

第1回NRIハッカソン Hack For “Work Design”

新しい出会いと発想が イノベーションを実現する人材をつくる

主催：野村総合研究所 情報技術本部・ITアーキテクチャーコンサルティング部（開催時）

開催日：2014年3月1日 アイディアソン、3月8日、9日 ハッカソン（いずれも東京）

従来型の受託開発に起因してか、近年のSI業界のエンジニアは元気がない、内向的で指示待ち、という声が聞かれる。野村総合研究所（NRI）では、業務アプリケーション部門から基盤技術部門までさまざまなエンジニアがいるが、お客様に接する機会が少なくなりがちで技術部門で特にそうした傾向が強い。しかし、ITの世界ではエンジニアから生まれるイノベーションほど大きな変化をもたらすものはない。技術部門のエンジニアの活性化は、組織としてイノベーションを推進するきっかけになるのではないかと。NRI初の外部人材を交えた公募型ハッカソンは、こうした問題意識から生まれた。

■テーマは、わくわくする働き方「Work Design」

ハッカソンは通常、エンジニアが集まって、チームあるいは1人で何らかのソフトウェアを短期間につくり上げる。しかし、同じタイプの人材が集まっても新しい発想は出にくい。多種多様な人間が集まることで、面白くて、1人では思いつかないものをつくり出すことができる。また、「自分ごと」として問題設定できるようなテーマであれば、アイデア段階で、より具体的に納得のいくものが生まれやすくなる。今回は、働いた経験のある人ならば、誰もが何かを想起しやすいテーマを設定した。参加者にも多様性を持たせ、デザイナー、プランナー、エンジニアの総勢55人が集まった。参加者は公募したため、大半が初顔合わせとなった。

■アイデアソンに半日を費やしコンセプトをつくる

初日のアイデアソンでは、つくりたいもののイメージを固め、紙面上でプロトタイプまでつくるというプロセスを、時間をかけて丁寧に行った。一人

ひとりがテーマから想起することを書き出し、つくりたいものをイメージする。その後、ペアでのブレインストーミングを経て、さらにブラッシュアップする。個人から出てきたこうしたアイデアは総数200を超えた。その中から投票で選ばれた9つをハッカソンでつくることになった。コンセプトを詳細化する段階では、UX/UIデザインの考え方を取り入れている。エンジニアにありがちな、自分がつくりたいものをつくるという発想ではなく、利用者の視点に立ったものづくりの姿勢を大切にもらった。

■高いレベルの作品が多く出揃ったハッカソン

今回は数社の協賛企業の協力も得られ、最新ガジェットや技術を取り入れたハッカソンを実現できた。どのチームも複数の技術を組み合わせたレベルの高い作品づくりに励み、夜通し開発したチームもいくつかあったほどである。3分という短い時間でありながら、実演やユーモアを交え、チームごとに工夫したプレゼンテーションを行った。参加者全員が達成感に満ち、コンセプト的、技術的ともにレベルの高い作品であった。ハッカソンの場合、参加者自らが率先して取り組まなければ良い作品は生まれない。イノベーションはまさにこうした中から生まれるのではないだろうか。なお、審査結果など開催レポートを、以下のWebサイトで公開している。

<http://www.nri-aitd.com/201403hackathon/report.html>

本イベントについてのお問い合わせは下記へ

IT基盤HRM部 遠藤恵

電話：045-336-7916

電子メール：m1-endou@nri.co.jp