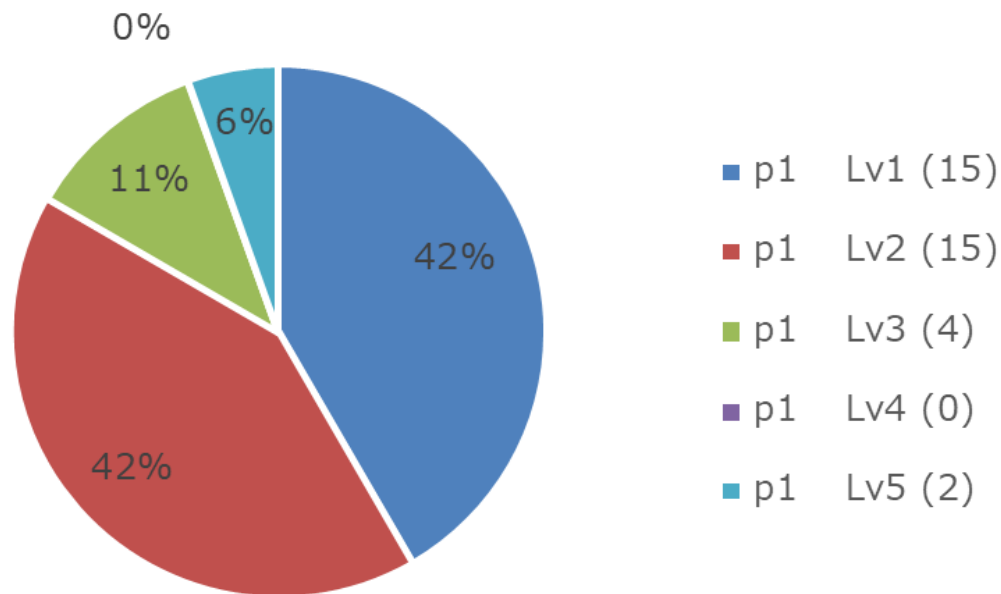


事前学習前アンケート集計

開発技術について

UMLを用いたモデル駆動開発



質問項目

Lv1 : モデル (またはUML) という言葉を聞いたことがない

Lv2 : モデル (またはUML) がどのようなものか説明できる

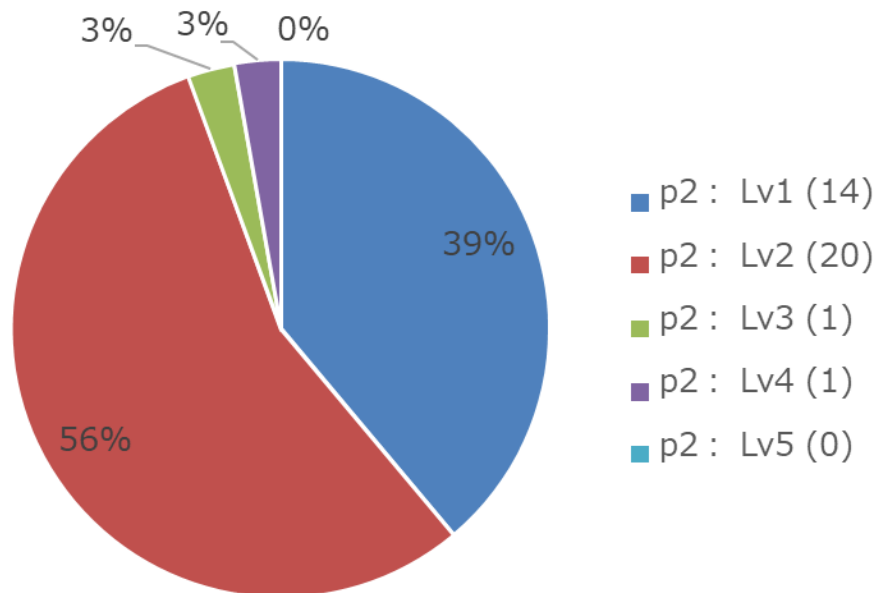
Lv3 : ソフトウェアをUMLでモデル化する意義を説明できる

Lv4 : 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発の流れを説明できる

Lv5 : 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説明できる

開発技術について

アジャイル開発手法（スクラムフレームワーク）



質問項目

Lv1 : Scrum（またはアジャイル開発）という言葉聞いたことがない

Lv2 : Scrum（またはアジャイル開発）という言葉聞いたことがある

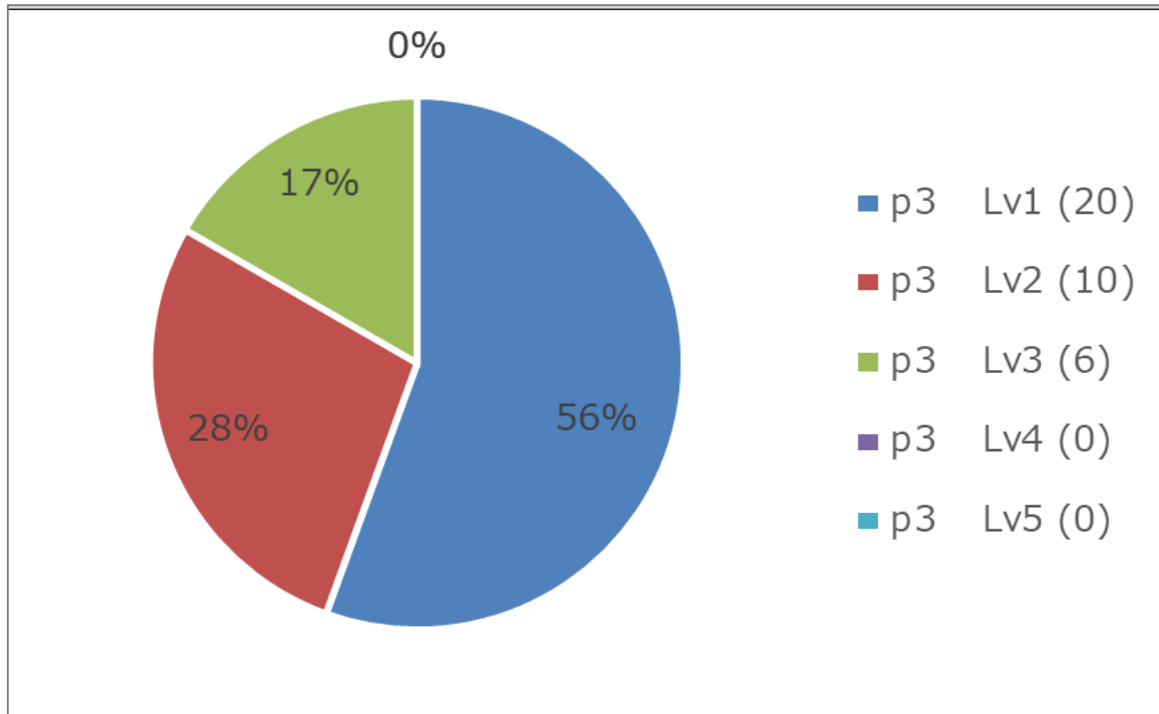
Lv3 : スクラムマスターなどのロールの役割や意味を説明できる

Lv4 : Scrumの解説書（手順書）の指南を参考にしてScrumを実践できる

Lv5 : 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

チーム作りについて

目的の制定と方向性の合意



質問項目

Lv1：チーム（またはチームビルディング）とは何か説明できない

Lv2：チーム（またはチームビルディング）とは何か説明できる

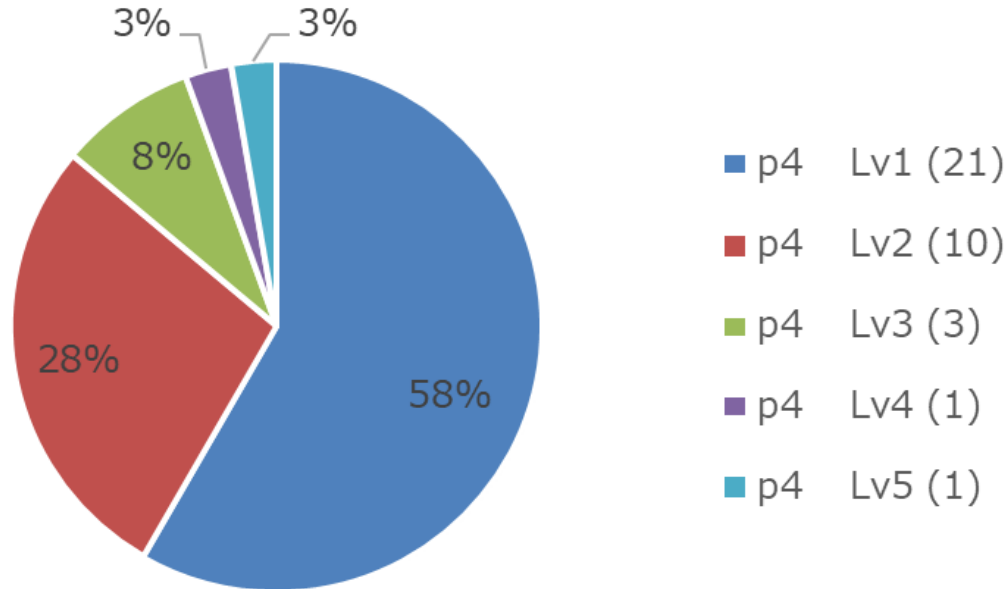
Lv3：チーム全員の話し合いによって、チームの目指すところ（またはミッション）を定めることの意義を説明できる

Lv4：チームの目指すところ（またはミッション）を定めることの意義とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

Lv5：自分自身の経験を例示しながら、チームの目的を定めることの意義とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

チーム作りについて

タスクの適切な抽出と分担



質問項目

Lv1 : タスクの抽出やタスクの分担がどのようなものかイメージできない

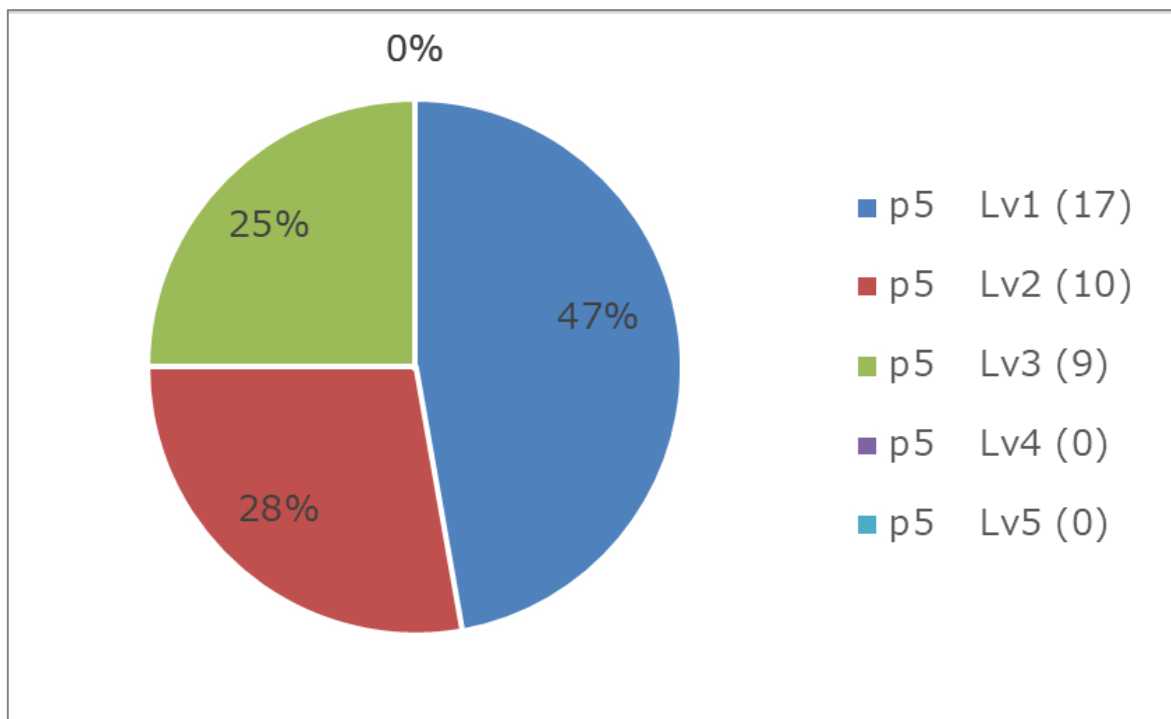
Lv2 : タスクの適切な抽出の仕方とタスクの粒度について説明できる

Lv3 : タスクの完了を定義し、どのように進捗を管理すればよいか説明できる

Lv4 : タスクの作業量と時間の見積もりの仕方を説明できる

Lv5 : タスクに対して適任者を適切に割り当てることができ、その根拠を説明できる

チーム作りについて ふりかえりによるチームの改善



質問項目

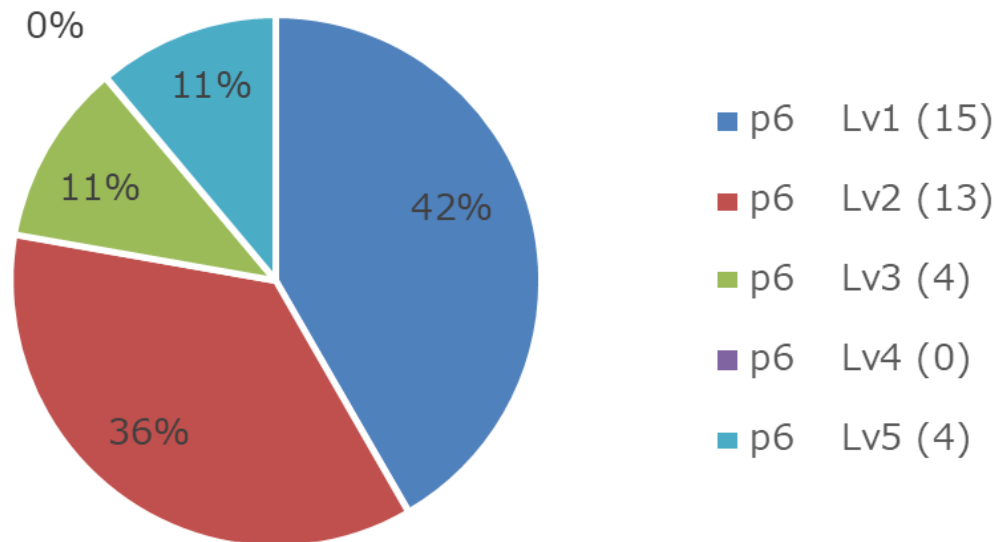
Lv1：ふりかえりの効果（どのような経緯を経て何が得られるか）を説明できない

Lv2：ふりかえりの効果（どのような経緯を経て何が得られるか）を説明できる

Lv3：ふりかえりで使用するツール（KPT、またはYWT）の使い方や留意点について説明できる
Lv4：ふりかえりで使用するツールの効果（KPT、またはYWT）とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

Lv5：自分自身の経験を例示しながら、ふりかえりで使用するツールの効果とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

コミュニケーション能力について 自分の能力と状況・感情を的確に開示する力



質問項目

Lv1：自分の能力について、客観的な指標やイメージしやすい具体例を用いて説明できない

Lv2：自分の能力について、客観的な指標やイメージしやすい具体例を用いて説明できる

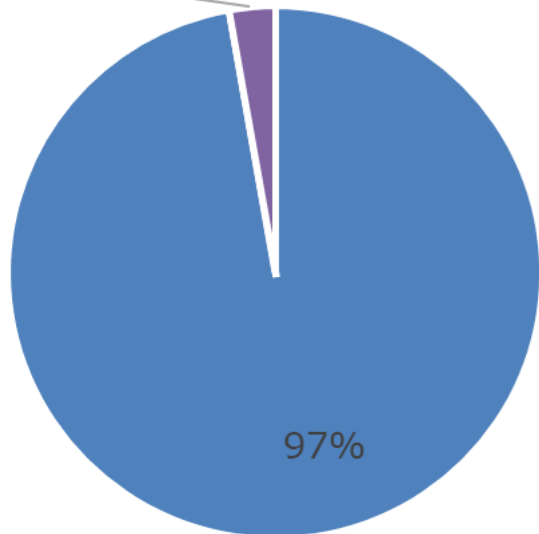
Lv3：喜怒哀楽などの感情を表現することにより周囲に与える影響について説明できる

Lv4：どの程度の感情の表現でどの程度の影響を周囲に与えることができるのか説明できる

Lv5：自分自身の経験に基づき、どの程度の感情の表現でどの程度の影響を周囲に与えることができるのか具体的に説明できる

コミュニケーション能力について 議論の中で自分の意見を論理的に話す力

0% 0%
3%



- p7 Lv1 (35)
- p7 Lv2 (0)
- p7 Lv3 (0)
- p7 Lv4 (1)
- p7 Lv5 (0)

質問項目

Lv1 : MECEという言葉を知らない

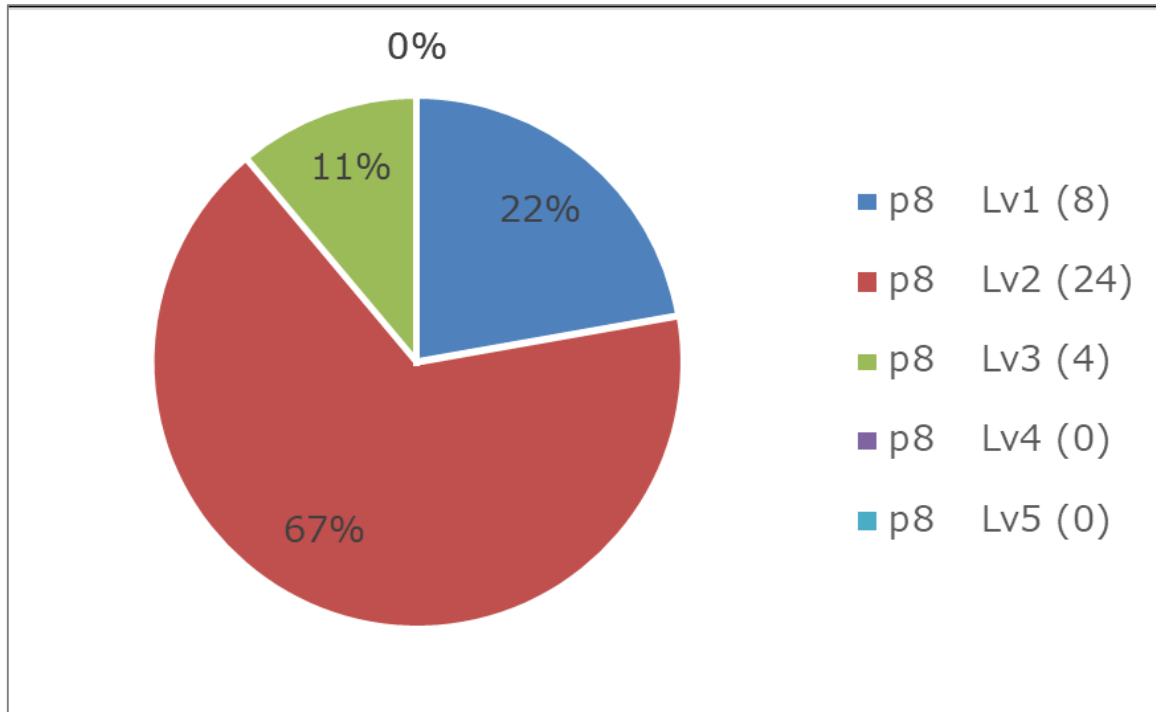
Lv2 : MECEとは、何の略語かを説明できる

Lv3 : MECEの意味について説明できる

Lv4 : MECEの意味を具体的な事例（例えば季節など）を用いて説明できる

Lv5 : MECEでない事例に対してその修正案を提示して、MECEであるなしの違いを説明できる

コミュニケーション能力について 過程や成果物を魅力的に伝える力



質問項目

Lv1：自らの個性（または強みや弱み）について説明できない

Lv2：自らの個性（または強みや弱み）について説明できる

Lv3：自らの表現力を理解した上で、自らの強みを生かしたプレゼンテーションとはどのようなものか説明できる

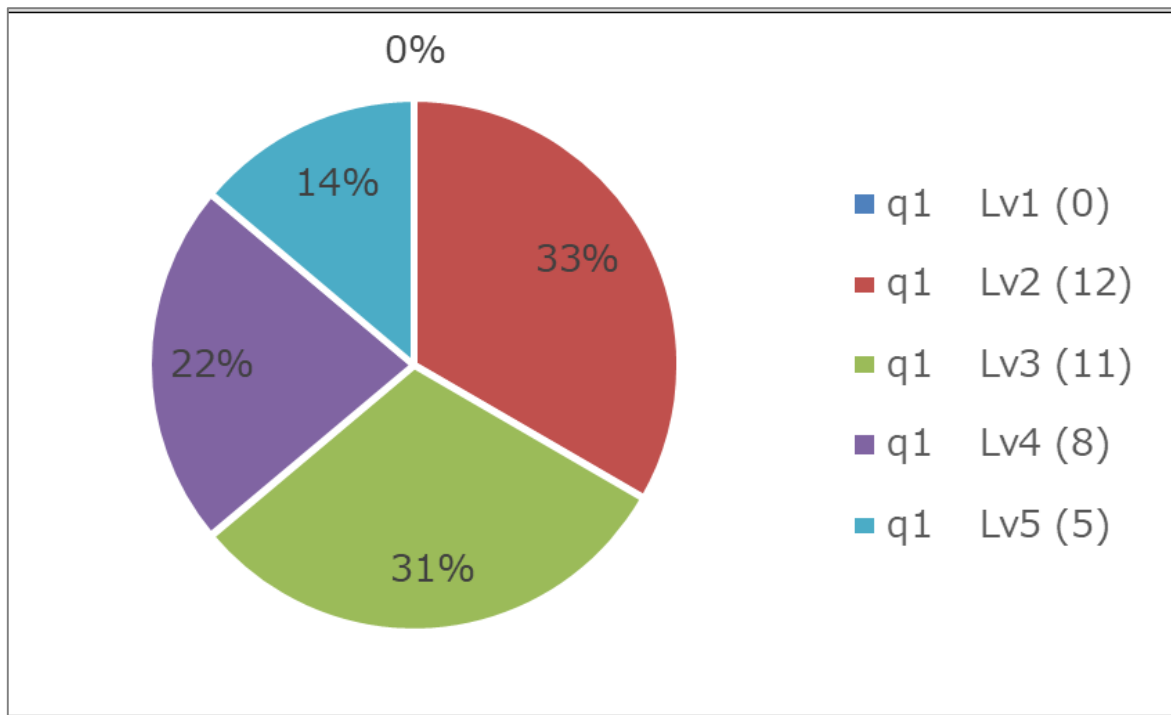
Lv4：相手の要望や個性に合わせて、どのように説明の方法（順序、ポイント、時間配分、ツール）を変えればよいか説明できる

Lv5：相手の要望や個性に合わせて、どのように説明の方法を変えればよいかを、自分自身の体験に基づいて説明できる

事前学習後アンケート集計

開発技術について

UMLを用いたモデル駆動開発



質問項目

Lv1 : モデル (またはUML) という言葉を聞いたことがない

Lv2 : モデル (またはUML) がどのようなものか説明できる

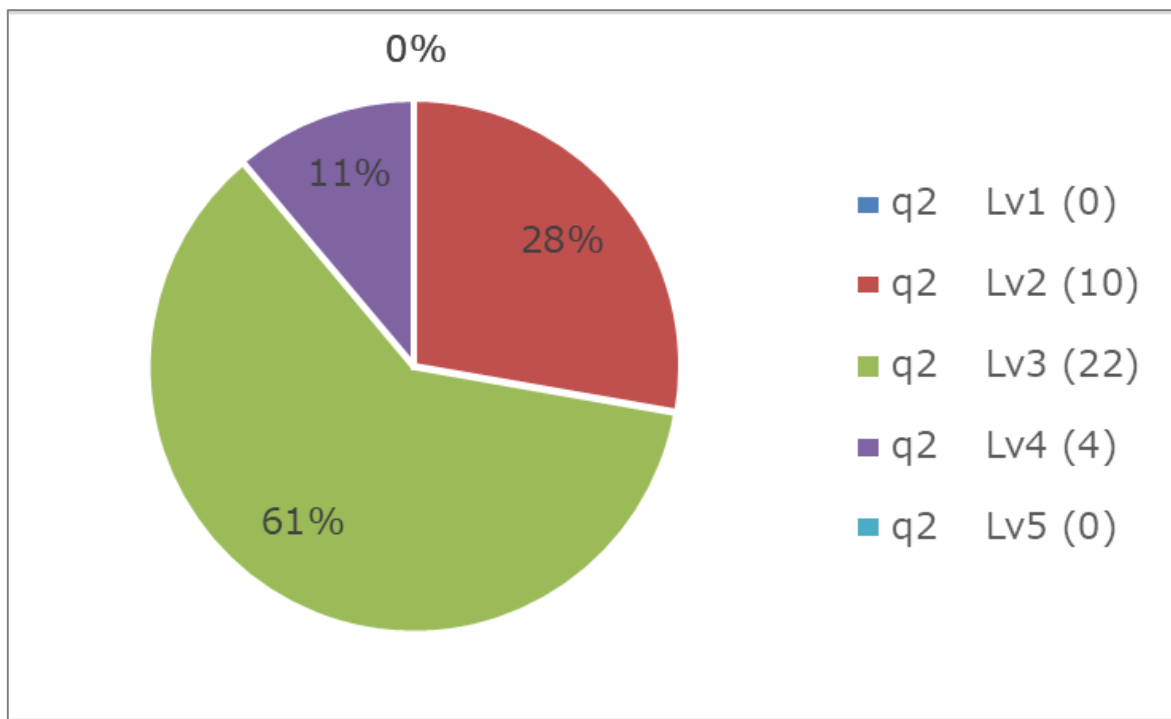
Lv3 : ソフトウェアをUMLでモデル化する意義を説明できる

Lv4 : 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発の流れを説明できる

Lv5 : 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説明できる

開発技術について

アジャイル開発手法（スクラムフレームワーク）



質問項目

Lv1 : Scrum（またはアジャイル開発）という言葉聞いたことがない

Lv2 : Scrum（またはアジャイル開発）という言葉聞いたことがある

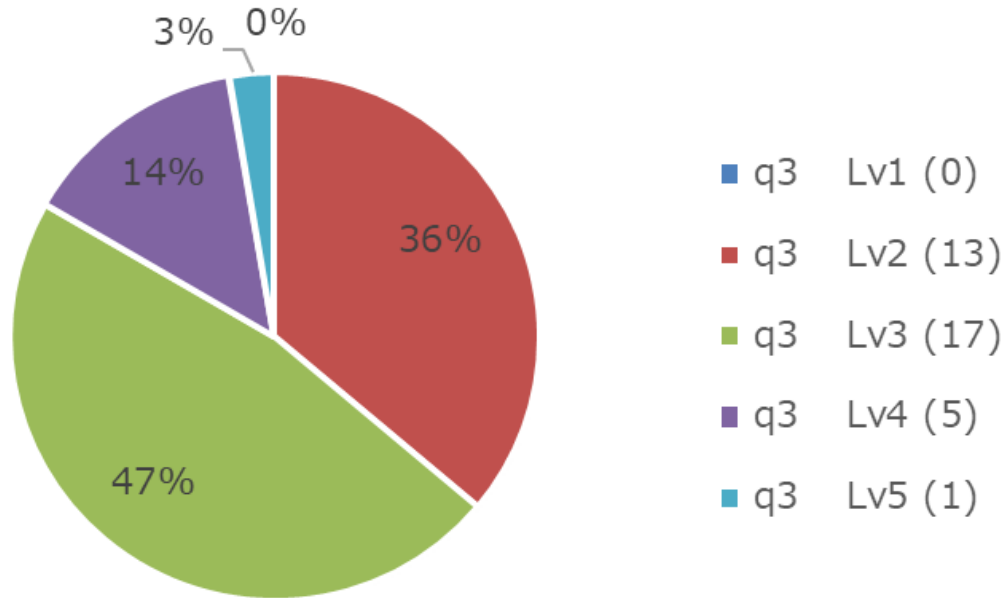
Lv3 : スクラムマスターなどのロールの役割や意味を説明できる

Lv4 : Scrumの解説書（手順書）の指南を参考にしてScrumを実践できる

Lv5 : 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

チーム作りについて

目的の制定と方向性の合意



質問項目

Lv1：チーム（またはチームビルディング）とは何か説明できない

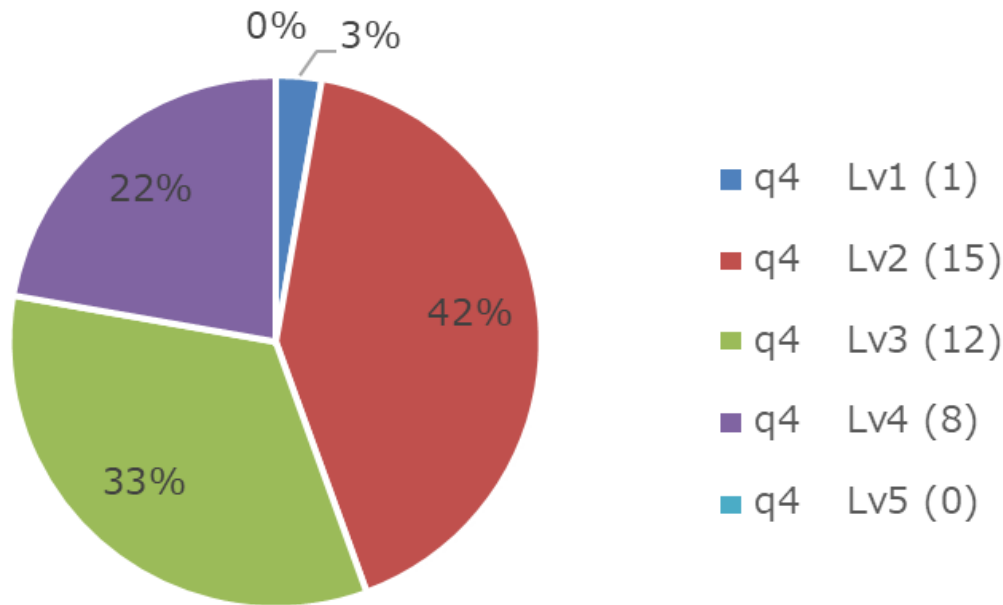
Lv2：チーム（またはチームビルディング）とは何か説明できる

Lv3：チーム全員の話し合いによって、チームの目指すところ（またはミッション）を定めることの意義を説明できる

Lv4：チームの目指すところ（またはミッション）を定めることの意義とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

Lv5：自分自身の経験を例示しながら、チームの目的を定めることの意義とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

チーム作りについて タスクの適切な抽出と分担



質問項目

Lv1 : タスクの抽出やタスクの分担がどのようなものかイメージできない

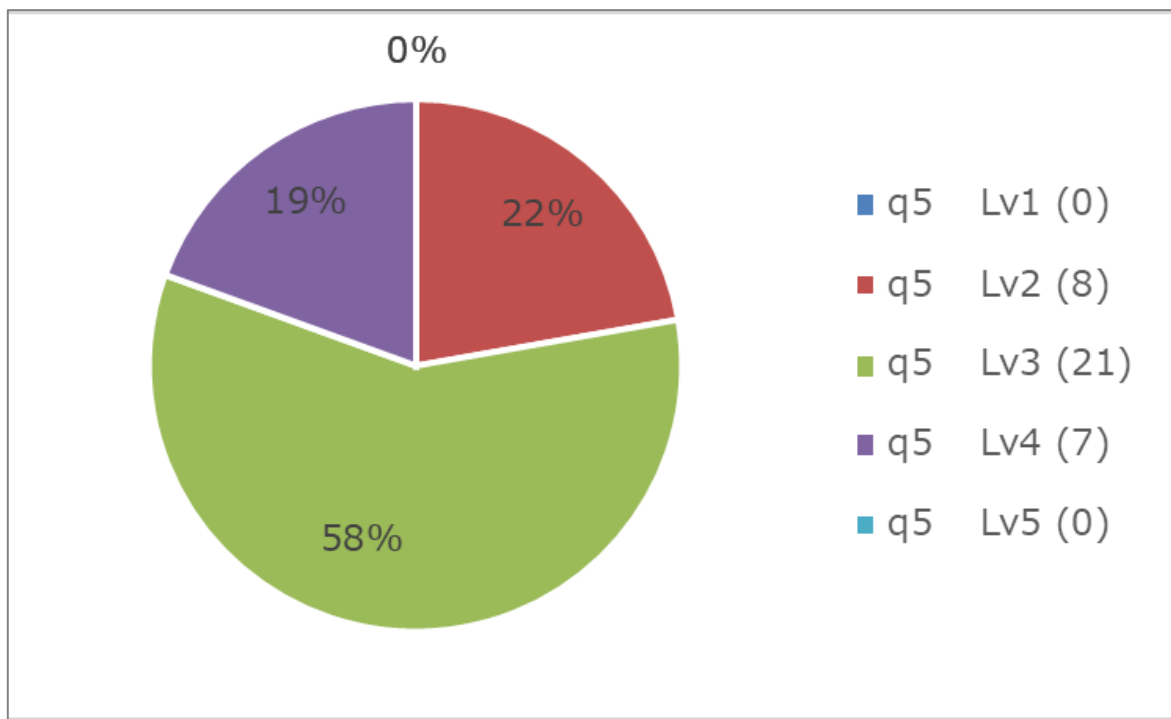
Lv2 : タスクの適切な抽出の仕方とタスクの粒度について説明できる

Lv3 : タスクの完了を定義し、どのように進捗を管理すればよいか説明できる

Lv4 : タスクの作業量と時間の見積もりの仕方を説明できる

Lv5 : タスクに対して適任者を適切に割り当てることができ、その根拠を説明できる

チーム作りについて ふりかえりによるチームの改善



質問項目

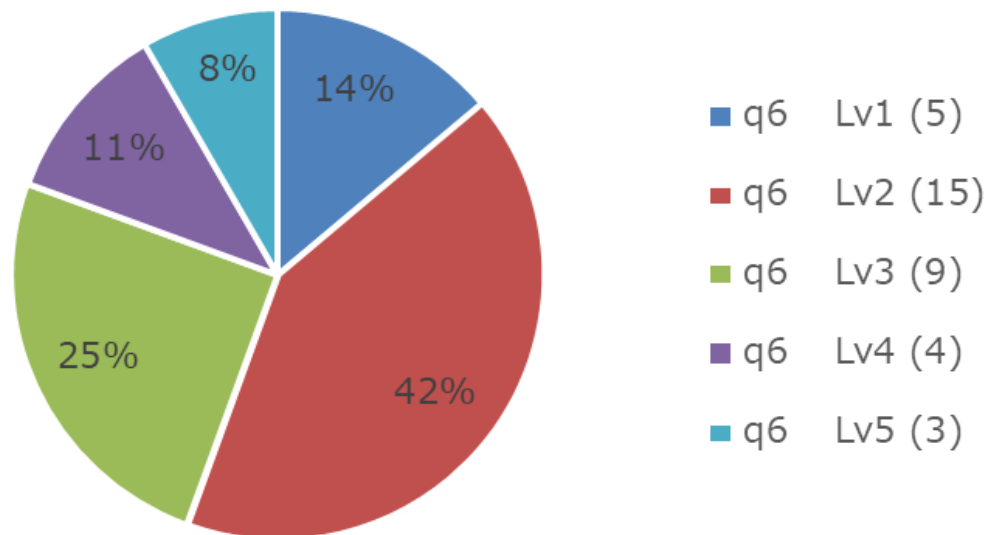
Lv1：ふりかえりの効果（どのような経緯を経て何が得られるか）を説明できない

Lv2：ふりかえりの効果（どのような経緯を経て何が得られるか）を説明できる

Lv3：ふりかえりで使用するツール（KPT、またはYWT）の使い方や留意点について説明できる
Lv4：ふりかえりで使用するツールの効果（KPT、またはYWT）とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

Lv5：自分自身の経験を例示しながら、ふりかえりで使用するツールの効果とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

コミュニケーション能力について 自分の能力と状況・感情を的確に開示する力



質問項目

Lv1：自分の能力について、客観的な指標やイメージしやすい具体例を用いて説明できない

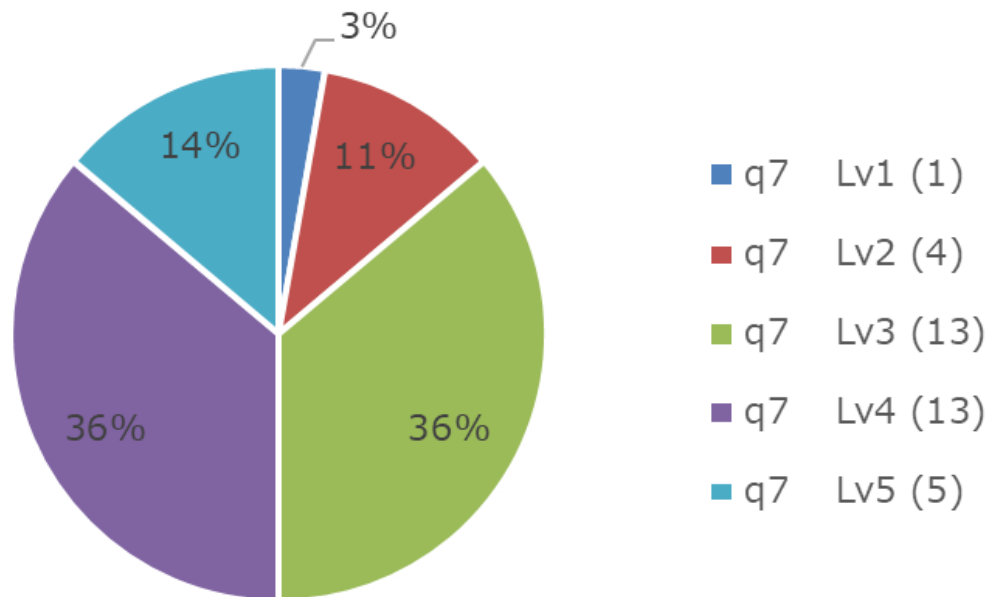
Lv2：自分の能力について、客観的な指標やイメージしやすい具体例を用いて説明できる

Lv3：喜怒哀楽などの感情を表現することにより周囲に与える影響について説明できる

Lv4：どの程度の感情の表現でどの程度の影響を周囲に与えることができるのか説明できる

Lv5：自分自身の経験に基づき、どの程度の感情の表現でどの程度の影響を周囲に与えることができるのか具体的に説明できる

コミュニケーション能力について 議論の中で自分の意見を論理的に話す力



質問項目

Lv1 : MECEという言葉を知らない

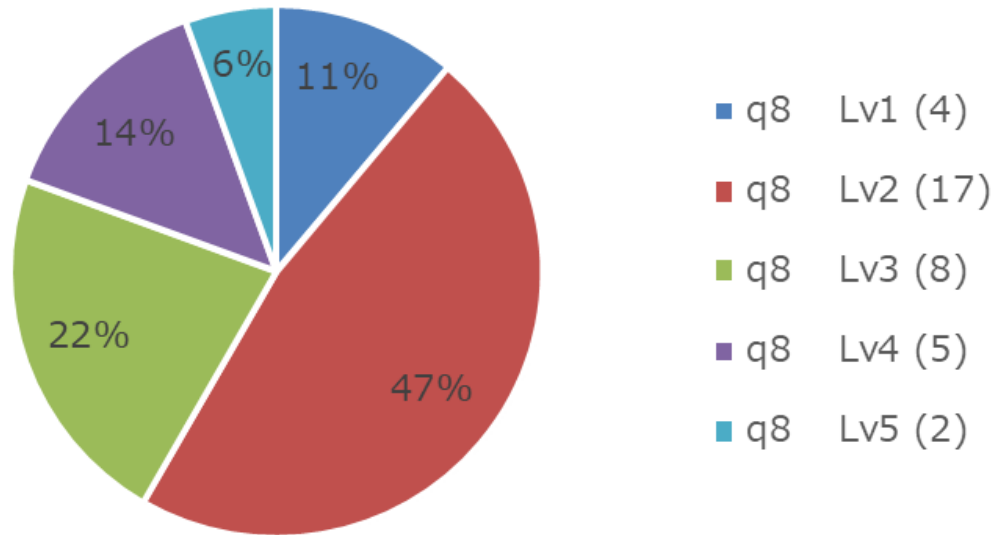
Lv2 : MECEとは、何の略語かを説明できる

Lv3 : MECEの意味について説明できる

Lv4 : MECEの意味を具体的な事例（例えば季節など）を用いて説明できる

Lv5 : MECEでない事例に対してその修正案を提示して、MECEであるなしの違いを説明できる

コミュニケーション能力について 過程や成果物を魅力的に伝える力



質問項目

Lv1：自らの個性（または強みや弱み）について説明できない

Lv2：自らの個性（または強みや弱み）について説明できる

Lv3：自らの表現力を理解した上で、自らの強みを生かしたプレゼンテーションとはどのようなものか説明できる

Lv4：相手の要望や個性に合わせて、どのように説明の方法（順序、ポイント、時間配分、ツール）を変えればよいか説明できる

Lv5：相手の要望や個性に合わせて、どのように説明の方法を変えればよいかを、自分自身の体験に基づいて説明できる

全体を通してのコメント

よかった点

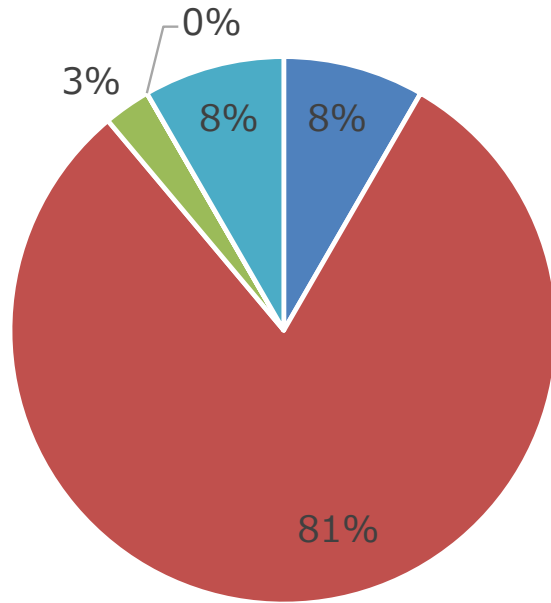
- 図が積極的に用いられているページ・項目は直感的に理解しやすく、分かりやすかったように思います。
- 完成度が高く、手が込んでいて、説明も親切で、大変勉強になりました。時間が計測されていたり、残りの学習項目が表示されているのも、学習のやる気を促進させる仕組みで良かったです。

改善点

- ダウンロードすべきものを一箇所にまとめたほうが良いかと思えます。
- ディレクトリ移動のコマンドを打ち込むところの説明が実際の動作とあっていないように感じました。（画像ではcd c:¥xxx¥xxx¥xxx¥precode¥とあったが実際に打ち込んだところcd c:xxx/xxx/xxx/precodeと打ち込まなければ該当ディレクトリに移動しなかった）

一日目アンケート集計

1. あなたの専門分野または担当分野は何ですか？



- a1 : ハードウェア (3)
- a1 : ソフトウェア (29)
- a1 : ミドルウェア (1)
- a1 : 通信・ネットワーク (0)
- a1 : その他 (3)

各項目を選んだ理由, コメント

Lv5 : 高位合成

Lv5 : 大学生

Lv5 : コンパイラ

1. あなたの専門分野または担当分野は何ですか？

Lv1:ハードウェア

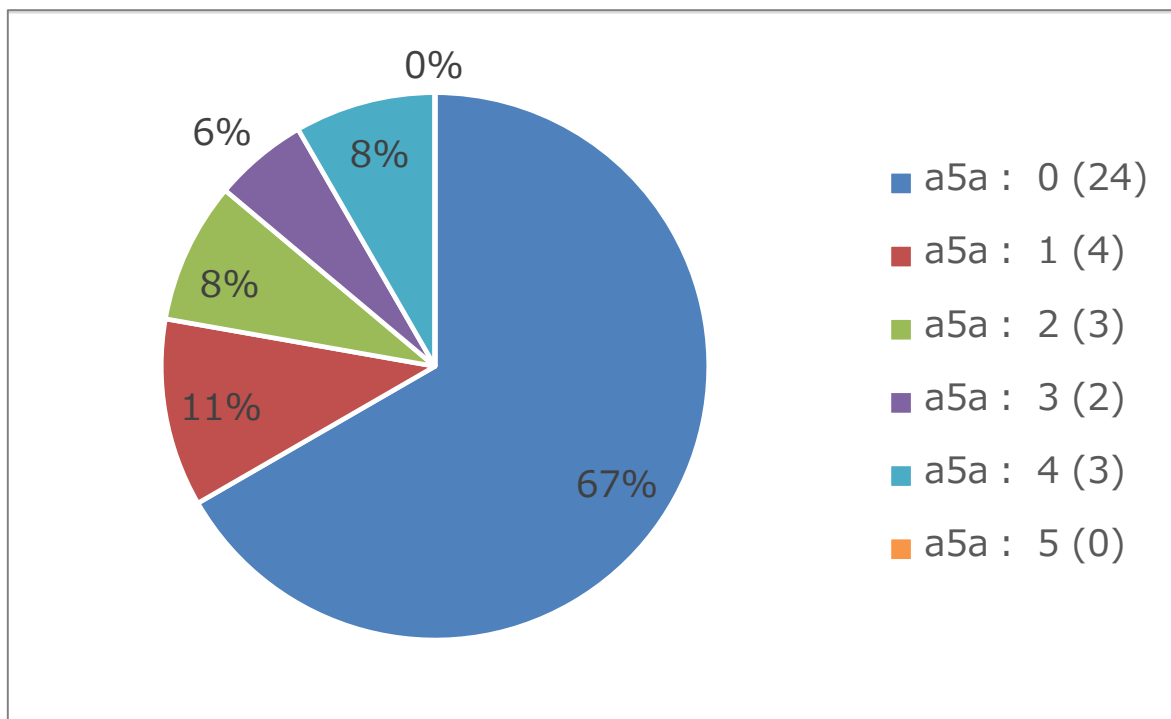
Lv2:ソフトウェア

Lv3:ミドルウェア

Lv4:通信・ネットワーク

Lv5:その他

2. 組み込みシステムの経験年数を教えてください。

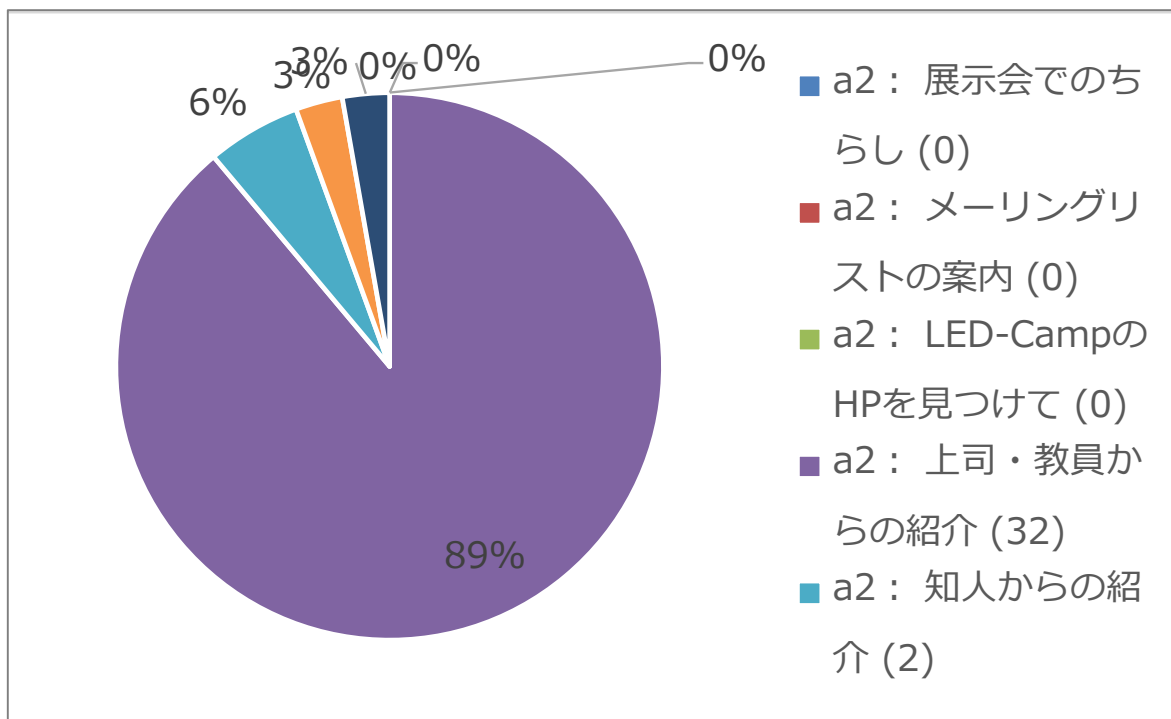


Lv1 : 学生です
Lv2 : 電動パワーステアリングのソフトウェア開発設計
Lv3 : 車載組み込みソフト開発(ボデー系)
Lv4 : 設計業務が中心で実装経験はほとんどなし。

2. 組み込みシステムの経験年数を教えてください。また、差支えがなければ内容についてもお答え下さい。

Lv1:0年
Lv2:1年
Lv3:2年
Lv4:3年
Lv5:4年
Lv6:5年

3. LED-Campの開催情報をどのように知りましたか？



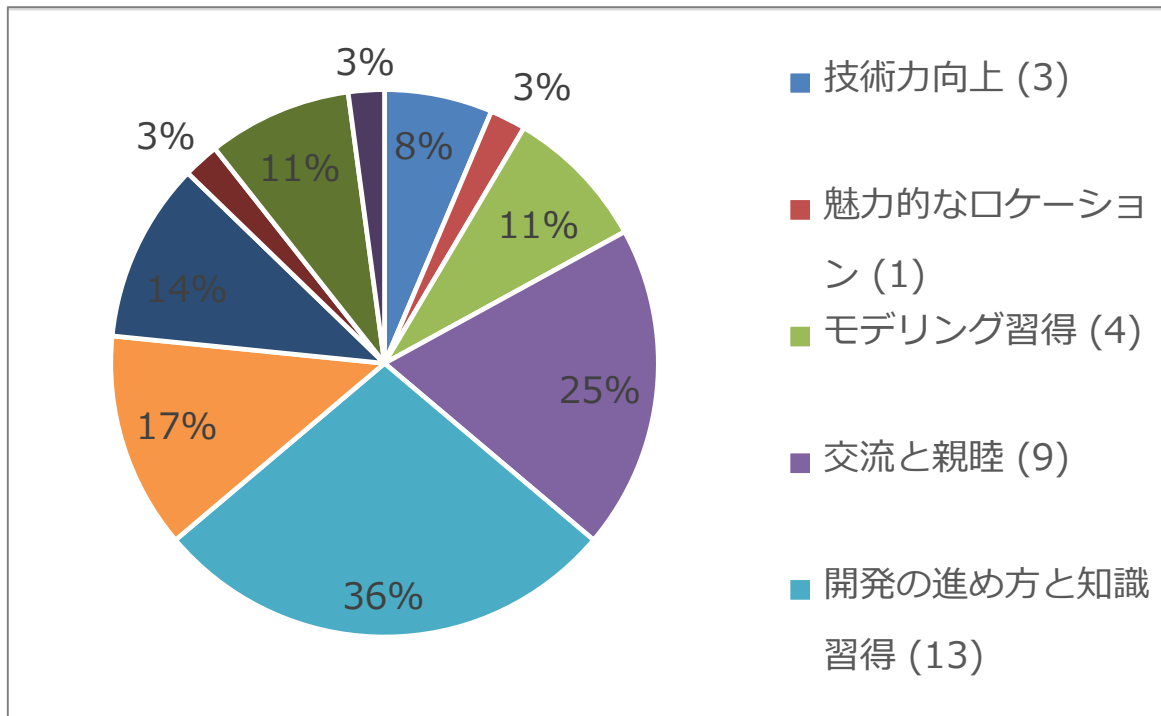
Lv7 : 職場の先輩

3. LED-Campの開催情報をどのように知りましたか？

展示会名、メーリングリスト名、リンク元が分かる場合は合わせてお書き下さい。

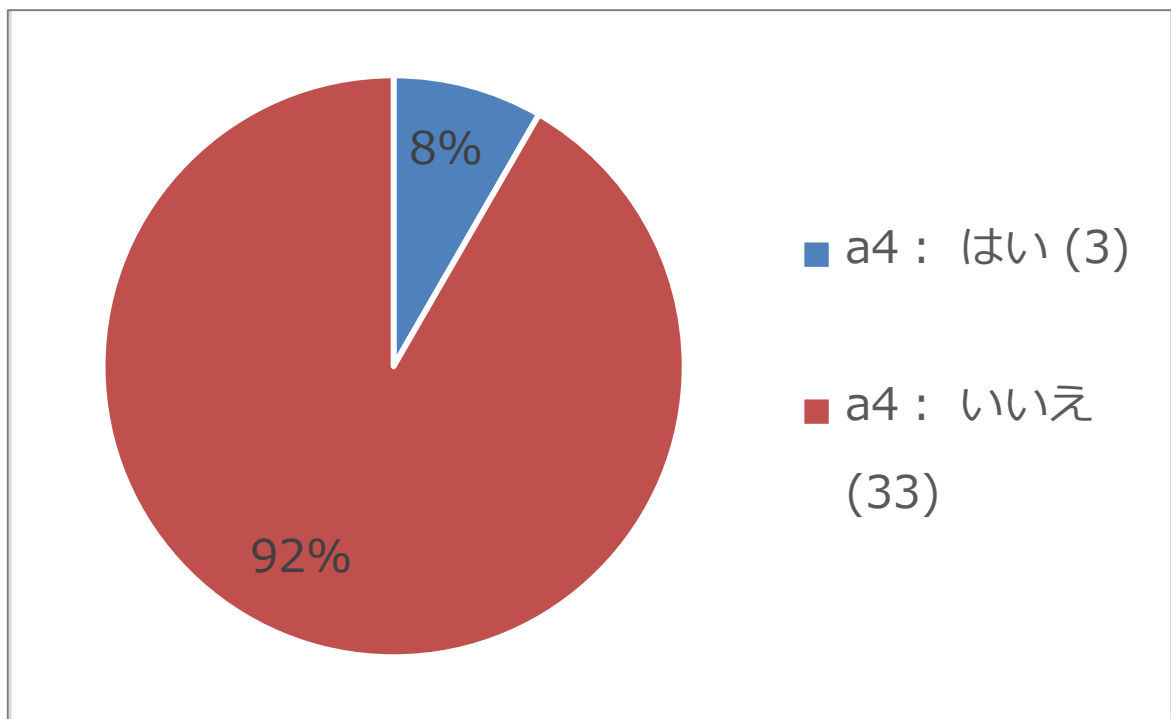
- Lv1:展示会でのちらし
- Lv2:メーリングリストの案内
- Lv3:LED-CampのHPを見つけて
- Lv4:上司・教員からの紹介
- Lv5:知人からの紹介
- Lv6:実行委員からの紹介
- Lv7:その他

4. LED-Campに参加しようと思った目的は何ですか？



4. 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。

5. 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？



Lv1 : レビュー手法など

Lv1 : enPit事業

5. 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？

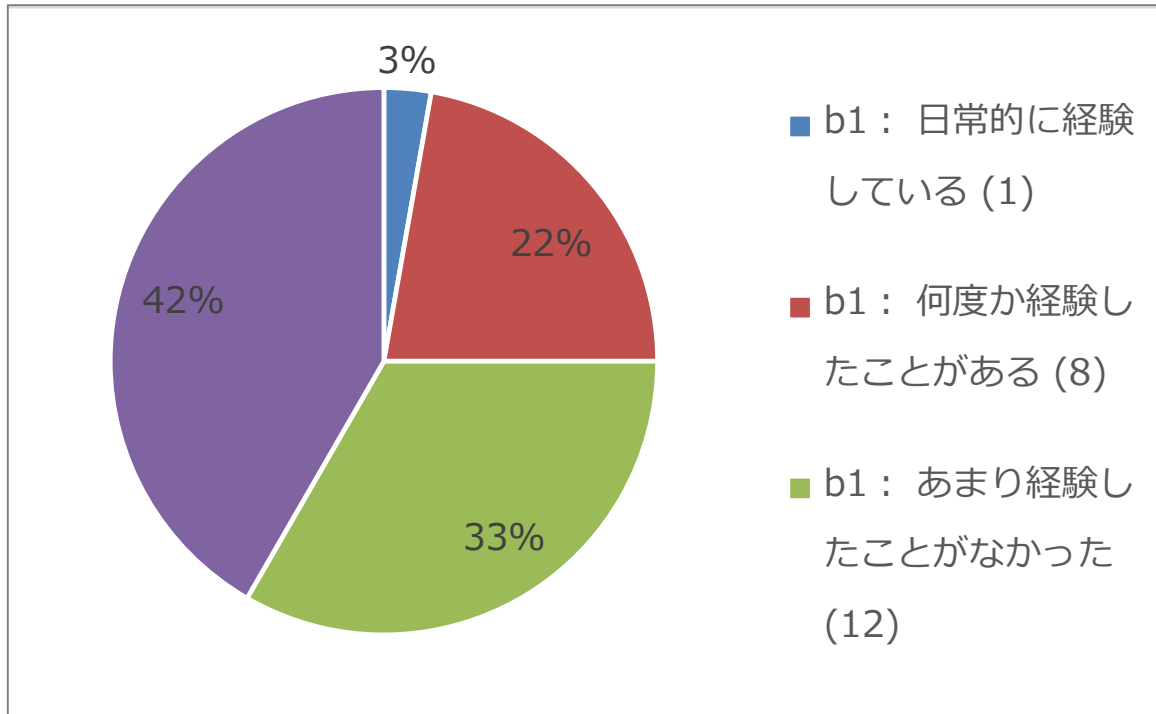
参加されたことがある場合、それはどのような実習でしたか？

差支えのない範囲でお答え下さい。

Lv1: はい

Lv2: いいえ

1. LED-Campに参加する以前の時点で、チームビルディングに取り組んだ経験はありましたか？



Lv2： 研究室内でチームに分かれて開発する機会があった
Lv4： いつも個人で開発をしている

1. LED-Campに参加する以前の時点で、チームビルディングに取り組んだ経験はありましたか？
ご自身の経験で思うところがありましたら、ご自由にお書き下さい。

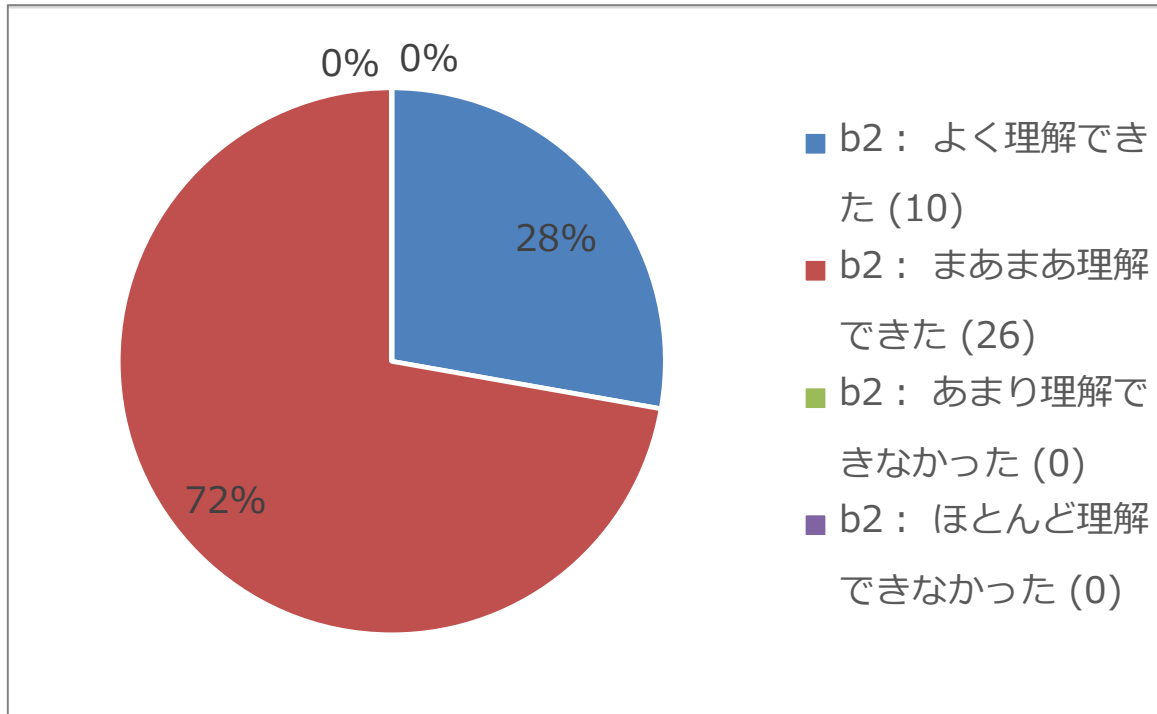
Lv1:日常的に経験している

Lv2:何度か経験したことがある

Lv3:あまり経験したことがなかった

Lv4:ほとんど経験したことがなかった

2. 「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？



Lv1: お互いを知るという意味でも、とても重要だと思ったから。

Lv2: チーム分けのルールを決定するプロセスが難航していた。

2. 「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？

よく分からなかったところなどがあれば教えて下さい。

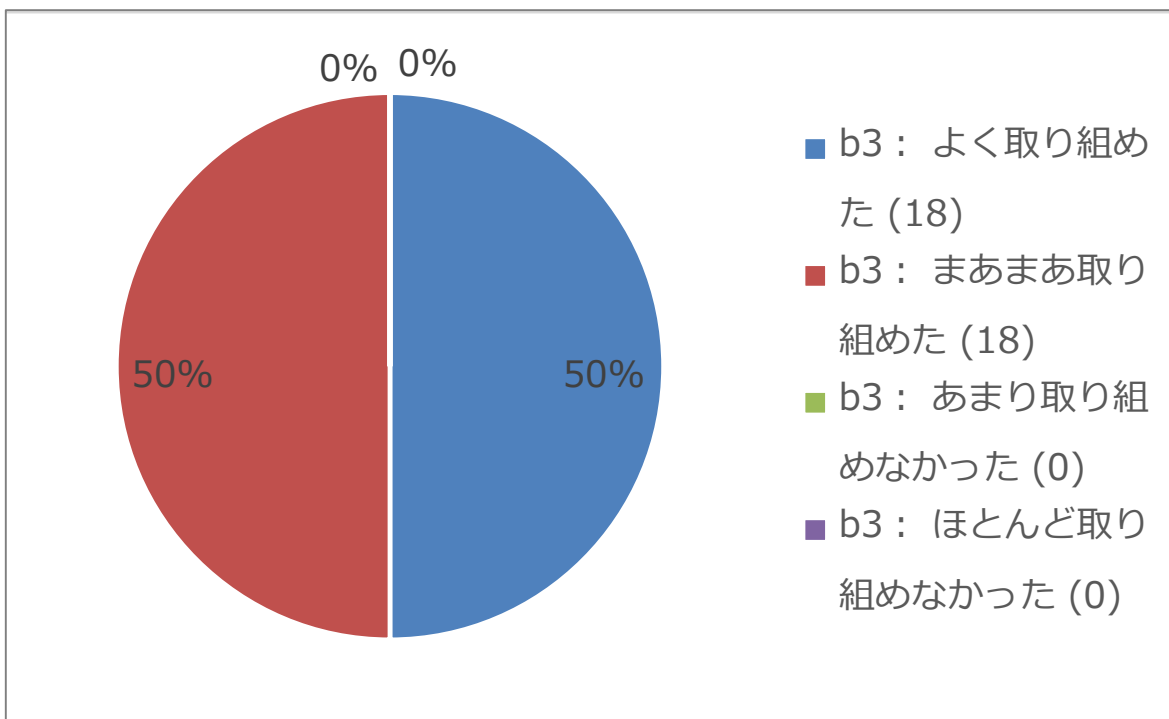
Lv1:よく理解できた

Lv2:まあまあ理解できた

Lv3:あまり理解できなかった

Lv4:ほとんど理解できなかった

3. 「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？



Lv1 : 他の参加者の方も積極的に参加しており、良い雰囲気を取り組みやすかった。

Lv2 : チーム決めの方法を自分達で決めるところが初めて経験するものだったので、どうしたら良いチーム分けができるか考えるのに苦労した。もう少し時間が欲しかった。

Lv2 : はじめは「明るい世界」すぎてしんどいなとか思いましたが、やってみると意外と打ち解けることができました。

Lv2 : 緊張してあまりうまくできなかった。

3. 「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？
差支えがなければその理由も教えて下さい。

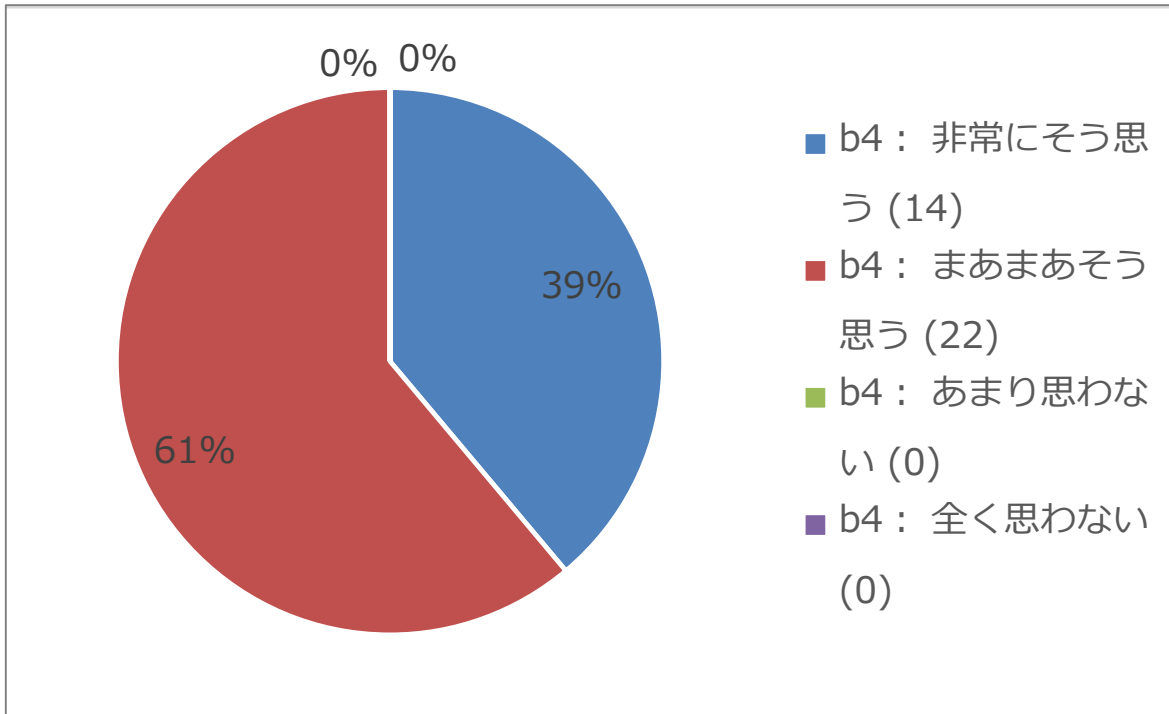
Lv1:よく取り組めた

Lv2:まあまあ取り組めた

Lv3:あまり取り組めなかった

Lv4:ほとんど取り組めなかった

4. 「チームビルディングの理論と実践」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？



Lv1: チーム作りのための勉強はしたことがなかったため

Lv1: 3時間もかけてチーム分けをするというのは初めての体験だった

Lv1: 今後の業務で初対面の人とチームを組む機会があると思われるが、そのような際に本日学んだ事項を用いると早く打ち解けることができそうだから。

Lv2: いろんな人が別々に課題を持っていて、全員が納得する方法を見つける難しさを感じられたから。

Lv2: 理論と実践方法について理解は深まったが、実際にチームを作るのは担当者ではないため、どう実践してよいか分からないため

Lv2: 自己紹介が多く、話しやすかったように思います。

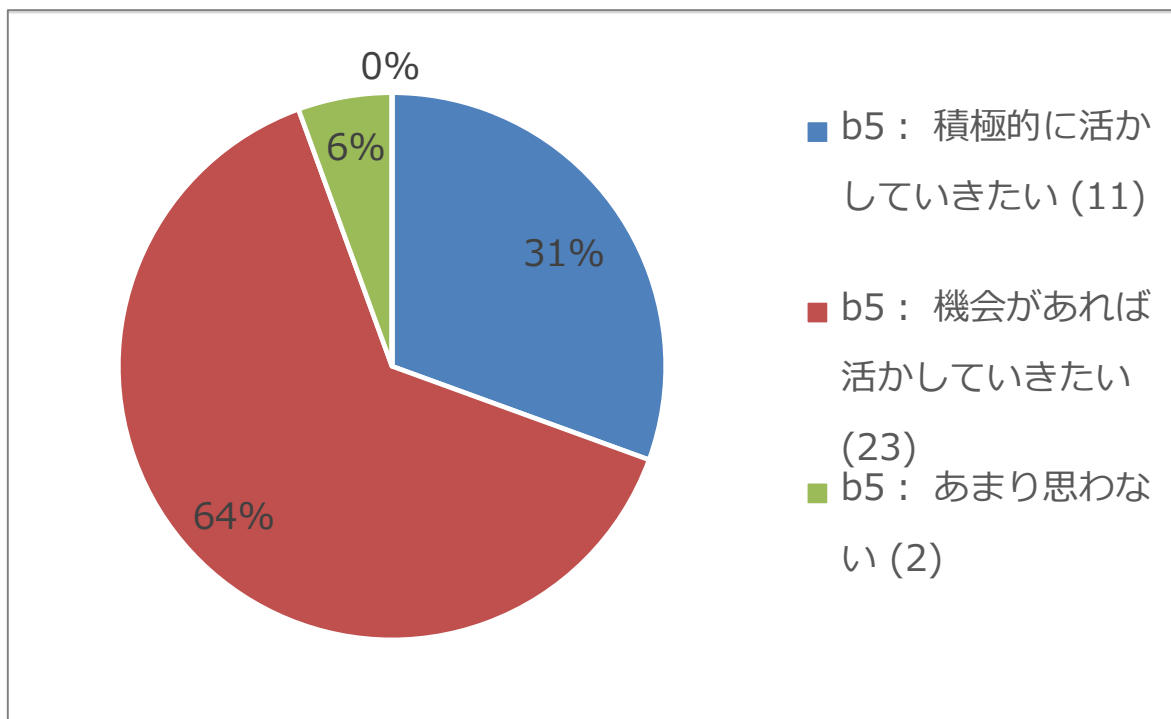
Lv2: チーム決めのプロセスが冗長だった

4. 「チームビルディングの理論と実践」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？

恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

- Lv1: 非常に思う
- Lv2: まあまあ思う
- Lv3: あまり思わない
- Lv4: 全く思わない

5. 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？



Lv1: 36人もの人を集めてチームを分けることはなかなかないが、大勢を納得させるようなチーム分けというものは大事であると思ったため。

Lv1: 実際のメンバーアサインを行うのは私自身はまだ機会がありませんが、メンバーとスムーズに協力するために必須と思いました。

Lv1: 今後チームで動く場合に今回学んだことを活かすことで良い形で仕事を進めることが出来ると思います。

Lv2: ゲームも仕事も一人でやるのは楽しくないのでなるべく楽しい仕事をしたい

Lv2: 現実的に実践できる機会は少ないと思われるが、機会があれば活かしていきたいと考えたため。

Lv3: 直近、研究は一人で行っているため、あまり活かせないかもしれない。

5. 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？

恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

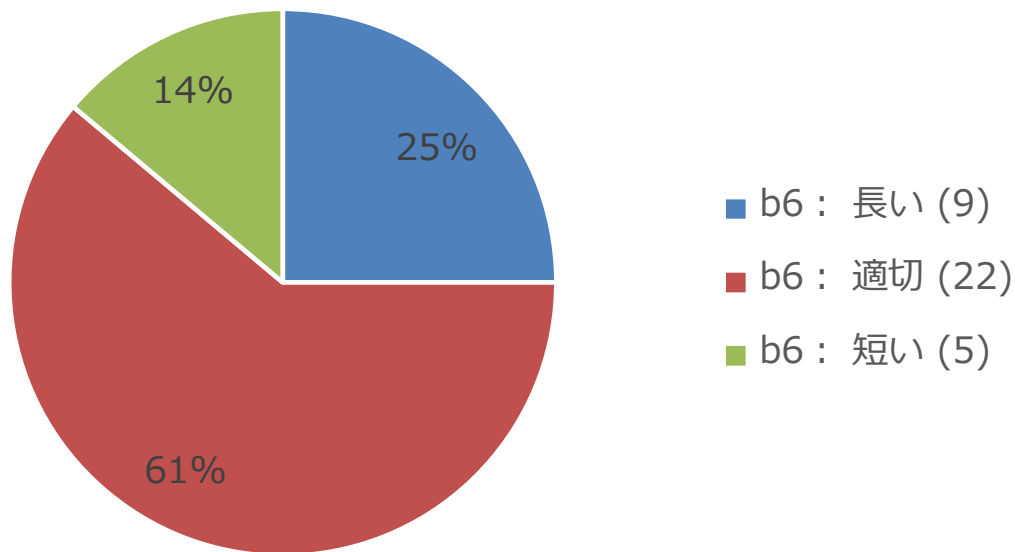
Lv1: 積極的に活かしていきたい

Lv2: 機会があれば活かしていきたい

Lv3: あまり思わない

Lv4: 全く思わない

6. 本セッションの講義時間は適切でしたか？



Lv1:チーム分けは意見が多すぎて対立したような感じがする

6. 本セッションの講義時間は適切でしたか？

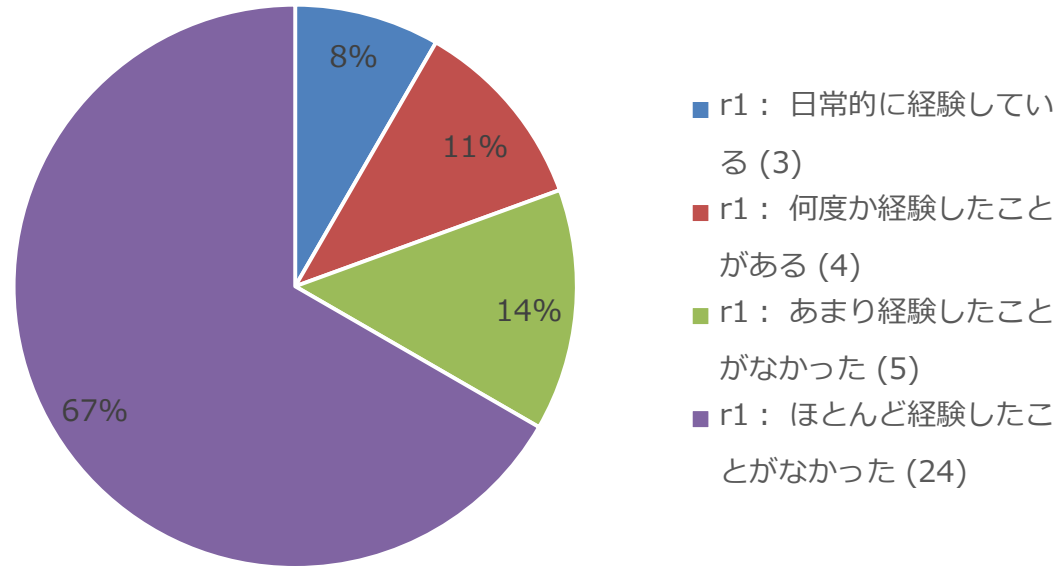
ご意見ご要望がありましたら、ご自由にお書き下さい。

Lv1:長い

Lv2:適切

Lv3:短い

1. LED-Campに参加する以前の時点で、Scrumやアジャイル開発に取り組んだ経験はありましたか？



Lv1:職場の仕事をスクラムで実施している（ソフトウェア開発に限らず、全てのタスクをスクラムで実施）

1. LED-Campに参加する以前の時点で、Scrumやアジャイル開発に取り組んだ経験はありましたか？
ご自身の経験で思うところがありましたら、ご自由にお書き下さい。

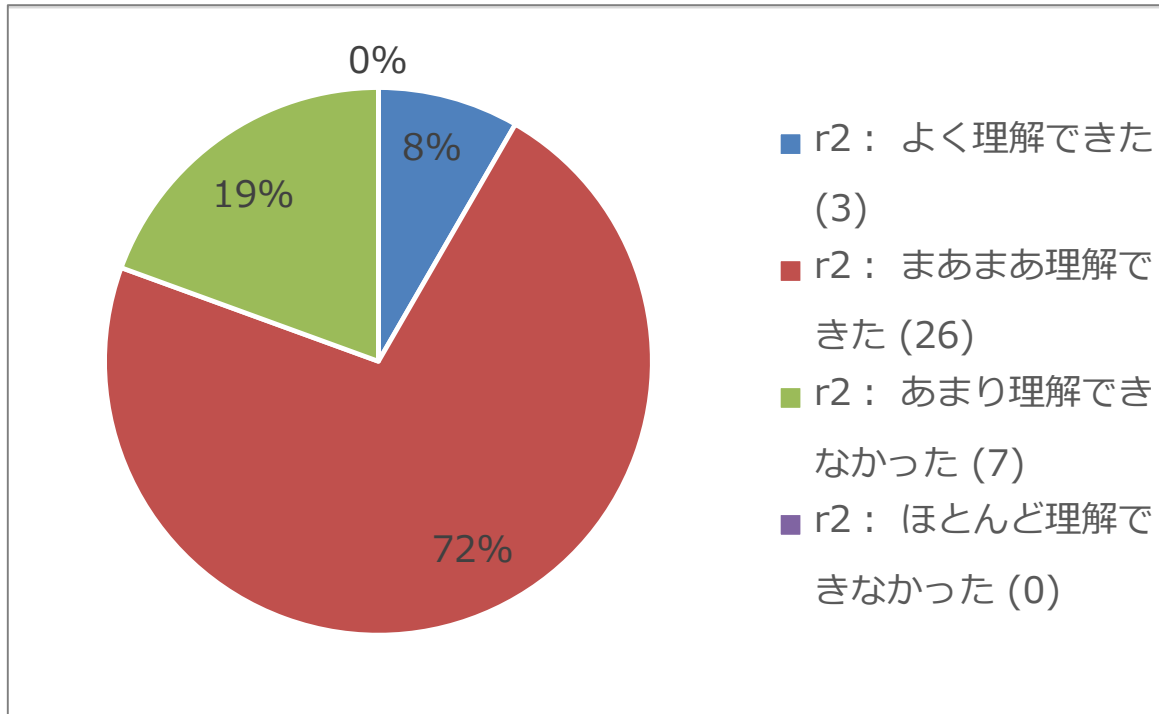
Lv1:日常的に経験している

Lv2:何度か経験したことがある

Lv3:あまり経験したことがなかった

Lv4:ほとんど経験したことがなかった

2. 「みんなでScrum!!!!」の講義は理解できましたか？



Lv2: プロセスバックログ、スプリントバックログのアイテムの洗い出しが、難しく感じた。
Lv3: イメージがわからず、実際にやってみて初めてわかった

2. 「みんなでScrum!!!!」の講義は理解できましたか？
よく分からなかったところなどがあれば教えて下さい。

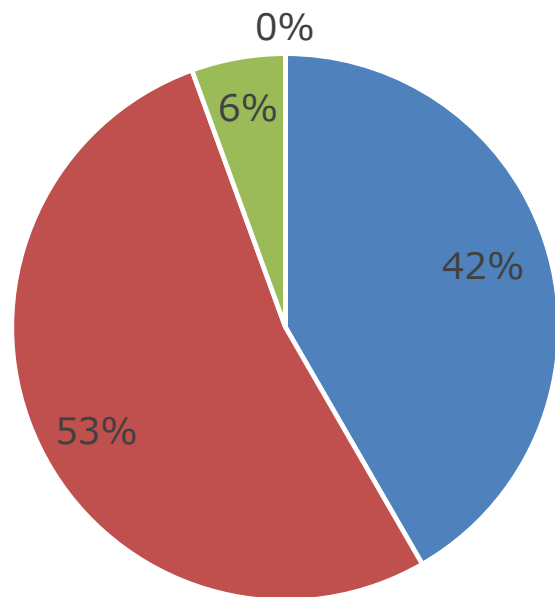
Lv1: よく理解できた

Lv2: まあまあ理解できた

Lv3: あまり理解できなかった

Lv4: ほとんど理解できなかった

3. 「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？



- r3 : よく取り組めた (15)
- r3 : まあまあ取り組めた (19)
- r3 : あまり取り組めなかった (2)
- r3 : ほとんど取り組めなかった (0)

Lv1:自分のチームはScrumに遵守して開発を進めることを一番重視したため、Scrumの雰囲気を感じる存分に体感することができたように思う。

Lv1:はじめてなのでいろいろと専門用語が難しかったが回数を重ねるにつれて慣れた

Lv2:わからないなりにはやってみたけど、結構空回りしていたので

3. 「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？

差支えがなければその理由も教えて下さい。

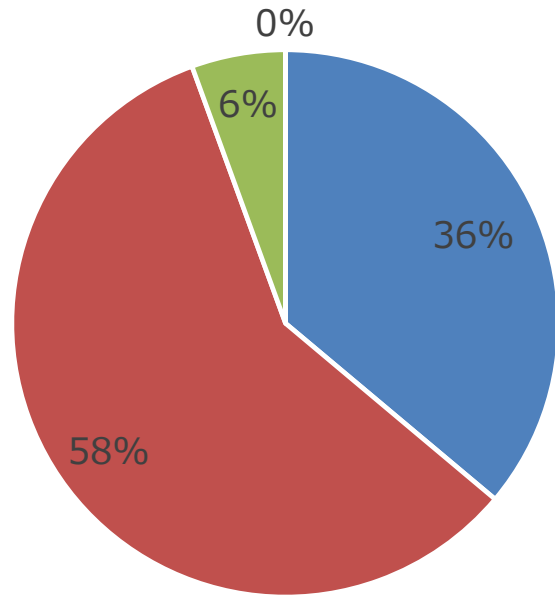
Lv1:よく取り組めた

Lv2:まあまあ取り組めた

Lv3:あまり取り組めなかった

Lv4:ほとんど取り組めなかった

4. 「みんなでScrum!!!!」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？



- r4 : 非常にそう思う (13)
- r4 : まあまあそう思う (21)
- r4 : あまり思わない (2)
- r4 : 全く思わない (0)

Lv1:このような考え方をしたことがなかったため

Lv2:正直なところ、業務で利用するのはなかなか難しいのではないかと思う。ただ、このような開発の進め方もあることを知ることができたため、自分の幅が広がった。

Lv2:開発プロセスが実業務と異なり、新鮮だったため。

Lv2:一人でやるよりもみんなでやるほうが楽しめるし、一人でやるよりも作業効率が上がるから

4. 「みんなでScrum!!!!」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？

恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

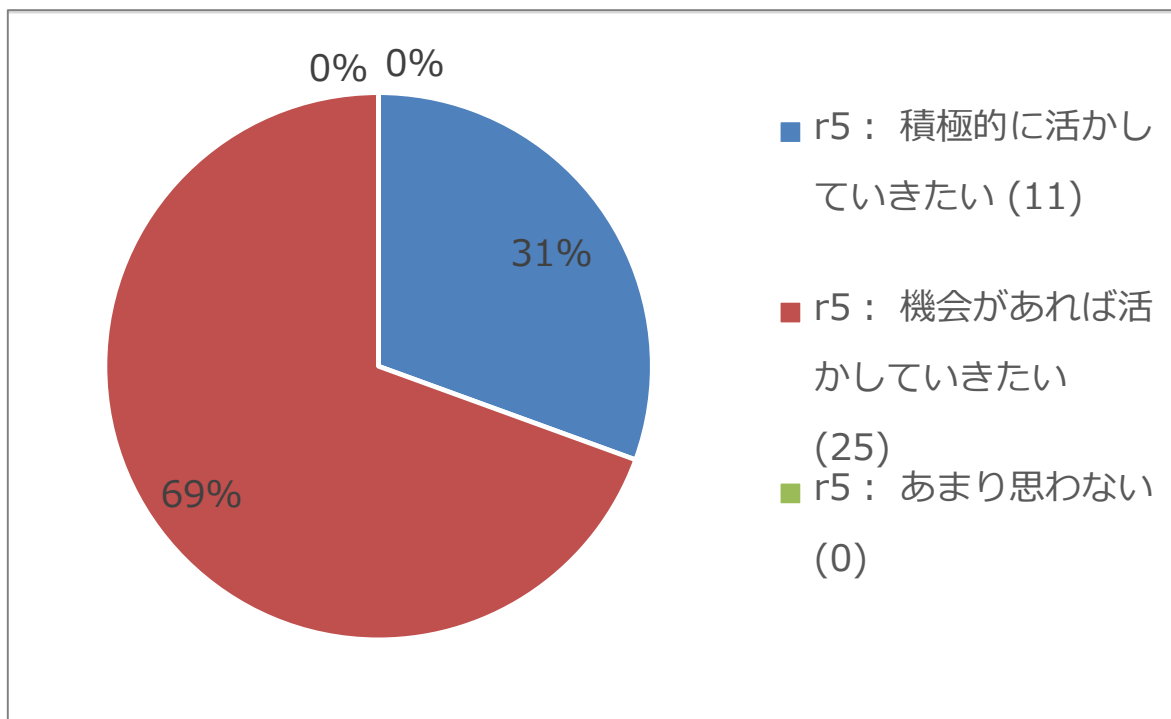
Lv1:非常にそう思う

Lv2:まあまあそう思う

Lv3:あまり思わない

Lv4:全く思わない

5. 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えますか？



Lv1:プロダクト/スプリントバックログの考え方は今後の業務に取り入れたい

Lv1:チーム全体がまとまって開発することができていた気がする。(まだ内容が簡単だったためなんとも言いづらいが...)

Lv2:正直なところ、業務で利用するのはなかなか難しいのではないかと思う。ただ、このような開発の進め方もあることを知ることができたため、自分の幅が広がった。

Lv2: 座学ではやはり意識できなかったが、1日目にKPTで出た課題点を意識して2日目に取り組むと、周りの動きが明確化できて短期開発がしやすかったように思う

5. 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えますか？

恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

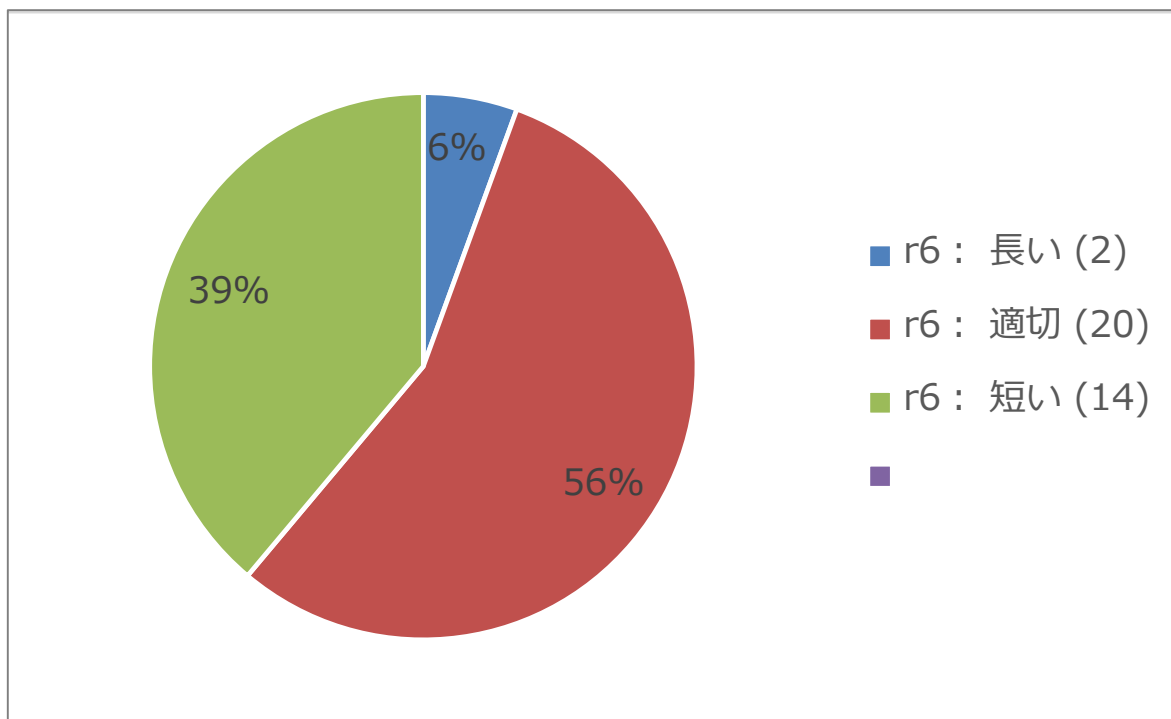
Lv1:積極的に活かしていきたい

Lv2:機会があれば活かしていきたい

Lv3:あまり思わない

Lv4:全く思わない

6. 本セッションの講義時間は適切でしたか？



Lv3:同じような専門用語が多いため、資料を配布頂けると、実習もやりやすかったのではないかと思います。

Lv3:あまりスクラムに詳しくない人には厳しい時間だと感じた。

Lv3:もう少し長い時間をかけて学びたかった。
身近な例を用いた実習をやりたかった。

Lv3:できたらロジカルシンキングを削ってここを増やして欲しい

Lv3:慣れていないこともあり、なかなかうまくいかなかった。

6. 本セッションの講義時間は適切でしたか？

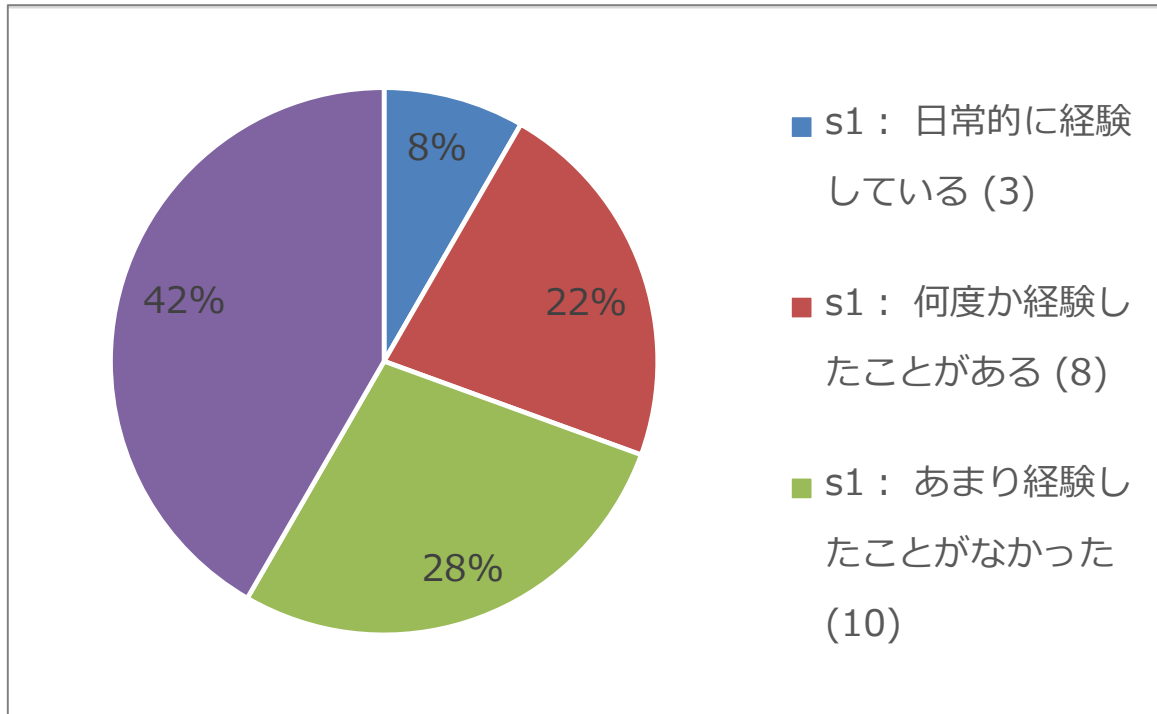
ご意見ご要望がありましたら、ご自由にお書き下さい。

Lv1:長い

Lv2:適切

Lv3:短い

1. LED-Campに参加する以前の時点で、ロジカルシンキングを学んだ経験はありましたか？



Lv2: MECEやPREP法についてなど、研修を受けました。

1. LED-Campに参加する以前の時点で、ロジカルシンキングを学んだ経験はありましたか？

ご自身の経験で思うところがありましたら、ご自由にお書き下さい。

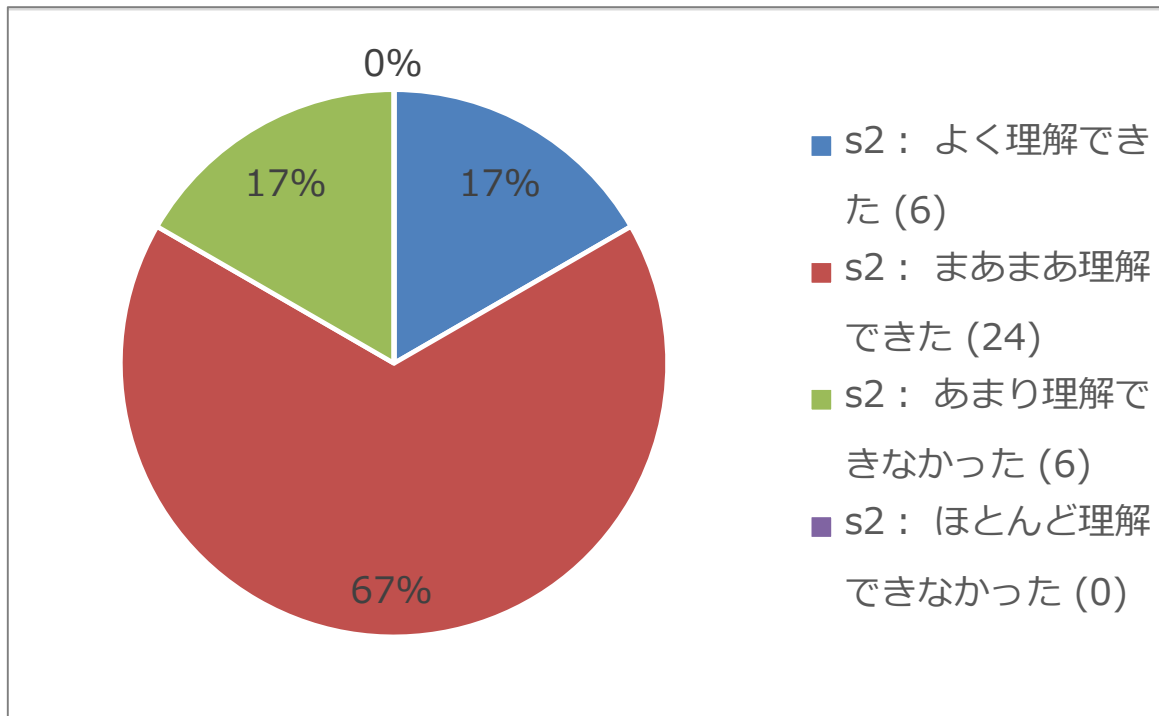
Lv1:日常的に経験している

Lv2:何度か経験したことがある

Lv3:あまり経験したことがなかった

Lv4:ほとんど経験したことがなかった

2. 「ロジカルシンキング入門」の講義は理解できましたか？



Lv2:網羅的な分類の正解がわからなかった。(実習のお題：カラオケの楽しみ方)

Lv2:声がすこし小さかったような(

Lv3:MECEに分けたはいいが、それが本当にMECEなのか確認する方法が分からない

Lv3:MECEの切り口の決定にかなり困った。

2. 「ロジカルシンキング入門」の講義は理解できましたか？

よく分からなかったところなどがあれば教えて下さい。

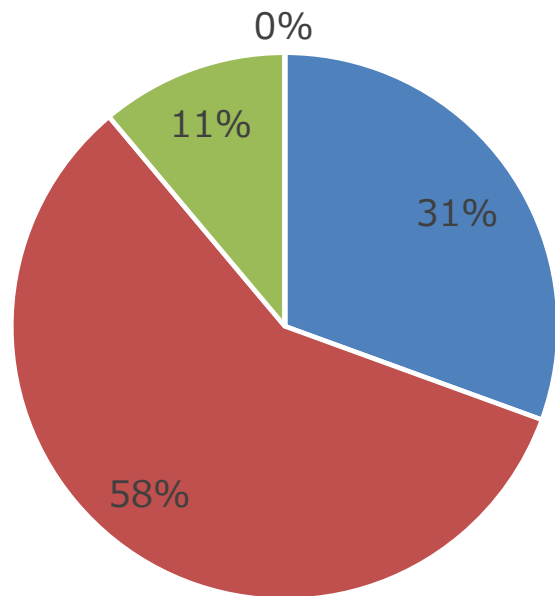
Lv1:よく理解できた

Lv2:まあまあ理解できた

Lv3:あまり理解できなかった

Lv4:ほとんど理解できなかった

3. 「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？



- s3 : よく取り組めた (11)
- s3 : まあまあ取り組めた (21)
- s3 : あまり取り組めなかった (4)
- s3 : ほとんど取り組めなかった (0)

Lv2:疲れが出始める時間でした。。

Lv2:たまたまあたった課題がとてもむずかしいものだったから

Lv2:網羅的に分類することが難しかったが、やっていて面白かった。

Lv3:基本的に知っている内容の言葉違いだったため

Lv3:食後であることもあり、少し眠気に襲われていたため。

3. 「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？

差支えがなければその理由も教えて下さい。

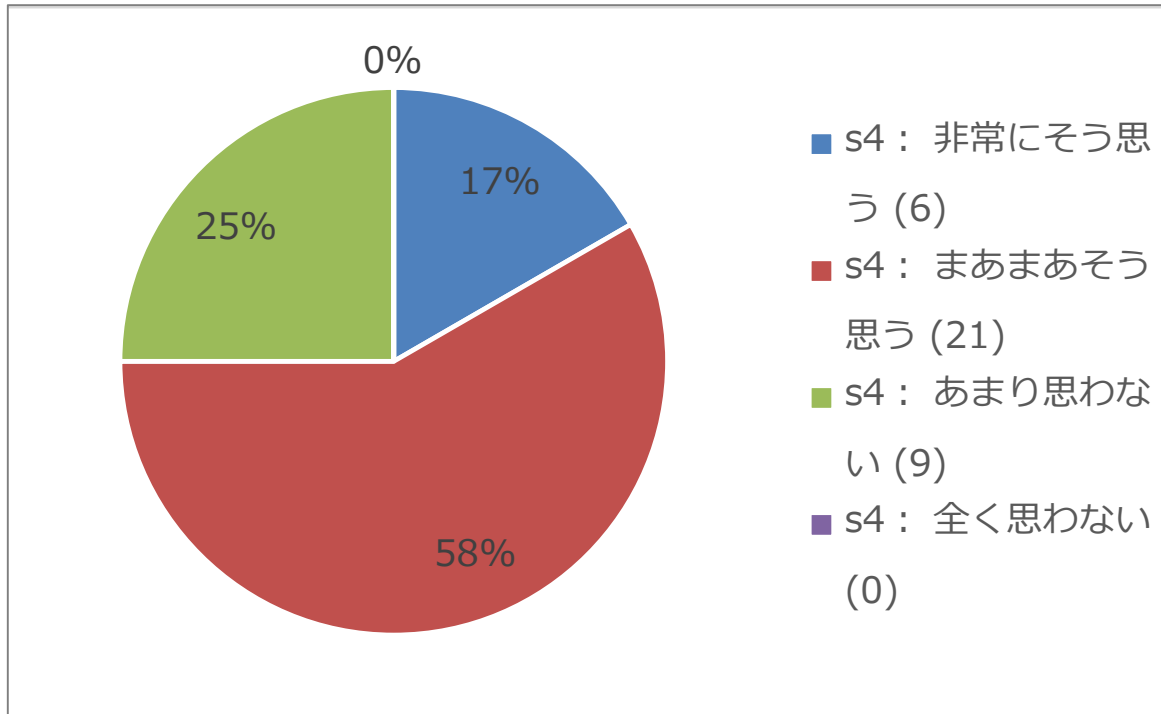
Lv1:よく取り組めた

Lv2:まあまあ取り組めた

Lv3:あまり取り組めなかった

Lv4:ほとんど取り組めなかった

4. 「ロジカルシンキング入門」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？



Lv1:MECEな考えはソフトウェア開発の中では必要な考え方であるため、そのやり方を学べたことは有益だった

Lv2:項目が適切に分類できているのか分からなかった。

Lv2:演習では課題があった訳ではなかったもので、実際の業務で課題に直面した時にどうMECEを活かすかのイメージがつかなかった。

Lv3:内容が薄いような気がしたので。もれなく、だぶりなくを保证する考え方をもう少し実践形式で学びたかった。

Lv3:内容が薄いような気がしたので。もれなく、だぶりなくを保证する考え方をもう少し実践形式で学びたかった。

4. 「ロジカルシンキング入門」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？

恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

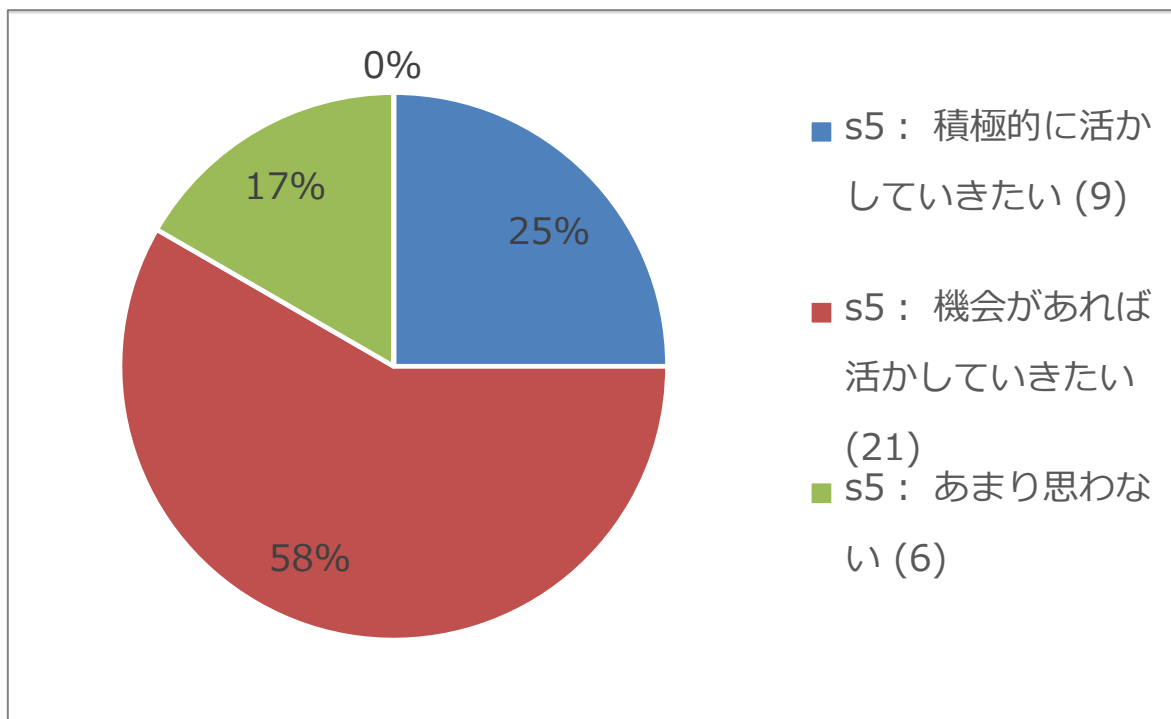
Lv1:非常に思う

Lv2:まあまあ思う

Lv3:あまり思わない

Lv4:全く思わない

5. 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えますか？



Lv1:実際の開発の中でMECEな考えを取り入れることで、モレヌケを減らせると考えているため。

Lv1:リストアップ時の確認作業に使えると思ったから

Lv2:現在、研究の進め方が行き当たりばったりだから。

Lv2:テスト等の、全てのパターンを効率よく把握する時にこの考え方は使えると思います。

Lv3:あまり活用できそうにないですが、いかけれる場面があれば、活かしていきたい。

Lv3:実践するに足る理解に達していないと感じるため。

5. 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えますか？
恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

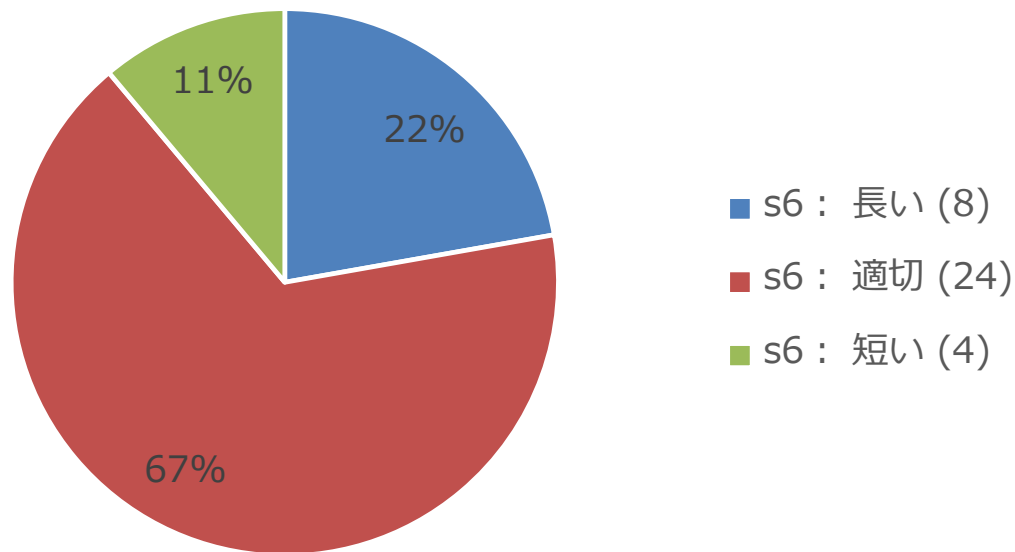
Lv1:積極的に活かしていきたい

Lv2:機会があれば活かしていきたい

Lv3:あまり思わない

Lv4:全く思わない

6. 本セッションの講義時間は適切でしたか？



Lv2:MECEの切り口や分け方について、実行委員の方にもっと意見をいただいたら良かった。

6. 本セッションの講義時間は適切でしたか？

ご意見ご要望がありましたら、ご自由にお書き下さい。

Lv1:長い

Lv2:適切

Lv3:短い

開発技術についてUMLを用いたモデル駆動開発

良かった点

- 昼からということもありあっという間に過ぎていきました
- 初日からなかなかタイトなスケジュールでしたが身につくことも多く、楽しかったです。
- チームビルディングはアクティビティを交えつつ楽しく参加することができ、とてもよかった。
- 有意義な時間を過ごせたと感じています。

両方

- 夜遅かったので眠かったですが、全体的に楽しかったです。

改善点

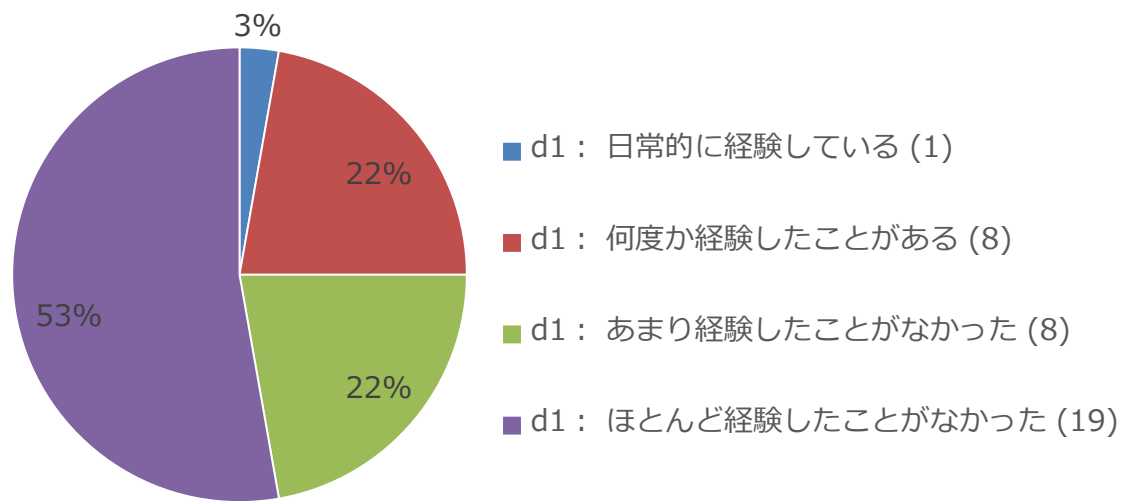
- 全体的に、資料をいただいた状態で講義を受けたかった。
- 講義ありがとうございます。ロジカルシンキングはもう少し削った方がいいような気がしました。逆にスクラムの時間を伸ばした方が有意義な気がします。
- 1日目から開発ができればいいなあと少しは思った

どちらでもない

- 1日ありがとうございました。あと3日~2日迷惑かけますがよろしくお願いします。

二日目アンケート集計

組込み開発概論について



ほとんど経験したことがなかった

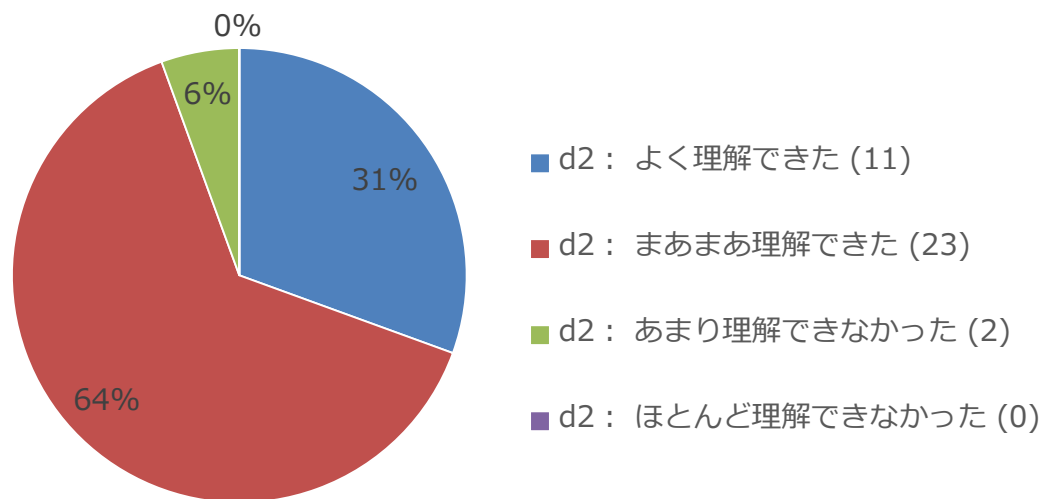
・ MATLAB研修は少しだけ受けたことがあります。

・ モデル駆動開発はしたことがなかった

LED-Campに参加する以前の時点で、組込み開発について学んだ経験はありましたか？
ご自身の経験で思うところがありましたら、ご自由にお書き下さい。

- ・ 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

組込み開発概論について



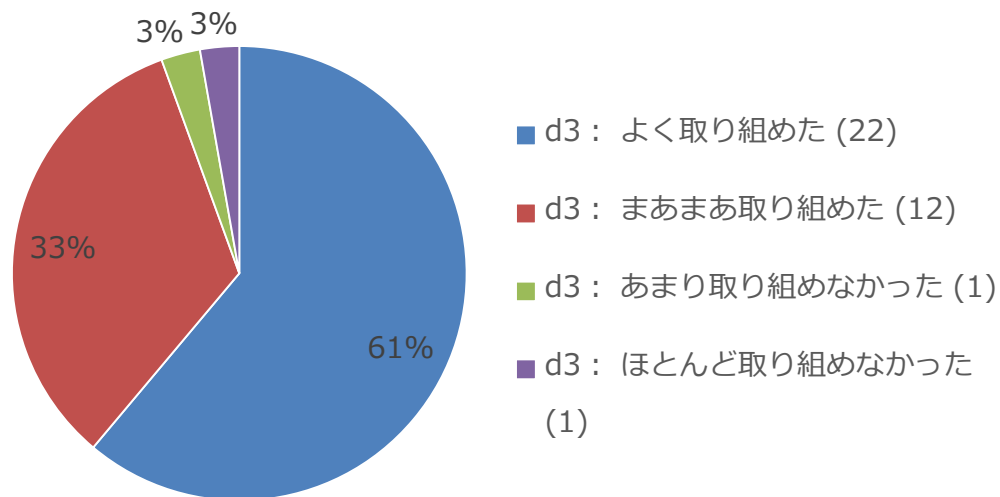
まあまあ理解できた

・ 講義資料を頂きたい。可能ならば講義中にみたいです。

「組込み開発概論」の講義は理解できましたか？
よく分からなかったところなどがあれば教えて下さい。

- 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

組込み開発概論について



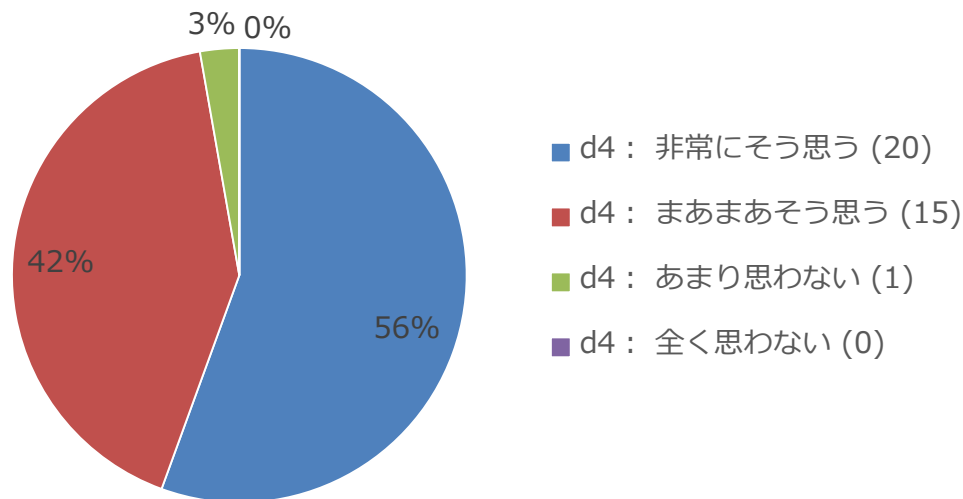
よく取り組めた

・ とりあえず楽しんでやりきろうという思いだったため。

「組込み開発概論」の講義には意欲的に取り組めましたか？
差支えがなければその理由も教えて下さい。

- よく取り組めた
- まあまあ取り組めた
- あまり取り組めなかった
- ほとんど取り組めなかった

組込み開発概論について



非常にそう思う

- ・実際の事例を使っただけの講義内容であったため、リアリティがあった
- ・「問題が生じたときに、どのように振り返るか」を考えることは日々の業務の中でも常に考えていること。他の業界の技術者の意見を聞くのは面白かった。

まあまあ取り組めた

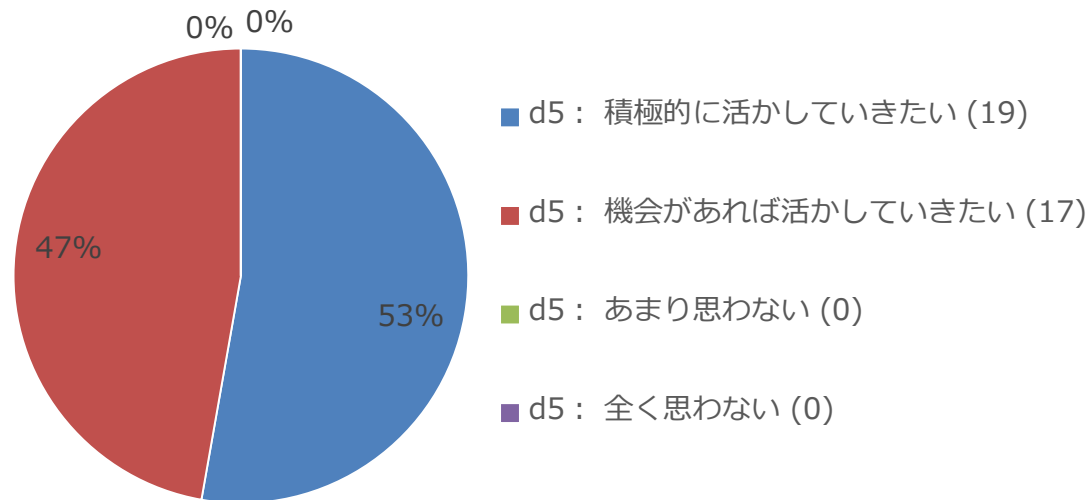
- ・リアリティあるフィクション物語で興味をひかれました
- ・チーム内で問題や対処法について活発に議論することができた。
- ・要因などを積極的に発言することができた

t4から一部抜粋

「組込み開発概論」の講義は、あなたにとって有益と考えるものでしたか？
恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

- ・ 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

組込み開発概論について



積極的に活かしていきたい

・将来自分に起こらないように、起こってしまった時の対処が知ることができてとても勉強になった

・事例のようなミスなどはよく生じるので、積極的に活かしたいと思う。

機会があれば活かしていきたい

・今回の講義で議論したように対策を講じることで、ミスやトラブルを早期解決できると感じたから。

・なるべく問題が起きないに越したことはないが、生じてしまった場合は、しっかり振り返りを行いたい。

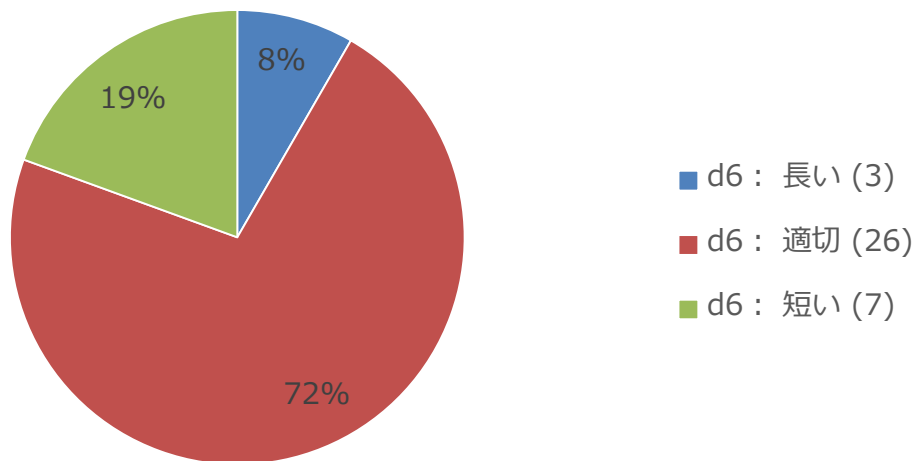
・まったく同じ事例はないとしても、そこから学ぶ教訓は共有できるため。

t5から一部抜粋

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？
恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

- ・ 積極的に活かしていきたい
- ・ 機会があれば活かしていきたい
- ・ あまり思わない
- ・ 全く思わない

組込み開発概論について



長い

・時間がおしていたので短くなって、適切な時間くらいになったと思う。

短い

・もう少し詳細の話も聞いてみたかった

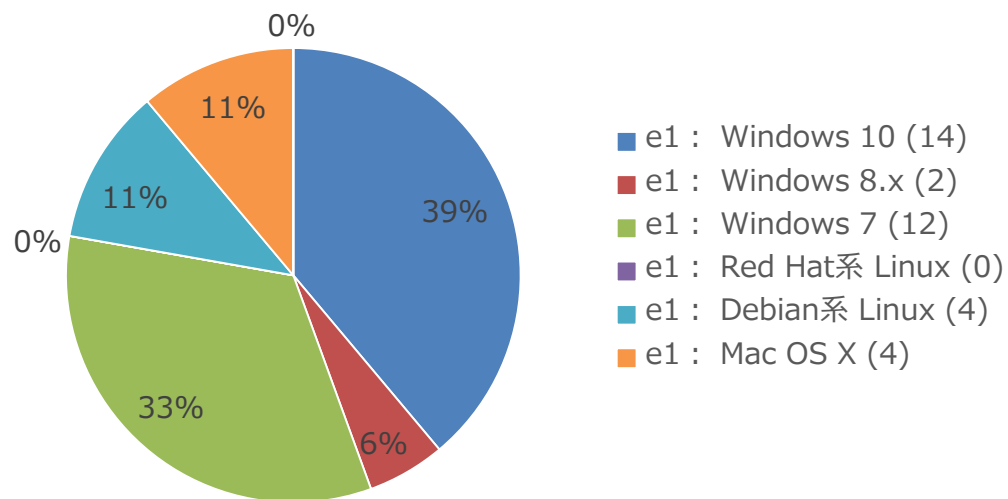
・慣れていないせいもあるかも知れませんが、実装の時間が少し短く感じて、完成できるかどうか不安です。

本セッションの講義時間は適切でしたか？

ご意見ご要望がありましたら、ご自由にお書き下さい。

- 長い
- 適切
- 短い

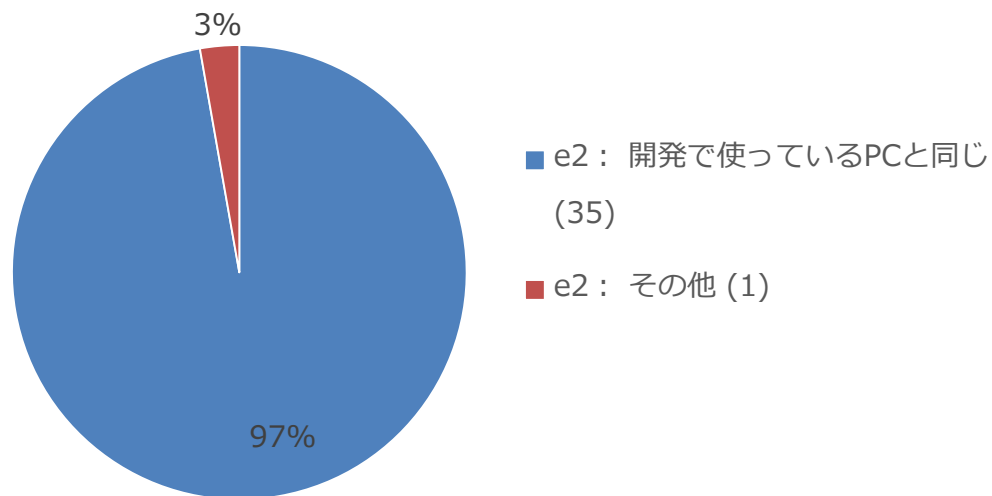
開発環境について



LED-Campの開発でお使いのPCのOSを教えてください。

- Windows 10
- Windows 8.x
- Windows 7
- Red Hat系 Linux
- Debian系 Linux
- Mac OS X
- その他 WindowsXPやopenSUSEなど

開発環境について



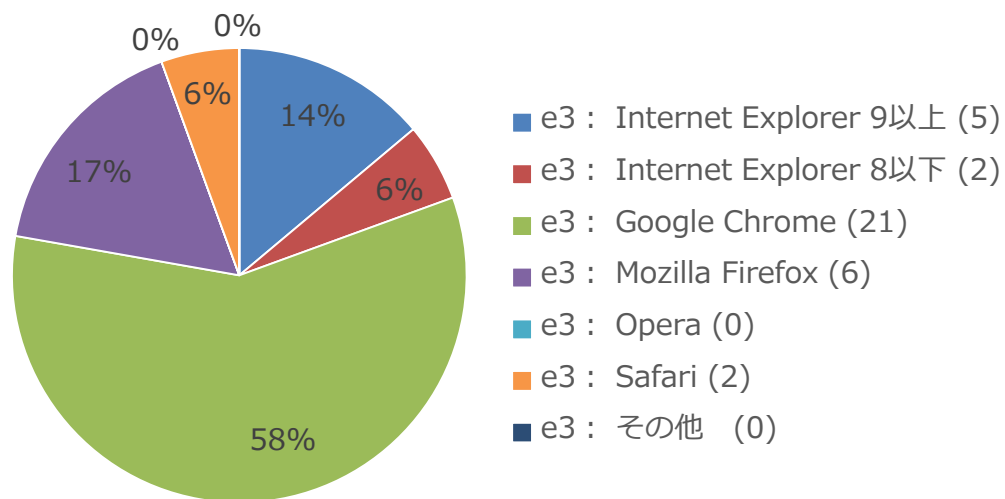
その他

- Windows

アンケートの回答に用いている機器のOSを教えてください。

- 開発で使っているPCと同じ
- iOS (分かる場合、メジャーバージョン)
- Android (分かる場合、メジャーバージョン)
- その他

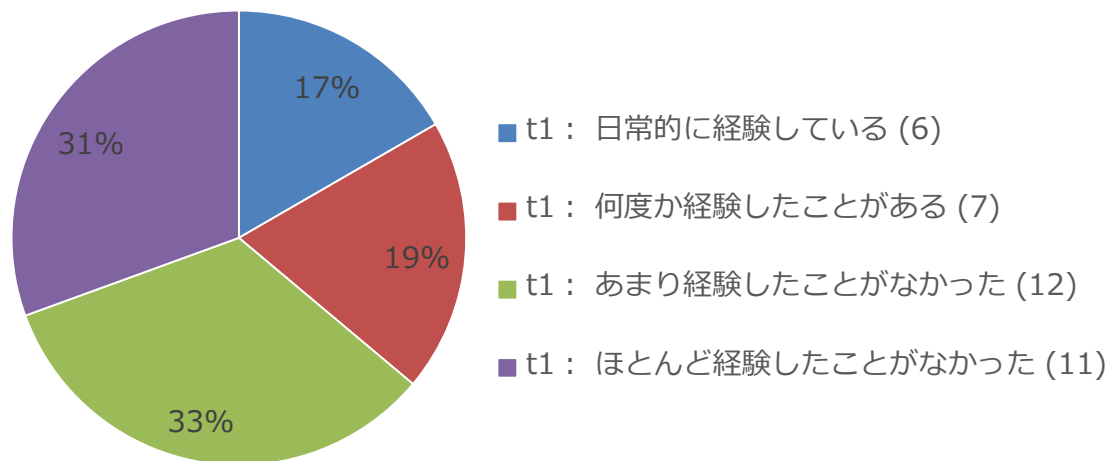
開発環境について



アンケートの回答に用いているWebブラウザを教えてください。

- Internet Explorer 9以上
- Internet Explorer 8以下
- Google Chrome
- Mozilla Firefox
- Opera
- Safari
- その他

モデル駆動開発について



何度か経験したことがある

・ラズパイ, アルディーノ, マインドストーム, 高位合成など, 似たようなのはしたことがあったがUMLはしたことがなかった

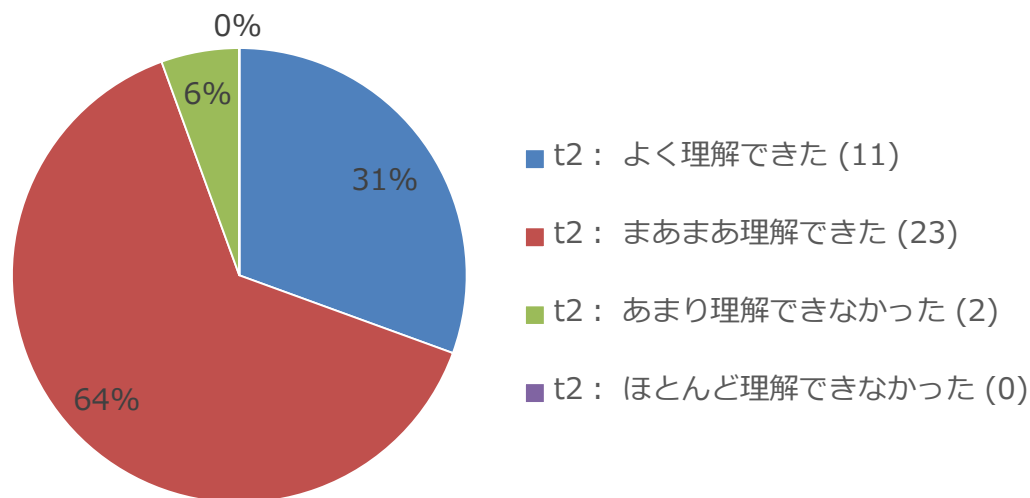
ほとんど経験したことがなかった

・計算機科学実験でFPGA上でCPUを作成した経験だけある

LED-Campに参加する以前の時点で、モデル駆動開発に取り組んだ経験はありましたか？
ご自身の経験で思うところがありましたら、ご自由にお書き下さい。

- 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

モデル駆動開発について

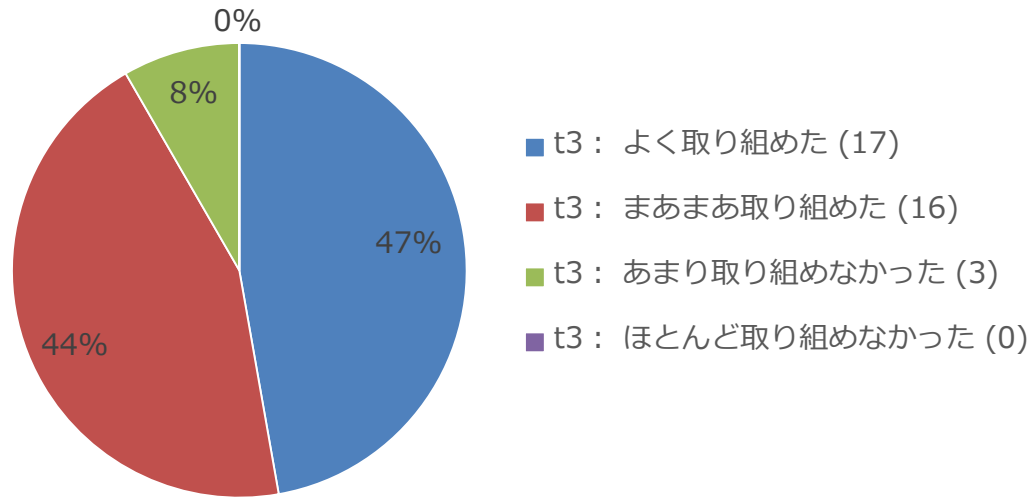


分からなかったところ,意見→なし

「モデル駆動開発」の講義は理解できましたか？
よく分からなかったところなどがあれば教えて下さい。

- 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

モデル駆動開発について



非常にそう思う

- ・モデル駆動開発の活用の仕方（一気に活用が難しい場合の方法）が知れたから。
- ・コードを直接書かない分、実装工数が少なくなったため短期間の開発には適していると思っている

まあまあそう思う

- ・自分は経験していないが、自社にもMBD開発をしており、学ぶことに意味があると感じたため。
- ・MDDなどの種類がいろいろと事前学習でありましたが、講義の中でも事前知識が足りずあまり理解できませんでした。

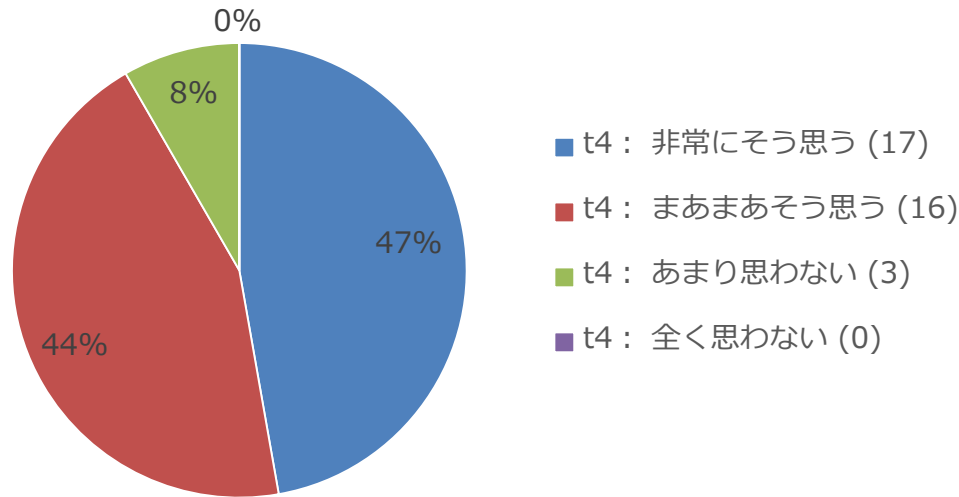
あまり思わない

- ・知っていることが多かったため

「モデル駆動開発」の合宿当日の演習は意欲的に取り組めましたか？
差支えがなければその理由も教えて下さい。

- ・ よく取り組めた
- ・ まあまあ取り組めた
- ・ あまり取り組めなかった
- ・ ほとんど取り組めなかった

モデル駆動開発について



非常にそう思う

・「問題が生じたときに、どのように振り返るか」を考えることは日々の業務の中でも常に考えていること。他の業界の技術者の意見を聞くのは面白かった。

・問題点などは自分では考えつかなかった意見などもあり、面白かった

まあまあそう思う

・不具合事例を分析し、再発防止することはその後同じ失敗を繰り返さないために重要だと思うため。

あまり思わない

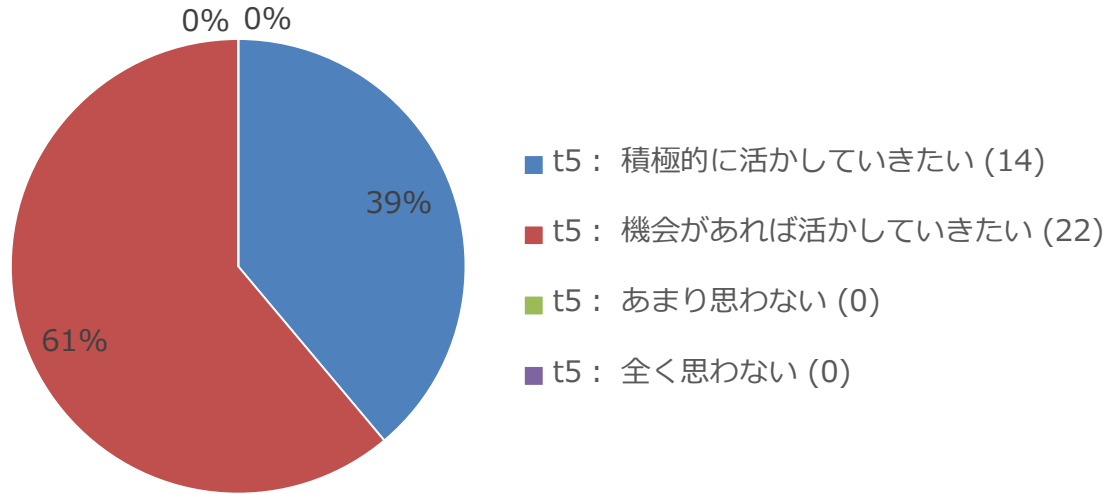
・モデル駆動開発が身近に感じられていないので

・知っていることが多かったため

「モデル駆動開発」の講義と演習は、あなたにとって有益と考えるものでしたか？
恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

- ・ 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

モデル駆動開発について



積極的に活かしていきたい

・UMLの大事さが分かったので、今後同じように開発したいです。

機会があれば活かしていきたい

・現在の業務ではステートマシン図を使っていないため、機会があれば今回学んだ内容を活かしたい

・使う場面に遭遇した場合はここで得た知識が活かせると思う。

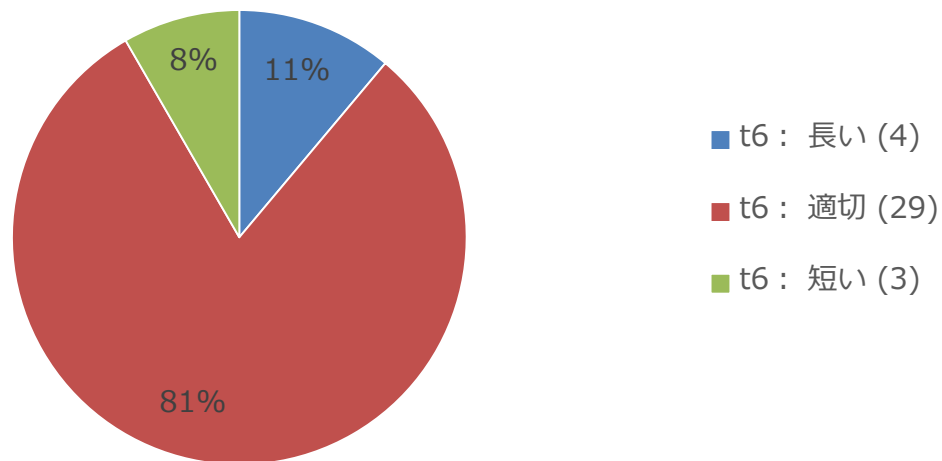
研究で使うのは、自分の先行研究でできているプログラムがすでにかかなり膨大なので、難しい。

・組込み開発はあまり人気ではないようなので、機会があれば、盛り上げていけるようなことがしたいと思ったから。

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えますか？
恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

- ・ 積極的に活かしていきたい
- ・ 機会があれば活かしていきたい
- ・ あまり思わない
- ・ 全く思わない

モデル駆動開発について



意見,要望→なし

本セッションの講義時間は適切でしたか？
ご意見ご要望がありましたら、ご自由にお書き下さい。

長い
適切
短い

2日目について

良かった点

- 自分の班は時間厳守でscrumを行っていたが、スプリントごとのメリハリがはっきりし、問題が起こっていてもデイリーscrumごとに一つずつ確実に解決することができていて、scrumの良さを感じた。
- 慣れないスクラムを利用した開発であったが形からでも実践していったかなと感じた。
- 1日目に星野さんがおっしゃっていた、我々も教育者という立場ではなく、共に学びながらこの場をよくしていきたい、という言葉思い出しました。
- 仕事の忙しい中このような場を設けることはとても大変だと思います。
- 本当にありがとうございます。明日も悔いのないように楽しく開発しようと思います。
- 大変でしたが楽しかったです。

改善点

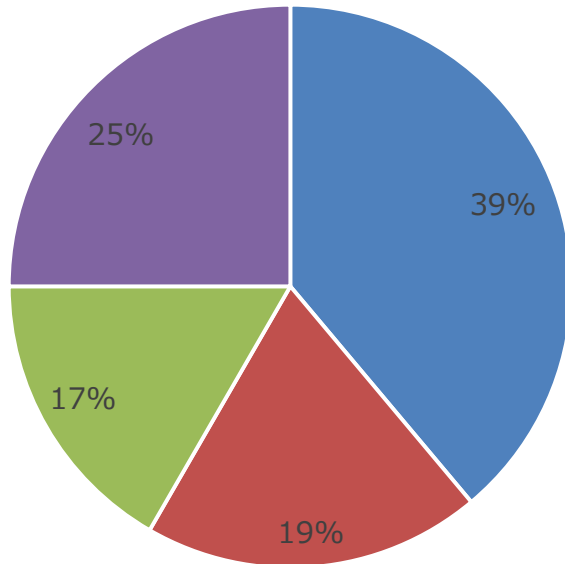
- 昨日習ったスクラムとモデル駆動開発を組み合わせるのは困難でした
- いろいろなトラブルがあったと思いますが、対応お疲れ様です。
- 遅くまでありがとうございます。
- 演習の終了時間などが当初通知頂いた内容と異なるとスケジュールリングがうまくいかないの、終了時間に関してはもう少し変更がないと助かります。
- 講義ありがとうございます。可能ならば資料をあらかじめアップして頂きたいです。
- ラズベリーパイのIDやパスについての案内などの初歩的資料がなかったのは、非常に残念でした。
- 実行委員の皆様、2日大変お疲れ様でした。
- まだまだ日付的には日数がありますが…今後も何卒宜しくお願い致します。
- 参加者の中で、実行委員の一部の方の苛々させてしまう場面があったのではないかと心配する方もおられたので、何が悪いのか、また、改善すべき点を共有していただけると後々助かります。
- 実機が少なすぎてテストの待ち時間、何もすることができない。

どちらでもない

- あまり開発が進まず置いてきぼり感がすごかったですが、なんとかがんばりたいです。
- 日本語でのコミュニケーションに苦労しました。
- 組み込み開発の理解が遅く、チームの足を引っ張っていると感じたため、勉強せねば、、、と強く思った。
- いろいろ迷惑をお掛けしてます。
- 残り2日よろしくお祈りします。

三日目アンケート集計

チーム開発について



- f1 : 日常的に経験している(14)
- f1 : 何度か経験したことがある(7)
- f1 : あまり経験したことがなかった(6)
- f1 : ほとんど経験したことがなかった(9)

何度か経験したことがある

・バイトでチーム開発を行っているが、上司から振り分けられるissueを解決するだけなので、自分から意見をいうこともありかと思った。

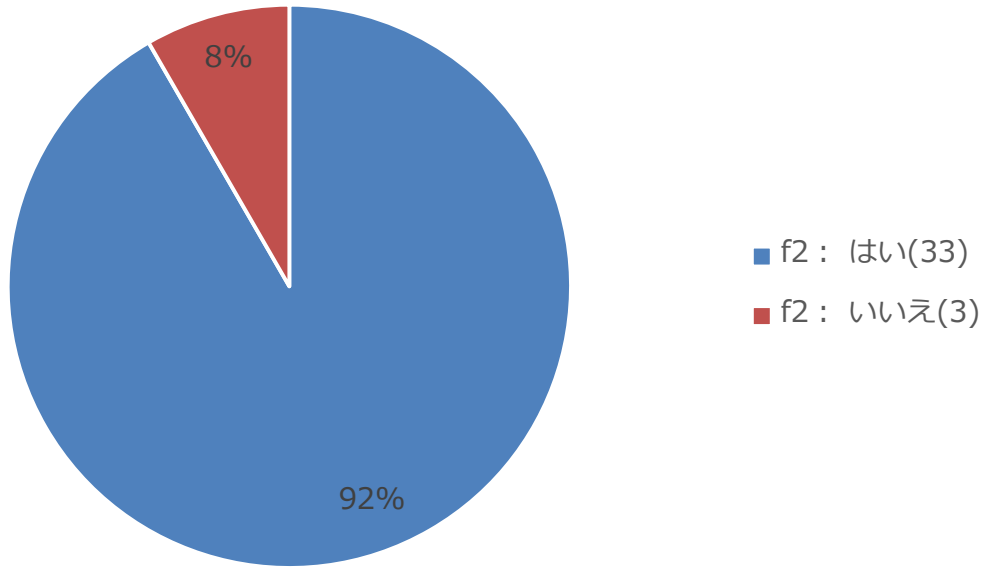
ほとんど経験したことがなかった

・いつも学生実験や趣味プログラミング・趣味工作は個人で行っている。

開発対象が組み込みシステムであるか関わらず、チームでの開発に取り組んだ経験はありましたか？
ご自身の経験で思うところがありましたら、ご自由にお書き下さい。

- ・ 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

チーム開発について



はい

・Scrumのおかげで、計画通りに開発を進めることができた点ではみんなでScrumは行かせたと思う。(順調に行きすぎて開発実習の最後の方でスピードアップを追加で実装しようとして時間足りなくて失敗はした。) チームビルディングでチームの目標を決めそれをみんなで協調して忠実に実行することもできた。

ロジカルシンキングではスプリントバックログやプロダクトバックログを決める際に、いい感じの粒度でMECEに分けることができた。

いいえ

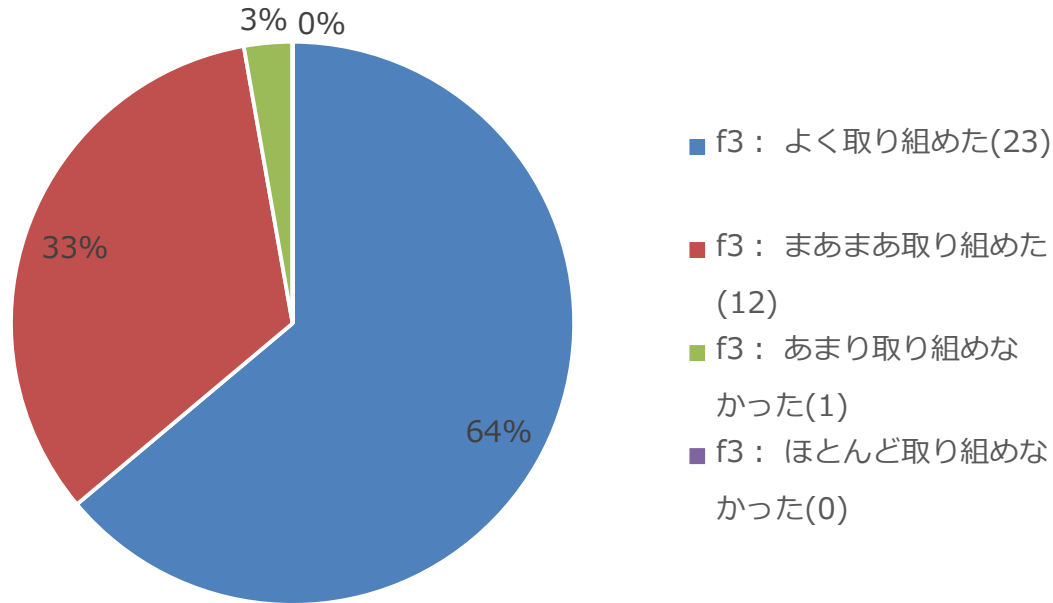
・スプリントバックログを細かく振りすぎて逆に作業がうまくいかなかった。

2日目午前までに実施した講義や演習（チームビルディング、みんなでScrum、ロジカルシンキング入門、組込み開発概論、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？

具体的に活かせたことや逆にあまり活かせなかったことがあれば教えてください。

- ・ はい
- ・ いいえ

チーム開発について



よく取り組めた

- ・競技会という目的が存在したこともあり、完成度の高い成果物を追い求める気持ちがあった。
- ・久しぶりにがっつり開発らしいことをして、実装の内容はよくわかっていませんが楽しかったです。

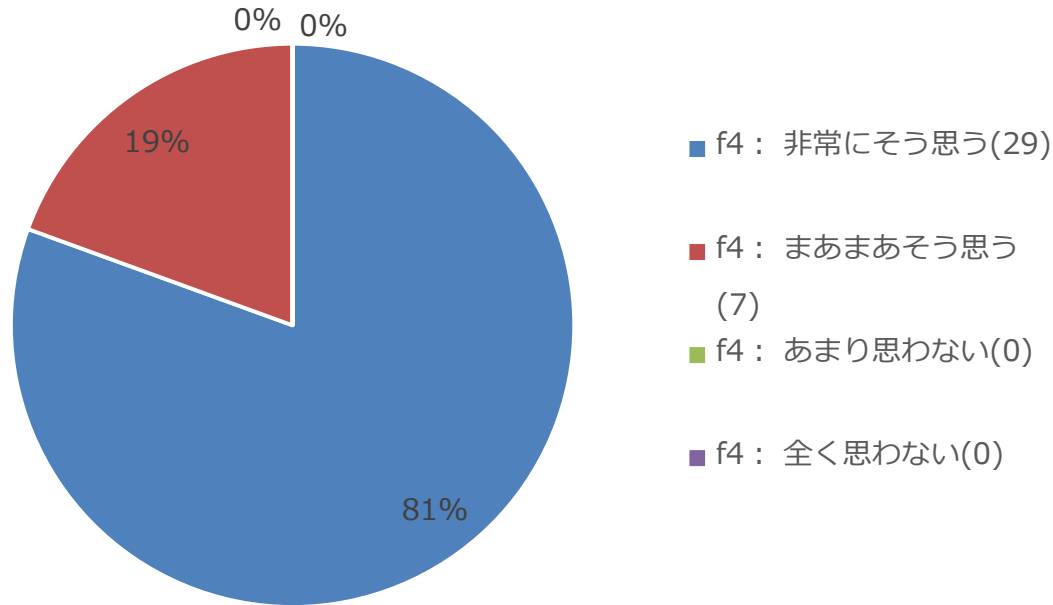
まあまあ取り組めた

- ・最後疲れて、あんまり喋ってなかった。
- ・実際の演習は楽しかった。モノをつくるのはやはり楽しい。ただ、テスト環境が貧弱すぎると思う（実行委員会の方が9つ実機を作成するのはしんどいとは思いますが・・・）

「チーム開発実習」は意欲的に取り組めましたか？
差支えがなければその理由も教えて下さい。

- ・ よく取り組めた
- ・ まあまあ取り組めた
- ・ あまり取り組めなかった
- ・ ほとんど取り組めなかった

チーム開発について



非常にそう思う

- ・仕事に対して非常に活かせることでした。

作業の分担をどのようにしたらいいのかが少しわかりました。

- ・ものづくりの楽しさやみんなで1つのものを作り上げる達成感などを味わうことができるため。

まあまあそう思う

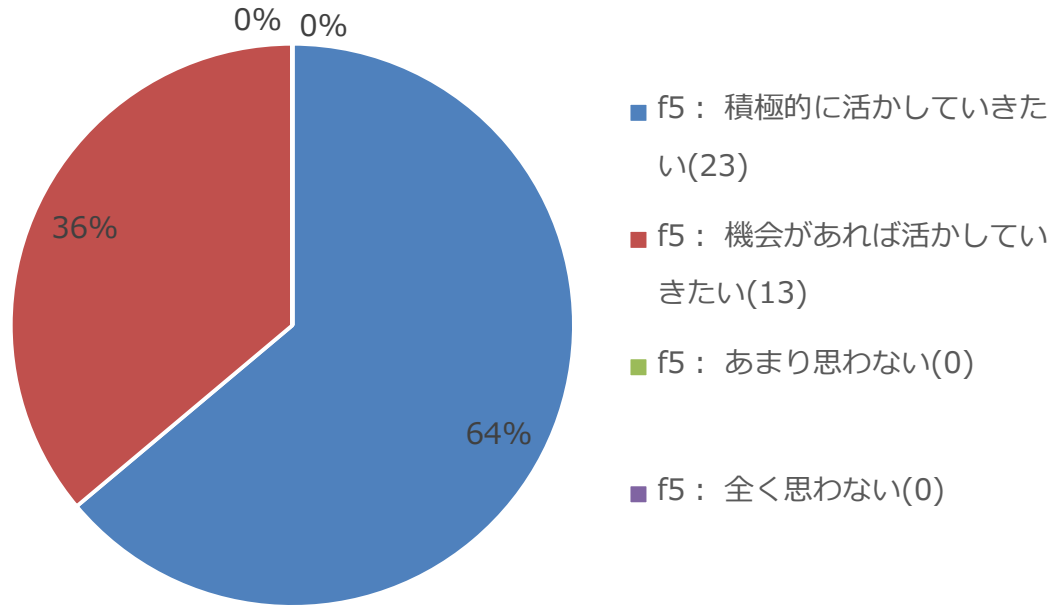
- ・初対面の人との開発と言う面では初めてだったので非常にいい経験になった。

- ・個人では気づかない点をカバーしあえた部分があった。

「チーム開発実習」の内容は、あなたにとって有益と考えるものでしたか？
恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

- ・ 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

チーム開発について



積極的に生かして生きたい

・学んだ開発手法を実際におこなってみていかに難しいかがわかったが、できるように継続して努力していきたい。

・チーム開発に置いて、報告等も気軽にできる、密にコミュニケーションを取り合える場をいくつも設けるということがタスク処理、分担やトラブル解決において非常に有益だと感じたため。

機会があれば生かして生きたい

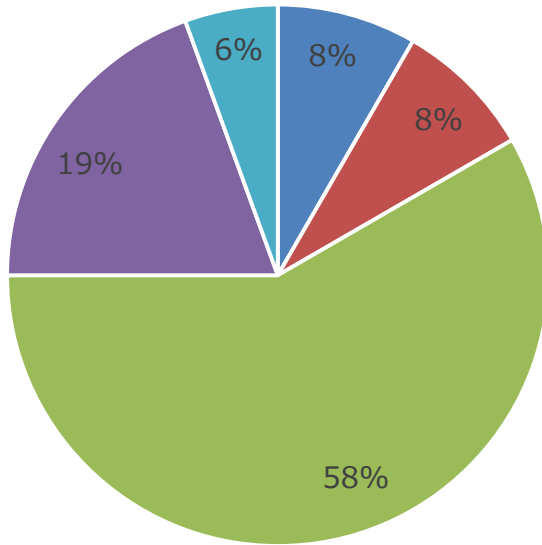
・機会があれば生かしてはいきたいが、思った以上に難しかった。正直なところ、チームを盛り上げることがうまくできなかったと思う。

・技術的な面では限定的ですが、コミュニケーションと役割分担は活かせる筈です。

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えますか？
恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

- ・ 積極的に活かしていきたい
- ・ 機会があれば活かしていきたい
- ・ あまり思わない
- ・ 全く思わない

チーム開発について



- f7 : 非常に簡単(3)
- f7 : 簡単(3)
- f7 : 普通(21)
- f7 : 難しい(7)
- f7 : 非常に難しい(2)

非常に簡単

・難易度的にはかなり簡単だと思うが、時間制約が厳しいことや初見のものということがあるのでなんとも言えない。

普通

・リファレンスマニュアルが用意されていたこともあり、特段むずかしさは感じなかった。
また最終的なUMLも適度な規模だったと思う。

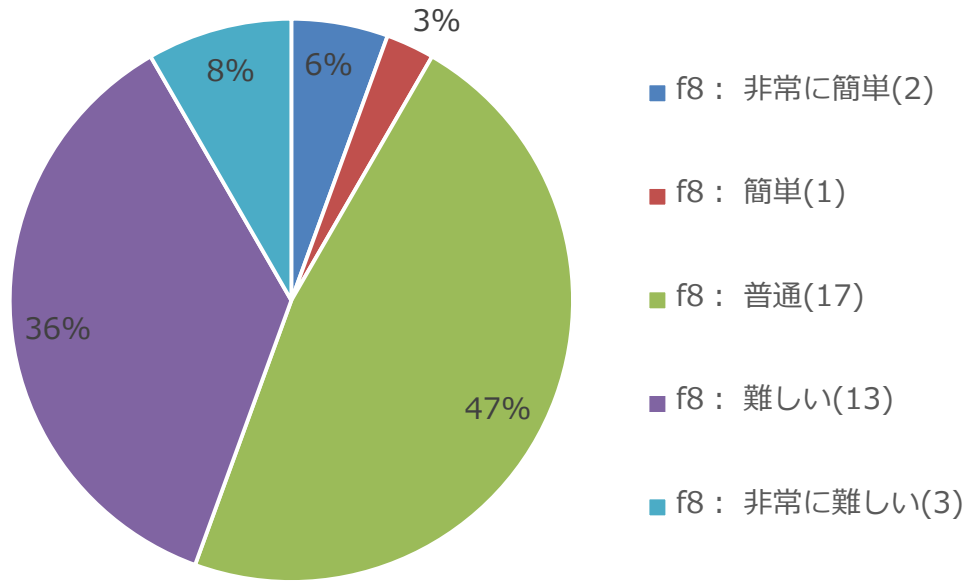
非常に難しい

・最初は簡単だと思っていたが、やり始めるとバグを見つけ辛かったり、デバッグに苦労したりした。あと、開発環境がそろってなかったり、機材が足りなかったりと、最初の予定から崩れた際にリステがうまく取りづらかったため、難しいと感じた

開発教材の難易度はいかがでしたか？
理由も合わせて教えて下さい。

- ・ 非常に簡単
- ・ 簡単
- ・ 普通
- ・ 難しい
- ・ 非常に難しい

チーム開発について



簡単

・内容自体は簡単だと思いました。開発環境系で揉めなければ。

普通

・考えるたり話したりして問題を解決することができとても達成感があるから

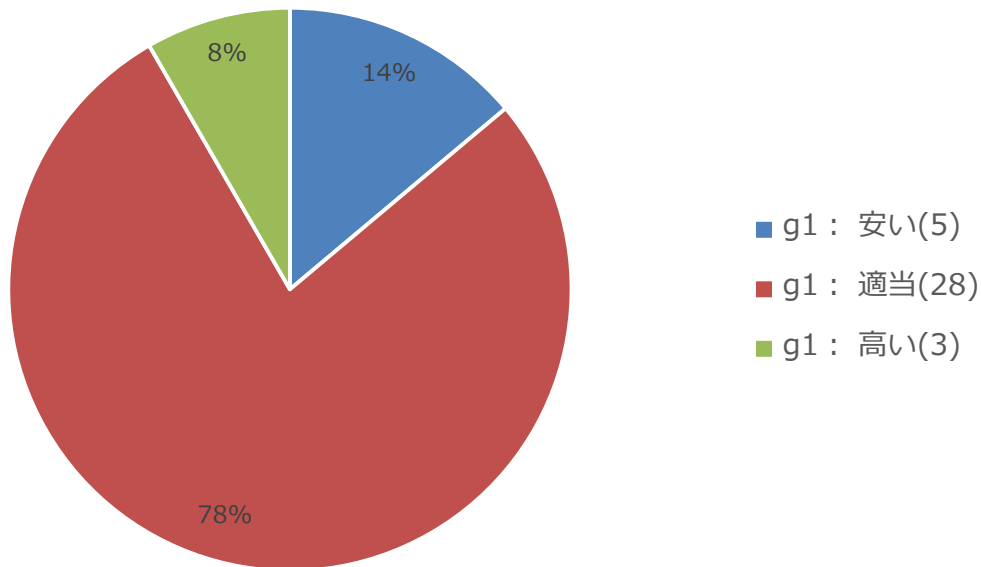
難しい

・ルールの穴をつくことができなかったのは落ち度ではあるが、ルールに曖昧な部分が多々あったと感じられたため。

競技会の難易度はいかがでしたか？
選択された理由も合わせて教えて下さい。

- ・ 非常に簡単
- ・ 簡単
- ・ 普通
- ・ 難しい
- ・ 非常に難しい

運営および実習環境について



安い

・非常に安いと感じました。しかし、開発環境等をもう少し整備して頂きたい。

適当

・こんな豪華なところで学ばしてもらっているのに参加費が5万円を切るのはとても安いと思いました。でも、学生としてはこれより高いと行こうという気にはなりにくいかと思います。

高い

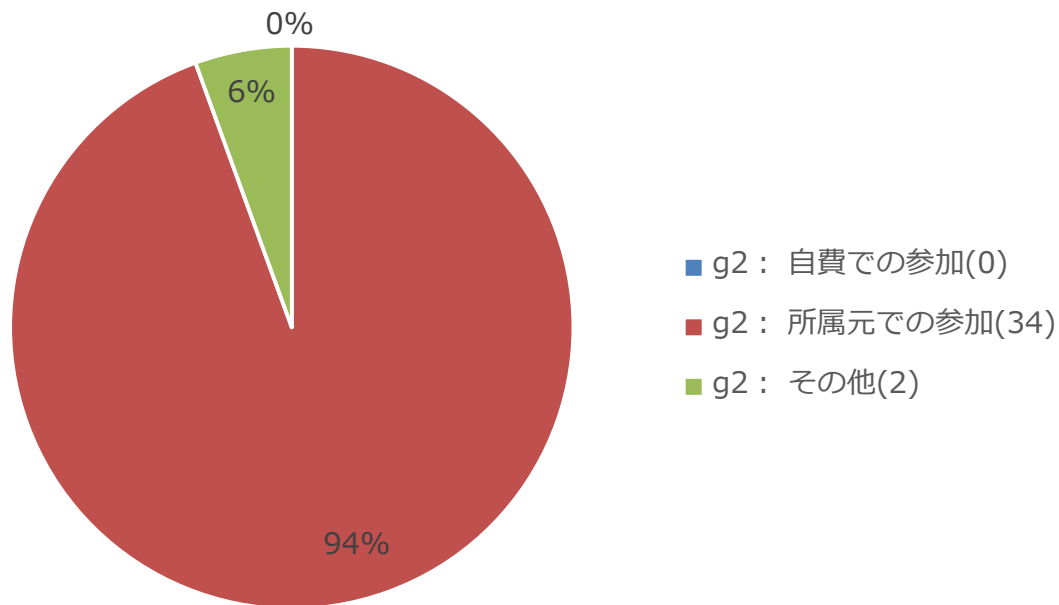
・研究室に出していただきましたありがとうございました。ただ、自分一人で参加するとなると、学生にとって5万円はちょっと厳しいところがあるなと感じました。(個人的には食費部分を削ってもいいかと感じました)

参加費（学生：49,000円／社会人：69,000円）は適当だと思いますか？

また、費用に関して思うところがありましたら、ご自由にお書き下さい。

- 安い
- 適当
- 高い

運営および実習環境について



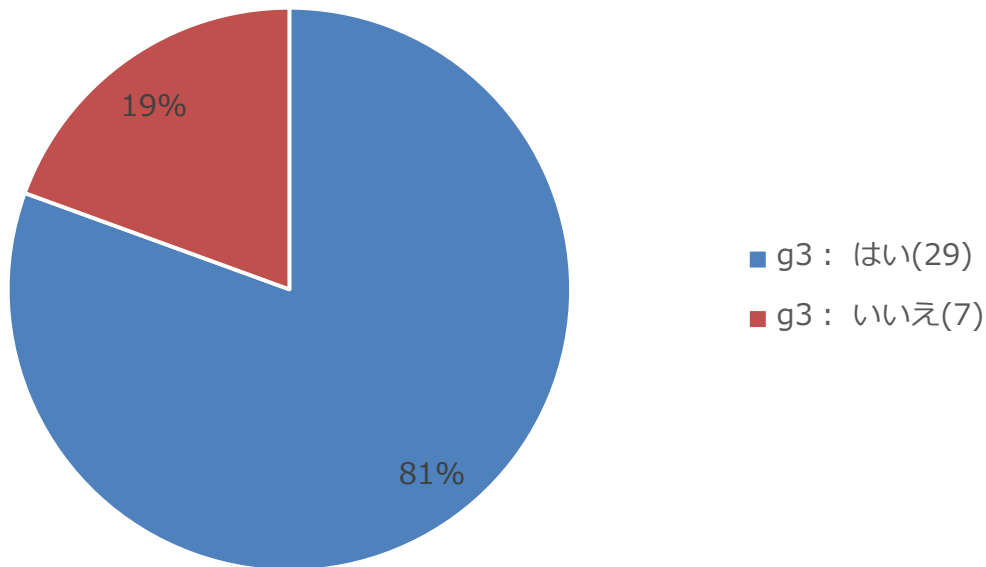
その他

- ・ インターン先の企業
- ・ インターン先の企業での参加

参加費の支出元を教えてください。

- ・ 自費での参加
- ・ 所属元での参加
- ・ その他

運営および実習環境について



はい

・湯量がもうちょっと多ければ嬉しかったです。旅館の人が皆さん親切で、とても居心地がよかったです。

・環境としては良かったです。

ご飯はもうちょっと質素でもいいと思いました。(周りに残している人もいたので)

いいえ

・食事はもっと少なくて大丈夫です。私の周りでも多すぎという声を多数耳にしました。

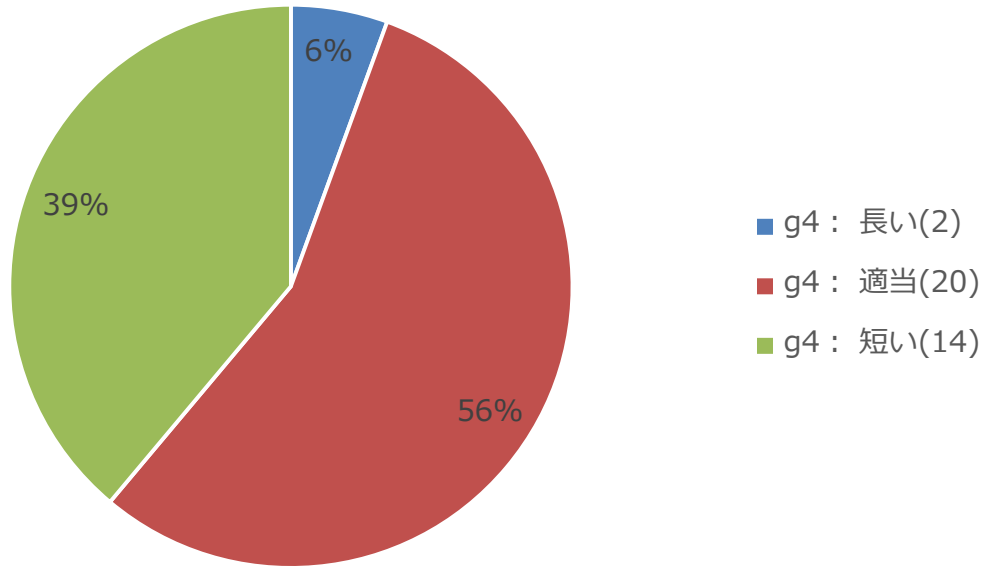
また、テレビに料金を取ったり、飲料の値段が高すぎる問題が目につきました。

実習環境（開催場所・実習会場・宿泊施設）は適切でしたか？

その理由についてもお答え下さい。

- ・ はい
- ・ いいえ

運営および実習環境について



長い

・スケジュールが過密で余裕がなく、この日数まで続けると疲労するため。

適当

・内容がかなり多かったので、一つ一つの研修内容は時間が短いと感じたが、体力を使う研修なので、研修期間としては3泊4日が適当だと思った。

短い

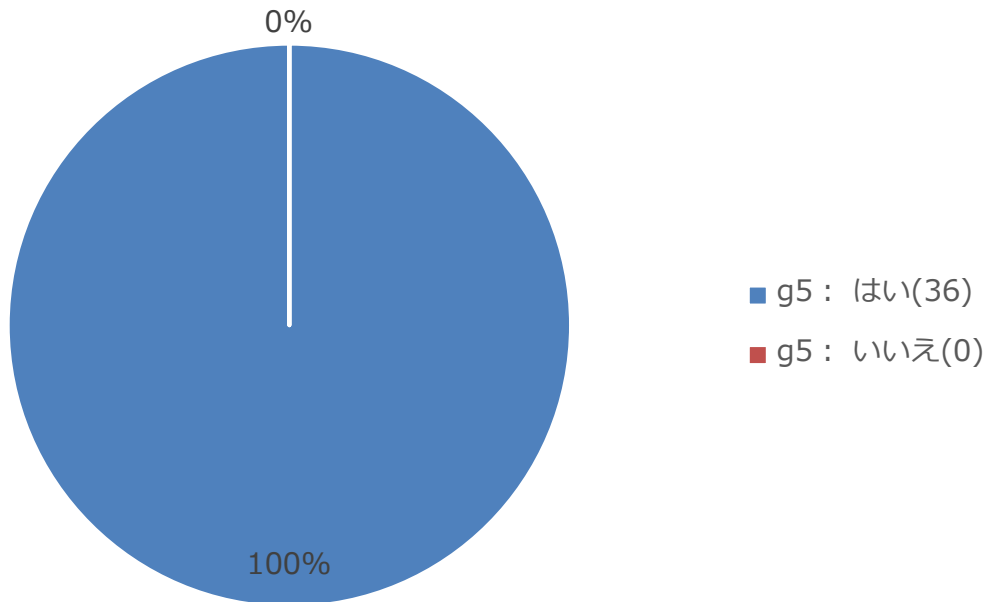
・座学ももちろん大事だと思ったが、時間を押したりして困るようなら、実習の準備などに充てたかった気持ちもある（うまくマネジメントできていないからそう思うのかもしれませんが。ごめんなさい）

実習期間（3泊4日）は適当だと思いますか？

その理由についてもお答え下さい。

- 長い
- 適当
- 短い

運営および実習環境について



はい

- ・知らない人と一緒に出来たこと・わくわくしたから
 - ・普段会社でも研修がありますが、途中で業務関係で抜けたり休み時間に業務をしたりで集中できないため。
 - ・合宿となると何故か周りへの信頼ができるので作業効率がかなり上がると思うから
 - ・参加者間での親睦が深められる。
 - ・チーム・同世代の人と寝食を共にすることで、団結力が芽生えて開発が進んだ。
- スケジュールがおして0時近い所までかかったので、少し体が疲れた。

合宿形式での短期実習は適切だと思いますか？

その理由についてもお答え下さい。

- ・ はい
- ・ いいえ

3日目について

良かった点

- あっという間にすぎました。組み込みの知識が1日目に比べるとついたと思います。懇親会楽しみです。
- 勤務先が許してくれるのならば、今後は実行委員として参加したいです。
- 今回自分のチームが最初お互い遠慮しているのが続いてどうなるかと思ったけど、最終的にこのチームで良かったなと思います。フォローしてくださった方たち、ありがとうございました。
- 普段全く違う研究をしているけど組み込みも少し触ってみようかなと思ってきました。

改善点

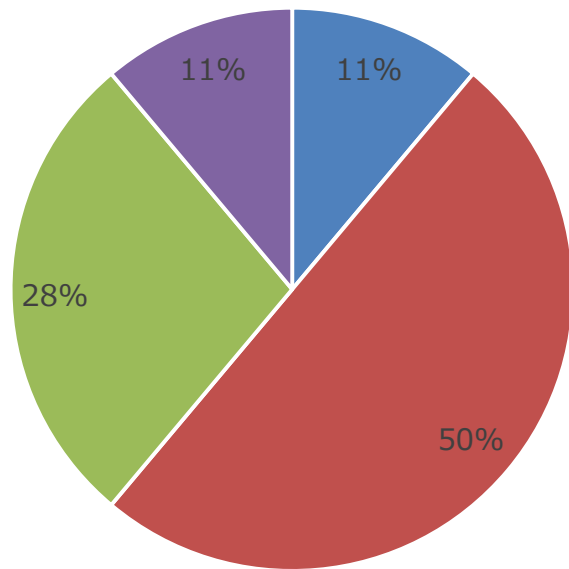
- 配布資料と運営の方の話との内容に齟齬があったりして、少し混乱した時があった。
- 実習について動作確認を行うための機材が1つしかない点については、かなり効率が悪かったのではないかと思う。全体を通して、5回くらいしか動作確認ができないまま、競技にはいるのは心残りがあった。
- m2tテンプレートの仕様により、チームメンバーごとにクラス図やステートマシン図を作成することが難しかったように感じられた。ソフト開発を行うに当たって1画面をメンバー全員で見ながら開発したため。
- アンケートを書くために用意された時間と項目数が見合っていない。（アンケート項目が多かった。）

両方

- 全体的に楽しかったが、やはり自分が開発のなかですべてを出し切れなかったのが悔やまれる（もっとよいものを作れたと思ってしまう）
- 無事2回目で正しく動作してほっとしています。しかし、1回目でなぜバグが起きたかの原因がいまだわからないのが後悔しています。

四日目アンケート集計

ふりかえりと成果発表について



- h1: 日常的に経験している (4)
- h1: 何度か経験したことがある (18)
- h1: あまり経験したことがなかった (10)
- h1: ほとんど経験したことがなかった (4)

何度か経験したことがある

- ・研修の成果発表でした
- ・京都大学アカデミックデイ2016に出展した
- ・インターン

あまり経験したことがなかった

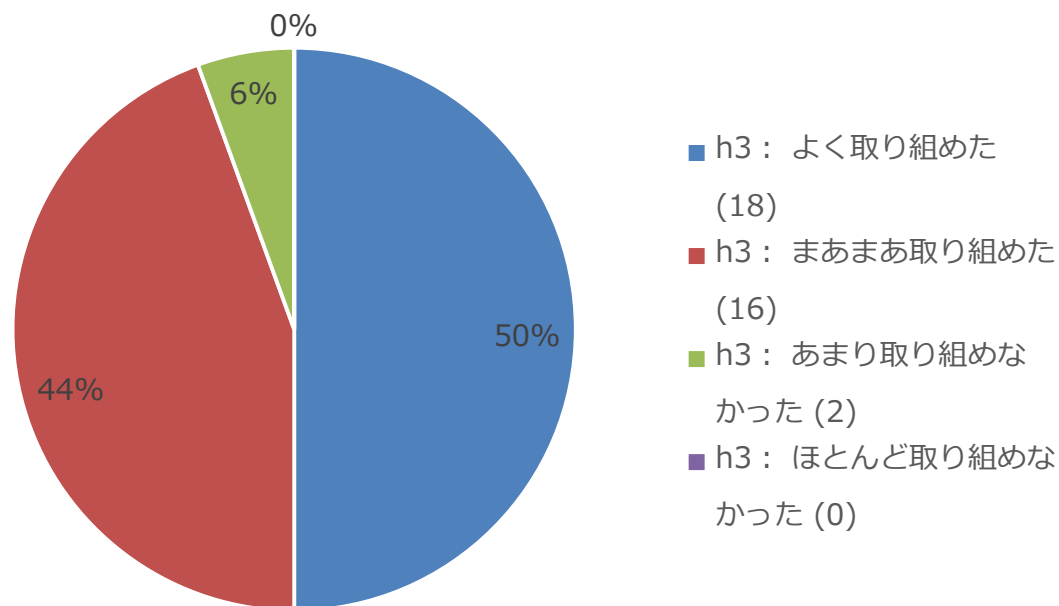
- ・色々な発表の仕方があると思いました。
- ・研究室のゼミで1周間の研究の成果の簡単な振り返りを行うことはある.今回のようにポスターを作り大人数で発表するのは初めてだった。

LED-Campに参加する以前において、開発対象が組込みシステムであるかに関わらず、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？

ご自身の経験で思うところがありましたら、ご自由にお書き下さい。

- ・ 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

ふりかえりと成果発表について



まあまあ取り組めた

- ・他のチームのを聞いておもしろかったですが、時間が長くて少し疲れました。
- ・ポスター制作はすこし面倒なところもあったが、ふりかえって意見をいうのは有益だと思った。

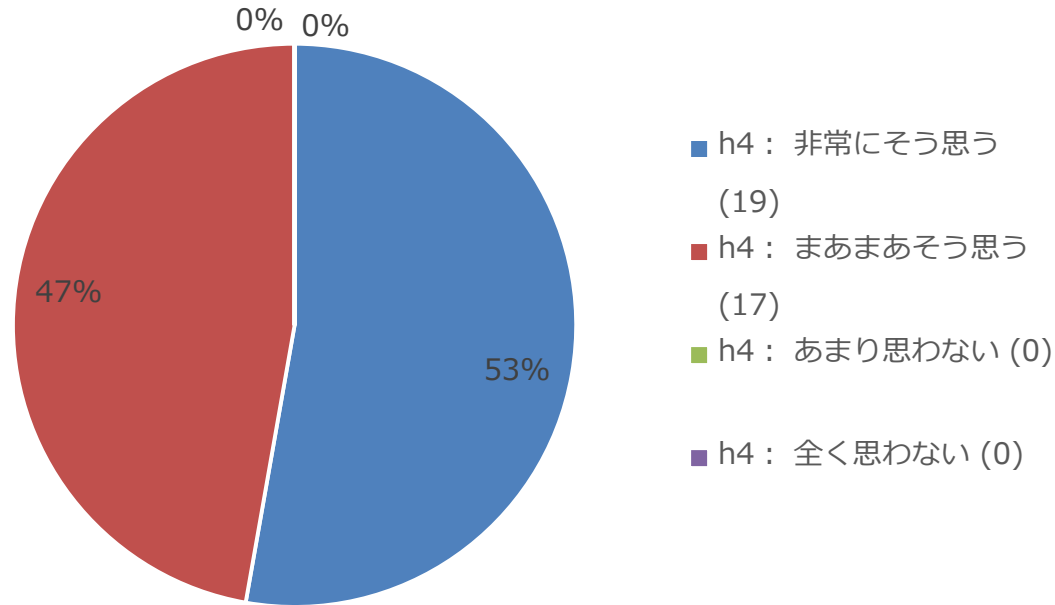
あまり取り組めなかった

- ・日本語があまりしゃべらないから
- ・疲れていたのもあってあまり集中してできなかった

「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？
差支えがなければその理由も教えて下さい。

- ・よく取り組めた
- ・まあまあ取り組めた
- ・あまり取り組めなかった
- ・ほとんど取り組めなかった

ふりかえりと成果発表について



各項目を選んだ理由, コメント

非常にそう思う

・実際に自分が学んだこと, 反省することを客観的に評価することは学習効果の向上に繋がるし, 成果発表をすることで他の人はこういうふうを考えていたのかという気付きも得られるので。

・それぞれに問題だと思ふところが違ったり, 自身の観点とは異なった側面で問題の切り分けができて新しい発見があったから

まあまあそう思う

・振り返りと成果発表することで, 自分やチームの良かった点悪かった点などを確認でき, 成果発表を行うことで, 自分たちがどのようなことをやったのか改めて確認できてよかった。

一部抜粋全文は次ページ

「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？
恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

- 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

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？

非常にそう思う

- ・仕事で振り返りの大事さがわかった。
- ・日本語が上達だと思えます。
- ・振り返りの仕方を学ぶことができたから。一目をひくポスターの作り方を学ぶことができたから。（付箋をアクセントに使うなど。）
- ・自分チームの発表と他のチームの発表を見比べて、参考になる部分が多くあった。特に自分のチームは成果の共有や、役割の固定、最初から百点を目指したりと課題が多く見つかったので活かしていきたい。
- ・自分達が取り組んだことについて、ポスターにまとめ端的に相手に伝えるというスキルは社会で必要であるため、その練習ができた。
- ・振り返りで、自分のチームで実施したことを学びに変えることができ、発表で他チームのやり方から学びを得ることができたから。
- ・ほかのチームの意見が聞いてよかった
- ・駆け足で過ごした数日間を冷静に見ることができ、新しい発見があった"
- ・実際に自分が学んだこと、反省することを客観的に評価することは学習効果の向上に繋がるし、成果発表をすることで他の人はこういうふうに考えていたのかという気付きも得られるので。
- ・複数人のポスター発表は今まで苦手としていたが、今回はscrumで細かいタスクやkptの積み重ねがあったため、作りたいものが作れたように感じる。
- ・スクラムを実践し、それを元にどのように開発したかっていうのはチームによって違うので、それをしれたことはとても良かった。
- ・自他の成果を主観・客観両方の面から見ることができたから
- ・知識人による自分の知らない知見があった。
- ・それぞれに問題だと思うところが違ったり、自身の観点とは異なった側面で問題の切り分けができて新しい発見があったから
- ・行動の結果がわかることで、次回の行動に活かせるから
- ・自分がものをまとめるのがとても苦手なので、いい経験になった。また、他の人の考えやポスターの使い方を学ぶことができたのはとても良かった"
- ・人前で発表する機会がなかったので、よい体験になった。
- ・学んだことを整理することができたから。
- ・振り返ることで反省点が見つかったことや、他のグループの見習う点などがわかったので有益に思います。

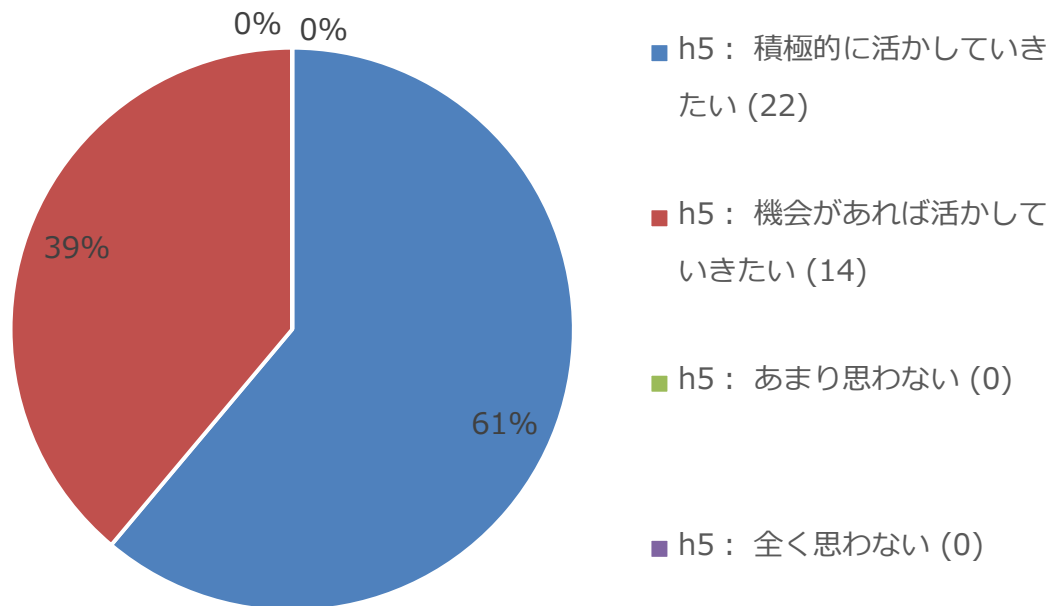
ふりかえりと成果発表について

「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？

まあまあそう思う

- ・他のチームがどのように作業を実施していたかがよく見え、大変勉強になった。
- ・チームの方々とコミュニケーションが取れたためです。
- ・発表する機会があまりないので
- ・ふりかえりの内容を共有することでみんなの考えがわかるため
- ・今までKPTボードなどの役割や機能がわからないまま振り返りをやってきたため、学ぶことができてよかった。
- ・普段の業務に関してもやった内容よりその振り返りによって次にどうするかが重要視されるため。
- ・3日間を通して、実際何をしてなにを何を学ぶ事ができたのかみんなで振り返り、まとめることでより深まった気がします。
- ・発表することでプレゼンをなれることが出来るから
- ・色々な考えかたをすることができたから
- ・比較的多くの聴衆の前で発表する機会はこれまであまり体験がなかったので貴重な体験となった。
- ・競技会では我々のチームの良さをお見せできなかったのも
- ・ポスター発表を経験できた（できる）し、それに対する講評ももらえるから次に活かしやすい。
- ・題名をどういうものにしたら目を引くかというのを考えたのははじめてだったため
- ・ふりかえって意見をいうのは有益だと思った。
- ・掛けれる時間もそこまでとれなかったが、短い時間でいいものが作れた。
- ・自分では発表しなかったけど、どのように作っていけばいいか、いろいろな意見を伝えられたから
- ・振り返りと成果発表することで、自分やチームの良かった点悪かった点などを確認でき、成果発表を行うことで、自分たちがどのようなことをやったのか改めて確認できてよかった。

ふりかえりと成果発表について



積極的に活かしていきたい

・色々と開発をするにあたって、仕事の割り振りなど、どのようにみんなが対応しているのかがよく見えて、とても勉強になった。自分の業務で悩んでいる点にも生かせそうだったと思った。

・注目してほしい観点がうまくまとまっていないと感じられたりしたので、多様なものの見方を仕事にも取り入れていきたいと思ったため

機会があれば活かしていきたい

・振り返り会でYWTなどあまり使用したことがなかったので、所属しているプロジェクトでも有用に使用できるか試してみたいです。

・KPTやカンバンについて良いと思った例があったので、自社でそれらを使うときに参考にしたい。

一部抜粋全文は次ページ

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えますか？
恐れ入りますが、その理由についてもお答え下さい。

- ・ 積極的に活かしていきたい
- ・ 機会があれば活かしていきたい
- ・ あまり思わない
- ・ 全く思わない

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？(1/2)

積極的に活かしていきたい

- 小さな仕事に対してでも、振り返りをして、よかった所や悪かった所を抽出して、改善していきたい。
- 今やらなければいけない事とその優先付けの決定、振り返りと知識の共有の大事さは他の班を通して学べたように思うので、積極的に

活かしていきたい。

- 色々と開発をするにあたって、仕事の割り振りなど、どのようにみんなが対応しているのかがよく見えて、とても勉強になった。自分の業務で悩んでいる点にも生かせそうと思った。
- 職場でのスクラムに新しいやり方として取り入れたい。硬い職場に、研修での柔軟なやり方を取り入れたい。
- 準備不足などまだまだ反省点があるので
- ふりかえりはやはり大切だと感じました。
- 振り返りやほかの人の発表はとてもおもしろかったから
- 他人と協力して一つ物事を成し遂げること、それに至るまでのプロセスで学ぶことが多かったため。
- 自分の引出しとしてっておきたい
- 組み込み関係の研究をしてるため活かそう
- ポスター発表自体初めて経験するので、どんな雰囲気なのかなというのは参考にしたい。
- 今後のポスター作成の際に参考にしたい。
- 社会人の方が多くて、プレゼンの技術が知れたから。
- 卒論等今後発表を行う機会があるので今回の体験を自身の力にして生かしていきたいと考えたため。
- 各チームが成功と失敗を分析し、良いチーム開発の秘訣に迫れたから。
- 注目してほしい観点がうまくまとまってないと感じられたりしたので、多様なものの見方を仕事にも取り入れていきたいと思ったため
- チーム開発での問題に対する解決策になるかもしれないから
- 将来絶対に必要だと思うから。学会などの発表でも必要になってくるから。
- 自分の良いところ、悪いところをきちんと振り返ることができて良かったので、これからも生かしていきたい。
- 振り返りをするすることで、発表する事項がまとまった。
- ポスターの書き方など頂いたアドバイスを活かしていきたいと思う。
- 今回学んだことを活かしたプレゼンを行っていきたい。

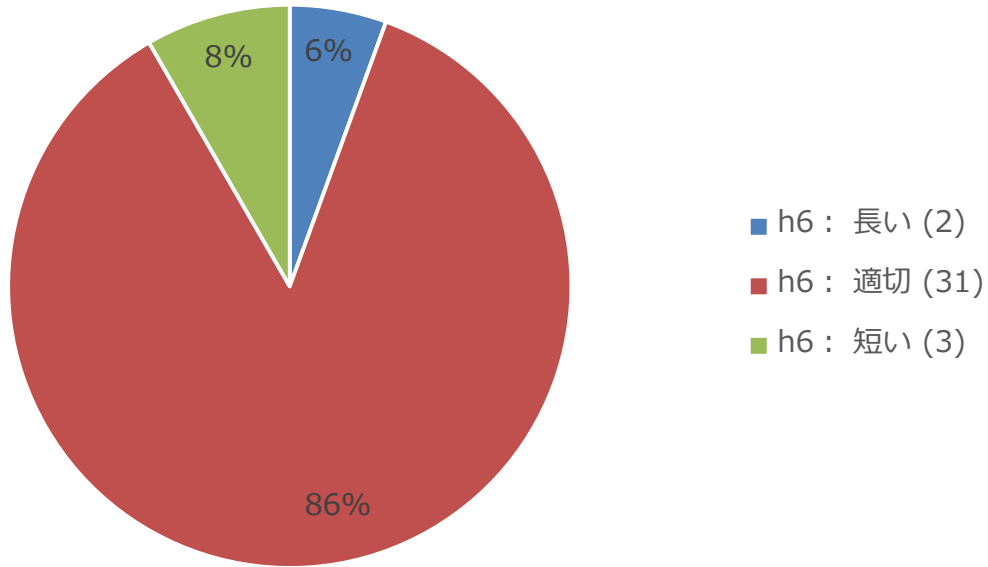
ふりかえりと成果発表について

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？(2/2)

機会があれば活かしていきたい

- 日本語が難しくて、チームメンバーの説明を理解することで精一杯だった。
- ポスターを作る機会があまりない。
- ポスターセッションはあまり実施しないが、今後機会があれば、今回学んだことを実践したい。
- 総括のノウハウは役立ちそうです。
- 今回学んだ知識を活かして普段の業務の振り返りに適用したい。
- 振り返り会でYWTなどあまり使用したことがなかったので、所属しているプロジェクトでも有用に使用できるか試してみたいです。
- 特になし
- ポスター資料は初めて作ったので勉強になりました
- KPTやカンバンについて良いと思った例があったので、自社でそれらを使うときに参考にしたい。
- 学会や研究会等で発表するときに役立つと思う。社内発表でもすぐにプレゼンのいろは等は使えそうだった。
- 振り返りのYWTをはじめて知り、いいなと思ったから
- 何事も振り返ることで次につながると思った。やりっぱなしでは何にもならない。
- あまり会社にて振り返りを発表する機会がないため
- 振り返りは何においても重要なことであると思うし、成果発表会も今後行う機会が多いと思うので、今回の経験を活かすいい機会になると思う。

ふりかえりと成果発表について



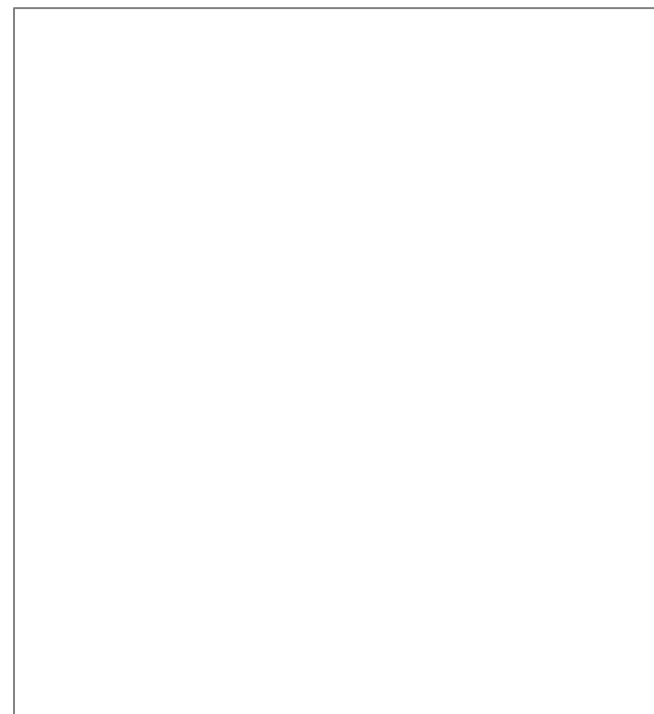
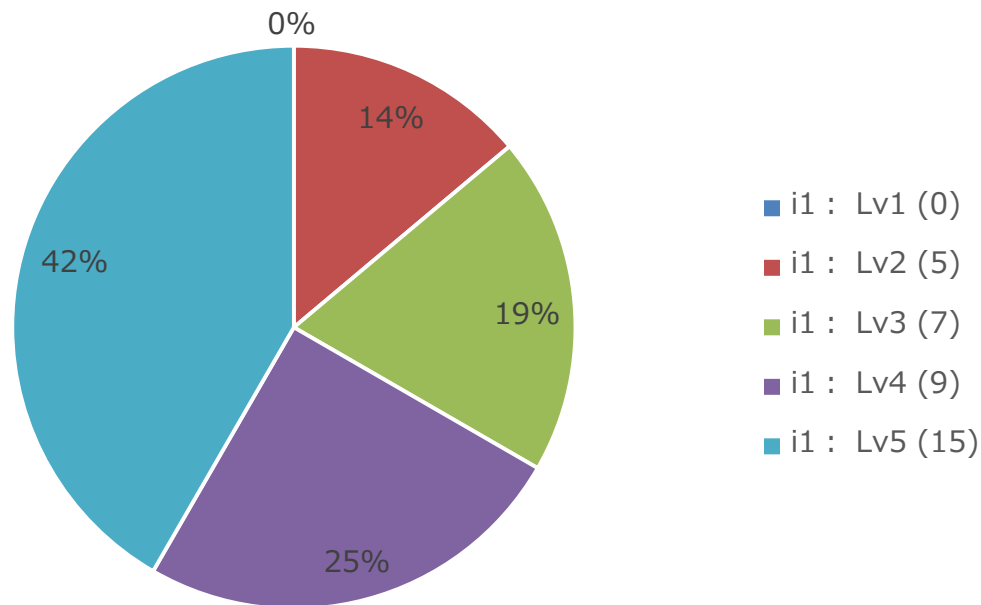
本セッションの講義時間は適切でしたか？

ご意見ご要望がありましたら、ご自由にお書き下さい。

- 長い
- 適切
- 短い

LED-Campの教育目標について

開発技術：UMLを用いたモデル駆動開発



Lv1: モデル（またはUML）という言葉聞いたことがない

Lv2: モデル（またはUML）がどのようなものか説明できる

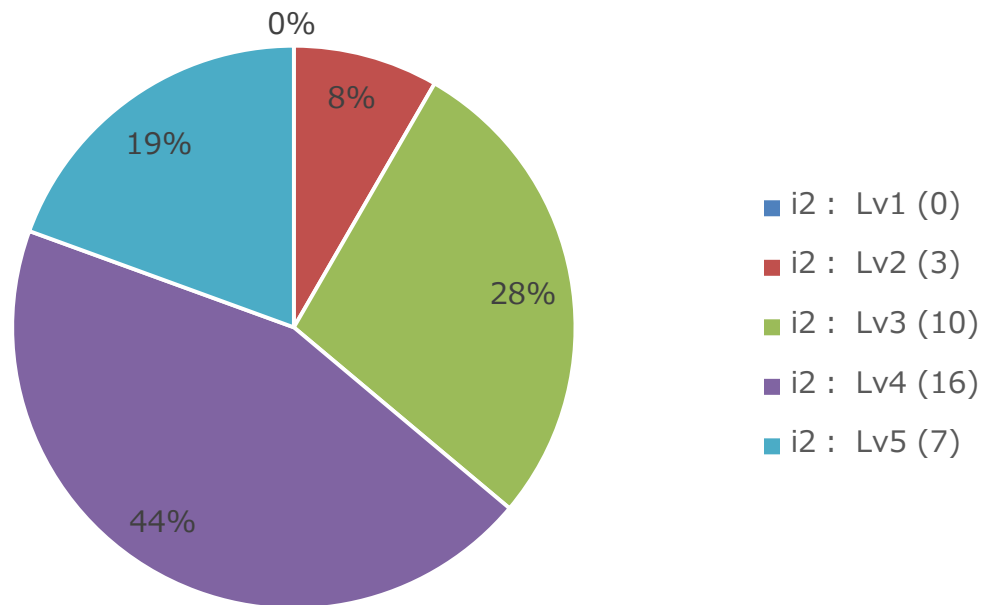
Lv3: ソフトウェアをUMLでモデル化する意義を説明できる

Lv4: 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発の流れを説明できる

Lv5 :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説明できる

LED-Campの教育目標について

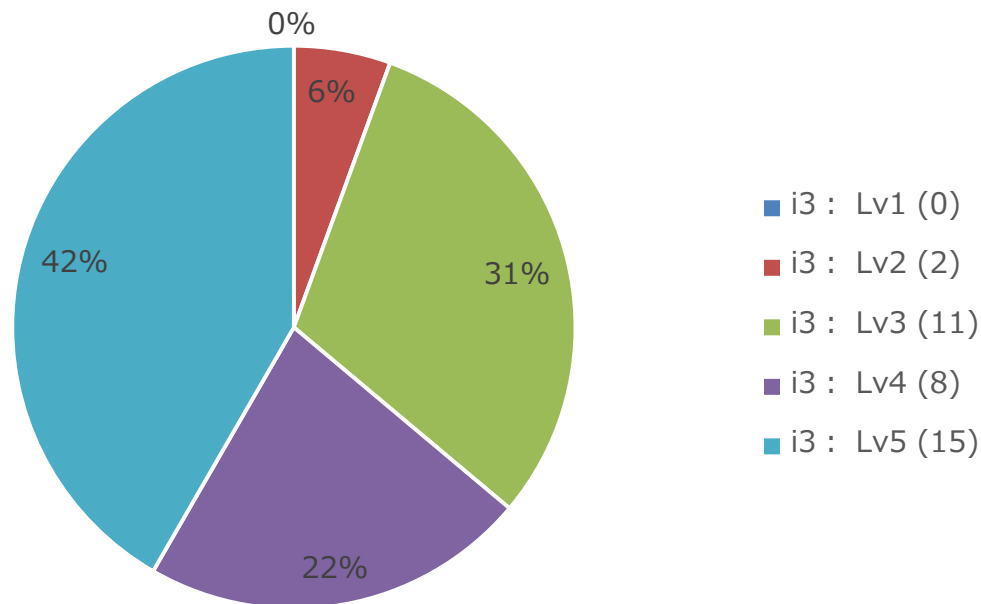
開発技術：アジャイル開発手法（スクラムフレームワーク）



- Lv1: Scrum（またはアジャイル開発）という言葉聞いたことがない
- Lv2: Scrum（またはアジャイル開発）という言葉聞いたことがある
- Lv3: 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
- Lv4: Scrumの解説書（手順書）の指南を参考にしてScrumを実践できる
- Lv5: 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

LED-Campの教育目標について

チーム作り：目的の制定と方向性の合意



Lv1: チーム（またはチームビルディング）とは何か説明できない

Lv2: チーム（またはチームビルディング）とは何か説明できる

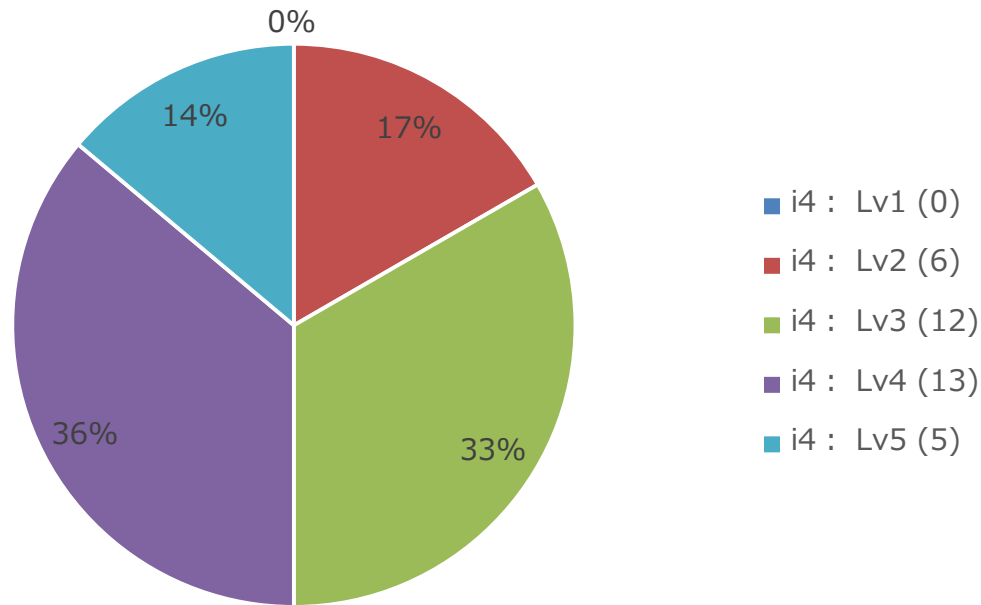
Lv3: チーム全員の話し合いによって、チームの目指すところ（またはミッション）を定めることの意義を説明できる

Lv4: チームの目指すところ（またはミッション）を定めることの意義とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

Lv5: 自分自身の経験を例示しながら、チームの目的を定めることの意義とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

LED-Campの教育目標について

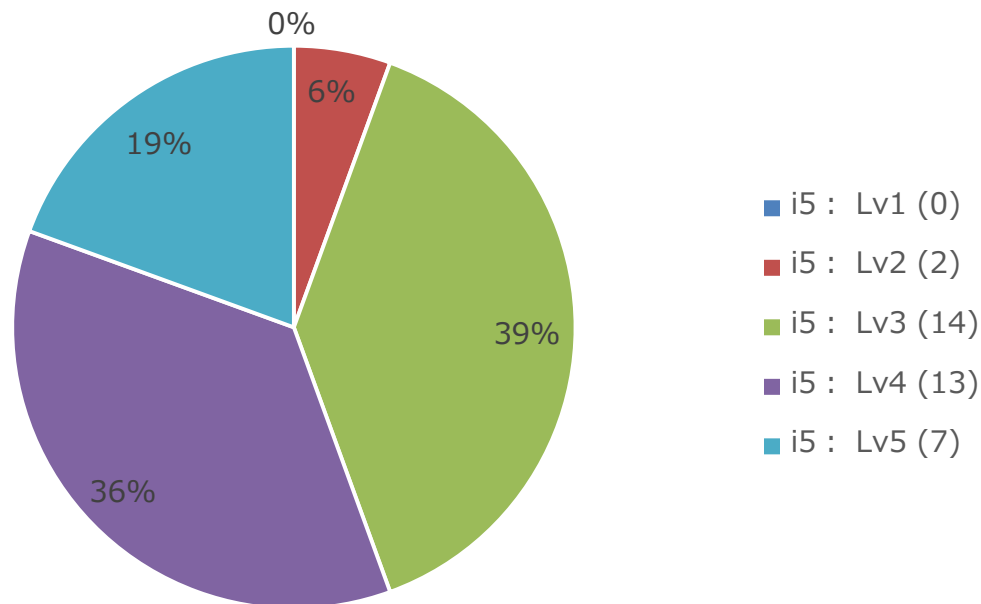
チーム作り：タスクの適切な抽出と分担



- Lv1: タスクの抽出やタスクの分担がどのようなものかイメージできない
- Lv2: タスクの適切な抽出の仕方とタスクの粒度について説明できる
- Lv3: タスクの完了を定義し、どのように進捗を管理すればよいか説明できる
- Lv4: タスクの作業量と時間の見積もりの仕方を説明できる
- Lv5: タスクに対して適任者を適切に割り当てることができ、その根拠を説明できる

LED-Campの教育目標について

チーム作り：ふりかえりによるチームの改善



Lv1: ふりかえりの効果（どのような経緯を経て何が得られるか）を説明できない

Lv2: ふりかえりの効果（どのような経緯を経て何が得られるか）を説明できる

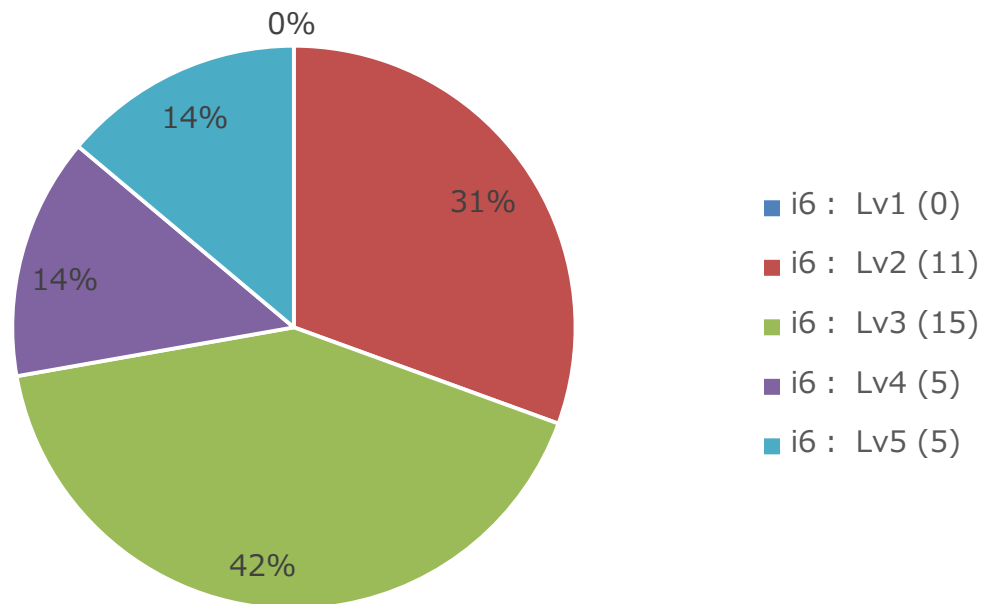
Lv3: ふりかえりで使用するツール（KPT、またはYWT）の使い方や留意点について説明できる

Lv4: ふりかえりで使用するツールの効果（KPT、またはYWT）とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

Lv5: 自分自身の経験を例示しながら、ふりかえりで使用するツールの効果とチームが最高の成果を上げているときの状態との関連を説明できる

LED-Campの教育目標について

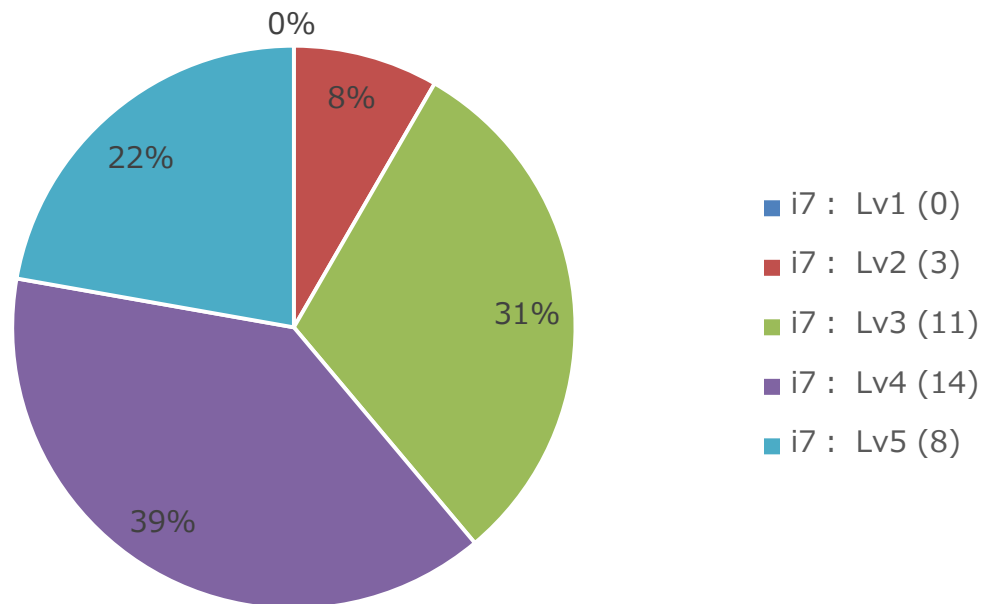
コミュニケーション能力：自分の能力と状況・感情を的確に開示する力



- Lv1: 自分の能力について、客観的な指標やイメージしやすい具体例を用いて説明できない
- Lv2: 自分の能力について、客観的な指標やイメージしやすい具体例を用いて説明できる
- Lv3: 喜怒哀楽などの感情を表現することにより周囲に与える影響について説明できる
- Lv4: どの程度の感情の表現でどの程度の影響を周囲に与えることができるのか説明できる
- Lv5: 自分自身の経験に基づき、どの程度の感情の表現でどの程度の影響を周囲に与えることができるのか具体的に説明できる

LED-Campの教育目標について

コミュニケーション能力：議論の中で自分の意見を論理的に話す力



Lv1: MECEという言葉を知らない

Lv2: MECEとは、何の略語かを説明できる

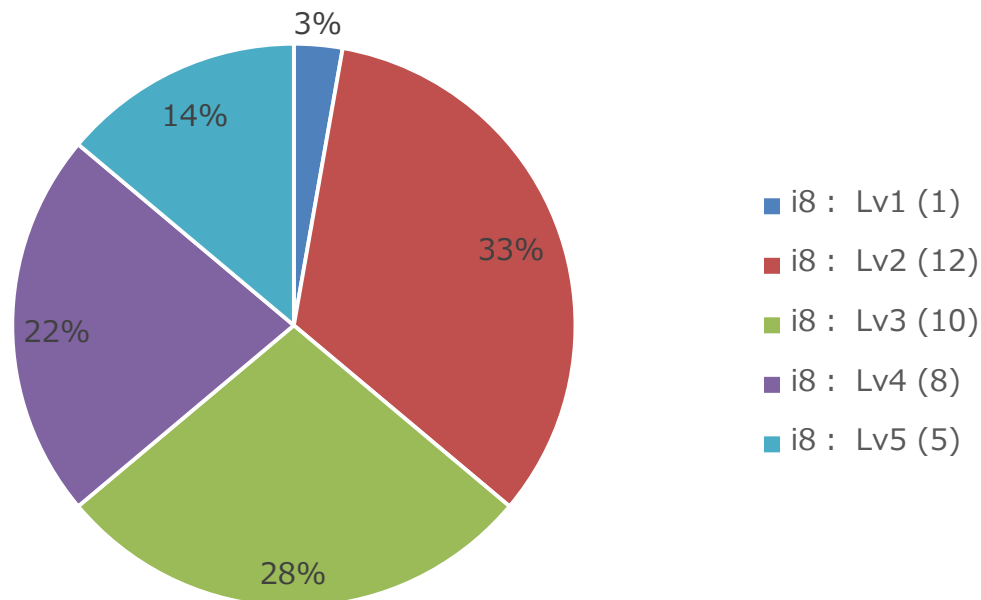
Lv3: MECEの意味について説明できる

Lv4: MECEの意味を具体的な事例（例えば季節など）を用いて説明できる

Lv5: MECEでない事例に対してその修正案を提示して、MECEであるなしの違いを説明できる

LED-Campの教育目標について

コミュニケーション能力：過程や成果物を魅力的に伝える力



Lv1: 自らの個性（または強みや弱み）について説明できない

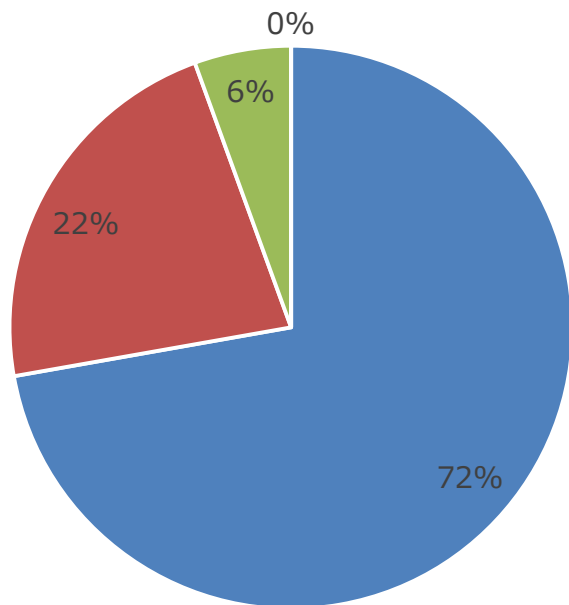
Lv2: 自らの個性（または強みや弱み）について説明できる

Lv3: 自らの表現力を理解した上で、自らの強みを生かしたプレゼンテーションとはどのようなものか説明できる

Lv4: 相手の要望や個性に合わせて、どのように説明の方法（順序、ポイント、時間配分、ツール）を変えればよいか説明できる

Lv5: 相手の要望や個性に合わせて、どのように説明の方法を変えればよいかを、自分自身の体験に基づいて説明できる

LED-Camp全体について



- j1 : 満足 (26)
- j1 : やや満足 (8)
- j1 : やや不満足 (2)
- j1 : 不満足 (0)

各項目を選んだ理由, コメント

満足

・チーム開発を思ったように行うことができ、実際に身につけることができたので、はじめに目標としていたことがかなり達成できたため。

やや満足

・限られた時間の中でいかに効率よく完成させるかのノウハウが学べました。今回は実践できたとは言いがたいですがイメージはつかめましたので。実践してゆきたいです。

やや不満足

・運営の方々の頑張りなどには平伏します。みなさん優しく、気さくな方が多くて楽しく過ごせました。スケジュール(時間)の変更などが多く、調整や当初立てていたスケジュールがこなせなかったりが多く発生してしまいました。

一部抜粋全文は次ページ

LED-Camp全体を通して、実習や内容に対する感想を理由も合わせてお聞かせ下さい。

- ・ 満足
- ・ やや満足
- ・ やや不満足
- ・ 不満足

LED-Camp全体について

LED-Camp全体を通して、実習や内容に対する感想を理由も合わせてお聞かせ下さい。(1/2)

満足

- 目標の技術力の向上は、できたと思う。年の近い同業者の方と話せて、やる気がでた。
- 知らない人と交流して、話して開発できたので楽しかったと思います。
- カリキュラムが多く、たくさんのことを学ぶことができたから。普段は個人プレーをしているので、チーム開発するのが楽しかった。
- チームで開発するという今まで経験したことのないことを、多くの時間を使って考えることができたから。
- LEDCampに参加した目的であった、アジャイル開発について学ぶということが、チーム間で共有でき、実践することができたため、非常に有意義に過ごせた。一点残念だったことは、競技会で良い成果を残せなかったことで、もう少し実機確認の時間がとれるよう作業を進めればよかったと思う。
- 業務ではできない良い経験ができた。フランクな関係だからこそ達成できた、良い状態のチームを体験できた。今後もこの学びと出会いを活かして行きたい。
- 楽しかったですし色々なひとと交流できたため。
- 楽しかったから
- 学びたかった要求分析、分析設計などの一通りの開発を行うことができたため。
- 当初の目的+想定外の発見があった
- 楽しく学べたから
- この短期間でいろいろなことを吸収するためには実習を通してそれを実践していくことが必要。LEDキャンプでは実習の中に座学で学んだ全ての要素が盛り込まれていたので密度の濃い4日間であったなと思う。
- チーム開発を思ったように行うことができ、実際に身につけることができたので、はじめに目標としていたことがかなり達成できたため。
- 自分のことを話すのはとても苦手だが、いろいろな人と交流するにあたって、徐々に自分のことも話せるようになっていたから。
- 殆ど面識がなかった方々と、チーム作りから、開発、競技、発表と一通り経験することができたため。
- 楽しかったり、不満だったり、戸惑ったりと徐々に感情が大きく動いたので新鮮だった。
- LedSliderによる成功体験と、様々な人との交流で新しい知識や自分のスキルアップのためのモチベーションの向上を得ることができた。
- チーム開発とMDD開発が行えて、チーム内では個人目標だったモデリングも担当できたから。
- 時間がいつもカツカツで少し大変だった。
- 実機が1台しかなかったこと以外はすべて満足している。

LED-Camp全体について

LED-Camp全体を通して、実習や内容に対する感想を理由も合わせてお聞かせ下さい。(2/2)

満足(続き)

- 実行委員がしかけた学習・体験のパフォーマンスをあげるための工夫が随所に感じられた。それぞれの工夫自体は考えてみれば単純に思えるが、それを実際に“やる”ことが何より重要だと気づいた。その工夫を凝らす側の視点に立って行動すると決めた。大満足です。
- いろんな人と交流出来たし、フォローもしっかりしていたので良かったです
- とても密な時間で活動ができ、また多くの方と知り合うきっかけになった。
- 時間の経過が早く感じるほど熱中できたため
- 達成感や、当初の参加目的を達成できたのでとても満足しています。
- UMLなどについて勉強することが目的で参加しましたが、座学的なことから実践まで行えたので満足です。

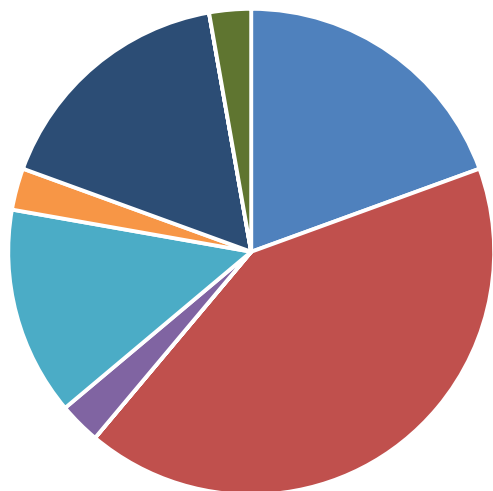
やや満足

- 内容としては大変満足のいくものだったが、「次だったらこうしたい」という思いがあるため「やや満足」とした。
- 限られた時間の中でいかに効率よく完成させるかのノウハウが学べました。今回は実践できたとは言いがたいですがイメージはつかめましたので。実践してゆきたいです。
- 自分の能力は参加する前の自己評価が、参加する事で違うということを発見できたので
- 学んだこと、やり遂げたことに満足感があるため。しかし、スケジュールが過密で十分にやりきれない部分があった。
- 運営がもう少しスムーズだと良かったなと思います
- チームとしての動きを崩したくないが、だれか引っ張らないといけなくなってしまったため、自分が出張りすぎている感があったり相談できなかった
- 実習の時間をもう少し長めにとってほしかった
- チームで行う開発の楽しさや意義が理解でき、これからの実務で役立つ知識が増えたから。

やや不満足

- 運営の方々の頑張りなどには平伏します。みなさん優しく、気さくな方が多くて楽しく過ごせました。スケジュール（時間）の変更などが多く、調整や当初立てていたスケジュールがこなせなかったりが多く発生してしまいました。
- 実行委員の事前準備が足りないのでは。

LED-Camp全体について



- j2 : チームビルディングの理論と実践 (7)
- j2 : みんなでScrum!!!! (15)
- j2 : ロジカルシンキング入門 (0)
- j2 : 組込み開発概論 (1)
- j2 : モデル駆動開発 (5)
- j2 : LT大会 (1)
- j2 : ふりかえりと成果報告 (6)
- j2 : いずれでもない (0)
- j2 : その他 (1)

その他(いろいろな人との会話)
全部役に立つものだったけど、一番役に立つのはこのcampを通じて人から聞いた経験なりなんなりをいろいろな人から聞くことが一番その後の役に立ったかなと思った。

一部抜粋全文は次ページ

LED-Campのカリキュラム（チーム開発実習※を除く）の中で、最も役に立ったものは何ですか？理由と合わせてお答え下さい。

また、チーム開発実習も同じ程度 役立ったようでしたら、チェックボックスにチェックして下さい。

チーム開発実習も同じくらい役に立った : 32/36 89%

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、最も役に立ったものは何ですか？理由と合わせてお答え下さい。(1/2)

チームビルディングの理論と実践

- 今まで受講した技術者向けの研修は、技術的なスキルの内容がほとんどだった。今回は技術者という人についての研修だったため、とても新鮮だった。この業界は、なぜか技術的なスキルを優先するあまりに「人」を大切にしないなど日々感じていたため、同じような思いを持った仲間が多数いることを知り、励みにもなった。
- チームビルディングの講義、実践を受けることでその後のチーム開発演習で重要性を感じる事ができた。
- 意見の引き出し方に関して新しい発見・気づきがあった
- 1番使えると思った
- 全く面識のない方々の中からでも一つの目標に向かって円滑に行動できるチームを作成できるという貴重な体験ができたため。
- 全く知らない人と短期で開発する経験がなく、それぞれの人となりを理解するきっかけを学べたことが有用だと思ったため
- チームビルディングの時間

みんなでScrum!!!!

- スクラムは仕事において、必要不可欠だと思いました。その流れややり方がわかり、すぐにでも活用していけたらなと思いました。
- 今回のチーム開発を実施する上で最も役立った内容だったため。
- 今回のCampの根幹を担う箇所だからです。
- 普段の業務に必要だと感じたため。
- ソフト開発を行う上で大変有用な手法を学ぶことができたため。
- 自分はチーム開発の雰囲気を知るためにLEDキャンプに参加したので。
- チーム開発の方法論を簡潔に学習することができた
- スクラム開発に興味があるため
- 社内でも今後避けては通れないものなので、直に体験できてよかった。
- アジャイル開発を実際体験できたから。
- チーム開発手法を学ぶために来た。
- Scrumは一度やってみないと分からないと感じた。そのため、演習を行うことができてよかった。
- スクラムの概要と実践を一度に行うことができ、その効果を実感することができたから。
- 物事の考え方や経過について学べたから
- チーム開発というものを詳しく知ることができ、さらに経験もできた点。

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、最も役に立ったものは何ですか？理由と合わせてお答え下さい。(1/2)

組込み開発概論

- 事例を元に学ぶことができたから。

モデル駆動開発

- モデル駆動開発をしたことがなく、新たな挑戦だったため
- 実際に仕事してみないとわからないであろうことが多く学べた
- MBD開発は今まで経験したことがなかったため、それを学ぶことができたことと、実習を通して十分な理解ができたため。
- MDD開発を経験できたから
- モデリングに興味があったため

LT大会

- ちゃんと資料を事前に用意しました。その資料を使ってLTがうまくできました。

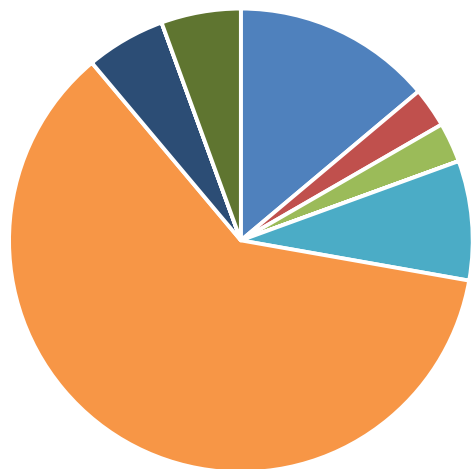
ふりかえりと成果報告

- 自分たちのチームだけでは見えない発見や方法を見つけることができたから。
- 各チームが研修全体を通して学んだことを整理でき、互いに得るものがあったこと。
- 実際に開発するだけでなく、ポスター制作のために行ってきたことをまとめて成果発表することがいい経験になったため。
- みんなの経験を元に学べるが多かったから。
- 自分たちがScrumを上手く回すことができなかったので、上手くいった事例を知ることができてためになった。
- すべての行動の結果がふりかえりで一気に出てきたように感じる。

その他：いろいろな人との会話

- 全部役に立つものだったけど、一番役に立つのはこのcampを通じて人から聞いた経験なりなんなりをいろいろな人から聞くことが一番その後の役に立ったかなと思った。

LED-Camp全体について



- j3 : チームビルディングの理論と実践 (5)
- j3 : みんなでScrum!!!! (1)
- j3 : ロジカルシンキング入門 (1)
- j3 : 組込み開発概論 (0)
- j3 : モデル駆動開発 (3)
- j3 : LT大会 (22)
- j3 : ふりかえりと成果報告 (2)
- j3 : いずれでもない (0)
- j3 : その他 (2)

その他(懇親会)

- ・最も楽しかった

その他(懇親会)

- ・モノづくりにあたって、実際に作ったものが作ったとおりに動く楽しみを再認識できた。

自由記入欄

- ・LTE大会は食事中に実施してもいいと思った。

一部抜粋全文は次ページ

LED-Campのカリキュラム（チーム開発実習※を除く）の中で、最も楽しかったものは何ですか？理由と合わせてお答え下さい。

また、チーム開発実習も同じ程度 楽しく感じられた場合は、チェックボックスにチェックして下さい。

チーム開発実習も同じくらい楽しかった：28/36 78%

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、最も楽しかったものは何ですか？理由と合わせてお答え下さい。(1/3)

チームビルディングの理論と実践

- 初対面の人達が集まった中で、これだけ打ち解けられたのは、チームビルディングが楽しかったからだと思うため。
- 上記理由と同等
- 馴染めるか不安の中、すぐに楽しく他の参加者と打ち解けたり、議論することができたため
- 人間同士の打ち解け方のヒントを得た
- 初対面の人と多く話すことができ、面白かった。

みんなでScrum!!!!

- ほぼ何も知らない人同士の共同作業といった特殊な環境

ロジカルシンキング入門

- 実習でほかのチーム分けでは関わりのなかった人と交流ができたから

モデル駆動開発

- 一番集中できたから
- 状態遷移図などを考えるのが楽しかったため
- astahを使ったモデリングは大変ではあったが、見て分かりやすい図を使って自動コード生成ができるのが楽しかった。

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、最も楽しかったものは何ですか？理由と合わせてお答え下さい。(2/3)

LT大会

- 年の近い同業者の方の趣味や、使える言語がわかり、とてもよかった。
- 一番楽しかったと思います。
- 参加者全員の面白い話を聞くことができたから。
- 自己紹介を通じて同じ趣味の人と出会い話すことができたから。
- 様々な方が面白い発表をしていたからです。
- 話題づくりになるため。
- 個々の個性とがあり、自由な発表で楽しかったため。ただし、時間が長いことと、初日にやりきれぬ方が適切だと思った。
- 相手のことを知れたので仲良くなれた
- いろんな人の色んな話をお酒を混じえつつ聞けたのでとても楽しかった。
- みんなのことについて知れたから。
- 多様なお話を聞くことができたため。
- どの参加者も楽しい場にしようと頑張っていたから。
- 発表がウケたので
- 参加者同士の交流のきっかけを得ることができた。
- いろんな人の性格や気質をLTを通して垣間見る事ができたから。
- もっと堅い形式だと思っていたが、人となりがわかるような発表だった。そのため、短期間の中でいろんな人の個性的なキャラを垣間見れたから
- 参加者、とくに社会人の方の話を聞くことができた。
- モデル駆動開発と悩んだけど、珍回答とかその発想！というのがみんながリラックスしている中で見つけたのでこれにしました。モデル開発はいろんなバグが発生してバグ検出の研究をしている身としてはとても興味深かったです。
- 発表内容・質問ともに面白いものが多かった。また、自分の発表を多くの人に聴いてもらうことができ、楽しかった。
- それぞれのアピールポイントについて知れたから
- 皆さん面白いトークでとても楽しかったです。
- いろいろな話を聞けたので楽しかったです。

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、最も楽しかったものは何ですか？理由と合わせてお答え下さい。(3/3)

ふりかえりと成果報告

- チームの個性的な体験をじっくり聞くことができ、大変興味深かったから。
- 開発に続き、チームで少しでも良いものを作ろうと努力することができたため

その他(懇親会)

- 最も楽しかった

その他(競技会)

- モノづくりにあたって、実際に作ったものが作ったとおりに動く楽しみを再認識できた。

自由記入欄

- LTE大会は食事中に実施してもいいと思った。

LED-Camp全体について

全く違う

・普通の授業では、課題が与えられて、優先度などをつけることなく一人でいきなり実践し、とりあえず解決し、振り返りや知識の共有などはしたことがなかった。

・福井高専の授業にも取り入れてほしい

・普段の開発では感情を軽視していたが、今回の実習を通して、なにより根本にあるのはそれぞれメンバーの感情と思った。

少し違う・少し近い

・私の場合、個人単位の研究なのでチーム開発とは異なる部分があるだろうと思う。

・普通の授業では丁寧に教えるということがまじらない。

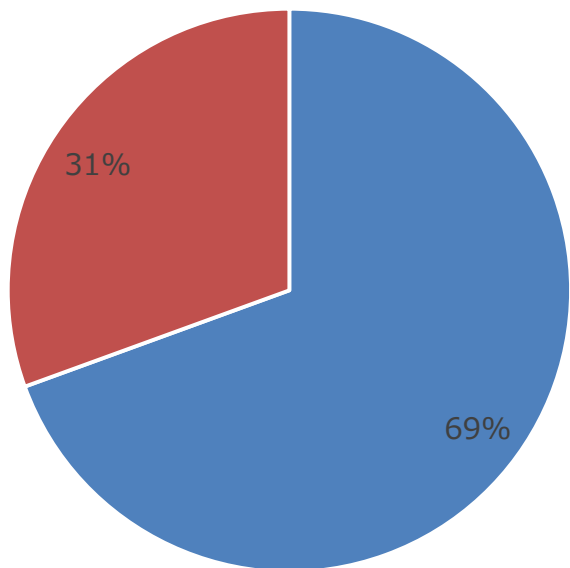
LED-Campで取り組んだ内容は、普段の授業や研究・開発と違いはありましたか？

全く違う

少し違う・少し近い

違いはない

LED-Camp全体について



- j5 : はい (25)
- j5 : いいえ (11)

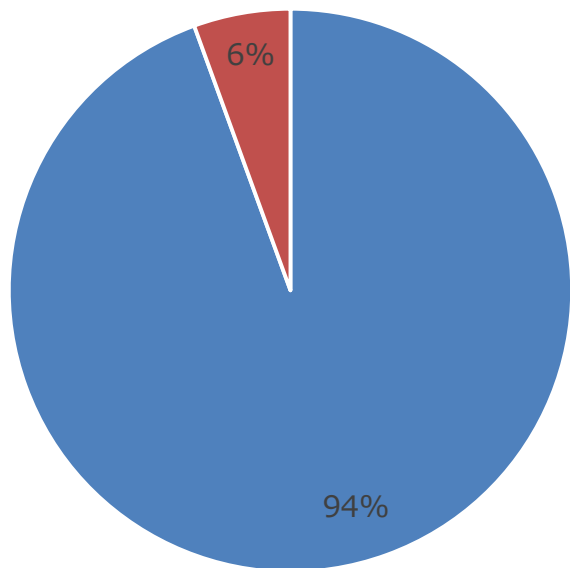
はい

- ・組込みもスクラム的に開発することが大切だと学んだため
- ・みんなで作るのは楽しいと思いました。
- ・自分でラズパイ買ってなんかやろうかなと思いました。
- ・アジャイルは適用するシーンに制限があると思っていたが、シーンごとに使い方を考えることができるかもしれない。
- ・今までは研究の関係上高位合成しか知らなかったけど、他にもこんなにあるんだと思いました。
- ・ソフトだけで完結する開発とは違う部分が多少なりともあることを学べた。

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
- ・ いいえ

LED-Camp全体について



- j6 : はい (34)
- j6 : いいえ (2)

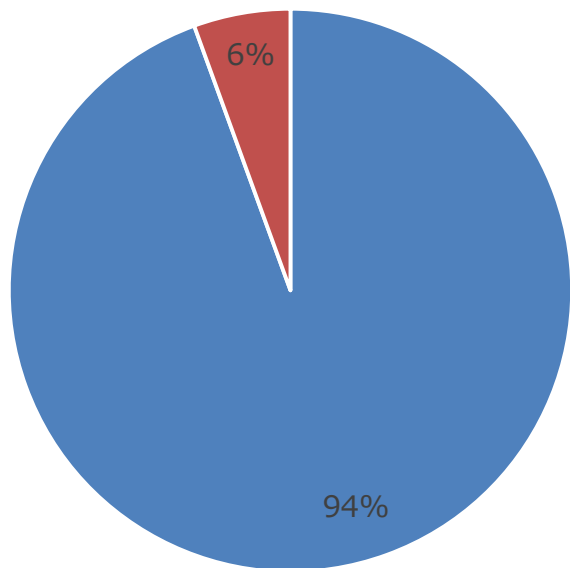
はい

- ・良いチームを実感できた。
- ・MDD開発についての知見が増えた。
- ・自分には雑談力がない.もっと色んなところに出掛けてネタ探しをしたいと思う。
- ・世代の近い若手の社会人の方と話したが、仕事をしていてもいろいろな他分野に興味を持ち、話をしてくれることが新鮮だった。
- ・受け身の姿勢はもったいない
- ・Scrumでわざわざバックログを作成するのが煩わしいと感じていたが、大規模プロジェクトになると欠かせないものであると感じた。
- ・感情が大事
- ・個々のモチベーションが高いとやっていて楽しかった。
- ・他の技術の話から、組み込み業界の技術トレンドなどを知ることができた。

LED-Campに参加して、何か新しい発見はありましたか？

- ・ はい
- ・ いいえ

LED-Camp全体について



- j7 : はい (34)
- j7 : いいえ (2)

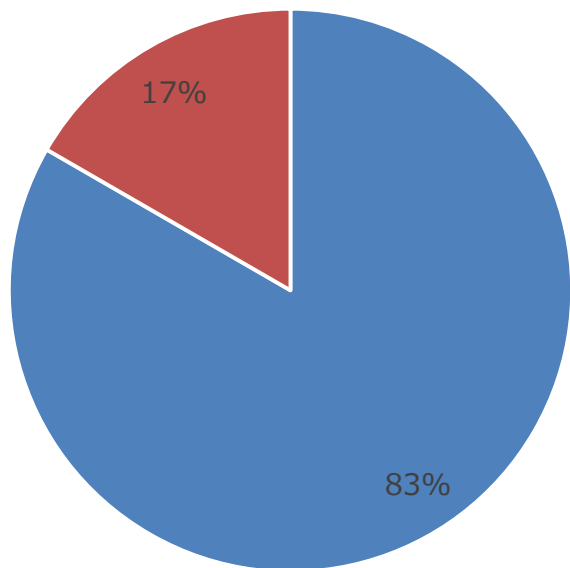
はい

- ・モデルの書き方。
- ・モデル駆動開発の知識とやり方
- ・普段使わないモデルについてちょっとわかりました。
- ・MDD開発についての知見が増えた。
- ・チーム開発を円滑に進めるための方法および、うまくいっている状態がどのようなものかということを感じることができた。
- ・開発のしかた
- ・チーム開発技術
- ・チームビルディング
- ・チームビルディングでやったような、初対面の人とのやり方。
- ・スクラムの流れ、効果

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
- ・ いいえ

LED-Camp全体について



- j8 : はい (30)
- j8 : いいえ (6)

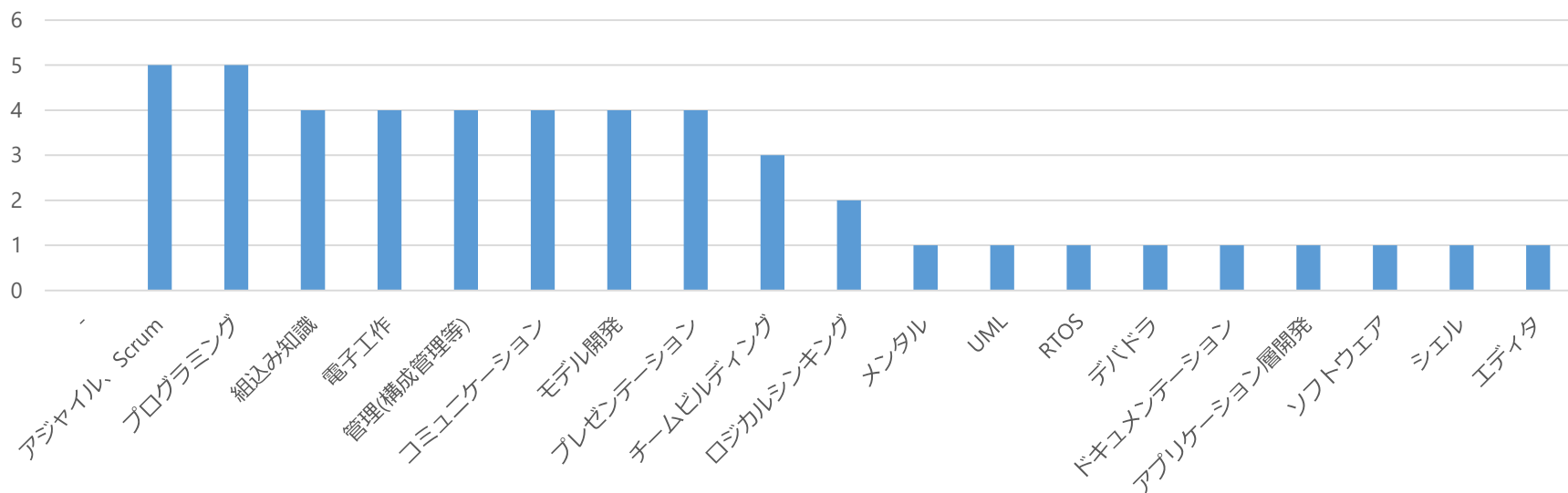
はい

- ・ Scrum開発を実践したことにより、タスクの管理やスケジュール管理能力のコツが理解できた
- ・ モデル理解力。
- ・ モデル開発スキル
- ・ Scrumの考え方
- ・ チーム開発に必要な円滑なコミュニケーション
- ・ 人前で話すこと
- ・ チーム開発技術
- ・ プレゼン能力
- ・ 開発はしたことがなかったので、多くを学ぶ機会となった。また、演習だけではなく実践することで、分かりやすかった
- ・ 開発手法の理解

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
- ・ いいえ

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お書き下さい。

※次ページのアンケート結果をもとに分類分けしグラフ化

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お書き下さい。
(1/2)

- 技術的なスキルはもちろんだが、「技術」を扱う人とかかわっていく方法や、開発を進めていく際の考え方などをもっと学びたいと思った。
- コミュニケーション能力です。
- 表現力。（言葉で伝える力。）ロジカルシンキング。モデルを作成する力。
- チームをまとめる技
- ヒューマンスキル系
- モデル開発についてもっと詳しく学びたい
- Scramの一般的な学び方を理解できたのが最終日だったので、今後scramについて今以上に学んでみたいと思った。
- 普段の業務ではドライバ開発が主であるため、アプリ側の開発技術、制御技術を身に付けたいと思う。
- 発表資料の作成方法、魅力的なプレゼンテーション方法
- ソフトウェアの概論など
- ハンダゴテ
- ラズベリーパイで遊んでみたい
- シェルの使い方やエディタの使い方.組み込み開発のこと.プログラミング.
- 専門的な技術を身につけたい

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お書き下さい。(2/2)

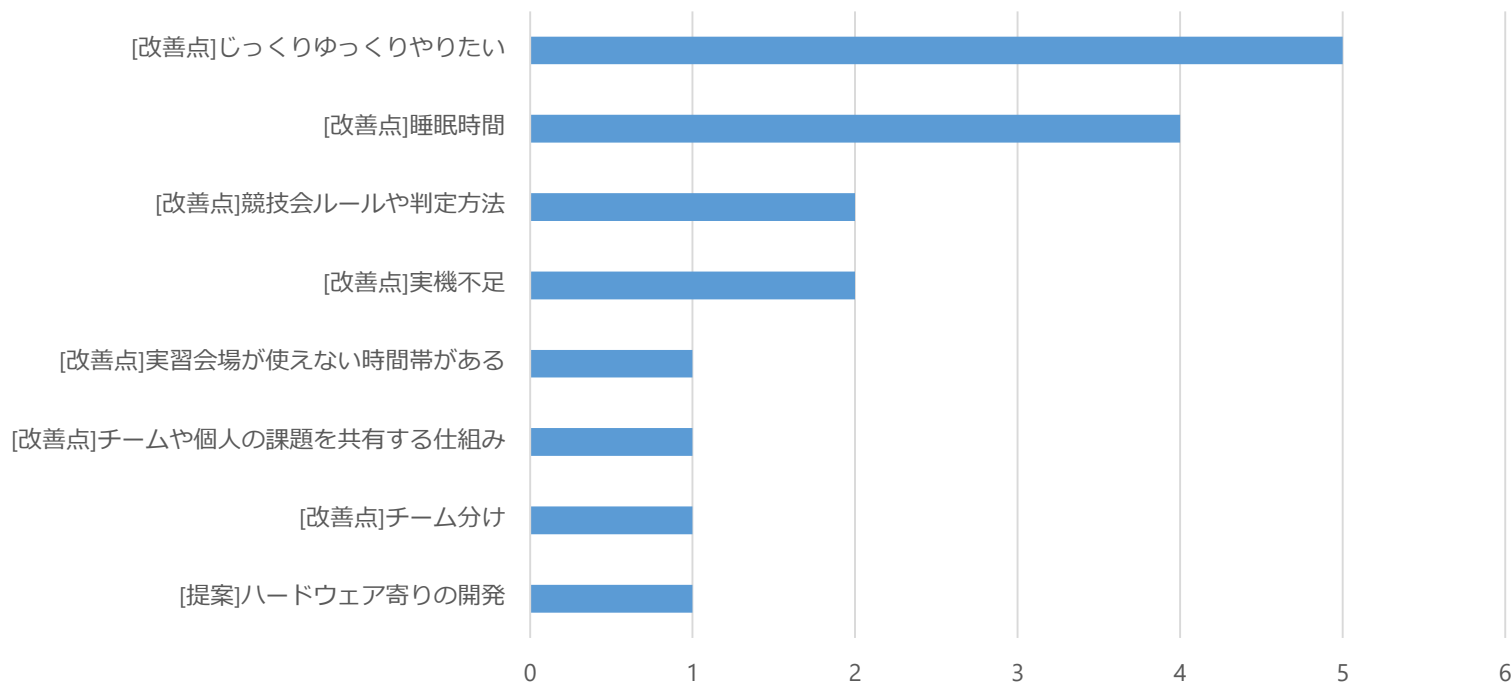
- プレゼンが上手い人が多かったので、自分もプレゼンを楽しく聞かせることができるようになりたい。
- 開発力
- コーディング技術
- アジャイル開発を推進すべく知識をつけていきたいです
- この実習で学んだScrumやカンバン、KPTを参考にして実務でその力を発揮できるようにしたい。
- 変わらずモデリング技術の向上。スクリプト言語も今後学びたい。
- プレゼンテーション能力。マネジメント能力。開発スキル（実装、通信まわり）
- そもそも組み込み開発に対する知識が少なかったのですが、今回少し体験して興味が増したので、組み込みの技術などをもっと詳しく知りたいと思った。
- 組み込みの回路側の実装
- プロジェクトマネジメント
- ものをまとめる。自分の頭で整理する
- matlab/simulinkを使ったモデリンを学びたい
- バグがでにくい設計方法
- アジャイル開発・TDDなど他の開発手法について学んでみたい。
- さらに奥深くチームビルディングやScrumを学びたい
- もっとプレゼン、スライド作成能力を身に付けて、自分が伝えたいことをすべて伝えられるようになりたいです。
- プログラミング

LED-Camp全体について

LED-Camp5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。

- 今回はモデルベース開発を実施し、大変面白かった。実施は難しいと思うが、基本となるマイコンのマニュアルの見方やレジスタの触り方についても実施できるとより面白いのではないかと思う。
(本当の意味でLEDを点灯させる方法をやるなど)
- 仕様をもう少し検討して頂きたいです。
- とても勉強になりました。説明もわかりやすかったです。

LED-Camp全体について



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。

※次ページのアンケート結果をもとに分類分けしグラフ化

LED-Camp全体について

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。(1/5)

- 22時までの予定で大変と思っていましたがあっという間に時間が過ぎました。他社の方がどういった事をしているのかわかったりととても有意義な時間でした。温泉は気持ちよかったですし、料理もおいしくて最高でした。参加してよかったです。
- 忙しいかったと思います。
- 今回はソフトウェア中心の開発だったので、次回はマイコンのペリフェラルを設定するなどハード寄りの開発を行いたい。
- 全体的にととても充実していて楽しかったが、実習でテストの待ち時間がとても長かったのが痛かった。先を見通してプランを組む大切さを身をもって実感した。
- LED-Campの開始から終了まで終始楽しむことができた。楽しむだけでなく、成果も残せたことも非常に満足している。
- 正直なところ、心残りがあるため、また参加できるなら参加して色々試したいなと思いました。ただ、同年代で同じように開発している人がこんなにもたくさんいて、みんなポジティブに仕事をしていることを知れたことは大変励みになった。いろいろな人との交流の場としても、LED-Campはいい企画なのではないかなと思った。
- 実際の開発環境はデバッグ環境がある程度は整っているはずですが、ICEか実機をもう何台か用意していただきたかったです。

LED-Camp全体について

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。(2/5)

- 意見：睡眠時間が短い。内容が多く、一つ一つの講義時間が短く、じっくり演習、理解ができなかった。
- 希望：中日を挟んで4泊5日くらいにして、一つ一つの講義をじっくりやっていただきたい。夜は22時くらいには自由時間にしていきたい。
- 感想：最高に楽しかったです！二回目以降も参加したいです。
- 四日間お疲れ様でした。また遅くまで準備などありがとうございました。参加する前と後では色々と意識に変化がありました。この経験を活かして業務を取り組んでいきます。
- スケジュールに余裕があるとありがたいです。けど楽しかったです、ありがとうございました。
- 十分な睡眠時間がほしい
- 今回、scram、UMLを用いたモデル駆動開発を主に学び実習に取り組んだが、チームに一人ずつscram、UMLに知見がある人が割り振られるようにチームを組んだほうが、より学び合えるのではないかと思います。
- 内容的に難しいことは理解できますが、スケジュールが非常に過密であると感じます。全体的にテンポが早いため十分に飲み込む前に次に進んでしまうことや、集中力が切れてしまうことが心配されます。
- 本当におつかれさまでした。
- 講義の内容自体は、聞いてみると過去に経験したものが多かったが、異なる会社の若手同士のつながりができる非常にいい機会だと思います。

LED-Camp全体について

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。(3/5)

- もう少し睡眠時間が欲しかった
- ありがとうございます。
- 実行委員の方,ありがとうございました,そしてお疲れ様でした.実行委員も大変ではあるけど,楽しそうだと思いました.
- 4日間ありがとうございました。有意義な時間になりました。ただ一つだけ不満があるとすれば、競技会をしっかりと設定して欲しかったです。今回の例ではずっと赤で停止することが期待値的に最も高い、黄色を実装した班の方が点数が低い、といったことになっていたのも、実際に楽しんで開発に当たる際にそういったことはない方がいいのかな、と思いました。
- 始まる前は不安ばかりだったが、それはみんなも同じで、やっていくうちに不安とかは無くなってとても楽しかった。
- 日程と内容を考えると致し方ない面もあるとは思いますが、時間が結構厳しいと感じました。
- 本当に貴重な機会だった。
- 夜はもっと早く寝たいです
- 同じ業界、同じ業界を志している人たちがこれほど集まり、研修合宿をするという、自分がまったくない経験と、交流による新たな発見があったのでよかった。
- 3日間楽しく過ごせました。チームの目標も終わってから楽しかったといえるよう頑張るだったので、4日目のポスターセッションも楽しんでLED-Campを楽しみたいです。

LED-Camp全体について

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。(4/5)

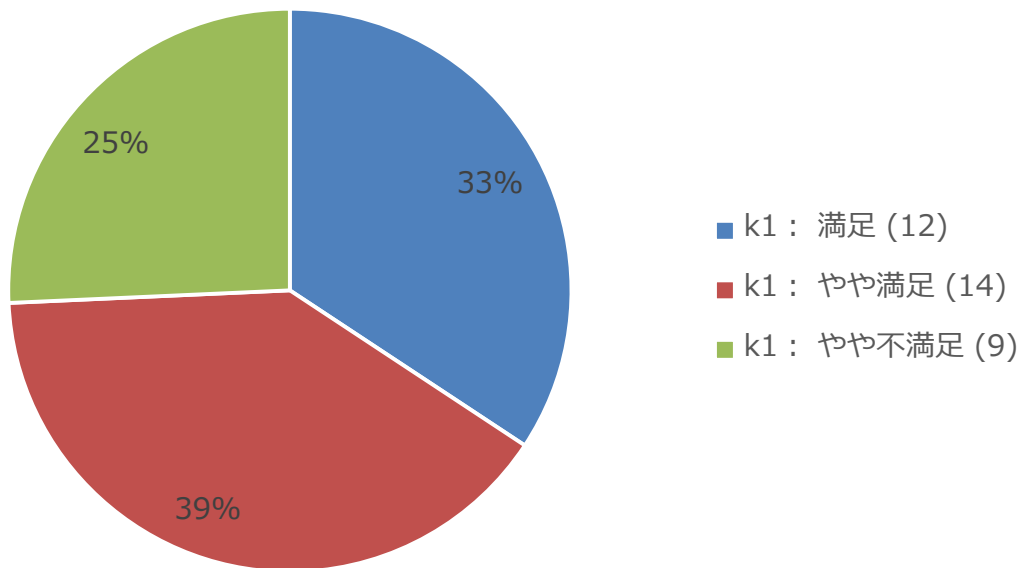
- (自身の性格上の問題だが、) ○○ならやってくれるだろうといわれ続け、だれにも頼れない空間ができてしまった。LED-Camp自体とても学ぶことが多かったが、各所にやってくれるだろう/やってもらえないだろうか、という雰囲気拭えず、もやもやを歓迎できなかったことが心残りに感じた。
- ※○○さんのサポート情報が共有できず、ご心配やご不便をおかけしました。社内に持ち帰って、本人にとっても、そして運営の皆さんにとっても動きやすい形に取りたいとおもいます。
- ※○○さんが、「飛驒牛が出てきてない」って言ってました。今後ご検討ください。
- 途中病院に行くとき、手厚く対応してくださりありがとうございました。申し訳なかったです。全体的に楽しく、考えることも多い4日間に為りました。このLED-campに参加して、将来組み込みの仕事するのもいいなと思いました。
- 演習部屋と夕食部屋が同じなのは困りますね
- いまはまだ参加者側の視点で物事を見ているが、場を作る側になることで見えなかった気付きを得られると思う。いつかチャレンジしてみたい。
- 実行委員がとても大変なのにあんなすごいシステムを作ったのはすごいなと思いました。自分の目標の何かをつかめたかなと思います。ありがとうございました。
- 実習の時間が短いと思うので、もう少し時間が欲しいです。
- 初対面かつ、様々な所属から参加してる人が多く、様々な交流が生まれた。また皆がやる気をもっており、やっていて面白かった。

LED-Camp全体について

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。(5/5)

- 実行委員会の方も頑張っているのが伝わり、自分も最大限学ぼうという気にさせて頂きました。
- 楽しかったです。
- この4日間とても有意義な時間を過ごせたことに感謝しています。実行委員会の方もお疲れさまでした。
- 今回の競技で1秒の判定など、人による所があったので機械的になっているのもっと良かったです。
- 実行委員がとても大変なのにあんなすごいシステムを作ったのはすごいなと思いました。自分の目標の何かをつかめたかなと思います。ありがとうございました。
- 実習の時間が短いと思うので、もう少し時間が欲しいです。
- 初対面かつ、様々な所属から参加してる人が多く、様々な交流が生まれた。また皆がやる気をもっており、やっていて面白かった。
- 実行委員会の方も頑張っているのが伝わり、自分も最大限学ぼうという気にさせて頂きました。
- 楽しかったです。
- この4日間とても有意義な時間を過ごせたことに感謝しています。実行委員会の方もお疲れさまでした。
- 今回の競技で1秒の判定など、人による所があったので機械的になっているのもっと良かったです。

外伝編



各項目を選んだ理由, コメント

満足

- ・特に不満もありませんでした。
- ・使いやすいUIだったから。

やや満足

- ・確認のために一番上まで強制スクロールされるのは正直微妙だと感じた。
- ・スマホでもできてらくちんでした。

やや不満足

- ・トラブルが重なったため。
- ・Googleのアンケート機能とかでも良いのではと思いました。(トラブルのリスクがあるのならば)

不満

- ・多い

一部抜粋全文は次ページ

アンケートシステムの使い勝手はいかがでしたか？

- ・ 満足
- ・ やや満足
- ・ やや不満足
- ・ 不満

外伝編

アンケートシステムの使い勝手はいかがでしたか？(1/2)

満足

- 特に不満もありませんでした。
- 使いやすいUIだったから。
- 不便を感じることは無かったため。
- 特に不満はありません
- 見やすかった
- シンプルでわかりやすい
- 特に不便はない。
- 特に回答しづらいということもなかったため
- 不満に感じる場所は特になかった
- 他のものと同じようなものだったので使い勝手は良かったです。
- 非常に使いやすく、見やすかったです。
- 何も不満がなかったので選択しました。

やや満足

- 確認のために一番上まで強制スクロールされるのは正直微妙だと感じた。
- 確認をさせる機能など機能性が優れています。
- スマホでもできてらくちんでした。
- アンケート自体は問題なかったと思います。1日目、2日目のアンケートシステムの不具合は事前に確認すべきではなかったのではないかと思います。
- 外部ネットワークで接続できたほうが嬉しいです。
- 良い意味で普通で困ることは無かったから
- システム自体の操作は不満がなかった。

外伝編

アンケートシステムの使い勝手はいかがでしたか？(2/2)

やや満足(続き)

- 記入しやすい
- 2日目以降はうまく動作していたのでよかった。
- 一時期つながりにくい時があったため。全体としては満足しています。
- システムに問題ありすぎい　なんでローカルにしかサーバないの
- アンケートに答えやすかったです。
- 使いやすいが、やりづらいとも思った。
- 入力し忘れた部分が後からでも表示されてわかりやすかった

やや不満足

- 日本語が苦手だから、日本語のアンケートを何回もやるのは疲れました。
- インターネットに接続する際、毎回接続先APを変える必要があり不便。入力必須項目がわかりづらい。
- 再入力が必要になったとき、入力する量が多かったためかなり時間をとってしまった。また、アンケートに対する気持ちがさめてしまい、おざなりに記入する人も出てくるのではないかなと思った。
- トラブルが重なったため。
- ローカルサーバーにつなぐのは少し面倒だった
- 不具合が多かったから。
- Googleのアンケート機能とかでも良いのではと思いました。（トラブルのリスクがあるのならば）
- うまく送信ができたかがわからず、もし可能なら事前登録したメールアドレス宛に同じ回答結果が転送されてくればいいと思った。（不具合などでデータが消えても、最終手段がとれたと思う）
- 何回か提出したはずのものが上手くいっていない

不満足

- 多い

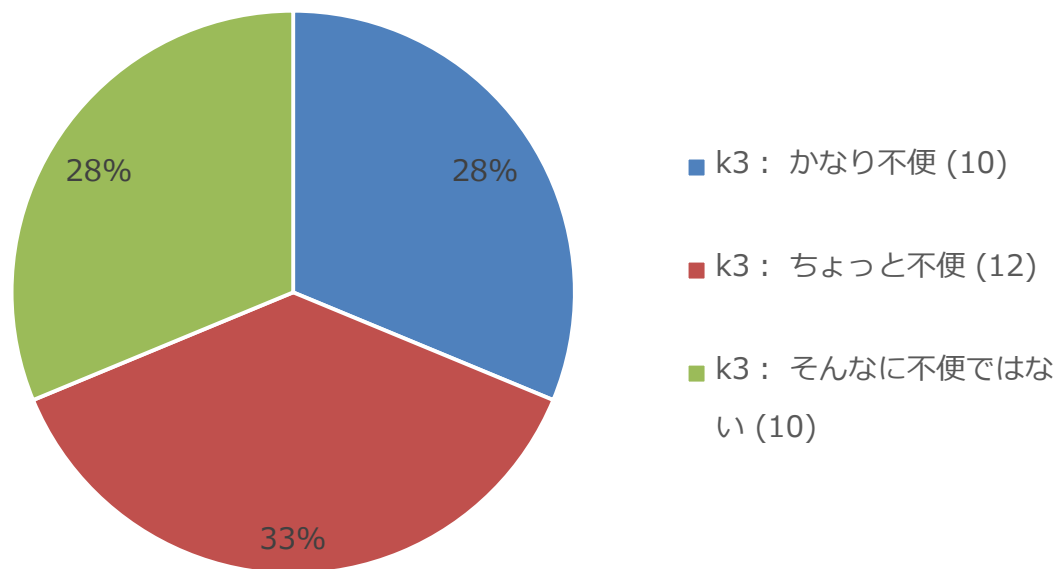
外伝編

アンケートシステムに改善点があるとすればそれは何でしょう？

ご自由にお書き下さい。

- ローカルネットワークでの運用をやめる。必須項目はもっと強調するなどの表示の工夫
- 多い
- いちいちネットワークを変更するのが面倒でした。
- 回答時間の見積もり
- 点数性にすると曖昧さを数値化できるかなと思いました。(すでにやっていたらごめんなさい)

外伝編



ローカルネットワーク (192.168.20.*) にはインターネット接続がありませんでしたが不便と感じましたか？

- かなり不便
- ちょっと不便
- そんなに不便ではない
- 全く不便はない