

# LED-Camp9 アンケート集計

---

# 事前アンケート1

---

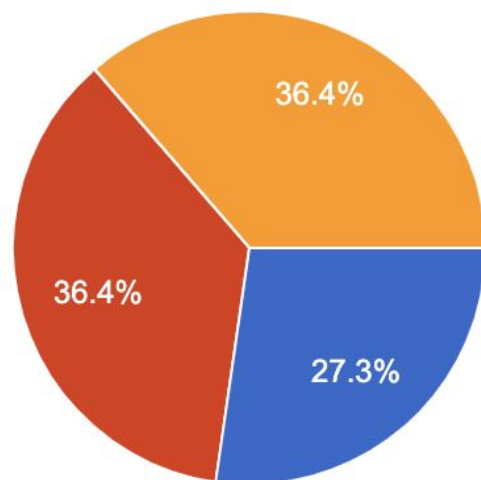
事前アンケート1では、事前課題を受ける前の参加者の事前知識をチェックした。事前課題受講後にも同じ設問に回答いただいた。

- ・オンラインコミュニケーションについて
- ・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

# オンラインコミュニケーションについて

オンラインコミュニケーションの利点を説明できる

11件の回答

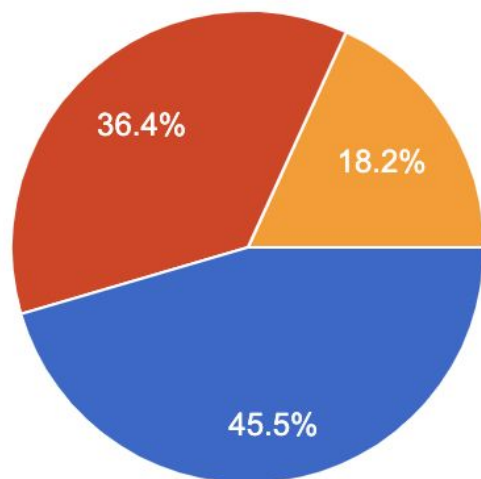


- 利点を知らない
- 利点を1つ以上説明できる
- 利点を2つ以上説明できる

# オンラインコミュニケーションについて

## 重要な姿勢や行動を説明できる

11件の回答

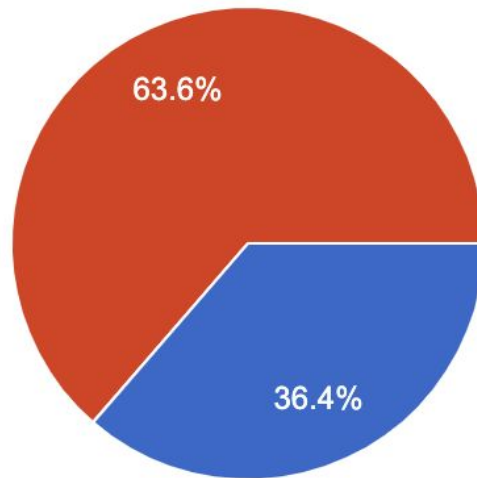


- 重要な姿勢や行動を知らない
- 重要な姿勢や行動を1つ以上説明できる
- 重要な姿勢や行動を2つ以上説明できる

# チームビルディングについて

「チームビルディング」の概要の説明ができる

11件の回答

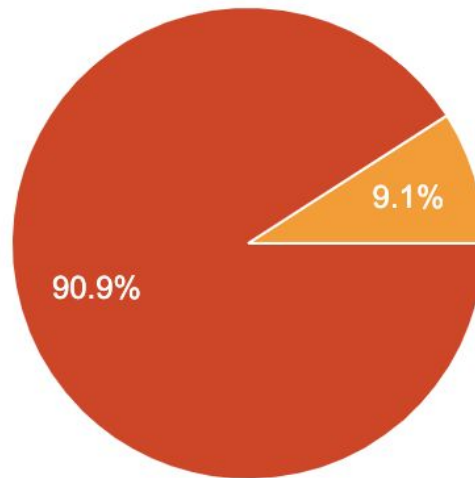


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# 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

11件の回答

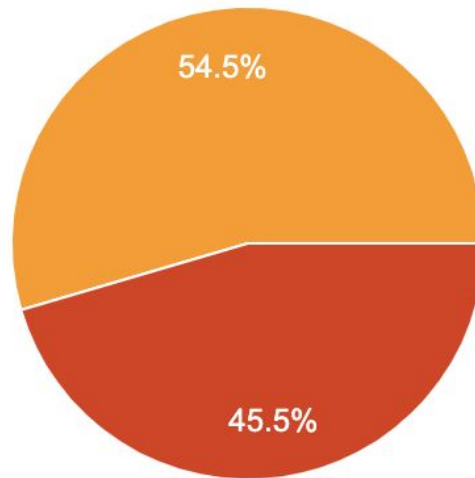


- ポジティブな言葉でルールを書く必要はないと考えている
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいいと考えているが、理由の説明はできない
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいい理由の説明ができる

# 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

11件の回答

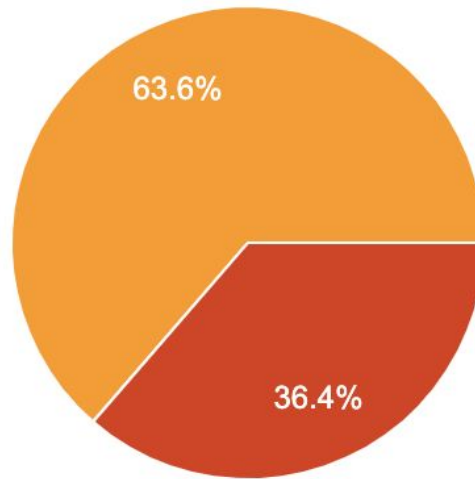


- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる

# 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

11件の回答



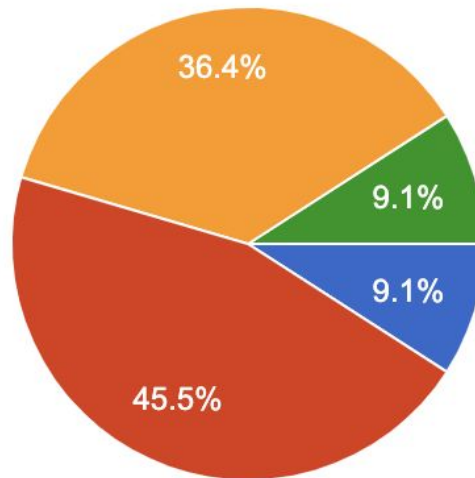
- そもそも必要ではないと考えている
- 必要だと考えているが、理由の説明はできない
- 必要だと考えており、理由の説明もできる



# 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

11件の回答

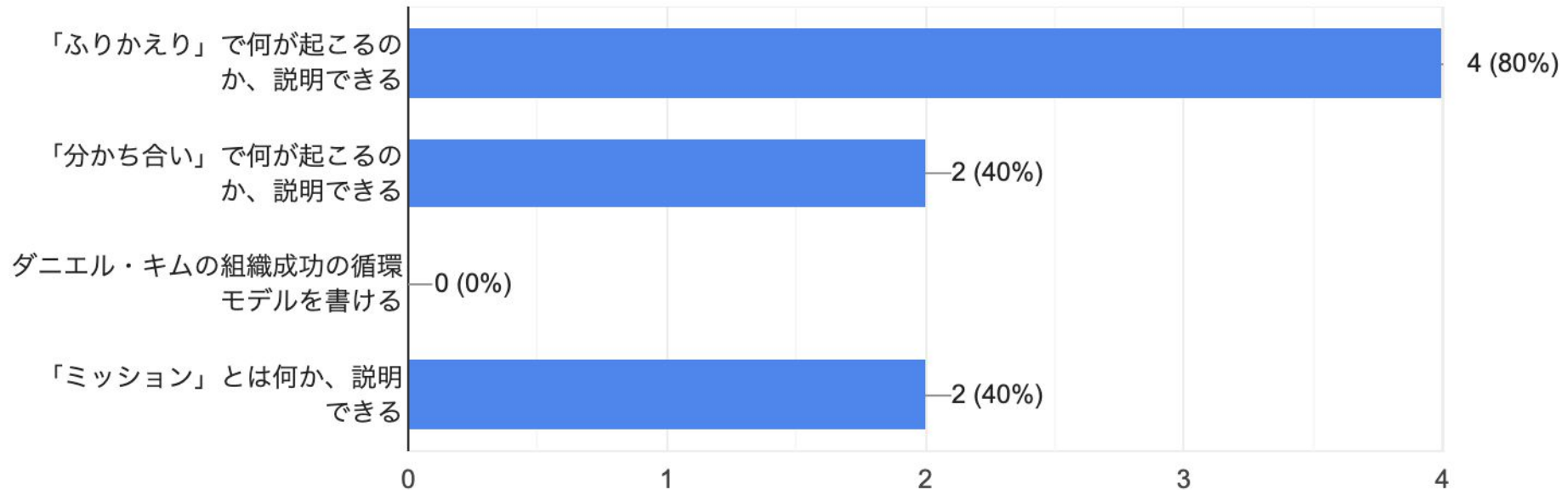


- 納期 (タスクが早く終了する等)
- コミュニケーション (本音を言い合うことができる等)
- 目標意識 (共通の目的を見つけることができる等)
- 満足感 (満足の行く成果物が完成する等)

# 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。

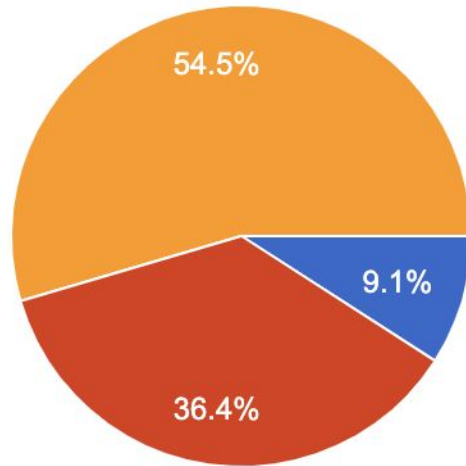
5件の回答



# スクラムについて

「アジャイル」の概要の説明ができる

11件の回答

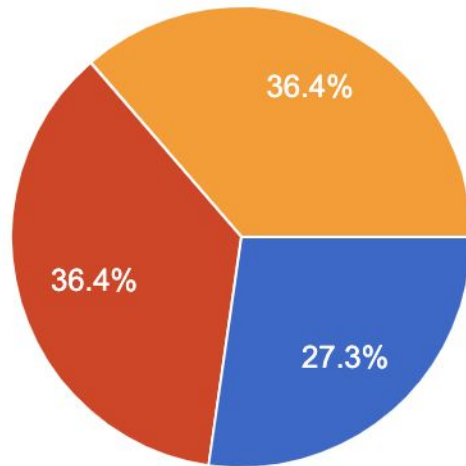


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# スクラムについて

「スクラム」の概要の説明ができる

11件の回答

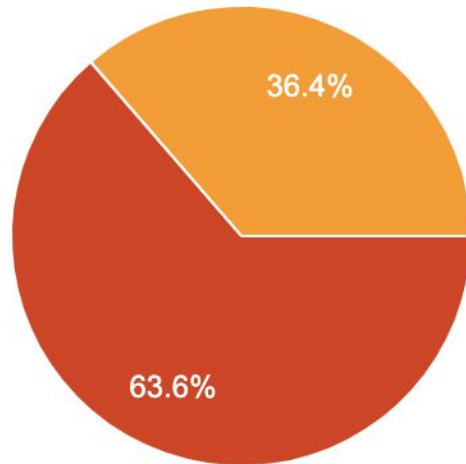


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# 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

11件の回答

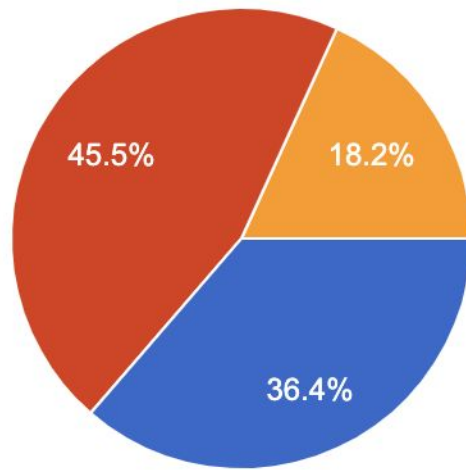


- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる

# 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

11件の回答

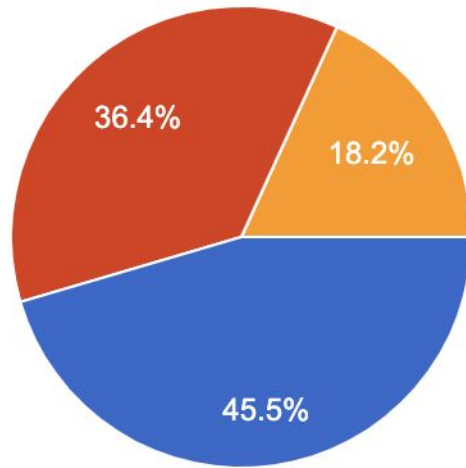


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる

# 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

11件の回答

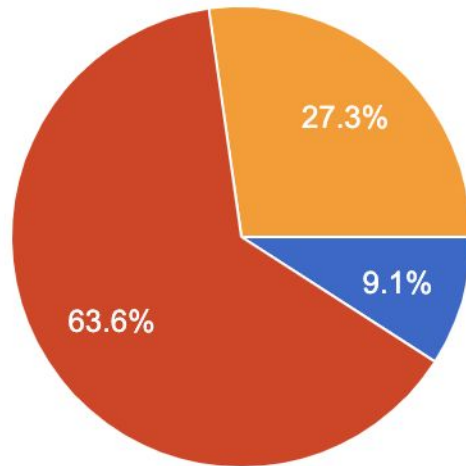


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる

# 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

11件の回答



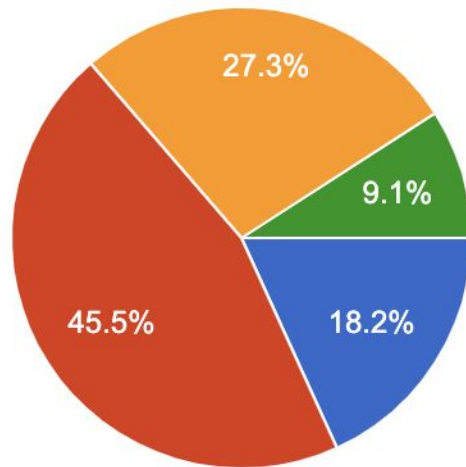
- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる



# モデル駆動開発について

モデルベース開発を行うことによる利点を説明できる

11件の回答

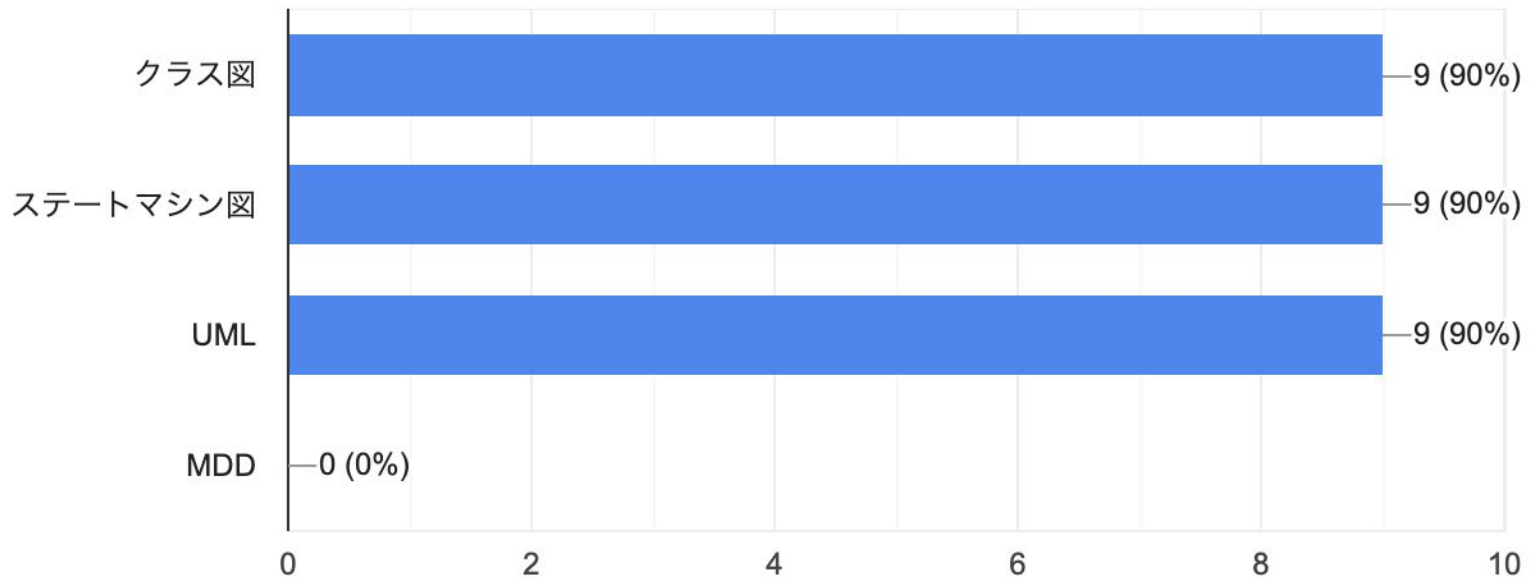


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 概要の説明はできるが、どのような利点があるか説明できない
- 概要だけでなく、どのような利点があるか説明できる

# 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

10件の回答



# 事前アンケート2

---

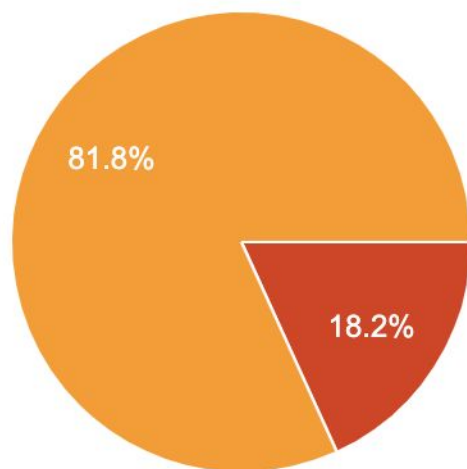
事前アンケート2では、事前アンケート1と同じ設問に回答いただき、事前課題の理解度を、確認した。

- ・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

# オンラインコミュニケーションについて

オンラインコミュニケーションの利点を説明できる

11件の回答

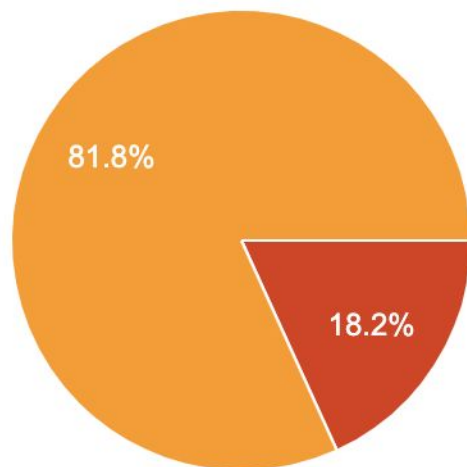


- 利点を知らない
- 利点を1つ以上説明できる
- 利点を2つ以上説明できる

# オンラインコミュニケーションについて

## 重要な姿勢や行動を説明できる

11件の回答



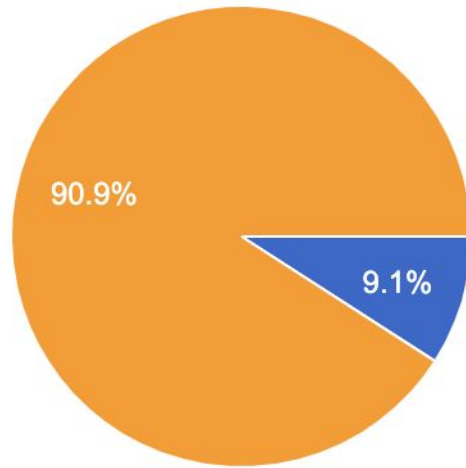
- 重要な姿勢や行動を知らない
- 重要な姿勢や行動を1つ以上説明できる
- 重要な姿勢や行動を2つ以上説明できる



# チームビルディングについて

「チームビルディング」の概要の説明ができる

11件の回答

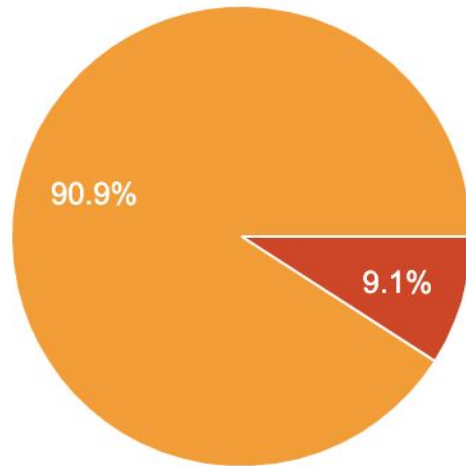


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# 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

11件の回答

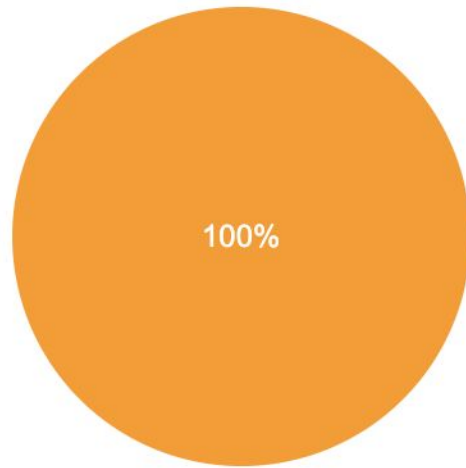


- ポジティブな言葉でルールを書く必要はないと考えている
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいいと考えているが、理由の説明はできない
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいい理由の説明ができる

# 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

11件の回答



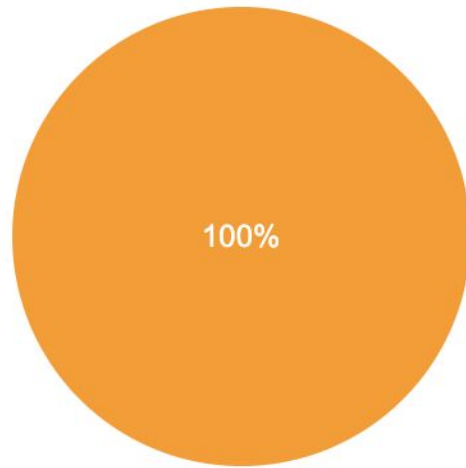
- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる



# 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

11件の回答

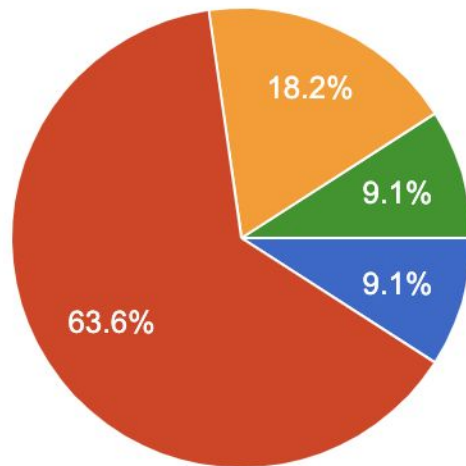


- そもそも必要ではないと考えている
- 必要だと考えているが、理由の説明はできない
- 必要だと考えており、理由の説明もできる

# 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

11 件の回答

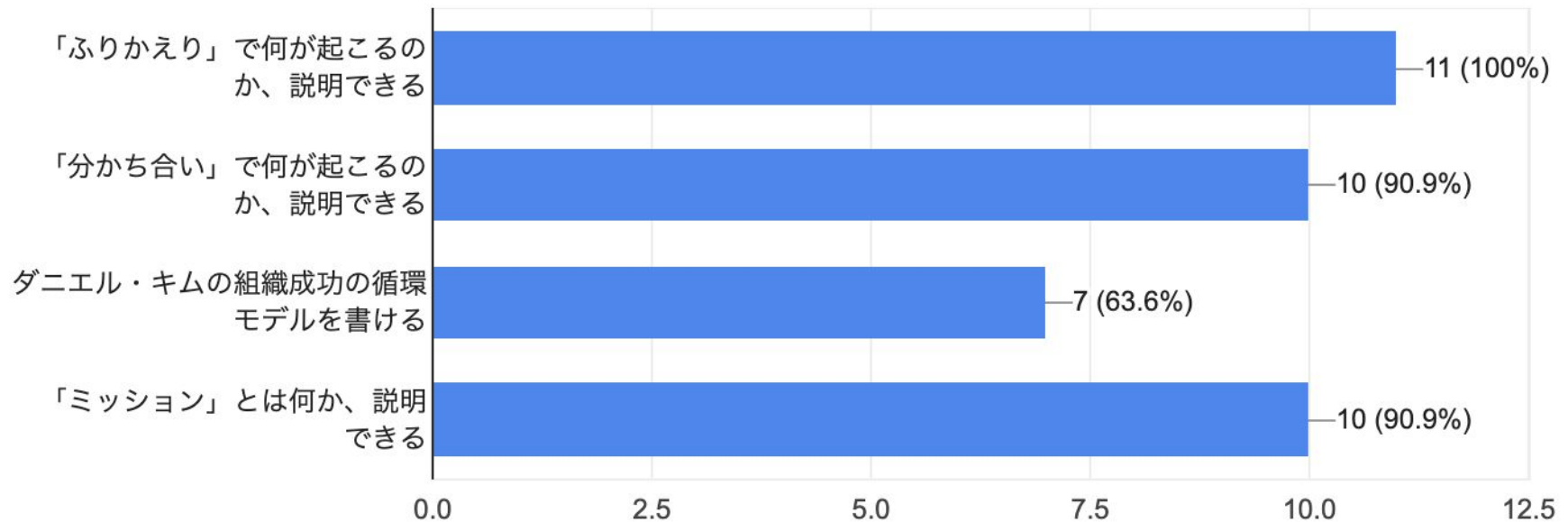


- 納期 (タスクが早く終了する等)
- コミュニケーション (本音を言い合うことができる等)
- 目標意識 (共通の目的を見つけることができる等)
- 満足感 (満足の行く成果物が完成する等)

# 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。

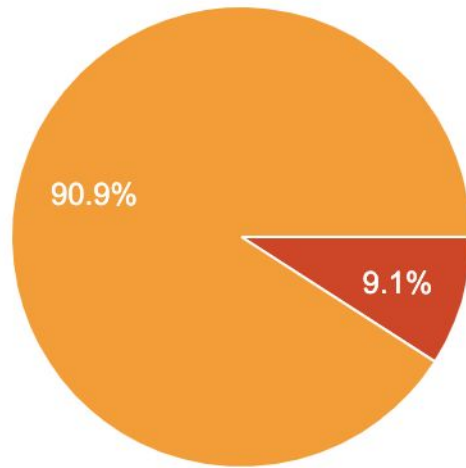
11件の回答



# スクラムについて

「アジャイル」の概要の説明ができる

11件の回答

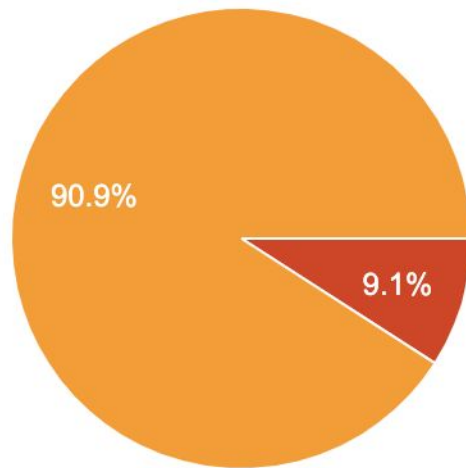


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# スクラムについて

「スクラム」の概要の説明ができる

11件の回答

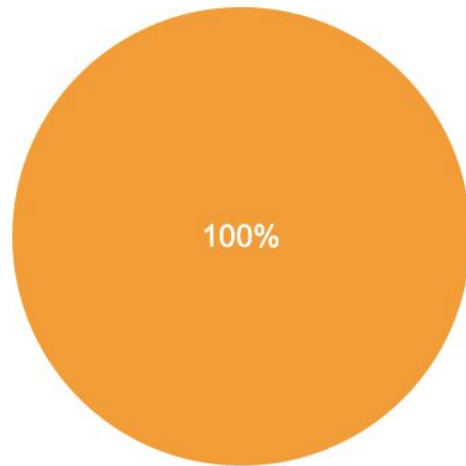


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# 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

11件の回答

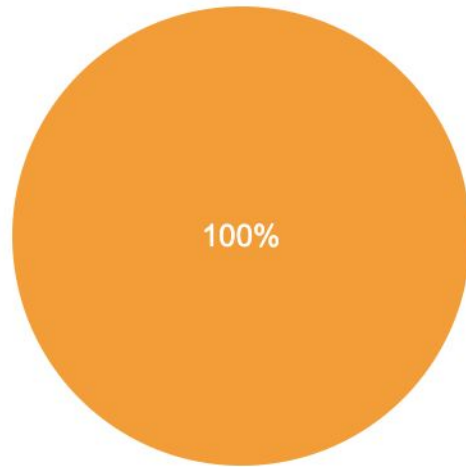


- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる

# 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

11件の回答

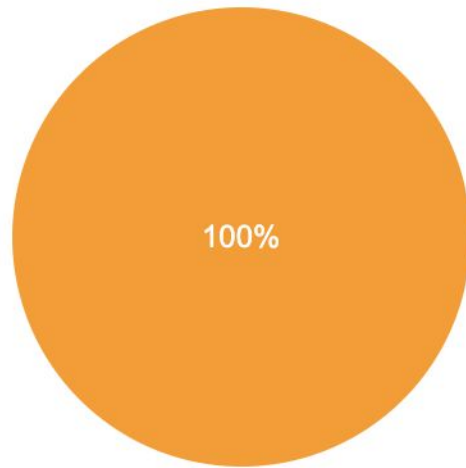


- 言葉知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる

# 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

11件の回答



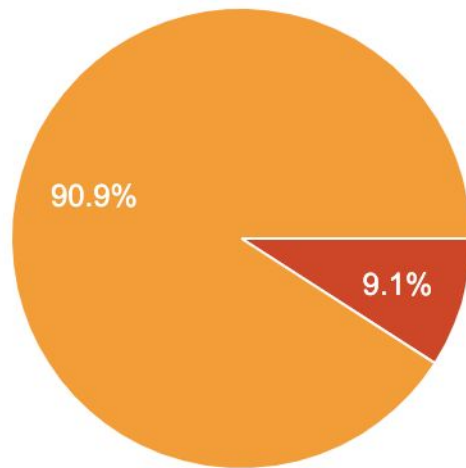
- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる



# 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

11件の回答

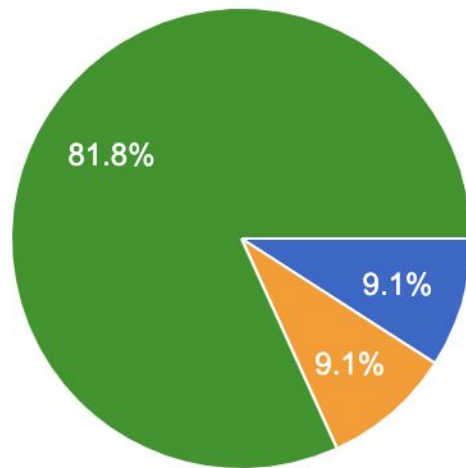


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# モデル駆動開発について

モデルベース開発を行うことによる利点を説明できる

11件の回答

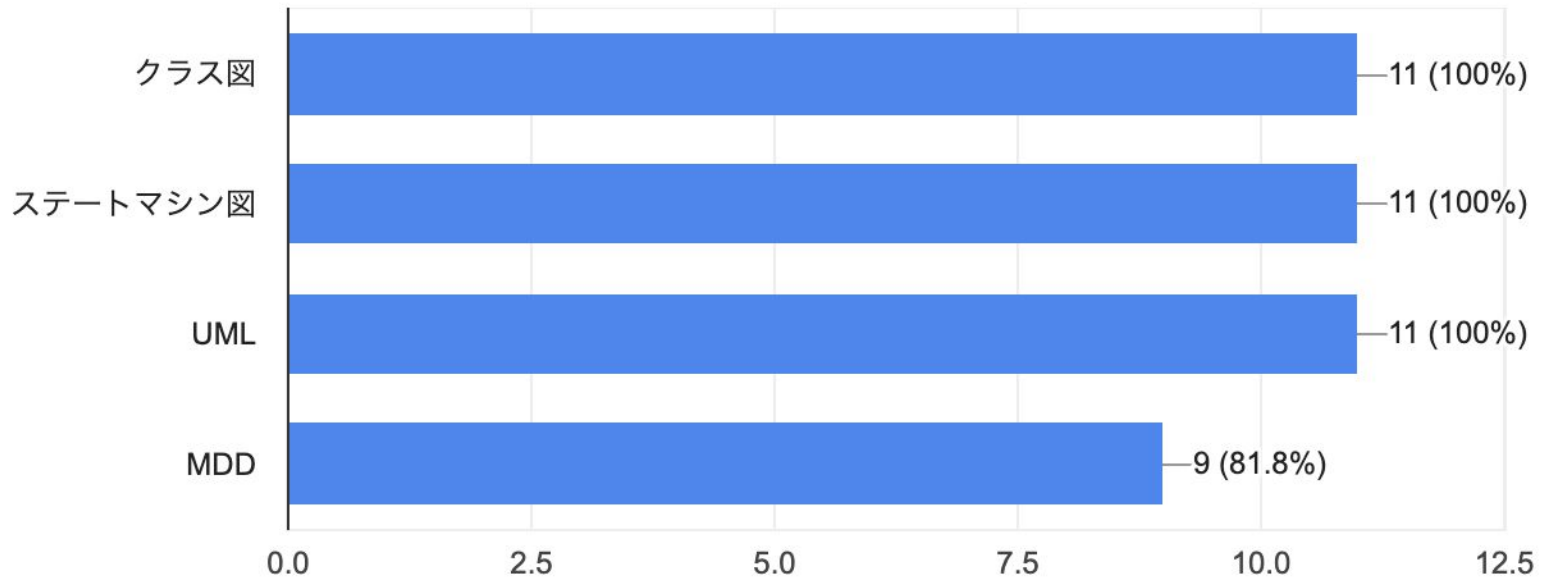


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 概要の説明はできるが、どのような利点があるか説明できない
- 概要だけでなく、どのような利点があるか説明できる

# 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

11件の回答



# 事前アンケート3

---

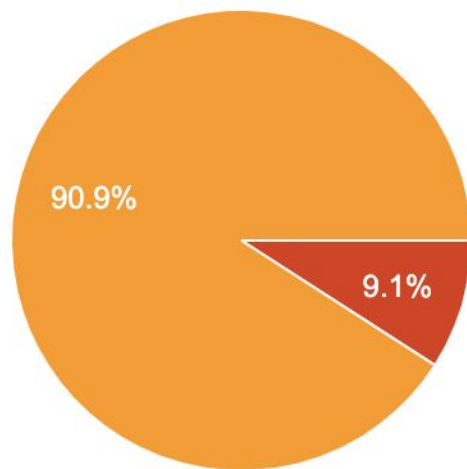
事前アンケート1と同じ設問に回答していただき、事前課題の理解度の変化を確認した。

- ・オンラインコミュニケーションについて
- ・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

# オンラインコミュニケーションについて

オンラインコミュニケーションの利点を説明できる

11件の回答

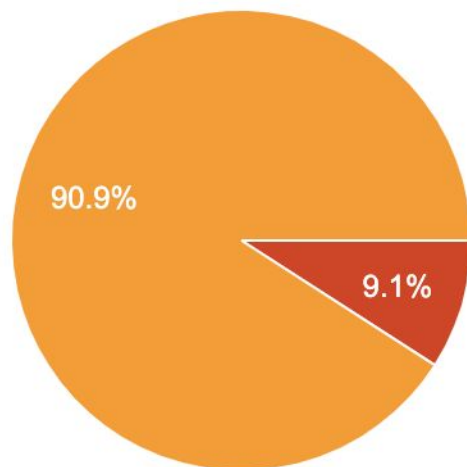


- 利点を知らない
- 利点を1つ以上説明できる
- 利点を2つ以上説明できる

# オンラインコミュニケーションについて

## 重要な姿勢や行動を説明できる

11件の回答



- 重要な姿勢や行動を知らない
- 重要な姿勢や行動を1つ以上説明できる
- 重要な姿勢や行動を2つ以上説明できる

# オンラインコミュニケーションについて

明日から、「オンラインコミュニケーション」の経験を活かすことができますか？

11件の回答



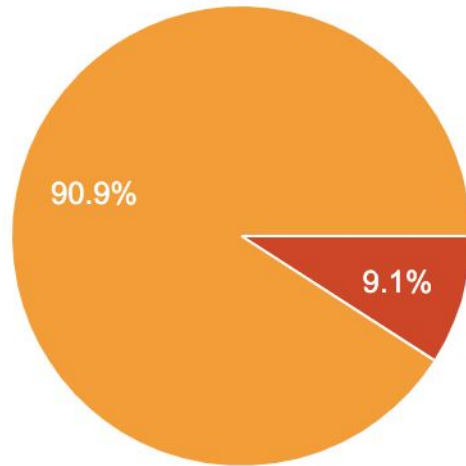
「できない」と答えた方に質問します。どのような理由で活かすことが出来ないと考えていますか？理由をお聞かせください。

0件の回答

# 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

11件の回答



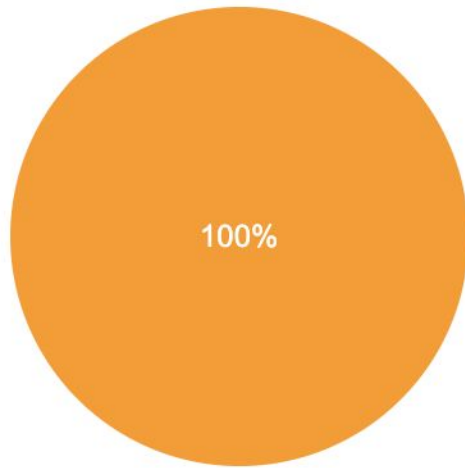
- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる



# 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

11件の回答

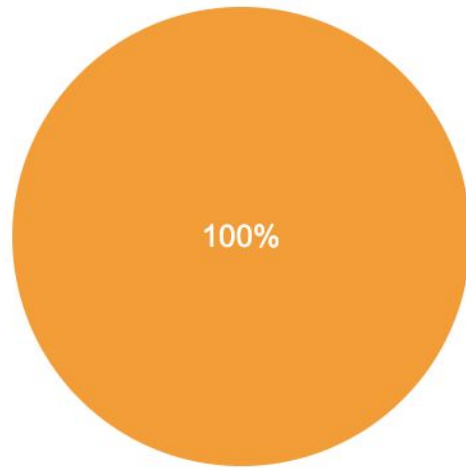


- ポジティブな言葉でルールを書く必要はないと考えている
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいいと考えているが、理由の説明はできない
- ポジティブな言葉でルールを書いたほうがいい理由の説明ができる

# 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

11件の回答

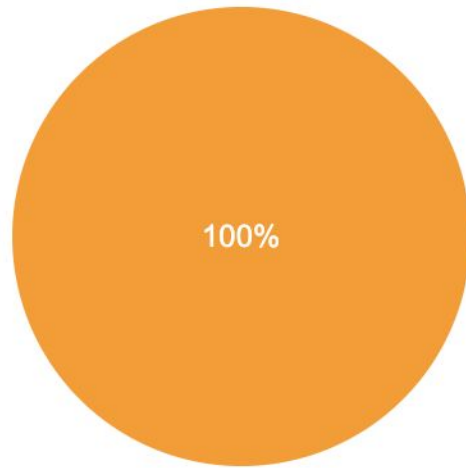


- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる

# 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

11件の回答

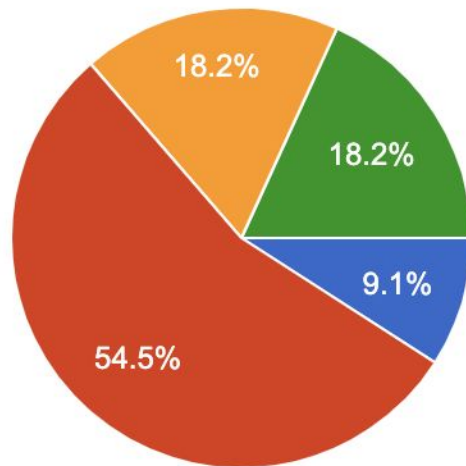


- そもそも必要ではないと考えている
- 必要だと考えているが、理由の説明はできない
- 必要だと考えており、理由の説明もできる

# 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

11件の回答

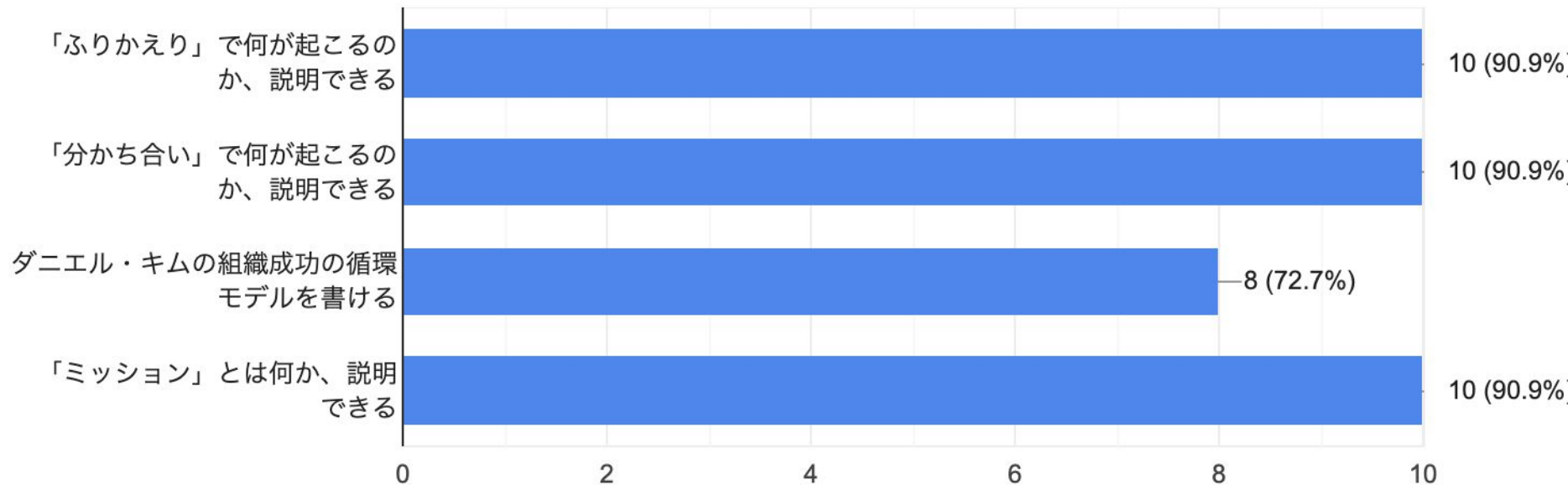


- 納期 (タスクが早く終了する等)
- コミュニケーション (本音を言い合うことができる等)
- 目標意識 (共通の目的を見つけることができる等)
- 満足感 (満足の行く成果物が完成する等)

# 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。

11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？

11件の回答



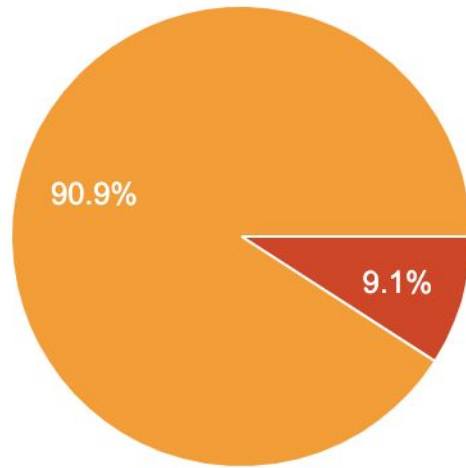
「できない」と答えた方に質問します。どのような理由で活かすことが出来ないと考えていますか？理由をお聞かせください。

0件の回答

# スクラムについて

「アジャイル」の概要の説明ができる

11件の回答

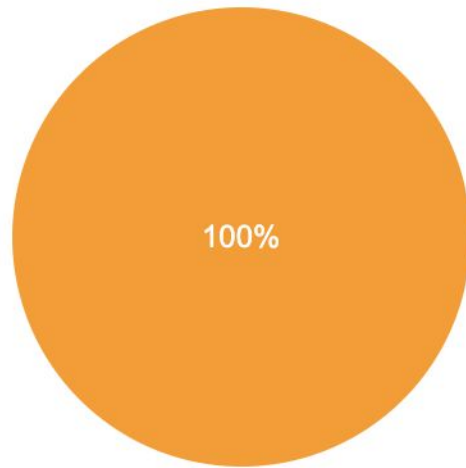


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# スクラムについて

「スクラム」の概要の説明ができる

11件の回答



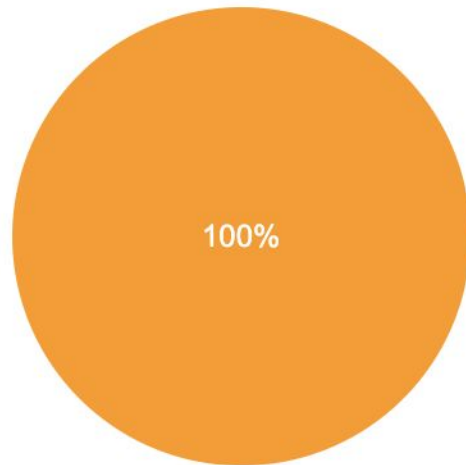
- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる



# 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

11件の回答

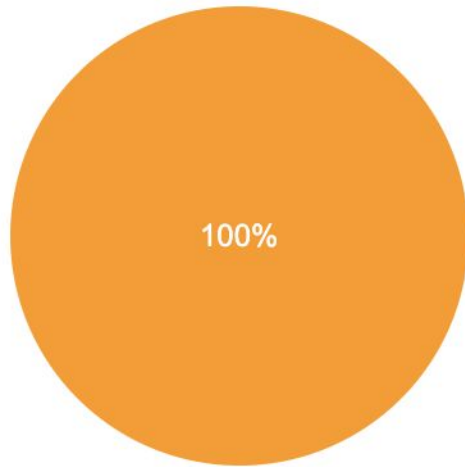


- そもそも重要ではないと考えている
- 重要だと考えているが、理由の説明はできない
- 重要だと考えており、理由の説明もできる

# 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

11件の回答

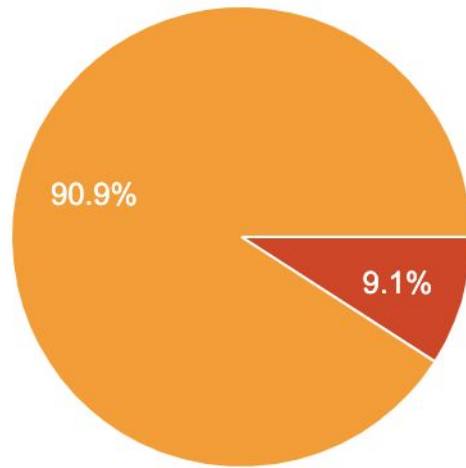


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる

# 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

11件の回答

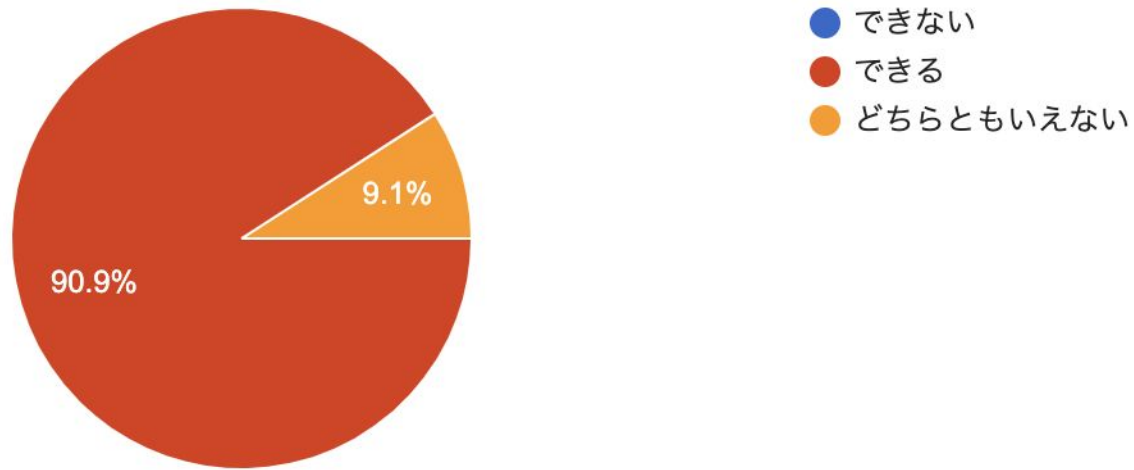


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 言葉を知っており、役割の説明ができる

# 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？

11件の回答



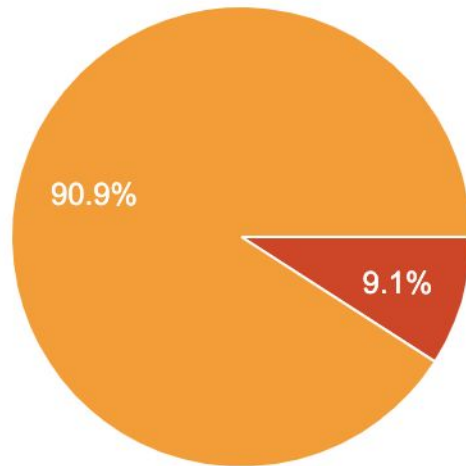
「できない」と答えた方に質問します。どのような理由で活かすことが出来ないと考えていますか？理由をお聞かせください。

0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

11件の回答

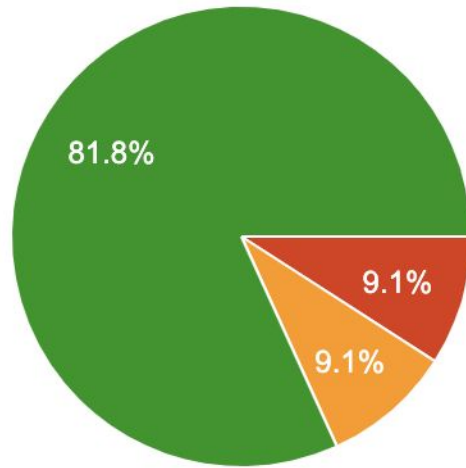


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、概要の説明はできない
- 言葉を知っており、概要の説明ができる

# モデル駆動開発について

モデルベース開発を行うことによる利点を説明できる

11件の回答

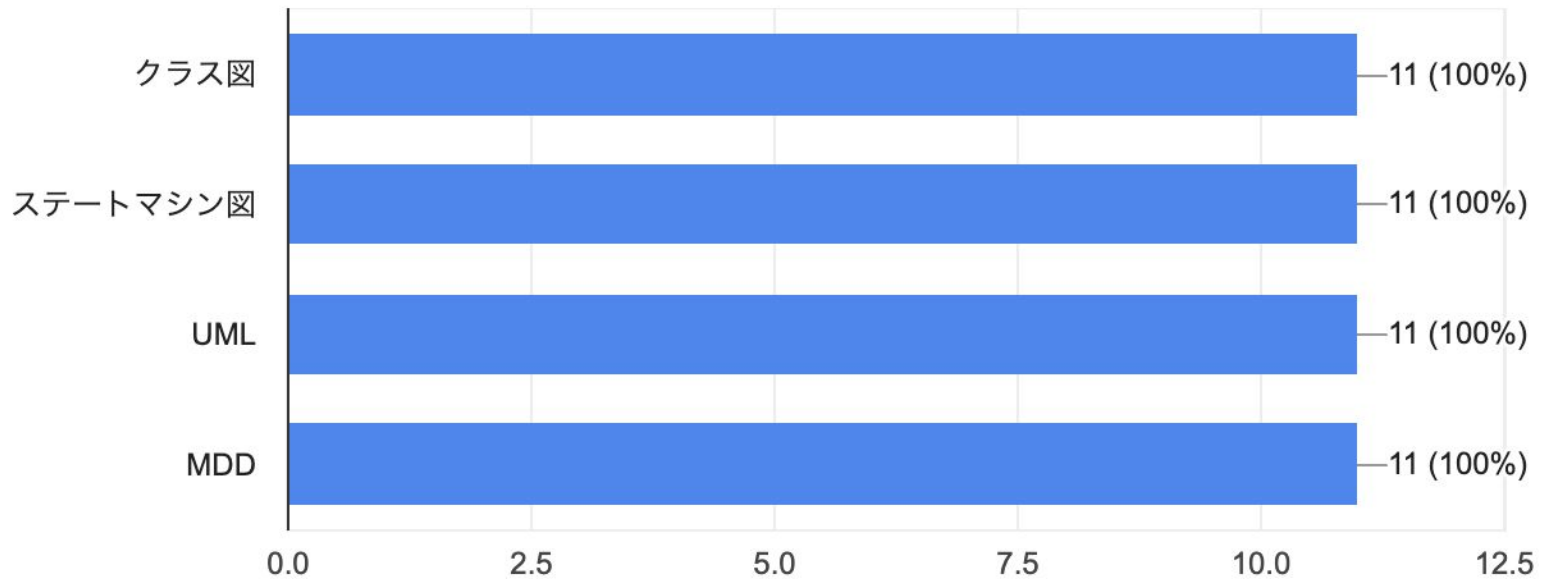


- 言葉を知らない
- 言葉を聞いたことがある・知っているが、説明はできない
- 概要の説明はできるが、どのような利点があるか説明できない
- 概要だけでなく、どのような利点があるか説明できる

# 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

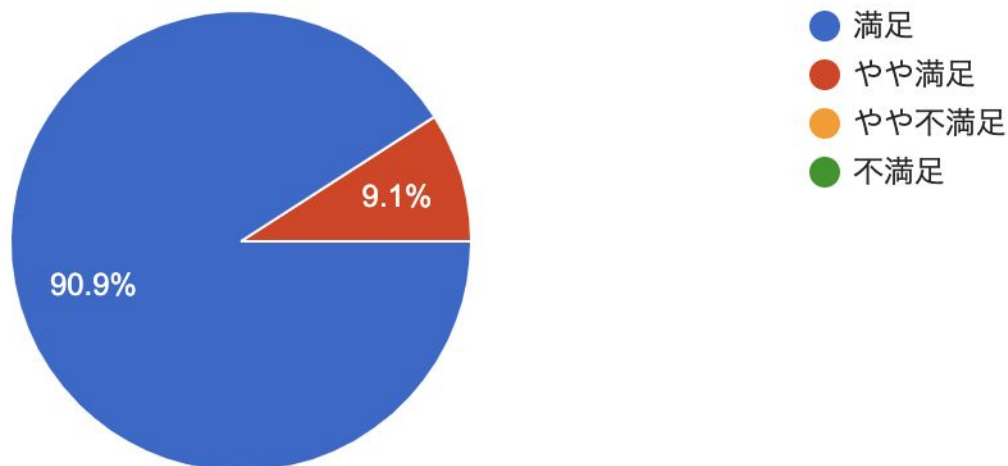
11件の回答



# 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？

11件の回答



上記の回答にて、「やや満足」または「不満足」を選択いただいた方について、差し支えなければその理由をお聞かせください。

1件の回答

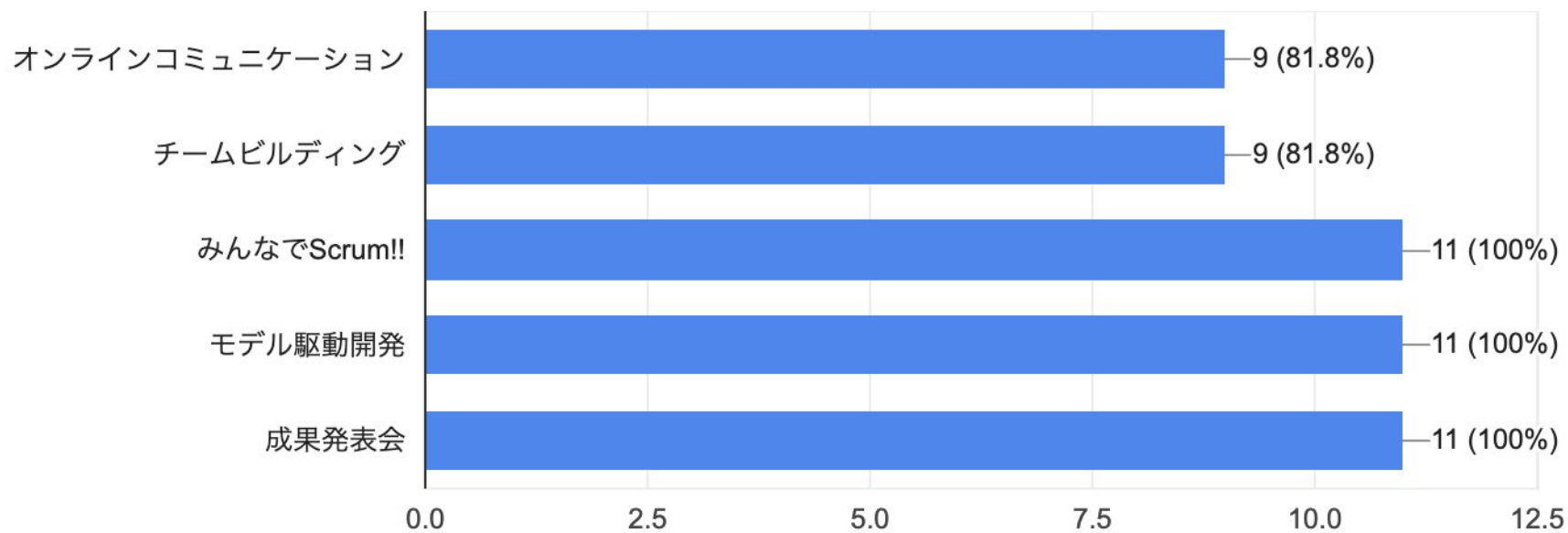
趣旨とはずれるとは思うのですが、モデルからコードへの変換機構についても興味があったので、概要だけでも情報が見れるとよかったですと思いました。



# 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、有意義であったもの全てにチェックを入れてください。

11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。

10件の回答

- ・質問をするということの大切さを学ぶことができたし、その能力をつけることができました。
- ・チームビルディング
- ・役割を分担する能力
- ・自分で全部やりたいと思ってしまうので、人に作業を任せたり、新しいタスクをお願いしたりする ことを意識的にやってみました。
- ・スクラムは、短いスパンで動くものが出てくるので話し合いがしやすい
- ・短期間ながらも、チーム開発におけるコミュニケーション(特にオンラインでの)やスクラム開発 の経験を得られた。またステートマシン図と実際の動作の対応を感じる事が出来た。
- ・スクラム開発への理解が深まったと思います。実践してみることで気を付けなければいけないこと や進め方がわかりました。
- ・Astaを使った組込み技術
- ・オンラインでのコミュニケーションやチーム開発について、どのような姿勢で取り組めばよいのか が理解できました。
- ・astah の使い方や、使用しての組み込み開発
- ・アジャイル開発の進め方、チームビルディングを行う上でのコミュニケーションの重要性、ステートマシン図の作成方法

# 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。

7件の回答

・本当に実行委員の皆様には、お世話になりました。様々なツールを活用して混乱をもたらしてしま い申し訳  
ありませんでした笑

・とても楽しかったです。

・事前学習内容を把握していてもなお、知識として学ぶことと実際に経験することでは大きな違いあ ると改め  
て感じた。スクラムによるチーム開発やMDDで成果物をつくることを実際に経験できる 貴重な機会でした。  
ありがとうございました。

・コミュニケーションの取り方やチーム開発、モデル駆動開発など、様々なことを楽しく学ばせてい ただきまし  
た。3日間ありがとうございました。

・Astaを使った組込み技術だけでなく、オンラインの特有の話しやすい雰囲気を作り方など、技術だ げでな  
く、オンラインコミュニケーションについても学ぶことができました。

今回は下呂温泉でなく、オンラインで残念でしたが、チーム開発は問題無く進むことができたので 良かった  
です。

3日間ありがとうございました！

・本当に楽しかったし、心の底から参加できて嬉しいと思っています。改めて、ありがとうございま した！

・急なルール変更/仕様変更などがあれば、実際の現場感があって面白いなと思いました。

初日に運営の方に夜遅くまでステートマシン図の作り方を教えていただきました。

とても感謝しています。ありがとうございました。

# 1日目アンケート

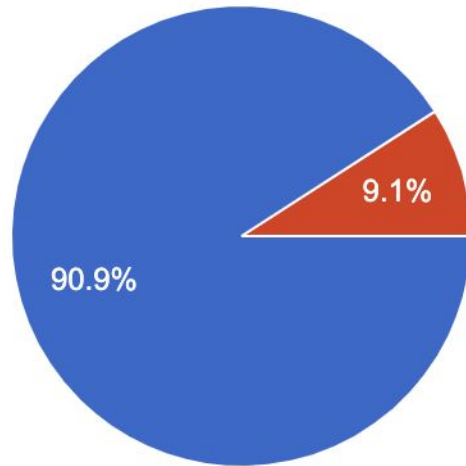
---

- ・オンラインコミュニケーション
- ・チームビルディング
- ・みんなでScrum!!
- ・モデル駆動開発
- ・1日目全体を通して

# オンラインコミュニケーション

「オンラインコミュニケーション」は理解できましたか？

11件の回答

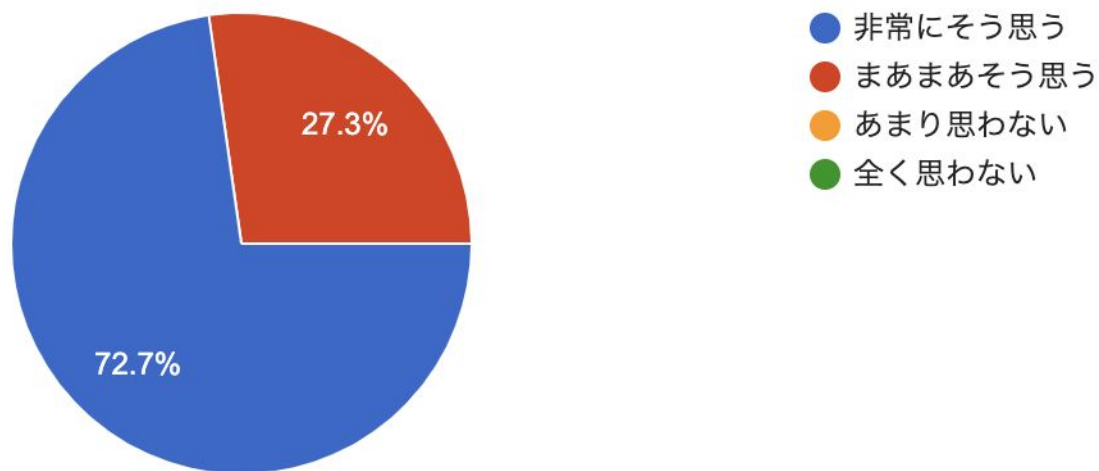


- オフラインに比べてどのようなことを心掛けるべきかを例を挙げて説明ができる
- オフラインに比べてどのようなことを心掛けるべきかを説明はできるが、例を挙げてはできない
- オフラインに比べてどのようなことを心掛けるべきかを理解できたが、説明はできない
- オフラインに比べてどのようなことを心掛けるべきか理解できていない

# オンラインコミュニケーション

「オンラインコミュニケーション」は、あなたにとって有意義なものでしたか？

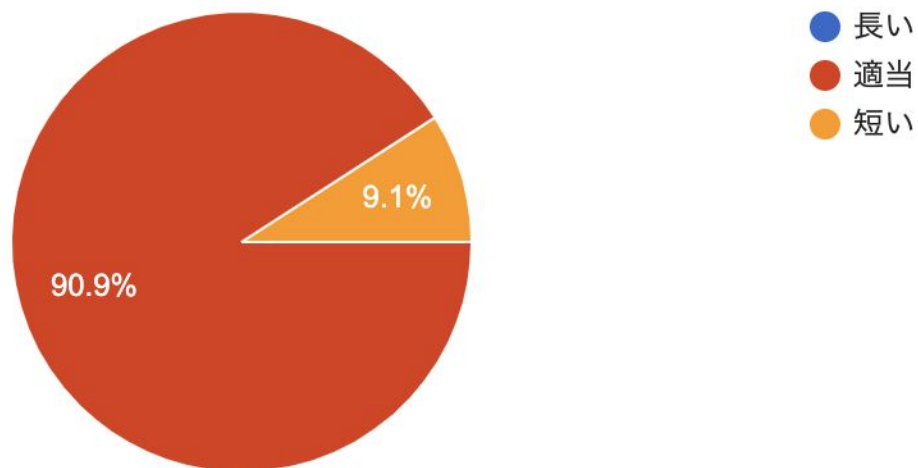
11件の回答



# オンラインコミュニケーション

「オンラインコミュニケーション」の講義時間は適切でしたか？

11件の回答



「オンラインコミュニケーション」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件の回答

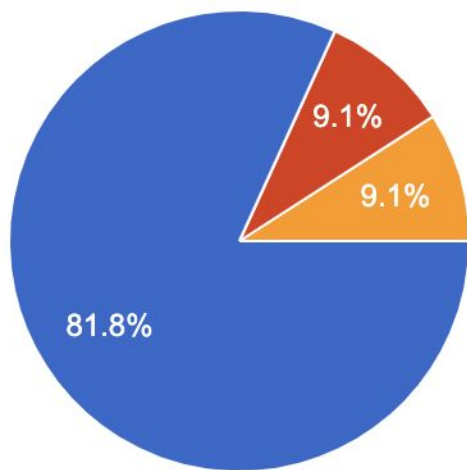
業務でも取り組めそうなことが多く、研修後も活かしていきたいです。

今回のような感じでいいと思いました。

# 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？

11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

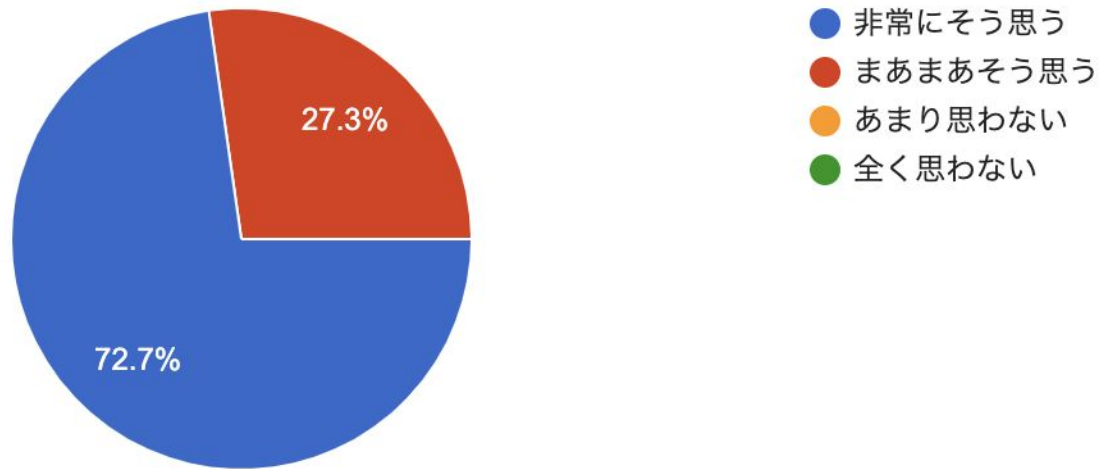




# チームビルディング

「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？

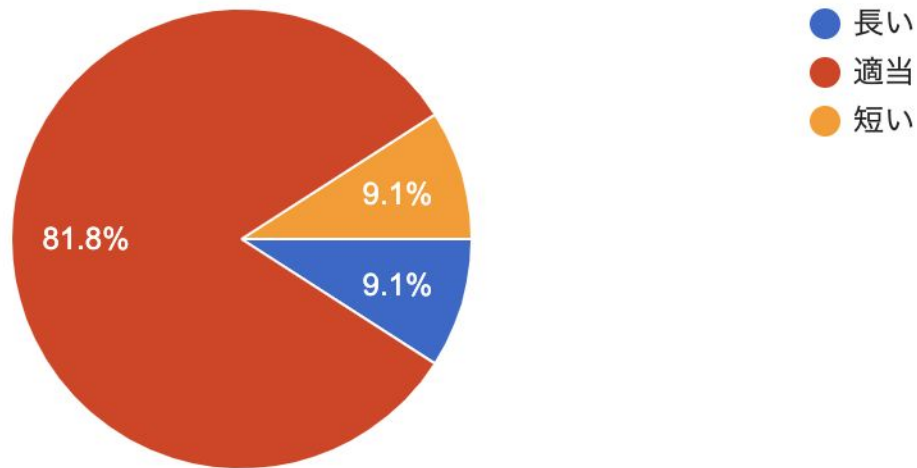
11件の回答



# 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？

11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。

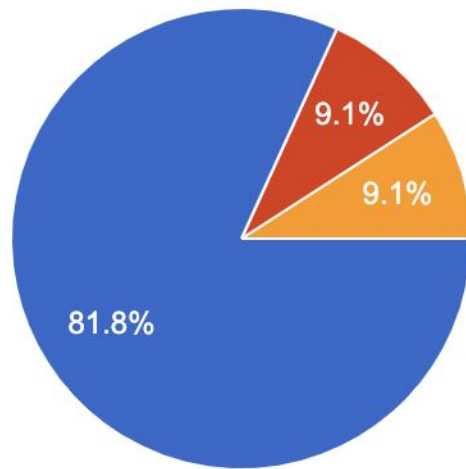
1件の回答

3日間どのように取り組んでいくかの意識づけができてよかったと思います。

# みんなでScrum!!

「みんなでScrum!!」は理解できましたか？

11件の回答

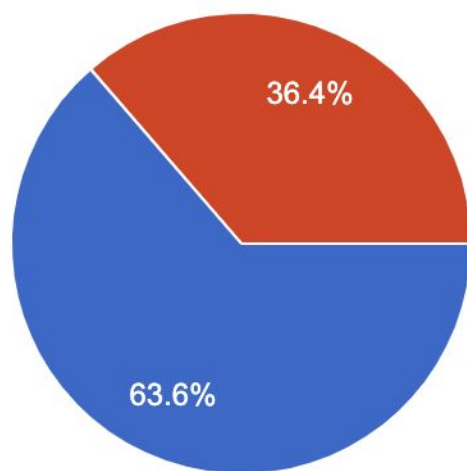


- スクラム・スプリントの回し方について例を用いて説明することが出来る
- スクラム・スプリントの回し方について理解できたが、この2つについて例を用いて説明できない
- スクラムについて理解できたが、スクラム・スプリントの回し方については理解できていない
- スクラムについて理解できていない

# 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？

11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

# 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。

4件の回答

演習時間が少し短く、要領をつかむまでに時間がかかってしまい、サイクルを回す時間が足りなくなっていました。

最初どういった作業をすればよいかあやふやなまま実践になってしまったのが心残りです。最初のうちにどのような作業をすればよいのか、疑問点を解消するよう質問しておくべきだったなと思います。

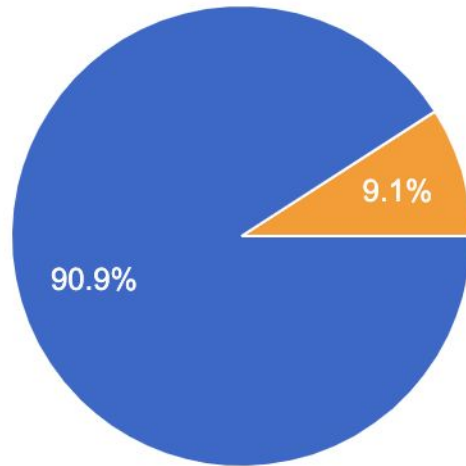
もう少し例題を練っていて欲しかった

他のチームがどのように取り組んで、どのようなアウトプットを出したのかが気になります…。

# 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？

11件の回答

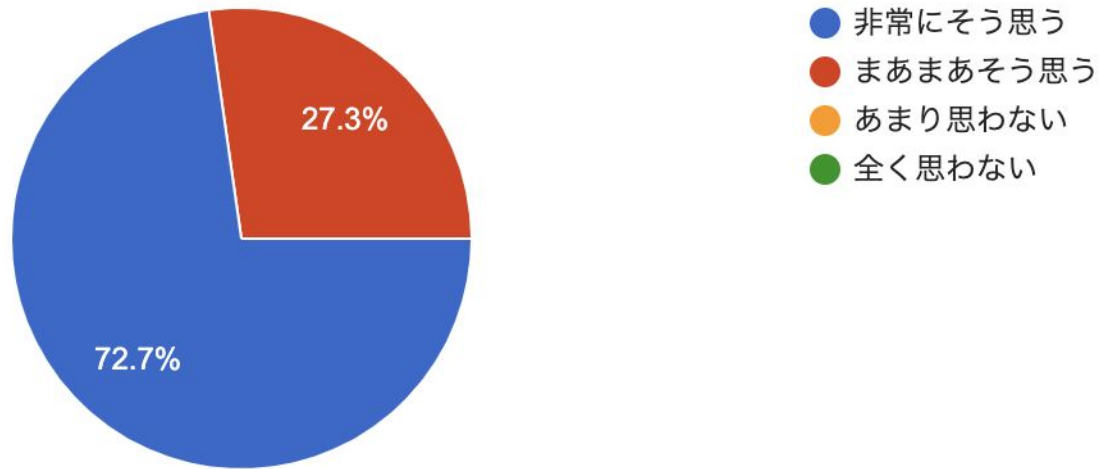


- UMLでモデル化し、コードを作成するまでの流れについて説明ができる
- UMLでモデル化し、コードを作成するまでの流れについて理解しているが、説明はできない
- モデル駆動開発とは何か理解できたが、説明はできない
- モデル駆動開発とは何か理解できなかった

# 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？

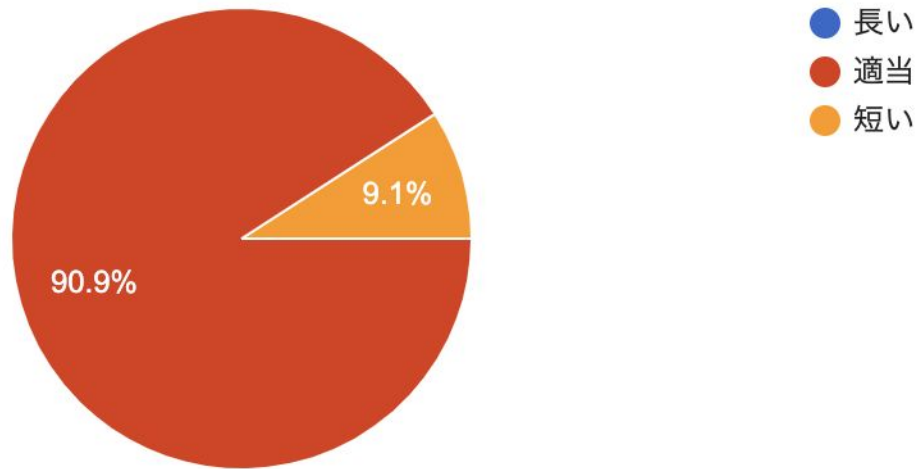
11 件の回答



# 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？

11件の回答

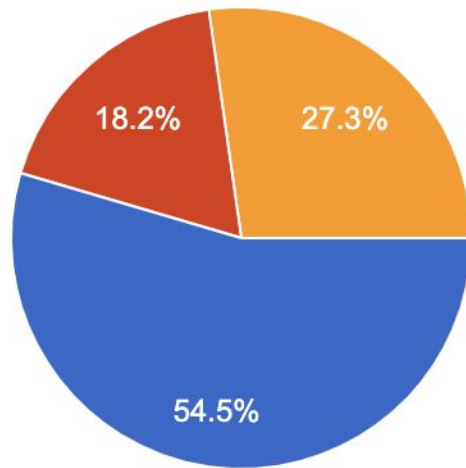




# モデル駆動開発

「モデル駆動開発～実践編～」は実践できましたか？

11件の回答

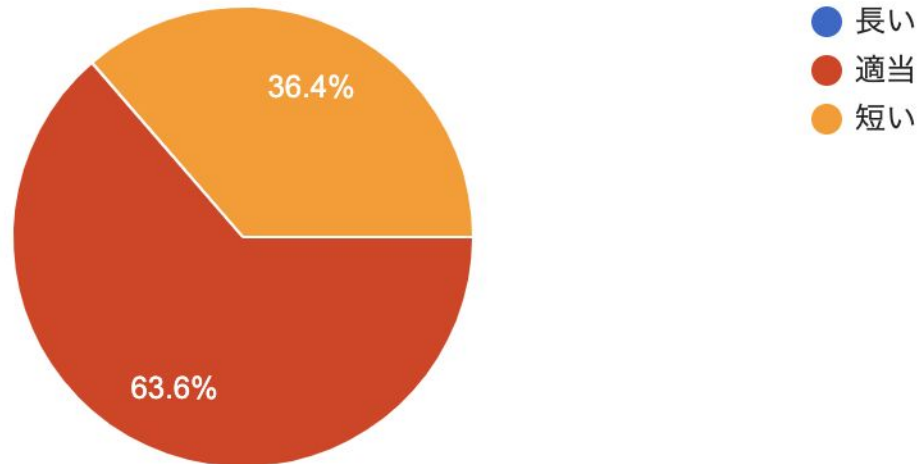


- 一人で実践できた
- ときどき質問しながら実践できた
- 教えてもらいながら実践できた
- 実践できなかった

# 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？

11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。

2件の回答

学校ではクラス図やステートマシン図を作成しただけなので、これらを使って、ロボットを動かすことができ  
て嬉しかった

コード生成と動かすところまではできたのですが、正しい動作を実現できませんでした。もう少し時間をいた  
だいて、ロボットを動かせるようになるまで皆と試行錯誤したかったかなと思います。

# 1日目全体を通して

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。

5件の回答

最初は、緊張していましたが、参加者の皆さんが優しく打ち解けることができて良かったです。

1講義当たりの時間は適当と思うのですが、その時間が長いので要所要所に短い休憩があると集中力を持続して講義を受けられたかなと思います。

一日中zoomで、疲れた。

年齢差があってもコミュニケーションがとりやすい雰囲気だったため、年少の身としてはすごくやりやすかったです。

講義で一つわからない事が生じると、残りの講義の内容が頭に入っていない。

# 2日目アンケート

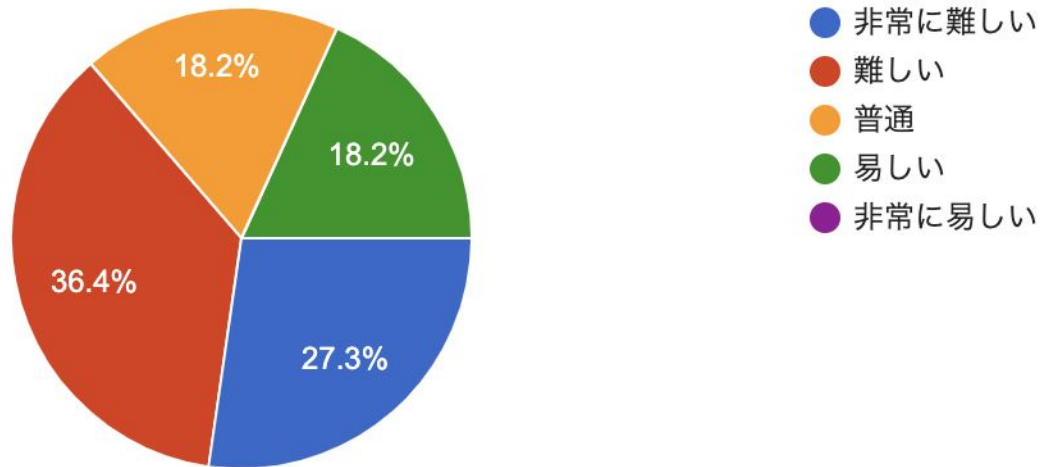
---

- ・チーム開発実習
- ・2日目全体を通して

# チーム開発実習

「チーム開発実習」の開発教材 LED-Tankシミュレータ利用の難易度はいかがでしたか？

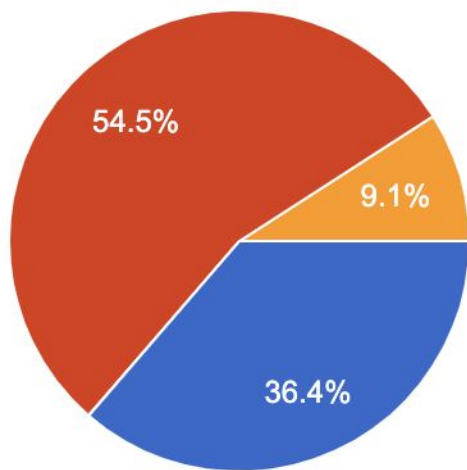
11 件の回答



# 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？

11件の回答

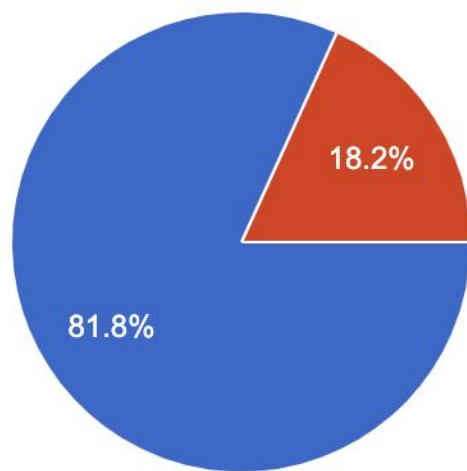


- 出来た (相手に納得してもらえようように正しく考えを伝えることができた)
- まあまあできた (言葉で足りない箇所は身振りなどで補いつつ、意図を読み取ってもらえた)
- あまりできなかった (意見を伝えようとしたが、うまく伝わらなかった)
- 出来なかった (意見を伝えようとしたが、それを言うことが出来なかった)

# 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？

11件の回答

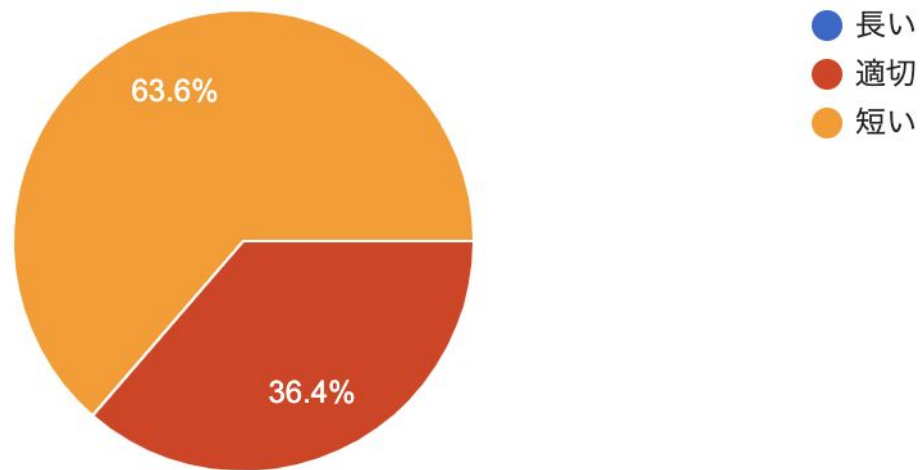


- 非常にそう思う
- まあまあそう思う
- あまり思わない
- 全く思わない

# 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？

11件の回答

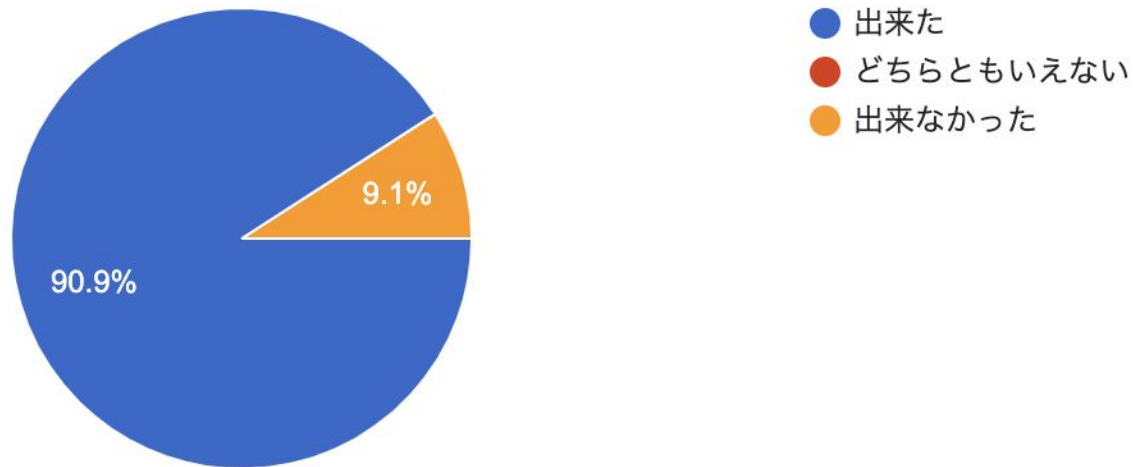




# チーム開発実習

「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」の経験を生かすことができましたか？

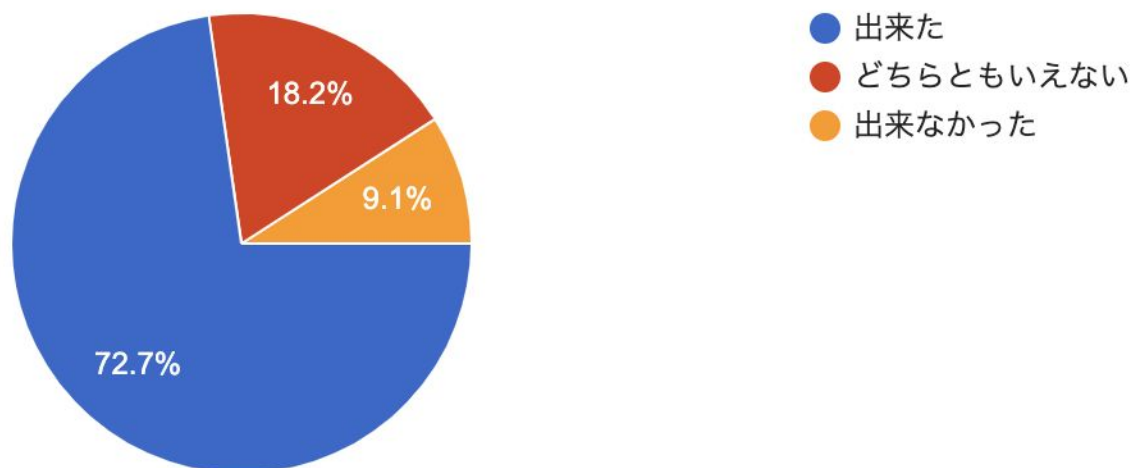
11件の回答



# 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!!」の経験を生かすことができましたか？

11件の回答



## 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

最初は、1日でどこまでできるか不安だったが、チームのサポートもあり、得点を出せるところまで完成することができたので良かったです

# 3日目アンケート

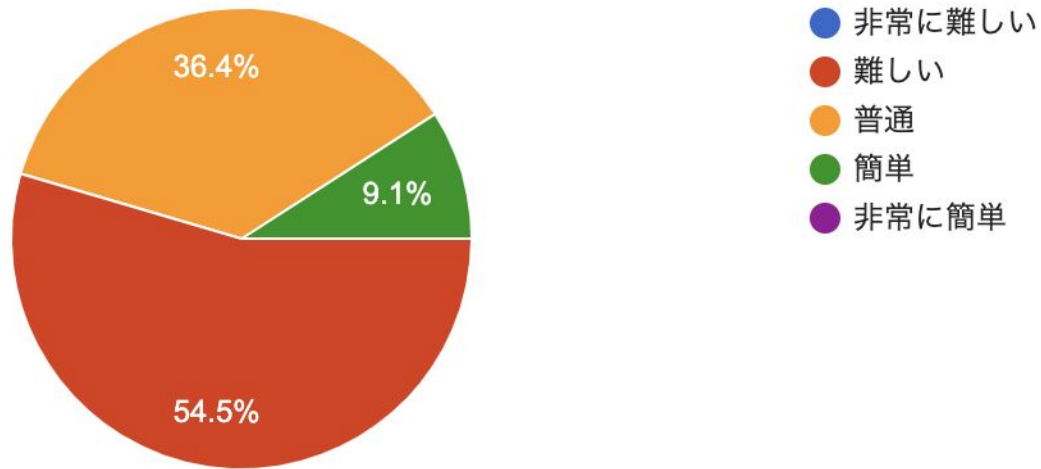
---

- ・チーム開発実習
- ・3日目全体を通して

# チーム開発実習

「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？

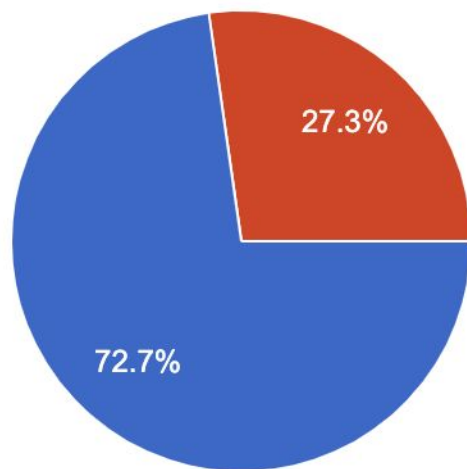
11 件の回答



# 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？

11件の回答

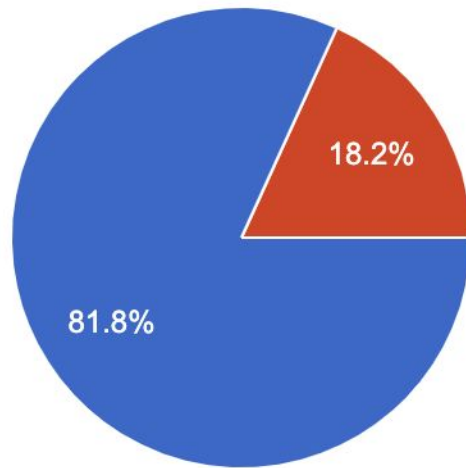


- 出来た (相手に納得してもらえるように正しく考えを伝えることができた)
- まあまあできた (言葉で足りない箇所は身振りなどで補いつつ、意図を読み取ってもらえた)
- あまりできなかった (意見を伝えようとしたが、うまく伝わらなかった)
- 出来なかった (意見を伝えようとしたが、それを言うことが出来なかった)

# 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？

11件の回答

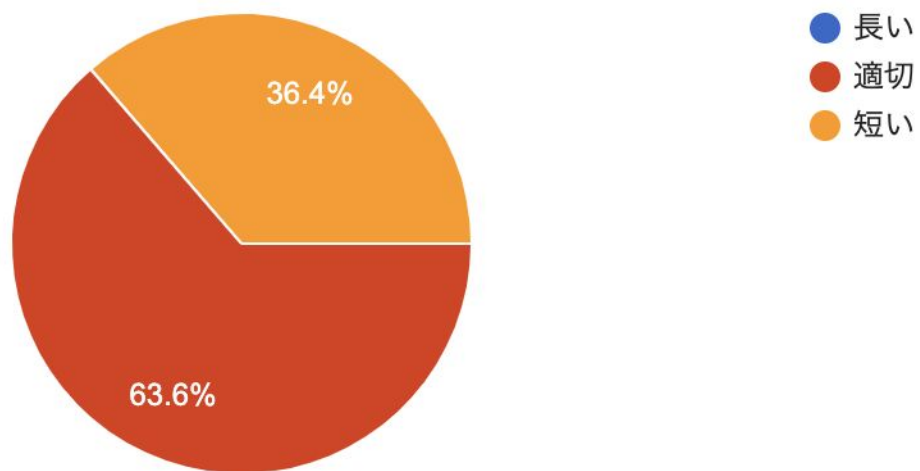


- 非常にそう思う
- まあまあそう思う
- あまり思わない
- 全く思わない

# 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？

11件の回答

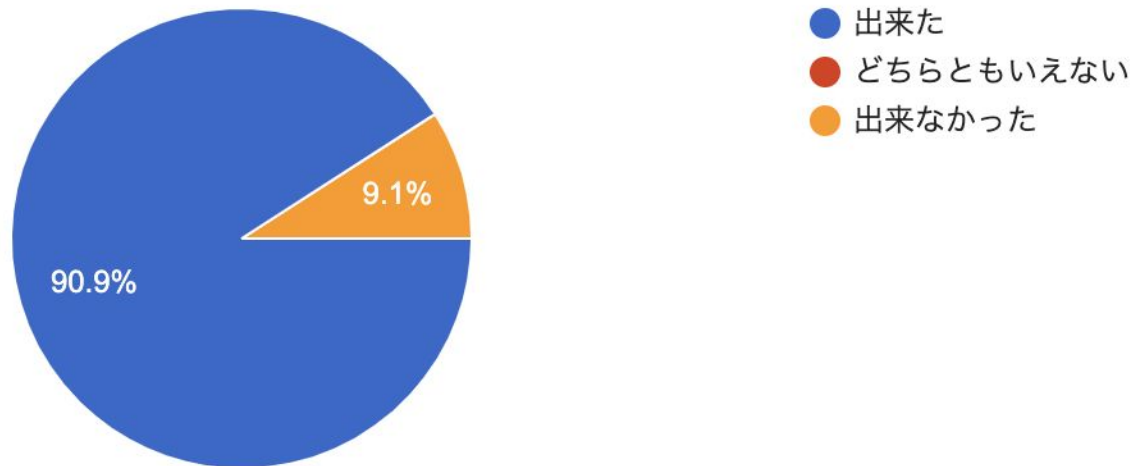




# チーム開発実習

「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」の経験を生かすことができましたか？

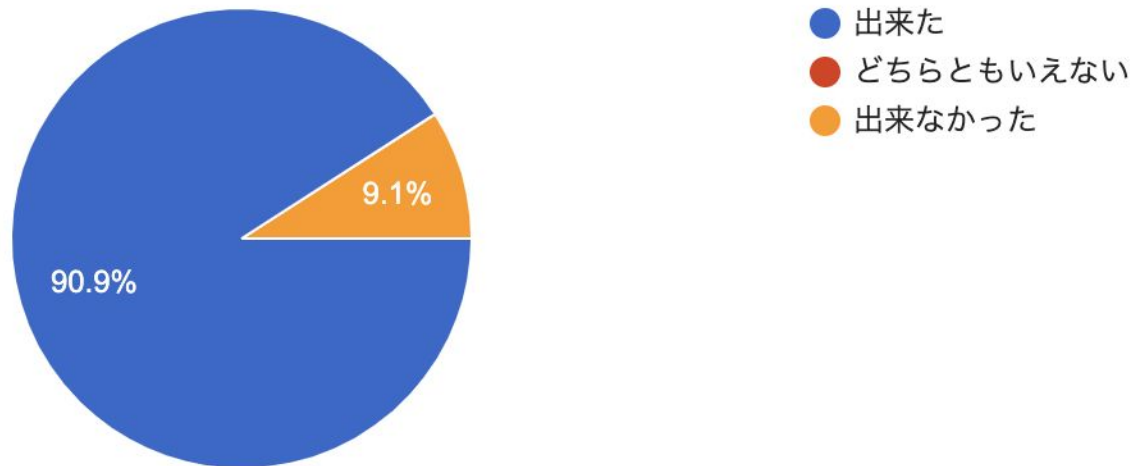
11件の回答



# 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!!」の経験を生かすことができましたか？

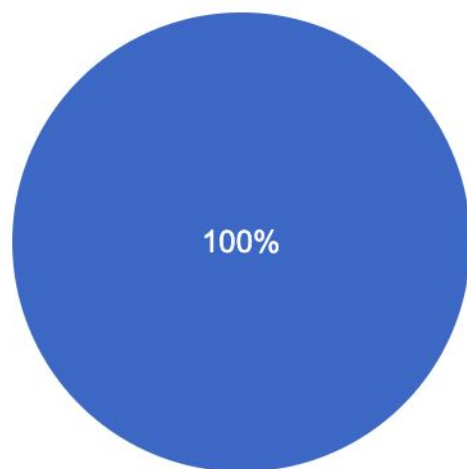
11件の回答



# 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？

11件の回答

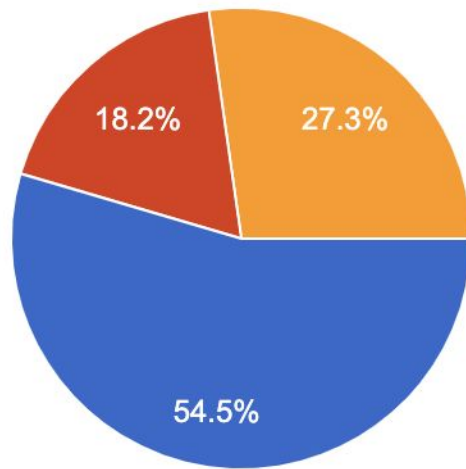


- 楽しめた
- どちらともいえない
- 楽しめなかった

# チーム開発実習

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？

11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。

7件の回答

開発の進め方について話すきかいがなかったため。

最初は、ふりかえりを忘れていたが、意識的にふりかえりをもうけることができたから。

見積もりや優先度付けについて改善しようとしたが、そもそもプロダクトバックログで上手くタスクを出せてなかった。

役割を明確にした

時間を意識すること

動作の実装に入る前に、具体的な戦略を考える時間をタスクの一つとして用意することを提案した。

時間の管理について常に提案を続けることが出来た

# チーム開発実習

「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。

5件の回答

仲良くできたと思うので、楽しかった

開発作業では得意な人とそうでない人の差が顕著に出るので、事前学習に差を縮める工夫が必要かもしれないと思いました

実行委員の方が巡回してくださったので不明点をすぐに聞くことができとてもスムーズでした。

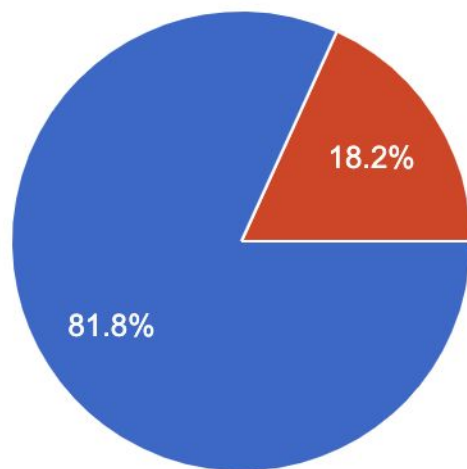
ZoomやDiscord上で各チームに複数の部屋を割り当てていただいた事が良かった。コミュニケーションの促進につながったと感じる。

本当にチームはメンバーによるっていうのはでかいが、みんなで協力して出来たのですごくよかった。

# 成果報告会

思っていた通りに内容を伝えることが出来ましたか？(資料の見栄え・言葉選び等を含む)

11件の回答

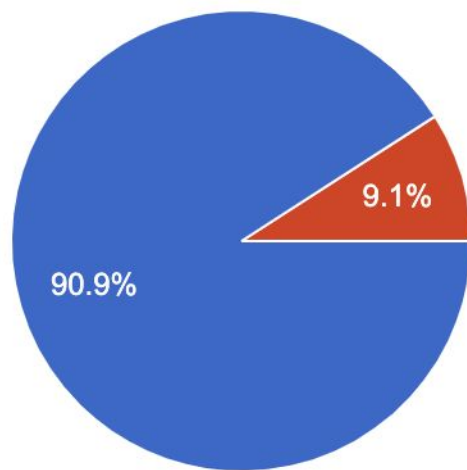


- 出来た
- 出来なかった (思っていた内容と異なる言葉を選んでしまったこと等により、聞いている側が理解しがたい状況を作ってしまった)
- どちらともいえない (発表中の記憶がない等)

# 成果報告会

質疑応答について、思っていた通りに内容を伝えることが出来ましたか？

11件の回答



- 出来た
- 出来なかった (思っていた内容と異なる言葉を選んでしまったこと等により、聞いている側が理解しがたい状況を作ってしまった)
- どちらともいえない (自分は一切答えなかった等)



# 成果報告会

成果報告会 (ポスター制作含む) において得られた知識・見解があればお聞かせください。

6 件の回答

他のチームのタン君の動かし方が、シンプルだけど、その発想はなかったと動きがあって面白かった

多分5分以上かかっていたのでもっと簡潔な内容にまとめるべきだった。  
図をもっと工夫すべきだった。

もうちょっと準備をすべきだった

Bグループのように図を使って戦略を説明すればより伝わりやすかったと思いました。

短い時間では、モデルと具体的な動作（実現したいこと）を両方提示することで理解が促進できる。

他の方が資料を作ってくれたが、見やすい資料で簡潔にということを意識していて、実際に見やすい資料だった。

# 成果報告会

「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。

3件の回答

オンラインだけど、みんなで盛り上がる事ができて、よかった

他のチームの行動や狙いを知ることができて楽しめた

1回目は、まさかの10点を50秒で取って嬉しかった。2回目は、上手く思った通りの動作をしなかったのが、悲しかった。

## 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。

6件の回答

最初は、オンラインでチーム開発ということもあり、不安が大きかったが、最終的に、チームのサポートもあり、気軽に相談することができて、開発に楽しむことができた。

クラス図やスタートマシン図は、学校の実験で作成したことはあるが、図を使って組込みをしたことがなかったので、動くものを操作することができて、楽しかった。

見知らぬ人どうしてもとても楽しむことができました。大変貴重な経験ができたとも思います。ありがとうございました！

オンラインでのコミュニケーションや、チーム開発には最初とても不安がありましたが、楽しく実習を進めることができました。

貴重な経験ができる機会を用意していただき、ありがとうございました。

もっと開発を作りこむ時間が欲しかったな、と思うぐらい熱中できました。

あまり長くはなかったですが、ほかのチームの方とも交流できたのはよかったです

スクラム開発、MDD等について今後さらに学ぶための大きなきっかけとなりました。ありがとうございました。