

# LED-Camp10 アンケート集計

---

# 事前アンケート1

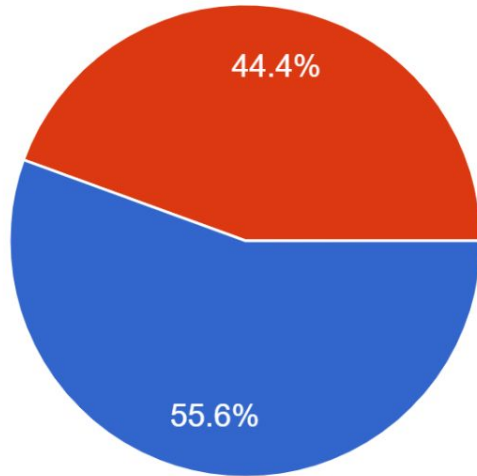
---

事前アンケート1では、事前課題を受ける前の参加者の事前知識をチェックした。事前課題受講後にも同じ設問に回答いただいた。

- ・チームビルディングについて
- ・スクラムについて
- ・モデル駆動開発について

# チームビルディングについて

「チームビルディング」の概要の説明ができる  
9件の回答

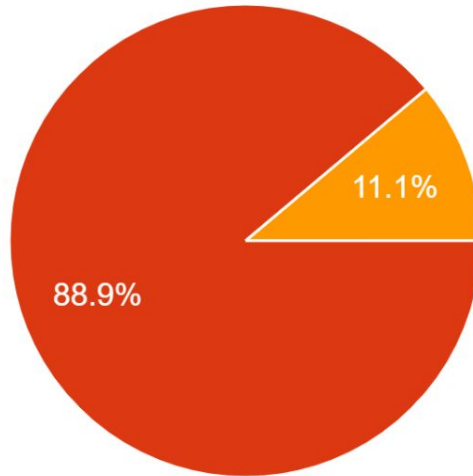


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# チームビルディングについて

ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいい理由を説明できる

9件の回答



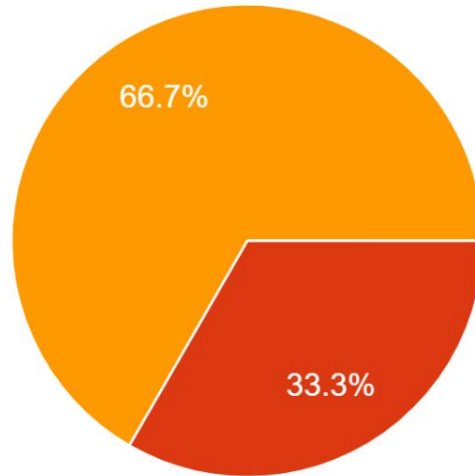
- ポジティブな言葉でルールを書く必要はないと考えている
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいいと考えているが、理由の説明はできない
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいい理由の説明ができる



# チームビルディングについて

積極的な発言、意見を伝える事が重要であることを説明できる

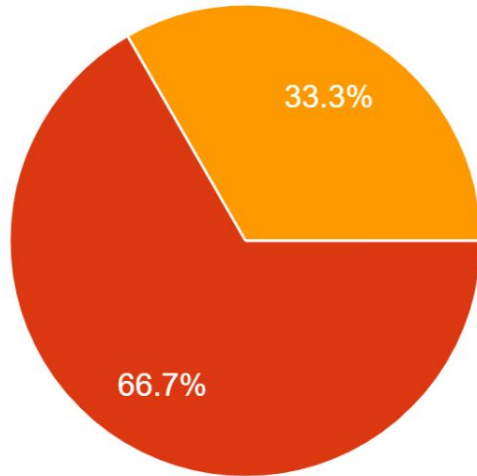
9件の回答



- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる

# チームビルディングについて

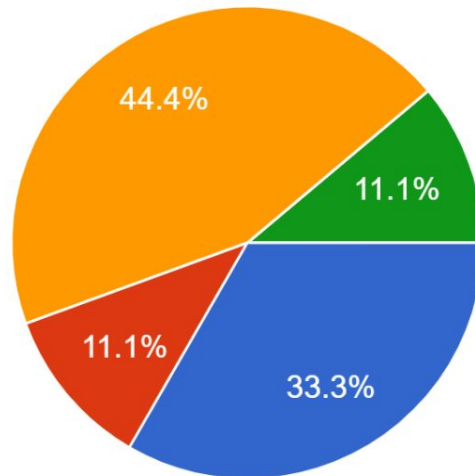
チームビルディングにおいて「自己紹介」が必要な理由を説明できる  
9件の回答



- そもそも必要ではないと考えている
- 必要だと考えているが、理由の説明はできない
- 必要だと考えており、理由の説明もできる

# チームビルディングについて

チームビルディングを全力で取り組むことによって、最も影響があると考えられるものはどれか  
9件の回答

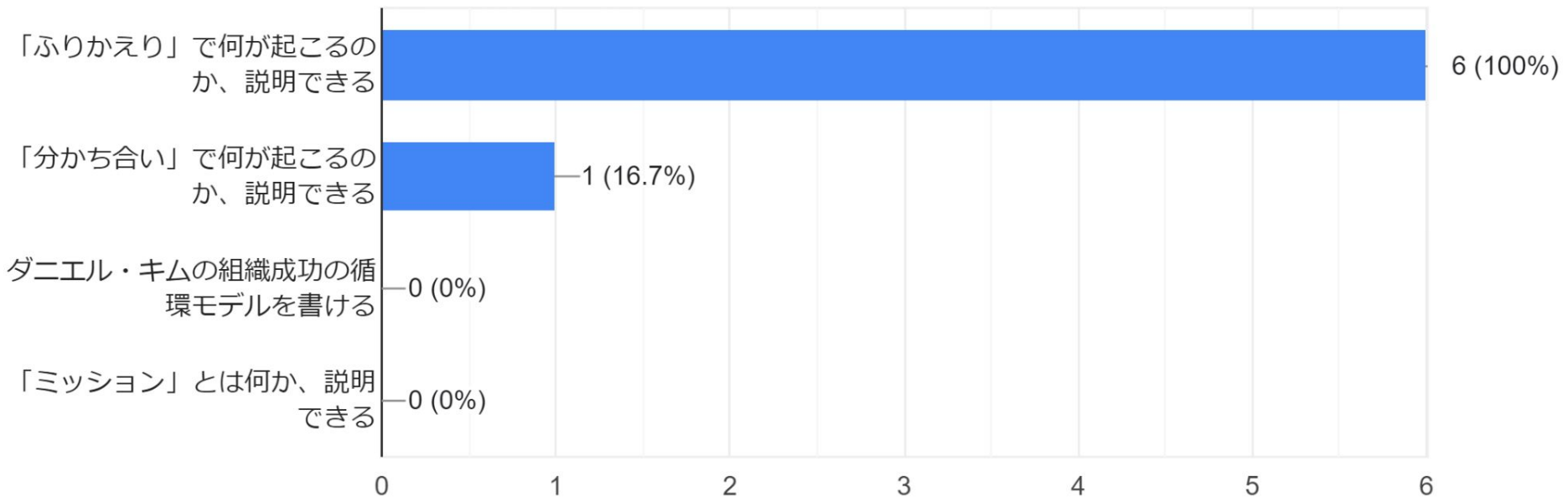


- 納期 (タスクが早く終了する等)
- メンバー間の関係性 (本音を言い合うことができる等)
- 目標意識 (共通の目的を見つけることができる等)
- 満足感 (満足の行く成果物が完成する等)

# チームビルディングについて

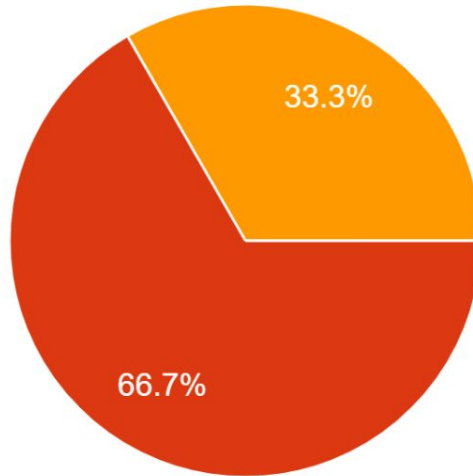
チームビルディング・合意形成について、該当するもの全てにチェックを入れてください。

6件の回答



# スクラムについて

「アジャイル開発」の概要の説明ができる  
9件の回答

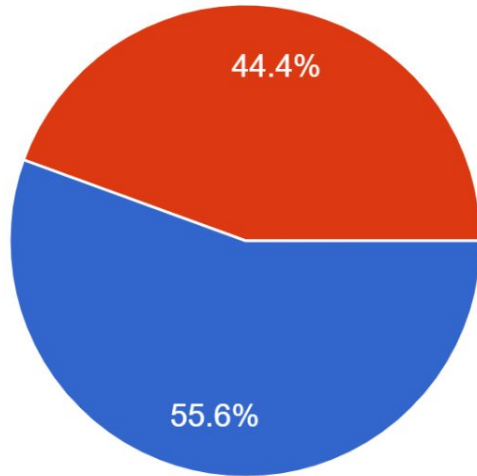


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# スクラムについて

「スクラム」の概要の説明ができる

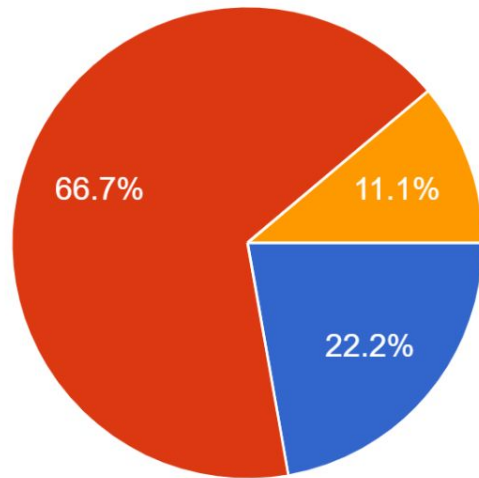
9件の回答



- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# スクラムについて

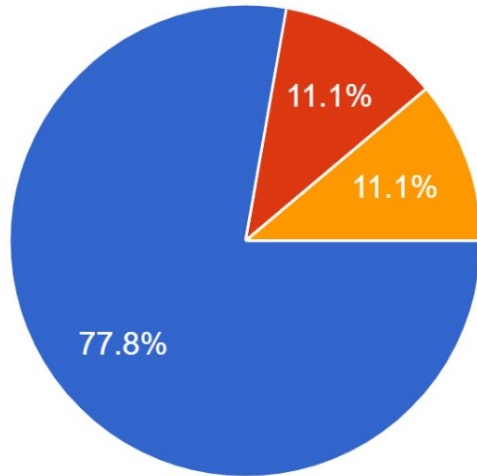
スクラムにおけるふりかえりについて、「ふりかえり」が開発において重要である理由を説明できる  
9件の回答



- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる

# スクラムについて

「スクラムマスター」の役割の説明ができる  
9件の回答

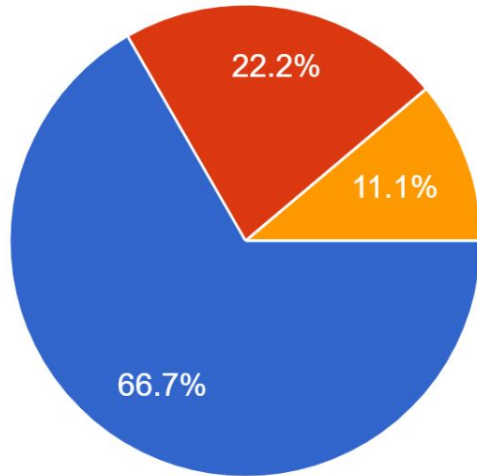


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる



# スクラムについて

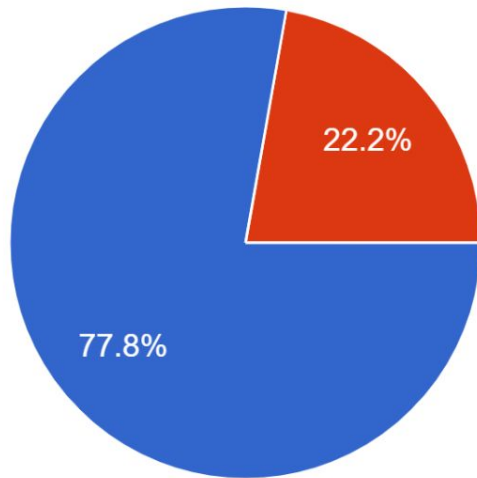
「プロダクトオーナー」の役割の説明ができる  
9件の回答



- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる

# モデル駆動開発について

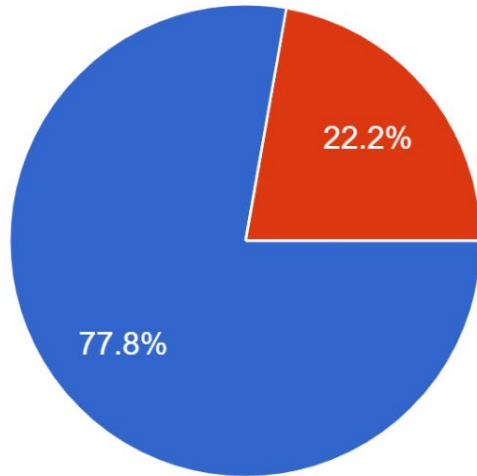
「モデル駆動開発」の概要の説明ができる  
9件の回答



- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# モデル駆動開発について

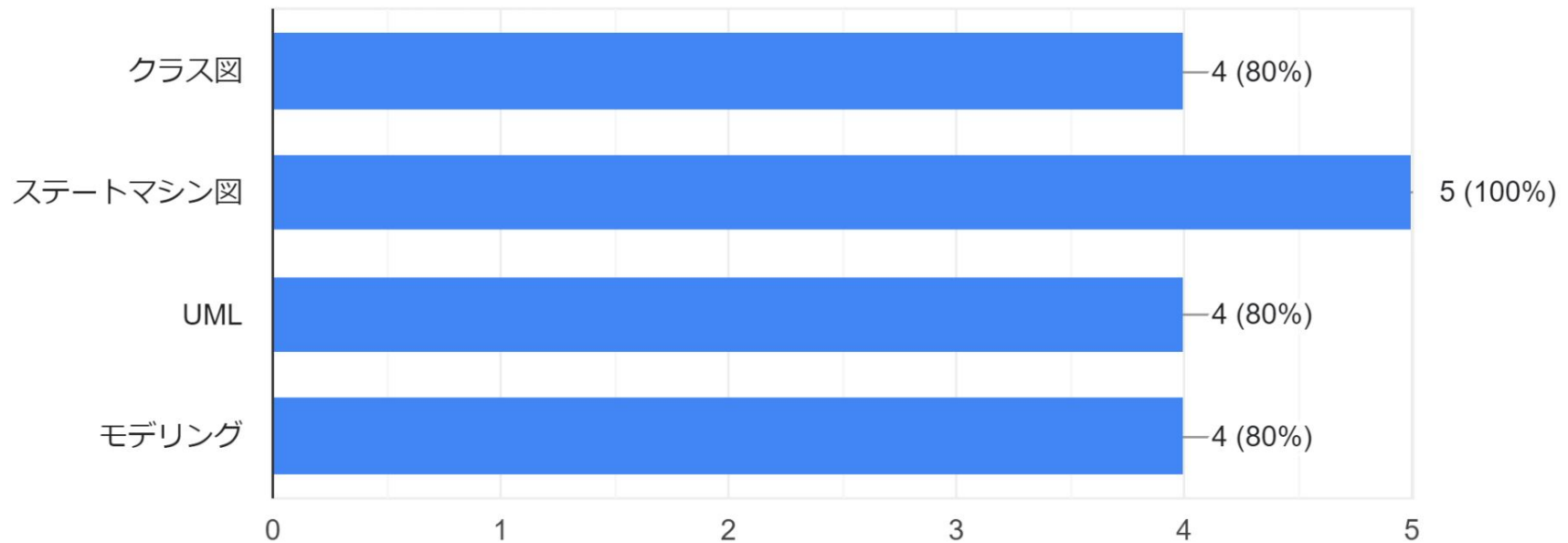
モデル駆動開発を行うことによる利点を説明できる  
9件の回答



- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 概要の説明はできるが、どのような利点があるか説明できない
- 概要だけでなく、どのような利点があるか説明できる

# モデル駆動開発について

モデル駆動開発について、知っている・聞いたことがあるもの全部にチェックを入れてください  
5件の回答



# 事前アンケート2

---

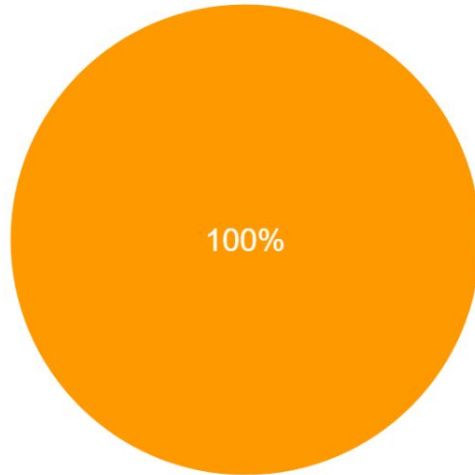
事前アンケート2では、事前アンケート1と同じ設問に回答いただき、事前課題の理解度を確認した。

- ・チームビルディングについて
- ・スクラムについて
- ・モデル駆動開発について
- ・運営のためのアンケート

# チームビルディングについて

「チームビルディング」の概要の説明ができる

9件の回答

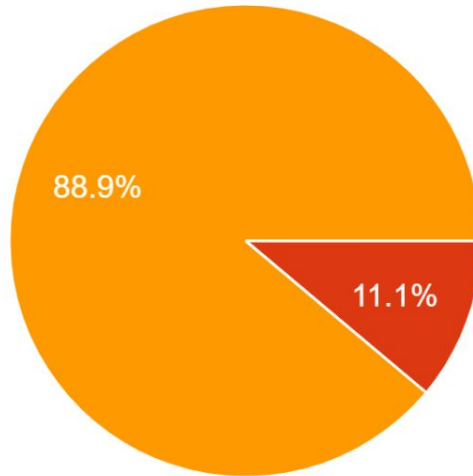


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# チームビルディングについて

ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいい理由を説明できる

9件の回答

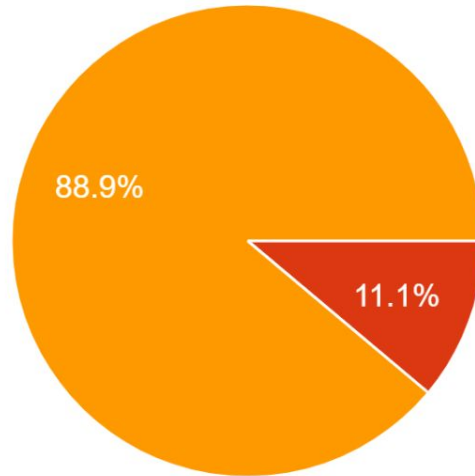


- ポジティブな言葉でルールを書く必要はないと考えている
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいいと考えているが、理由の説明はできない
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいい理由の説明ができる

# チームビルディングについて

積極的な発言、意見を伝える事が重要であることを説明できる

9件の回答



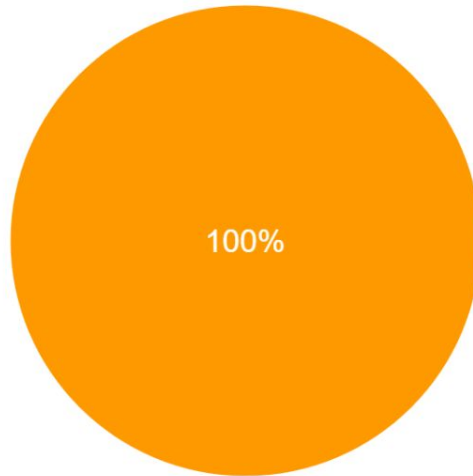
- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる



# チームビルディングについて

チームビルディングにおいて「自己紹介」が必要な理由を説明できる

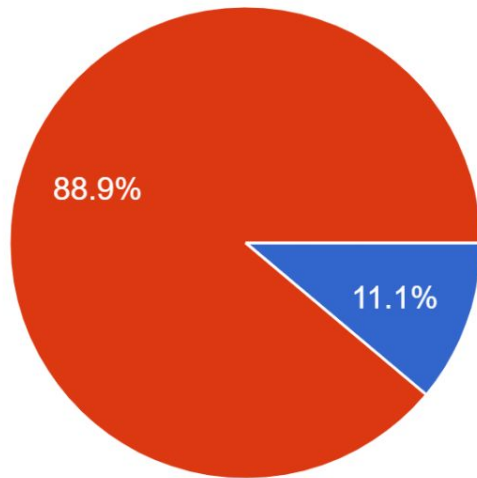
9件の回答



- そもそも必要ではないと考えている
- 必要だと考えているが、理由の説明はできない
- 必要だと考えており、理由の説明もできる

# チームビルディングについて

チームビルディングを全力で取り組むことによって、最も影響があると考えられるものはどれか  
9件の回答

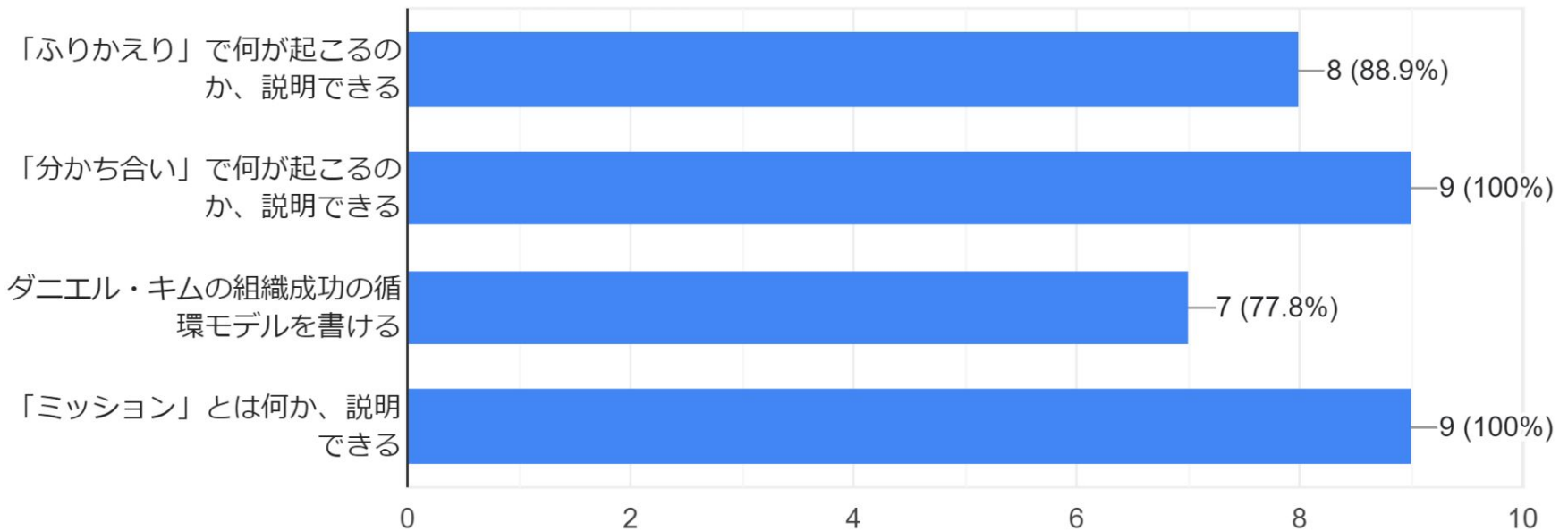


- 納期 (タスクが早く終了する 等)
- メンバー間の関係性 (本音を言い合うことができる 等)
- 目標意識 (共通の目的を見つけることができる 等)
- 満足感 (満足の行く成果物が完成する 等)

# チームビルディングについて

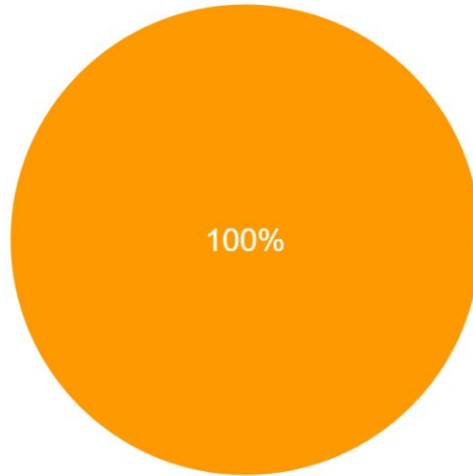
チームビルディング・合意形成について、該当するもの全てにチェックを入れてください。

9件の回答



# スクラムについて

「アジャイル開発」の概要の説明ができる  
9件の回答

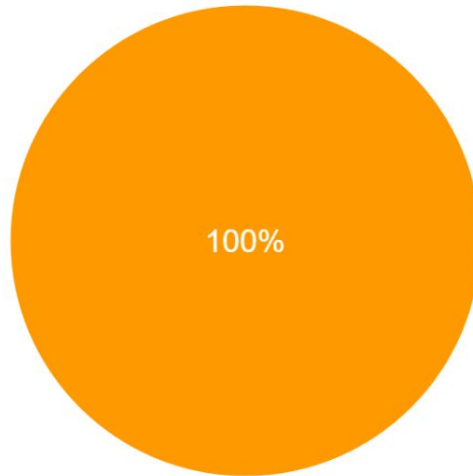


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# スクラムについて

「スクラム」の概要の説明ができる

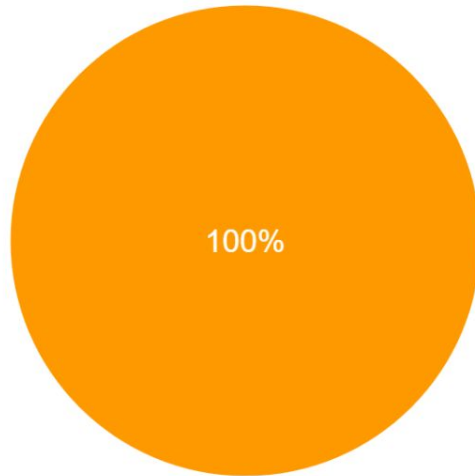
9件の回答



- 言葉知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# スクラムについて

スクラムにおけるふりかえりについて、「ふりかえり」が開発において重要である理由を説明できる  
9件の回答

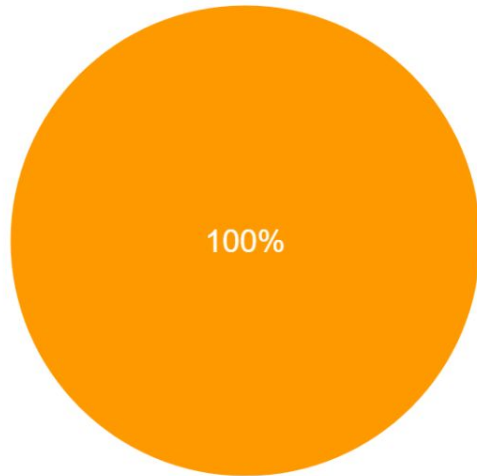


- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる

# スクラムについて

「スクラムマスター」の役割の説明ができる

9件の回答

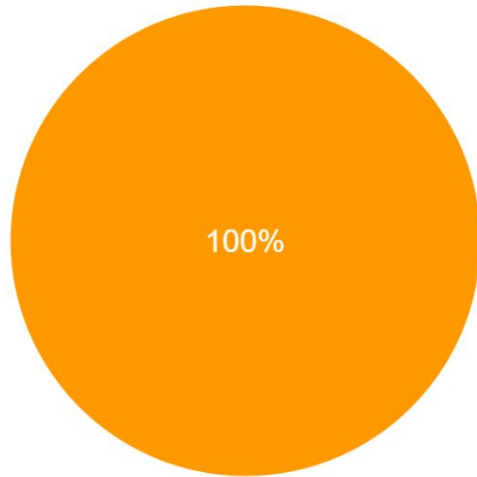


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる

# スクラムについて

「プロダクトオーナー」の役割の説明ができる

9件の回答

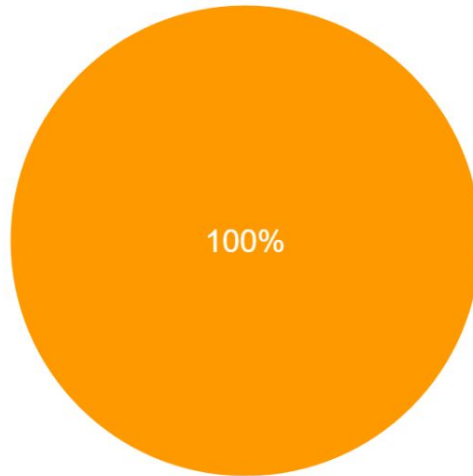


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる



# モデル駆動開発について

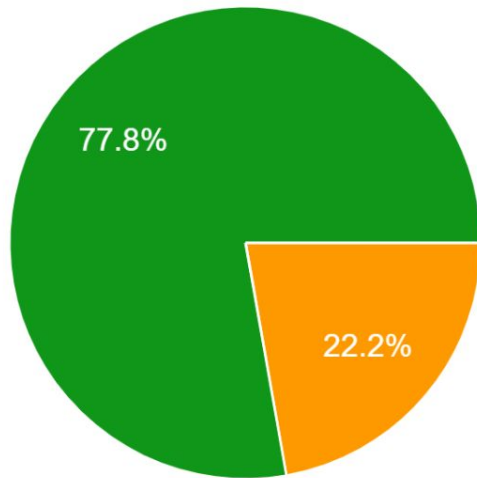
「モデル駆動開発」の概要の説明ができる  
9件の回答



- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# モデル駆動開発について

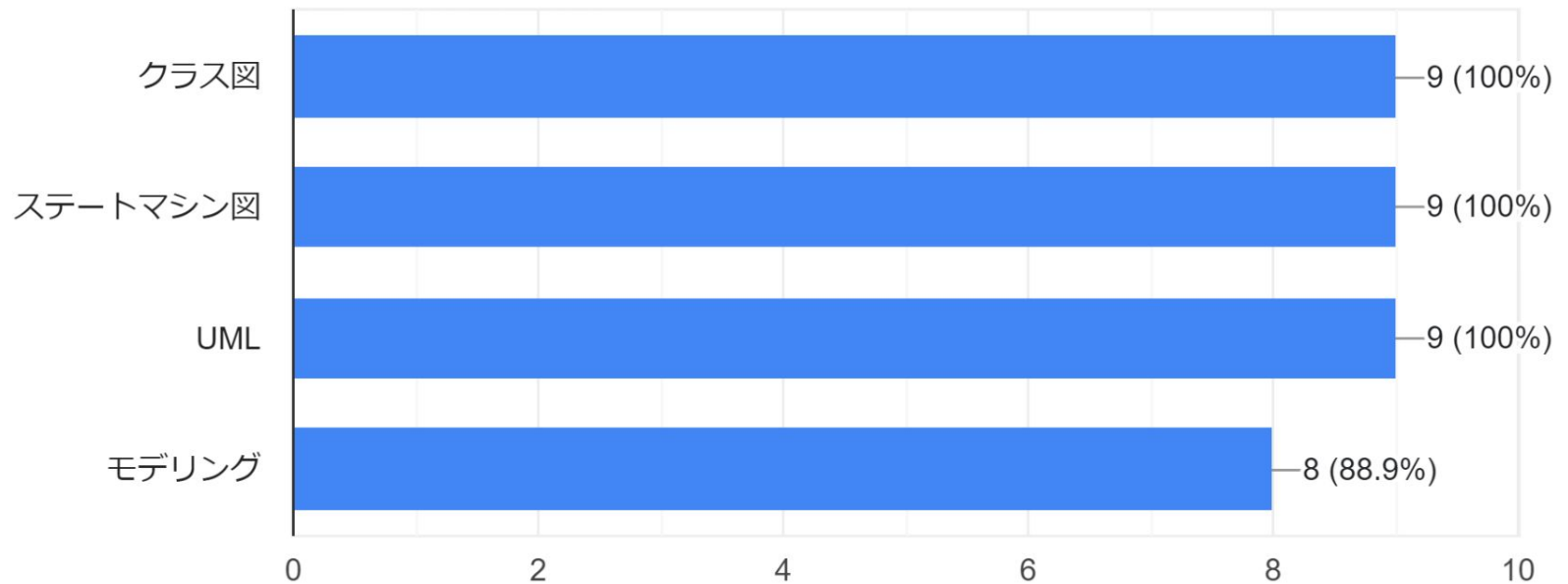
モデル駆動開発を行うことによる利点を説明できる  
9件の回答



- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 概要の説明はできるが、どのような利点があるか説明できない
- 概要だけでなく、どのような利点があるか説明できる

# モデル駆動開発について

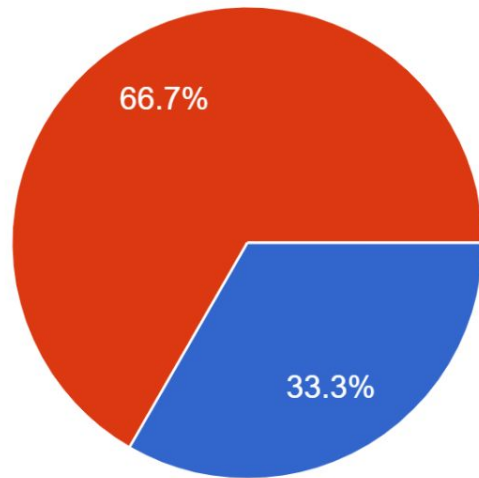
モデル駆動開発について、知っている・聞いたことがあるもの全部にチェックを入れてください  
9件の回答



# 事前学習全体について

あなたにとって、事前学習はわかりやすかったか？

9件の回答



- 非常にわかりやすかった
- わかりやすかった
- わかりにくかった
- 非常にわかりにくかった

# 事前学習全体について

特にわかりやすい、わかりにくい内容があれば教えてください。

4件の回答

- ミッションとルールの部分や、クラス図等のページで例示がされていて理解しやすかった。
- アジャイルやスクラムについてよく聞くが実際の実施の流れはあまり理解できていなかった流れがしっかり説明があってわかりやすかったです。
- 図や知らない専門用語とかの説明がすべて書かれていたので学習しやすかったです。
- 環境構築は特にわかりやすかったです。

その他、事前学習に関する感想があれば、記入願います。

1件の回答

- チームビルディングのミッションとルールの考えはとても面白いと思いました。LED-Camp内でより理解を深めて業務でも取り入れたいです。

# 事後アンケート

---

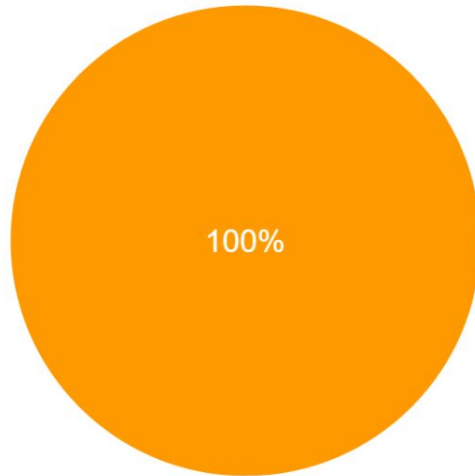
事前アンケート1と同じ設問に回答していただき、事前課題の理解度の変化を確認した。

- ・チームビルディングについて
- ・スクラムについて
- ・モデル駆動開発について
- ・LED-Camp全体について

# チームビルディングについて

「チームビルディング」の概要の説明ができる

9件の回答

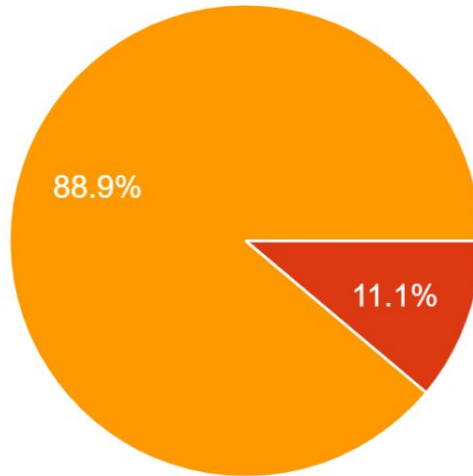


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# チームビルディングについて

ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいい理由を説明できる

9件の回答



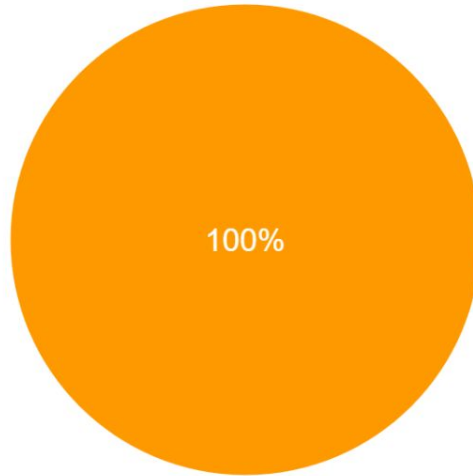
- ポジティブな言葉でルールを書く必要はないと考えている
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいいと考えているが、理由の説明はできない
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいい理由の説明ができる



# チームビルディングについて

積極的な発言、意見を伝える事が重要であることを説明できる

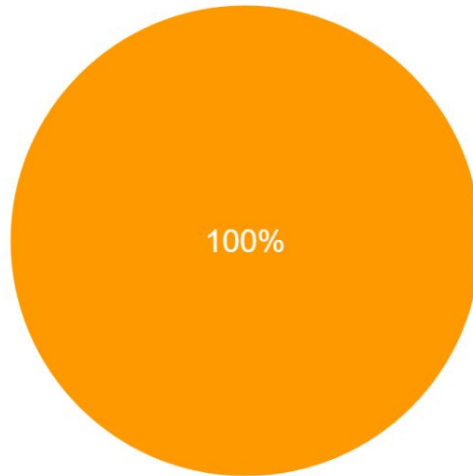
9件の回答



- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる

# チームビルディングについて

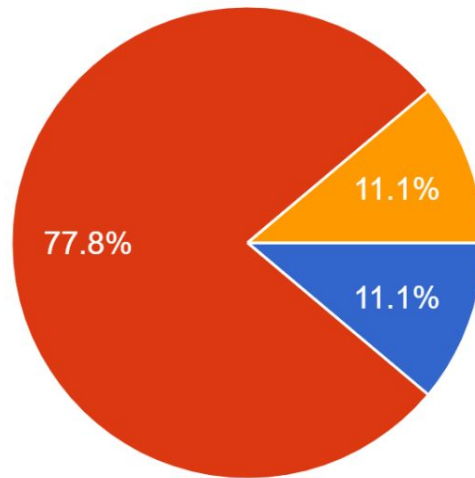
チームビルディングにおいて「自己紹介」が必要な理由を説明できる  
9件の回答



- そもそも必要ではないと考えている
- 必要だと考えているが、理由の説明はできない
- 必要だと考えており、理由の説明もできる

# チームビルディングについて

チームビルディングを全力で取り組むことによって、最も影響があると考えられるものはどれか  
9件の回答

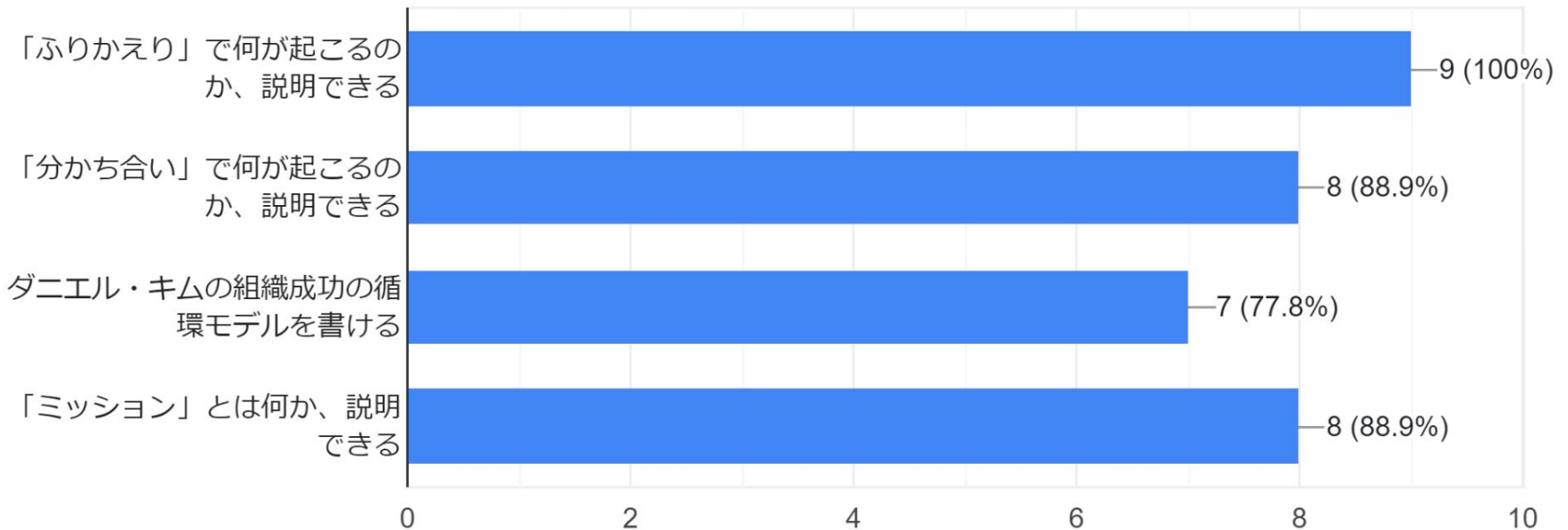


- 納期 (タスクが早く終了する等)
- メンバー間の関係性 (本音を言い合えることができる等)
- 目標意識 (共通の目的を見つけることができる等)
- 満足感 (満足の行く成果物が完成する等)

# チームビルディングについて

チームビルディング・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。

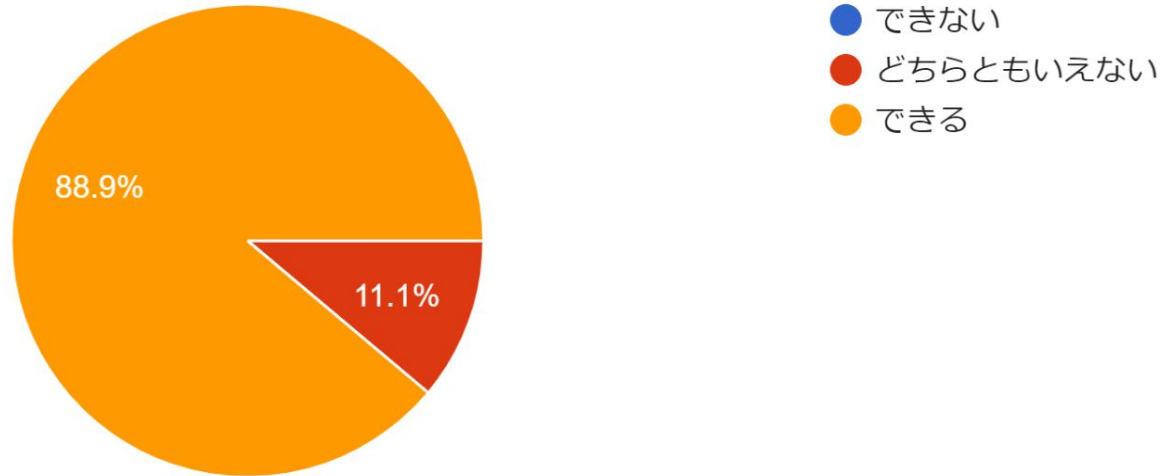
9件の回答



# チームビルディングについて

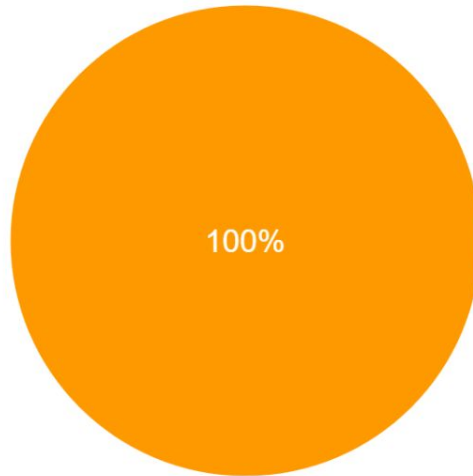
明日から、「チームビルディング」の経験を活かすことができますか？

9件の回答



# スクラムについて

「アジャイル開発」の概要の説明ができる  
9件の回答

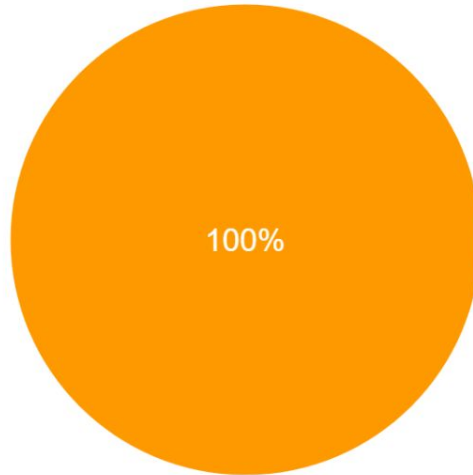


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# スクラムについて

「スクラム」の概要の説明ができる

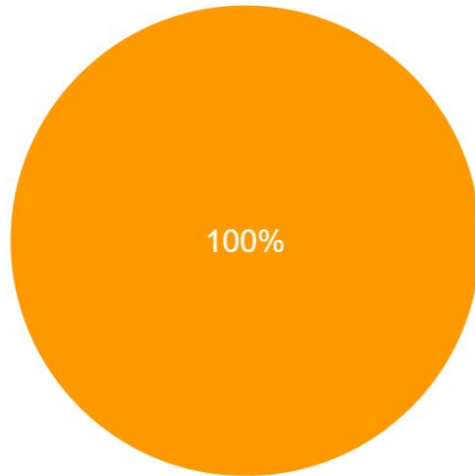
9件の回答



- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# スクラムについて

スクラムにおけるふりかえりについて、「ふりかえり」が開発において重要である理由を説明できる  
9件の回答



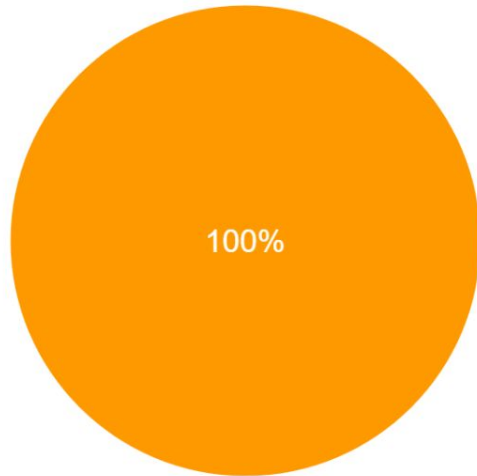
- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる



# スクラムについて

「スクラムマスター」の役割の説明ができる

9件の回答

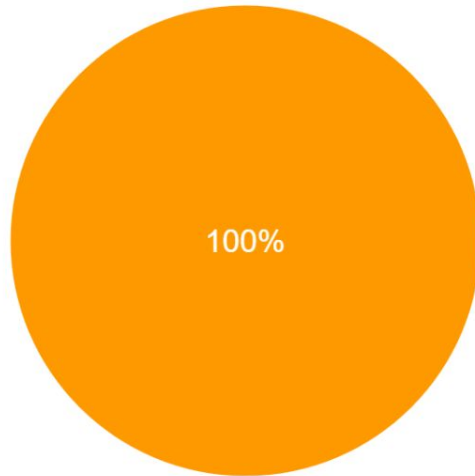


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる

# スクラムについて

「プロダクトオーナー」の役割の説明ができる

9件の回答

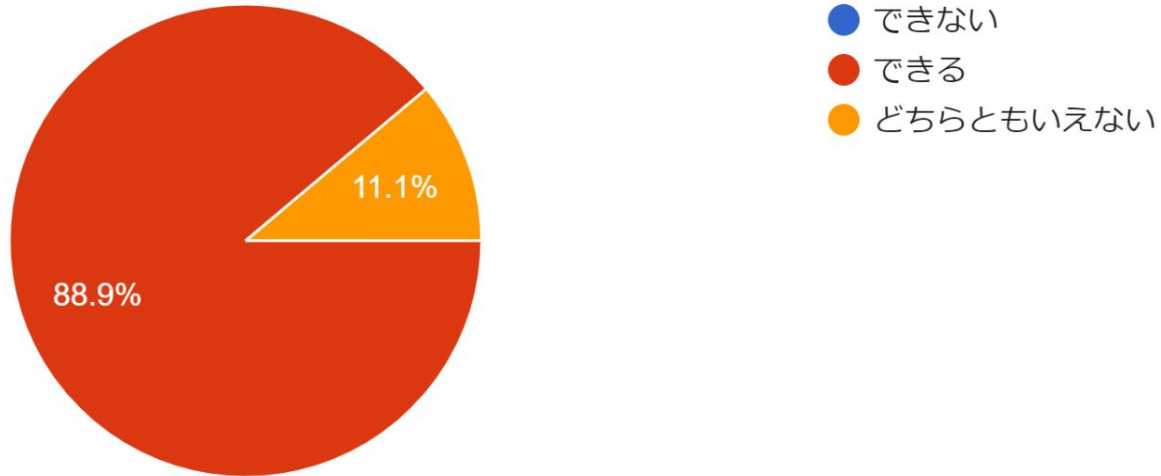


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる

# スクラムについて

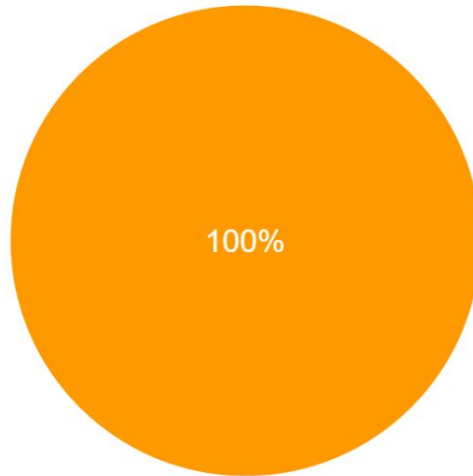
明日から、「スクラム」の経験を活かすことができますか？

9件の回答



# モデル駆動開発について

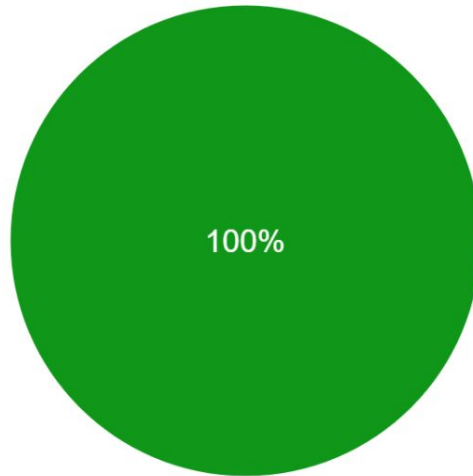
「モデル駆動開発」の概要の説明ができる  
9件の回答



- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# モデル駆動開発について

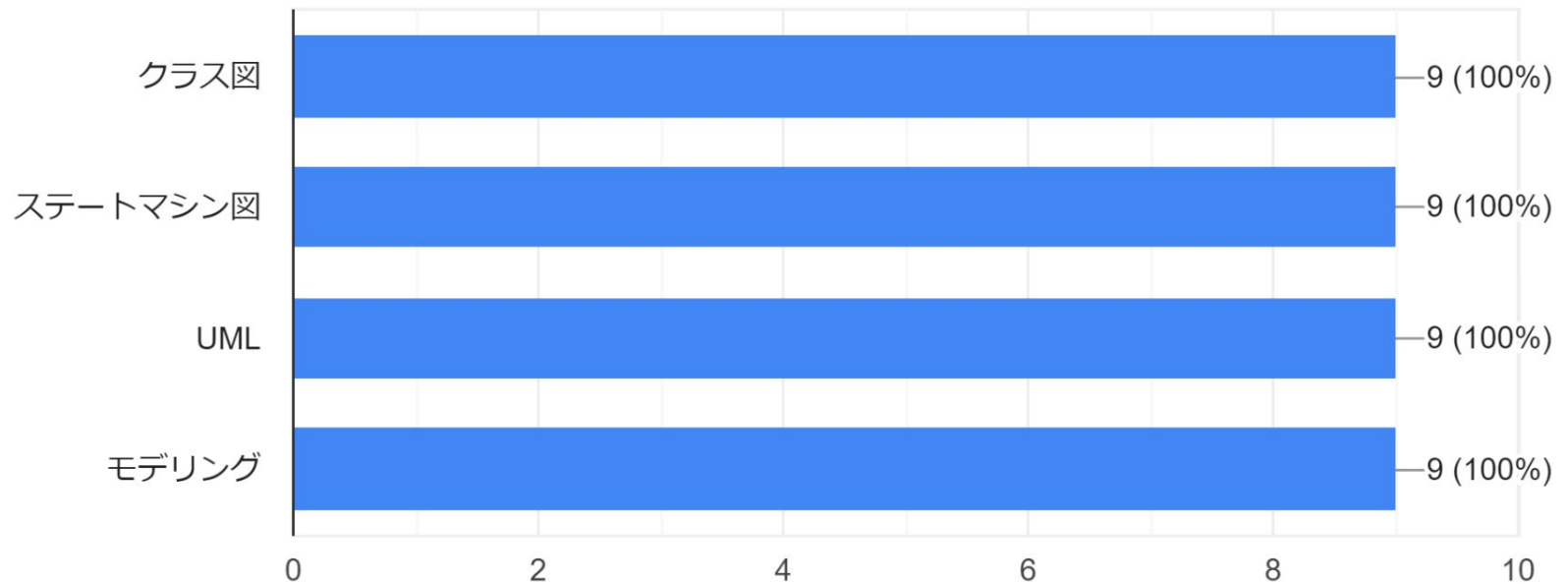
モデル駆動開発を行うことによる利点を説明できる  
9件の回答



- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 概要の説明はできるが、どのような利点があるか説明できない
- 概要だけでなく、どのような利点があるか説明できる

# モデル駆動開発について

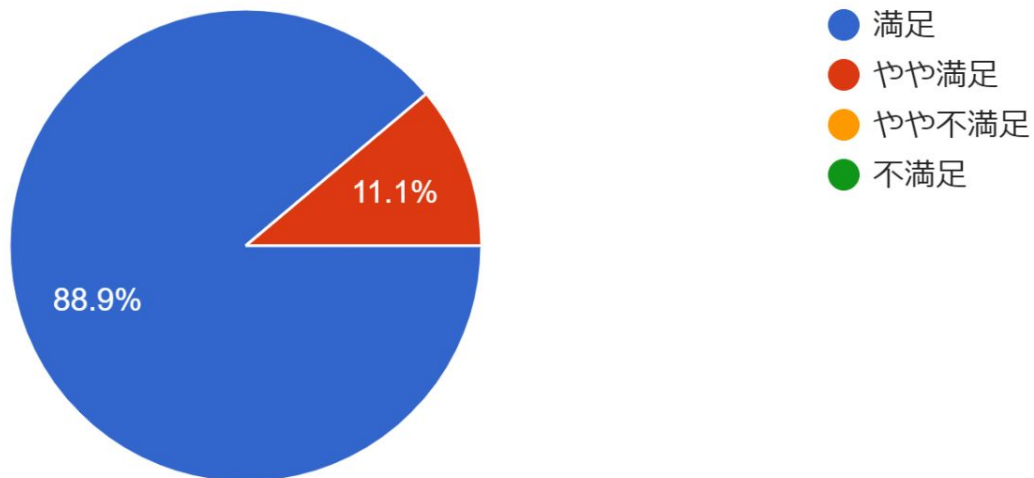
モデル駆動開発について、知っている・聞いたことがあるもの全部にチェックを入れてください  
9件の回答



# LED-Camp全体について

LED-Camp全体を通して、内容にはご満足いただけましたか？

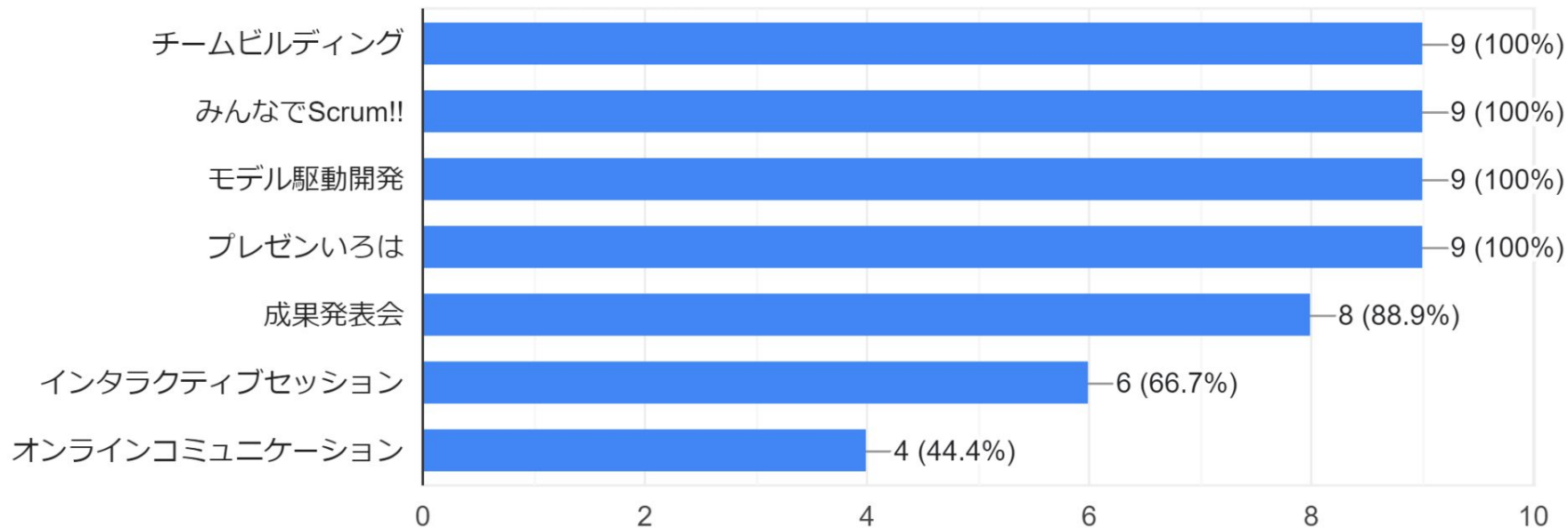
9件の回答



# LED-Camp全体について

LED-Campのカリキュラム（チーム開発実習※を除く）の中で、有意義であったもの全てにチェックを入れてください。

9件の回答





# 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、発見などがあれば教えてください。

8件の回答

- 少し先を見越してタスク設定する能力、想定外の事象に対して原因を考察し修正する能力、他人と意図を共有する技術、視覚的に分かりやすいスライドを作る能力、聞き手を意識してスライドを作る能力など
- スクラムの進め方とモデル駆動開発の概要、コミュニケーションの大切さ
- 基礎的なScrumやモデル駆動開発に関する知識や技術、多少のプレゼンに対する考え方が変わった
- モデル駆動開発の知識と、スクラムについての知識が身についたと思います。
- 初対面の人と話す能力、astahの使い方、コミュニケーションの大事さ、スクラムの難しさ
- スクラムを体験したことでそもそもどういった流れでスクラムを実施してばいいのかということに加え難しい点や良い点を発見できました。モデル駆動開発については今回初めて行い変更が容易かつモデルを見るだけで動きが理解しやすいので活用できると利点がとても多いと感じました。
- 人間関係の構築の大切さ
- スクラムが大学での研究でも役に立ちそうだと感じた。

# LED-Camp全体について

LED-Camp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。

3件の回答

- アジャイルを用いたチーム開発を通して、組み込みソフトならではの難しさやコミュニケーションや適切なタスク管理の大切さを身に染みて感じました。これからのチーム開発はもちろん、適用できる点は1人での研究活動にも活かしたいと思います。個人的には、プレゼンいろはの内容がかなり勉強になりました。今までダメな例に近いスライドを作っていたので今回の学びを修論等にも活かしていきたいです。非常に濃い4日間で学ぶものが多かったので、就活が本格的に始まる前に参加出来て良かったと感じています。ありがとうございました！
- 楽しかったです！
- 4日間とても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。

# 1日目アンケート

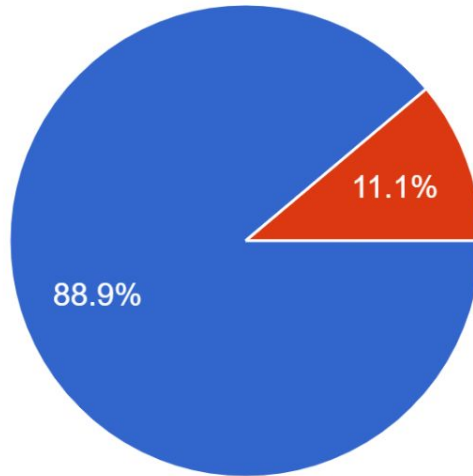
---

- ・チームビルディング
- ・みんなでScrum!!

# チームビルディング

「チームビルディングの理論と実践」は理解できましたか？

9件の回答

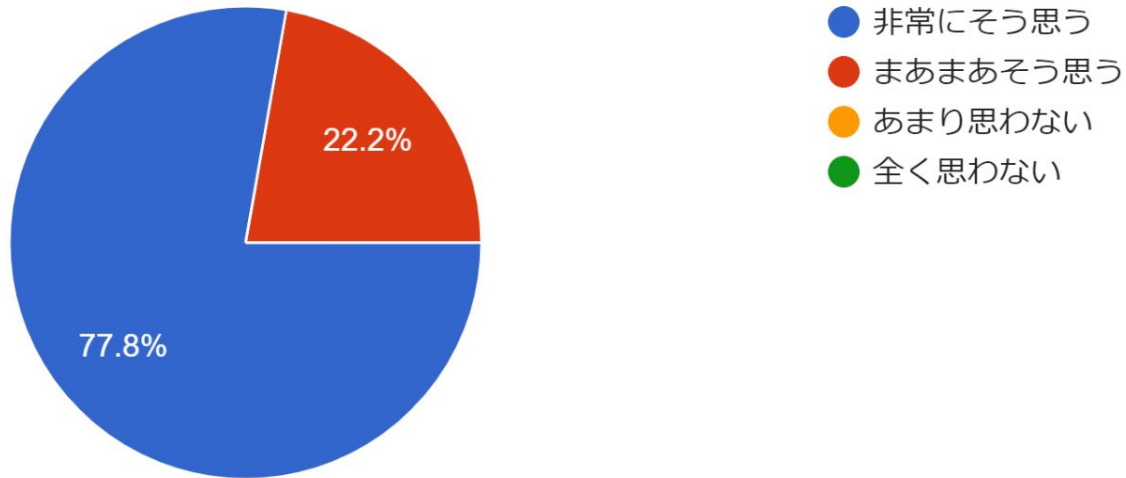


- チーム内の関係性がチーム形成にどのような影響を与えるか例を挙げながら説明ができる
- チーム内の関係性がチーム形成にどのような影響を与えるかを説明はできるが、例を挙げながら説明はできない
- チーム内の関係性がチーム形成にどのような影響を与えるか理解できたが、説...
- チーム内の関係性がチーム形成に必要なことを理解できていない

# チームビルディング

「チームビルディングの理論と実践」は、あなたにとって有意義なものでしたか？

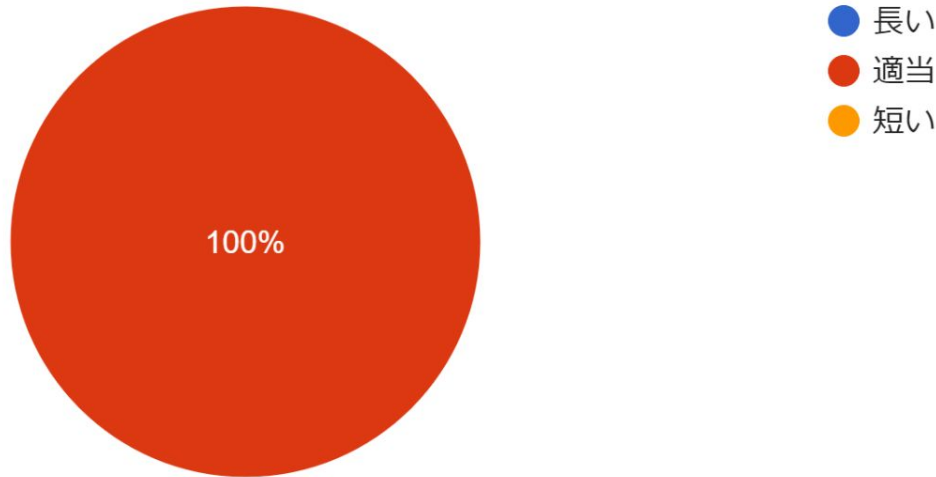
9件の回答



# チームビルディング

「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？

9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。

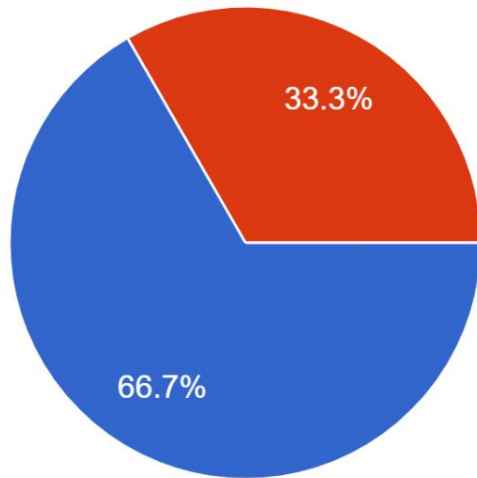
1件の回答

会社でやっているチームビルディングというのとらえず上司と部下でコミュニケーションをとろうという感じなので、より理論的な部分を知ることができてよかった。

# みんなでScrum!!

「みんなでScrum!!」は理解できましたか？

9件の回答

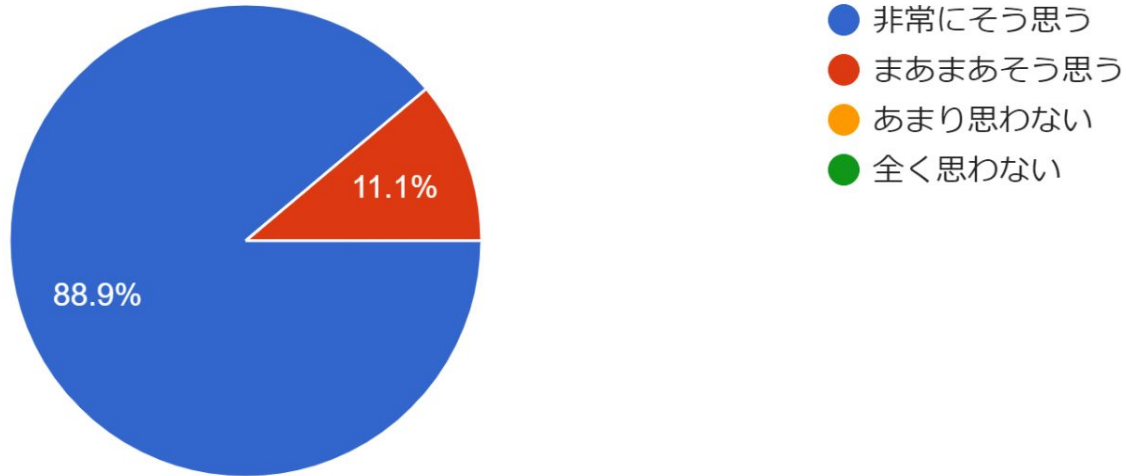


- スクラム・スプリントの回し方について例を用いて説明することが出来る
- スクラム・スプリントの回し方について理解できたが、この2つについて例を用いて説明できない
- スクラムについて理解できたが、スクラム・スプリントの回し方については理解できていない
- スクラムについて理解できていない

# みんなでScrum!!

「みんなでScrum!!」は、あなたにとって有意義なものでしたか？

9件の回答





# みんなでScrum!!

「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。

1件の回答

自動車業界でもアジャイル開発をしようとする動きもあるので今回でしっかり体験した

# 2日目アンケート

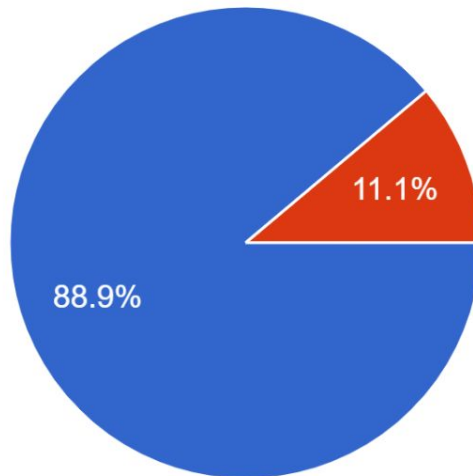
---

- ・モデル駆動開発
- ・1日目全体を通して
- ・チーム開発実習
- ・2日目全体を通して

# モデル駆動開発

「モデル駆動開発～理論編～」は理解できましたか？

9件の回答

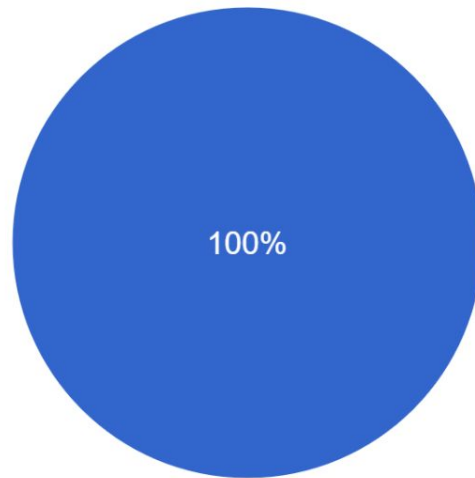


- UMLでモデル化し、コードを作成するまでの流れについて説明ができる
- UMLでモデル化し、コードを作成するまでの流れについて理解しているが、説明はできない
- モデル駆動開発とは何か理解できたが、説明はできない
- モデル駆動開発とは何か理解できなかった

# モデル駆動開発

「モデル駆動開発～理論編～」は、あなたにとって有意義なものでしたか？

9件の回答

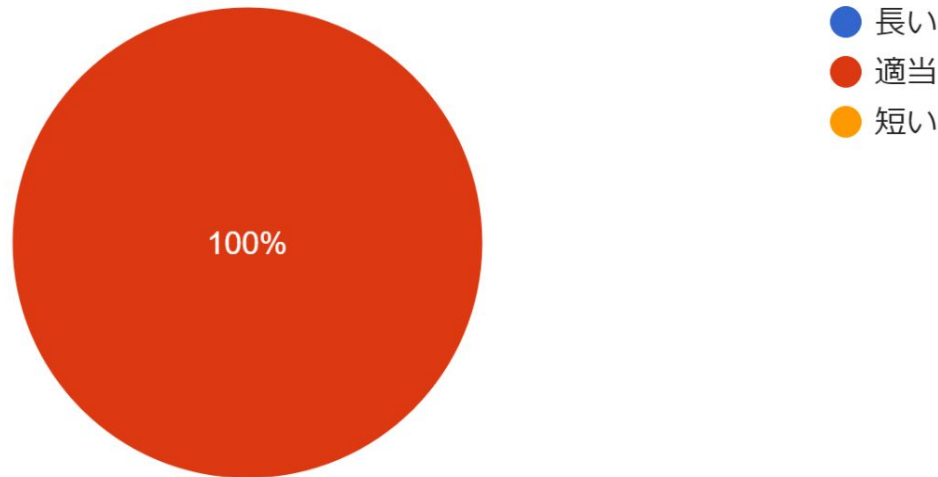


- 非常にそう思う
- まあまあそう思う
- あまり思わない
- 全く思わない

# モデル駆動開発

「モデル駆動開発～理論編～」の講義時間は適切でしたか？

9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。

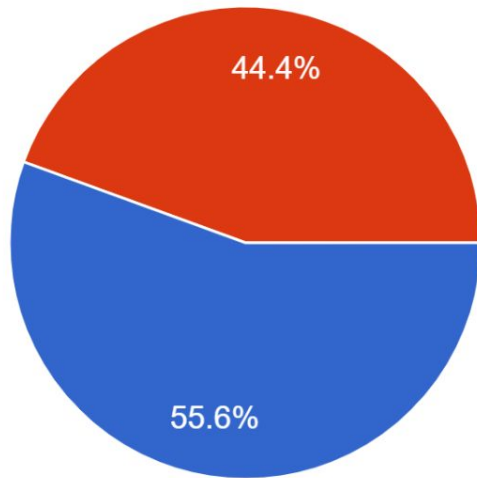
1件の回答

モデルを作成することは意外と少ないですが、見ることは頻繁にあるので意外とスムーズにできた

# モデル駆動開発

「モデル駆動開発～実践編～」は実践できましたか？

9件の回答

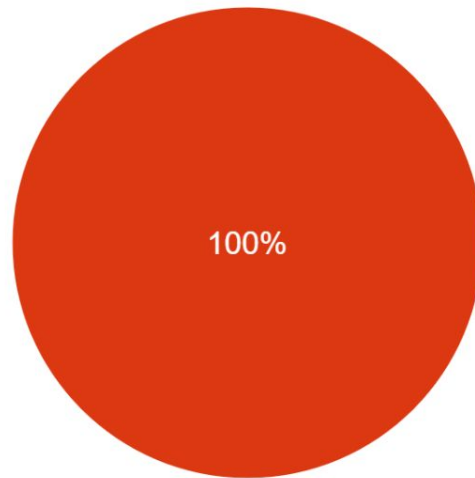


- 一人で実践できた
- ときどき質問しながら実践できた
- 教えてもらいながら実践できた
- 実践できなかった

# モデル駆動開発

「モデル駆動開発～実践編～」の講義時間は適切でしたか？

9件の回答

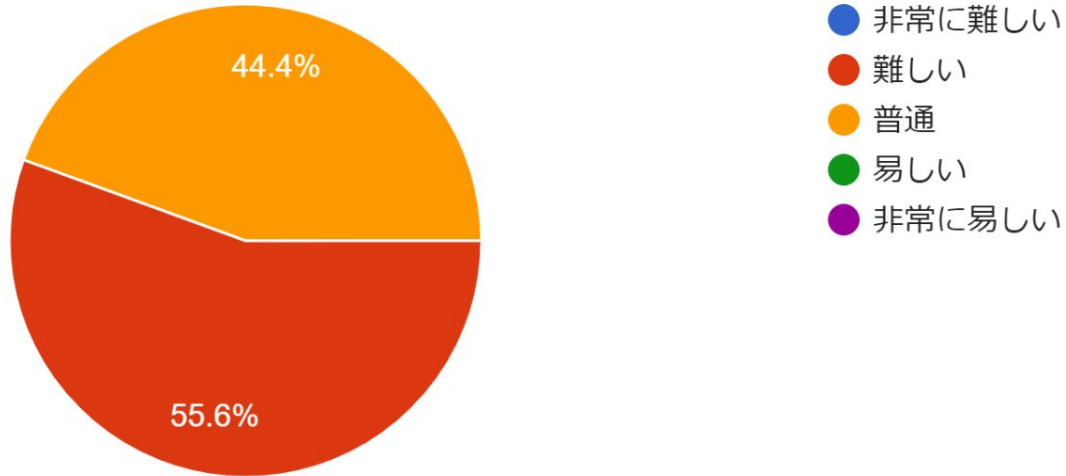


- 長い
- 適切
- 短い

# チーム開発実習

「チーム開発実習」の開発教材、開発課題の難易度はいかがですか？

9件の回答

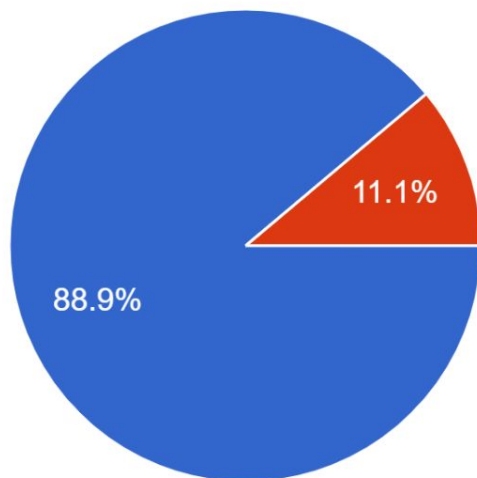




# チーム開発実習

「チーム開発実習」の最中、考えを相手に伝えることが出来ましたか？

9件の回答

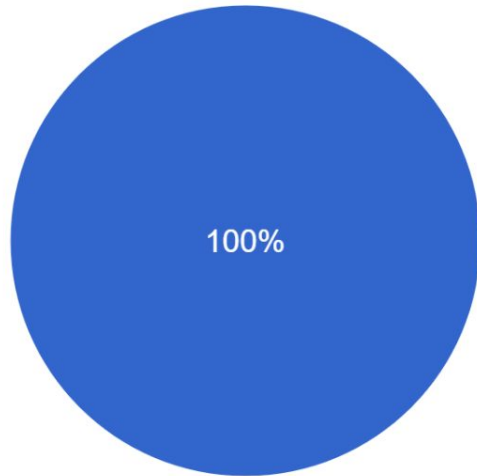


- 出来た (相手に納得してもらえるように正しく考えを伝えることができた)
- まあまあできた (言葉で足りない箇所は身振りなどで補いつつ、意図を読み取ってもらえた)
- あまりできなかった (意見を伝えようとしたが、うまく伝わらなかった)
- 出来なかった (意見を伝えようとしたが、それを言うことが出来なかった)

# チーム開発実習

「チーム開発実習」は、あなたにとって有意義なものでしたか？

9件の回答

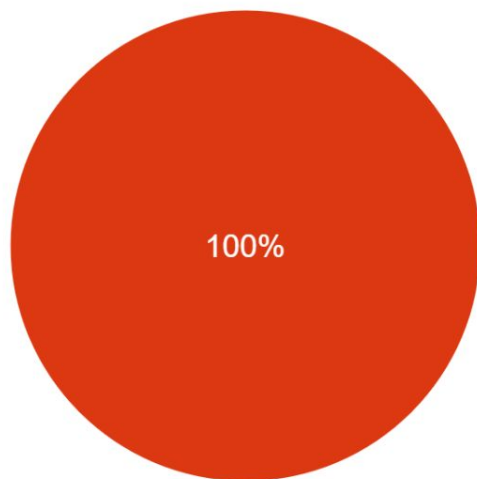


- 非常にそう思う
- まあまあそう思う
- あまり思わない
- 全く思わない

# チーム開発実習

「チーム開発実習」の開発時間は適切でしたか？

9件の回答

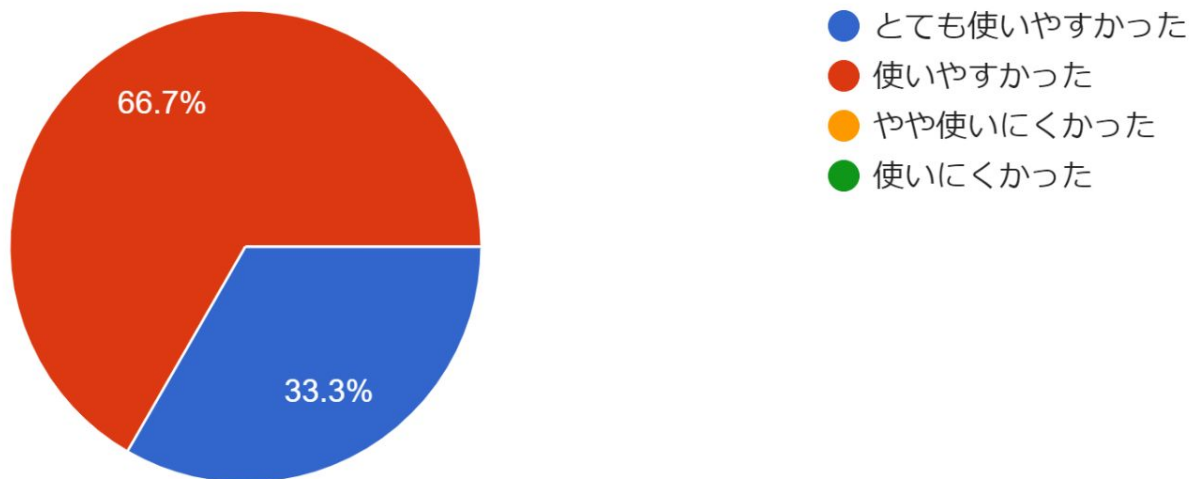


- 長い
- 適切
- 短い

# チーム開発実習

「チーム開発実習」のなかでLED-Tankは扱いやすかったですか？

9件の回答



LED-Tankについて良かった点、改善点があればご記入ください。

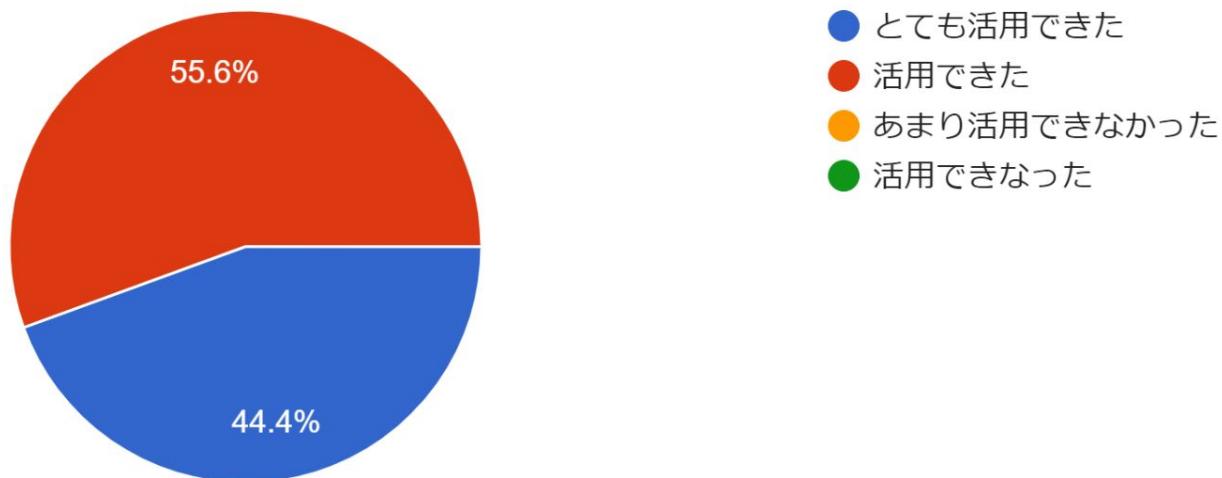
1件の回答

LED-Tankを使うときに専用のネットワークにつなぐ必要がある関係でDiscordでの共有が少し不便だった。

# チーム開発実習

「チーム開発実習」のなかでシミュレータは活用できましたか？

9件の回答



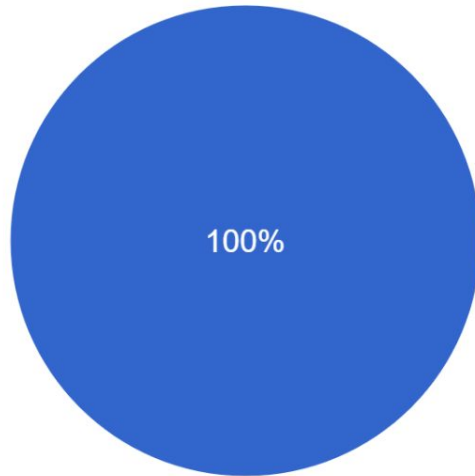
シミュレータについて良かった点、改善点があればご記入ください。

1件の回答

シミュレータ自体は使い方が簡単で動作確認が容易だった。

# チーム開発実習

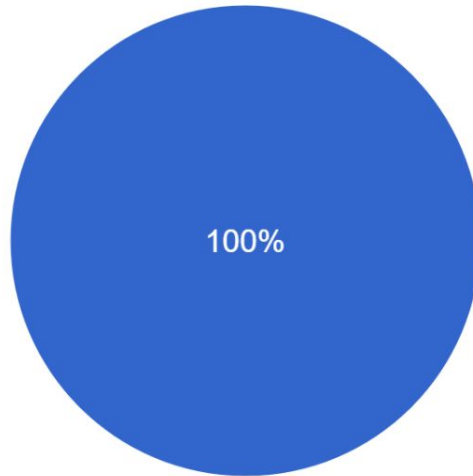
「チーム開発実習」のなかで1日目講義「チームビルディング」の経験を活かすことができましたか？  
9件の回答



- 出来た
- どちらともいえない
- 出来なかった

# チーム開発実習

「チーム開発実習」のなかで1日目講義「みんなでScrum!!」の経験を活かすことができましたか？  
9件の回答



- 出来た
- どちらともいえない
- 出来なかった

## 2日目全体を通して

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。

1件の回答

スプリント間に少し休憩が欲しかった



# 3日目アンケート

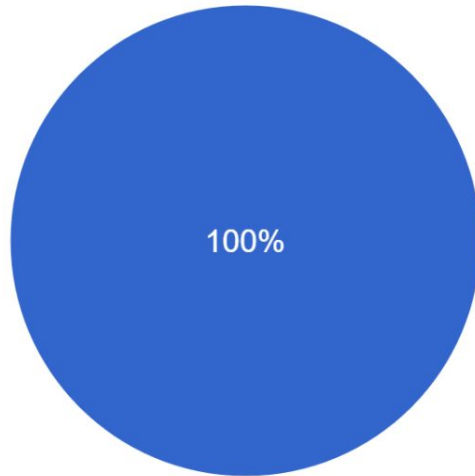
---

- ・プレゼンいろは
- ・チーム開発実習
- ・3日目全体を通して

# プレゼンいろは

目的を見据えた発表資料の構想を考えられましたか？

9件の回答

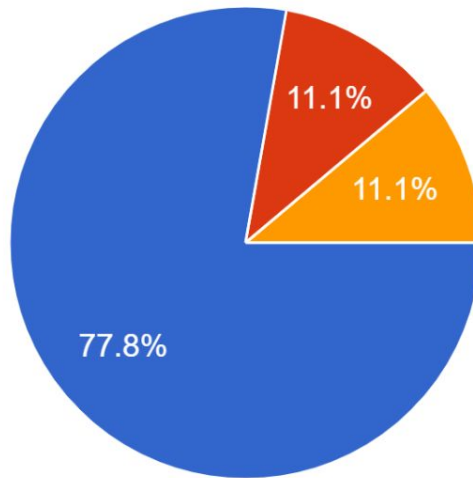


- 出来た
- 出来なかった
- どちらともいえない (チームの役割分担の結果、発表資料作成に携わっていない等)

# プレゼンいろは

資料の見栄え・言葉選びを意識して発表資料を作成できましたか？

9件の回答



- 出来た
- 出来なかった
- どちらともいえない (チームの役割分担の結果、発表資料作成に携わっていない等)

# プレゼンいろは

「プレゼンいろは」において得られた知識・見解があればお聞かせください。

4件の回答

内容だけではなく見栄えにも左右されることを学んだ

相手に合わせてスライド構成を決めること。

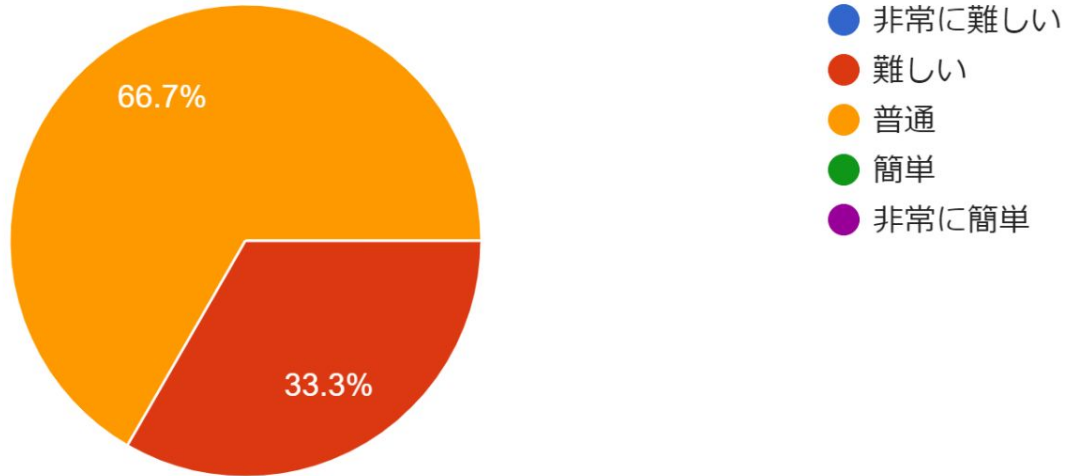
文章だけでなく、視覚的な情報も重要であるということ

プレゼンするにおいてプレゼン相手を調査する(理解する)ことが、よりプレゼンを行うことにつながる。

# チーム開発実習

「チーム開発実習」の開発教材、開発課題の難易度はいかがでしたか？

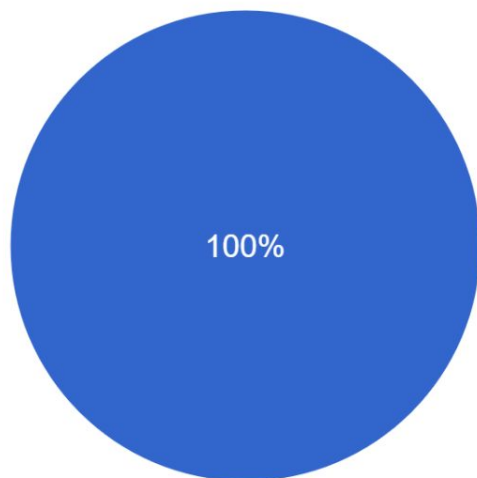
9件の回答



# チーム開発実習

「チーム開発実習」の最中、考えを相手に伝えることが出来ましたか？

9件の回答

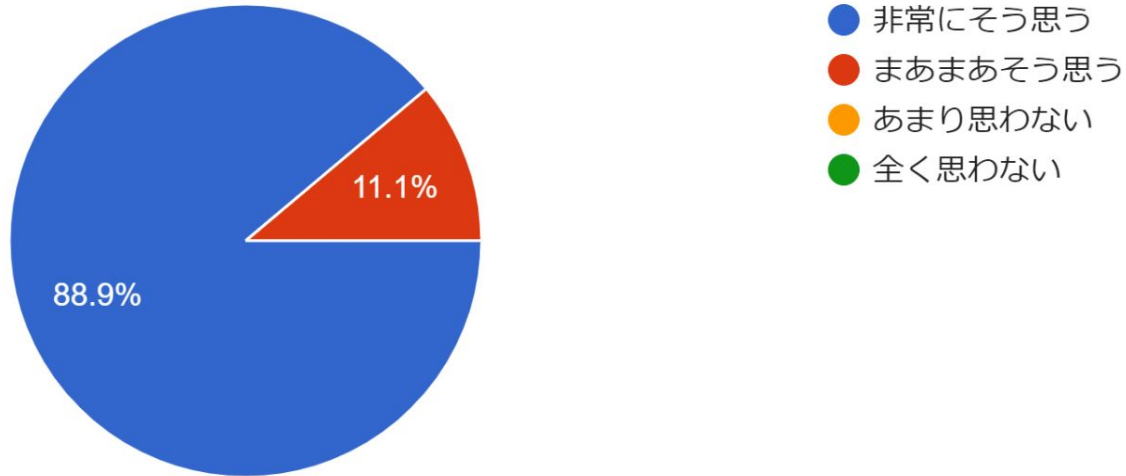


- 出来た (相手に納得してもらえるように正しく考えを伝えることができた)
- まあまあできた (言葉で足りない箇所は身振りなどで補いつつ、意図を読み取ってもらえた)
- あまりできなかった (意見を伝えようとしたが、うまく伝わらなかった)
- 出来なかった (意見を伝えようとしたが、それを言うことが出来なかった)

# チーム開発実習

「チーム開発実習」は、あなたにとって有意義なものでしたか？

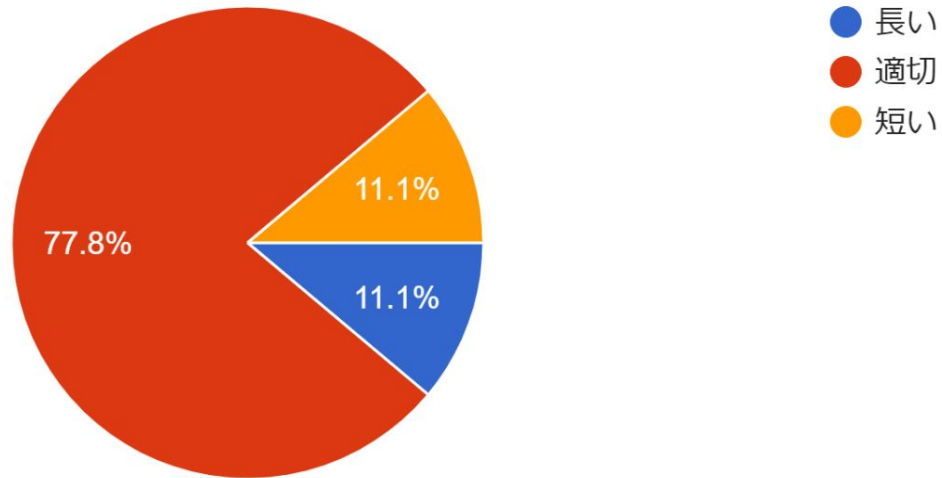
9件の回答



# チーム開発実習

「チーム開発実習」の開発時間は適切でしたか？

9件の回答

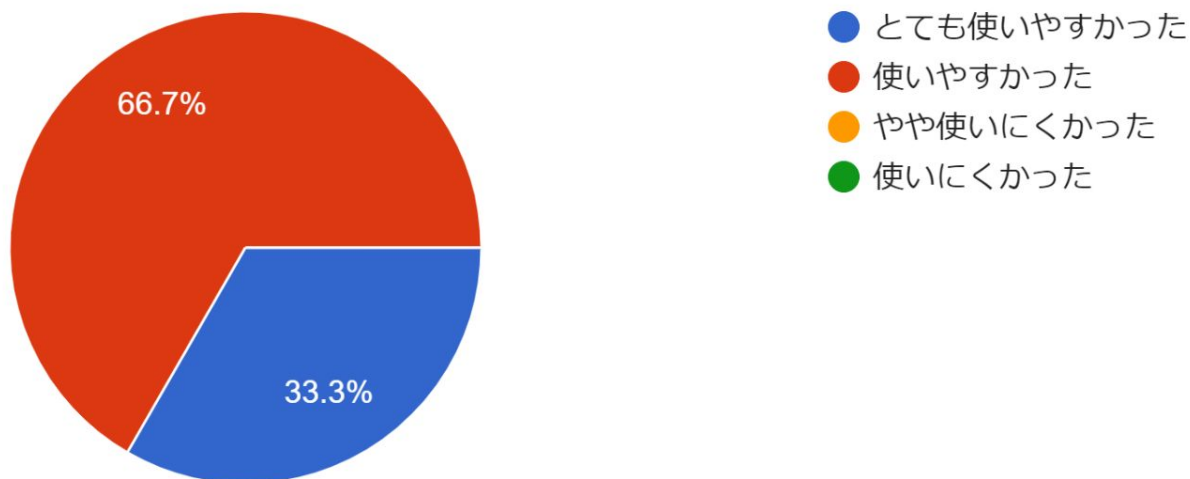




# チーム開発実習

2日間の「チーム開発実習」のなかでLED-Tankは扱いやすかったですか？

9件の回答



LED-Tankについて良かった点、改善点があればご記入ください。

1件の回答

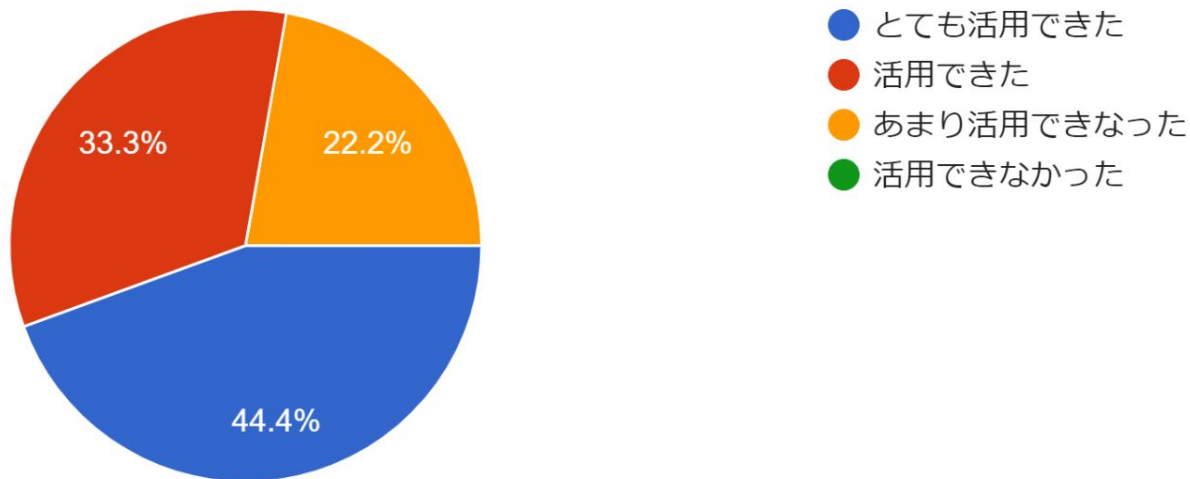
.

実際に動くものがあることで、自分たちが考えた結果を視覚的に得ることができ達成感を感じやすい。

# チーム開発実習

2日間の「チーム開発実習」のなかでシミュレータは活用できましたか？

9件の回答



シミュレータについて良かった点、改善点があればご記入ください。

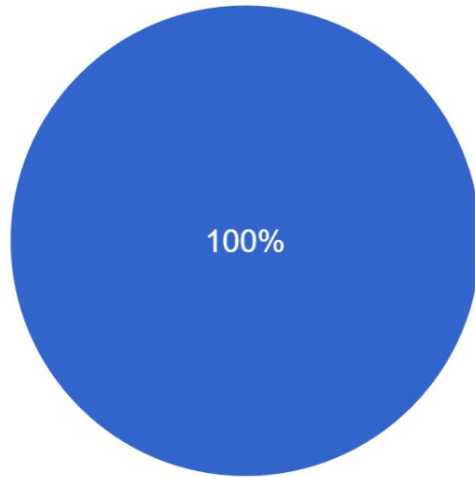
2件の回答

実機とシミュレーションでは条件により挙動が違ったため、シミュレーションを上手く使うのが難しかった。

シミュレータがあることで作戦自体の検証が容易にできるおかげで、実機での確認の時は実機とシミュレータの違いに要点を絞って確認がすることができたところがよかった。

# チーム開発実習

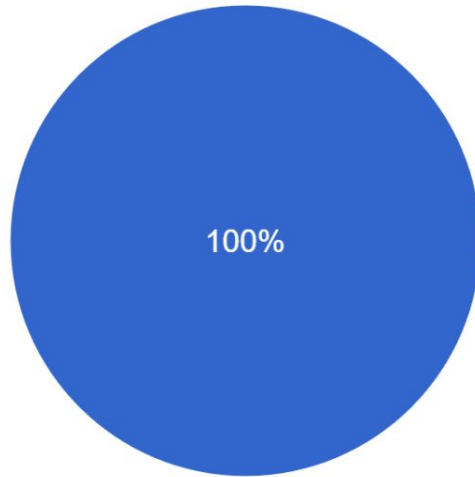
「チーム開発実習」のなかで1日目講義「チームビルディング」の経験を活かすことができましたか？  
9件の回答



- 出来た
- どちらともいえない
- 出来なかった

# チーム開発実習

「チーム開発実習」のなかで1日目講義「みんなでScrum!!」の経験を活かすことができましたか？  
9件の回答

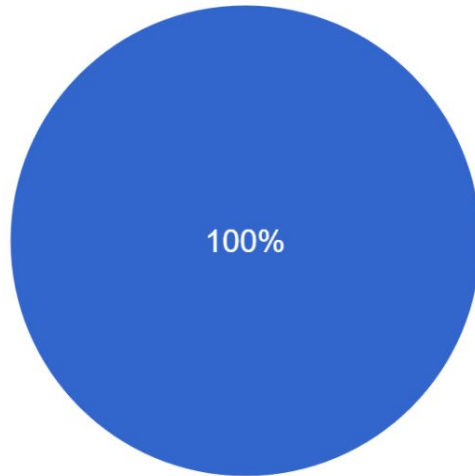


- 出来た
- どちらともいえない
- 出来なかった

# チーム開発実習

チーム開発実習及び競技大会は楽しめましたか？

9件の回答



- 楽しめた
- どちらともいえない
- 楽しめなかった

# チーム開発実習

楽しめた/ 楽しめなかった理由をお聞かせください。

7件の回答

他のグループの動きもみんな楽しみながら見ていた

初めての経験だったから

日に日に仲が深まっていく人たちと一緒に開発できたから

メンバーと仲良くできたから

全員が協力できた。

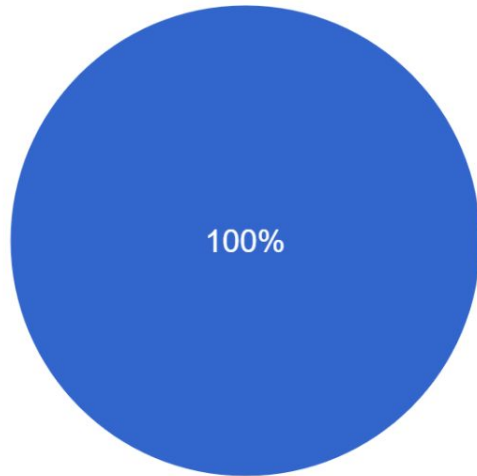
3人で動き方を考えて実際に想定した通りに動かすことができたから。

ゴールが明確な状態で取り組みができ、チーム内でもかなり活発に議論しながら作業ができた。特に最近テレワークが多く会話しながら作業というのも少ないので楽しむことができた。

# チーム開発実習

チーム開発実習中、開発の進め方について改善を提案しましたか？

9件の回答



- 提案し、改善した
- 提案をしたが、改善には至らなかった
- 提案しなかった

# チーム開発実習

提案した改善の内容または提案しなかった理由は何ですか？差し支えなければお聞かせください。

5件の回答

時間の意識がでてきた

役割を見直してそれぞれのやるべき内容を改めたこと(Scrumについて)

タイムブロック表を頻繁にチェックする

タスクをもっと細かくした方がいい

役割の分業の際にLED-Tankに接続する作業を一人に固定し、ネットワーク切り替えや接続のちょっとした手間(ただ回数が多い)を削減できた。



## 3日目全体を通して

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。

2件の回答

楽しかったです！

実際にチーム実習を通してスクラムのやり方についてかなりとっかかりを得ることができました。まずは自分の業務でスクラムのやり方でやるならどのようなプロダクトバックログを作るかという風に当てはめて考えるところから始めてみようと思います。