

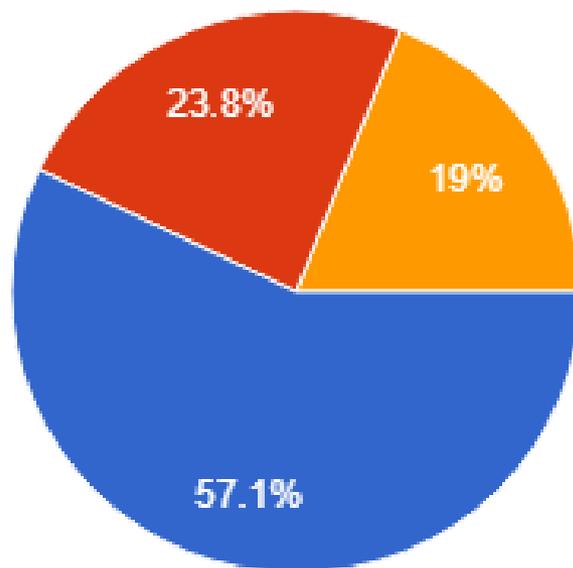
LED-CAMP6 アンケート集計

事前アンケート 1

- モデル駆動開発について、該当するもの1つを選択してください。
- スクラムについて、該当するもの1つを選択してください。
- チームビルディングや合意形成について、該当するもの全てにチェックを入れてください。

モデル駆動開発について、該当するもの1つを選択してください。

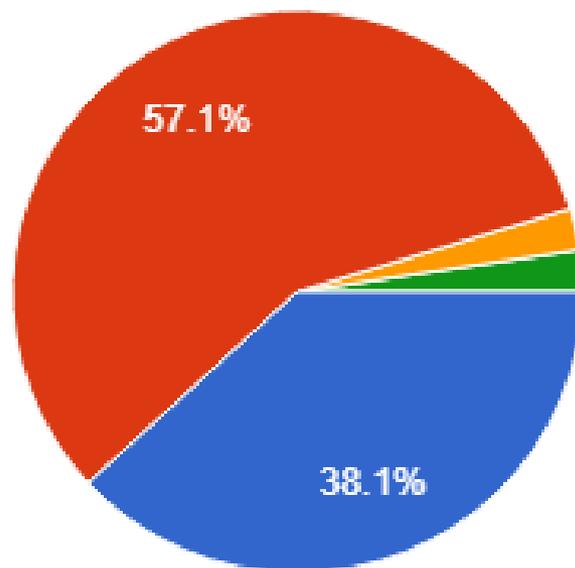
42 件の回答



- モデル（またはUML）がどのようなものが説明できない
- モデル（またはUML）がどのようなものが説明できる
- ソフトウェアをUMLでモデル化する意義を説明できる
- ソフトウェアをUMLでモデル化し、自動でソースコードを作...
- ソフトウェアをUMLでモデル化し、自動でソースコードを作...

スクラムについて、該当するもの1つを選択してください。

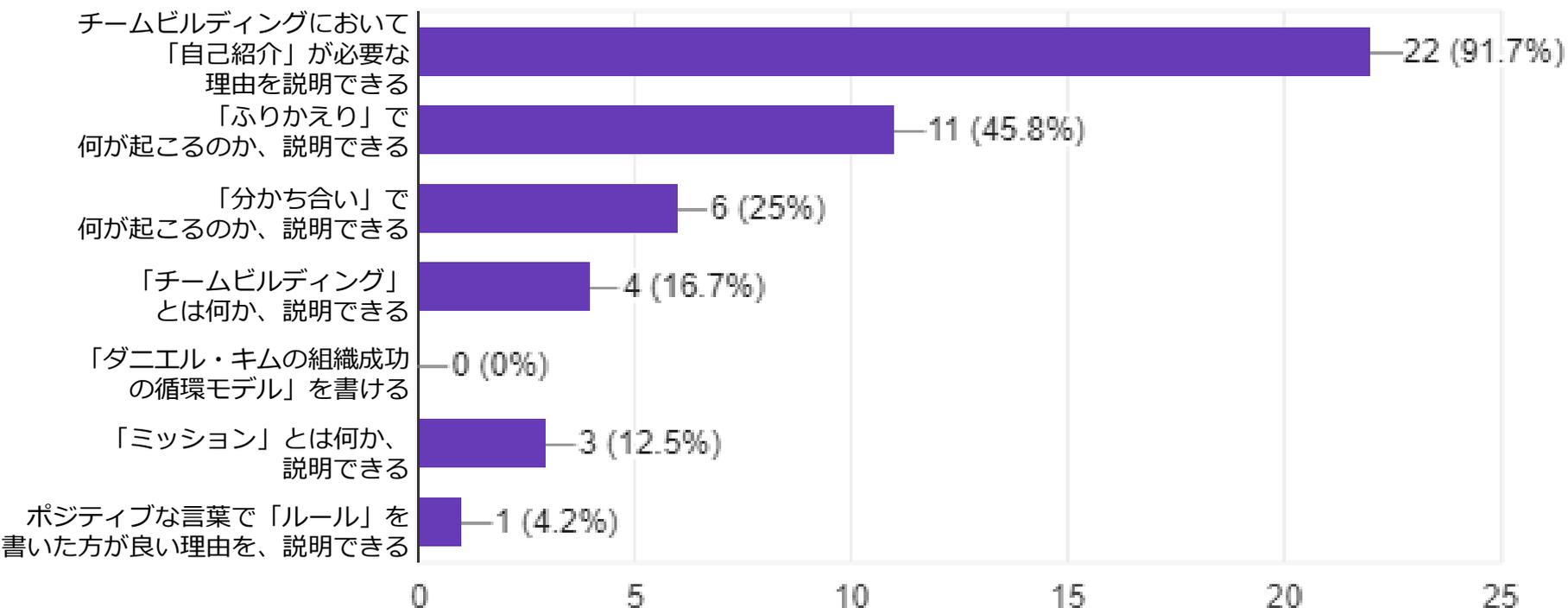
42 件の回答



- Scrum (またはアジャイル開発) という言葉を聞いたこと...
- Scrum (またはアジャイル開発) という言葉を聞いたこと...
- スクラムマスターなどのロールの役割や意味を説明できる
- Scrumの解説書(手順書)の指南を参考にしてScrumを実践...
- Scrumについて理解し、他人にわかりやすく説明することが...

チームビルディングや合意形成に...にチェックを入れてください。

24件の回答

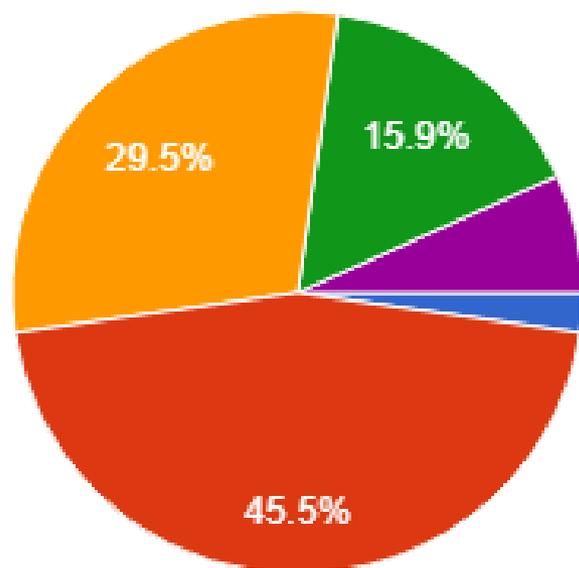


事前アンケート 2

- モデル駆動開発について、該当するもの1つを選択してください。
- スクラムについて、該当するもの1つを選択してください。
- チームビルディングや合意形成について、該当するもの全てにチェックを入れてください。
- 今後の運営のためのアンケート

モデル駆動開発について、該当するもの1つを選択してください。

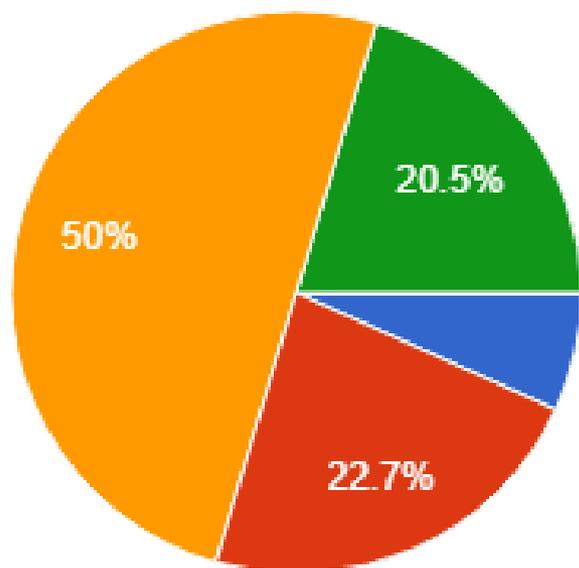
44 件の回答



- モデル（またはUML）がどのようなものが説明できない
- モデル（またはUML）がどのようなものが説明できる
- ソフトウェアをUMLでモデル化する意義を説明できる
- ソフトウェアをUMLでモデル化し、自動でソースコードを作...
- ソフトウェアをUMLでモデル化し、自動でソースコードを作...

スクラムについて、該当するもの1つを選択してください。

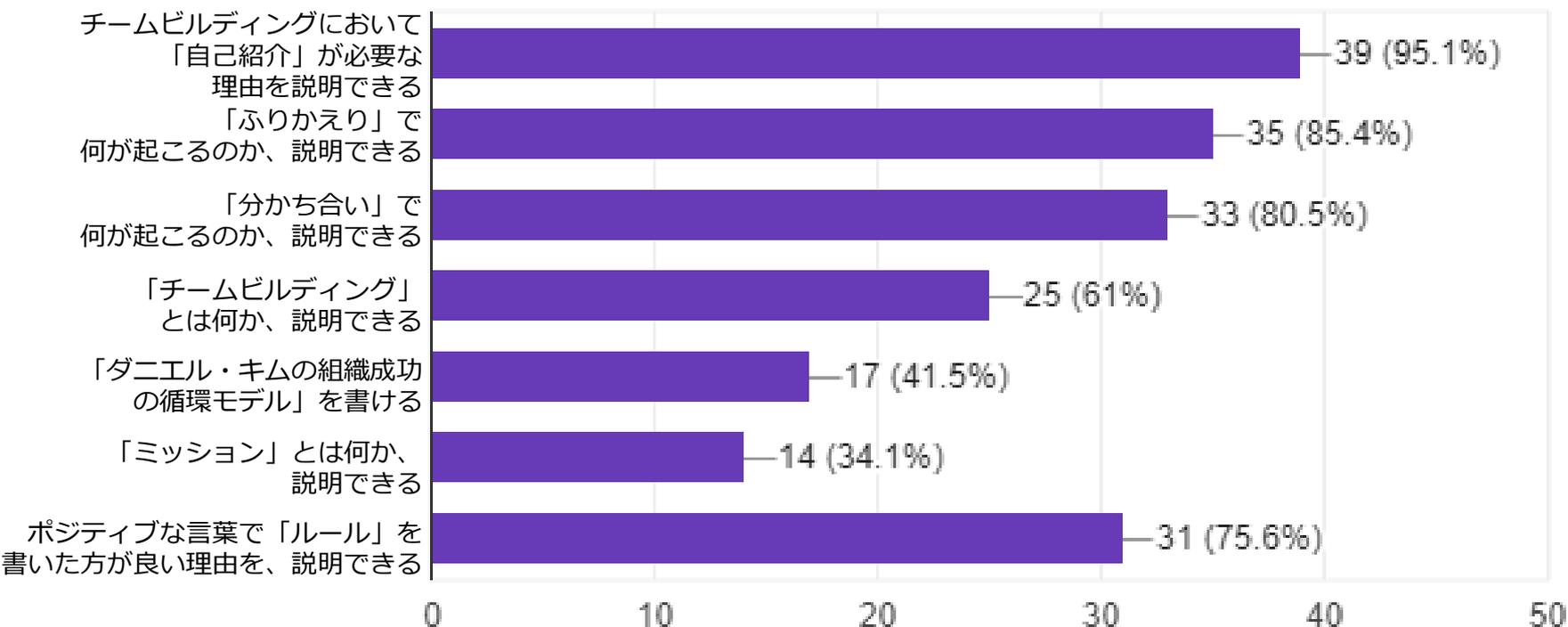
44 件の回答



- Scrum（またはアジャイル開発）という言葉聞いたこと...
- Scrum（またはアジャイル開発）という言葉聞いたこと...
- スクラムマスターなどのロールの役割や意味を説明できる
- Scrumの解説書（手順書）の指南を参考にしてScrumを実践...
- Scrumについて理解し、他人にわかりやすく説明することが...

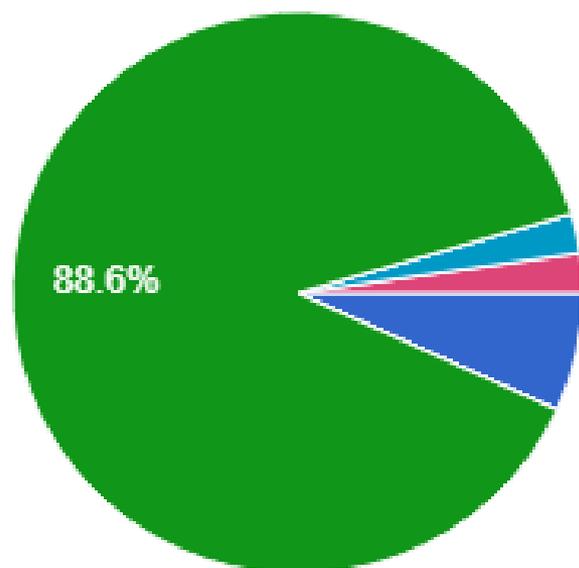
チームビルディングや合意形成に...にチェックを入れてください。

41 件の回答



LED-Campの開催情報をどのように知りましたか？

44 件の回答



- 展示会でのちらし
- メイリングリストの案内
- LED-CampのHPを見つけて
- 上司・教員からの紹介
- 知人からの紹介
- 実行委員からの紹介
- 上司からの紹介

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。(1/2)

- 組み込みシステムの開発手法について学ぶこと、効率よくチームを回す手段を身に着ける為 (3)
- コミュニケーションスキル向上 (2)
- 組み込みの世界に親しむため
- 組み込み開発経験を積みたかったから
- 開発技術の向上
- 紹介された中でいつもと違うことを学べる機会だと思ったから
- 組み込み技術を学びたかったから。
- 知識やスキルの向上のため
- 新入社員研修の一環で参加致しました
- 自分の能力向上のため
- 自身の技術力や知識を向上させるため。
- モデル駆動開発の入門知識を勉強するため
- 高い志を持った方々と話したいと思ったから
- 会社の社員教育の一環として紹介されたため。
- 自身の成長につながると感じたから。
- 効率的なアジャイルを体験するため
- 自分の見識を広げるため(現状一つの現場でしか働いておらず、一般的な部分がありわかっていないため)
- 自身の能力向上のため
- 大学で複数人で何かを作り上げる経験がなく、それを体験するにLEDcampは最適と考えたため

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。(2/2)

- 組み込みの勉強をするため
- 組み込み・ソフトウェア開発の基礎力向上のため
- エンジニアとしての実力を高めるため
- とにかく様々な経験を積む必要があると考えているから
- 研究あるいは就職後においてよい働きができるスキルを身につけるきっかけが欲しかったから
- 開発の流れを体験し、新たな知識を習得するため
- 知見を広げるため
- チームでのソフトウェア開発の方法論を学ぶため。
- 組み込みSWの開発やよいチーム形成について知識と経験を身につけられると考えたため
- 組み込みソフトウェア技術向上のため
- スキルアップのため
- 現在、仕事をする中でチームでの開発に苦手意識を持っていたため、チーム開発の研修に参加したいと思っていた。
- 以前参加した知人から勧められ、面白そうだと思ったから。
- このような事に讃歌したことが無かったから
- 他者との共同開発という経験からチームワークといったスキルを伸ばしたかった。
- 今後の会社選びの参考と、チーム開発の方法の習得
- アジャイル開発の基礎を学びたい。
- 仕事に対するモチベーション向上のため
- 組み込みのこと、プログラミングのことをよく知らないから。
- 組み込みに関する知見を得るため

事前学習全体を通して、ご意見ありましたらご自由にお書き下さい。 忌憚のない率直なご意見をお待ちしております。

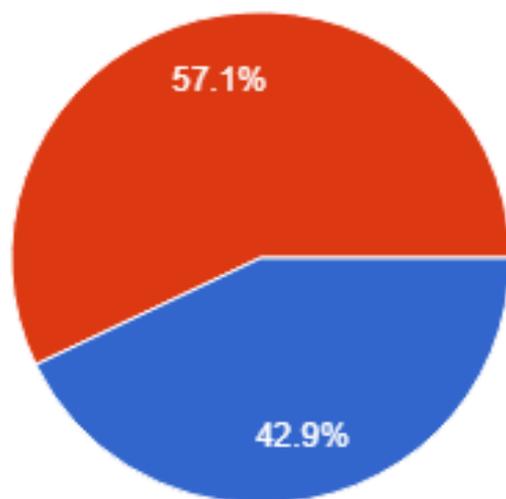
- モデル駆動開発の中で、templateのなかにpretankというフォルダが無いことやその他にも、リンクのzipを実際解凍しても書かれてあるフォルダが無いことがある。
- グーグルフォームなどのサイトが会社のセキュリティに引っかかって開かないこと、ノートPCをこのために調達したことが大変。
- セクション分けが細かいところが多くて逆につかれた。演習に対する内容は良かったが実践に至るまでのステップがちょっと早かった気がする(合成の知識などの解説が欲しかった)
- 社会人の場合では、多くの事前学習を勉強する時間があるかな
- 個事前学習の展開がもう一週間ほど早いとありがたいなと感じました。
- とても大切な内容を学習できました。何度も読み返しました。
- 自分が知りたい部分が数多くあったため、この時点でもだいぶためになっています。ただ、自分で用語を検索したりすることがあったと記憶していますので、出来ればもう少し参考文献などを紹介いただけるとやりやすいかと思います。ここから実践になると思うので楽しみにしています。
- UMLモデリングの項目が少しわかりにくかったです
- 学習項目が細かく分けられており、集中力が切れにくく進めやすかった
- 特になし

1 日目アンケート

- 「チームビルディングの理論と実践」について、以下の設問にお答えください。
- 「チームビルディング 合意形成」について、以下の設問にお答えください。
- 「みんなでScrum」について、以下の設問にお答えください。
- 1日目全体を通して、お困りごとやご意見・ご感想などがあれば、ご自由にお書き下さい。

「チームビルディングの理論と実践」は理解できましたか？

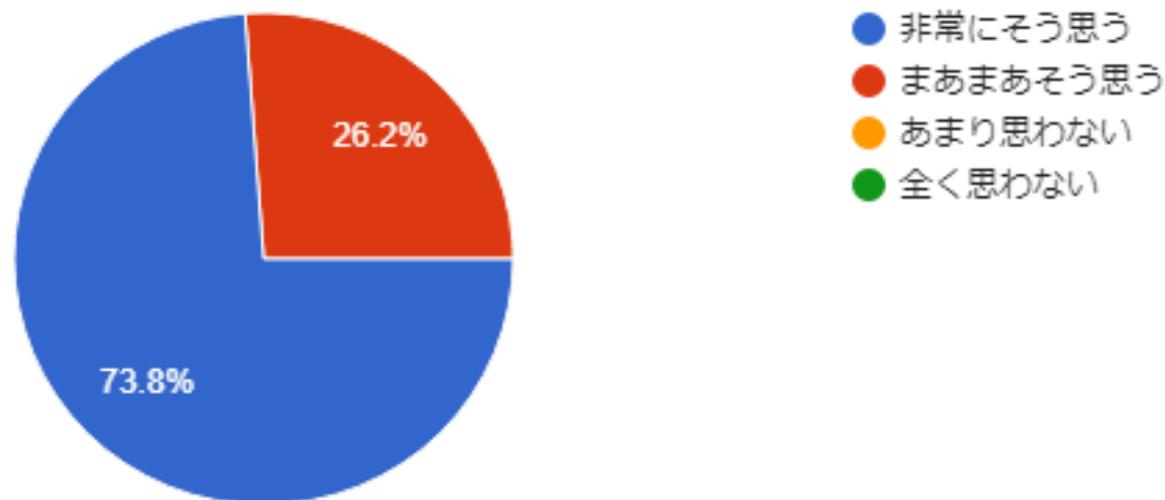
42 件の回答



- よく理解できた (どうすればチーム内の関係性が向上するかが実践できそうと思っている、かつ、チーム...)
- まあまあ理解できた (チーム内の関係性がチーム形成に影響することを説明できる)
- あまり理解できなかった (チーム内の関係性がチーム形成に影響することを理解した)
- ほとんど理解できなかった

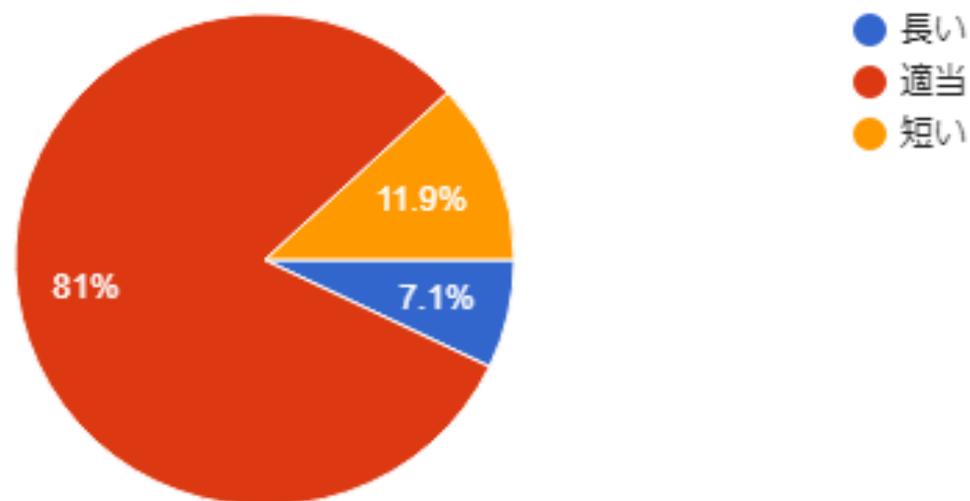
「チームビルディングの理論と実践」...にとって有益と考えるものでしたか？

42 件の回答



「チームビルディングの理論と実践」の講義時間は適切でしたか？

42件の回答

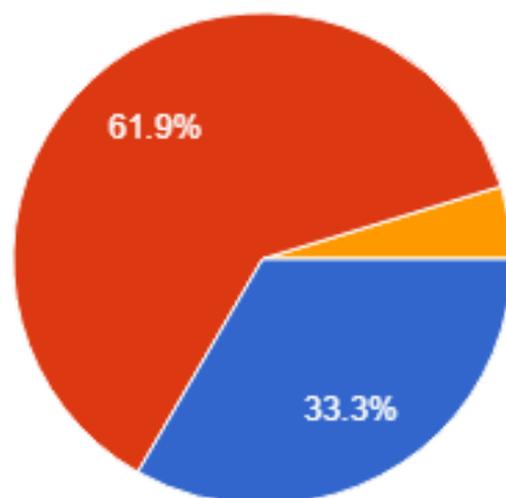


「チームビルディングの理論と実践」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。

- 実践がメインで良かったです。 題材面白いです。
- チームの作り方がどれだけ重要で困難かよくわかった。
- 来るまでは理解できていなかったチームビルディングについて深く理解が持てた。
- 事前学習で内容を理解していたので簡単に感じました。
- もっと専門用語がたくさん出てきてついていくのがやっと、という形を予想していたので、実際に来て意外だなと思いました。説明がわかりやすく飲み込みやすかったと感じました。
- ゲーム感覚で実践が進んでいたのも、導入がスムーズで分かりやすかったです。（あえて技術者の目で粗探しをすると）ドラえもんの利用はコンプライアンス的にOKでしょうか？
- アイスブレイク等はよくやっていましたが、今回の打ち解ける早さはかなりのものと感じました。盗める部分があれば盗んでいこうと思います。（ペン回しのように手先を動かしたりして眠気を防いだりはあまり観点として持っていませんでした。）
- もうちょっと休憩したかった
- 特になし
- 考えがひとつにまとまらなかった時（今回のような）の場合、どうすればいいのか検討する必要があると思います。決定する為の軸が必要かもしれませんね。

「チームビルディング 合意形成」は理解できましたか？

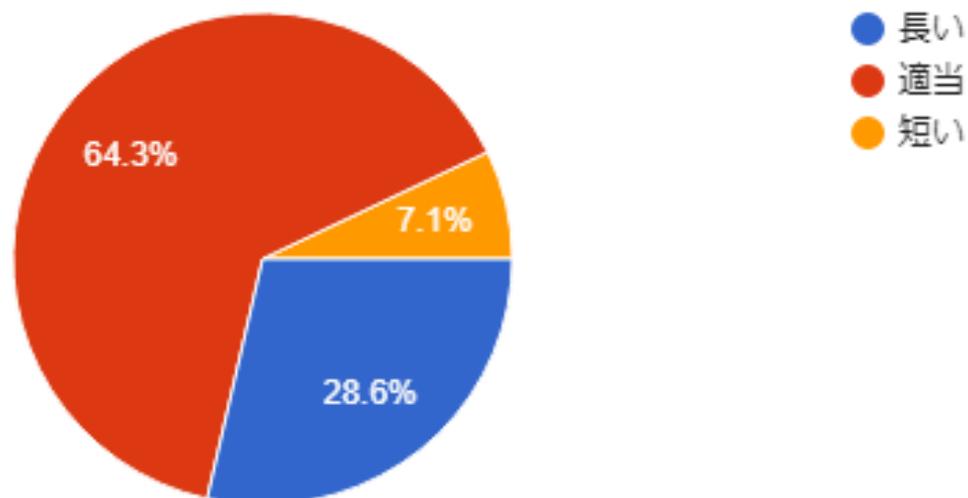
42 件の回答



- よく理解できた (合意形成のコツを、本セッションの体験を例示しながら説明できる)
- まあまあ理解できた (合意形成のコツを説明できる)
- あまり理解できなかった (合意形成のコツは何か、理解した)
- ほとんど理解できなかった

「チームビルディング 合意形成」の講義時間は適切でしたか？

42 件の回答

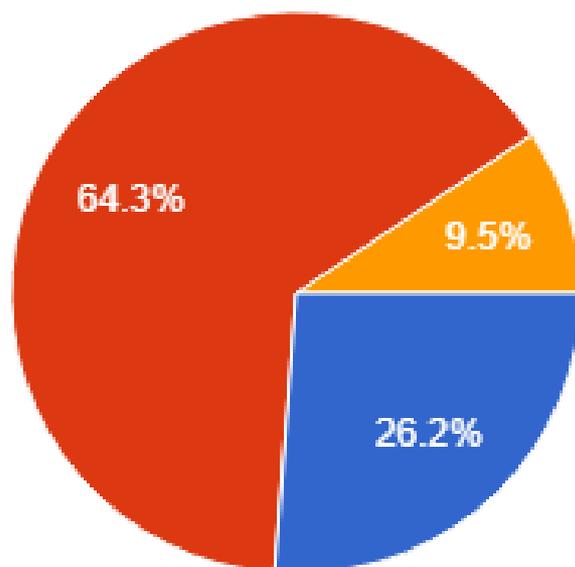


「チームビルディング 合意形成」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。

- 合意形成難しいですが、予想していた方法でだいたい決まってよかったです。
- 時間をかけての班分けは実にチームビルディング 合意形成を感じる素晴らしい体験だった。
- ただチームを組むにしても、方法を決めたり実際に組んだりするのに時間がかかるものだとわかった。
- 長かったので間に休憩入れた方が良かったと思います。
- 思っていたより紛糾したなと感じました。必ずしも全体一致が完全な解決策ではないという貴重な体験になりました。
- 人数が多いのもあり、もう少しチーム分けではなく学習の時間に余裕がほしかった
- （時間が限られているので、難しいと思うのですが）としちゃんさんが「考え、参加者にアウトプットする」プロセスこそ、チームビルディングの本質があるのでは？と感じたため、「何故この手法を選んだのか」など、「何故」を聞かせてもらえると、もっと興味深い時間になったのでは、と感じます（個人的に興味があります）。とても貴重な体験をさせていただき、ありがとうございました。
- 全員が納得できる形で議論を終わらせることの困難さを改めて感じました。
- 運営側がチーム分けの方法を扇動しているように感じた。5年間の経験に基づく懸念点があるとするならば最初に言及すべきだと思う。参加者で考えて意見を出す意味がなくなってしまう。
- 特になし

「みんなでScrum」は理解できましたか？

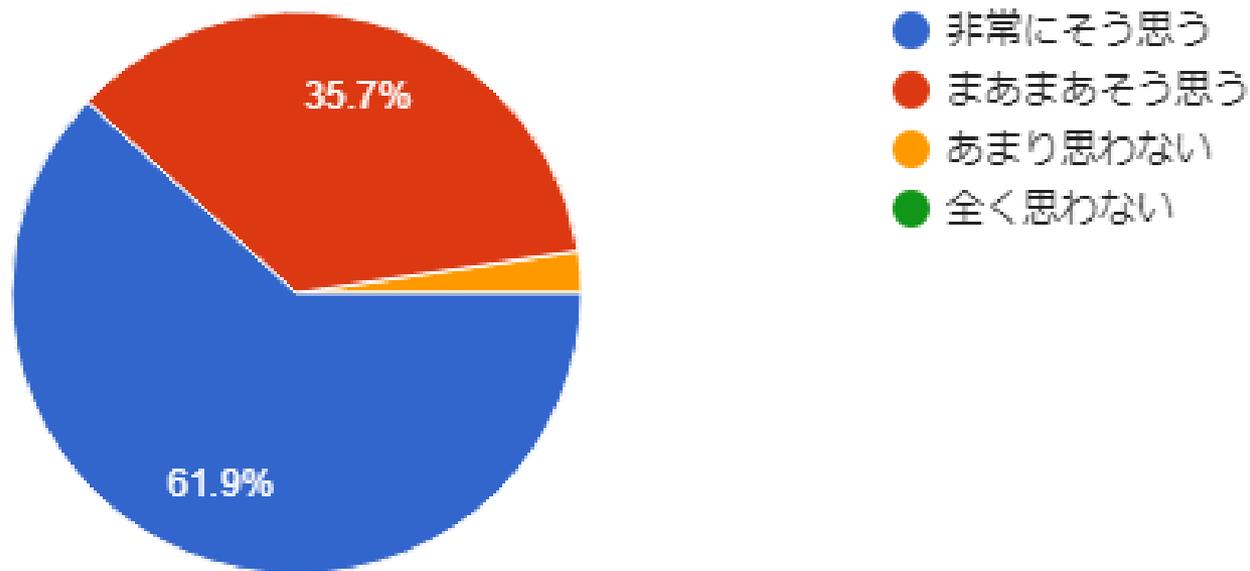
42 件の回答



- よく理解できた (Scrumについて理解し、他人にわかりやすく説明することができる)
- まあまあ理解できた (Scrumの解説書 (手順書) を参考にして Scrumを実践できる)
- あまり理解できなかった (スクラムマスターなどのメンバの役割や意味を説明できる)
- ほとんど理解できなかった

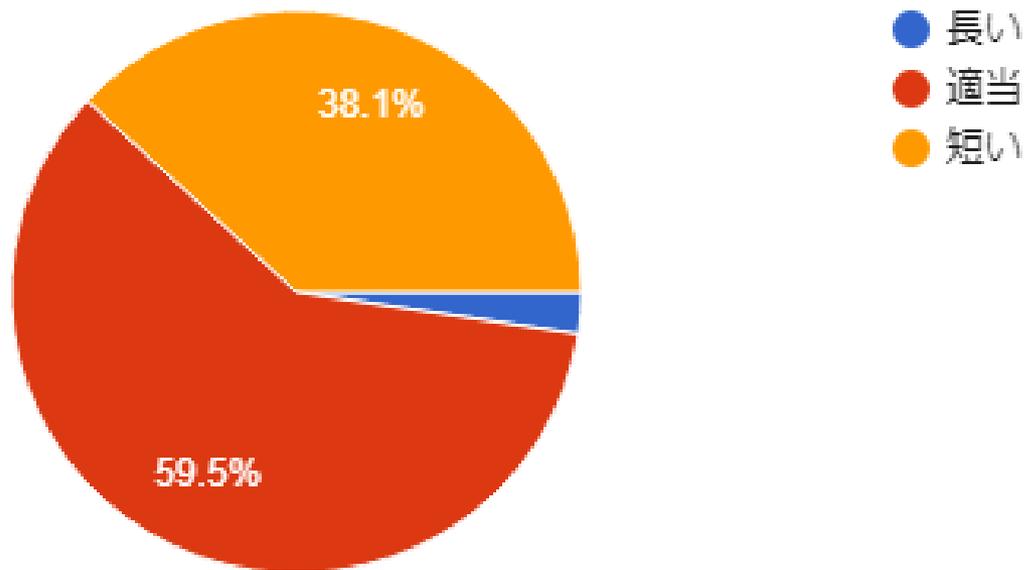
「みんなでScrum」は、あなた...って有益と考えるものでしたか？

42 件の回答



「みんなでScrum」の講義時間は適切でしたか？

42件の回答



「みんなでScrum」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。

- もっと回数回してやりたかったです
- もっとアジャイル開発について理解を深めなければならない
- チームで話し合い行動することで、共同作業において必要なものは何かを感じられることができたと思う。
- 実際の工程の流れを体験できてよかった。
- 意見を出せあえたので楽しかったです。
- 事前学習で資料に目を通してはいたものの、馴染みのない用語が多かったので割と理解に苦戦しました。説明が簡潔すぎてよくわからないような気もしましたが、余り長々と説明があるより実作業を通して考える時間が多くかえって身に着けるにはこちらのほうが効率がいいのかもしれないなとも感じました。
- KPTに割かれる時間が短いと感じた。
- 以下3点、スライドの説明で気になった点を書かせてください。①スライド番号がなかったため、質問がしにくかったです（どこに何が書いてあったか覚えてられない）。②説明しないスライドは講義資料としては入れない方が良いのでは？と思います。③スライドの順番を前後して説明されていましたが、説明する順序でスライドを配布いただいた方がわかりやすいのでは？と考えます。長々と指摘して申し訳ありませんが、講義の途中で上記3点が理由で講義においつけないことがあったため、書かせていただきました。意図があって上記の対応をされていたら申し訳ありません。
- 実際のスクラム開発は翌日以降に実施する予定と思うので、チュートリアルとしてわかりやすい講義でした。
- 少し時間が短く、バタバタとしてしまいました
- ロボットの仕様を先に知りたかった
- 特になし
- まだいまいち理解できていない

1日目全体を通して、お困りごとやご意見・ご感想などがあれば、ご自由にお書き下さい。

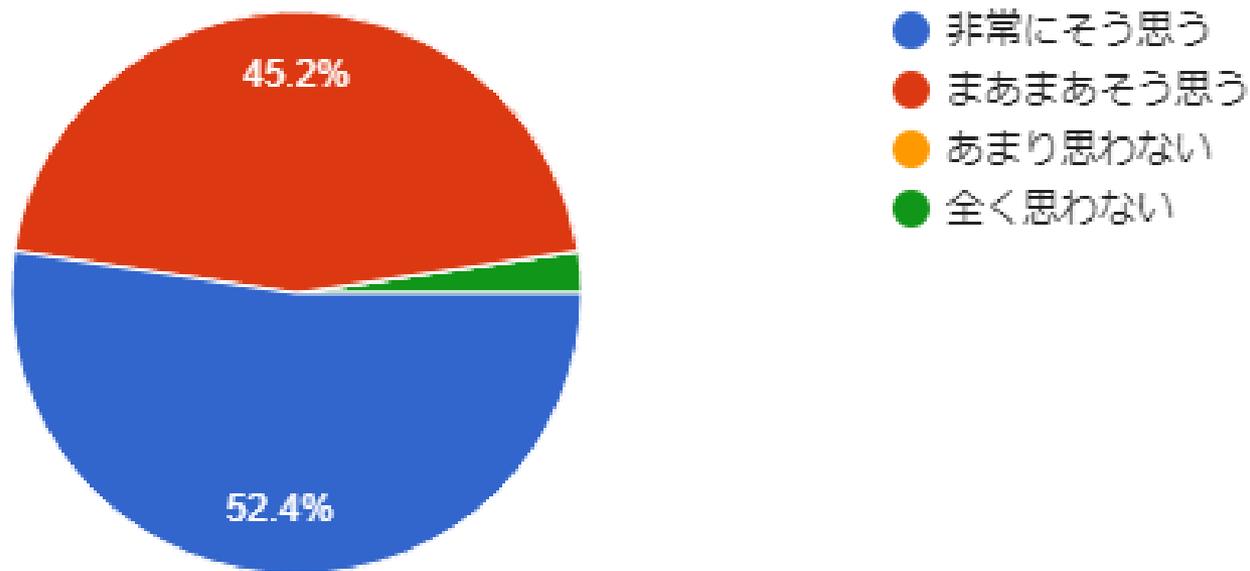
- 熱意のある方々と一緒にやれて刺激がいっぱいです。
- 来るまではとても不安であったが、手書きのタイムテーブルなど話し合いやすい環境作りによってとても楽に会話をすることができた。
- 楽しみながら体験することができた。
- 非常に密度の高い時間を過ごせました。
- チームの作り方とコミュニケーションの仕方の基本について理解でき、非常に有益でした。
- 空調の近くに席があると寒いなど感じる人が多いような気がしました。四日間という期間を考えれば当たり前なのですが、項目一つ一つがなかなか駆け足で進むなど感じました。
- 特にありません
- 質問や発言をする人がまだ少なく感じ、複数回発言してしまってもよいものか迷いました。
- 楽しい
- チームや他の参加者とすぐに話せるような環境づくりが素晴らしいと感じました。
- 体が慣れてないと感じたが楽しいと思った
- チームの決め方を話し合うのはよかった。
- チーム内でたくさん話し合うことの重要性がよくわかりました。
- 特になし

2日目アンケート

- 「LT大会」について、以下の設問にお答えください。
- 「モデル駆動開発～理論編～」について、以下の設問にお答えください。
- 「モデル駆動開発～実践編～」について、以下の設問にお答えください。
2日目全体を通して、お困りごとやご意見・ご感想などがあれば、ご自由にお書き下さい。

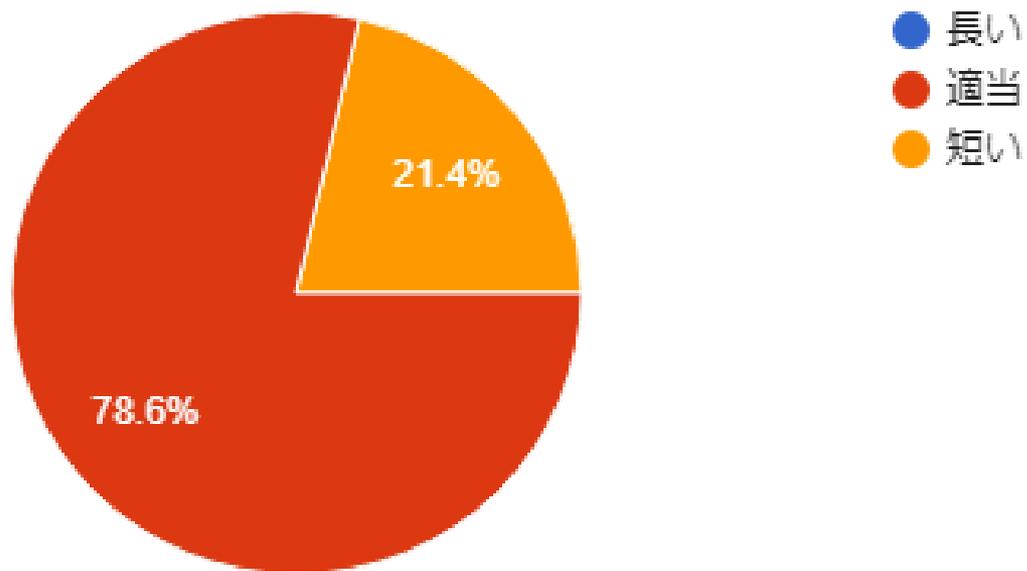
「LT大会」は、あなたにとって有益と考えるものでしたか？

42 件の回答



「LT大会」の発表時間（1人1分）は適切でしたか？

42 件の回答



「LT大会」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。

(1/2)

- 面白い人が多過ぎた
- 特になし
- みんながせかせかと発表していたので、もう少し時間をとってスライドで発表するか、1分で話すなら資料は不要だと思う。
- 自分の話したいことをもうすこし長く話せると良かった。
- 楽しい催し物だった
- 参加メンバーの個性が見えて楽しかったです。
- あと30秒程度あると余裕もって話せる
- 思っていたより皆発表が自由だなと思いました。
- おもしろい
- 短い間で話すことで内容を考えられて面白かった
- 個性あふれる紹介をされていて面白いと思いました。
- 他の参加者がどのような思いをもって今回のCampに参加したのか、どのような考えを持っているのかがよくわかる機会になったと思う。
- どういう位置づけの発表なのか資料作成時点でわかりにくかった

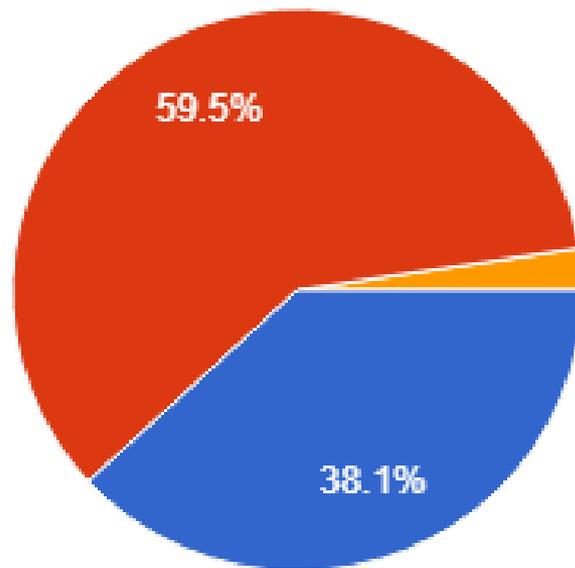
「LT大会」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。

(2/2)

- 事前学習には『原稿を作成するように』と書かれており、スライドを作ると知らずに縦長の原稿を作ってしまった悔やんでいる人が多かった。次回は修正してほしい。
- 参加者のいろんな一面が見れたり、同じ趣味の人が見つかったり楽しかったです。
- 真面目方向より自分の個人的な方が発表でよかったかもしれない(堅苦しくないという意味で)
- 1分は短い！とは思いますが、その中で話す工夫など楽しかったです。アイスブレイクの一環としてまたやりたいです。
- 面白かったです
- 短い時間で伝えたいことを伝えることの難しさを体感することができました。
- 楽しかったので1週目の反省も踏まえて2週目があればやって見たいと感じた
- 1分をどう有効に使うか、実行委員方々のLT大会によって事前に見れたので良かった
- 短い中でいかに大事なところを伝えるかの工夫が楽しかったです
- 1分間で話をするには長いようで短いなと感じました。

「モデル駆動開発～理論編～」は理解できましたか？

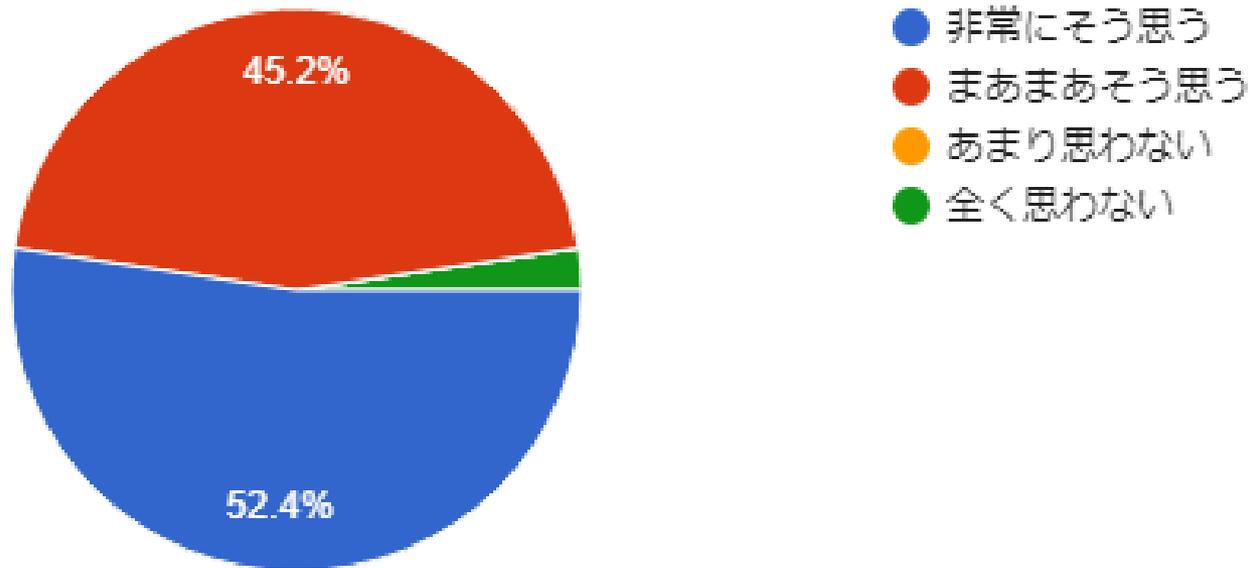
42 件の回答



- よく理解できた (ソフトウェアをUMLでモデル化し、自動でソースコードを作成する意義を...)
- まあまあ理解できた (ソフトウェアをUMLでモデル化し、自動でソースコードを作成する開...)
- あまり理解できなかった (ソフトウェアをUMLでモデル化する意義を説明できる)
- ほとんど理解できなかった

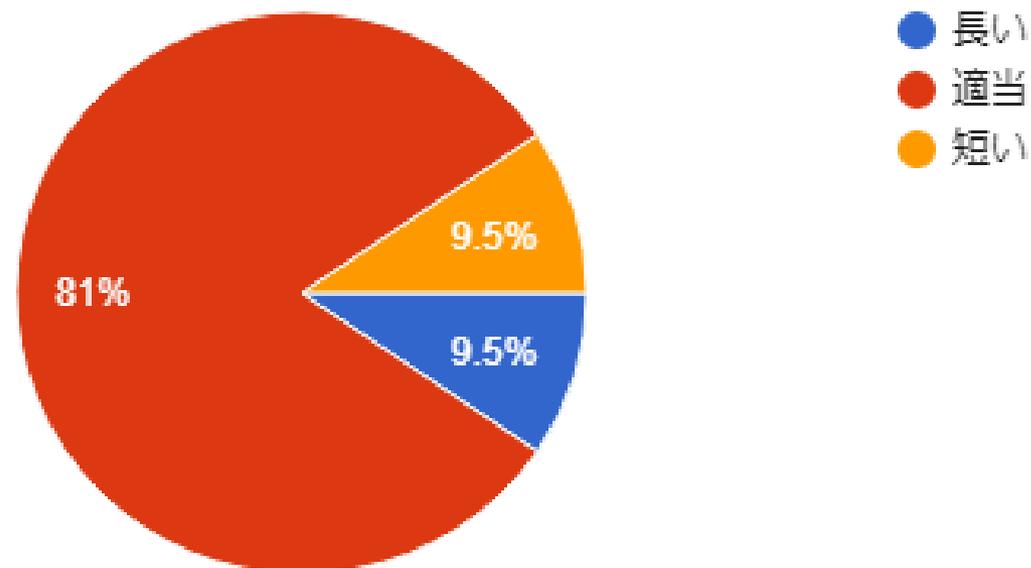
「モデル駆動開発～理論編～」は...て有益と考えるものでしたか？

42 件の回答



「モデル駆動開発～理論編～」の講義時間は適切でしたか？

42 件の回答

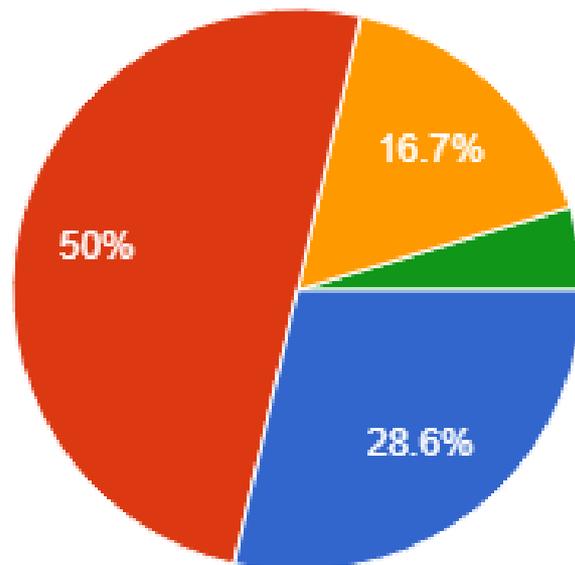


「モデル駆動開発～理論編～」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。

- 特になし
- モデル駆動開発の仕組みについてわかった。
- モデル駆動開発というものがどのような経緯であらわれて、どのように役立つのかがよく理解できました。
- モデル駆動開発の利点が分かりやすく、理解が深まった
- なぜ自動でソースコードを作るのか、という理由が特にわかる講義だった。
- 個人的にUMLからソースを生成するのは斬新だった点と、モデル駆動開発の利点の2点が大変勉強になりました。
- 正直にいうと眠たくなってしまった(既に事前学習で大体は理解できることだったから)、あと時間のタイミングが悪かったぐらいかなと
- ほぼ事前学習で勉強したので理解しやすかったです。
- モデル駆動開発について、オーバーヘッドが十分小さくなり現実的なものになりつつあるというのがよくわかった。素晴らしい。

「モデル駆動開発～実践編～」は実践できましたか？

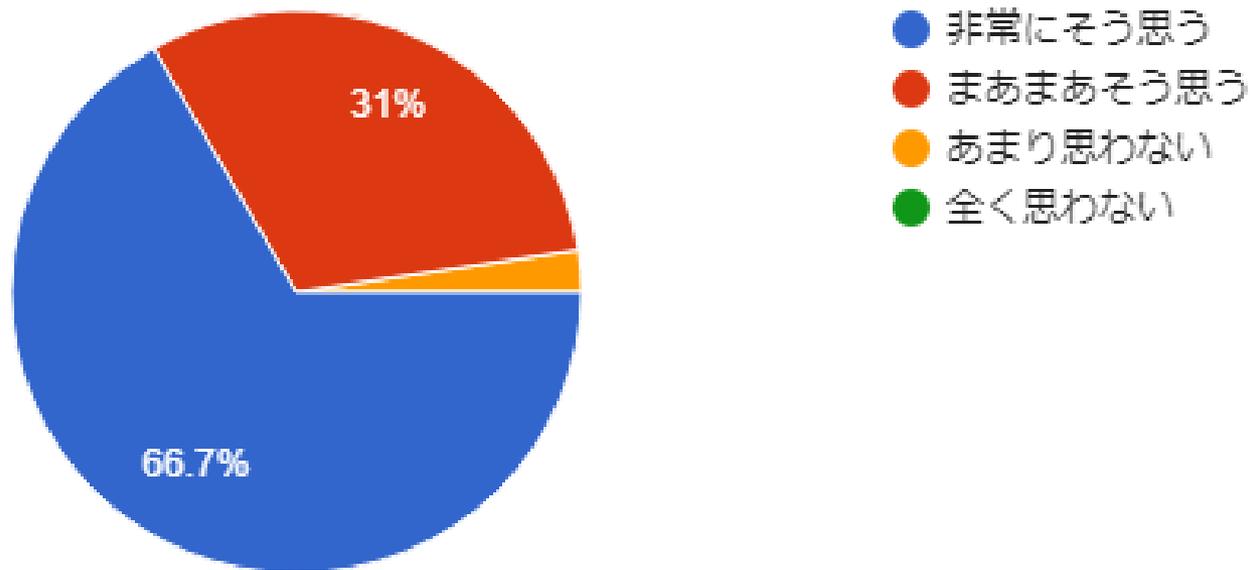
42 件の回答



- 一人で実践できた
- ときどき質問しながら実践できた
- 教えてもらいながら実践できた
- 実践できなかった

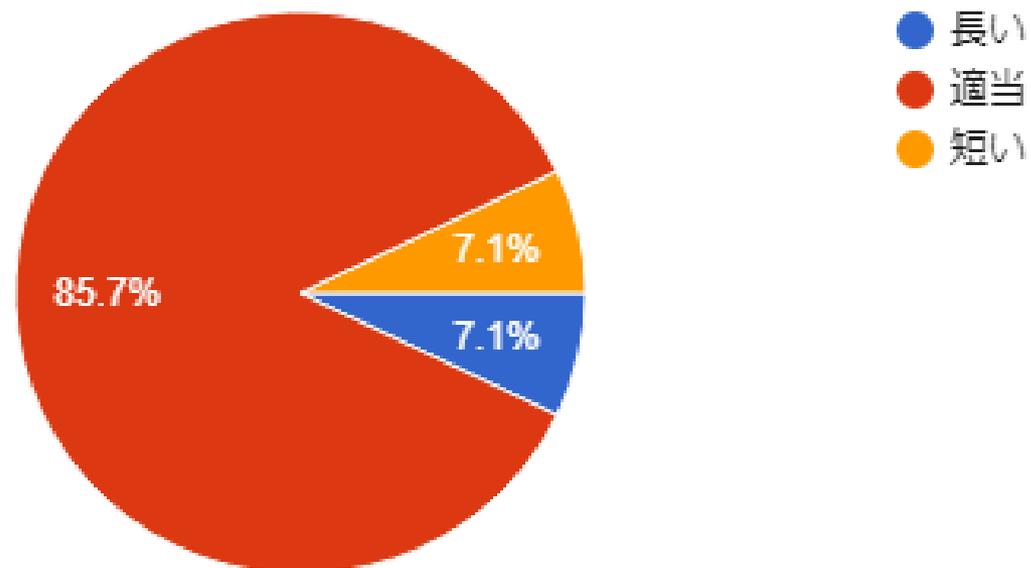
「モデル駆動開発～実践編～」は...て有益と考えるものでしたか？

42 件の回答



「モデル駆動開発～実践編～」の講義時間は適切でしたか？

42 件の回答



「モデル駆動開発～実践編～」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。

- 特になし
- 実際に動かそうとしてみると難しいと感じた。
- 環境開発で、インストールできなかった部分があるのですが、今日同じチームの人に聞いたらインストールできました。もっと早く相談しておけばよかったと思いました。
- 事前課題をやっておくことで理解しやすかった
- どのように駆動するかを話し合い、方向性をしっかりと固めて取り組むという目標をしっかりと持ち、またそれを達成しながら開発ができたと思う。
- 時間がなく疲労が大きかった
- モデルベース開発という概念があるが、私は今回の開発がモデルベースなのではと感じた。理由は、自動でコードが生成できるという点である。具体的な線引きは難しいかもしれないが、他のみなさんの認識について知りたいと思った。
- 楽しかったです。
- 事前にコンパイルが通らなかったのが、改めて解説がもらえてよかった。

2日目全体を通して、お困りごとやご意見・ご感想などがあれば、ご自由にお書き下さい。

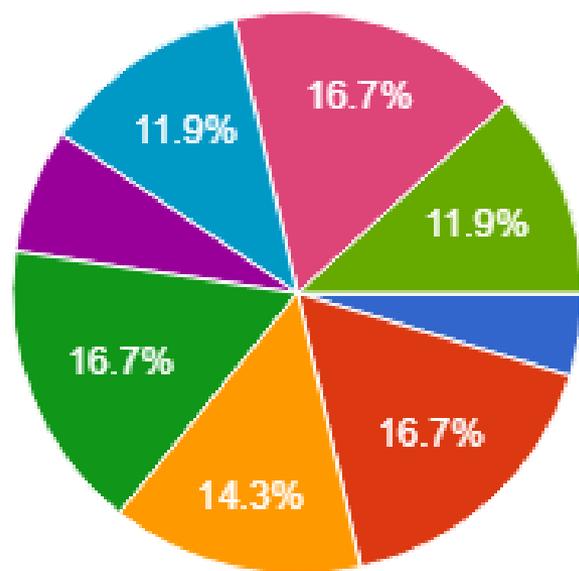
- 特になし
- 短い時間で1つのものを作り上げることが難しいと感じた。
- 予備があると嬉しい。モーターに異常があったとき、何も取り掛かれない
- 一気に作業で一日が流れたなと思いました。自分の知識、経験の無さを痛感しました。デバッガが無い環境での開発がすごくもどかしいです。
- スクラムがあまり上手く機能できていない気がする。ウォーターフォールになりつつある
- 全体的に2日目は話し合い、意見の吟味をしっかりとでき、個人的な目標を持って行動が出来た。
- scramに不慣れなこともあり、スムーズに進行とはいきませんでした。大変勉強になりました。
- やりきった感あって疲れたああああああ
- 演習を話し合いながらできたので良かったです。
- ルールの変更に寛容なのが素晴らしいと感じた
- 1日目に引き続きとても楽しいです。LEDTank のレシピがほしいです。(make の意味のレシピではなく、自分で LEDTank をイチから作るにはどうしたらいいかということです。)

3日目アンケート

- 「君のテーマは。」について、以下の設問にお答えください。
- 「チーム開発実習」について、以下の設問にお答えください。
- 3日目全体を通して、お困りごとやご意見・ご感想などがあれば、ご自由にお書き下さい。

あなたが受けた「君のテーマは。...セッションを教えてください。

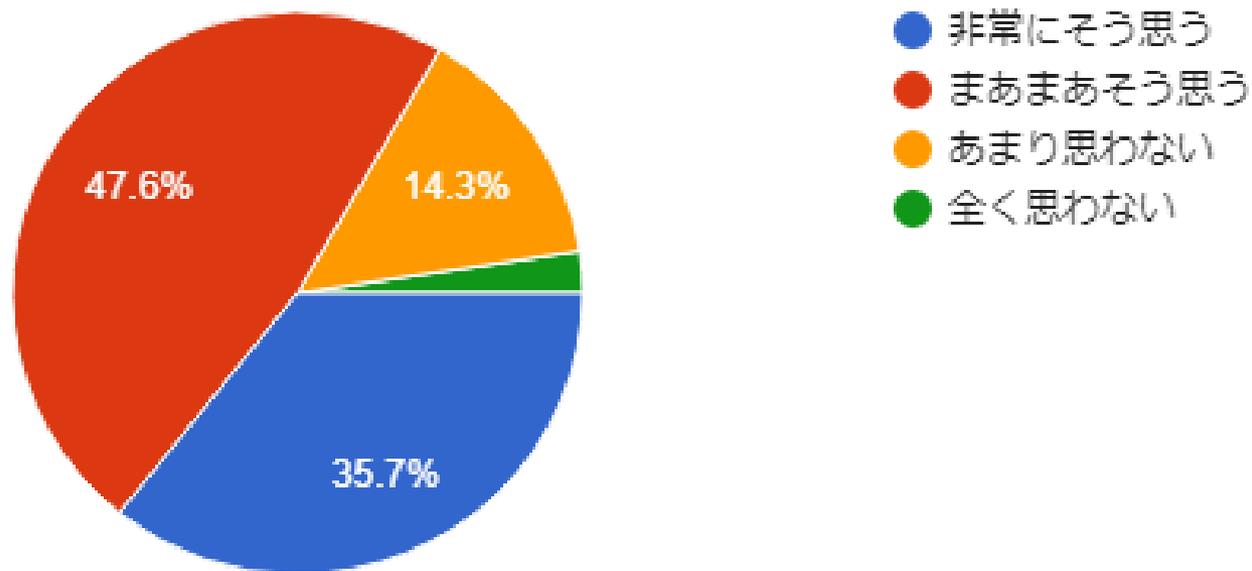
42 件の回答



- コンピニ
- 年上か年下か
- 音楽
- たけのこの里 vs きのこの山
- エディタ戦争
- 犬か猫か
- 日本の旅行先
- 魅力的な大人の男性の条件
- 受けていない

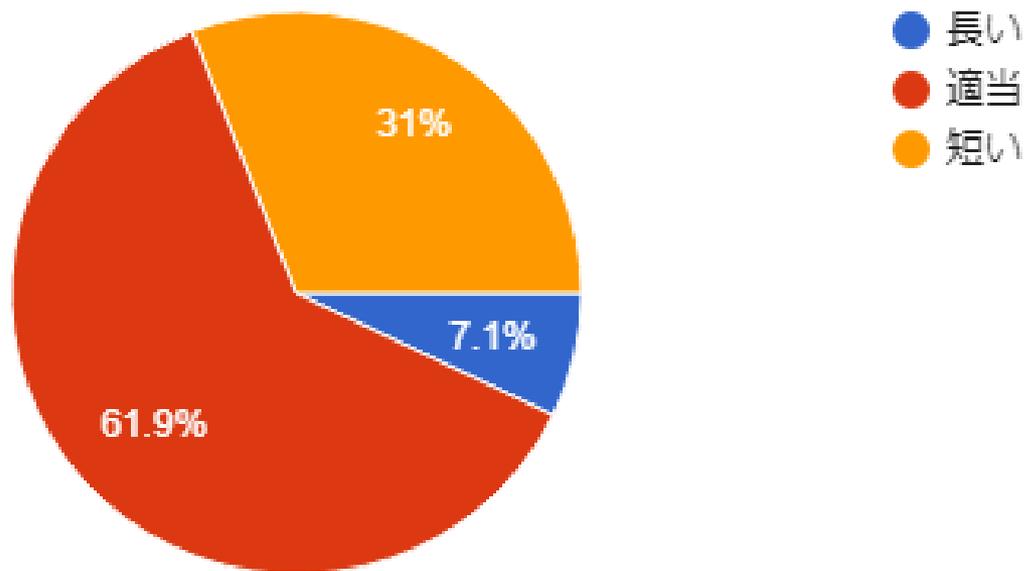
「君のテーマは。」は、あなたに...て有益と考えるものでしたか？

42 件の回答



「君のテーマは。」の時間は適切でしたか？

42 件の回答



「君のテーマは。」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。(1/2)

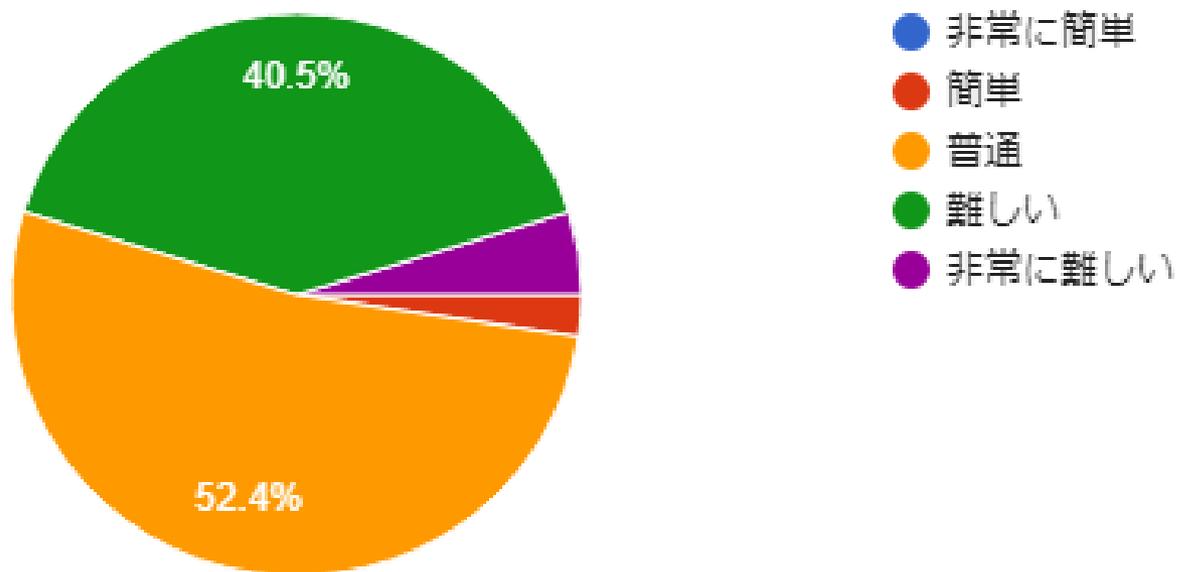
- ふろしきがひろすぎる
- 同じテーマを選択したメンバーで意見をまとめていきながらも、テーマに対する考え方がそれぞれバラバラで面白いなと思いました。
- たけのこ派の横暴を赦すな
- テーマが選べないとあの時間でまとめるのは困難だった
- 個性豊かで楽しかった
- お酒をのみながらの話し合いは率直な意見が言えて(聞けて)よかったです。
- 目的が明確じゃなかった。もしくは私が理解できてなかった。
- 誰でも話しやすいテーマから熱中して話せるテーマまでさまざまなものが出ていてよかった。自分の考え付かない意見や知らないことが話し合いや発表で聞いたので面白かった。
- 自分が知っているテーマでいろんな人の意見を聞いて楽しかったです。
- 開発実習のチームメンバー以外の人とも話すことができ、新たな刺激を受けることができました。
- 自分の興味のあるテーマで実施することで、積極的に取り組むことが出来てよかったと思う。
- 2択論争では、〇〇を普及させるためには、というテーマに沿って開放的に議論するのが難しかったので、決着をつける、とかそちらの方のテーマだとやりかすかったのかなと思いました。
- 1日くらいゆっくりと夜を過ごしたかった
- 出た意見が大変参考になった

「君のテーマは。」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。(2/2)

- 話題によっては〇〇の普及へ持っていきかたが強引すぎて面白みが半減していたので、「話したいものを名詞で提案」とかのようにもう少し厳しい条件で案出しするべきだったかもしれない
- 先に話し合いの結果をどうするかを伝えていたほうがその前提でテーマが出せていたと思う
- 各々のテーマに対する感情や思いを話し合い、それを通して話し合いとは如何様なものなのかということが再認識でき、有意義な時間をすごせた。
- しゃべりっぱなしだったので、他の班のように付箋や模造紙でそれぞれの意見を保存しておけばよかったと感じました。
- 面白い切り口のセッションだったと思います。テーマ設定時に、企画の全容が分からないことで、面白さが活きていると感じました。人数に対する時間も適切だったと考えます。
- 短すぎてそれぞれのエピソード話ただけで、まとめる時間がありませんでした。
- 色々な方のコンビニに対するイメージが聞けて楽しかったです。また他のチームの発表でも知らなかったことや興味深いこと、楽しいことまで色々聞くことができ、大変楽しむことができました。
- それぞれ議論したい内容を出しあって、議論をすることについて良いなと思いました。
- テーマについてもう少し話したかった。
- みんなの好きなものが聞くことが出来て面白かった。
- 「何を伝えたいか」もチームごとで決めてもらっても面白いのではないかと思いました
- 説明時間が少し長く、ディスカッションにもう少し時間が欲しかった

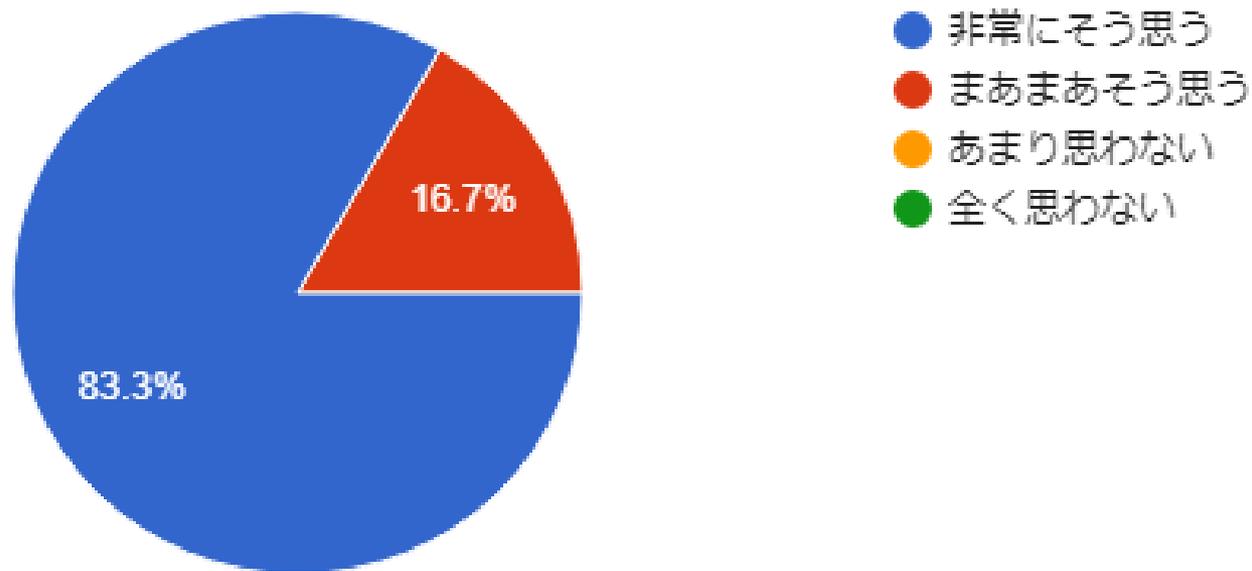
「チーム開発実習」の開発教材 LED-Tankの難易度はいかがでしたか？

42 件の回答



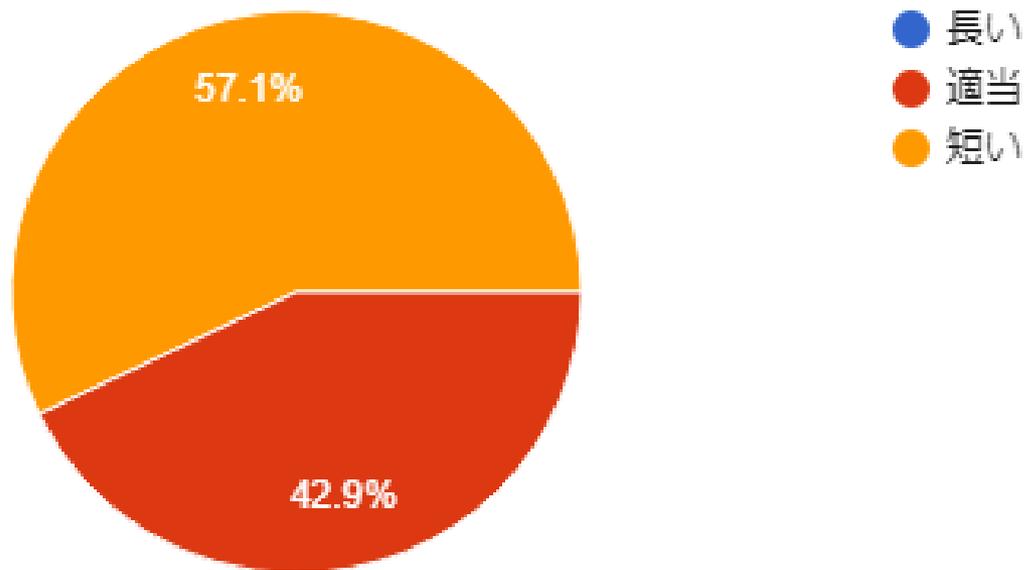
「チーム開発実習」は、あなたに...て有益と考えるものでしたか？

42 件の回答



「チーム開発実習」の開発時間は適切でしたか？

42 件の回答



「チーム開発実習」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。(1/2)

- チーム開発の経験として貴重だったと思う
- はじめは期間が短いと思ったが、これくらいの時間じゃないと疲れで、どんどん集中できなくなっていくので、開発期間としては適切だと思った。
- 自分の技術力、知識の大幅な不足を自覚できる機会になりました。せめてチームにとって有益な意見が提案できるぐらいに成長したいなと思いました。
- 少し時間が足りなかった
- 周りの視線が気になって素直に喜べなかった
- 時間管理をしっかりとしないとどんどん時間が過ぎて行って、焦りが出てくるのでその重要性を理解できた。
- わからないことがあったらすぐ相談できる環境があったからこそ、一致団結して取り組むことができたと考えています。
- 特になし
- 実装の時間が少し短いかなと感じました。スクラムを体験するのが目的とはいえ、機器依存の微調整に時間を取られすぎて思うように進められなかったです。それは自身の反省点でもあります。また、Tankのハード面をいじって競争会にのぞむのは、ソフトウェア開発の体験とは離れちゃうのかなと思いました。例えば、機体をいじるのを禁止して純粋にソフトウェアだけで制御を行うルールにするなど、面白いと思いました。自動でコードが生成されるモデル駆動開発は楽だと思いました。ただ、コードを知らなくても生成できるので、ブラックボックス的になってしまう恐れがあると思いました。
- 外装ありのルールは良かったと思うが、60cm 角はあまりに大きすぎ、単純なコードが勝つというようになってしまった。15 cm 角でよかっただろう。まっすぐ走らせるためにひたすら時間をつぎ込むような、もう少し基礎研究的な課題に没頭するのも良かったなと思っている。
- たのちったあああああああああああああああああむつかちいいいいいいいいいいいいいい

「チーム開発実習」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。(2/2)

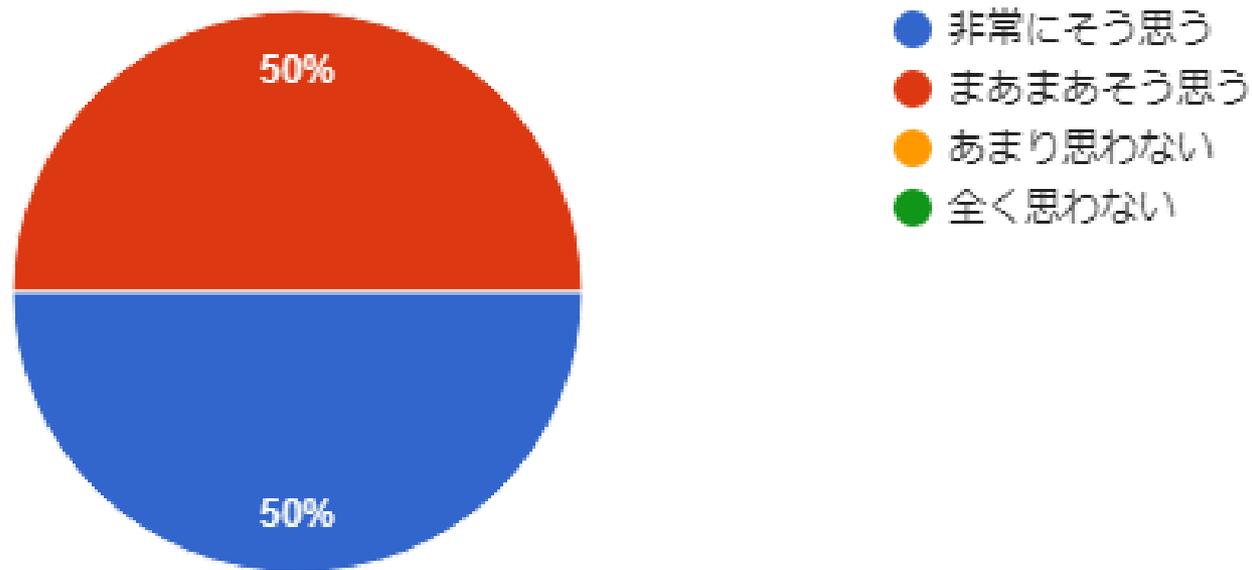
- 開発環境やプログラムとしてはやりがいを感じたものだったが、機体を動かす場所が少し広く、それに伴いハードの設計に時間をかけてしまった。動かす場所や機体本体の大きさの制限をより小さくすることで開発の時間をよりもてると考えられる。
- お互いの長所や視点が自分の狭い視野やしがらみをぶち壊してくれたのが、チームならではの感じた。また実際の開発に際して、Tankをまっすぐ走行させることよりも、ずれたときの対応をよりしっかり考えたほうが大切だと感じた。
- 実習中、たくさんのアナウンスをいただいたかと思いますが、会場内のあちこちで議論が白熱していたために、声が届かず、アナウンスを聞き漏らすことが数回ありました。重要事項はホワイトボードで共有いただきましたが、重要事項のみでも全体が聞こえているか、確認いただいてから、アナウンスいただけると嬉しかったです(それも含めて演習、と言われれば、納得なのですが)。
- チームで分からない人に教えあえて良かったです。
- はじめて行うスクラムなので、スムーズな進行ができたとは言い難いですがその分得るものはたくさんあり、大変勉強になりました。また他チームの思いもしないアイデアがみることはできて楽しかったです。
- 今回のチーム開発を通して、コミュニケーションやタスク管理の大切さを改めて実感しました。
- チームで協力しながら一つのものを作り上げることができてよかった。
- 今まで聞いたことしかなかったアジャイル/スクラム開発を実践することができて本当によかったです。是非とも今度はソフトはもちろんプロセスやタスクの組み方のレベルアップを図りたいです。開発期間は短いとは書きましたが、短い開発期間で最大の成果を出せるよう調整したりとそれはそれでいい経験になりました。
- 短い中での開発が難しかったです。それを踏まえて開発することが大事だと思うので長くする必要はないと思います

4日目アンケート

- 「成果報告会」について、以下の設問にお答えください。
- LED-Camp全体について、以下の設問にお答えください。
- 教育目標について、以下の設問にお答えください。
- 最後に

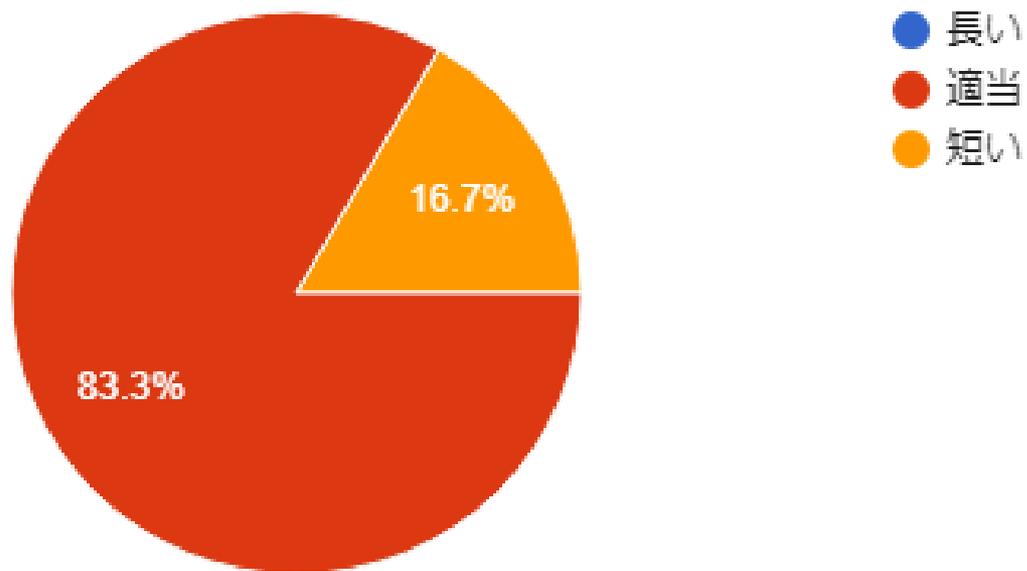
「成果報告会」は、あなたにとって有益と考えるものでしたか？

42 件の回答



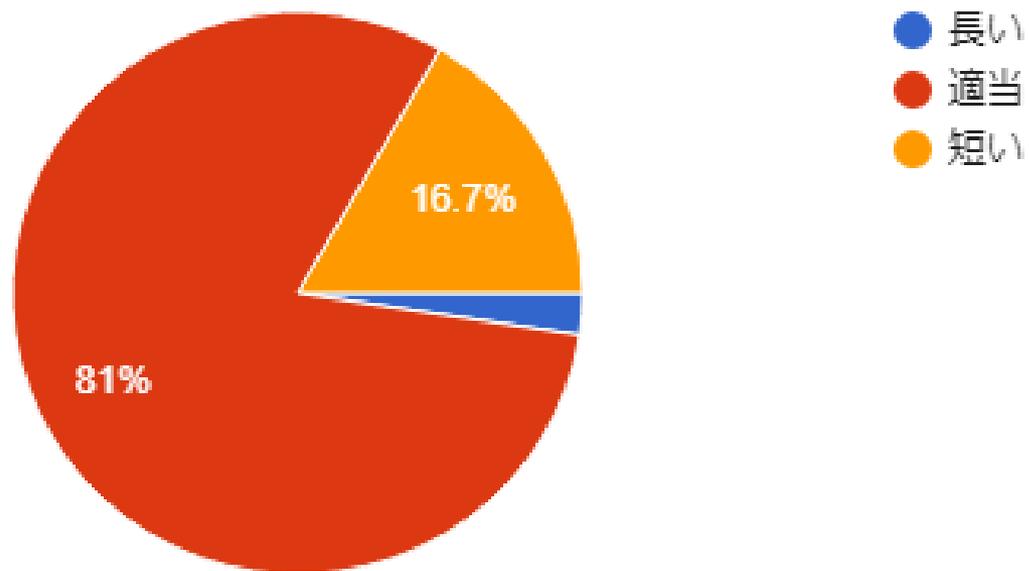
「成果報告会」の発表時間は適切でしたか？

42 件の回答



「成果報告会」の質疑応答時間は適切でしたか？

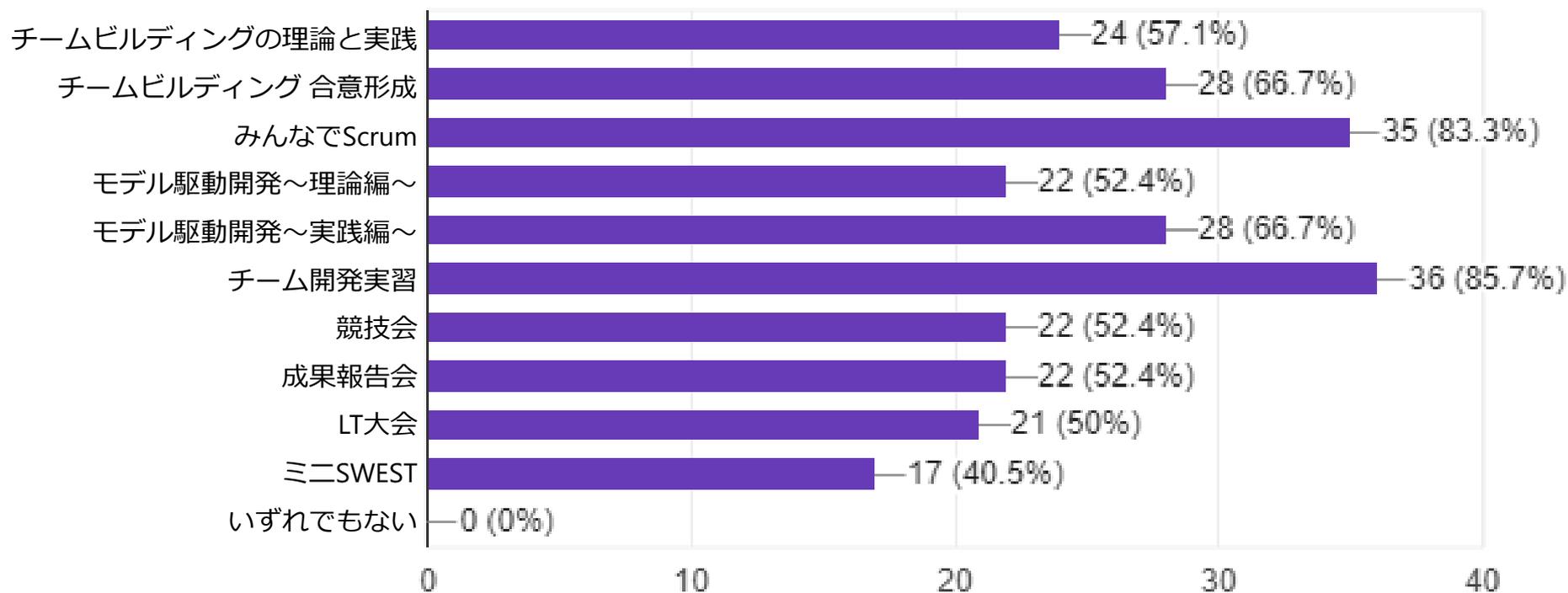
42 件の回答



「成果報告会」に対する率直なご意見・ご感想があればお聞かせ下さい。

- 質疑応答が活発でいい
- それぞれチームの色が出ている発表資料だったので、とても面白かったです。
- 何に重点を置いて説明するか、何をどの順に説明するか、チームによってそれぞれだなと思いました。
- 自分の発表に時間を割いてしまった
- 前日の競技会で各チームの設計、個性あるチームそれぞれの方針が見れて勉強になりました。
- 特に無し
- 多くの意見交換が行われていてよかった。
- 人数が多いためか、見られるスペースが狭く、見えない箇所があった
- 楽しかった
- みんな、それぞれの成果を明確に報告できていたと思いました
- 進行の問題はありますが、質疑応答には回答させていただきたいなと思いました。
- 他の班の成果の理論的な部分がしれてよかった。
- 質問が言いやすい雰囲気良かったです。
- 時間が短めだったため少数でしたが、SWESTに参加されている方からの具体的なアドバイス等を頂くこともでき、とてもよい機会になったと思います。
- いかに伝えたいことを伝えれるかを学ぶ時間だったと感じた。
- 全く面識の無い方々に自分たちの成果を発表する貴重な機会であり、有意義な時間だった。
- 前のプログラムがおしてしまいSWEST参加者に向けた発表時間が短くなったこと、またこのポスターセッションのためSWESTのポスターセッションをあまり見に行けなかったのが少し残念です。SWEST参加者の前での発表は非常に良い経験でした。

LED-Campのカリキュラム（チーム開発実習※を除く）の中で、役に立ったものは何ですか？該当するもの全てにチェックを入れてください。



LED-Campに参加して、何か新しい発見があれば教えてください。

(1/2)

- 人との協力する体制
- システムとしてソフトウェアを開発すると、ハードウェアの仕様などにもソフトウェアに大きな影響を及ぼすことがあると感じました。ソフトウェアが制御するものが多くなればなるほど、設計の難易度が高くなるのでは、と考えます。
- 大体の人が普段と違う環境で開発していながら、順応するのがみんな早くてすごいと思いました。まだまだついていくのが精一杯で、自分のスキル不足をより見つめ直す機会になりました。
- タスクボードの有効性を知ることができた。
- チーム開発の難しさ
- モデル駆動開発そのものを知らなかったので大変勉強になりました。
- 新たな人とふれあい、いろいろな人の考えを聞いたこと
- Scrumの有用性
- スクラムの開発方法
- 他社の技術者との交流は貴重
- ものづくりの結果に左右される楽しさ、辛さ
- 複数人の開発に関わることができた
- 今回参加してみて、全てが新鮮に感じた。チームを形成して開発するということの大切さを学んだ。
- 身近なものからヒントを得て新しいものが生まれていくのだと気付きました。

LED-Campに参加して、何か新しい発見があれば教えてください。

(2/2)

- PBLやタスクの粒度をしっかりと定義しないと混乱してくる難しさや、声を掛け合うことの重要性を理解できた
- スクラムの難しさ
- 時間管理の重要性
- 新しい自分に気付けた
- チーム開発について知見が深まった
- 得点は高くなくても、自分たちの目標からぶれずに最後までやりきれば達成感が十分にあるということ
- アジャイル開発をしたことがなかったため、手戻りが少なくなったり、チーム内の共有が作業ごとに行えるメリットがあるため、会社でも共有していきたいと思う。
- タスクを付箋で貼って管理するという手法を初めて知り、実践した。
- スクラム開発等についてもですが、技術が好きな人が集まった時の一体感等を徐々に思い出すことができました。
- チームビルディング、コミュニケーションの大切さ。チームで一つのことを成し遂げたときの達成感。
- リーダーは最後の方に仕事がなくなって少し寂しい。みんなの成功を自分のことのように喜べない自分がいる
- 情報系じゃない社会人のひとと一緒にすることで違う分野からの視点を聞けました。
- 機械系と情報系では制御においても事前知識が異なるという点。
- チーム内の情報伝達の"やりやすさ"の重要性(実務だと報告しづらい、等あり、全体の状況確認がタイムリーに実施出来ない現実があった。)
- 割り当てられた仕事をいかに明確化させることの重要性を発見できた。
- チーム開発で最も重要な技術は、メンバー間の連携であること
- タスクに取り掛かる前にチーム内ミーティングに十分な時間を割いたほうが結果として成果につながるということ

LED-Campを通じて、得られたと思う技術・知識や能力があれば教えてください。（1/2）

- 発想の転換
- 人に教える能力、チームで開発
- コミュニケーション力
- 開発の流れを体験し、開発の進んでいき方の一部を理解することが出来ました。
- モデル駆動開発という変わった環境での開発の経験。
- マネジメント手法
- モデル駆動開発
- チーム開発力
- コミュニケーション能力や、チームでの振る舞い方など
- モデル開発の知識
- Scrumを通じたチーム開発
- チーム開発力
- コミュニケーション能力
- フォロワーシップ
- アジャイル開発の基礎、完成品を作る大切さを確認することができた。
- チーム形成方法, ソフトウェア開発技術
- より細かく時間管理を行う癖が定着しました。

LED-Campを通じて、得られたと思う技術・知識や能力があれば教えてください。（2/2）

- チームで開発を行う際には自身の作業だけでなく、他のメンバの作業も把握することが重要であること
- モデル駆動開発
- モデル駆動開発の基礎
- グループワークのやり方
- 見通しを立てた状態でのチーム開発・人前で発表するためのヒント
- チームのスタートアップ時の工夫の仕方、チーム開発でグダグダしない進め方
- モデル駆動開発、チームで情報を共有する力
- チームとコミュニケーションを大切にし、統一間を作る事ができました。
- スクラムの経験です。もっとスプリント繰り返して経験を掘り下げていきたいです。
- モデル駆動開発の手法。コード自動生成。
- UMLからのコード生成を実際にやれる環境とやり方を手に入れた。ファシリテーションという言葉を知った。自分に足りない部分をまた一つ知った(他人の喜びを自分のことのように感じられない)。
- アジャイル開発
- UMLの書き方
- チームのアイスブレイク手法、スクラム開発の実践による経験。
- チームで話し合い、各々の作業をする能力を大いに鍛えることができたと思う。
- チーム開発のためのコミュニケーション能力
- チーム内での立ち振る舞い方，モデル図作成法，タスク管理手法

LED-Campの参加前と参加後で特に伸びたと思う技術・知識や能力があれば教えてください。(1/2)

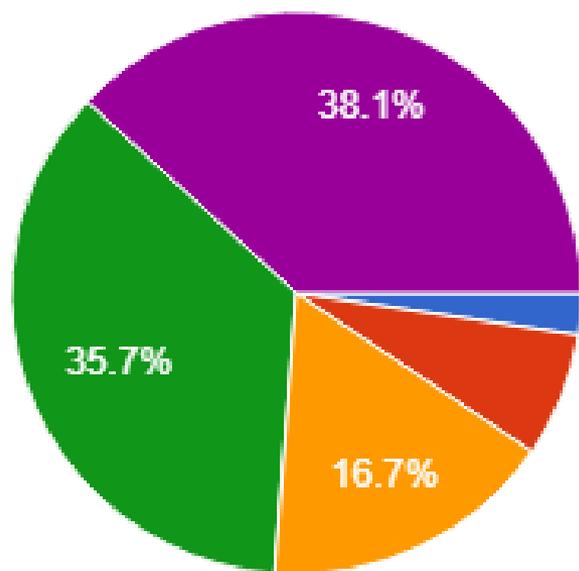
- モデル駆動開発 (2)
- コミュニケーション力？
- 人の意見を理解しようとか
- ソフトウェアがハードウェアをどのように制御するのか、その仕組みの一例を知ることが出来ました。
- 自分にできないことがある時に、どう仕事を見つけて行きながら現状の把握だけでもしていくか、という訓練になりました。
- 仕事の進捗管理能力が向上
- 時間管理能力、チーム開発力
- コミュニケーション苦手
- Scrumの心得
- スクラム
- UMLがどういうものかというイメージ
- 振り返りや情報共有をすることで開発の進捗が良くなる事を実感することができた。
- チームを形成して、時間や役割を区切ったり分担したりして開発していくといったことは今まであまりやってこなかったため、技術として伸びたと感じた。
- 短い時間でそれぞれの長所を見つけ、それをチーム開発で活かす力が身に付きました。

LED-Campの参加前と参加後で特に伸びたと思う技術・知識や能力があれば教えてください。(2/2)

- 自身の意見を積極的に発する、相手の意見を引き出しやすいような空気を作る
- チーム開発で交流能力・時間管理能力
- プレゼン能力
- 時間への意識、次の開発をよりよいものにするためのふりかえりの仕方
- タスクボード、時間配分
- タスクの、管理方法や最高のチームとは何かという事を深く考える事ができた
- チーム内のバランス取り。
- モデル駆動開発について。設計における技術。
- 決断力がついた。(アグレッシブな作戦に切り替えた)
- タスク決めや、タスクの見積もり
- scrum、時間管理の意識
- チーム内の意見をまとめ、同じ方向を見据えて進める力
- 特に話し合いで相手に納得のいく説明をするという技術を伸ばせたと思う。
- コミュニケーション能力とスクラム開発技術
- 積極的に発言する姿勢, コミュニケーション能力 (?), チーム内ミーティング・タスク見積もり能力, 開発手法の知識

モデル駆動開発について、該当するもの1つを選択してください。

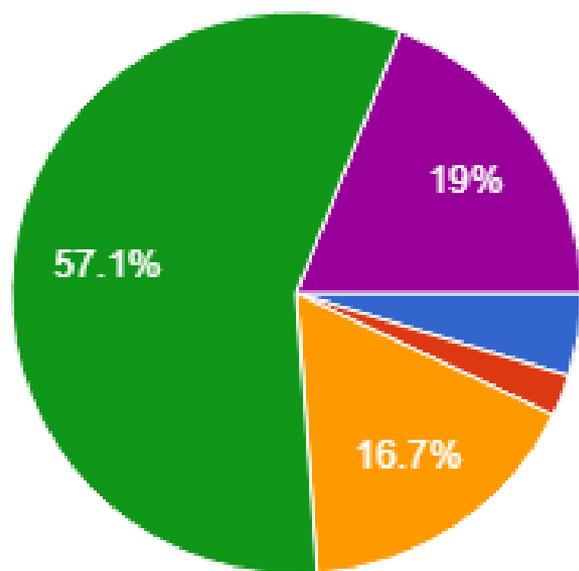
42 件の回答



- モデル（またはUML）がどのようなものが説明できない
- モデル（またはUML）がどのようなものが説明できる
- ソフトウェアをUMLでモデル化する意義を説明できる
- ソフトウェアをUMLでモデル化し、自動でソースコードを作...
- ソフトウェアをUMLでモデル化し、自動でソースコードを作...

スクラムについて、該当するもの1つを選択してください。

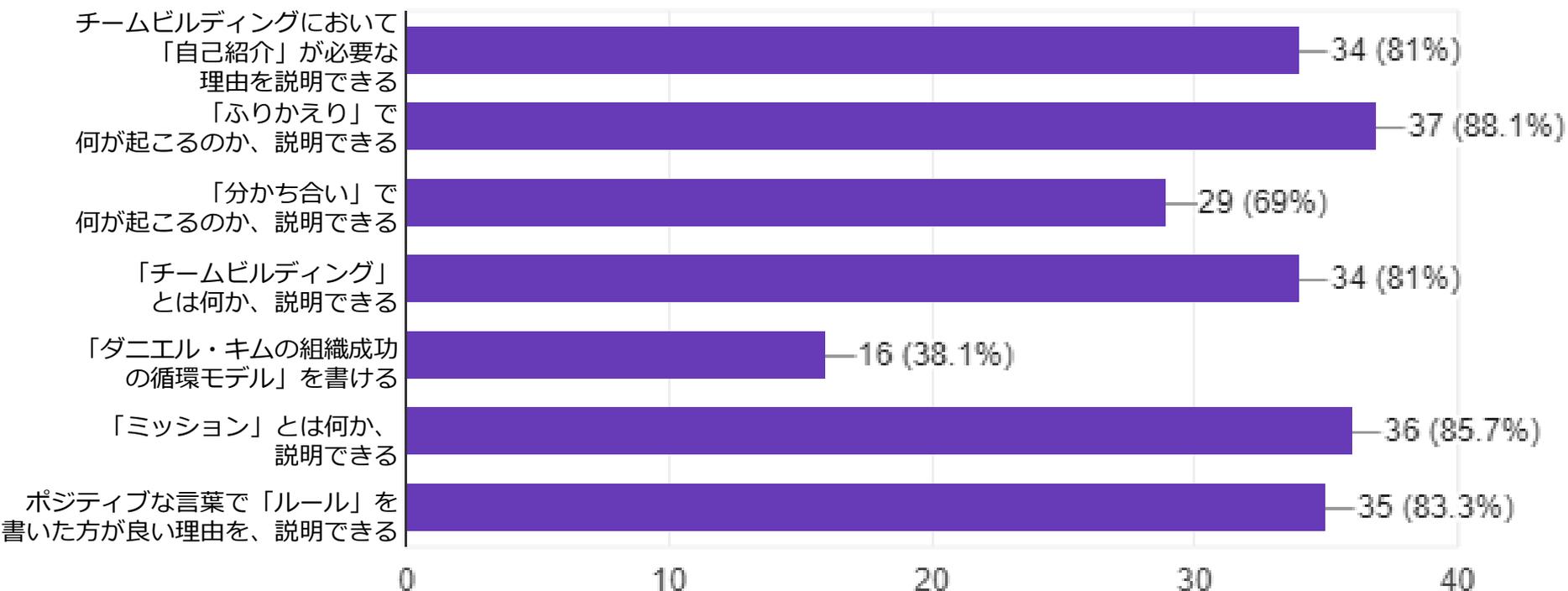
42 件の回答



- Scrum（またはアジャイル開発）という言葉聞いたこと...
- Scrum（またはアジャイル開発）という言葉聞いたこと...
- スクラムマスターなどのロールの役割や意味を説明できる
- Scrumの解説書（手順書）の指南を参考にしてScrumを実践...
- Scrumについて理解し、他人にわかりやすく説明することが...

チームビルディングや合意形成に...にチェックを入れてください。

42件の回答



LED-Camp全体について、ご意見・ご感想・ご提案などをご自由にお書き下さい。忌憚のない率直なご意見をお待ちしております。（1/2）

- 和食が続くとかなり体調が悪くなるので食事の自由が欲しいです
- 長い間お疲れ様です 以上です
- 初めの想定の数倍楽しかった。今までにない良い経験ができたンゴオオオオオオオオオオオ
- 4日間、貴重な体験をさせていただき、ありがとうございました。人によって年齢や経験が違う環境のなかで、初対面の面々と濃密な時間を過ごすという楽しい体験でした。
- これといってしがらみもない初対面の、年の差も近いような人とこれだけ多くかつ長く接する機会というのが初めてだったので新鮮でした。事前課題がもう少し早くいただけていると助かるなと思いました。
- モデル駆動開発やスクラム等の初めての体験やチーム開発など大変勉強になりました。また様々な人と触れ合う貴重な体験をさせていただきありがとうございました。
- 私は自発的に参加したわけではなく、先生に勧められて参加したのですが、今は本当に参加して良かったと思っています。いろんなことを吸収できたと思います。とても楽しかったです。実行委員会の皆様、お疲れ様でした。本当に有難うございました。
- LED-Campに参加し、新しいいろいろな経験ができました。ありがとうございました。
- スタッフの皆様がとても寛容でのびのびできました、ありがとうございました！
- 複数人の開発を経験する中で開発手法やその他技術的な知識をつけつつ、有意義な時間を過ごすことができました。ありがとうございました。
- とても楽しく参加することができた。時間が限られるところではあると思うが、もう少し長い時間で開発や発表することができるといいかなと感じた。
- 実行委員に手厚くサポートして頂き、充実した4日間を過ごすことができました。特に、それぞれの参加者が実行委員に質問した内容を、全体に拡散している姿が印象に残っています。必要な情報を必要な人に必要な分だけ共有することを今後も意識していきたいです。
- スクラムでの開発の回し方や、チーム内の雰囲気作りについて楽しく学べました。今後活用していきます。

LED-Camp全体について、ご意見・ご感想・ご提案などをご自由にお書き下さい。忌憚のない率直なご意見をお待ちしております。（2/2）

- スクラムでの開発の回し方や、チーム内の雰囲気作りについて楽しく学べました。今後活用していきます。
- 色々勉強できました。もしLEDTANKの開発はもっと指導頂き、最後はうまく点数が頂ければ、達成感がもらえるのはもっと良いかな...
- 堅いイメージだったが、わいわいした環境で作業ができたことが効率よく作業ができたと感じた。
- このイベントに参加して、チームのあり方やプロジェクトの管理について深く勉強できたと思いました。
- 参加して本当によかったです。できれば、スクラム開発をもっとやりたいです
- 色々準備してくださり、ありがとうございました！
- 技術的な部分を深く掘り下げやすいように競技会のルールを少し見直してほしい。
- スケジュールがつめつめで睡眠時間が少ないと感じました。
- 委員会の皆様のおかげで楽しく活動させていただきました。ありがとうございました！
- IT大会の内容が、参加者を覚える良い手助けとなったため、ぜひ続けてください。
- 開発日程が実質丸一日だったため、物足りなく感じた部分もありましたが、チーム形成という観点において大きな成功体験が出来たと思います。自動車のシャシー系の開発のため、自分の実務においては、スクラム開発などは合わない部分も大きいですが、タスクボードの導入によるtodoの見える化等応用の利く部分も多数ありました。とてもよい経験が出来たと思います。ありがとうございました。
- 長い時間をかけて色々な経験や作業ができる素晴らしい企画だったと感じられた。この四日間で得られたものは今後大いに役立つものだと思う。
- 非常にたくさんの方々と交流出来て良い体験になりました。ありがとうございました！
- 本当に楽しくかついい経験になりました、実行委員の皆様本当にありがとうございました