



【開催レポート】

ジーズ主催「HACK SONIC」

テクノロジーへの愛を表現するハッカソン

第3回のテーマは、“自己実現”をHACKせよ！



次回スポンサー企業も募集中

IT 関連及びデジタルコンテンツの人材養成スクール・大学・大学院を展開するデジタルハリウッド株式会社（本社：東京都千代田区、代表取締役社長兼 CEO：春名 啓紀、学長：杉山 知之）が運営する、エンジニアと起業の学校『G's』（ジーズ）は、2025年9月5日（金）～9月7日（日）に、エンジニアたちが偏愛を形にして競い合うハッカソン「HACK SONIC」を開催しました。

今回のテーマは「“自己実現”をHACKせよ！」。自分の理想像を可視化するアプリや、習慣化・継続をサポートするためのアプリなど、さまざまな“自己実現”への思いを込めたプロダクトが全国から集まった15組のエンジニアによって開発されました。

プロダクト開発からデモデイまでの模様と、3日間で誕生した多彩な作品の一部を本リリースで紹介します。

■テクノロジーって愛だよな。「HACK SONIC」とは

「HACK SONIC」は、セカイを変えるプロダクトを生み出すエンジニアや起業家を多数輩出してきたジーズが主催する、テクノロジーと偏愛を自由に、かつスピーディに表現するハッカソンです。

テクノロジーで愛を伝える人、テクノロジーそのものを愛する人、テクノロジーに込められた愛を形にする人。





そんな GEEK たちが集い、爆速開発に挑むお祭りを 9 月 5 日(金)～9 月 7 日(日)の 3 日間で開催しました。

第 3 回のテーマは、「”自己実現”を HACK せよ！」。

エントリーした総勢 15 組 23 名のエンジニアが、テクノロジーを武器に自己実現をアップデートするプロダクトを開発し競い合いました。

■開催概要

【ハッカソン期間】

2025 年 9 月 5 日(金) 19:30 → 9 月 7 日(日) 20:00

- ・09/05(金) DAY1 オリエンテーション デイ
- ・09/06(土) DAY2 ハックデイ
- ・09/07(日) DAY3 デモデイ

【主催】

G's(ジーズ)

【スポンサー】

株式会社ベネッセコーポレーション

【公式 Web サイト】

<https://g-s.dev/hacksonic/>

■オリエンテーションデイ

今回の「HACK SONIC」は、全国各地から現地参加(ジーズ東京)・オンライン参加合わせて、全 15 組(チーム 7 組、個人 8 名)が参加。

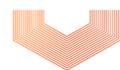
冒頭では参加者全員が自己紹介を行い、それぞれの“自己実現”にまつわるエピソードや開発への意気込みをお話頂きました。

会場装飾は「サイバー&アウトロー」をテーマに大胆に演出。メインビジュアルをあしらったノベルティも配布され、非日常のムードが士気をさらに押し上げました。



■ハックデイ～デモデイ

2 日目はハックデイ。基本的にはそれぞれのチームで開発に集中する日となりますが、専用 Slack や Zoom を活用し、参加者同士で進捗・情報共有などのコミュニケーションが行われました。





迎えた3日目のデモデイでは、各チームが5分間のプレゼン+デモと審査員との質疑に臨み、それぞれの自己実現への思いや解釈を多様な形で提示。過去の自分との対話で原体験を掘り起こすアプリ、行動目標を視界に固定して継続をサポートする設計、水やり×IoTで“感情的なごほうび”を返す習慣化デバイス、最初の一步だけに寄り添うミニマル設計など、自己実現を“すぐ動ける導線”に落とし込む工夫が会場を沸かせました。



《審査員(敬称略)》

- ・株式会社スタメン 代表取締役社長／大西 泰平
- ・芸術家／松岡 智子
- ・株式会社ベネッセコーポレーション 常務執行役員 大学・社会人カンパニー長／藤井 雅徳
- ・株式会社ベネッセコーポレーション 執行役員 兼 大学・社会人カンパニー 副カンパニー長／飯田 智紀
- ・エンジニア G's FUKUOKA 主任講師／大杉 太郎

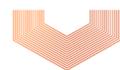
《上位入賞プロダクト》

Benesse 賞 チーム「遠隔お酌」

アプリ名 未来絵

“よりよく生きる未来”を、約10秒で行動計画に落とし込むアプリ。中心目標を入力すると、MBTIなどの個人特性とマンダラートの枠組みを掛け合わせて行動項目を自動展開。生成された「未来の絵」をスマホ壁紙として常時可視化し、LINEからのメッセージで日々の行動を後押しします。登壇者自身の実体験として、壁紙は「1日約50回目に入る」導線となり、数値や期日まで含む具体アクションが行動へつなぐと強調されました。

(審査員コメント要旨)





文字情報だけでは描きづらい“あるべき状態”を、短時間で具体像として返す発想が秀逸。自己実現の文脈で活用イメージが鮮明だった点を評価。



第3位 チーム「エモさ探求会」

アプリ名 AQUASYNQ

「日常の小さな営みが自己実現の芽になる」という仮説を、植物への水やりで検証。ひと吹きの給水をトリガーに、三色 LED・LINE 通知・擬人化ディスプレイが連動し、行動に対して“エモい反応”という感情的な報酬を即時に返します。水分量が下がると「水ちょうだい」とリクエスト、給水後は色やメッセージでポジティブに応答。水やりを通じた感情フィードバックを、他の習慣にも横展開できる可能性を示しました。

(審査員コメント要旨)

自己実現への解釈を“物理アプローチ”で現実に落とし込んだ点が光る。好きな技術を組み合わせて体験に仕立てた姿勢も好印象。



第2位 片山 椋

アプリ名 Kyosh(キョッシュ)

「やりたいけど主催は重い」「需要があるかわからない」をワンタップの“挙手”に還元。テンプレに一文を入れて URL を共有すると、必要人数や参加表明が見える化。十分に集まれば開催、集まらなければ開催しない—賛同者間で責任を分散し、“最初の一步”の心理的ハードルを下げます。OGP 画像の見せ方で拡散性を高め、コミュニティ限定のタイムラインにより社内などクローズドでも活用可能です。

(審査員コメント要旨)

“ゆるい募集”と本開催の間を埋める解像度が高い。ユーザーペインに対し機能が的確で、使われるイメージが具体的に湧く。





第 1 位 チーム「Jibun Compass」

アプリ名 Little My

ユーザーの子ども時代の自分をアバター化。着信 UI から“過去の自分”との対話が始まり、子ども時代の夢や求めていたものを丁寧に掘り起こします。会話は一度きりで終わらず、繰り返しの深掘りを通じて「明日からの一歩」や学ぶべき講座の提案まで提示。アバターは日常の相棒＝メンターとして寄り添い、ブレーキを踏みがちな年代にも再出発のきっかけを与える体験を提示しました。

(審査員コメント要旨)

“過去の自分と向き合う”着想と UI が強く心を掴む。使ってみたいと思わせる説得力のあるプレゼンだった。



《審査総評要旨》

「短期間ながら工夫を凝らし、プロダクトに注いだ熱量がしっかり伝わるプレゼンばかりだった。AI を使いこなしつつ、LINE bot のような身近な仕組みを組み合わせた見せ方も印象的。AI の使い方自体も来年にはまた大きく変わっているだろう。受賞に至らなかった作品も含め、可処分時間のハックやフロー状態を支える発想など多彩で、自己実現を広くとらえた挑戦が揃った。日常の小さな困りごとから大きなテーマまで、43 時間本気で向き合った熱気が伝わってくる時間だった。

参加者からは、「それぞれにとっての学びや成果が見られる有意義で楽しいイベントだった」「短期間で企画を考え、モノを作り、発表できる機会が少なくなっているの、ハッカソンを通じてそれを楽しめた」といった感想が寄せられ、エンジニアが本気のモノづくりを熱く楽しむ様子が印象的な 3 日間となりました。

■「HACK SONIC」はスポンサーを募集しています

HACK SONIC は年に 2 回の定期開催をしております。(次回は 2026 年 2 月に開催予定)





開発テーマの決定ならびに事業化への交渉が可能な GOLD スポンサー、エンジニアの自由なモノづくりへの応援や自社エンジニアの技術力アピールができる SILVER スポンサー、ロゴ掲載等で自社の PR ができる BRONZE スポンサーなど、スポンサーメニューをご用意しています。
その他、企業様のニーズに合わせてのご提案も可能ですので、テクノロジーの愛を表現する HACK SONIC へのご共感、一緒に盛り上げて頂ける企業をお待ちしています。

お問い合わせ : tokyo@g-s.dev

件名に「ハッカソン問い合わせ」とご記入いただき、お送りください。

【G's(ジーズ)について】 (旧 G's ACADEMY)

<https://g-s.dev/>

テクノロジーを乗り越え、自らの手で創る。

自らの行動で人を動かし、セカイを変える

そんな、セカイをあきらめない GEEK たちが「学び、つながり、動き出せる場所」を自らの手で作り続ける、社会人のための教育機関です。



卒業生の約 80% が起業またはベンチャー就職を志望し、これまでに 116 社のスタートアップが誕生、資金調達総額は 161 億円を突破しています(2025 年 9 月現在)。

また、多くの起業志望者に対応すべく、最大 500 万円までの投資が可能なインキュベーター機関「D ROCKETS」を設立。起業家とエンジニアの化学反応を引き起こし「セカイを変えるようなサービスを日本から生み出すこと」に貢献しています。

なお、運営母体であるデジタルハリウッド大学では、大学発ベンチャーの設立数が全国 15 位(令和 6 年度大学発ベンチャー調査(経済産業省)より)となっており、多数の起業家を輩出しています。

【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室 : 川村

mail:press@dhw.co.jp

TEL : 03-5289-9241

デジタルハリウッド公式サイト : <https://www.dhw.co.jp/>

過去のプレスリリース : <https://www.dhw.co.jp/pr/release>

