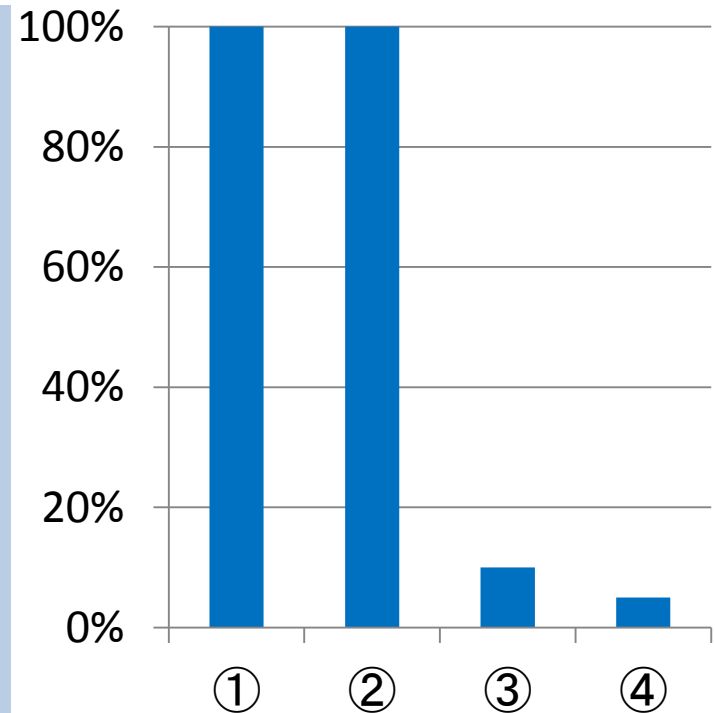


チームで立てた目標及び到達度

- ①動くものを作る
- ②地点Aに入るものを作る
- ③3地点とも到達するものを作る
- ④3位以内入賞



モデル設計の指針

- ①大胆かつスマートに！
- ②無駄な処理を無くし必要最低限に！

チーム開発実習で取り組んだ内容

Scrumによる開発の効率化