

ハッカソンの企画の作り方

BohPJ 無職 多田有里

このスライドには、旧題があります。

ハッカソンの勝ち方

先日のMUDSハッカソン

ガチガチに優勝をキメ打ち

勝ちきれなかった

いやいや、優秀賞やろがい
まあね。でも、、、

試合に勝って、勝負に負けた

~~そもそもハッカソンとは~~

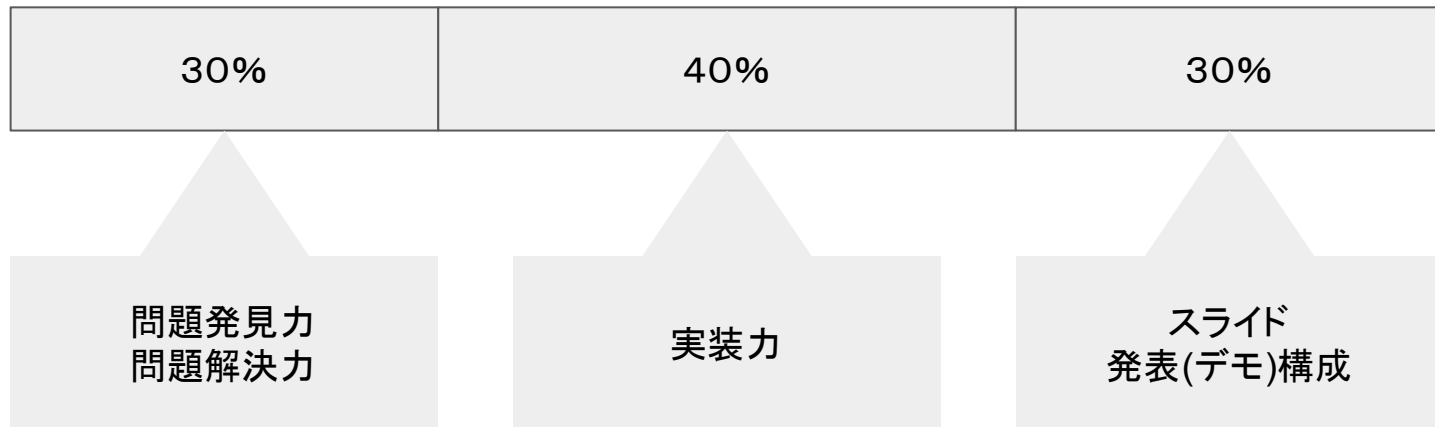
そもそも開発とは

問題解決

そもそも開発とは

どのような問題をどう解決するか

私なりの評価基準



コーディングエージェントの
登場により、今は、3等分かも

問題発見能力・問題解決能力



優勝

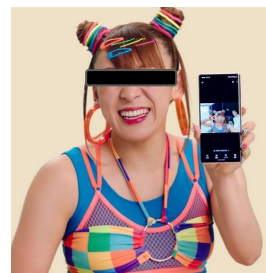
ないと困るような切実な問題を、**新しい切り口で** 解決するもの

優秀

ないと困るような切実な問題を解決するもの

予選敗退で一す

絶対には必要じゃないけど、楽しくて面白いもの



刺さる企画の考え方

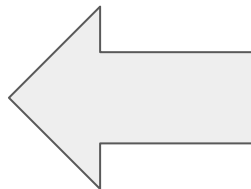
ゲイン: 楽しい、面白い

同じ幸福度の上げ幅でも、評価が違う

マイナス→0にする >> 0→プラスにする

ユーザーの幸福度

0



こちらの軸の方が刺さりやすい

ペイン: 辛い、面倒臭い

実装力

見つけた問題に対して、正しい技術スタックを選びサービスを作れているか

Q. 技術が先行していないか

✕ ○○って技術を使ってみよう
じゃあ、こんな企画にしようかな～

スライド・発表構成

見てる人が「わあ！」と驚く回数を増やす

その問題、わかるわあ～

例えば、、、

そんなふうには解決できんのかあ～

デモの完成度たっか～

どれだけ良い企画も伝え方次第

小手先の技術とセンスあり

良い企画とは

見つけた問題に対して
どれだけ本気で向き合っているか

それでもハッカソンは、、、

博打です。

問題を理解してくれる人、技術の凄みがわかる人、面白みが伝わる人
イベントのテーマに合ってるか、他チームと似てないか(埋もれてないか)

置かれた状況に合わせて、調節できる力が本当の実力

必ず勝てるわけではないが、勝率を上げていこう

最後に

開発とは、**問題解決**です。

事業とは、**問題解決**です。

会社とは、**問題解決**です。

社会とは、**問題解決**です。

ハッカソンで考えることは、一生役に立つ