

ハッカソンの学びと 攻略法

ハッカソンはリーン開発で挑め
第3回 AI Agent Hackathon参加報告

ハッカソンとは？

「ハッカソン (Hackathon)」とは、**「ハック (Hack)」 + 「マラソン (Marathon)」**を組み合わせた言葉で、
限られた時間内にチームや個人でアイデアを形にする開発イベントのことを指します。

基本的な概要

項目	内容
目的	新しいアイデアやプロダクト（アプリ・サービス・デバイスなど）を短期間で開発する

ChatGPTの出力

前提

- 参加したハッカソン：
第3回 AI Agent Hackathon
- 期間：約1ヶ月
- 結果：一次選考落選
- **でも方向転換できたから
完走できた**



第3回
AI Agent Hackathon with Google Cloud

AIエージェントが
現実を豊かにする

エントリー 9 月 23 日 / 提出 9 月 24 日まで

皆様の熱意あふれるご参加を、心よりお待ちしております。

Zenn

📅 期間: 2025.8.5 - 2025.9.24

🏆 賞品: 賞金総額 175 万円

主催:
Zenn (クラスメソッド株式会社)

協賛:
グーグル・クラウド・ジャパン合同会社 (窓口: 株式会
社ボイスリサーチ)

作ったもの：「YouTubeLM」

最初の計画は失敗した

- ウォーターフォールで計画
 - 企画1週間 → 開発2週間 → 提出準備
- 問題：何を作るか決まっていなかった
 - アンケート分析ツールを企画
 - 誰に使ってもらうか不明確
 - 検証できない → 行き詰まり



リーン開発に切り替えた

- スプリント形式に変更
 - 企画 → 実装 → 検証 を短期間で繰り返す
- 方向転換を決断
 - スプリント2で「これは需要がない、検証できない」と気づく
 - スプリント3でYouTube解説ページ生成に変更
- 結果：タイトなスケジュールでも提出できた



リーン開発が効いた理由

- ハッカソンの特性
 - 何を作るか固まっていない
 - 短期間で結果を出す必要がある
- リーンのメリット
 - 柔軟に方向転換できる

1ヶ月という期間設定に1週間ごとのスプリント設定が上手くはまった。

それでも失敗した話

- **最大の失敗：デモ動画作成の放置**
- 課題として認識していたのに最後まで先送り
- なぜ？ → わからないものだったから
- **教訓：わからないものこそ早期に検証する**
 - 短いクリップでも試作すべきだった
 - 解決期限を切るべきだった

リーン開発の実践ポイント

1. わからないものは早期に小さく試す
2. 方向転換を恐れない
3. AIを活用して開発速度を上げる

まとめ

- ハッカソンで何を作るか固まっていなければ **リーン開発**で挑め
- 方向転換できる余地を残しておくことが完走の鍵
- 次回はこの学びを活かしてリベンジしたい！

事前質問

- 提出した後、コレはイける！良いものが出来た！って感覚はありましたか？
ありました！少なくとも1次選考は通過してくれるだろうという期待があったのですが、他のプロジェクトがおおむねクオリティが高く通過しませんでした。
- Zenn記事や動画作成はスケジュール通り進められました？（コチラは最終日までソース直してたので、慌てて作る感じになりました）
こちらギリギリでした！動画作成に時間をかけてしまい、記事は最小限になりました。