과 AWS/Azure/GCP를 활용한 기반의 기획, 설계, 유스케이스 구현을 수행하는 업무입니다.
- 요구하는 스킬 및 평가 항목은 후술합니다
 - ※스킬뿐만 아니라 '인간성'도 보고 있습니다



主催・協力
주최・협력



主催 / 주최



協力 / 협력



SoftBankについて SoftBank에 대해



テーマ
테마

Run Your Functions Instantly over HTTP

Theme: Run Functions Instantly over HTTP

Lambda や Cloud Run functions をつかったことはありますか？

これらは、「デプロイ」をすることなく簡単にコードを実行できるインフラとして、広く活用されています。

こういったいわゆる「サーバーレス」の仕組みは、インフラを作る側から見ると、考えることがたくさんある、面白いシステムです。

サーバーレスの仕組みを、EC2 や Compute Engine のようなサーバーの上に構築してきましょう！



Theme: Run Functions Instantly over HTTP

Lambda나 Cloud Run 함수를 사용해 본 적이 있나요?

이들은 '배포' 없이도 간편하게 코드를 실행할 수 있는 인프라로 널리 활용되고 있습니다.

이러한 '서비스' 방식은 인프라를 구축하는 입장에서 보면 고려해야 할 점이 많은 흥미로운 시스템입니다.

서비스 방식을 EC2나 Compute Engine 같은 서버 위에 구축해 봅시다!



「イケてる仕組み」の例（加点となるポイント）

- 可用性・安定性をあげる
 - 特定のサーバに処理が集中しないようにする・大量のリクエストを安定的に捌けるようにする
 - 1つのサーバーが落ちたとしても処理が続けられる
 - 他のユーザーの実行中の関数が、自分の関数の実行に影響を及ぼさない
 - 即座に関数の変更が反映される
- 様々なワークフローで利用ができる
 - 時間がかかるような処理に対応する
 - データが永続化できる
 - さまざまなライブラリが利用できる
- 安全性を高める
 - 危険なコードを実行しないようにする
- 観測性/Observabilityを上げる
 - ユーザの関数を実行している際のCPUやメモリの使用率がわかる

などなど...自由です！



「멋진 시스템」의 예시 (가산점이 되는 포인트)

- 가용성 및 안정성 향상
 - 특정 서버에 처리가 집중되지 않도록 함 · 대량의 요청을 안정적으로 처리할 수 있도록 함
 - 하나의 서버가 다운되더라도 처리가 지속될 수 있음
 - 다른 사용자의 실행 중인 함수가 자신의 함수 실행에 영향을 미치지 않음
 - 즉시 함수 변경이 반영됨
- 다양한 워크로드에서 이용 가능
 - 시간이 오래 걸리는 처리에 대응
 - 데이터를 영구 저장 가능
 - 다양한 라이브러리 이용 가능
- 안전성 강화
 - 위험한 코드 실행 방지
- 관측성/Observability 향상
 - 사용자 함수 실행 시 CPU 및 메모리 사용률 파악 가능

등등... 자유롭게 구축해주세요!



制約

- Cloud Run functions や Lambda のようなサービスを直接使用するのは禁止です
- ユーザのアップロードしたソースコードを実際に実行する基盤としては、Compute Engine、EC2、Azure VM のような仮想サーバを使用してください
- ユーザのコードのアップロードや実行環境のモニタリングなどの管理画面を作る場合、そのWebサービスの基盤には好きなサービスを利用してOKです
- HTTPリクエストを送信することで関数を実行できるようにしてください
 - curl, slack からの webhook, Web UI などをつかって関数を実行できるようにしてください。
 - HTTPリクエストを送るための機構としては、何を使用してもOKです



제약

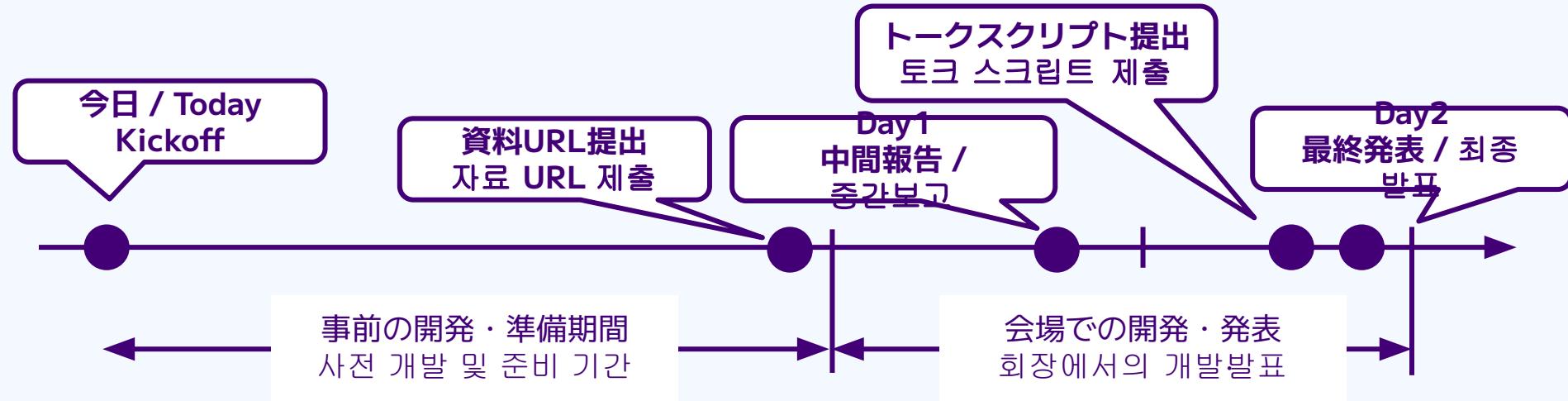
- Cloud Run 함수나 Lambda와 같은 서비스를 직접 사용하는 것은 금지됩니다.
- 사용자가 업로드한 소스 코드를 실제로 실행하는 기반으로는 Compute Engine, EC2, Azure VM과 같은 가상 서버를 사용하십시오.
- 사용자의 코드 업로드나 실행 환경 모니터링 등의 관리 화면을 만들 경우, 해당 웹 서비스의 기반에는 원하는 서비스를 이용해도 됩니다.
- HTTP 요청을 전송하여 함수를 실행할 수 있도록 하십시오.
 - curl, Slack의 webhook, Web UI 등을 사용하여 함수를 실행할 수 있도록 하십시오.
 - HTTP 요청을 보내기 위한 메커니즘으로는 무엇이든 사용해도 됩니다.



発表・提出物・審査
발표·제출물·심사



ハッカソンの流れ / 해커톤의 흐름



Day 1 の中間報告、 Day 2 の最終発表の 2 回発表があります
Day 1 중간 보고서와 Day 2 최종 발표의 두 번 발표가 있습니다.



提出物

- Day1 オープニング開始までの提出物
 - ソースコード（GitHubのリポジトリなど）へのリンク
 - 設計ドキュメント・議論メモなど資料全体へのリンク
 - 成果物に関する設計ドキュメントを、発表資料を兼ねて作成していってもらいます
 - 作業の様子がわかるように、別でドキュメントをつくってから提出用のファイルを作るのではなく、作業中のメモを共有してください
 - 結論だけではなく、他の案やなぜその実装にしたのか議論の過程がわかるように議事録を取ってください
 - 良かったアイデアだけではなく、最終的な案に行き着く過程がわかることが重要です
 - 中間報告や最終発表で投影する資料へのリンク
 - オープニング時点では空でも構ないので、資料を作成し、リンクを共有してください。
 - 中間発表や最終発表の前に、チームで開発の様子を知るために参考にさせていただきます。
- Day2 13:00までの提出物
 - 発表言語（韓国語 or 日本語）& 通訳用のトークスクリプト
 - 通訳の方が技術的な用語などを正確に翻訳するための参考資料を提出してもらいます
- 提出先
 - 今回のイベントで使うSlackにてURLを提出いただきます



제출물

- Day1 오프닝 개시까지의 제출물
 - 소스 코드(GitHub 리포지토리 등) 링크
 - 설계 문서논의 메모 등 자료 전체에의 링크
 - 성과물에 관한 설계 문서를 발표 자료를 겸해 작성해 주세요.
 - 작업 상태를 알 수 있도록 문서를 별도로 만든 다음 제출용 파일을 만드는 대신 작업중인 메모를 공유해 주세요.
 - 결론뿐만 아니라, 다른 방안이나 왜 그 구현으로 했는지 논의의 과정을 알 수 있도록 회의록을 작성해 주세요.
 - 좋은 아이디어뿐만 아니라 최종적인 방안으로 가는 과정을 이해하는 것이 중요합니다.
 - 중간보고나 최종발표에서 발표시에 사용할 자료 링크
 - 오프닝 시점에서 비어 있더라도 상관 없으므로 자료를 생성해 링크를 공유해 주세요.
 - 중간 발표나 최종 발표 전에, 팀에서 어떻게 개발이 진행되고 있는지를 알 수 있는 자료로 사용하겠습니다.
- Day2 13:00까지 제출
 - 발표 언어(한국어 or 일본어) & 통역용 토크 스크립트
 - 통역 스텝이 기술적인 용어 등을 정확하게 번역하기 위한 참고 자료를 제출해 주세요.
- 제출 방법
 - 이번 이벤트에서 사용하는 Slack에서 URL을 제출합니다.



Day 1: 中間報告 / 중간보고

- 発表するチームは別の場所に移動し、クローズドな場で報告してもらいます
 - 1チーム7分（報告3分+Q&A最大4分）
 - ※待っている他のチームは開発を継続してください
- 準備は不要です。開発経過の資料を使って下記についてお話しください
 - 実装しているシステムを 30 秒程度で説明
 - 設計概要・アーキテクチャ図の説明
- Q&A に時間を使いたいため、報告は時間内に終わるようにお願いします
- 発表時 逐次通訳が入るので、通訳の方が話せるように途中で区切って話をしてください。



Day 1: 중간 발표에 관하여

- 발표하는 팀은 다른 장소로 이동하여, 분리된 장소에서 발표를 진행하게 됩니다.
 - 1팀당 7분 (발표 3분 + Q&A 최대 4분)
 - ※ 다른 팀의 발표 중에는 대기하면서 개발을 계속해주세요
- 준비는 필요하지 않습니다. 개발 과정의 자료를 사용해 아래 내용에 대해 이야기해주세요.
 - 구현된 시스템을 **30초** 정도로 설명
 - 설계 개요 · 아키텍처 다이어그램 설명
- Q&A에 시간을 투자하고자 합니다. 발표는 되도록 시간 내에 끝내 주세요.
- 발표 시 순차 통역이 제공되므로, 통역사가 말할 수 있도록 중간에 끊어서 말씀해주세요.



Day 2: 最終発表 / 최종 발표

- 成果発表は5分
 - 通訳部分は除いてタイマーで測定します
 - 時間をオーバーしてしまった場合、強制的に終わらせる場合があります
- 発表方式
 - スライド資料は禁止です。設計ドキュメント+デモプレイでの発表をお願いします。
 - 目安: 設計ドキュメントを2分, 制作物のデモを3分
 - ※通訳が入るので発表は韓国語でも日本語どちらでも大丈夫です。
- 発表内容
 - **最初の2分**で、資料を見せながら、以下のようなことを話してください
 - どういうテーマで制作をしたか (**約30秒**)
 - なぜそのテーマを選んだのか (**約30秒**)
 - アピールしたいポイントや技術 (**約30秒~1分**)
 - 特に推したい機能が、モックではなく実際に動いていることがわかるようなデモ
 - ※モックの場所がある場合は、モックだとわかるように発表してください
 - **時間が限られているのでご注意ください**



Day 2: 최종 발표

- 성과 발표 시간은 5분입니다
 - 통역 부분은 제외하고 타이머로 측정합니다.
 - 시간을 초과할 경우, 강제로 종료될 수 있습니다.
- 발표 방식
 - 슬라이드 자료는 금지됩니다. 설계 문서 + 데모 플레이 형태로 발표해 주세요.
 - 기준: 설계 문서 설명 2분, 제작물 데모 3분
 - ※통역이 있기 때문에 발표는 한국어로 하셔도 일본어로 하셔도 괜찮습니다.
- 발표 내용
 - 처음 2분 안에 자료를 보여주면서 아래와 같은 내용을 이야기 해주세요.
 - 어떤 테마로 제작을 했는가 (**약 30초**)
 - 왜 그 테마를 선택했는가 (**약 30초**)
 - 어필하고 싶은 포인트나 기술 (**약 30초~1분**)
 - 특히 구현하고 싶은 기능이, Mock이 아니라 실제로 실현되고 있는 것을 알 수 있는 데모
 - ※ 모의 프로그램이 있는 경우는 Mock인 것을 알 수 있도록 발표해주세요
 - 시간이 한정되어 있으므로 주의해 주십시오



発表の流れの例

- プロジェクト概要/設計ドキュメント 目安2分 ※プロジェクト全体について簡潔に説明してください。
 - アイデア概要（一言でいうとどんなアプリ／プロダクトか？）
 - 例：「どれだけでも関数がデプロイできる」
 - 作った背景（どんな課題？なにを解決したい？）
 - 例：サーバーレスといえば、スケーラビリティが大事だと考えました
 - アピールしたいポイント（どのような解決した？特に力を入れた機能は？）
 - 例：10,000 request / s まで対応できる並列処理
 - 使用技術（言語／フレームワーク／インフラなど）
 - 例：言語：TypeScript / Go ・ インフラ：GCP (Compute Engine, Cloud Build, Cloud Storage)
- デモプレイ：目安3分 ※ソリューションやプロダクトについてデモプレイで説明してください。
 - どこまで作ることができたか
 - 例：「Deploy」ボタンから Compute Engine に自動デプロイされ、実行結果が変わる
 - 技術的チャレンジ（苦労した技術課題や工夫した点）
 - 例：Terraformのstateファイルをチーム共有できる安全なワークフローを構築



발표 흐름의 예

- **프로젝트 개요/설계 문서 예상 2분 ※프로젝트 전체에 대해 간결하게 설명해 주세요.**
 - 아이디어 개요 (한마디로 어떤 앱/제품인가?)
 - 예: “무제한으로 함수를 배포할 수 있다”
 - 제작 배경 (어떤 과제? 무엇을 해결하고 싶었나?)
 - 예: 서비스라면 확장성이 중요하다고 생각했습니다
 - 강조하고 싶은 포인트(어떻게 해결했나? 특히 공을 들인 기능은?)
 - 예: 초당 10,000 요청까지 처리 가능한 병렬 처리
 - 사용 기술(언어/프레임워크/인프라 등)
 - 예: 언어: TypeScript / Go · 인프라: GCP(Compute Engine, Cloud Build, Cloud Storage)
- **데모 플레이 : 기준 3분 ※ 솔루션이나 제품에 대해 데모 플레이로 설명해 주세요.**
 - 어디까지 만들 수 있었는가
 - 예: “Deploy” 버튼을 누르면 Compute Engine에 자동 배포되고 실행 결과가 변경됨
 - 기술적 도전 과제 (고생한 기술적 과제나 공을 들인 점)
 - 예: Terraform의 state 파일을 팀과 공유할 수 있는 안전한 워크플로우 구축



制作物についての補足

期待する制作物

- ユーザが書いたソースコード（関数）をアップロードできるサービス
- その関数を、HTTPリクエストを受けて実際に実行する基盤
- 実行結果をHTTPレスポンスとして受け取れる仕組み

注意事項

- 最終発表では、**実際に関数を変更し、その関数が実行される様子**を見せてください。
- ただし、今回の**評価対象**にアップロードされる関数自体の品質は含まれないので、デモするのに必要最小限のシンプルなものでOKです（例：Hello Worldを実行する）。
- 使用するインフラはAWS、Google Cloud、Azureなど自由に選択してください
- インフラ利用料のサポートとして、チームごとに一律で¥30,000を支援します
 - チームの代表者がフォームから申請してください。超過した分は自費となりますのでご注意ください



제작물에 대한 보충 설명

기대하는 제작물

- 사용자가 작성한 소스 코드(함수)를 업로드할 수 있는 서비스
- 해당 함수를 HTTP 요청을 받아 실제로 실행하는 기반
- 실행 결과를 HTTP 응답으로 받을 수 있는 구조

주의사항

- 최종 발표에서는 실제로 함수를 변경하고, 그 함수가 실행되는 모습을 보여주세요.
- 다만, 이번 평가 대상에 업로드되는 함수 자체의 품질은 포함되지 않으므로,
- 데모에 필요한 최소한의 간단한 것이면 괜찮습니다(예: Hello World 실행).
- 사용할 인프라는 AWS, Google Cloud, Azure 등 자유롭게 선택해 주세요.
- 인프라 이용료 지원으로 팀당 일률적으로 ₩30,000을 지원합니다.
 - 팀 대표자가 양식을 통해 신청해 주세요. 초과분은 자비로 부담하셔야 하니 주의해 주세요.



審査と特典 심사와 혜택

本選では、以下が決まります

- 最優秀チーム・優秀チーム
- **本選から特別選考への招待者**

※評価には、最終発表だけでなく開発中や中間報告で得た情報も含みます



예선에서는 다음이 결정됩니다.

- 최우수팀 우수팀
- 본선에서 특별 선발되신 분

※ 최종 발표뿐만 아니라 개발 중이나 중간 보고에서 얻은 정보도 심사에 포함됩니다.



特典

※最優秀チームと優秀チームは当日の最後に発表します

選考通過者

SoftBank面接への招待

 SoftBank

最優秀賞

KakaoTalk ギフト
チームに₩400,000

優秀賞

KakaoTalk ギフト
チームに₩200,000



예선 특전

※ 최우수 팀과 우수 팀은 행사 당일 마지막에 발표됩니다.

선발 통과자

본선 해커톤 초대

 SoftBank

최우수상

KakaoTalk 기프트
팀당 ₩400,000 상당

우수상

KakaoTalk 기프트
팀당 ₩200,000 상당



最優秀チーム・優秀チームを決めるための審査基準

- クラウド (AWS,Azure,Google Cloudなど) 活用レベル 30点
 - スケーラビリティ・パフォーマンス、セキュリティ、コストなどの発展的な内容を検討し、実装に反映している
- 完成度、デモプレイ 30点
 - モックではなく、実際に動作している
 - サービスがデプロイされていて、誰もが関数のアップロード・実行ができる
 - セキュリティや安定性などの配慮が行き届いている
 - データの永続化・取得ができている
- 面白さ・独自性 10点
 - 独自のこだわってみたポイント・工夫したポイントがあれば追加点（どんな方向性でも良いです）
- チーム開発 30点
 - チームワークによって成果が最大化されている
 - 設計が文書化され、代替案や考察とともに適切な実現可能性の範囲で全体を構築している

※評価には、最終発表だけでなく開発中や中間報告で得た情報も含みます



최우수팀 우수팀을 결정하기 위한 심사기준

- 클라우드(AWS, Azure, Google Cloud 등) 활용 수준 – 30점
 - 확장성(Scalability), 성능(Performance), 보안(Security), 비용(Cost) 등 발전적인 요소를 고려하고 구현에 반영되어 있음
- 완성도 및 데모 시연 – 30점
 - 모의 설계가 아닌, 실제로 동작하고 있는 상태
 - 정교하게 설계된 배포(Deploy) 플로우가 정상적으로 동작함
 - 앱이 실제로 배포되어 누구나 접근 가능함
 - 데이터의 지속성(Persistence)과 획득(Access)이 가능함
- 재미 요소 및 독창성 – 10점
 - 독창적인 아이디어나 창의적인 시도, 또는 세심하게 고민한 포인트가 있다면 가산점 부여
 - 방향성을 자유롭게 잡아 주셔도 됩니다 (어떤 접근이든 좋습니다)
- 팀 개발 – 30점
 - 팀워크를 통해 성과가 극대화되어 있음
 - 설계 문서화가 잘 되어 있으며, 대안 제시와 검토를 거쳐 현실적인 범위 내에서 전체 구조를 구성하고 있음

※평가는 최종 발표뿐 아니라 개발 중간 발표 및 진행 과정에서 얻은 정보도 포함하여 이루어집니다 .



重要：本選から面接への通過者を決めるための基準と結果送信のスケジュール

- 選考案内者は、チーム単位ではなく、個人ごとに決まります
 - チームの審査基準に加えて個人ごとの評価を行い、選考案内者を決定します
 - チームの評価が個人の評価と一致しているわけではない点はご承知おきください
- 個人ごとの評価の方向性：
 - 技術力、チームワークやコミュニケーション、積極性など
- 選考案内者の結果発表のスケジュール
 - 本選終了後に追ってご連絡します



중요: 본선에서 면접 전형으로 진출할 인원을 결정하기 위한 기준과 결과 안내

일정

- 선발 안내 대상자는 팀 단위가 아닌, 개인 단위로 결정됩니다
 - 팀의 심사 기준에 더해, 개인별 평가를 진행하여 면접 대상자를 결정합니다
 - 팀 평가가 개인 평가와 반드시 일치하는 것은 아니라는 점 양해 부탁드립니다
- 개인별 평가의 방향성
 - 기술력, 팀워크 및 커뮤니케이션 능력, 적극성 등
- 선발 안내자 결과 발표 일정
 - 본선 종료 후, 추후 연락드리겠습니다



その他参加者特典

- 参加者全員に参加証明書（就職活動に活用可能）を贈呈します。
 - 最終日の成果発表後に贈呈します。
 - 受賞チームには受賞証明書も贈呈します。
- 技術メンターとして現役のエンジニアが当日サポートします。



기타 참가자 특전

- 모든 참가자에게 참가 증명서(취업 활동에 활용 가능)를 증정합니다.
 - 최종일 성과 발표 후에 시상하겠습니다.
 - 수상 팀에게는 수상 증명서도 함께 드립니다.
- 현직 엔지니어가 기술 멘토로서 참가자들을 지원합니다.



会場
회장



今回の会場 (オンライン) 2days (10:00~18:00) ※9:30~受付開始

※会場は18時に締まるので継続したい場合は各自で活動場所を見つけてください



COZY SINCHON CONVENTION CENTER

新村駅の近く

⌚ ソウル特別市西大门区 延世路8-1 バティゴタワー14階



이번 행사 장소 (오프라인) 2days (10:00~18:00) ※9:30~ 접수 시작

※행사는 오후 6시에 종료되므로, 계속 활동하고 싶은 경우 각자 활동할 장소를 찾아주세요 .



코지모임공간 신촌

신촌역

⌚ 서울 서대문구 연세로 8-1 버티고타워 14층



連絡にはSoftBank Hackathon 2025のSlackを利用してください



チームのコミュニケーションは必ず [Slack](#)のチームチャンネルをご利用ください
運営に様子が分かるようにミーティングも SlackのHuddles機能を利用して下さい。
※チームチャンネルはキックオフ後に招待するのでお待ち下さい



연락하려면 SoftBank Hackathon 2025의 Slack을 이용해 주세요



팀 커뮤니케이션은 반드시 Slack 팀 채널을 이용해 주세요.

운영팀이 진행 상황을 파악할 수 있도록, 미팅도 Slack의 Huddles 기능을 사용해 주세요.

*팀 채널 초대는 킥오프 이후에 진행될 예정이니 잠시만 기다려 주세요.



スケジュール

스케줄



全体スケジュール

キックオフ	内容
20:00 - 20:45	説明
20:45 - 21:30	チームMTG

Day1	内容
9:30~10:00	開場・受付
10:00 - 10:15	オープニング
10:15 - 14:00	開発時間
14:00 - 17:00	中間報告
17:45 - 18:00	1日目クローズ

Day2	内容
9:30~10:00	開場・受付
10:00 - 14:00	開発時間
14:00 - 16:30	成果発表
16:30 - 17:30	懇親会
17:30 - 18:00	表彰式

※ランチや休憩は自由に取ってください。中間報告や成果発表の時間には戻ってください。
※状況によってスケジュールは変更される場合があります。



전체 일정

킥오프	내용
20:00 - 20:45	설명
20:45 - 21:30	팀 미팅 (MTG)

Day1	내용
9:30~10:00	접수
10:00 - 10:15	오프닝
10:15 - 14:00	개발 시간
14:00 - 17:00	중간 보고
17:45 - 18:00	1일차 마감

Day2	내용
9:30~10:00	접수
10:00 - 14:00	개발 시간
14:00 - 16:30	성과 발표
16:30 - 17:30	친목회
17:30 - 18:00	시상식

※점심시간이나 휴식은 자유롭게 취해 주세요. 중간 보고나 성과 발표 시간에는 꼭 돌아와 주세요.

※상황에 따라 일정이 변경될 수 있습니다.



お知らせとお願い
공지사항 및
요청사항

お願ひ



Slackへのご参加をお願いします

招待URLからご参加ください。

チームのコミュニケーションは全てSlackで実施してください。

チームごとのプライベートチャンネルを利用してください。

※チームチャンネルには、キックオフ後に招待するのでお待ちください

何か困りごとや質問があれば #all-question でご連絡ください！



부탁 말씀



Slack에 참가해주세요.

초대 링크를 통해 참가해주세요.

팀의 커뮤니케이션은 모두 Slack에서 실시해 주세요.

각 팀의 프라이빗 채널을 이용해주세요.

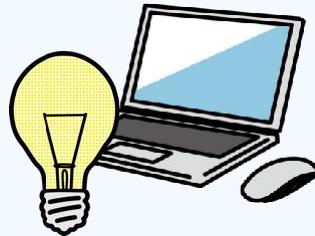
※팀 채널에는 킥오프 이후에 초대할 예정이니 조금만 기다려

주세요.

곤란한 점이나 질문 사항이 있으시면 **#all-question**에서 연락
주세요!



お知らせ



事前開発について

キックオフ後から開発してOKです。
チームで相談してたくさんコードを書こう！



開発期間について

キックオフと開発Dayは基本的に参加必須です。
欠席する可能性がある場合はハッカソンに参加できませんのでご注意ください。

チームメンバーに迷惑をかけないように必ず予定を開けて参加してください。
やむを得ず、10:00 のオープニングに遅れる場合は、必ず Slack の #all-question にて連絡してください



공지사항



사전 개발에 대하여

킥오프 이후부터 개발을 시작해도 괜찮습니다.

팀원들과 상의하면서 코드를 작성해 보세요!



개발 기간에 대하여

킥오프와 개발 Day는 기본적으로 필수 참가입니다.

결석할 가능성이 있는 경우 해커톤에 참여할 수 없으니 유의해 주세요.

팀원들에게 피해를 주지 않도록 반드시 일정을 확보하고 참가해 주세요.

피치 못할 사정으로 지각하시게 될 경우 Slack의 #all-question에 문의하십시오.



お願い

- 本選では、ソフトバンクの採用関係者が参加します
- ハッカソン中に個別面談などお声がけする可能性があるのでご了承ください。
 - ※タイミングは未定です。全員に実施するとは限りません。
 - ※声がけされた人が特別選考に進めるというわけではありません。
 - ※予選で不足している情報を追加で収集することが目的です。



부탁 말씀

- 본선에는 소프트뱅크의 채용 관계자분들이 참가합니다.
- 해커톤 중에는 개별 면담 등 히어링이 진행될 가능성이 있으니 양해 부탁드립니다.
 - ※일정은 미정입니다. 전원에게 실시하는 것은 아닙니다.
 - ※호명된 사람이 특별 선발에 진출할 수 있다는 뜻은 아닙니다.
 - ※예선에서 부족한 정보를 추가로 수집하는 것이 목적입니다.



お願い

- イベントの写真や動画をSNS等で掲載させていただくことがあります。ご了承ください。



부탁 말씀

- 행사 사진이나 영상이 SNS 등에 게시될 수 있습니다. 양해 부탁드립니다.



クラウドの補助について

- ・ インフラ利用料のサポートとして、チームごとに一律で¥30,000 を支援します
- ・ チームの代表者がフォームから申請してください。超過した分は自費となりますのでご注意ください
- ・ フォームは最終日の参加後アンケート内に質問を用意します。



클라우드 보조에 대해서

- 인프라 사용료 지원으로 팀당 일괄적으로 ₩30,000을 지급합니다.
- 팀 대표가 폼을 통해 신청해 주세요. 초과액에 대해서는 자비로 부담하시게 됩니다.
- 폼은 마지막 날 참가 후 설문조사 내에서 답변할 수 있도록 하겠습니다.



JLPTキャッシュバックについて

- 12月7日のJLPT試験を申し込んだ方で、本選に参加する方に受験料をキャッシュバックさせていただきます
- お支払いするタイミングは本選終了後、1週間以内を想定しています
- 本選のDay2終了後のアンケートに必要情報（受験番号）を記載していただきます
- 当日、申込時に発行される접수번호をお持ちください



JLPT캐시백에 대해

- 12월 7일 JLPT시험을 신청하신 분으로 본선에 참가하시는 분께 응시료를 캐시백 해드립니다
- 지불할 타이밍은 본선 종료 후, 1주일 이내로 상정하고 있습니다
- 본선의 Day2 종료후의 앙케이트에 필요 정보(수험번호)를 기재해 주세요
- 당일 신청 시 발급되는 접수번호를 지참해 주시기 바랍니다



最終出席確認 / 최종 출석 확인

このあと、キックオフ出席者のみでチーム調整を行います

지금부터 킥오프 출석 체크한 사람들로만 팀을 조정합니다.

1. まだ現時点で出席登録をしていない人は、必ず出席登録をしてください
아직 현시점에 출석 등록을 하지 않은 분은 반드시 출석 등록을 해 주시기 바랍니다.
2. もしこの段階で当日来られないなど、参加が難しいことがわかった場合は、出席のチェックを外してください
만약 당일에 회장에 오는 것이 불가능하거나, 참가가 어려울 경우에는 출석 체크를 해제해 주시기 바랍니다.

【本選】出席確認表 / 출석 확인표



チーム発表

キックオフの出席を確認して最終チームを決定します。

15分休憩後にチーム発表します。

※この時間で出席は締め切ります。

팀 발표

킥오프 출석을 확인한 후 최종 팀을 결정하겠습니다.

15분 휴식 후에 팀 발표를 하겠습니다.

※이 시간을 기해 출석을 마감하겠습니다.

チーム発表 - 本選 / 팀 발표 Final

※当日の出席状況によって変更になる可能性があります。
※ 당일 참석 상황에 따라 변경될 수 있습니다.



チームビルディング

팀 빌딩



チームビルディング

- キックオフの後半の時間(~21:30)はチームでのMTGに活用してください
 - Zoomのブレイクアウトルームを作成します。
 - 当日までに準備するべき項目を話し合いましょう。
- チームビルディングのゴール
 - 自己紹介
 - **(重要)** 次回のオンラインMTGの日程
 - アイデアと役割分担
- チームビルディングの完了がわかるように、MTGを終える前に以下を行ってください
 - 「次回のオンラインMTGの日程」をZoomのメインルームのチャットに提出



팀 미팅

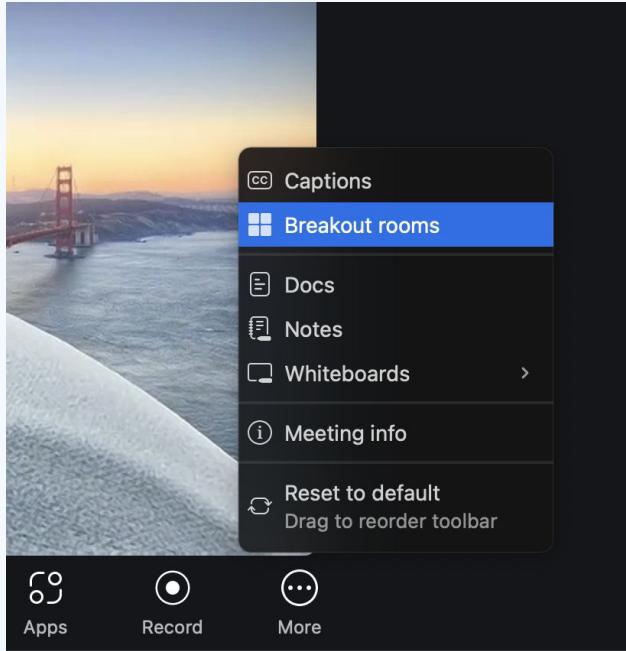
- 킥오프 후반 시간(~21:30)은 팀 미팅(MTG) 시간으로 활용해 주세요.
 - Zoom의 소회의실을 이용할 예정입니다.
 - 행사 당일까지 준비해야 할 항목들을 함께 논의해 주세요.
- 권장되는 대화 주제
 - 자기소개
 - **(중요)** 다음 온라인 미팅 일정
 - 아이디어 공유 및 역할 분담
- 미팅이 완료됨을 알 수 있도록 아래의 내용을 미팅이 끝나기 전에 제출해주세요 .
 - 「다음 온라인 미팅 일정」을 Zoom 메인 룸 채팅에 제출



Breakout rooms

自チームのブレイクアウトルームを選択して移動してください

자신의 팀 소회의실을 선택해서 이동해주세요.



> Lion	👤 0	Join
> Hedgehog	👤 0	Join
∨ Wolf	👤 0	Join
∨ Eagle	👤 0	Join
∨ Bear	👤 0	Join
∨ Fox	👤 0	Join
∨ Panther	👤 0	Join
∨ Dolphin	👤 0	Join
∨ Dog	👤 0	Join
∨ Panda	👤 0	Join
∨ Rabbit	👤 0	Join
∨ Penguin	👤 0	Join
∨ Elephant	👤 0	Join



Thanks!

不明点や困ったことがあれば運営にご連絡ください。

궁금한 점이나 어려운 점이 있으면 운영팀에 문의해 주세요.

