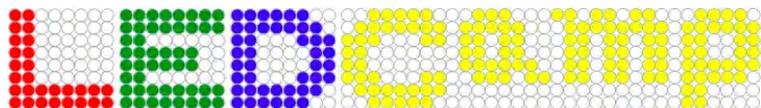


参加者アンケート 集計結果

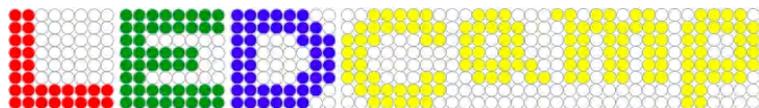
LED-Camp実行委員会

led-camp@swest.toppers.jp



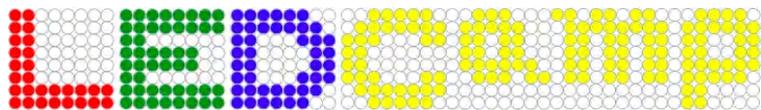
本資料の概要 [1/2]

- 2016年8月22日～25日に実施したLED-Camp4 (4th Learning Embedded software Development Camp) の参加者に対して実施したアンケートの集計結果
- 実施日：8月22日(月)～25日(木)
 - 基本的に各日の実習終了後（全5回）
- アンケートの形式
 - OSSのWebアンケートシステム「LimeSurvey」を用いたWebブラウザから入力する多肢選択/自由記述の形式



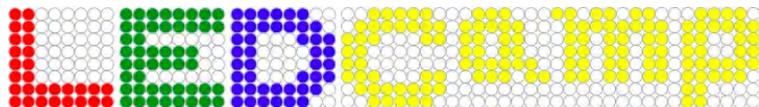
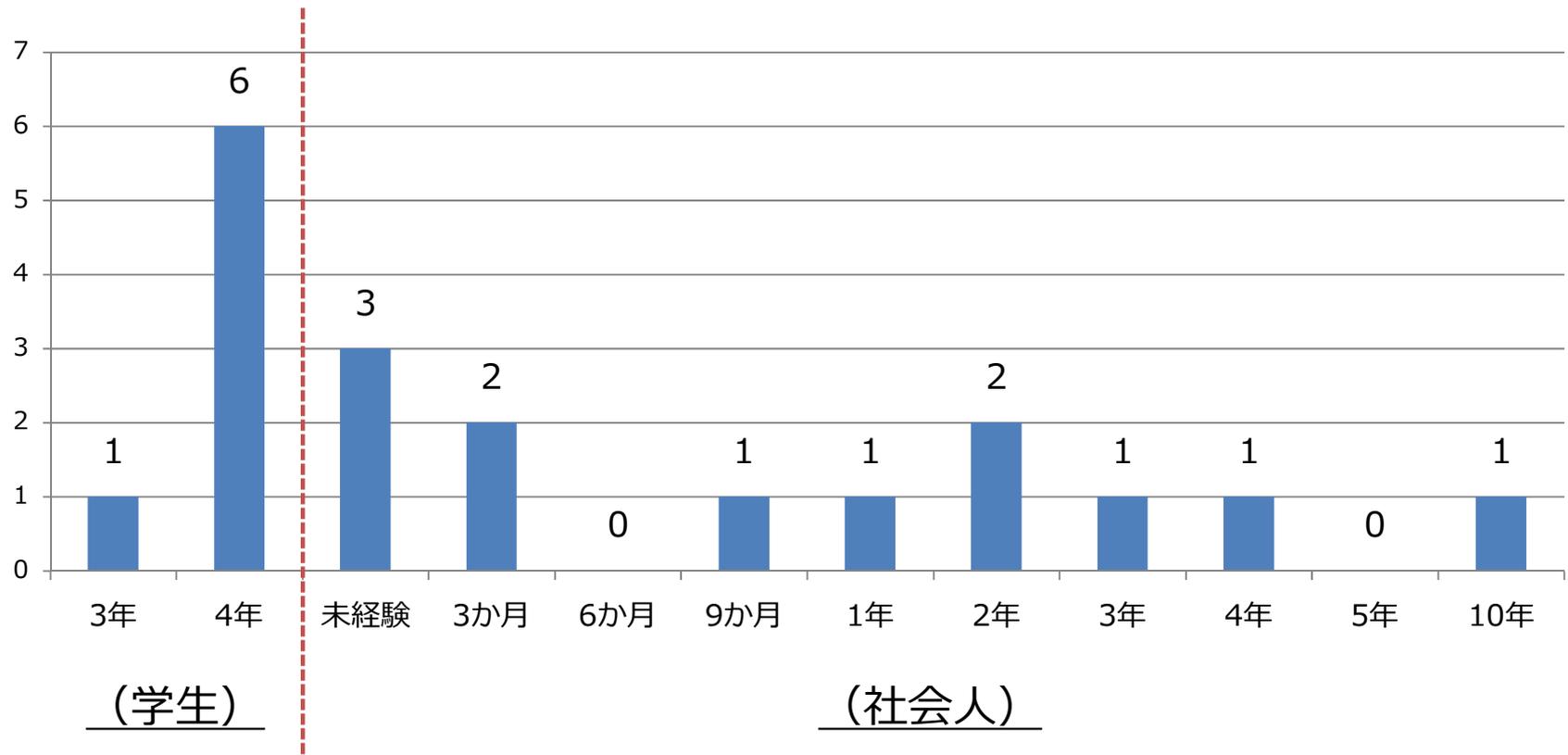
本資料の概要 [2/2]

- アンケートの目的
 - 実習の各項目に対する参加者の満足度の調査
 - LED-Camp4実習内容の教育効果の測定
 - 次回以降や他の教育企画の実施に向けた検討材料の獲得
- 自由記入欄の回答は、ほぼ原文のまま掲載
 - 誤記と思われる箇所や漢字変換は修正
 - 自由記入欄のうち類似のものはまとめて掲載



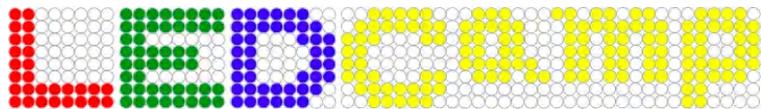
回答者の分布

- 参加者数（回答数）：19名
 - （内訳）学生7名、社会人12名



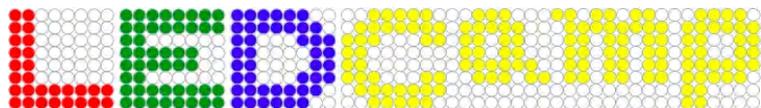
アンケート項目

1. ご自身について
2. 事前学習について
3. 「チームビルディング」について
4. 「アジャイル開発」について
5. 「ロジカルシンキング」について
6. 「モデル駆動開発」について
7. 「チーム開発」について
8. 運営・実習環境について
9. 「ふりかえりと成果発表」について
10. LED-Campの教育目標について
11. LED-Camp全体について



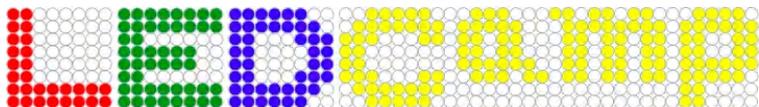
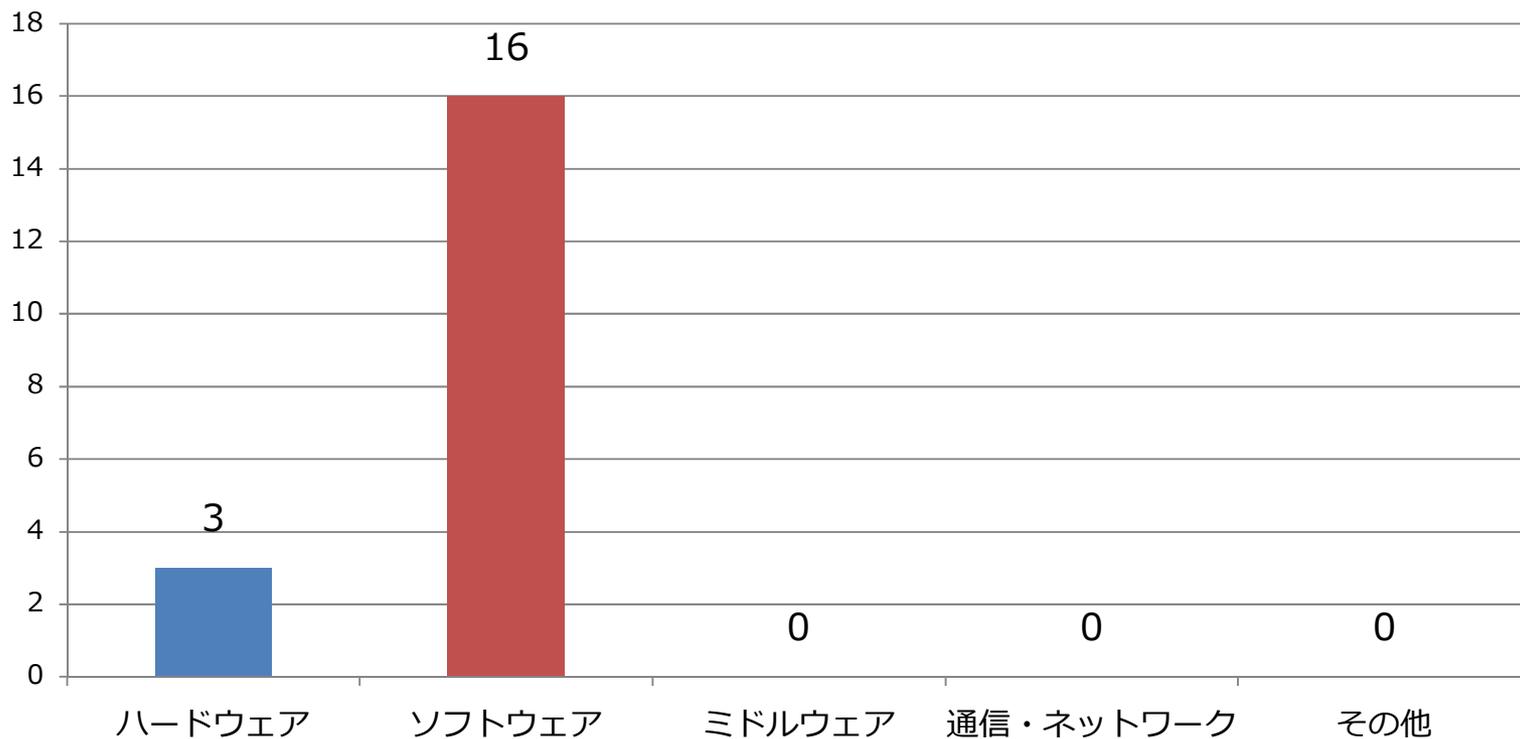
1. ご自身について

- あなたの専門分野または担当分野は何ですか？
- LED-Campの開催情報をどのように知りましたか？
- LED-Campに参加しようと思った目的は何ですか？
ご自由にお書き下さい。
- LED-Camp以前に、このような組込み分野の実習に参加されたことはありますか？
参加されたことがある場合、それはどのような実習でしたか？
差支えのない範囲でお答え下さい。



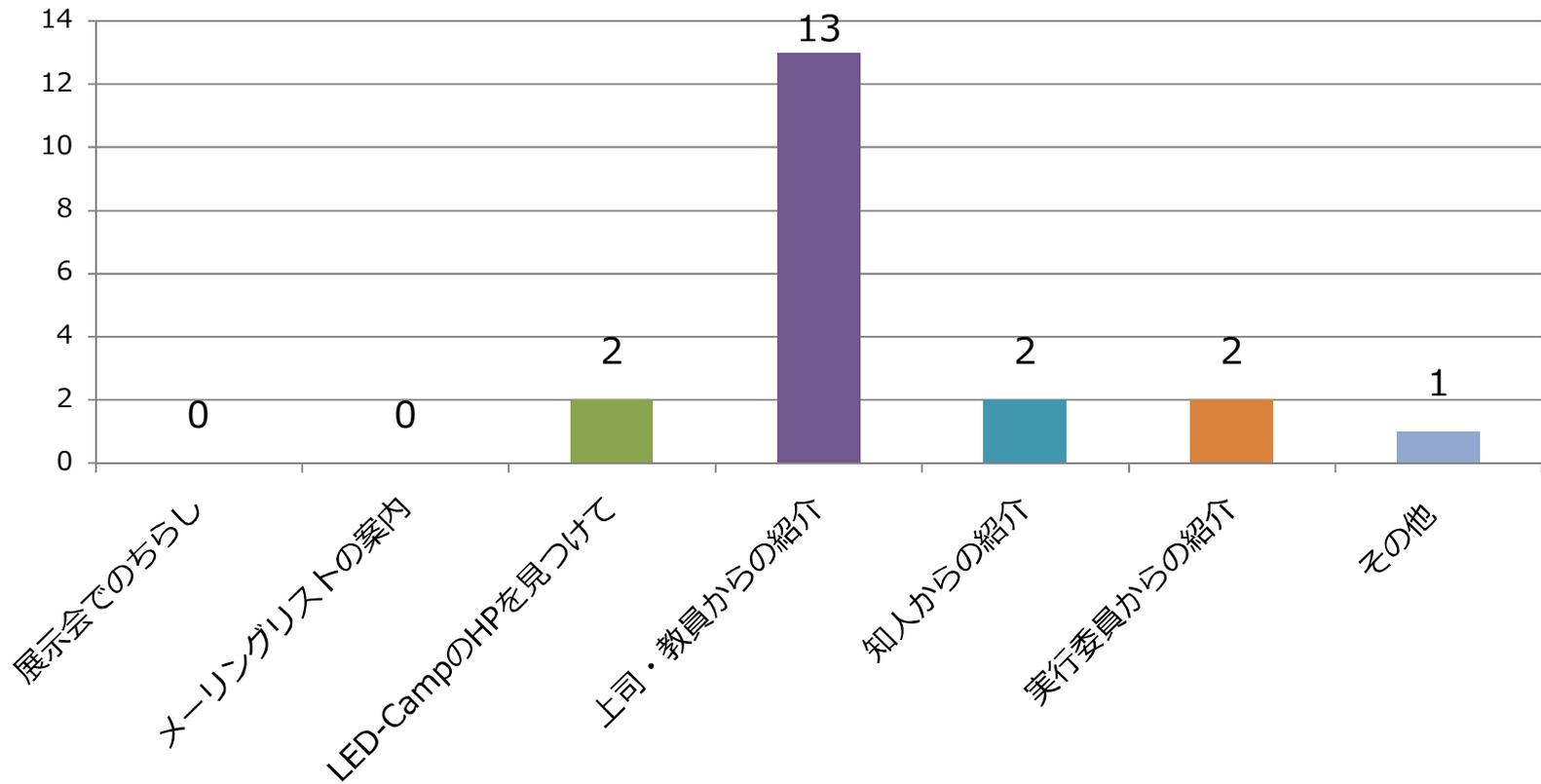
1. ご自身について

あなたの専門分野または担当分野は何ですか？



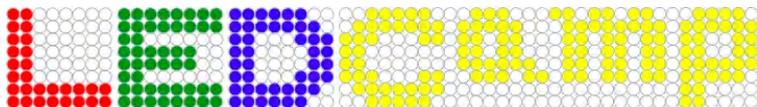
1. ご自身について

LED-Campの開催情報をどのように知りましたか？



「その他」のご意見

- ・ ChangeVisionさんからの紹介

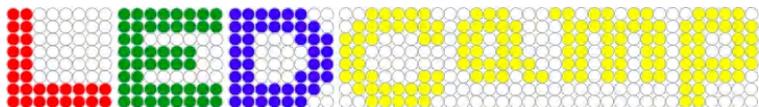


1. ご自身について

LED-Campに参加しようと思った目的は何ですか？
ご自由にお書き下さい。[2/3]

「チーム開発の経験・他組織との交流」を目的とす回答

- 他の企業や学生の方と一緒に開発できることが面白そうだと感じたため。
- 自社以外の方との交流が持てるため
- 会社外の組み込み初学者と触れ合うことで高めあえると思ったから
- 参加しているプロジェクト（robocup）の成長や引き継ぎの助けになると思ったから
- 開発の仕方や、実際に働いている方の話を聞ける良い機会だと思ったから。
- チーム開発の手法や知識を学びたいから
- チームでの開発を経験するため。
- チーム開発とはどのようなものかを知りたかったから。
- チームを作ったのの開発に関わり始めたため。



1. ご自身について

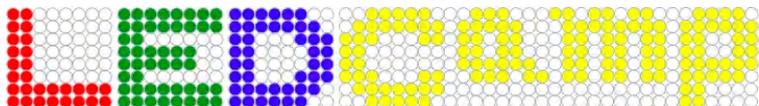
LED-Campに参加しようと思った目的は何ですか？
ご自由にお書き下さい。[3/3]

「情報系の勉強・自己研鑽」を目的とするご回答

- 学生時代の専攻が情報系でなかったため、少しでも知識をつける機会があれば積極的に参加したいと思ったから。
- IoT技術を身に付け、今後の学校の研究に役立てたかったため。
- 自身の強みとなる技術を身につけたかったため
- 技術力の向上

上記以外を目的とするご回答

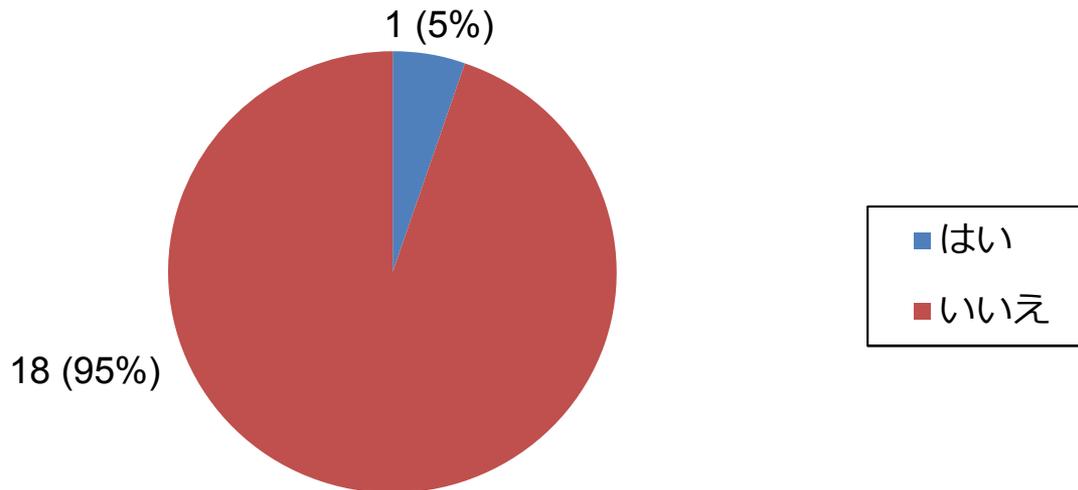
- ルンバを愛でるため。
- お掃除ロボットについて興味があったから
- 行けと言われたから
- ソフトでハードを動かすことが好きだから。



1. ご自身について

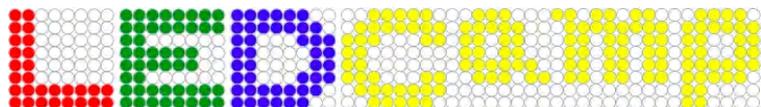
LED-Camp以前に、このような組込み分野の実習に参加されたことはありますか？

参加されたことがある場合、それはどのような実習でしたか？
差支えのない範囲でお答え下さい。



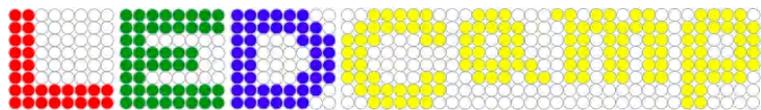
「はい」のご意見

- 四輪駆動のミニカーをリモコンで操作する + 音声を流す



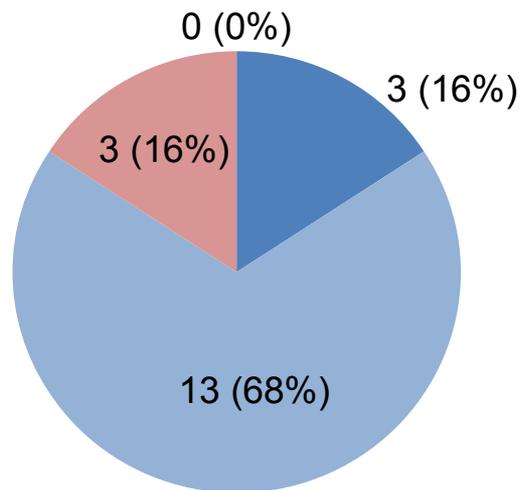
2. 事前学習について

- 事前学習テキスト「チームビルディングの理論と実践」の内容は理解できましたか？
- 事前学習テキスト「みんなでScrum!!!!!!」の内容は理解できましたか？
- 事前学習テキスト「ロジカルシンキング入門」の内容は理解できましたか？
- 事前学習テキスト「これだけ覚えれば大丈夫！ LED-Campで使うUML」の内容は理解できましたか？
- 事前学習テキスト「モデル駆動開発」の内容は理解できましたか？
- 事前学習全体（テキスト、環境構築、チュートリアル）を通して、分かり難かった箇所やよく分からなかった箇所がありましたら教えてください。（自由記述）

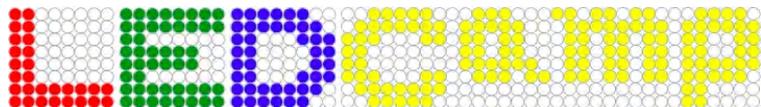


2. 事前学習について

事前学習テキスト「チームビルディングの理論と実践」の内容は理解できましたか？

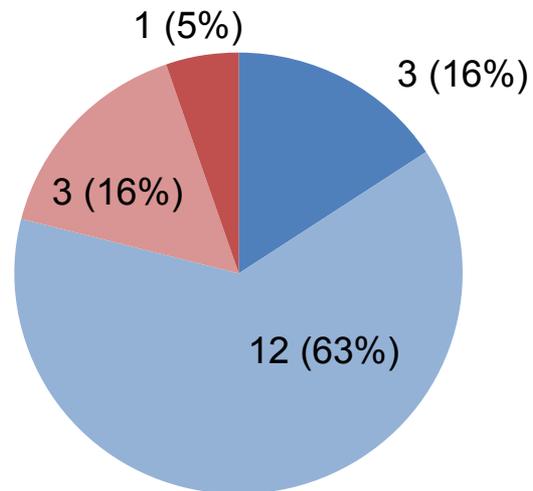


- よく理解できた
- まあまあ理解できた
- あまり理解できなかった
- ほとんど理解できなかった

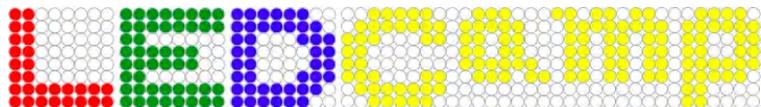


2. 事前学習について

事前学習テキスト「みんなでScrum!!!!!!」の内容は理解できましたか？

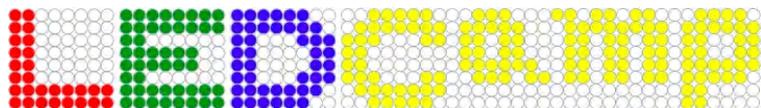
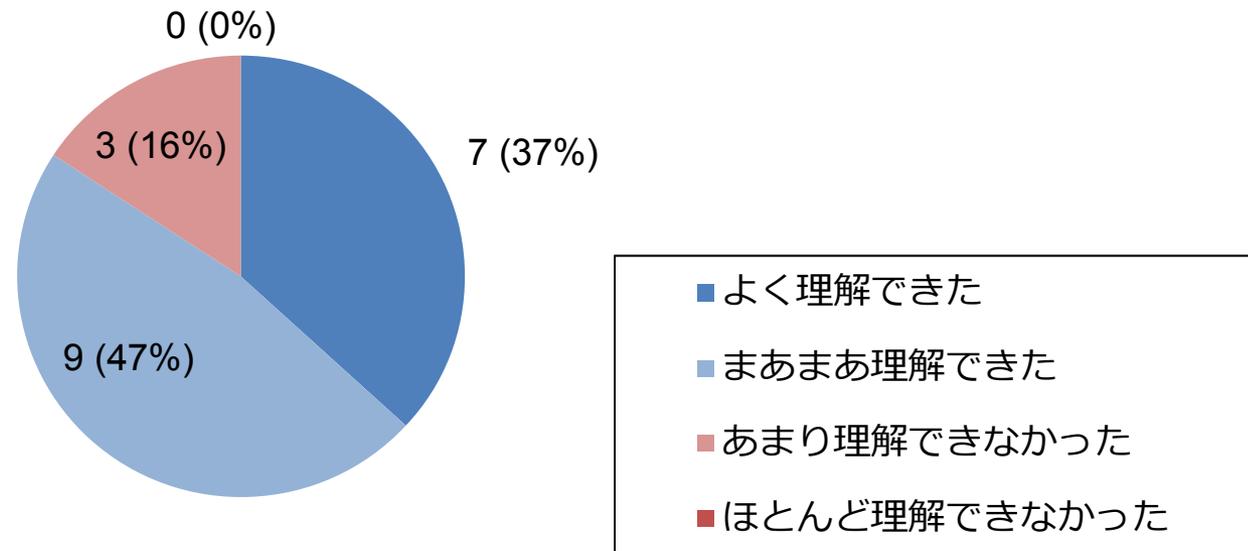


- よく理解できた
- まあまあ理解できた
- あまり理解できなかった
- ほとんど理解できなかった



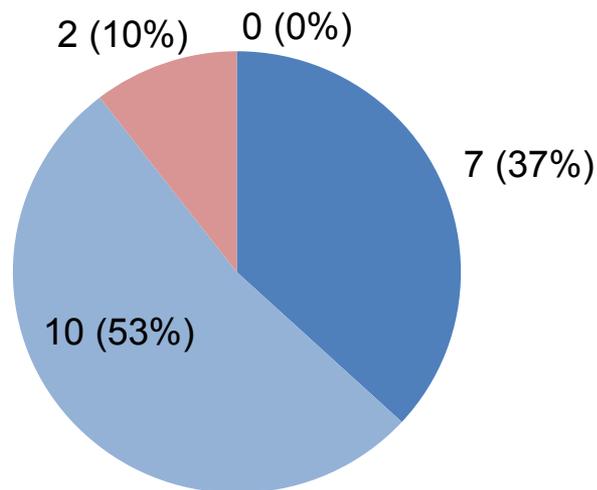
2. 事前学習について

事前学習テキスト「ロジカルシンキング入門」の内容は理解できましたか？

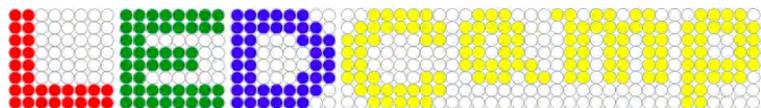


2. 事前学習について

事前学習テキスト「これだけ覚えれば大丈夫！ LED-Campで使うUML」の内容は理解できましたか？

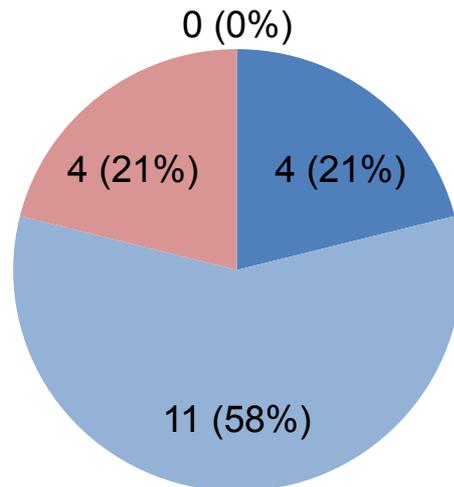


- よく理解できた
- まあまあ理解できた
- あまり理解できなかった
- ほとんど理解できなかった

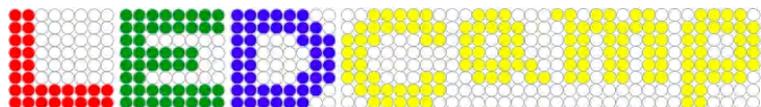


2. 事前学習について

事前学習テキスト「モデル駆動開発」の内容は理解できましたか？



- よく理解できた
- まあまあ理解できた
- あまり理解できなかった
- ほとんど理解できなかった



2. 事前学習について

事前学習全体（テキスト、環境構築、チュートリアル）を通して、
分かり難かった箇所やよく分からなかった箇所がありましたら
教えて下さい。（自由記述） [1/2]

全般に関すること

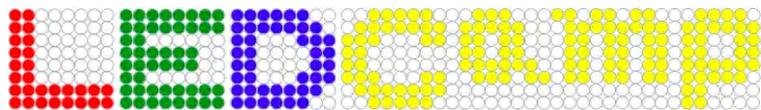
- よく失敗するポイントがまとめられているとよいと思いました。

アジャイル開発に関すること

- Scrumの言葉や定義が体験してみないと、わからないと感じました。具体的には、見積もりや実績の尺度です。

環境構築に関すること

- そもそもpythonのインストールや、そのpathを通すあたりについての知識が必要だったが、説明がなかった点。
- python2を使うという告知だったがprint文ではなく関数表記になっている箇所の説明が欲しかった(ソースを読んで何とか理解できました)

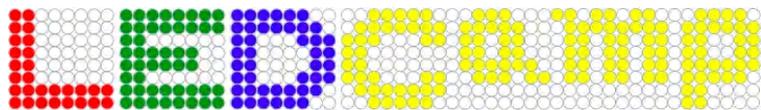


2. 事前学習について

事前学習全体（テキスト、環境構築、チュートリアル）を通して、
分かり難かった箇所やよく分からなかった箇所がありましたら
教えて下さい。（自由記述） [\[2/2\]](#)

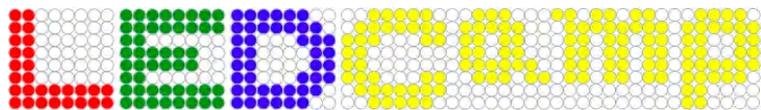
チュートリアルに関すること

- MDDのチュートリアルでスクショに書いてあるコードと本文中に書いてあるコードが違ったりしていて少し混乱した。
- MDDチュートリアルのメンバ関数の命名が実際のコードとモデルで一致していない部分があった。
- チュートリアルを行う際に、自動生成したソースコードを格納するフォルダを具体的に書いてほしかった
- MDDチュートリアルにおいて、コードの生成方法の細かい説明が不足していると感じた。



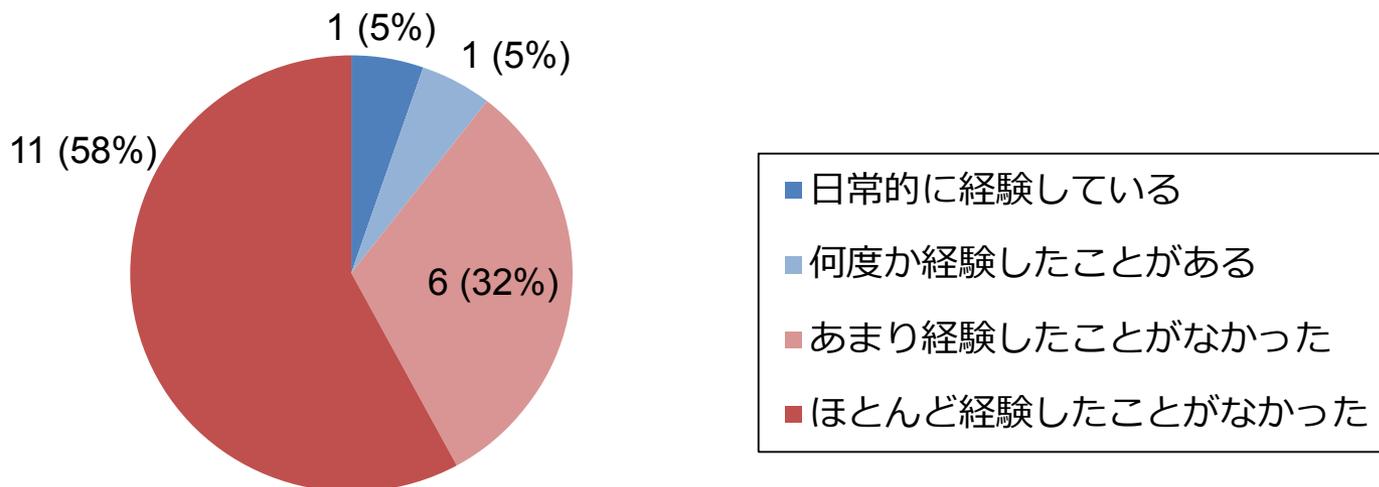
3. 「チームビルディング」について

- LED-Campの参加以前に、チームビルディングに取り組んだ経験はありましたか？
- 「チームビルディングの理論と実践」の講義は理解できましたか？
- 「チームビルディングの理論と実践」の合宿当日の演習は意欲的に取り組めましたか？
- チームビルディングの講義と演習は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？
- 本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？
- 本セッションの講義時間は適切でしたか？



3. 「チームビルディング」について

LED-Campの参加以前に、チームビルディングに取り組んだ経験はありましたか？

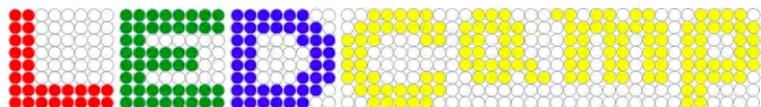


「経験したことがなかった」のご意見

- やったことがなかったが、実際にやってみると楽しかった。
- チームビルディングを学ぶ経験ははじめてだったので、難しかったです。
- チーム分けの方法を全員で話し合っ決めて決めるということを経験したので勉強になりました。

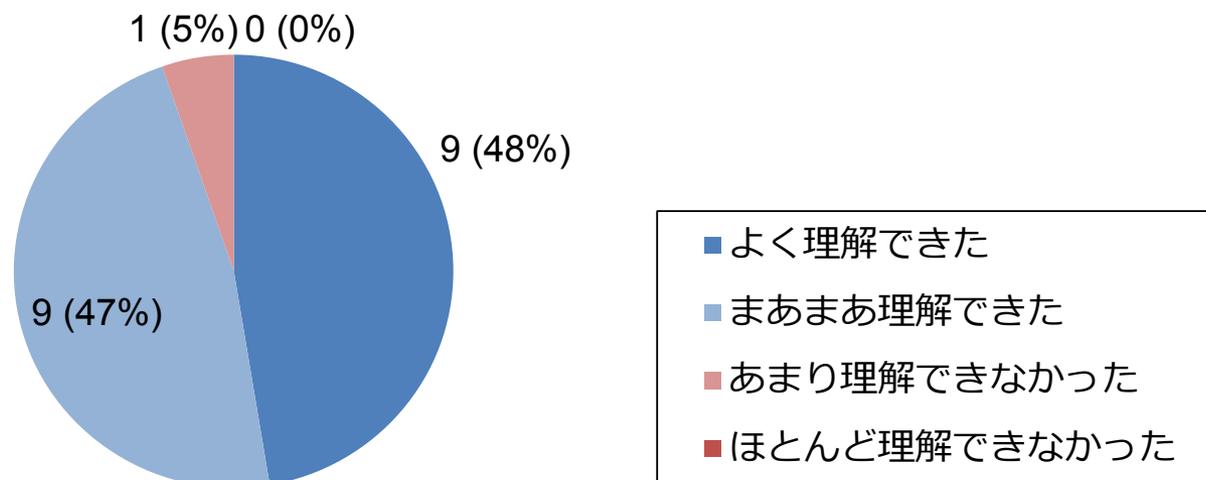
「何度か経験したことがある」のご意見

- 新人研修2 + 学校で1度



3. 「チームビルディング」について

「チームビルディングの理論と実践」の講義は理解できましたか？

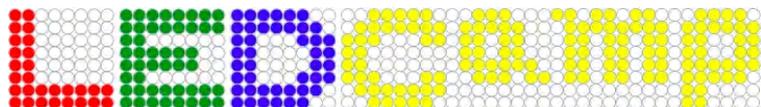


「理解できた」のご意見

- スキルの開示+最適なチームメンバーの選定、というイメージでもっとぎすぎすした感じをイメージしていた。

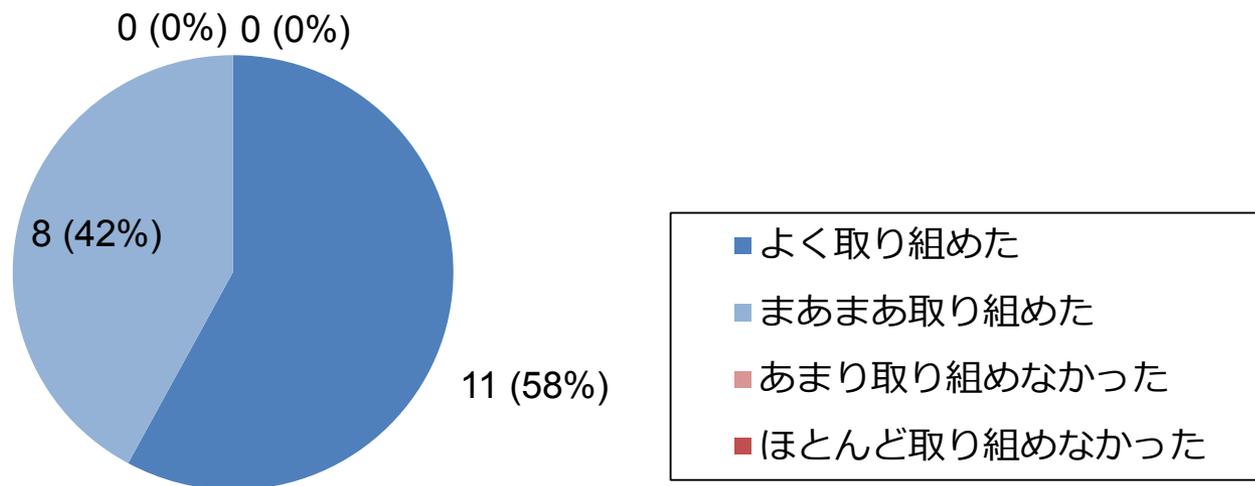
「あまり理解できなかった」のご意見

- 一朝一夕に習得できる内容ではないと思いますので、今後勉強をしていきたいと思います。



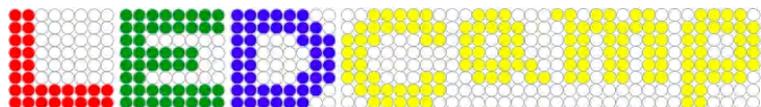
3. 「チームビルディング」について

「チームビルディングの理論と実践」の合宿当日の演習は意欲的に取り組めましたか？ [1/2]



「よく取り組めた」のご意見

- 何回も繰り返して積極的に聞くことを意識してやることはあまりないので、楽しくモチベーション高く取り組むことが出来た。



3. 「チームビルディング」について

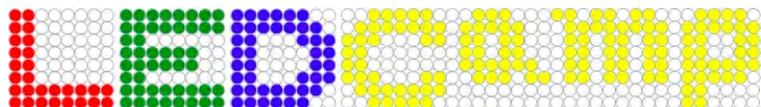
「チームビルディングの理論と実践」の合宿当日の演習は意欲的に取り組めましたか？ [2/2]

「よく取り組めた」のご意見

- 笑いありでとても楽しく取り組めて、モチベーションが高かった。
- 実践では皆さんの意思で決める形であり、意思決定プロセスが興味深いと感じた。
- 作るテーマは事前に分かった方が進めやすい。
- 各演習の目標がはっきりしていたためモチベーションが保ちやすかったです。

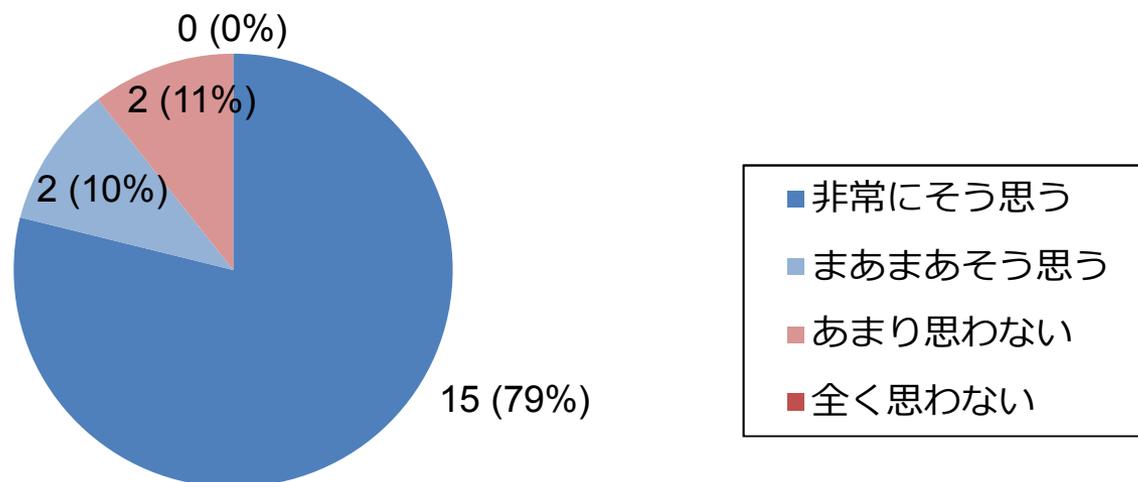
「まあまあ取り組めた」のご意見

- 若い方に負けないように頑張りたいです。



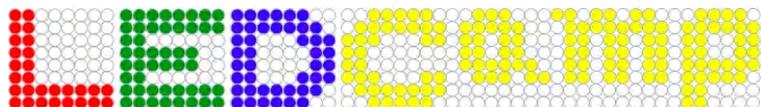
3. 「チームビルディング」について

チームビルディングの講義と演習は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [1/3]



「非常にそう思う」のご意見

- 複数メンバーでの大規模開発では、バラバラに活動するより統制が取りやすいと感じ、今後に活かせると考えたため
- 多数決ではなく、全員がいいと思える方法をとることの大切さ、を学べた。

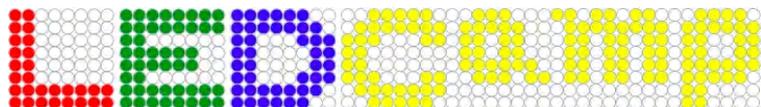


3. 「チームビルディング」について

チームビルディングの講義と演習は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [2/3]

「非常にそう思う」のご意見

- リレーションを0から構築することは機会がなかなか限られるので貴重な体験になったため。
- プロジェクトを行う上で、関係が大切であるから。
- ペン回しの時に教えてもらう側だったが、理解が難しい中でも熱意を見せたことで根気よく教えていただいた。「本気」で取り組むことが大切だと感じた
- 相手に興味を持ったり積極性を持つことが少しでもコミュニケーションをとる上で重要なのだと思ったから。
- 今後自分がリーダー等になって、チーム構築を行う際に今回学んだことを生かせると感じたため
- 今まで大学の講義ではこういったことは習わなかったので、今回の講義は自分にとって非常に有意義なものでした。
- 業務で技術よりも人間性の方が重要だと思うことが多いので。
- レクリエーションを通して、チームビルディングにおけるコミュニケーションの大切さを学ぶことができた。



3. 「チームビルディング」について

チームビルディングの講義と演習は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [3/3]

「非常にそう思う」のご意見

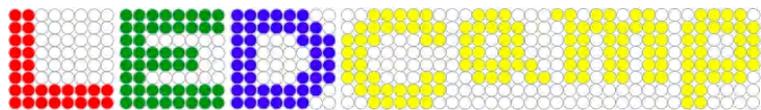
- 実戦形式で学ぶことによって、テキスト等では分かりにくかったところも理解することができた。
- これから開発を一緒にする人のことを知ることができた
- 初めての方との接し方の軸を養われたと思えた。
- 今後、企業に入ってから役立ちそうだと感じたので。
- 実際に仕事に生かせそうな内容であったため。

「まあまあそう思う」のご意見

- 知見を持っていない内容であったため。
- KPTなど意識してできていなかったため

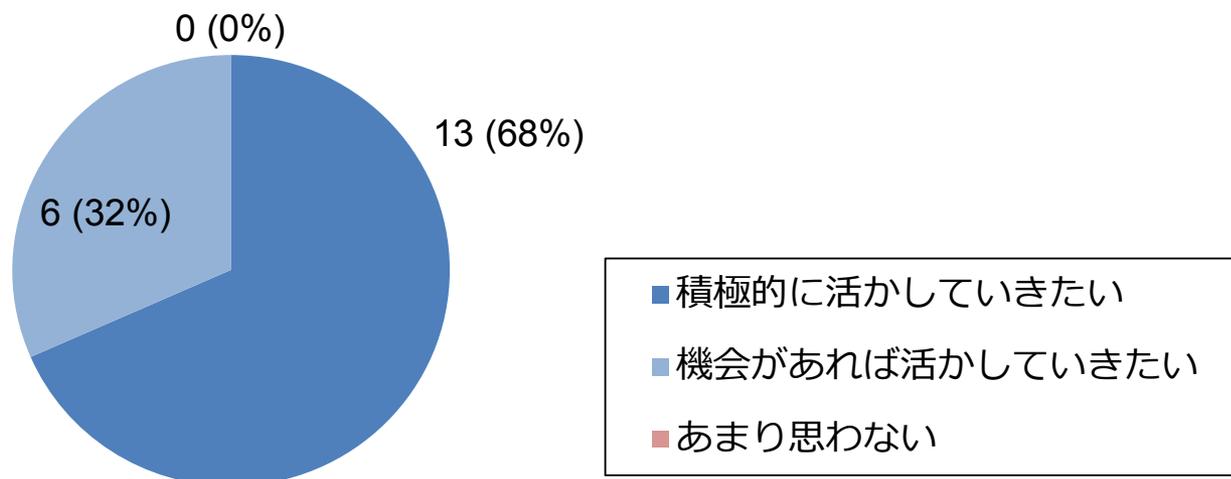
「あまり思わない」のご意見

- 結局ランダムにチームを作るので、事前に行ったものが何かしらの影響を与えたとはあまり思えないから。
- 目的があいまいで考えにくいと感じることがあった。



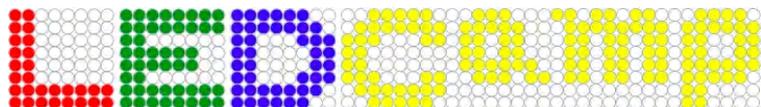
3. 「チームビルディング」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [1/3]



「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 複数メンバーでの大規模開発では、バラバラに活動するより統制が取りやすいと感じたため
- 一人ではなくチームで活動することが多いので、今後に生かしたいと思った。

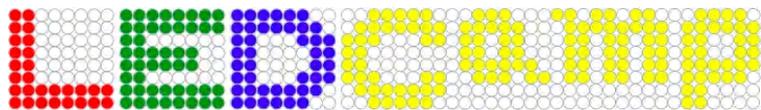


3. 「チームビルディング」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [2/3]

「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 関係の向上が、人生を円滑にするため。
- 普段、気を使ってコミュニケーションを諦めるシーンもあるが、まずは本気でコミュニケーションしてみようと思う。
- 開発は一人でやるものではないので、チームとして機能するようになることが重要だと思ったから。
- 今後の開発において、新たなチームになった際の自分の振舞いに参考になると思ったため
- 卒論や今後の研究活動の際にも、目標の立て方や課題の解決方法といったものは積極的に参考にしていきたい
- これは非常に大切なことだと感じたので。
- 活用することで業務をより効率的にできると考えたため
- 現在所属しているプロジェクトでもアジャイルによる開発を行っているため、活かしていきたいと考えた



3. 「チームビルディング」について

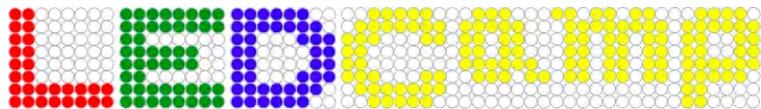
本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [3/3]

「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 人との良いコミュニケーションをとるために活用していきたい。
- 今後に活かすことで仕事の能率が向上し、キャリアアップに繋がると思ったので。
- 得た知識はまず試してみて、有益性を確かめたいと思ったから。

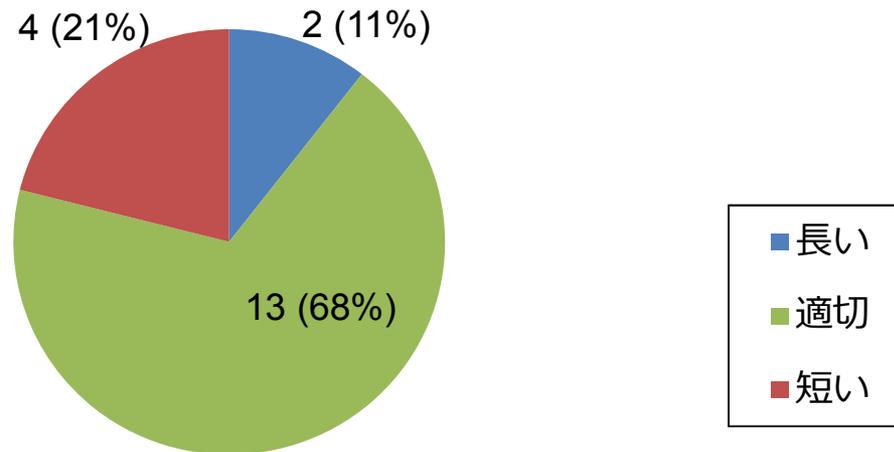
「機会があれば活かしていきたい」のご意見

- チームで連携しながら開発を行うことが現状あまりないため、機会があれば、うまく回せるように、指針にしたい。
- コミュニケーションの質が大切だという話は大いに同意するため。
- こういった内容を学ぶ機会が少ないので。
- 今までに持っていなかった観点であるため、今後の業務に役立つことがあるかも知れないから。
- 今関わっているプロジェクトでは、実力に差がある、人数2人など、今回のセッションを生かすにくい。
- アイスブレイク



3. 「チームビルディング」について

本セッションの講義時間は適切でしたか？

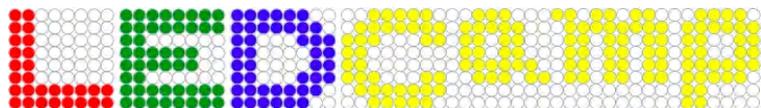


「適切」のご意見

- ロジカルシンキングについて（詳しく聞きたい） ▲

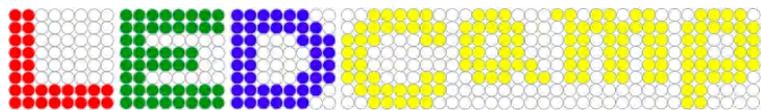
「短い」のご意見

- 全体的に（その演習の意図や効果等）もっと詳しく聞きたい。



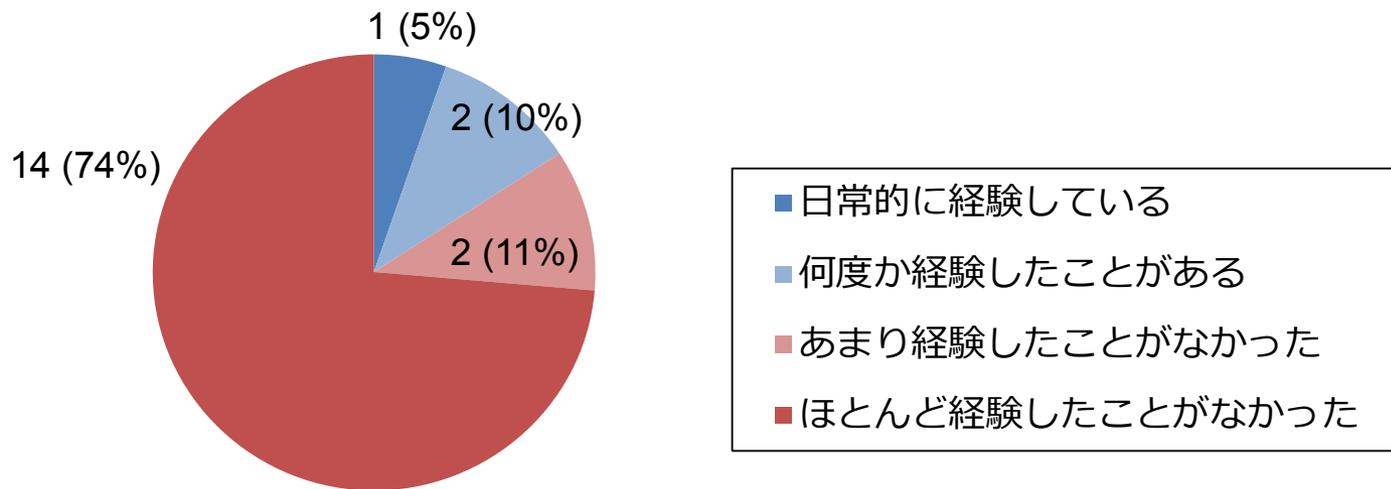
4. 「アジャイル開発」について

- LED-Campの参加以前に、アジャイル開発に取り組んだ経験はありましたか？
- 「みんなでScrum!!!!」の講義は理解できましたか？
- 「みんなでScrum!!!!」の合宿当日の演習は意欲的に取り組めましたか？
- アジャイル開発の講義と演習は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？
- 本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？
- 本セッションの講義時間は適切でしたか？



4. 「アジャイル開発」について

LED-Campの参加以前に、アジャイル開発に取り組んだ経験はありましたか？

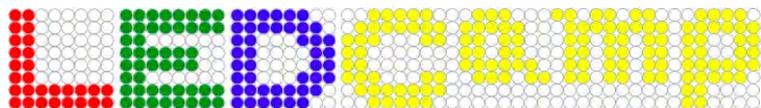


「何度か経験したことがある」のご意見

- トップ以外のメンバーに理解がなかったため、効果的に運用できなかった。

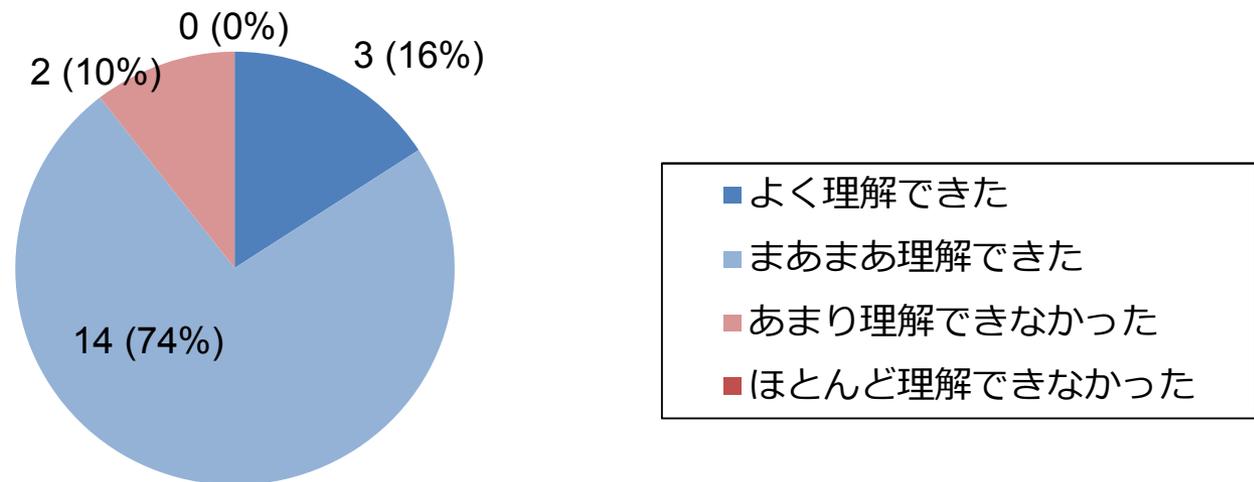
「ほとんど経験したことがなかった」のご意見

- 難しそう。
- 非常に講義の速度が速かったため、ついていくのに苦労しました。



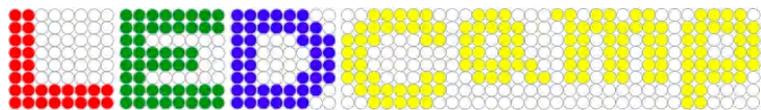
4. 「アジャイル開発」について

「みんなでScrum!!!!」の講義は理解できましたか？ [1/2]



「まあまあ理解できた」のご意見

- 特に慣れない用語が飛び交っていたので、事前学習をしてきてもその場で思い出して理解するのが難しかった。



4. 「アジャイル開発」について

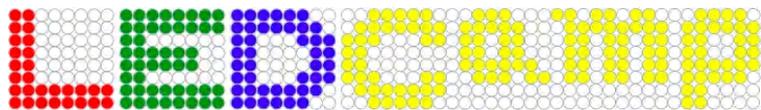
「みんなでScrum!!!!」の講義は理解できましたか？ [2/2]

「まあまあ理解できた」のご意見

- プロダクトバックログを作成する時間を別途取ってほしい。
- 演習も演習前の説明も忙しかった。
- 聞きなれない単語が多く、何について話しているのか混乱することがあった。

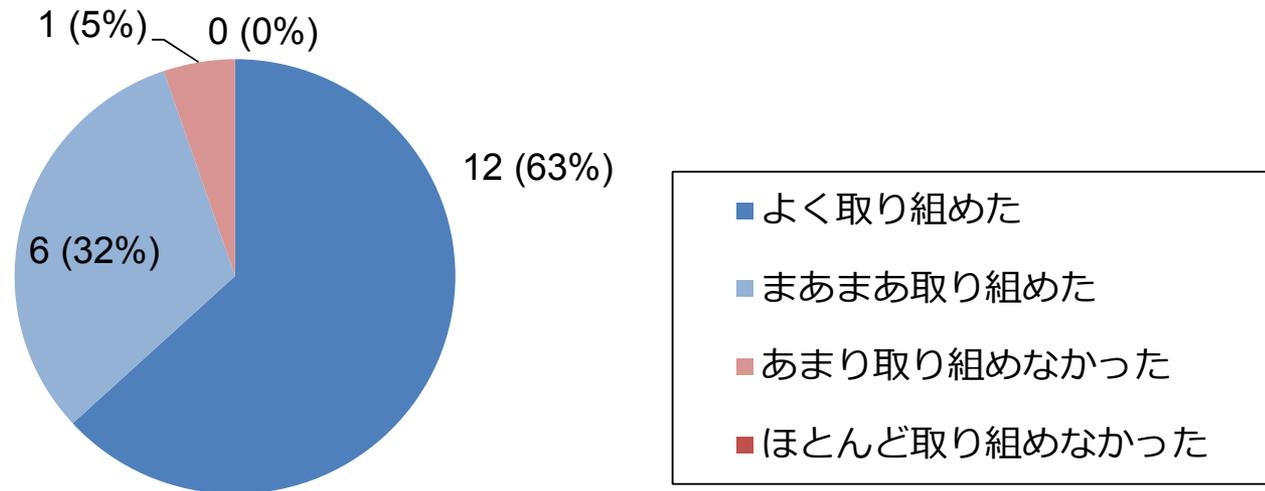
「あまり理解できなかった」のご意見

- 見積もりや価値がうまく設定できなかった。
- スプリントプランニングで中身が詰めきれずうまくできなかった。
- 実践しないと身につかない内容かと思imasるので、教える方も大変かと思imas。



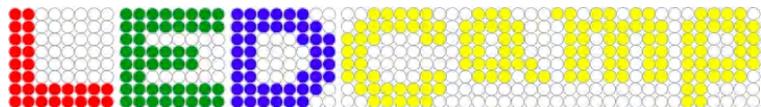
4. 「アジャイル開発」について

「みんなでScrum!!!!」の合宿当日の演習は意欲的に取り組めましたか？



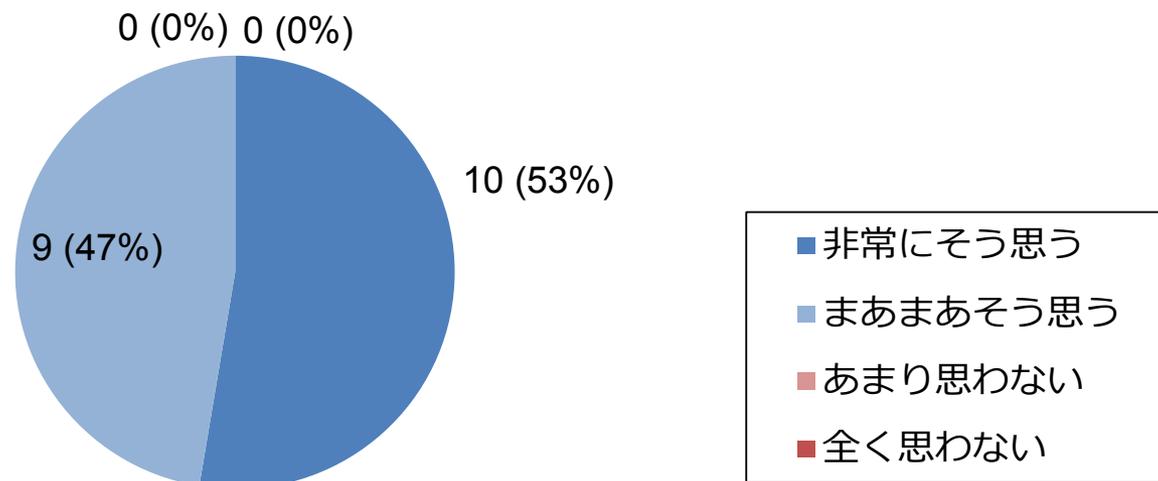
「よく取り組めた」のご意見

- 忙しさが逆にモチベーションになったかもしれない。
- 経験者の方がいることでスムーズに進むことができました。



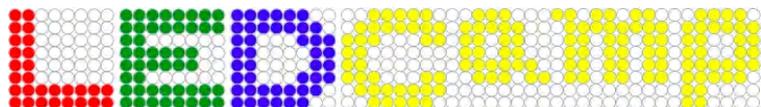
4. 「アジャイル開発」について

アジャイル開発の講義と演習は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [1/3]



「非常にそう思う」のご意見

- タスクの分割や、担当割などを仕事に生かせそうだと思った為。
- グループワークにとってとても有効な手法だと感じた。
- 作業が曖昧にならないから。



4. 「アジャイル開発」について

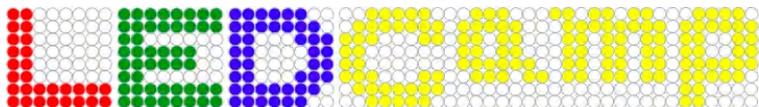
アジャイル開発の講義と演習は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [2/3]

「非常にそう思う」のご意見

- 今後の仕事や研究に活かせると感じたので。
- 今後の業務で使えそう
- 今後スクラム開発を行うことになると思われるので、その際に役に立つと思ったため
- 今まで経験したことがなく、非常に興味深く感じた。
- 就職後に使えそうと感じた
- 職場で活かせることができるだろうと考えた

「まあまあそう思う」のご意見

- アジャイルが結局何かわからないため
- アジャイル開発というものがどのようなものかがわかった。
- スプリント期間が短いせいなのか、スプリントの良さがよくわからない。
- プロジェクトを円滑に進められるため。

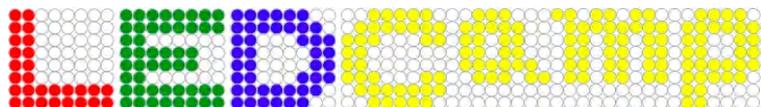


4. 「アジャイル開発」について

アジャイル開発の講義と演習は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [3/3]

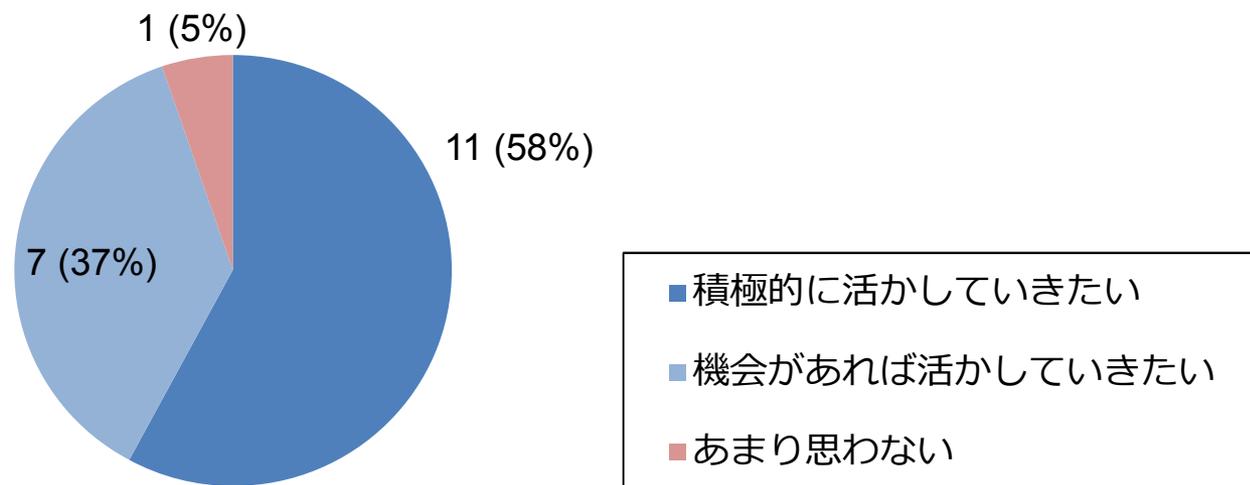
「まあまあそう思う」のご意見

- 実際にやってみると難しかったので、すぐに実行できるかがわからないから。
- アジャイル開発をあまり生かせる題材でなかったと思うので、あまり実感できていないが、2日目以降の内容でさらに理解が深まると思うのでまあまあそう思うにした。
- 今まで場当たりの開発していたことが多かった。そのため、実績のある開発手法を身に着けたいと思いました。
- チームでタスクの切り分けについて話し合う機会を得られたから。
- 今後の業務で実施する予定なので、参考になったから



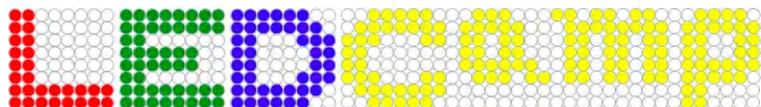
4. 「アジャイル開発」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [1/3]



「積極的に活かしていきたい」のご意見

- スムーズにチームで開発をしたいから。
- チームをまとめる上でよい手法だと思ったから。
- 現在のやり方(V字)よりも良さそうだから

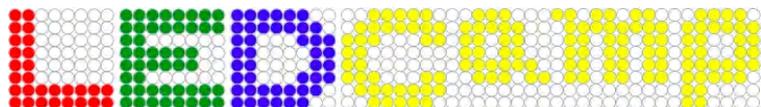


4. 「アジャイル開発」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [2/3]

「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 実際にスクラム開発を行う機会があると思われるので、タスクの切り分け等の参考になったため
- 研究を行っていく上で、自分の知識不足を感じているので、今回得たことは積極的に活かしていきたいと思っています。
- グループワークにとってとても有効な手法だと感じた。
- 今後実際に使用する機会があるので、そこで活かしたい
- 開発に活かしていきたい
- チームでの仕事において、それぞれの進捗を明確に確認できる。
- 仕事だけでなく、勉強や趣味などにも活用できると感じたので。
- 直感的ではあるが、仕事を行う上で役に立ちそうだと感じた為。



4. 「アジャイル開発」について

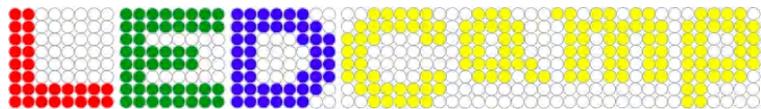
本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [3/3]

「機会があれば活かしていきたい」のご意見

- アジャイルが結局何かわからないため活かせるかどうかわからないため
- 仕事に役立つかもしれないから。
- 今後このような開発の機会があるかどうかわからないから。
- 実績のある手法を身に着けたいため。
- 自身の業務に直接活かすことができるかどうかを含めて、探してみたいから。
- 大学在学中では、使う機会がない

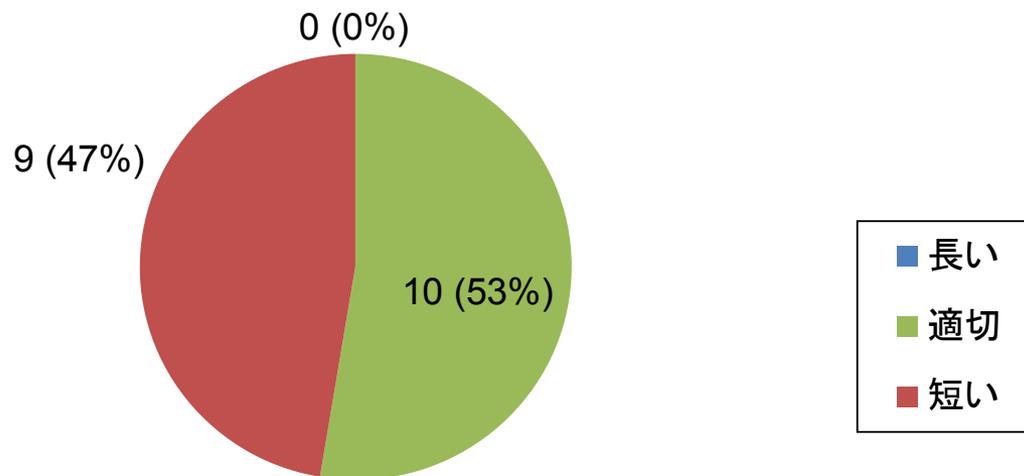
「あまり思わない」のご意見

- Scrumの効果があまりわからない。明日以降の実習で慣れていきたい。



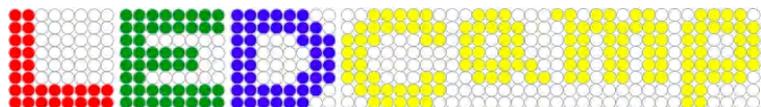
4. 「アジャイル開発」について

本セッションの講義時間は適切でしたか？



「短い」のご意見

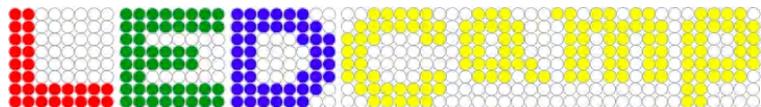
- 時間不足過ぎるので、1スプリント40分くらいに伸ばして、最初のプランニングの時間を増やしてほしい。
- 実際の開発におけるスプリントの期間等の話はもう少しあった方がよかったかなと思います
- スプリントの流れについてももう少し詳しく聞きたかった。



- うまく言えないが、イメージがつかみにくかった。
- 開発例などがあると分かりやすいと思いました。

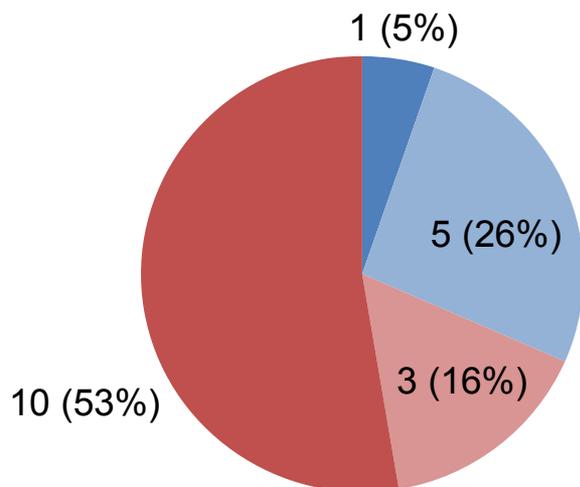
5. 「ロジカルシンキング」について

- LED-Campの参加以前に、ロジカルシンキングを学んだ経験はありましたか？
- 「ロジカルシンキング入門」の講義は理解できましたか？
- 「ロジカルシンキング入門」の合宿当日の演習は意欲的に取り組みましたか？
- ロジカルシンキング入門は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？
- 本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？
- 本セッションの講義時間は適切でしたか？

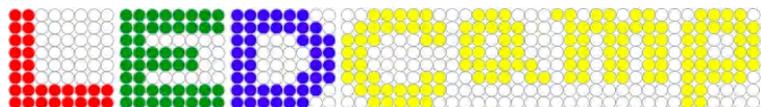


5. 「ロジカルシンキング」について

LED-Campの参加以前に、ロジカルシンキングを学んだ経験はありましたか？

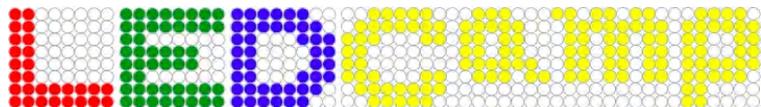
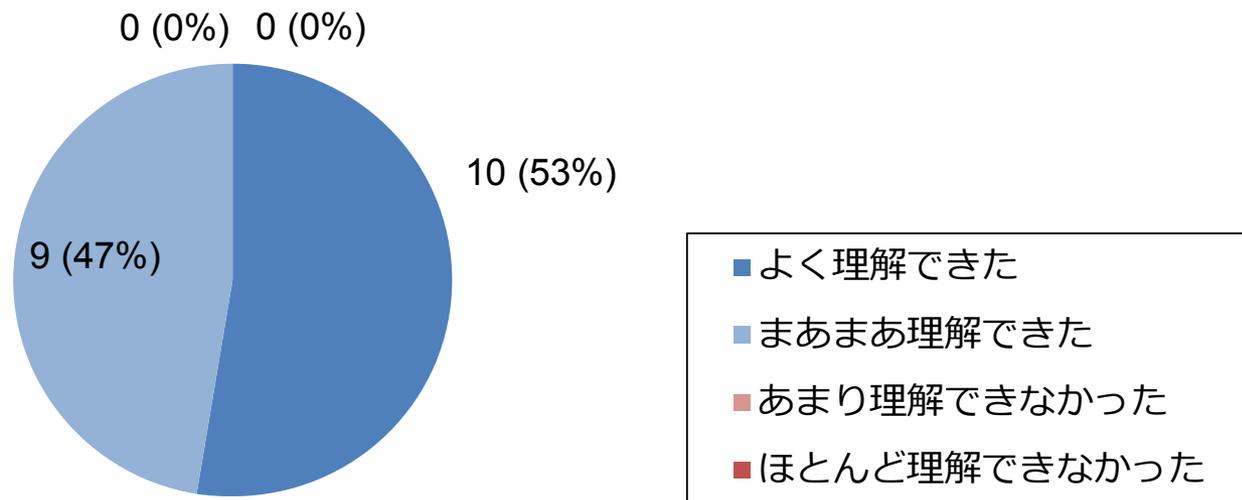


- 日常的に経験している
- 何度か経験したことがある
- あまり経験したことがなかった
- ほとんど経験したことがなかった



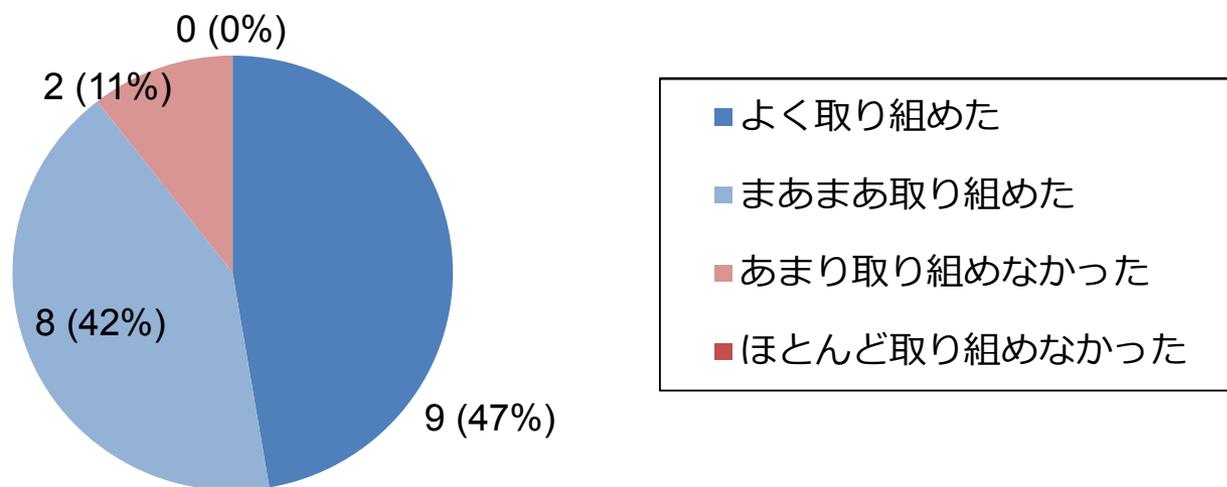
5. 「ロジカルシンキング」について

「ロジカルシンキング入門」の講義は理解できましたか？



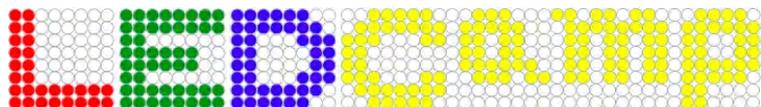
5. 「ロジカルシンキング」について

「ロジカルシンキング入門」の合宿当日の演習は意欲的に取り組めましたか？



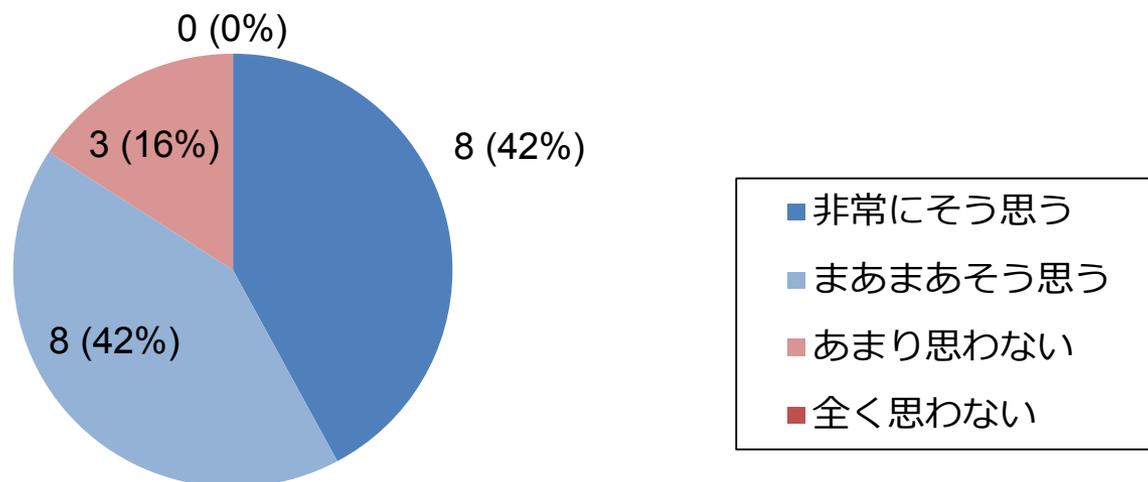
「よく取り組めた」のご意見

- とても楽しく取り組めた.



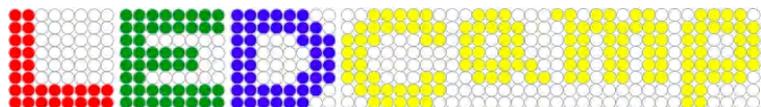
5. 「ロジカルシンキング」について

ロジカルシンキング入門は、あなたにとって有益と考えるものでしたか？ [1/3]



「非常にそう思う」のご意見

- 教材を作る上で必要になっていると感じているため。
- 問題点や抜け落ちがないようにするために大切だと感じた。



5. 「ロジカルシンキング」について

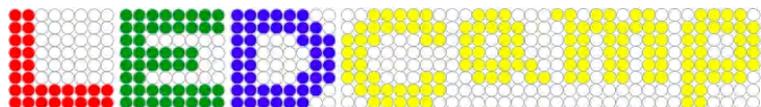
ロジカルシンキング入門は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [2/3]

「非常にそう思う」のご意見

- 実際の業務において、対応の必要性等を問われることが多く、回答したときに考慮できていないことが何かとあり、それを改善できると考えたため
- 昔本でみかけてからやりたいと思っていた
- ミッションを考えるうえで、本当にそれでいいのかと問うことでよい案ができ、とても役立った。
- タスクの考え方や決め方に活用できると感じたため。
- 原因と結果の間に違和感を感じるような言い方を教えていただけたため。

「まあまあそう思う」のご意見

- 問題対策などにもロジカルシンキングをよく使うため
- 論理的に考えることは大切だから。
- 人に意見を伝えるために役立ちそう。



5. 「ロジカルシンキング」について

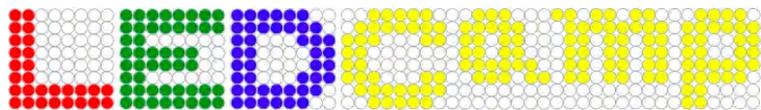
ロジカルシンキング入門は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [3/3]

「まあまあそう思う」のご意見

- 足りないものを見つけるときに使いそう
- 常に疑問を持ちながら屁理屈っぽく考えることも大切だと思った。
- 思考は何となく行うもので、思考法について学んだことがないため。
- 考え方の基礎として使えるように思ったから。
- 苦手な項目であるため

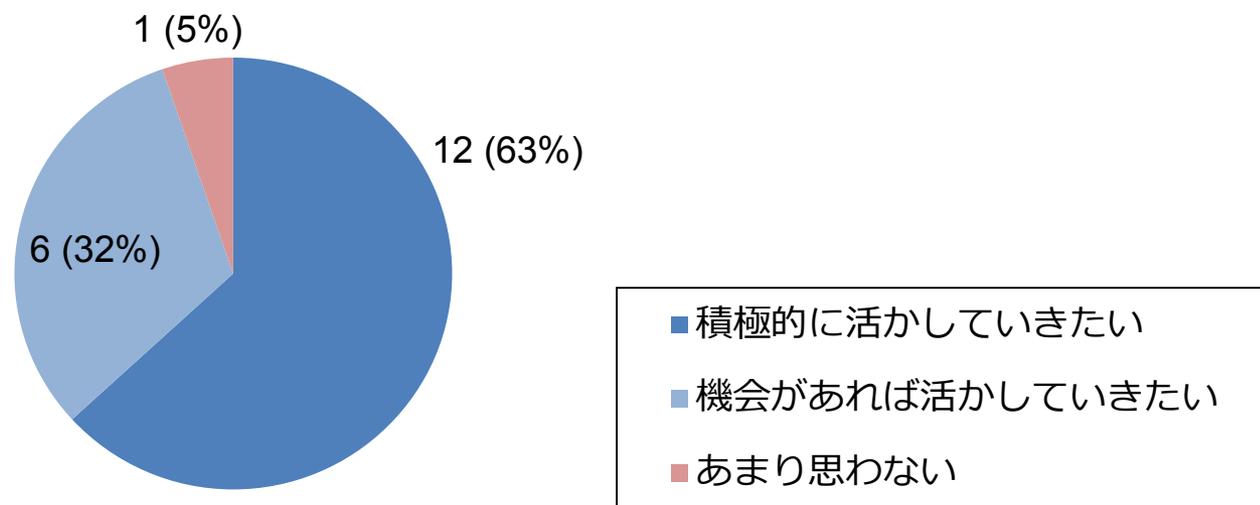
「あまり思わない」のご意見

- タスクを見つけ出すことを目的としているというのが最後にようやく説明されたので、それまで何のために行うのかわからなかったから。
- 大学で習ったことの入門的なものだったので、あまり参考にはならなかった。
- 短すぎて肝心な部分を学べていないと感じた



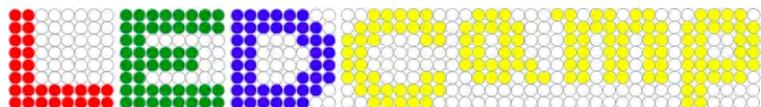
5. 「ロジカルシンキング」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [1/3]



「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 過不足なく情報を引き出すにはとても有用
- 足りないものを見つけるときに使える

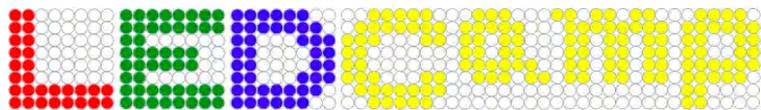


5. 「ロジカルシンキング」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [2/3]

「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 活かしていきたい仕事上、違和感がないか確認するためにも役立つと思った。
- 問題点や抜け落ちがないようにするために大切だと感じた
- 様々な業務の改善につなげていけると考えたため
- 論理的に説明をするのに使えそうだったから。
- 顧客だけでなく自社の上司等に対する説明する際に今回学んだことが役に立つと考えたため
- 自身の苦手とする項目なので改善に活かしたい
- 勉強計画など、計画作成に活用できると感じたため。
- 言葉にできない違和感でも、積極的に伝えていこうと思えた為。



5. 「ロジカルシンキング」について

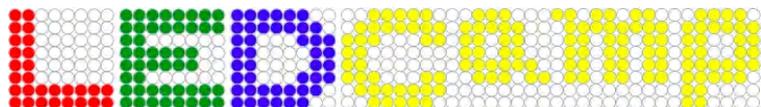
本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [3/3]

「機会があれば活かしていきたい」のご意見

- 人に意見を伝えるときに役立ちそう。
- タスクを見つけ出すということはとても大切だと思うから。
- 疑問を持つことは大切だと思ったから。
- ロジカルシンキングは非常に重要なスキルだと思うので、大切にしていきたい。
- いままで何となく行っていたことを、体系的に学びたい。
- 業務において論理的に考えること必須であると考えするため。

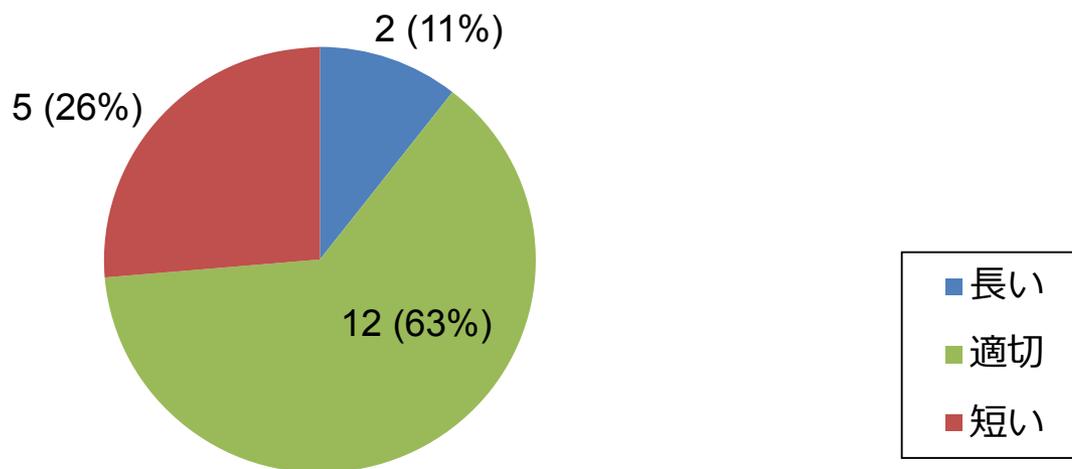
「あまり思わない」のご意見

- 生かす場面が思いつかない



5. 「ロジカルシンキング」について

本セッションの講義時間は適切でしたか？

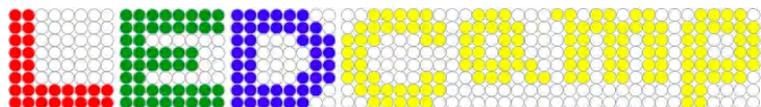


「適切」のご意見

- 原因を出す際に時間を限った方がよいと思いました

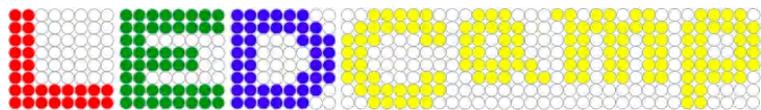
「短い」のご意見

- 意見がたくさん出たことはとてもよかったが、もうすこし早めに切ってもよかったかと思う。



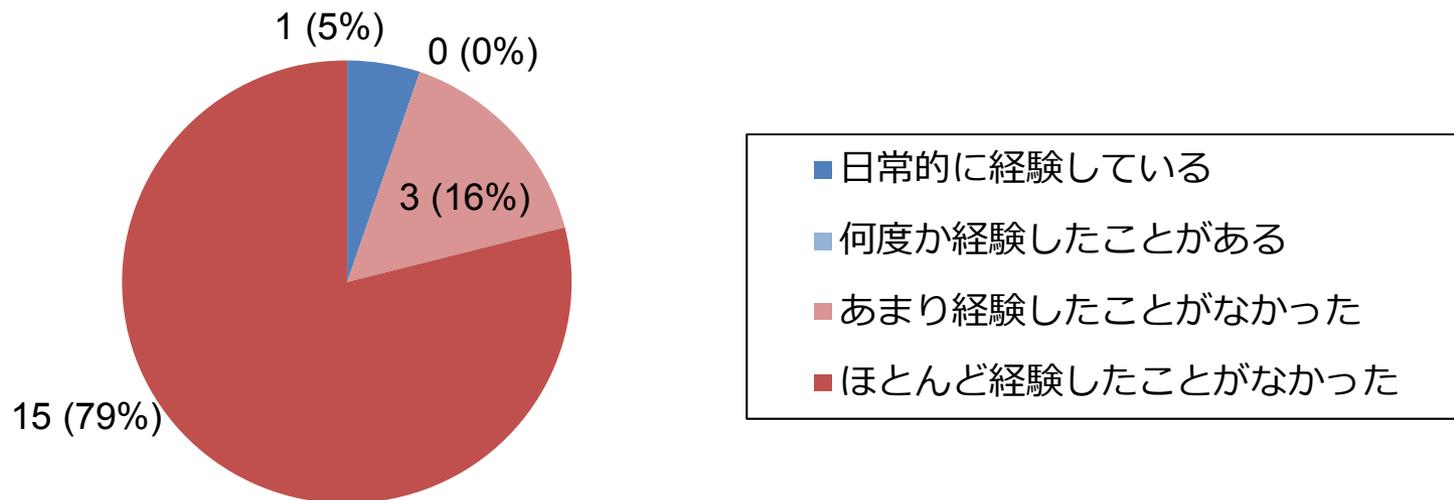
6. 「モデル駆動開発」について

- LED-Campの参加以前に、モデル駆動開発に取り組んだ経験はありましたか？
- 「モデル駆動開発」の講義（解説編および実践編）は理解できましたか？
- 「モデル駆動開発」の合宿当日の演習（実践編）は意欲的に取り組めましたか？
- モデル駆動開発の講義（解説編）と演習（実践編）は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？
- 本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？
- 本セッションの講義時間は適切でしたか？



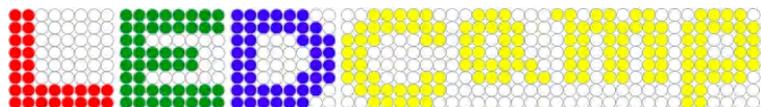
6. 「モデル駆動開発」について

LED-Campの参加以前に、モデル駆動開発に取り組んだ経験はありましたか？



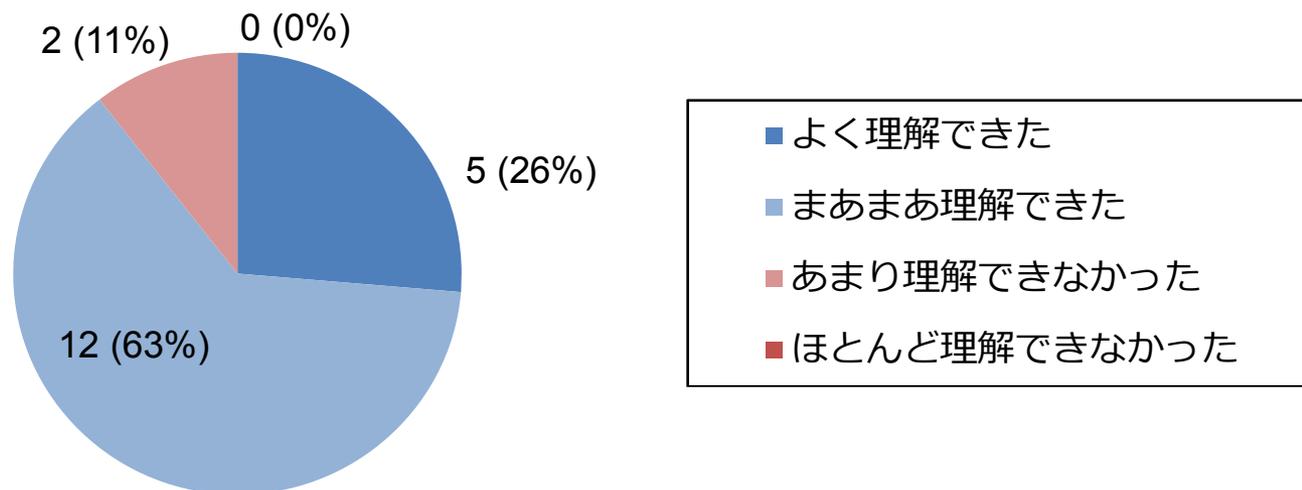
「あまり経験したことがなかった」のご意見

- 初めて難しいところもあるが、思った通りに動いたときは感動する。
- 初めてなので、難しかった。
- 開発環境が使えないので苦労した。
- 状態遷移図に基づいて考えられるので思考との差ができにくい。



6. 「モデル駆動開発」について

「モデル駆動開発」の講義（解説編および実践編）は理解できましたか？

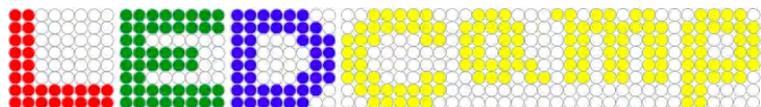


「あまり理解できなかった」のご意見

- 分かりやすかったが、実践は難しいと思った。
- モデル駆動開発でのきれいな書き方

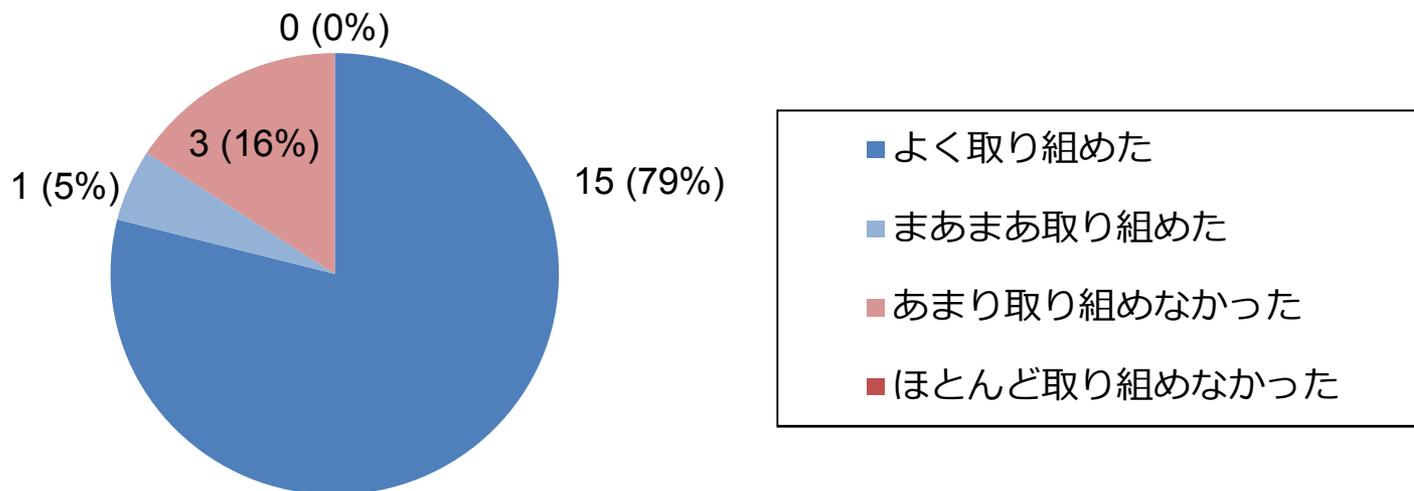
「まあまあ理解できた」のご意見

- 省略したところなどを各自で補完できるように、参考書などを紹介してほしい
- まだできないところも多いが、思った通り動かすことができるようになったと思う。



6. 「モデル駆動開発」について

「モデル駆動開発」の合宿当日の演習（実践編）は意欲的に取り組みましたか？

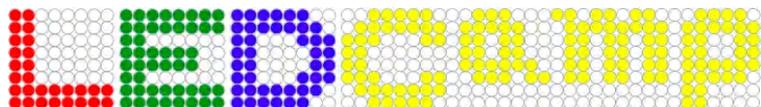


「あまり取り組めなかった」のご意見

- モデル駆動開発の利点を理解しきれていなかった

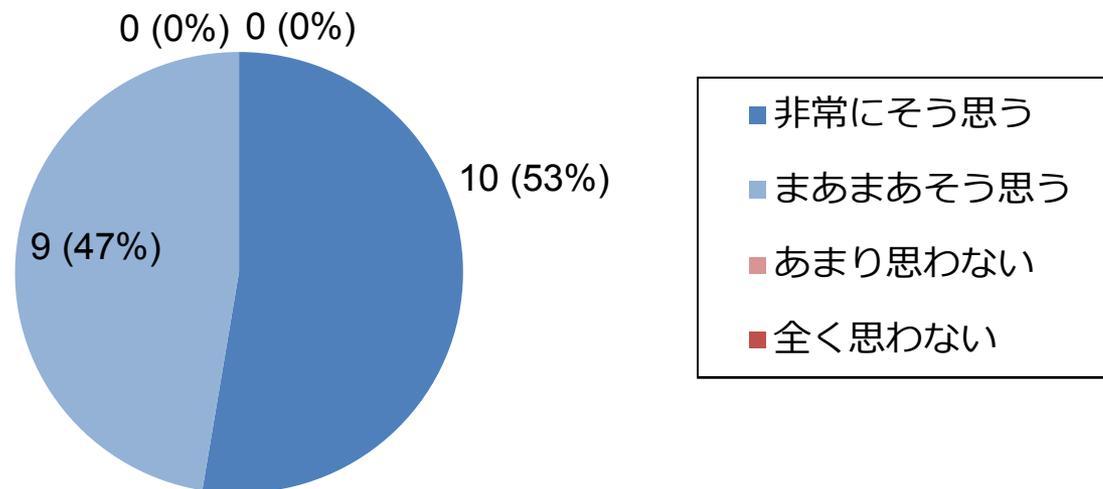
「よく取り組めた」のご意見

- 動かすのがとても楽しかったです。
- 大変だった。
- 超音波センサの使用 방법이ほぼ一通り（壁からの距離を取る）しかないような印象を受けました。



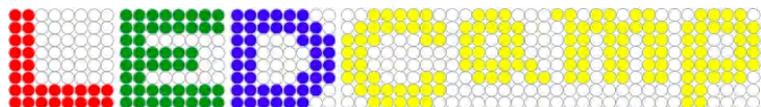
6. 「モデル駆動開発」について

モデル駆動開発の講義（解説編）と演習（実践編）は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [1/3]



「非常にそう思う」のご意見

- これなら、設計と実装の解離が起こることも少ないと感じた。
- モデル駆動開発を体験できたから[2]
- モデル駆動の仕組みが理解できた[2]
- 言語実装と違った難しさ、簡単さが分かった

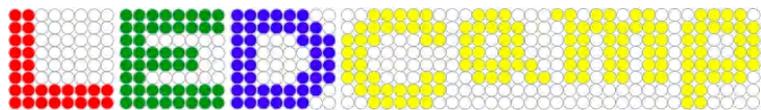


6. 「モデル駆動開発」について

モデル駆動開発の講義（解説編）と演習（実践編）は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [2/3]

「非常にそう思う」のご意見

- 弊社ではクラス図や、ステートマシン図などのUMLを使っての要求分析、構造設計も行っており、使用する機会があると感じた為。
- 環境の構築には手間取ったが、それさえできればかなり楽にソースを変更できるし、それがそのまま仕様書になることを実感して、是非取り入れたいと思った。
- 実物の動作を確認しながらモデルを開発するという経験ができ、今後組込み業界に入った後も役に立つように感じたため。
- テンプレート側にバグがあることを疑えるようになった
- 開発能力が2上がった。 ▼
- チームで協力しながらものを作り上げるプロセスは非常に興味深かった。

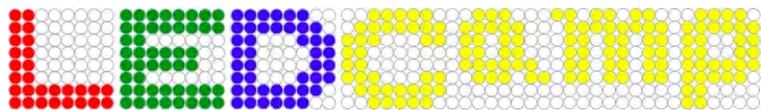


6. 「モデル駆動開発」について

モデル駆動開発の講義（解説編）と演習（実践編）は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [3/3]

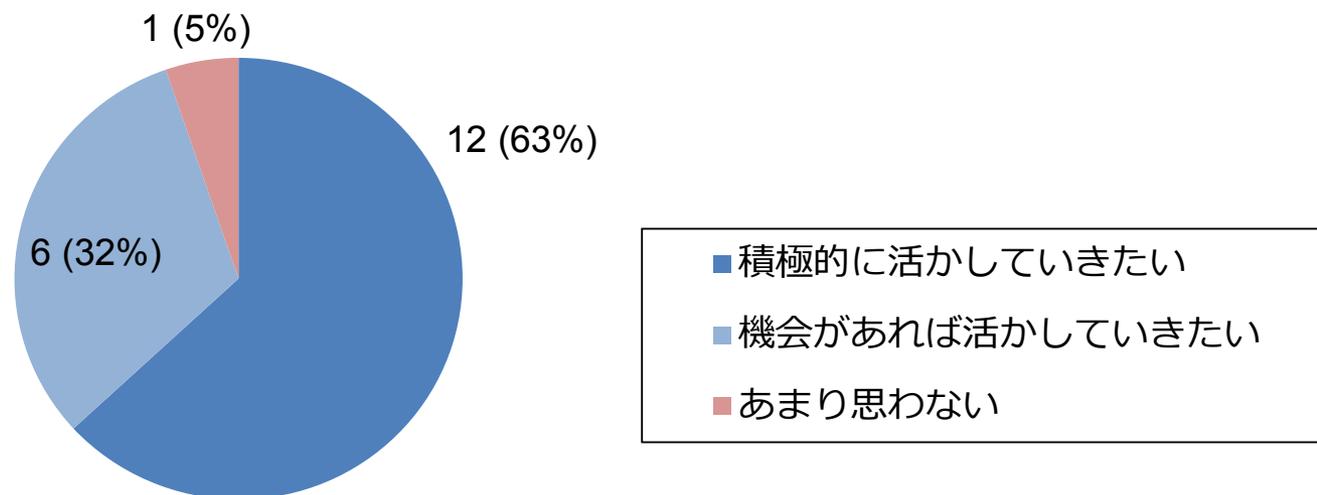
「まあまあそう思う」のご意見

- 経験のない分野であったため、新たな知見を獲得できたから。 [2]
- 普段と違う開発方法で難しかったが貴重な経験になった。
- 既知の部分が多めだったため。
- 設計における考え方、処理方法など私にとってまったくわからないことをメンバーが解説してくれ、深く理解することができた。
- 現在の業務では派生モデルの開発が多く、一度作成することで汎用的に使用できると期待できるから ▼
- ソースが膨大すぎてプロジェクトで使うには難しい
- 限られた時間で成果物を作成する経験は貴重なため。
- 解説編は若干眠くなってしまった部分があり、申し訳ありませんでした。もう一度資料を読ませてください。



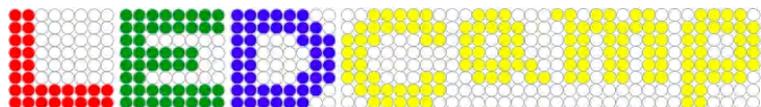
6. 「モデル駆動開発」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [1/3]



「活かしていきたい」のご意見

- モデルを使用する際には、今回得た知見が役立つと感じたから。
- 利用するときがきそうだと思います。
- 思ったとおりに動かす楽しさがあったから。
- モデルベース開発の講師をすることがあるため

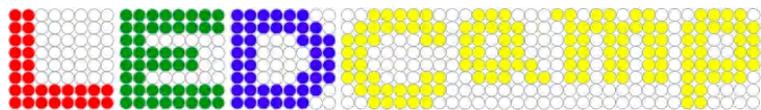


6. 「モデル駆動開発」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [2/3]

「活かしていきたい」のご意見

- 同じようなことを繰り返しコードに書いているから
- 限られた時間で、設計から実装までチームで行う経験は貴重なため。
- 設計に（活かせそう）
- モデルは実際に使うことでより深く認識できるように感じました。
- 今年から組み込みソフトを扱う企業に勤めるため。
- 生かす場が限られているように感じる
- astah*の使い方をあらためて習得できたので、図を書くときには使っていきたい
- 初めてのモデル駆動であったので今後があれば活用したい
- 業務にあわせるため（機会があれば...）
- これから研究室等で共同で研究を行う際に参考にさせていただきたいと思ったから
- 仕様書とソースの整合を取る手間がかなり省けそうだから
- いざUMLを使用するとき、得た知識を用いて使用していこうと思った為。
- 現在の業務では派生モデルの開発が多く、一度作成することで汎用的に使用できると期待できるから ▼



6. 「モデル駆動開発」について

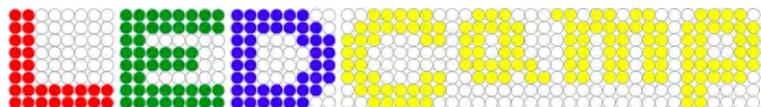
本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [3/3]

「活かしていきたい」のご意見

- 何度も似たようなヘッダーなどを作っていたのでその手間を省略できそうだと
思ったから
- ハードのプログラミング(IOの時間を考慮するなど)をしたことはなく新鮮な経験
でした。

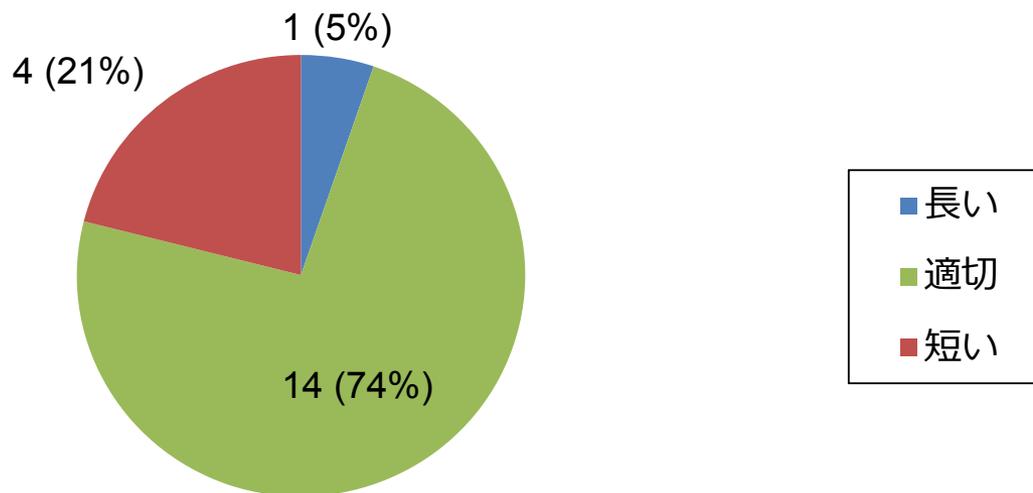
「あまり思わない」のご意見

- 趣味でいいんで何か動くものを作りたいと思います。



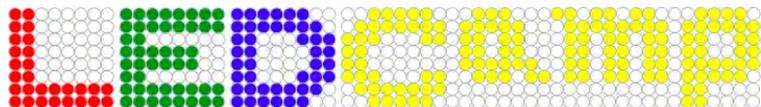
6. 「モデル駆動開発」について

本セッションの講義時間は適切でしたか？



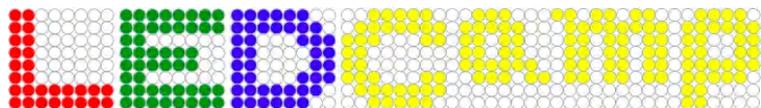
「短い」のご意見

- もっと開発したい。



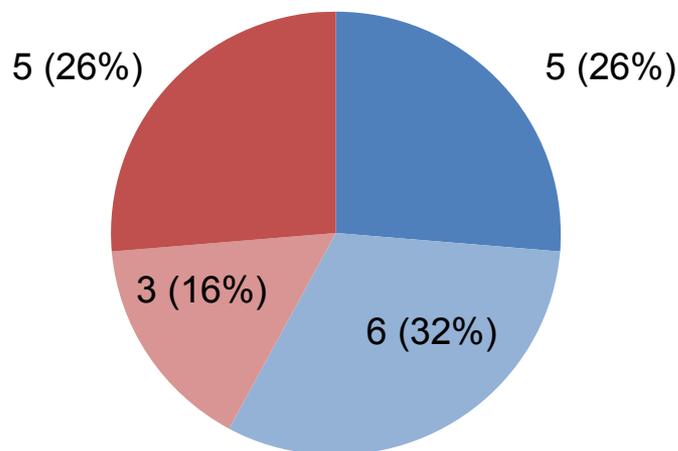
7. 「チーム開発」について

- LED-Campの参加以前に、開発対象が組み込みシステムであるかによらず、チームでの開発に取り組んだ経験はありましたか？
- 2日目午前までに実施した4セットの講義+演習（チームビルディング、アジャイル開発、ロジカルシンキング、モデル駆動開発）の内容は、チーム開発実習に活かすことができましたか？
- チーム開発実習は意欲的に取り組みましたか？
- チーム開発実習の内容は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？
- 本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？
- 開発教材の難易度はいかがでしたか？
- 競技会のルールの難易度はいかがでしたか？



7. 「チーム開発」について

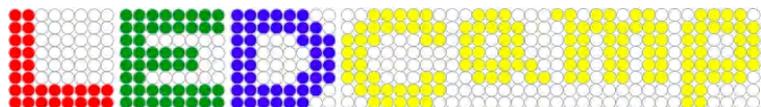
LED-Campの参加以前に、開発対象が組込みシステムであるかによらず、チームでの開発に取り組んだ経験はありましたか？ [1/2]



- 日常的に経験している
- 何らか経験したことがある
- あまり経験したことがなかった
- ほとんど経験したことがなかった

「経験したことがある」のご意見

- 経験はあるが、比較的短い時間で取り組む経験は少ないため苦労した。



7. 「チーム開発」について

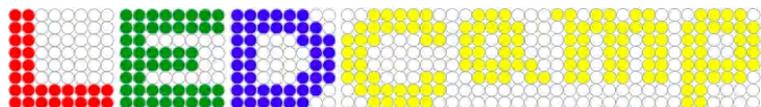
LED-Campの参加以前に、開発対象が組込みシステムであるかによらず、チームでの開発に取り組んだ経験はありましたか？ [2/2]

「経験したことがある」のご意見

- 自分が最年長のチームにはなったことがないので、なかなか慣れるのに時間がかかりましたが、何とか乗り切れたかなと思います。
- 新人研修で2度、学校の演習で1度。全てアジャイルだったが、本格的に取り組めたのは2度だけだった。
- 言語の習得が非常に難しいことが多い中、今回は非常に簡単であると感じた

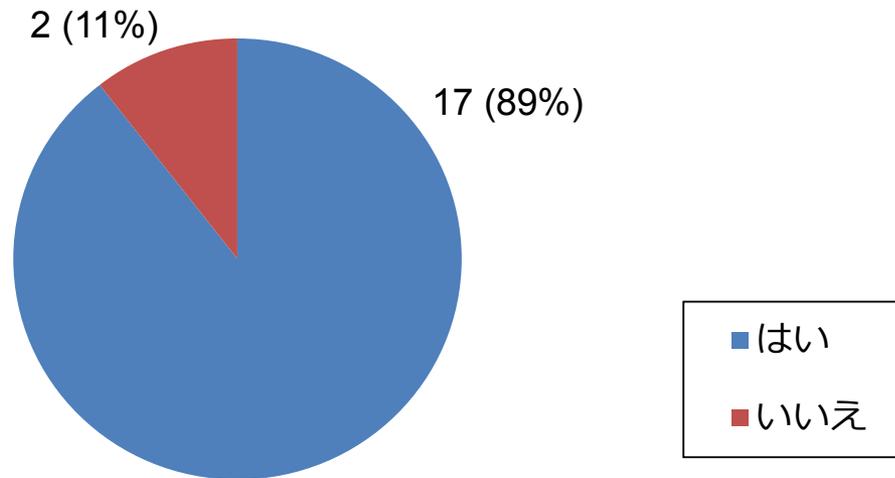
「経験したことがない」のご意見

- 連携や同期をとるのが難しい。イベント運営での情報共有とはまた違った難しさだった
- 成果が出ると、400メートルリレーで勝つみたいな喜びがある。
- 組み込みではないが、それ以外ではあった。



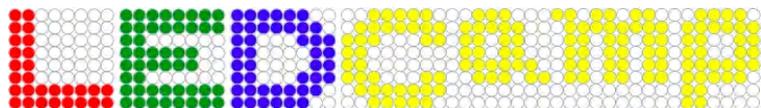
7. 「チーム開発」について

2日目午前までに実施した4セットの講義+演習（チームビルディング、アジャイル開発、ロジカルシンキング、モデル駆動開発）の内容は、チーム開発実習に活かすことができましたか？ [1/3]



「はい」のご意見（特に活かせたこと）

- 開発実習にどれも活かすことができました
- チームビルディング [2]

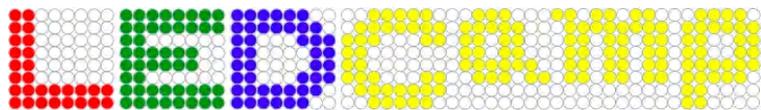


7. 「チーム開発」について

2日目午前までに実施した4セットの講義+演習（チームビルディング、アジャイル開発、ロジカルシンキング、モデル駆動開発）の内容は、チーム開発実習に活かすことができましたか？ [2/3]

「はい」のご意見（特に活かしたこと）

- ロジカルシンキングの考え方で思い通りの動きをするのに必要な機能を搾り出せたと思う。
- ロジカルシンキングを用いて、目標の優先順位を決定した。
- ロジカルシンキング
- scrumの知識が特に役立った。
- スクラム
- アジャイル開発の講義が非常に参考になった。
- アジャイル開発の効果がみられた
- アジャイル開発 [4]
- モデル駆動開発 [2]



7. 「チーム開発」について

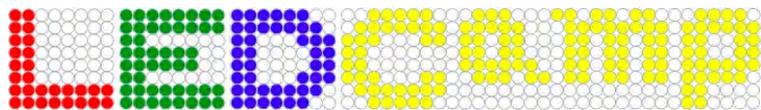
2日目午前までに実施した4セットの講義+演習（チームビルディング、アジャイル開発、ロジカルシンキング、モデル駆動開発）の内容は、チーム開発実習に活かすことができましたか？ [3/3]

「はい」のご意見（あまり活かせなかったこと）

- チームビルディング
- ロジカルシンキングでの因果関係に関しては、時間がなくなかなか検証できなかったと思います。
- スクラムについては、見積もりなどの記載ができていなかったという課題があった
- スクラム。バックログの作成がうまく行えなかった。
- アジャイル開発ではなくウォーターフォール的な開発を行ってしまった。
- アジャイル開発があまり活かせなかった。

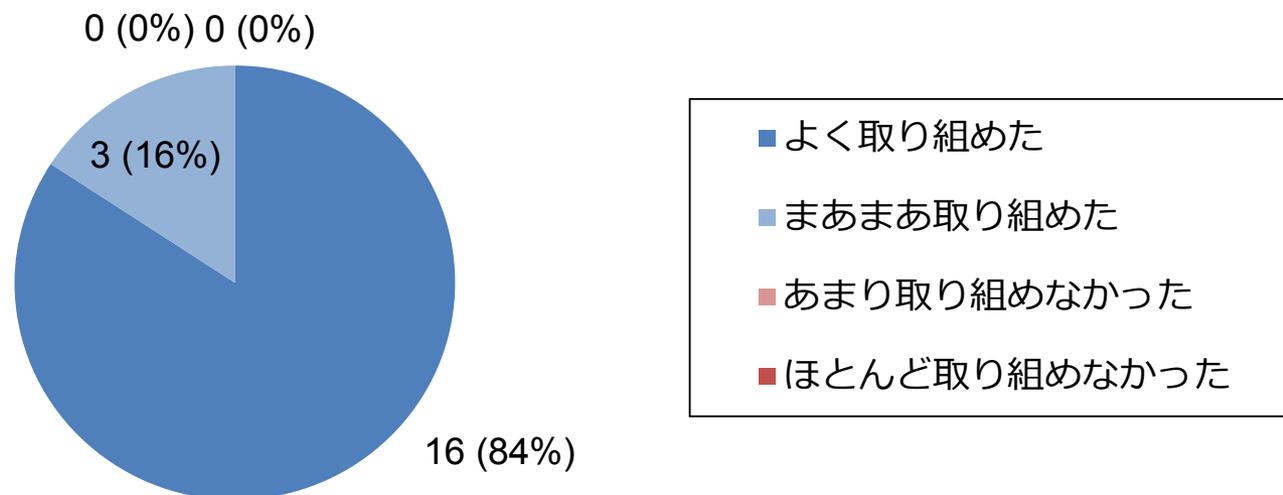
「いいえ」のご意見（あまり活かせなかったこと）

- あまりにも短い時間のため、活かし切れなかったと思います。
- モデル駆動開発をうまく活用できなかった。pythonコードが多くなってしまった



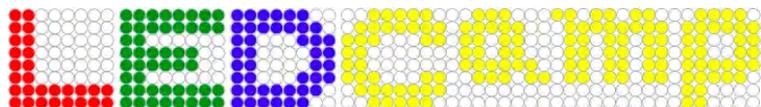
7. 「チーム開発」について

チーム開発実習は意欲的に取り組めましたか？ [1/2]



「よく取り組めた」のご意見

- 今回参加した主目的なので、楽しんで取り組めた。
- (モチベーションとしては) 勝つこと、ただそれだけ。
- ロボットの呼び方を決めると、愛着がわき開発意欲が高まった。

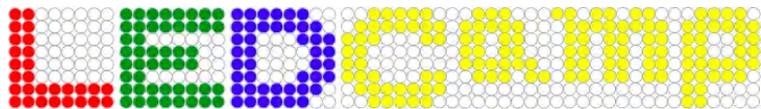


7. 「チーム開発」について

チーム開発実習は意欲的に取り組めましたか？ [2/2]

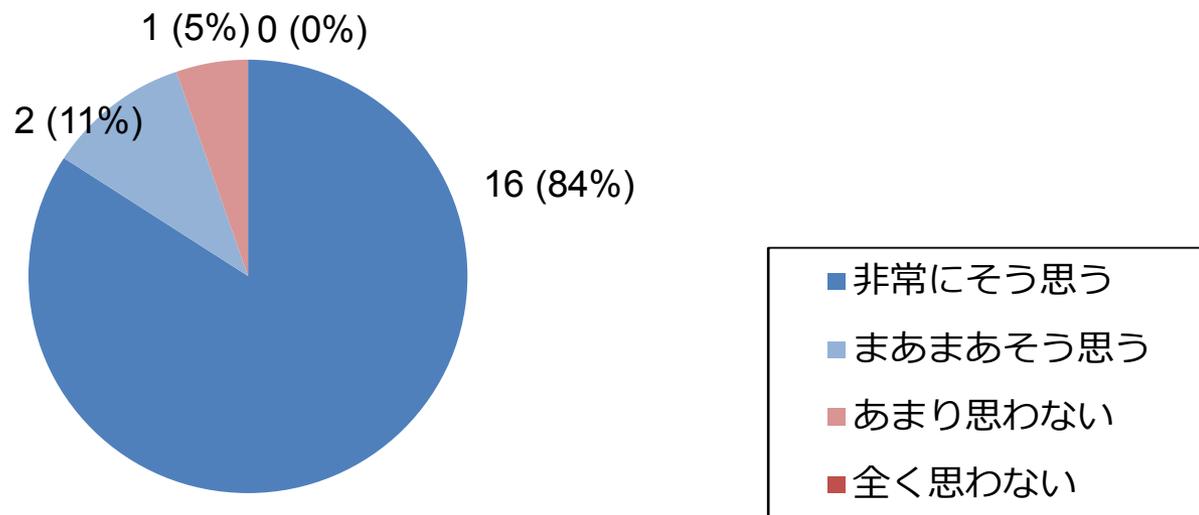
「よく取り組めた」のご意見

- チームの雰囲気も明るく積極的で、すばらしいチームであったので終始積極的に取り組むことができた.
- 競技会で速さを競うものであり、他のチームに負けたくないということで、モチベーションが上がりました
- (モチベーションとしては) 賞です
ユニーク賞があっても面白かったと思います
- スクラムは今のところ理論的に学んだだけで実戦経験が少なく(2度)、実践する機会として有意義だった。課題も考えがいがあり、楽しかった。



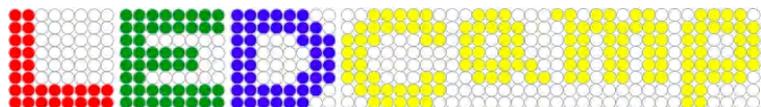
7. 「チーム開発」について

チーム開発実習の内容は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [1/3]



「非常にそう思う」のご意見

- これから会社でもチームで開発を進めていくことが多いと思うので、何かを最初から最後まで作り上げるという貴重な経験になったと思う。
- 普段チーム開発をしたことがなかったのでとても良い経験になった。

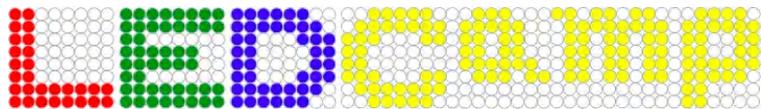


7. 「チーム開発」について

チーム開発実習の内容は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [2/3]

「非常にそう思う」のご意見

- チーム開発でのソースコードの透明性がどれだけ重要か身をもって体験しました。
- チーム開発の雰囲気を経験することができたため
- チーム開発の酸いも甘いも知ることができた。
- 知らない人と慣れない方法で開発をすることで、良さや難しいところなど、わかったことがたくさんあった。
- 提供されたライブラリについての問題点や、チーム開発で起こりうる問題、見通しの甘さなどを実感をもって体験できた。
- アジャイル開発のやり方がよくわかったため
- 経験したことのなかったアジャイル開発手法を通して、自業務の取り組み方を見直すことができると思うから。
- モデル駆動開発とアジャイル開発を学べた。業務に活かそう
- スクラム開発の流れを経験でき、今までにやってこなかった、モデリングの経験もできたので、非常に良い経験になったと思います。人に説明することで理解が深められた。モデル駆動開発のメリット、デメリットを理解できた。



7. 「チーム開発」について

チーム開発実習の内容は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [3/3]

「非常にそう思う」のご意見

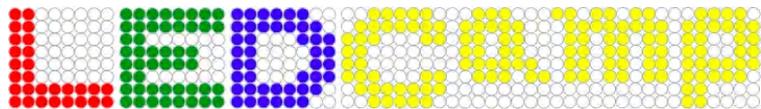
- 今まで大学等で経験したことがなかったから
- 設計を話し合う際、設計内容に追いつけないことが多々あり、その差を埋める為にどういう方法でなにができるのかを質問し、積極的に理解しようとしたことで、経験の差へのマイナス思考をプラス思考できるようになった。
- 社会人や大学生と仲良くなることができよかったですと思っています
- 実習を通して、完璧を求めすぎて妥協点を見つけられないという弱点を改めて思い知らされたため。

「まあまあそう思う」のご意見

- 互いに意見を出しつつ、創意工夫を行うことで結果を出すことができた
- 一人ではできないような仕事や発想がある。

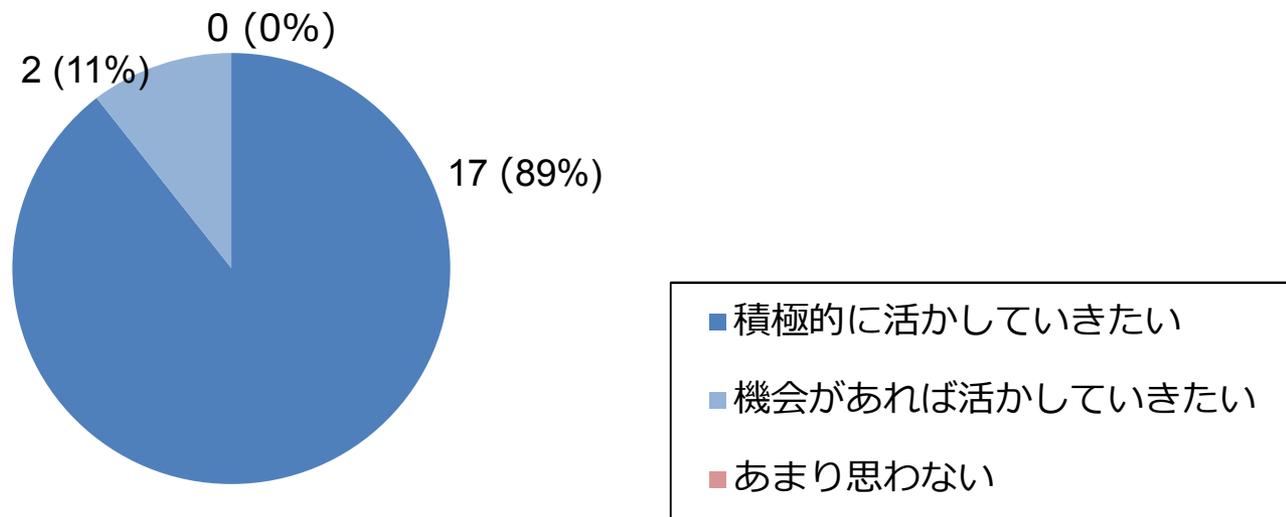
「あまり思わない」のご意見

- 自分は比較的じっくり物事を考え本質を理解して業務に取り組むタイプなので、瞬発力が要求される短時間の講習は不向きのため。 ▲



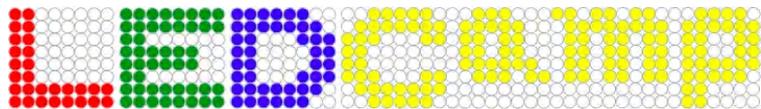
7. 「チーム開発」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [1/3]



「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 立場の違う人と話したり開発をすることによって、コミュニケーションのとり方などを会社に戻っても活かして生きたいと思う。
- 今後チーム開発をする予定があるため

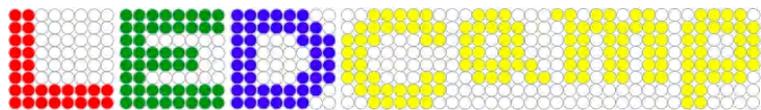


7. 「チーム開発」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [2/3]

「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 今回苦しんだ分実感をもって話せるため。
- 大学での研究が共同研究なので。
- 効率よく開発できると思ったから。
- 早期に問題を発見しやすいから
- 酸いも甘いも知ることができたので。
- 社会人になって共同開発する時などに参考にしたい
- 経験の差があっても向かっていく行動を活かしていきたい。
- スクラムフレームワーク、ロジカルシンキングは積極的に使用したい。
- 今回のチーム開発では、チームの方から様々な事をおそわることができました。
- 研究でのソフト開発や会社での開発もチーム開発が多いため
- (気持ちや心の) 切り替えの勇氣
- モデル駆動開発は実際に使えるかどうかはコストとの兼ね合いになるが、非常に参考になった。
- チームビルディング、各種アイスブレイクは引き出しとしてはありだと感じた。



7. 「チーム開発」について

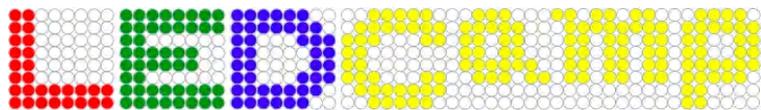
本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [3/3]

「積極的に活かしていきたい」のご意見

- モデリングにおいて、astahを使用したので、今後図を描いたりする際にもastahが使えると思いました。
- アジャイル開発の効果がよくわかったため、ある程度実務でも使えると考えたため
- 経験したことのなかったアジャイル開発手法を通して、自業務の取り組み方を見直すことができると思うから。
- 優先順位をもっと積極的につけ、どの仕事から行うべきかという観点でグルーピングしていきたい。
- 今後スクラムでの開発を多く行う可能性が高く、LED-Campで学んだスクラムの知識を生かして今後の業務に取り組みたいと思いました

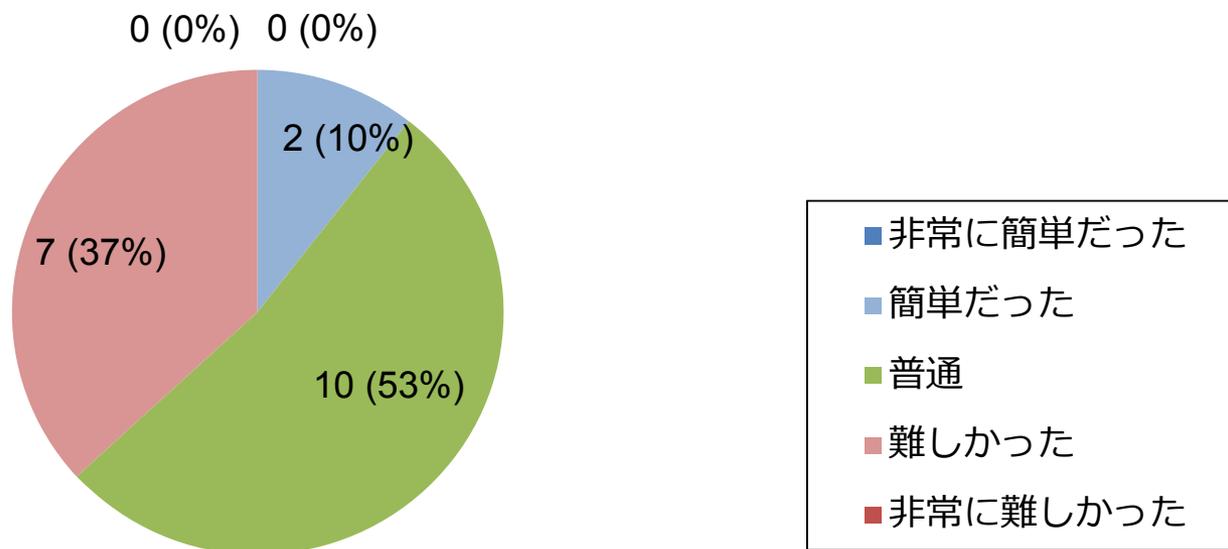
「機会があれば活かしていきたい」のご意見

- 開発初期の部分では使用できなくはないが、機能の追加/修正という観点では難しいのではないと思われるため ▼
- 自分のタイプが物事をじっくり考えるタイプなので、短時間に物事をこなす練習が必要のため。



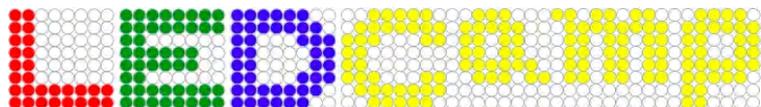
7. 「チーム開発」について

開発教材の難易度はいかがでしたか？ [1/3]



「簡単だった」のご意見

- わかりやすいため簡単と感じた
- APIが読みやすく、開発者に質問ができた。モデル駆動は直感的でレビューもしやすい。しかし、予想不可能な外乱が大きい（まっすぐ走らない、角度があてにならない）。

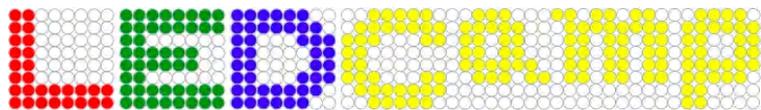


7. 「チーム開発」について

開発教材の難易度はいかがでしたか？ [2/3]

「普通」のご意見

- ほとんど自学してこなかったため、理解が足りなかった点は反省します。
- 全く詰まらないということもなかったが、実動なども交えて試験を繰り返すことで、想定していた動作をさせることができたため
- さほど壁にぶつからなかったが、簡単とは思わなかったため 教材の癖は少しあったが、補正できる範囲内のものが多かったため。また、どうしようもない点もいくつかあったため。
- わからないところが少しあった。
- パイソンという慣れない言語に戸惑ったが、徐々に使いこなせるようになったから
- モデルを組んでも思った通りに行かない点があったが、乗り越えられない問題ではなく、分からない部分についての質問もウェルカムだった。そのため、そこまでの難易度を感じなかったから。
- 設計は非常によく取り組むことができたが、凝った設計をすると開発時間が足りなかった。
- 大学で習ったものもあれば、まったく初耳のものもあったため

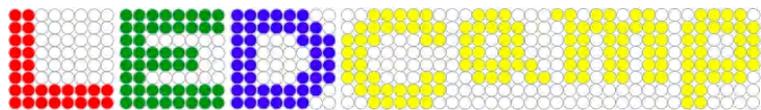


7. 「チーム開発」について

開発教材の難易度はいかがでしたか？ [3/3]

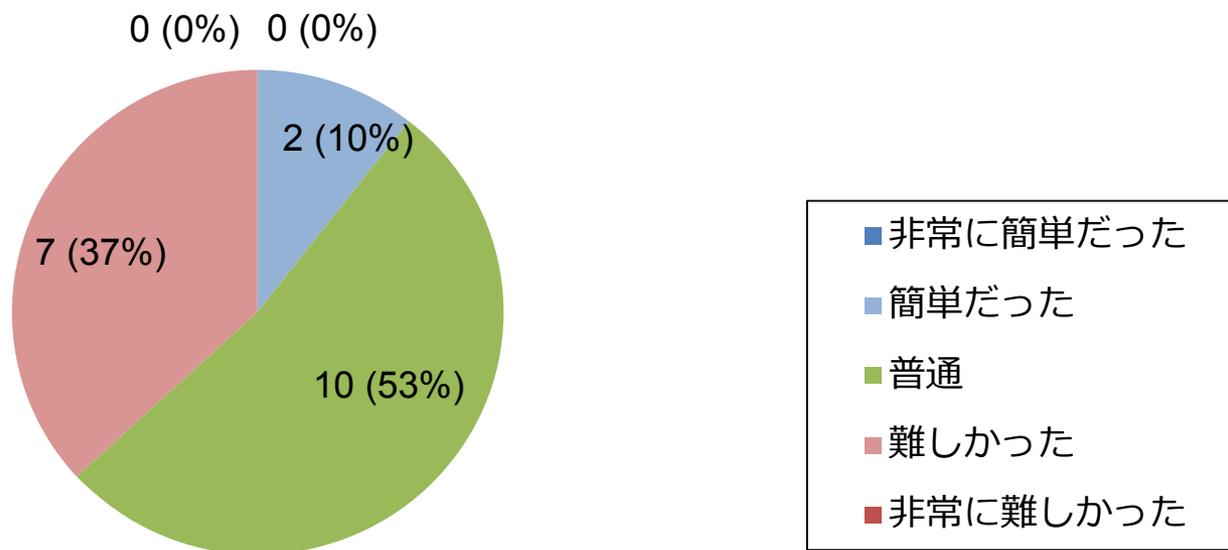
「難しかった」のご意見

- 組み込みへの知識が浅いため、単語等を理解することから難しかった。
- 時間が足りなかった。
- コンソールなどの使い方を事前に把握できていなかったため
- 仕様どおりの動きをするためには、事前学習を一通りこなすだけでは難しい部分もありました。
- 嫁の機嫌が悪いことが多く、ラズパイとルンバの接続方法をもう少し安定させてほしかった。
- もっと設計が早ければ足りたかもしれないが、あと1スプリントあったらよかった
- モデリングを行う際の説明がもう少しほしかったかと思います



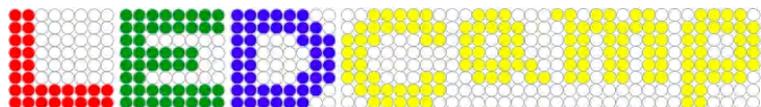
7. 「チーム開発」について

競技会のルールの難易度はいかがでしたか？ [1/3]



「簡単だった」のご意見

- ルール自体は特にややこしい制約もなかったため
- ポイントを取る方法が、だいたい同じ方法に限られていたため

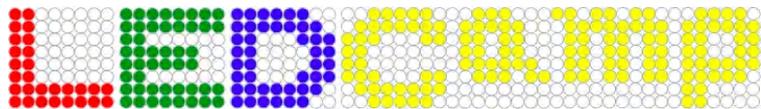


7. 「チーム開発」について

競技会のルールの難易度はいかがでしたか？ [2/3]

「普通」のご意見

- 安易な方法を選択して高得点を取得するのは比較的簡単なのかと思いますが、難易度の選択をして落とし込むのは難しいと思います
- シンプルで、わかりやすいルールで非常にわかりやすいルールだと思いました。
- 難しすぎて手が付かないということもなく、簡単で退屈ということもなかったため
- システム開発の障害とはなりえなかった。
- ルールはとてもおもしろく、簡単そうに見えて難しかったりしていたが、視点を変えれば簡単なのかなと思えたりして、難易度は適切だと思った。
- 超音波センサーが2個使えたらまた戦術に幅が出るかも。
- 通った頂点毎に点数がランダムで振られる方式でしたが、得点が加算される基準がいまいち分かりづらかったです。
- 難しいことをやろうとすればいくらでも難しくなる良いルールであった
- 結果的に、難しいことをした班はいなかったが、難しいことを考えた班は多い
- 取捨選択を迫られるような、実際のアジャイルで見られる状況が発生していた
- とてもいい経験が得られる素晴らしいルールだと感じました
- 単純なルールで、組み込みの雰囲気をつかむことが出来たため
- ほどよい自由度だと感じたため

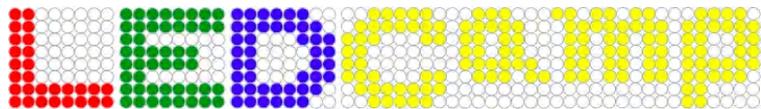


7. 「チーム開発」について

競技会のルールの難易度はいかがでしたか？ [3/3]

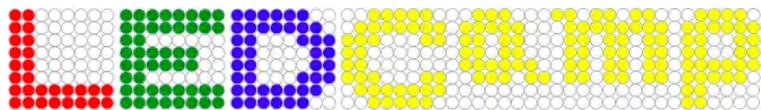
「難しかった」のご意見

- 高得点のルート選択、本体の位置解析が非常に難しいため
- コースデータから行動を操作するのが難しかった。
- 障害が入ることで開発がとても複雑に思えた。
- 与えられた条件を全て活かすことができなかつたから（得点の高い方を選択するように動く、など）
- 戦略の幅と与えられた時間との兼ね合いが見えづらかつたため。
- スプリントで区切られることにより、実際に残っている時間が見えづらかつたため。
- 凝ったことをすると難易度がとたんに跳ね上がり、単純に周回や往復するのがよい選択肢になってしまつていた。
- 学習することが多い（モデル駆動開発、イベントトリガー、アジャイルなど）
予想不可能な外乱が大きい（まっすぐ走らない、角度があてにならない）
以上から、フィードバック系が重要で、ランダムで数字が変わるのに真面目に対応するのは酷に感じた。



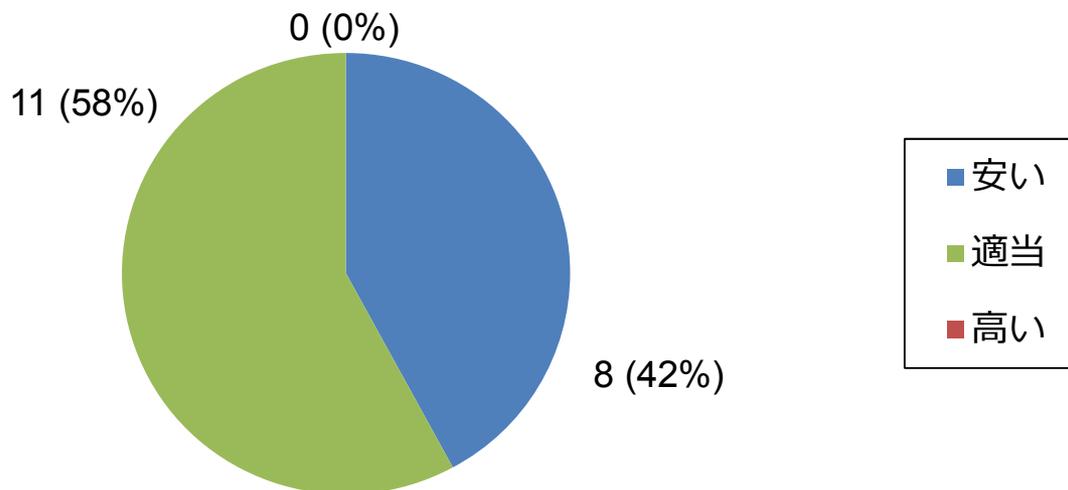
8. 運営・実習環境について

- 参加費（学生：45,000円／社会人：65,000円）は適切だと思えますか？
- 参加費の支出元を教えてください
- 実習環境（開催場所・実習会場・宿泊施設）は適切でしたか？
- 実習期間（3泊4日）は適切だと思えますか？
- 合宿形式での短期実習は適切だと思えますか？



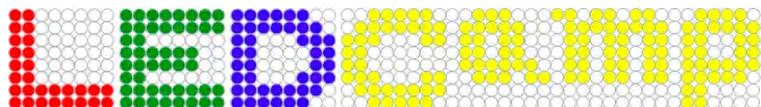
8. 運営・実習環境について

参加費（学生：45,000円／社会人：65,000円）は適当だと思いますか？ [1/2]



「安い」のご意見

- 他の研修ではもっと高いところもあるので比較してそのように感じた
- 宿泊施設が快適かつ、講座内容も充実していたため
- 学ぶことが多くて、飯もうまくて、参加費に対して得るものはすごい大きかったと思ったから。



8. 運営・実習環境について

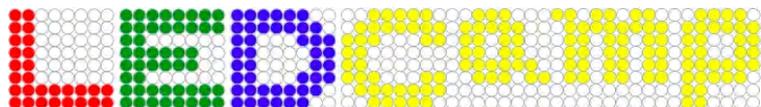
参加費（学生：45,000円／社会人：65,000円）は適当だと思いますか？ [2/2]

「安い」のご意見

- 宿泊施設等の質が高いことや、講義内容がとてもよくできていたこと。
- 3泊4日でかなりさまざまな経験ができ、料理なども非常においしかったので、安いと感じました

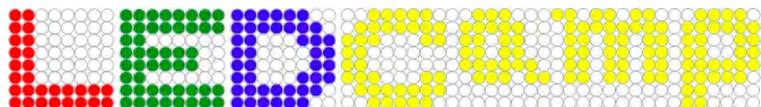
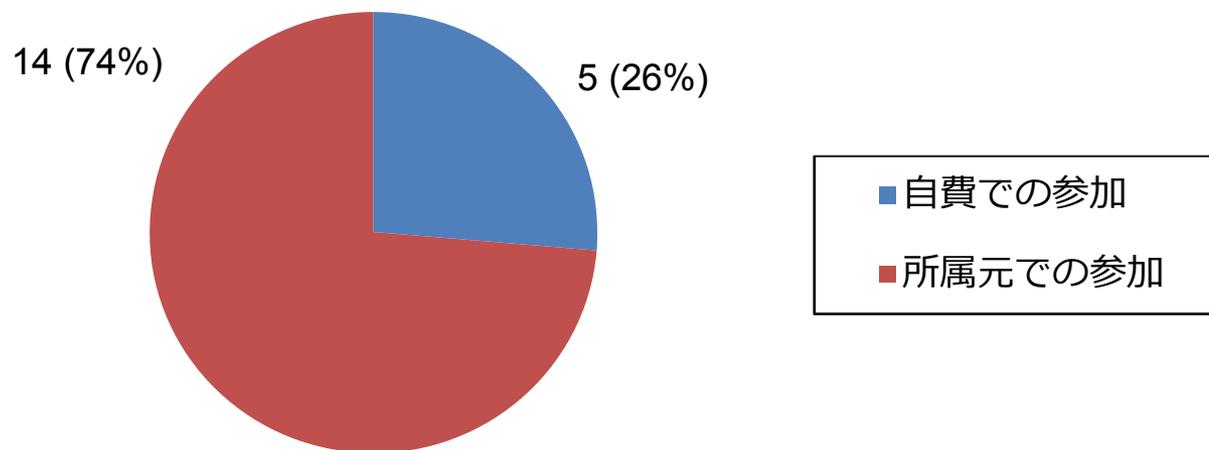
「適当」のご意見

- 宿がよい、スタッフの方々が頑張っているので内容が良い、ハードやライセンス代もあるので。
- 宿泊費食費込みで、温泉には入れて、これだけ詰まった研修を受けられ、さまざまな経験が出来るという点から妥当だと考えました
- 学生が出せるぎりぎりだと思うため。
- 費用だけの価値は十分にある。



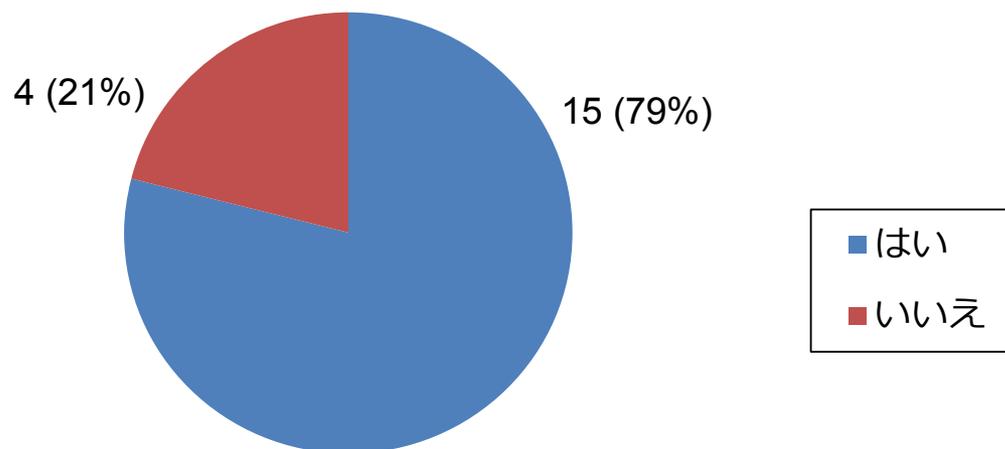
8. 運営・実習環境について

参加費の支出元を教えてください



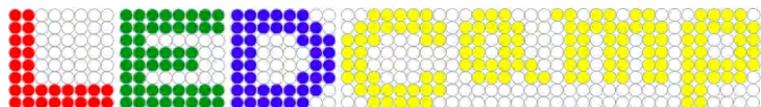
8. 運営・実習環境について

実習環境（開催場所・実習会場・宿泊施設）は適切でしたか？ [1/2]



「はい」のご意見

- 普段と全く違う環境で、いろいろ隔離された状態で集中して取り組むことが出来たため。
- とても快適に実習できた。(空調を除く)
- 外界から遠く、しかしそれに伴うストレスを感じさせない環境であったため。
- 非常に快適であったから。
- 温泉がよかったです。
- 行き届いていました。
- 十分だと感じた



8. 運営・実習環境について

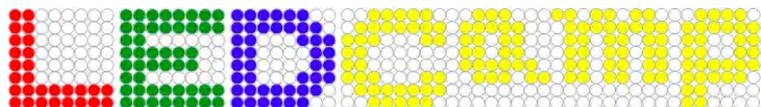
実習環境（開催場所・実習会場・宿泊施設）は適切でしたか？ [2/2]

「はい」のご意見

- 実行委員の方々がとても熱心に指導、環境づくりをしていただいていたから
- 少しバグが多いかなーと感じました しかしそれ以外はとても良いと感じました
- 実習場所が十分に広がったため、
- 快適でした。
- 来る機会が今まで無かったため
- エアコンの効き具合が寒すぎたり暑すぎたりするという点が適切でなかったのかなと思います。
- おおよそ問題はなかったですが、空調がやはりつらいところがありました
- 冷房が効きすぎる部分以外は非常に環境はよかったと思いました

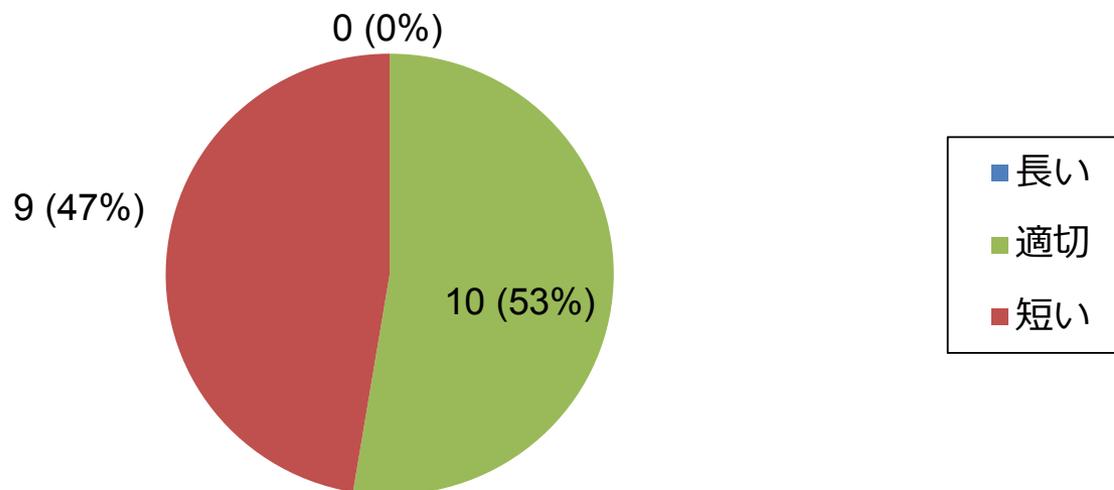
「いいえ」のご意見

- 自分の会社から、遠いため。
- 学生にとっては参加費がとてもつらいので、もう少し安い宿にしてほしい
- 寒い
- 空調の調節ができないため。



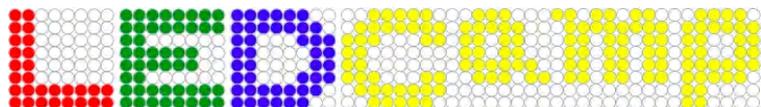
8. 運営・実習環境について

実習期間（3泊4日）は適切だと思いますか？ [1/3]



「適切」のご意見

- あまり長すぎるとスケジュールリングが難しかったり、1泊2泊だと問題点がおきたときに修正する時間だったり考えると適切だと思いました。
- アジャイル開発を経験する上でちょうどよいと思うから
- これ以上になると、ちょっと疲れがたまるし、短すぎると開発が間に合わなくなると思うから



8. 運営・実習環境について

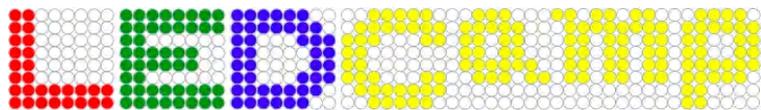
実習期間（3泊4日）は適切だと思いますか？ [2/3]

「適切」のご意見

- 3日目になると疲れが出たためちょうど良く感じる。
- 実習内容の難易度から自分としては走行会までの時間としてはちょうどよいと感じた
- 課題は完璧なものを作ることができなかったが、アジャイルを理解するには適当と考えるから
- 開発はもう少しじっくりしたい気分もあるが、社会人が参加するには、これ以上は難しいため。
- 適度だと感じたため。
- 理解するのに必要な時間があり、また、余る時間もなかったから
- 中だるみすることなく実習できる限界の期間だと思ったため

「短い」のご意見

- 3泊4日でチームビルディングから技術面までこなすのは自分には大変だった。
- 技術面だけをじっくりと教えるのでもよかったのではないかと思います。
- システムを洗練する時間はなかった。

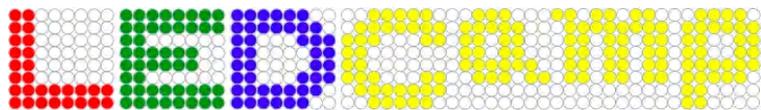


8. 運営・実習環境について

実習期間（3泊4日）は適切だと思いますか？ [3/3]

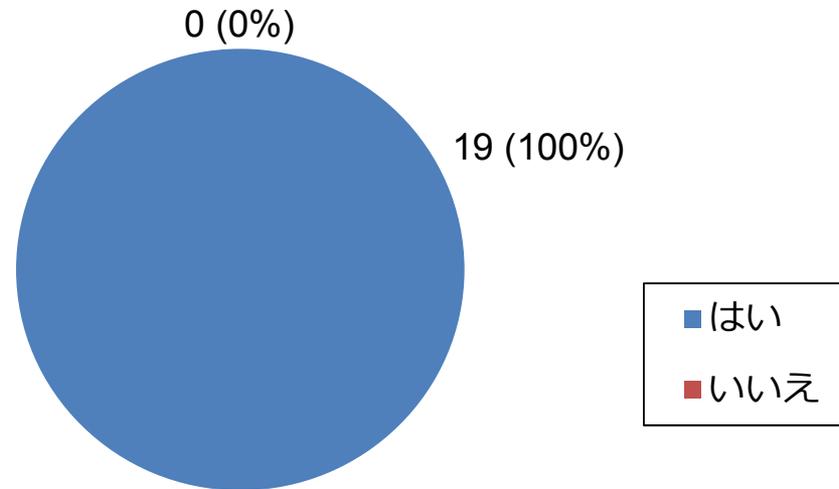
「短い」のご意見

- 開発実習でやりたいことがやりきれなかった。また、1回目の開発実習を受けてフィードバックをして2回目の開発実習を行い成長を確かめることを行いたかったため。
- 製作実習の時間があと1日ほしい。
- スクラム開発をしっかりとやっていくには時間が短いと感じました
- もっとみんなと開発したかったという願望からです。あと金曜日会社に行きたくないのです
- フレームワーク、課題を十分にこなすにはあと半日ほど欲しいと感じた。
- すべてのセッションで時間が短いと感じたから
- もっと開発したかった！！でも、この短さが時間の大切さをわかるきっかけにもなったのでこれぐらいがちょうどいいのではと思った。



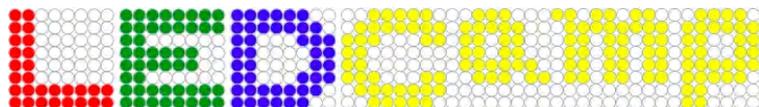
8. 運営・実習環境について

合宿形式での短期実習は適切だと思いますか？ [1/3]



「はい」のご意見

- 内容を詰め込みすぎ感があったため。
- 自分の能力では消化しきれず、中途半端で終わった感がありました。
- 話を聞くのは少しつらかったが、結果的にはわかりやすい流れだったと思った。
- さまざまな未知の分野を経験できたことは貴重でした。

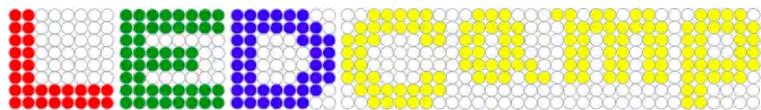


8. 運営・実習環境について

合宿形式での短期実習は適切だと思いますか？ [2/3]

「はい」のご意見

- リラックスできる環境で1つのことに集中できるということで適切だと思います
- 合宿形式にすることで、普段の仕事や学業を気にせず集中して取り組むことができたので
- 一日などのセミナーでは得られるものがほとんどないので、短期集中が良い。
- 短期だからこそその集中力の持続がすばらしいと私は考えています
- 短時間で様々な方と集中的に学習することができるから
- 作業に集中できること、他の参加者との交流という点でよかったと感じた
- 短期間でチームワークを出すには少しでも長い時間一緒にいるほうが良いと考えたから
- 普段個人作業が割と多いので、チームでの取り組みは非常に有意義でした。また、アジャイル開発が世の中に広がっている中、短いながらも体験できたためです。

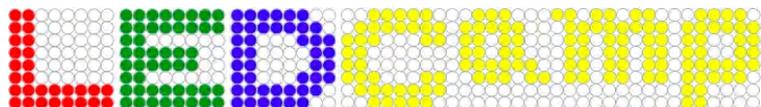


8. 運営・実習環境について

合宿形式での短期実習は適切だと思いますか？ [3/3]

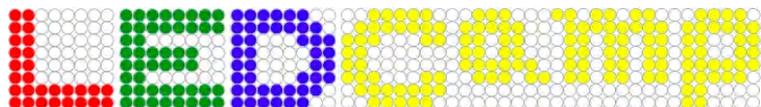
「はい」のご意見

- 寝食を共にし、短期集中で行えるのは良いと思えるため。
- 仕事を忘れて打ち込める、参加者と仲良くなれるから
- 社会人と学生の境なく合宿を行うことにより、お互いに学ぶことが多くあったと思われる為。
- 他の参加者の方やメンターの方と多くの交流を図ることが出来た
- 普段関わることができない人との交流を持つことができ、形式は適切だと思いました。
- 非常に高い意識で学ぶことができた。
- 技術だけでなく、開発するうえでの心構えを知ることができから。
- 数日に渡って行うならば、合宿形式であるほうが交通の面で良いと思うから
- お金の問題



9. 「ふりかえりと成果発表」について

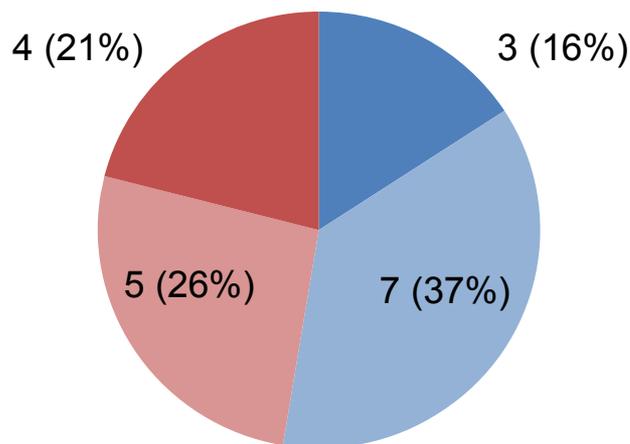
- LED-Campの参加以前に、開発対象が組み込みシステムであるかによらず、成果のふりかえりとその発表に取り組んだ経験はありましたか？
- ふりかえりと成果発表の実習は意欲的に取り組めましたか？
- ふりかえりと成果発表の内容は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？
- 本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？



9. 「ふりかえりと成果発表」について

LED-Campの参加以前に、開発対象が組み込みシステムであるかによらず、成果のふりかえりとその発表に取り組んだ経験はありましたか？

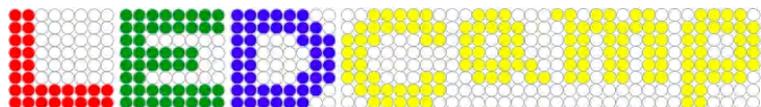
[1/2]



- 日常的に経験している
- 何度か経験したことがある
- あまり経験したことがなかった
- ほとんど経験したことがなかった

「日常的に経験している」のご意見

- ・ 社内での振り返りは基本的にはKPTを使うことになっている。 ▼
- ・ フォーマットの縦×横の長さを取り違えてしまいました。もしも明記されていたら申し訳ありません。



9. 「ふりかえりと成果発表」について

LED-Campの参加以前に、開発対象が組み込みシステムであるかによらず、成果のふりかえりとその発表に取り組んだ経験はありましたか？

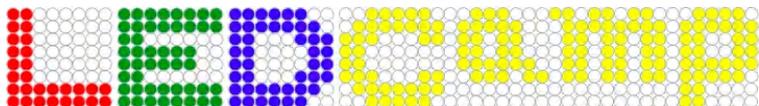
[2/2]

「何度か経験したことがある」のご意見

- ポスター形式での発表は初めてだったので良い経験になりました。
- 今回ほど型にはめたことはなかった

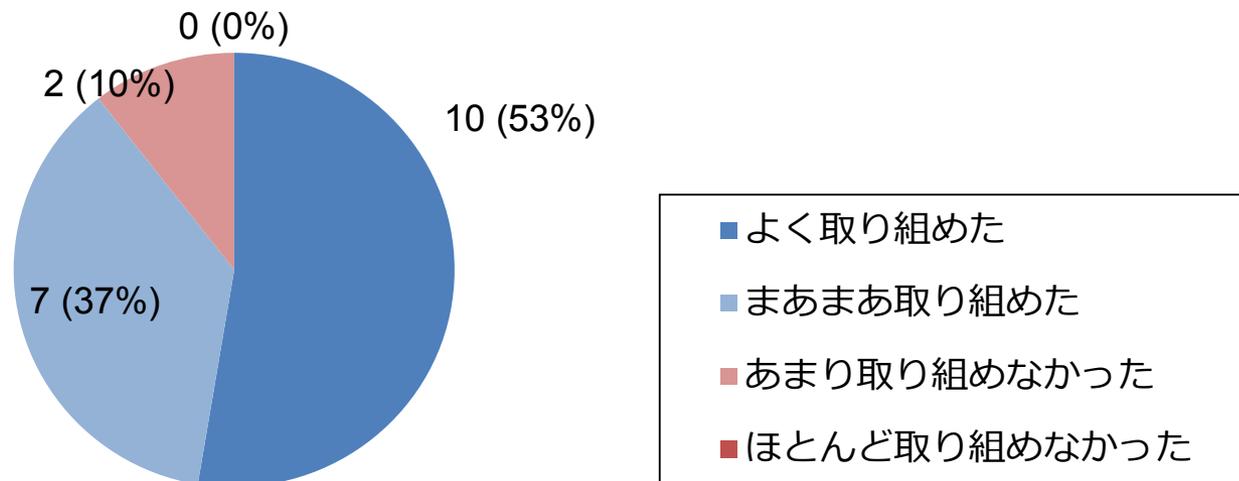
「あまり経験したことがない」のご意見

- 自分たちがやったことのふりかえりを行うことで、今後の糧になり、成果発表を行うことで、プレゼンテーション力が向上できるので、非常に良いと思います



9. 「ふりかえりと成果発表」について

ふりかえりと成果発表の実習は意欲的に取り組めましたか？



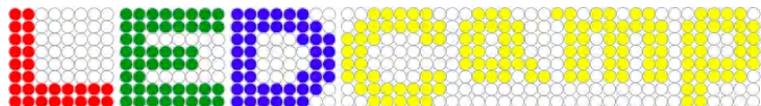
「あまり取り組めなかった」のご意見

- 日常的に経験していない内容が多かったため、難しかった。

「取り組めた」のご意見

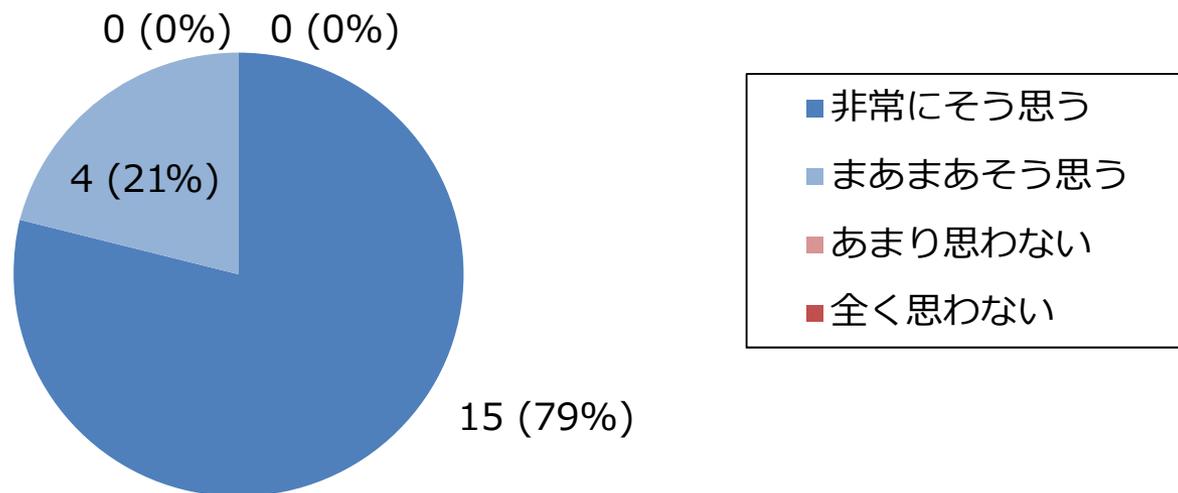
- 最後の成果発表のことを考えてはいたが、漠然としか考えてなかったなので、まとめるのに時間がかかりました
- 他の方も知りたいことは何か、という視点を持って聞き、積極的に質問できた。

- とてもよかった



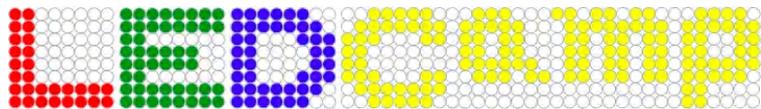
9. 「ふりかえりと成果発表」について

ふりかえりと成果発表の内容は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [1/3]



「非常にそう思う」のご意見

- 自分のチームの振り返りでは出てこなかった考え方や意見、まとめ方ができたことが、有用だと感じた。
- プレゼンテーションを行った経験が少なかったため、他の人の考えを聞くことで自分のプレゼンテーション力を向上できると思いました

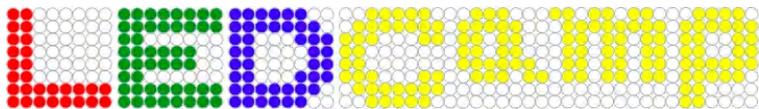


9. 「ふりかえりと成果発表」について

ふりかえりと成果発表の内容は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [2/3]

「非常にそう思う」のご意見

- 振り返りについて共有することは次何かをするときに役立つと思うから
 - 振り返り手法の修得と実践ができたため。
 - いろいろな班の考え方を聞くことができた
 - チームでたくさん（意見を）出して話し合えた
 - 普段経験したことがなかったから
 - アジャイル開発実施内容をまとめと反省ができたため 振り返りの技術を学べてよかった(YWTなど)
 - 今回学んだ振り返りの手法は、今後の開発で活かせると思ったから。
 - これからに活かせると思ったから
 - 成果発表では、他チームの戦略の詳細やタスクボードの工夫した活用に参考にしたいと思えることがたくさんあった。
- また、ポスター発表では問題点に対する解決方法の説明を問われたとき、数学的な説明ができず、一気に不安感が大きくなった。次からわからないことを解説してもらったとき、自分の言葉で説明できるか聞いてもらうことに気づけた



9. 「ふりかえりと成果発表」について

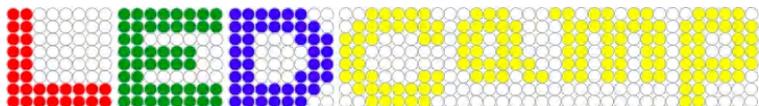
ふりかえりと成果発表の内容は、あなたにとって有益と思えるものでしたか？ [3/3]

「非常にそう思う」のご意見

- 戦略、マネジメント手法、何を伝えるか、などが多彩であり非常に参考になった。
- 新たな知見が得られたから。
- 成果発表によって他の班のコンセプトを知ることができ、自分にはなかった発想や取り組み方を知ることができたため。

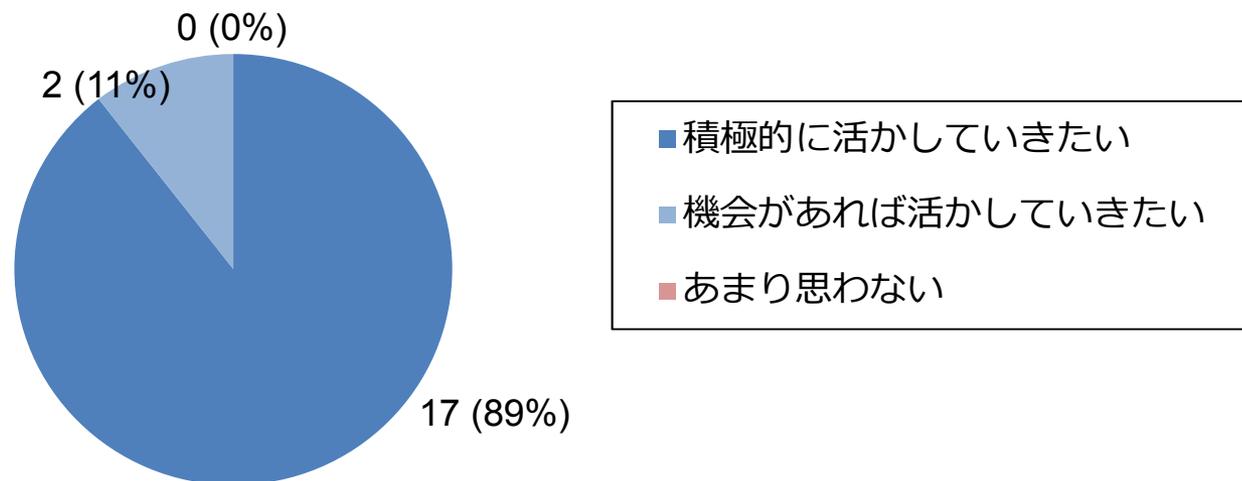
「まあまあそう思う」のご意見

- 結果をまとめて報告することは仕事では通常行われることであるため。
- 自身の内容の確認に加えて他のチームのことを知れたため
- 終わってしまったことは忘れがちなので、いい機会である。
- 人前で開発したものに対する発表をするという経験が積めたから。



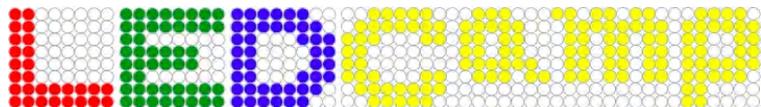
9. 「ふりかえりと成果発表」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [1/3]



「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 今回の内容について社内で展開を予定しているため
- YWTでの振り返りや、第三者視点での振り返りは重要だと思った。
- 顧客とのレビューなどに対しても、今回の成果報告で得た内容は使えると思うので、ぜひ活かしていきたいと思えます。

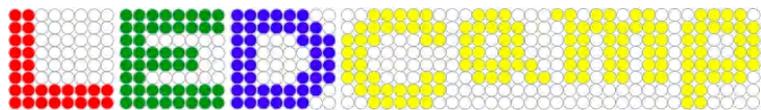


9. 「ふりかえりと成果発表」について

本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [2/3]

「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 振り返りを行うことは、プロジェクトを回していく上で必須であるため。
- ほかの班に便利な考えがあったので使いたいと思った
- スクラム用フレームワークの改良点、YWTの結果などが具体的ですぐ活かせると感じた。
- どちらかという人前で発表するのは苦手なので、この経験をぜひ活かしていきたい
- 自分は、同じようなミスを繰り返していることがあるので、このセッションを活かして改善していきたい。
- 開発が効率的になると思ったから。 [2]
- 開発に有益な点があると感じたため
- 教えていただいた技術を活かしたい
- 研究活動でも大切なことだから



9. 「ふりかえりと成果発表」について

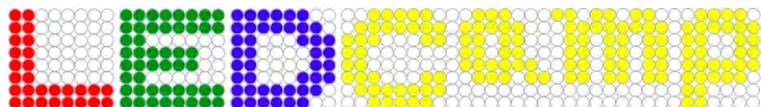
本セッションで得た知識や経験は、今後の研究や開発の活動に活かしていきたいと思いませんか？ [3/3]

「積極的に活かしていきたい」のご意見

- 今後レビューなどで人に説明するときなどにここで得た経験を活用していきたい
- 成果発表でのしゃべり方やときどき相手に質問を投げかけるやり方、レイアウトなど参考にしていきたい。
- 得られたエッセンスは自身の業務に適用できるように感じたから。
- ふりかえりによって次へ活かすことを明確化することは、仕事などで役立つと感じたので。

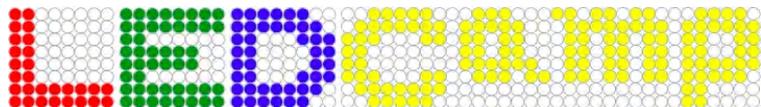
「機会があれば活かしていきたい」のご意見

- 自分のチームにある程度反映することでより効率的に開発ができるようになると思うから
- scrumなど業務で経験できない手法を学ぶことができたため。



10. LED-Campの教育目標について

- 教育目標の各項目について、LED-Campに参加する以前から既に身に付いていたと思うものにチェックを入れて下さい。（複数回答）
- 教育目標について、LED-Campに参加することで特に習得したかった/向上したかった項目にチェックを入れて下さい。（複数回答）
- LED-Campの実習によって最も達成できた（習得できた/向上した）と思う項目をひとつ選択して下さい。
- LED-Camp4の教育目標についてご意見があれば、是非ともお聞かせ下さい。



10. LED-Campの教育目標について

LED-Camp4では、以下の教育目標を掲げていました。

(1) 組み込みシステムの先進的な開発技術の習得

a) 自律走行ロボットのモデル駆動開発 (略)モデル駆動

b) アジャイル開発手法（スクラムフレームワーク） (略)アジャイル

(2) 最高の成果を挙げる開発チームの作り方の習得

a) 目的の制定と方向性の合意 (略)目的と合意

b) タスクの適切な抽出と分担 (略)タスクの適切化

c) ふりかえりによるチームの改善 (略)ふりかえり

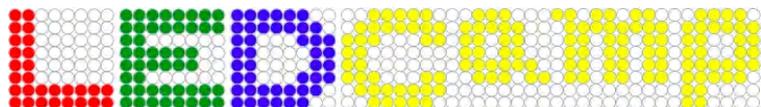
(3) 技術者としてのコミュニケーション能力の向上

a) 自分の能力と状況・感情を的確に開示する力 (略)開示する力

b) 議論の中で自分の意見を論理的に話す力 (略)論理的な力

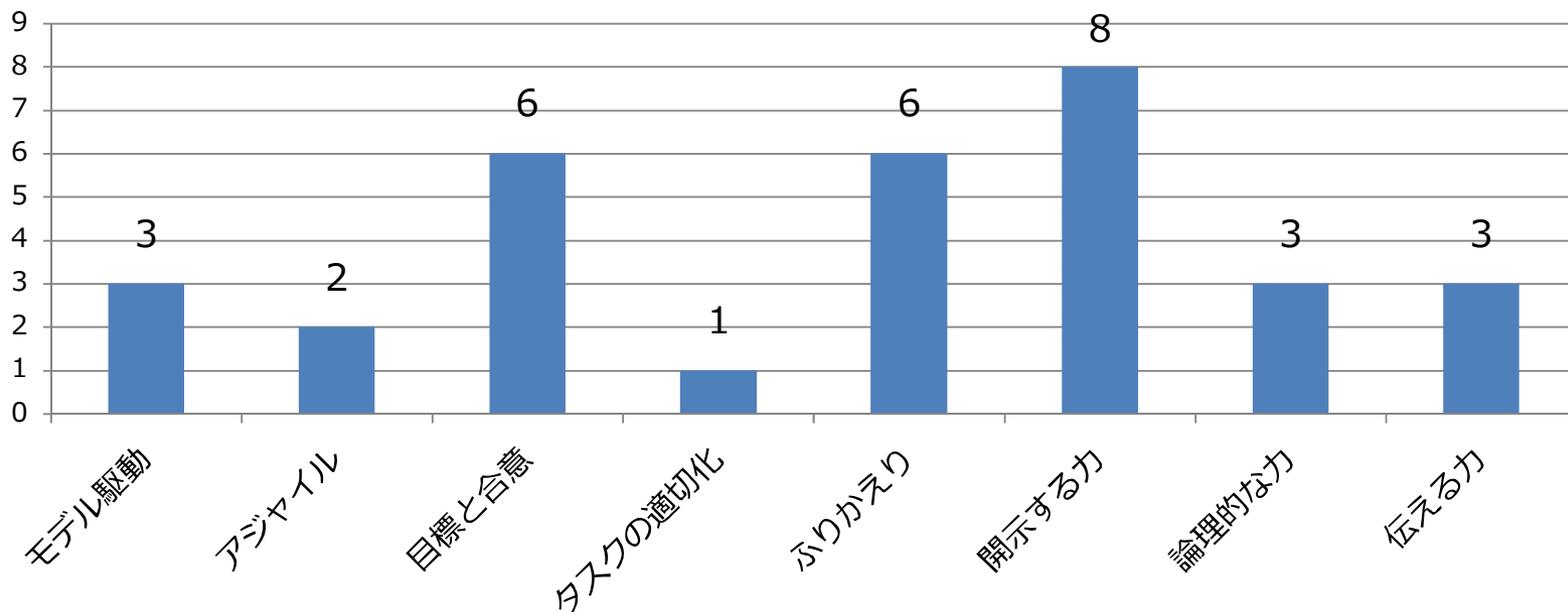
c) 過程や成果物を魅力的に伝える力 (略)伝える力

これを踏まえた上で、次の質問にお答え下さい。



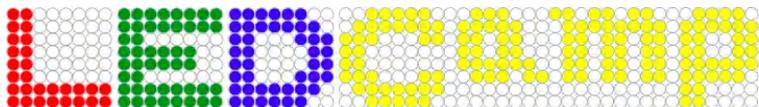
10. LED-Campの教育目標について

教育目標の各項目について、LED-Campに参加する以前から既に身に付いていたと思うものにチェックを入れて下さい。（複数回答）



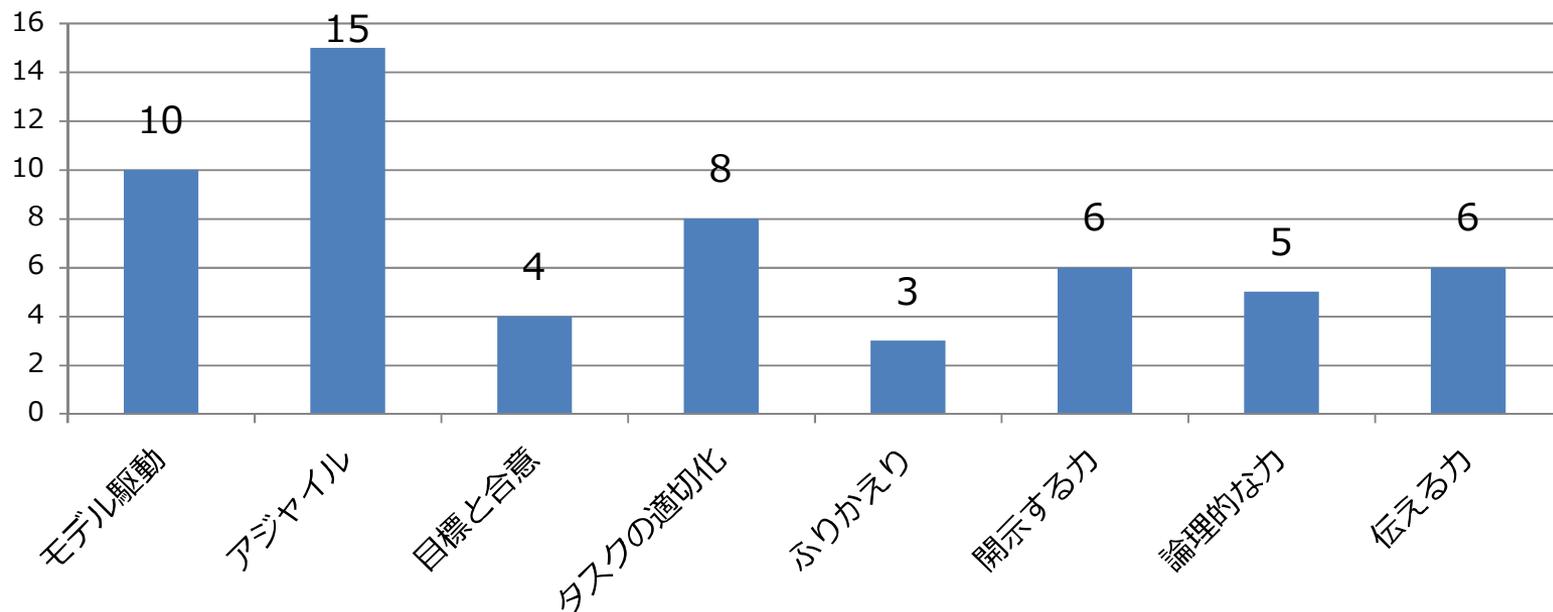
自由記述のご意見

- スクラムは2回使用しています。



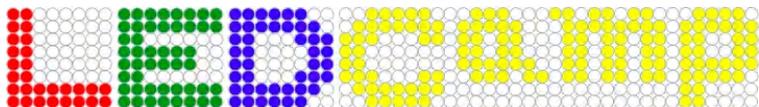
10. LED-Campの教育目標について

教育目標について、LED-Campに参加することで特に習得したかった/
向上したかった項目にチェックを入れて下さい。（複数回答）



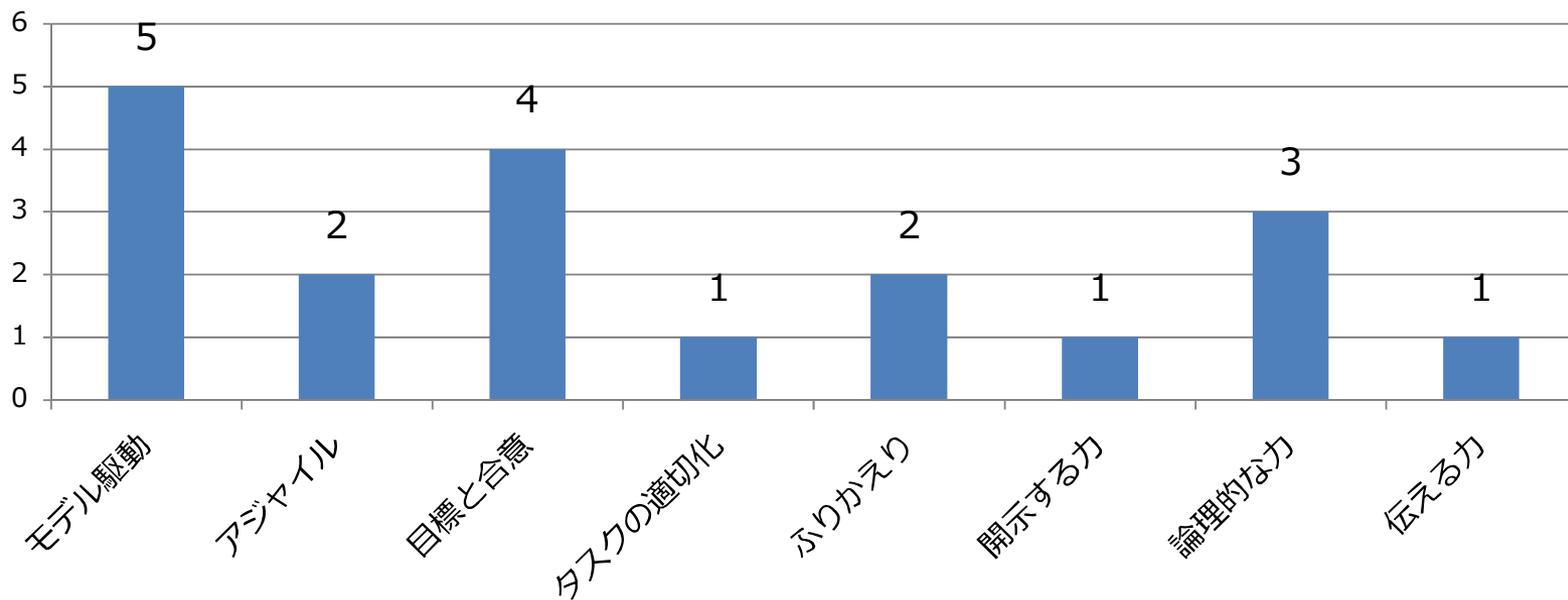
自由記述のご意見

- 最初にスクラム開発のそれぞれの分野についての説明はあったが、それぞれ何をやるのかというのを、説明しながら、実践していくのもいいと思います。
- 最適なチームビルディングに興味がありましたが、様々な手法を学ぶ事ができました



10. LED-Campの教育目標について

LED-Campの実習によって最も達成できた（習得できた/向上した）と思う項目をひとつ選択して下さい。

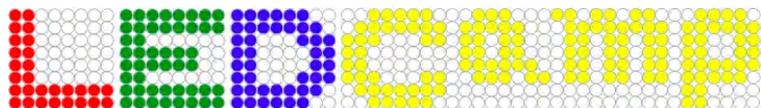


「ふりかえり」のご意見

- ふりかえりの時間をもう少し長く取って、チームの時間を取ってほしい

「目的と合意」のご意見

- 以前よりは向上した

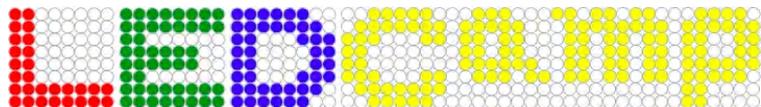


10. LED-Campの教育目標について

LED-Camp4の教育目標についてご意見があれば、是非ともお聞かせ下さい。

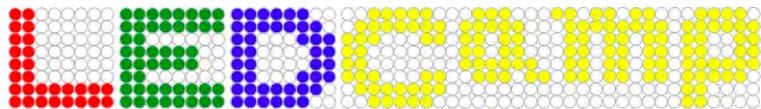
自由記述のご意見

- 非常に良いとおもいました。
- 目標、期間含めていい内容だと思います。スタッフの方お疲れ様でした。



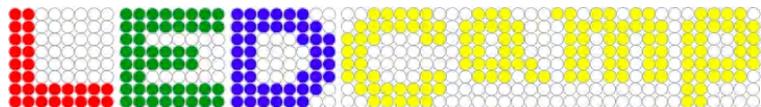
11. LED-Camp全体について

- LED-Camp全体の実習や内容に対する感想をお聞かせ下さい。
- LED-Campのカリキュラムの中で、最も役に立ったものは何ですか？
- LED-Campのカリキュラムの中で、最も楽しかったものは何ですか？
- LED-Campで取り組んだ内容は、普段の授業や研究・開発と違いはありましたか？
- LED-Campの実習を通して、組込みシステムに対する考えに変化はありましたか？
- LED-Campに参加して、何か新しい発見はありましたか？



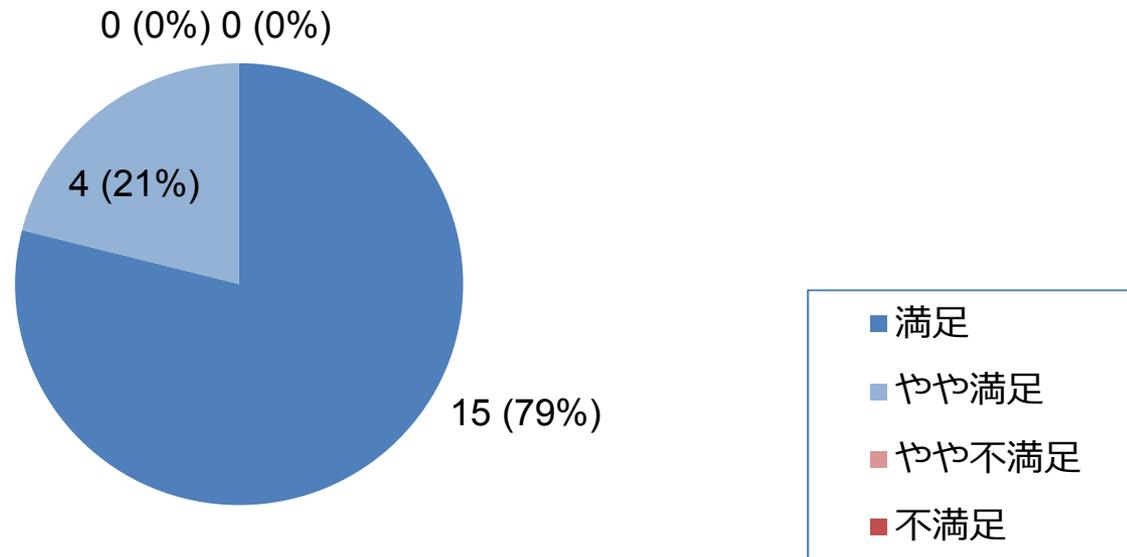
11. LED-Camp全体について

- LED-Campを通じて得られたと思う技術・知識や能力はありましたか？
- LED-Campの参加前と参加後で特に伸びたと思う技術・知識や能力はありましたか？
- 今後、学びたい技術・知識や身に付けたい能力についてご自由にご記入下さい。
- LED-Campについて、ご意見・ご感想・ご提案などをご自由にご記入下さい。



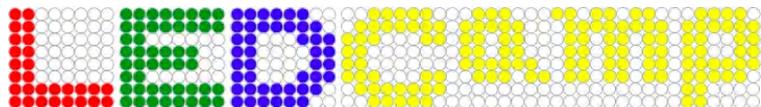
11. LED-Camp全体について

LED-Camp全体の実習や内容に対する感想をお聞かせ下さい。 [1/2]



「満足」のご意見

- 非常に楽しかったです
- 楽しかったです。温泉も最高でした。
- 様々な事柄について自身の能力が向上したと思うから
- 4日間みっちりとした研修で、非常に充実していたと思っています
- 短期間で非常に有益な経験ができた



11. LED-Camp全体について

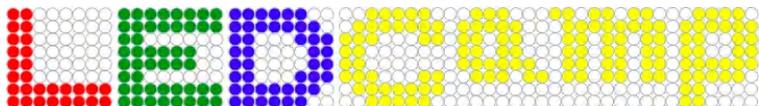
LED-Camp全体の実習や内容に対する感想をお聞かせ下さい。 [2/2]

「満足」のご意見

- 今後の研究活動のスキルアップができた。
- 新しい知見を得られた。
- 今までの自分にはない発想を実習経験から得られたため。
- チーム開発について満足に学習できた
- 今回の実習で組込み開発やチーム開発についての様々なことを学ぶことができた。
- すごく充実していました チームで開発する上で必要なことが学べたと思ったから。
- モデル駆動開発について実践的に学習できたため
- アジャイル開発習得の目的を達成できたため
- アジャイル開発の良さがよくわかった

「やや満足」のご意見

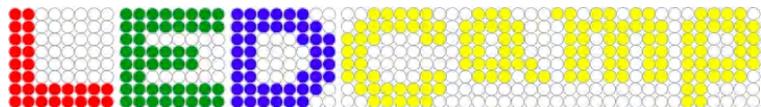
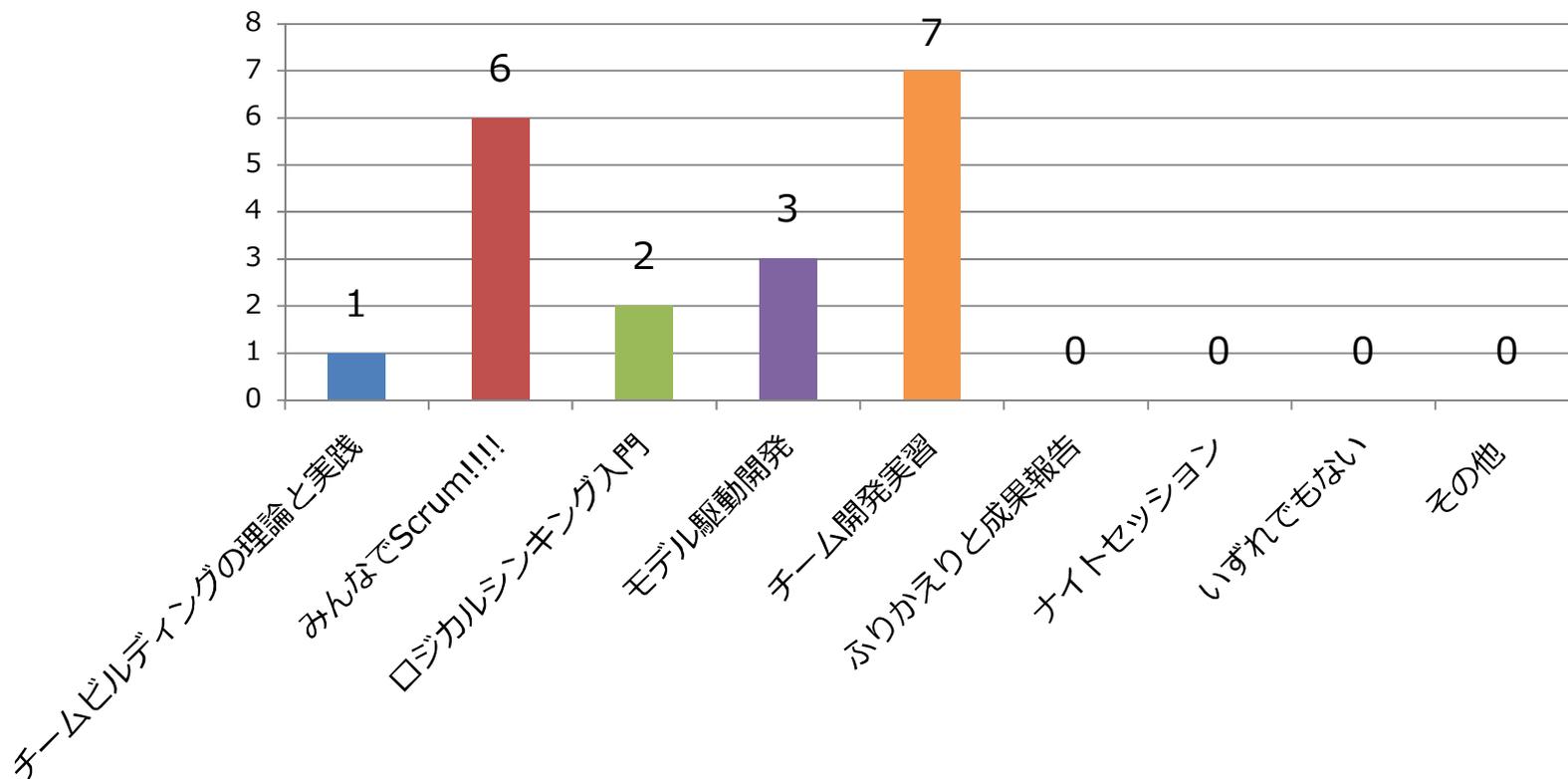
- 内容的には満足したが、スクラムをうまく回せなかったので、やや満足
- 難しいのは承知ですが、時間が短く感じます
- 普段学べないことが学べたから
- 全体の実習時間が足りないと思えた。



11. LED-Camp全体について

LED-Campのカリキュラムの中で、最も役に立ったものは何ですか？

[1/3]



11. LED-Camp全体について

LED-Campのカリキュラムの中で、最も役に立ったものは何ですか？

[2/3]

「チームビルディングの理論と実践」のご意見

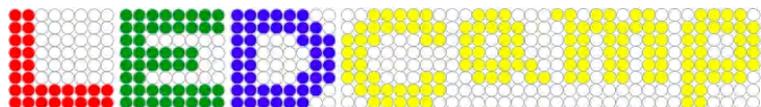
- コミュニケーションに悩みを感じていたため

「みんなでScrum!!!!」のご意見

- 未習得だったため。
- 今後の役に立つと思いました
- 成果物の評価につながる最大の要因といえる。
- スクラムというものを理解できたから
- チームメンバーの進捗を定期的に確認することができたため。
- タスクを貼り出しておくと言う単純な方法で忘れることを防止できるため

「ロジカルシンキング入門」のご意見

- Bであるならば必ずAなのかと疑問を持ち続けることで得られるものが多かったから。
- ミッションを決定する際、なぜそのミッションを決定したのか深く考えることができ、さらに良いミッションになった。



11. LED-Camp全体について

LED-Campのカリキュラムの中で、最も役に立ったものは何ですか？

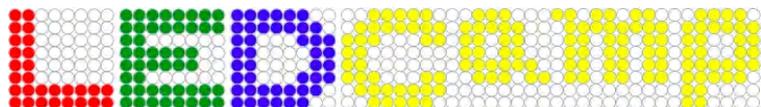
[3/3]

「モデル駆動開発」のご意見

- 今まで経験がなかったため
- 実装時間（が短くて済むため）
- モデル駆動開発という生産性の高い方法を学べたため

「チーム開発実習」のご意見

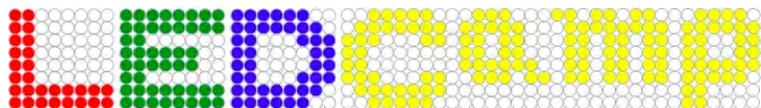
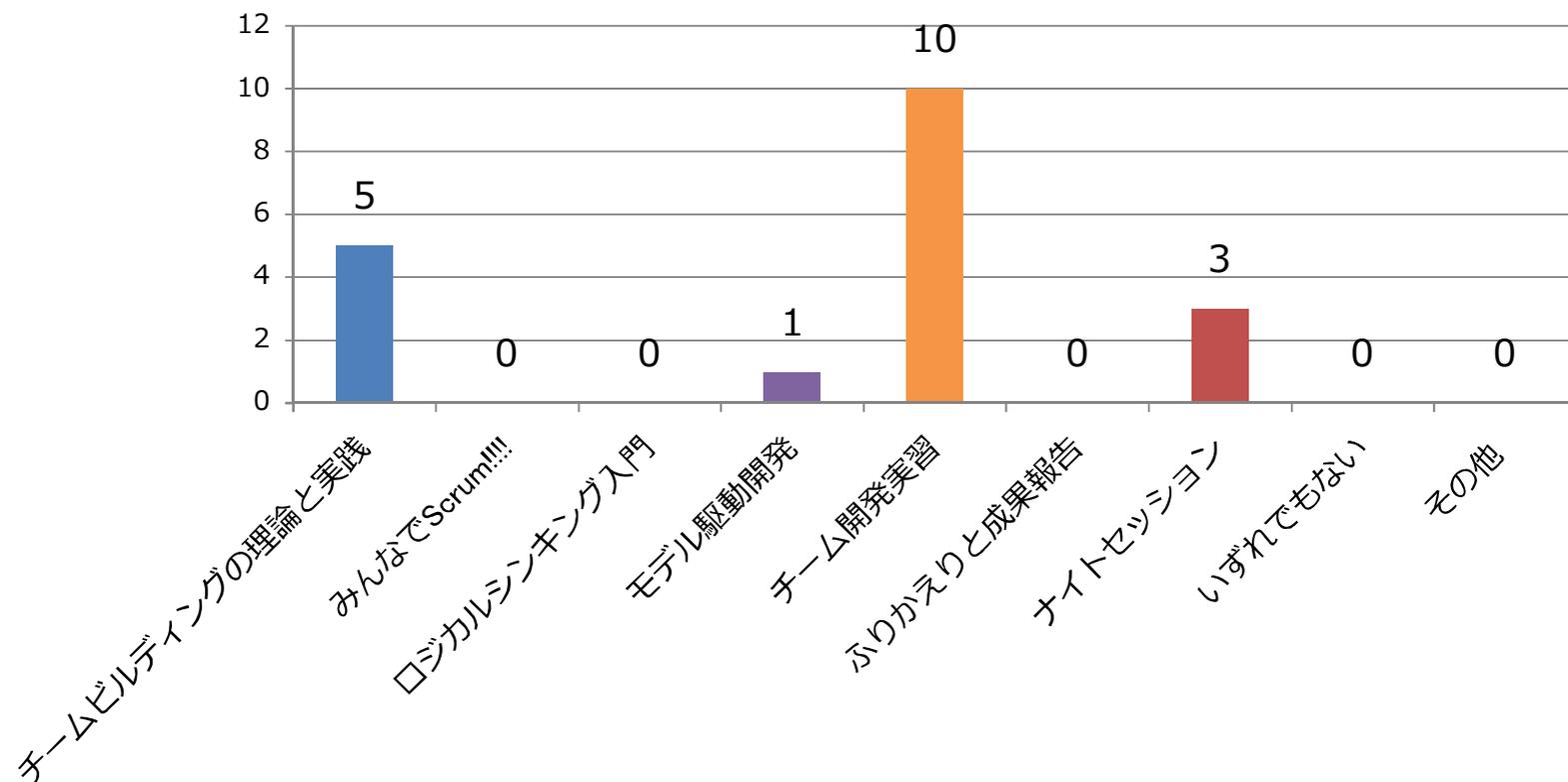
- チーム開発を経験できたので [2]
- 実際の開発を通して体感できたため。
- 実際にチームでの開発を経験することによって得るものが多かった。
- チームでの開発全般やタスクボードの活用を体験できたから
- スクラム開発の良さが肌で実感できたから
- 社会人の方と作業することで、自分の欠点や、チームでの開発とはどのようなものなのかを学ぶことができた。



11. LED-Camp全体について

LED-Campのカリキュラムの中で、最も楽しかったものは何ですか？

[1/3]



11. LED-Camp全体について

LED-Campのカリキュラムの中で、最も楽しかったものは何ですか？

[2/3]

「チームビルディングの理論と実践」のご意見

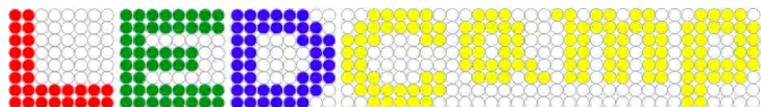
- （講師の）としちゃんがとてもいい人だったので
- チームでのアクティビティが楽しかったです。
- チームビルディングの手法を知ることが出来てよかった
- 関係性の向上
- 自由に意見を言い合える空気がとても心地よかった。

「モデル駆動開発」のご意見

- 業務に活用できる可能性が一番高いため

「チーム開発実習」のご意見

- チームメンバと楽しく実施でき、結果も出たため
- チームでの開発全般やタスクボードの活用を体験できたから
- 実際にモデリングしながら、ルンバを走らせるのは楽しかったです



11. LED-Camp全体について

LED-Campのカリキュラムの中で、最も楽しかったものは何ですか？

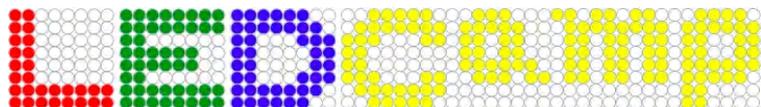
[3/3]

「チーム開発実習」のご意見

- チームでひとつのものを作ることや、全員がわかるという楽しさを感じたから
- トライアンドエラーを繰り返しながらゴールを目指すのは面白かった。
- 嫁はかわいい（嫁＝掃除機型ロボット）
- チーム開発である程度の結果が残せたため
- 一番楽しみながらできた
- 機械の動作を確認しながらモデルを修正するという経験ができたため。
- 苦労してチームで作上げたものがある程度動くことに喜びを感じたから。

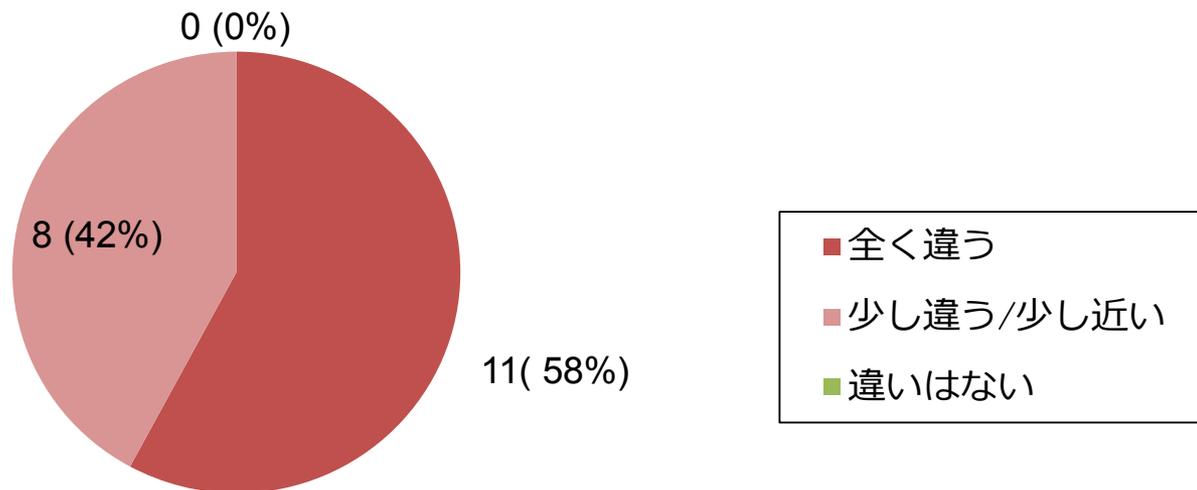
「ナイトセッション」のご意見

- チーム内外の人たちと会話しやすく、親しくなれたから。
- 面白く学べたから。
- いろいろな人とたくさん面白い話ができただから



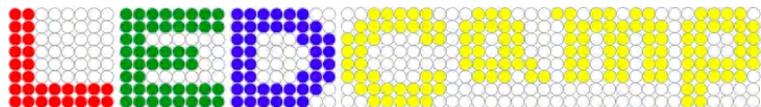
11. LED-Camp全体について

LED-Campで取り組んだ内容は、普段の授業や研究・開発と違いはありましたか？



「全く違う」のご意見

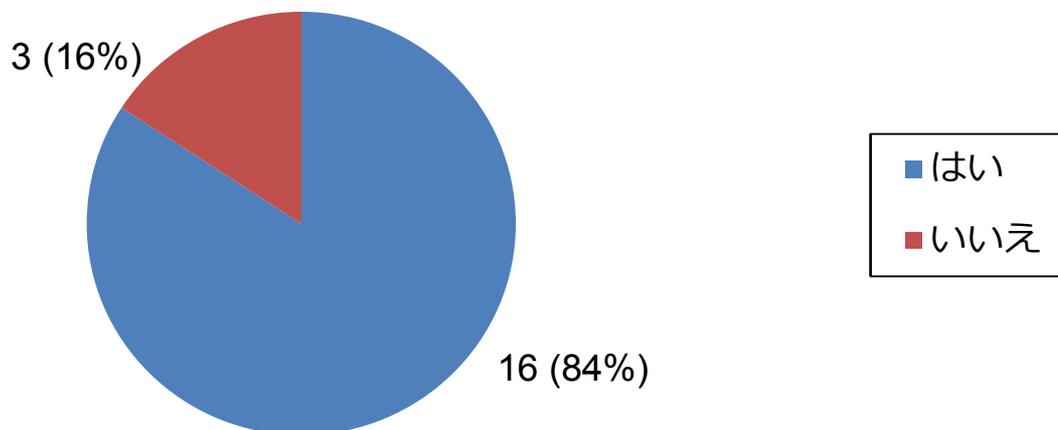
- 普段はウォーターフォール型で開発を行っているが、アジャイルと言う初めて体験する方法で開発を行ったこと
- 普段の業務では納期はあるものの残業によりリカバーができる。
- 本格的な手法をとって開発しているわけではないから
- 一人で黙々と作業をするのではなく、チームで分担して作業を行うという点。



- 時間制約が厳しいため。

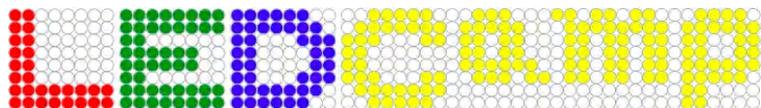
11. LED-Camp全体について

LED-Campの実習を通して、組込みシステムに対する考えに変化はありましたか？



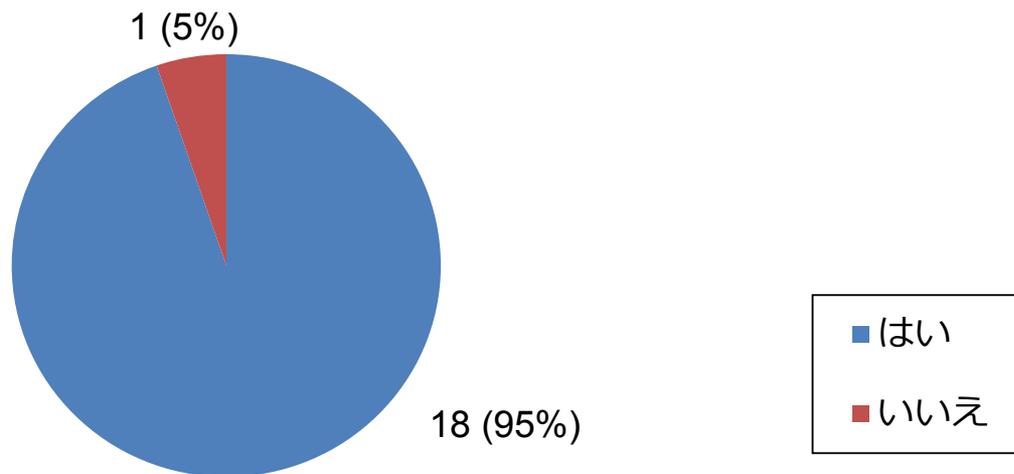
「はい」のご意見

- 自動化する価値が高い、ハードはまず試さないと危険という知見を得た



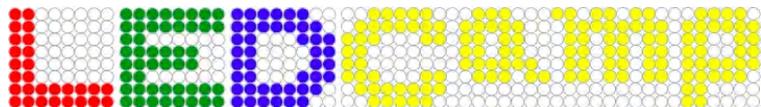
11. LED-Camp全体について

LED-Campに参加して、何か新しい発見はありましたか？ [1/2]



「はい」のご意見

- プロダクトの見積もりを生成するのは難しい
- 開発での見通しの大切さ
- 組み込み系で実際に働いている方々の話を聞いたことでの方向性の合意

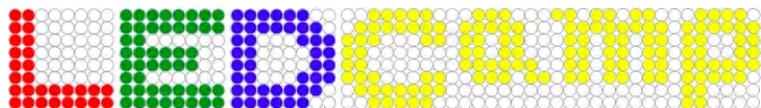


11. LED-Camp全体について

LED-Campに参加して、何か新しい発見はありましたか？ [\[2/2\]](#)

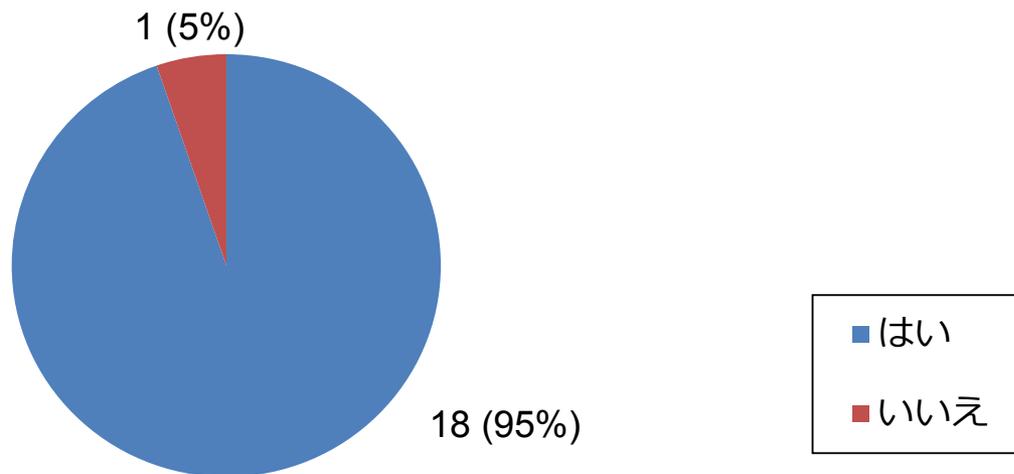
「はい」のご意見

- スクラム開発の形式をとっていなくても、自分で回していくと（チーム開発でなくても）より良いものができると思いました
- 組み込みに興味のある人との交流で、技術を学ぶにはもっと意欲がなくてはと思えた。
- 人とのコミュニケーションの大切さ
- 外の繋がりがいかに大切であるかという点
- チームで開発する方法
- チームビルディングとスクラム
- scrum
- アジャイル開発の有用性
- アジャイル開発の良さ。
- 組み込み開発での誤差の多さ



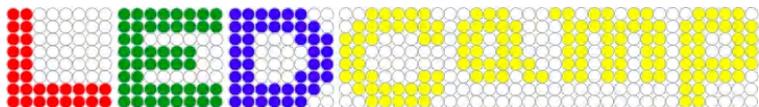
11. LED-Camp全体について

LED-Campを通じて得られたと思う技術・知識や能力はありましたか？



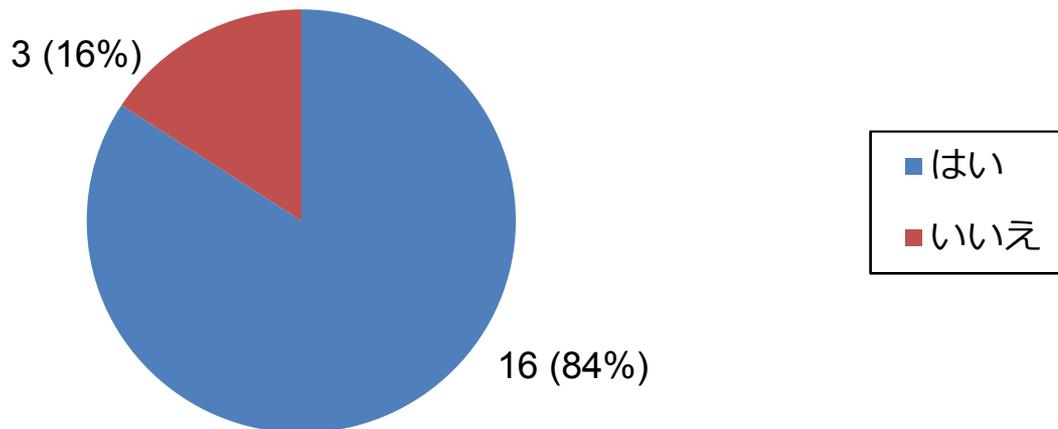
「はい」のご意見

- チームでの方向性の合意
- チームビルディングとスクラム
- チームでの開発手法
- チーム力と開発能力
- タスクボードの活用。
- タスクボードを使った進捗の可視化方法
- スクラムフレームワーク、開発体験
- スクラム開発のノウハウ
- アジャイルに関する理解が深まった。
- アジャイル開発に対する知識。



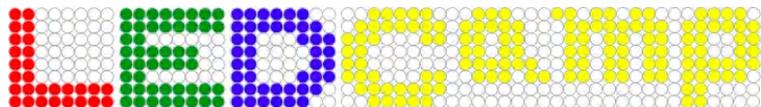
11. LED-Camp全体について

LED-Campの参加前と参加後で特に伸びたと思う技術・知識や能力はありましたか？



「はい」のご意見

- 知らない人とのコミュニケーション力やスクラム開発に関する知識。
- チームビルディングとスクラム
- プロジェクトマネジメント
- タスクボードの活用
- 開発方法の知識
- アジャイル開発
- アジャイル開発に対する知識。
- 論理的思考と開発能力
- 論理的に考える力

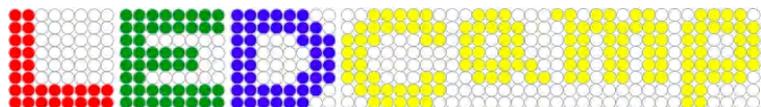


11. LED-Camp全体について

今後、学びたい技術・知識や身に付けたい能力についてご自由にご記入下さい。 [1/2]

開発手法に関すること

- ウォーターフォール開発の体験もしたい
- モデルからコードの作成。
- スクラム開発の知識をさらに深めていきたいと思います
- アジャイル開発技法をよりつめたい
- アジャイルの技術
- 適切なタスクの切り分け方。
- 超短期開発方法
- 効率よく開発する手法をうまく使えるように実践していきたい
- テスト駆動開発



11. LED-Camp全体について

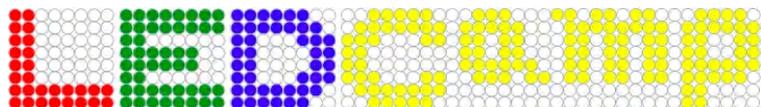
今後、学びたい技術・知識や身に付けたい能力についてご自由にご記入下さい。 [2/2]

組込み技術に関すること

- ラズパイやセンサを用いた開発に取り組みたいと強く感じた
- IoTなどネットワークをフルに活用した組み込み技術
- 組込み開発でのオブジェクト指向は、どのように書くと綺麗なのか
- MATLABによるロボット制御

その他の技術・能力

- ロジカルシンキングのもっと詳しい話
- モデル設計
- 論理的に話す能力
- プログラミング技術
- 自分の業務に関わる分野で知識などを身につけていきたい。
- 通信におけるバグの発見と原因の探り方

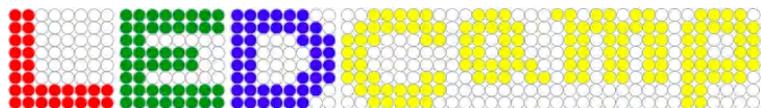


11. LED-Camp全体について

LED-Campについて、ご意見・ご感想・ご提案などをご自由にご記入下さい。 [1/3]

肯定的なご意見

- 社会人、学生が一緒になって楽しみながらモデル駆動開発について学習できとてもよかったです。
- 開発体験は難しく、楽しかったです。
- 4日間とても楽しく充実した実習でした。
- ほんとにたくさん学べることがあったので、次回もあればお手伝いなどで関わっていきたいと思いました。
- 楽しかったです。
- 一週間くらいかかる内容かと思いました。
- 今後も是非続けてください！
- とても面白かったです！
- 実行委員やりたいです！
- 会場の空調設備に不満はありますが、実習を通して新しい知見を得られて満足しています。
- いろんな技術者にも参加していただきたい



11. LED-Camp全体について

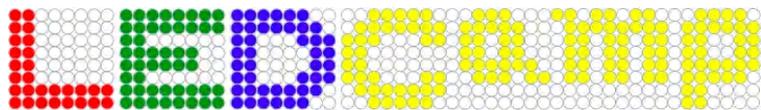
LED-Campについて、ご意見・ご感想・ご提案などをご自由にご記入下さい。 [2/3]

否定的なご意見・改善すべき事柄

- 最後が慌ただしかったです
- 色気がない！
- 内容が盛りだくさんの割には時間が短い
- 時間のない中での開発でしたが、もう少し時間があつた方がよかつたかなと思います
- お食事の量が多すぎて、毎回残してしまうのが申し訳なかつたです・・・

アンケートに関する事柄

- アンケートを書く時間を確保しなければみんな適当に書くと思います
- アンケートの遷移に時間がかかる(MAC LINUX)
- アンケートを部屋に戻ってもできるようにエクセル等にしてほしい。



11. LED-Camp全体について

LED-Campについて、ご意見・ご感想・ご提案などをご自由にご記入下さい。 [3/3]

ご要望・その他

- 参考にした他の取り組みや書籍などを紹介していただけるとうれしいです。
- 会場の空調設備に不満はありますが、実習を通して新しい知見を得られて満足しています。
- 女子は角部屋か端の部屋だとよかったです。

