|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 振り返りシート（一次開発） | プロジェクト名 | 作成日 | 担当 | 鳥海 | 承認 |  |
| 5\_FGO | 2017/06/07 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| プロジェクト目標 ① | 1日３回定例共有会を行う | プロジェクト目標 ② | 障害発生率±10% | 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　） | 常に全体を見る | 個人目標（　越　） | エラーの記録を確実に行う | 個人目標（　ムン　） | QCDバランスを意識したシステム開発 |
| 目標達成度 | **％** | 目標達成度 | 80％ | 目標達成度 | ％ |
| 達成できたこと |  | 達成できたこと | エラーが発生するたびにトラブルレポートに記載し、記録を残した。  その他にも実装作業中に生じた不具合は個人的にメモに取り記録した。 | 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 | 記録する際に原因と解決方法の記録の仕方を統一していなかったため  見返す際に十分に活用できなかった。 | 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） | 個人的なエラー対処の記録法を定め、些細なものも確実に記録を行う。 | 二次開発でのACTION （解決策） |  |
| 個人目標（　香川　） | 誰が呼んでも分かる可読性の高いプログラミングを心がける | 個人目標（　鳥海　） | JSPの苦手を克服する | 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**