|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 振り返りシート  二次開発 | プロジェクト名 | 作成日 | 担当 | 越 | 承認 |  |
| 5\_FGO | 2017/06/23 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| プロジェクト目標 ① | **メンバーの作業状況をお互いが把握しつつ進める** | プロジェクト目標 ② | **作業時間を明確に管理する** | プロジェクト目標 ③ |  |
| 目標達成度 | **％** | 目標達成度 | ％ | 目標達成度 | ％ |
| 達成できたこと |  | 達成できたこと |  | 達成できたこと |  |
| 達成できなかったこと その原因 |  | 達成できなかったこと その原因 |  | 達成できなかったこと その原因 |  |
| 二次開発でのACTION （解決策） |  | 二次開発でのACTION （解決策） |  | 二次開発でのACTION （解決策） |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 個人目標（　駒木　） | **作業の管理をもっと見える化する** | 個人目標（　香川　） | 作業時間を細かく記録し、毎日改善する | 個人目標（　鳥海　） | **作業時間の記録を細かく行い、作業にかかる時間を把握する** |
| 目標達成度 | **％** | 目標達成度 | ％ | 目標達成度 | ％ |
| 達成できたこと |  | 達成できたこと |  | 達成できたこと |  |
| 達成できなかったこと その原因 |  | 達成できなかったこと その原因 |  | 達成できなかったこと その原因 |  |
| 二次開発でのACTION （解決策） |  | 二次開発でのACTION （解決策） |  | 二次開発でのACTION （解決策） |  |
| 個人目標（　越　） | **作業実績を詳細に把握、記録する** | 個人目標（　ムン　） | **毎作業に自分のデッドラインを決める** | 個人目標（　　　　） |  |
| 目標達成度 | **％** | 目標達成度 | ％ | 目標達成度 | ％ |
| 達成できたこと |  | 達成できたこと |  | 達成できたこと |  |
| 達成できなかったこと その原因 |  | 達成できなかったこと その原因 |  | 達成できなかったこと その原因 |  |
| 二次開発でのACTION （解決策） |  | 二次開発でのACTION （解決策） |  | 二次開発でのACTION （解決策） |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Quality | | Cost | | Delivery | |
| 品質管理表から わかること |  | プロジェクト予算・ 実績計算書から わかること |  | スケジュール表・ 作業時間表から わかること |  |
| 注文管理表から わかること |  |
| 品質に関する 課題と原因 |  | コストに関する 課題と原因 |  | 納期に関する 課題と原因 |  |
| 二次開発でのACTION （解決策） |  | 二次開発でのACTION （解決策） |  | 二次開発でのACTION （解決策） |  |

**※ 適宜、プロジェクト終了報告書、問題点管理表なども参照のこと**