

本報告書は、昨年度実施した委託事業の実績をまとめたものです。
今年度の提案をご検討いただく際の参考として掲載しています。
なお、公開にあたっては、個人が特定されるおそれのある情報について、
市の判断で省略または修正するとともに、内容の一部を割愛しています。
あらかじめご了承ください。

実践的ハッカソン企画運営業務 実績報告書

2025/02/27



ReLic

CO-INNOVATION COMPANY.

従来のビジネスプランコンテストを刷新し、収益性よりも課題解決力、独自性を重視するプログラム「MATSUE TECH-PRODUCT AWARD 2025」の「Stepコース」として、ハッカソンを実施

MATSUE TECH-PRODUCT AWARD 2025

ITを活用した新たなプロダクトのアイデアと、そのアイデアの実現に向けた努力を讃える機会を提供することを通じて
松江発のプロダクトの創出を促進することを目的としたコンテスト

Jumpコース

Stepコース

ハッカソンを通じたプロダクト開発
地域の起業家とエンジニアが一丸となって
MVP開発を推進

キックオフにてチーム組成を行い、2/15の最終発表に向けてチーム開発を推進
最終発表では「Jumpコース」からの通過者もピッチを実施



ハッカソンには、事業家、エンジニア、デザイナー、技術メンターの4つの役割の参加者が参画

事業家

- 実現したいアイデアがある（概要程度でOK）
- チームで楽しく取り組める

エンジニア

- フロントエンドエンジニアもしくはバックエンドエンジニア
 - 一度でもプログラミングによる開発をしたことがある
 - チームで楽しく取り組める
- ※スキルや経験、職業不問。学生や新人エンジニアの皆様も大歓迎。

デザイナー

- Webデザインの経験がある

技術メンター

- 参加エンジニアへの技術的なサポートが可能
- 実務による開発経験がある

ハッカソン「Future Creative Works」 | 参加者の募集方法

参加者の募集にあたり、チラシを制作し、教育機関やアクセラレーションプログラム参加者へ配布
lu.maにてイベントページを設け、MATSUE TECH-PRODUCT AWARD 2025 HPからの導線も用意

Future Creative Works MATSUE 2025

12/13 〆切

参加無料 初心者歓迎 賞金あり

想いをカタチに！
事業家 × エンジニアによるハッカソン

事業家 エンジニア デザイナー 技術メンター

地域の事業家とエンジニアがチームを組み、事業家のアイデアをもとにプロダクト開発に挑戦する、実践的な開発プログラム。約2か月間で、エンジニアの技術力と事業家のアイデアをつし、アイデアのブラッシュアップからワイヤーフレーム、MVP（最小のプロダクト）の実現まで、一連の開発を進めます！

12/21(土)から開催決定！

エンジニアや事業家との出会い
「かみ」の職能設計が「グラデーション」を生み出し、それと別のユーザーが世になるが、事業から次にエンジニアが関わり、プロダクト開発のめざす。職能設計が「かみ」の職能設計が「グラデーション」になっています！

参加者
・ 開催地域でOK
・ 12/13(日)のイベントにエンジニアとして参加したいこと
・ 学生や個人エンジニアの経験も大歓迎
・ 応募フォームが可決
・ 応募フォームが可決

12/13(日) 18:00 PM キックオフ
12/18(土) 18:00 PM 中間ピッチ
2/15(日) 15:00 PM 最終ピッチ

参加申し込みはこちらから

<https://lu.ma/efc/vlpz>

12/13(日) 18:00 PM 開催
2/15(日) 15:00 PM 最終発表

・ イントロダクション
・ アイデアブレック
・ 事業家によるピッチ
・ チーム編成
・ アイデアディスカッション
・ 開発ワーク開始
・ 開発者オフイス

・ イントロダクション
・ チームピッチ
・ 開発ワーク開始
・ 開発者オフイス

MATSUE Tech-Product Award
・ イントロダクション
・ 開発ワーク開始
・ 開発者オフイス
・ 審査結果の発表

事業家によるピッチを聞いて、開発チームを組成！

Q: 3日と短期ですが十分な経験はありますか？
A: 経験は豊富でなくても大丈夫ですが、新しいことに挑戦ください。
Q: チームの人数は制限がありますか？
A: チームによって異なりますが、3〜5名程度が理想です。興味はチームで相談してください。

松江市 Relic

Future Creative Works MATSUE 2025

想いをカタチに！
事業家 × エンジニアによるハッカソンプログラム

2025年12月21日(土)開催

9:00 - 2025年12月16日 17:00

Matsue 〇
Matsue, Shimane

参加登録

過去のイベント
このイベントは12日前に終了しました。

ようこそ！イベントに参加するには、以下で参加登録をしてください。
大西 圭祐 ketsuke.onishi@relic.co.jp

参加登録

イベントについて

Rubyのまち松江市で、地域の起業家・事業家とエンジニアがチームを組み、起業家の事業アイデアをもとにプロトタイプの開発に挑戦する、実践的な開発プログラムです。

約1.5ヶ月で、エンジニアの技術力と事業家のアイデアを1つにし、アイデアのブラッシュアップからワイヤーフレーム、MVP（最小のプロダクト）の実現まで、一連の開発を進めます。

参加者には、2025年2月15日に実施する「MATSUE Tech-Product Award」にて成果を発見いただけます。

普段のお仕事での開発や個人開発とはまた違った開発体験を楽しみながら、普段使わない技術に挑戦したり、属さない特定のエンジニアや起業家たちとの交流が楽しみましょう！

経験や職種の枠を超えて、松江から明日を長くする事業を！
皆さんの夢をお待ちしています！

【開催期間】
令和7年12月21日〜令和7年2月15日

MATSUE TECH-PRODUCT AWARD 2025

Jump Course starts 2025.12.13

Step Course starts 2025.12.08

Learn More

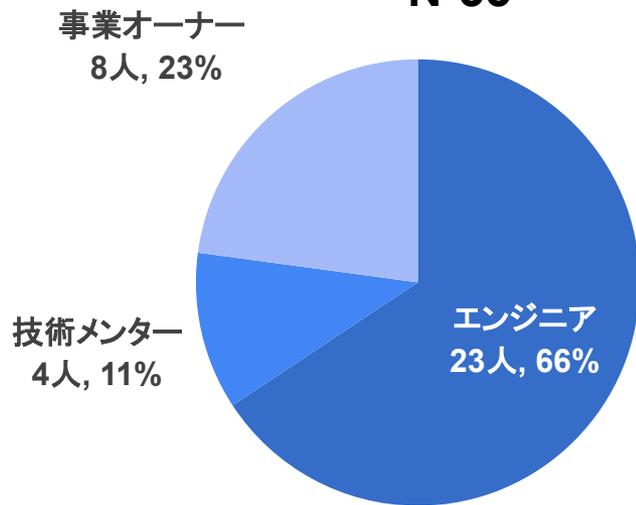
Learn More

Entry now

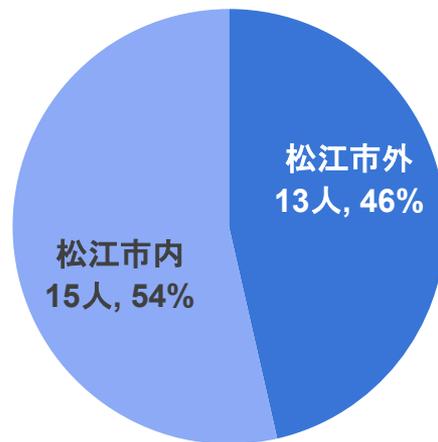
ハッカソン「Future Creative Works」 | 参加者の属性

参加者の役割として66%がエンジニアとなった
参加者の46%が松江市外からの参加となった

役割別参加者人数
N=35



参加者の居住地
N=28



ハッカソン「Future Creative Works」 | キックオフのタイムスケジュール

キックオフでは事業家によるピッチを行い、参加者が開発に参加したいチーム選びを実施

開始時間	終了時間	所要時間	コンテンツ	詳細	担当
12:30	13:00	0:30	受付		Relic
13:00	13:05	0:05	挨拶		松江市
13:05	13:15	0:10	プログラムの説明		Relic
13:15	13:35	0:20	事業家ピッチ：10分 Q&A：7分 バッファ：3分	A	事業家
13:35	13:55	0:20		B	事業家
13:55	14:15	0:20		C	事業家
14:15	14:35	0:20		D	事業家
14:35	14:55	0:20		E	事業家
14:55	15:05	0:10	チーム分け調査 & 休憩		参加者
15:05	15:10	0:05	チーム組成-言語等のすり合わせ		参加者
15:10	15:20	0:10	アイスブレイクゲーム		参加者
15:20	15:25	0:05	中間ピッチの説明		Relic
15:25	15:35	0:10	管理システムの説明・設定		Relic
15:35	15:36	0:01	中締め		Relic

ハッカソン「Future Creative Works」 | チーム編成

キックオフでのチーム組成の結果、5つのチームが各事業アイデアの具体化、開発に着手
エンジニア本人の希望でチームングを行うが、人気のチームにエンジニアが固まることは改善点

Aチーム	事業家2名、エンジニア8名	ローカル小規模宿泊施設向けの直感的に使いやすい マーケティング分析&プラン提案生成AIツール
Bチーム	事業家1名、エンジニア1名	病理診断医の報告書作成業務の改善
Cチーム	事業家3名、エンジニア1名	『可能性』をより身近に 縦型学習動画プラットフォーム 「Think Tok」
Dチーム	事業家1名、エンジニア9名	出会いやつながりを求める人のためのどこでも相席アプリ「Meet」
Eチーム	事業家1名、エンジニア4名	“たんたん”～不登校支援の一翼を担う～

ハッカソン「Future Creative Works」 | 中間発表のタイムスケジュール

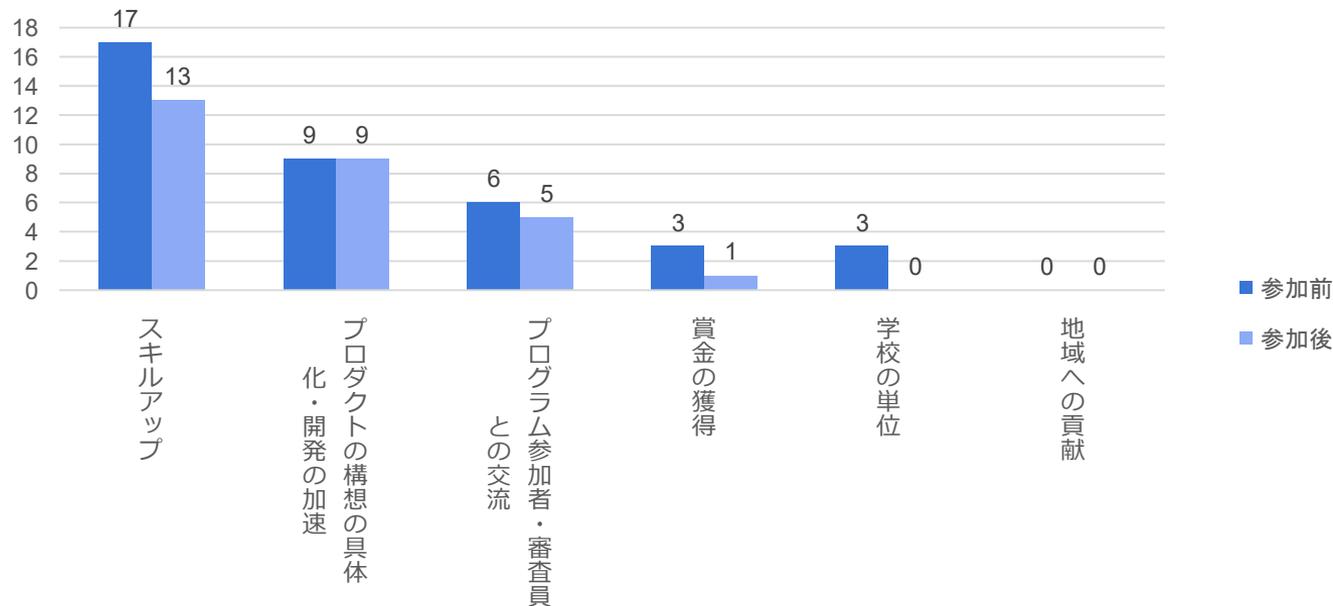
中間発表では各チームの進捗状況の共有と課題などを全体へ共有
技術的な質問や最終発表に向けた相談など、参加者全体で積極的にQ&Aが行われた

開始時間	終了時間	所要時間	コンテンツ	詳細
12:30	13:00	0:30	受付	Relic
13:00	13:10	0:10	中間ピッチの流れの説明	Relic
13:10	13:38	0:28	ピッチ：最大15分 Q&A：最大10分 バッファ：3分	Aチーム
13:38	14:06	0:28		Bチーム
14:06	14:34	0:28		Cチーム
14:34	15:02	0:28		Dチーム
15:02	15:30	0:28		Eチーム
15:30	15:40	0:10		依頼事項について
15:40	15:50	0:10	最終ピッチについての説明	Relic
15:50			チーム活動の再開	各チーム

ハッカソン「Future Creative Works」 | 最終発表後のアンケート結果

プログラム参加時の目的と達成度についての調査の結果、プロダクト構想の具体化については目標を達成した参加者が多いものの、事業家や経験豊富なエンジニアのスキルアップに至らなかった点もあった

参加目的と目的の達成度
N=20

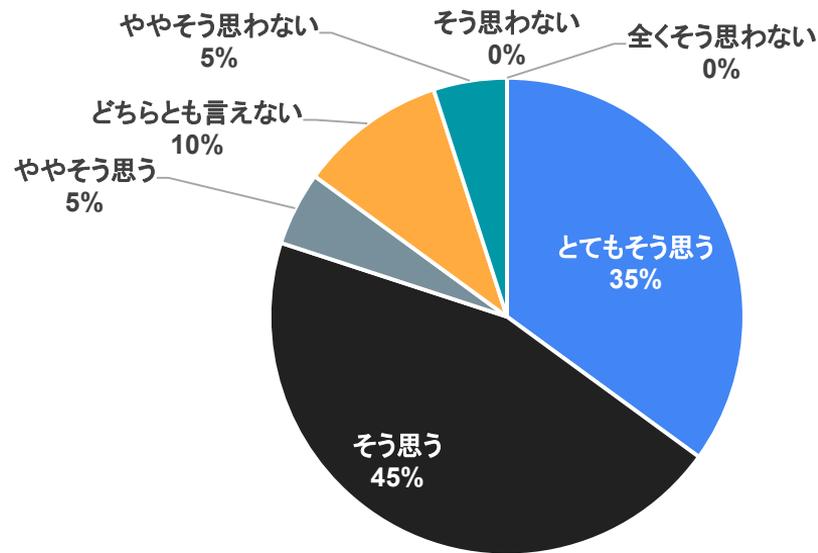


ハッカソン「Future Creative Works」 | 最終発表後のアンケート結果

参加の意義は85%からポジティブな回答が得られた

反対に経験豊富なエンジニアにとってはサポートの負荷も高く、ややネガティブな声も得られた

プログラムの参加が意義のあるものになったか N=20



ハッカソン「Future Creative Works」 | 最終発表後のアンケート結果

どのような理由で意義を感じたか/感じなかったか、に関するフリーコメント 新しい挑戦がスキルアップややりがいに繋がったという声が見られた

実際にワークフレームを作成し、プログラムを作っていくという経験を積めたから

経験のないことに対して挑戦できたため

新しい言語に触れられた

エンジニアとして勉強になった

普段できないチーム開発を行うことができとてもいい経験になりました。

期間限定でプロダクトを作り上げる大変さの反面、達成感や結束感のようなものを感じることができたため

mvp開発が進んだから

自分の目的は達成したため、意義のあるものと思います。

あまり得られるものがなかった。

まだ触れていなかった新しい技術を活用して開発を進めることができたため

エンジニアとしての経験はもちろん、ビジネスサイドの実務としての知見を得られたと思います。

あまり関われなかったため

今後働く上で必ず必要になってくるチームでの活動を通して、自分の役割を把握して自ら動く力が身についたからです。

自分のチームの参加者が会社の人だけだったから

スキルアップや交流を楽しめたから。

これまでプロダクトをチームで作り上げ、さらにピッチをする経験をしたことが無かったので、今回の参加によって、本気で自分のプロダクトと向き合うことができたから。

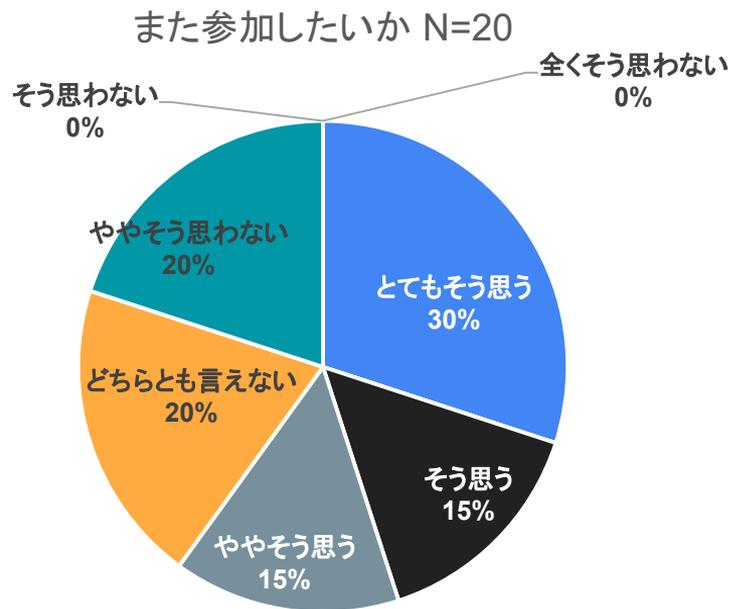
システム開発の流れを学べた

他チームのプレゼンを聴くことで、自分たちに足りない部分に気づけたから。

ハッカソン「Future Creative Works」 | 最終発表後のアンケート結果

約60%の参加者が次回への参加意向を示した

一部の事業者や遠隔からの参加者は次回への参加にやや消極的な回答もあった



分類	課題	対策
参加者募集	松江市以外の参加者の割合が多く、松江のプログラムの意味が少し弱くなってしまった	県内企業の新卒内定者を対象とするなど、県内企業の関与を高められる施策を検討
	学生のテストの時期と被り、進捗が遅くなった	テスト時期と被らないよう調整 テスト時期と被る場合は、問題なく進捗できるか事前に最終確認を行う
チーム組成	チーム毎の人数に偏りがある	チームで用いる言語や開発スコープなど、議論の時間を取るため、事業家との対話ができる時間をローテーションして設ける
最終発表	すでにプロダクトを市場投入しているJumpコースと今回MVP開発をしたStepコースではプロダクトの完成度に差があるため、審査基準への納得感に課題あり	両コースを同じ基準で審査をすべきか検討の余地あり 開発中での工夫など、もう少し開発内容に踏み込んだ観点があっても良さそう
	配信がなく、遠隔のプログラム参加者が最後に参加できない	前もって配信準備を整える

「リ」
ReLic」