**発表準備**

■スケジュール

資料提出　6月29日（火）　午前中締め切り

リハ　　　6月25日（金）　14時00分～

本番　　　6月30日（水）　9時00分～17時30分予定

■発表時間  
1チーム15分の発表時間＋質問等5分＝合計20分予定

E2は10時20分から40分まで

■発表内容

・チーム目標

・プロダクトの目標

・研究成果〇   
・メンバー   
・目次 〇   
・デモンストレーション・機能紹介〇   
・研修自体の成果・研修で得たもの・反省点 〇

・達成度・実装できなかった機能 ・未実装の原因〇  
・チーム名の由来 〇   
・個人の研修成果 ・今後の目標〇

・プロダクトの説明

　　→作ったものを魅力的に紹介（売り込み）

・プロジェクトについて

　　→研修内容　人（チーム）をベースに成長について紹介

（メモ）チーム名の由来やヤザワスイッチ制作までの流れ、期待効果、個々人の成長点反省点等

ポンチ絵はやめよう

相手にとってどういうメリットがあるのか？

相手にどんな行動をさせるか。EX)こういう資料を作成したら会議に持って行ってくれるな

相手にどう刻み込むか？

インパクトを与えるのも一つの方法である

自分たちと会社、人事の人に共通する結論

■発表内容の評価項目  
①「オンライン研修時代にあったら幸せなシステム」というテーマに対して、良いアイデアを出したと思いますか？（独自性）  
②システムのデザイン（見た目・操作性など総合的なデザイン）はよかったと思いますか？（デザイン）  
③システムを見て、技術力が高いと感じましたか？（技術）  
④独自のドキュメンテーションやファシリテーションなどの工夫が感じられましたか？（プロジェクト進行・管理）  
⑤チーム内での課題解決に取り組み、一丸となってプロジェクトに取り組んでいたと思いますか？（チームワーク）  
⑥発表内容は的確にプロダクト・プロジェクトを紹介できていましたか？（プレゼン）  
⑦チーム個々人の成長・将来性を感じることができましたか？（個人のレベルアップ）  
上記7項目で評価をいたします。※発表はご参加いただく企業担当者様と受講者・講師からの評価によるコンペ形式にて行います。

■発表会の形式  
今回は、各チームの評価の点数を基に最終的にランキングをつけさせていただきます。  
※1つの評価項目5点×7項目の平均点で順位が決定また、非常にチーム数が多いためA,B,Cクラスの発表とD,Eクラスの発表を分けて行います。　  
A,B,CクラスとD,Eクラスの2つの予選会でそれぞれ順位をつけ、  
各予選で1位となったチームがウェビナー配信を使用し全体で発表してもらいます。最後に各予選1位の2チームの発表を評価し、全体の1位を確定させていただきます。

**発表ポイント**

・PREP法

・息の使い方、息を吐く時間

・抑揚をどこにつけるのか

・口をしっかり開ける

・真を意識する

・時間の管理

**発表する項目について**

**PRポイント**

・ヤザワ先生をイメージしたデザインと機能

・リアクションボタン、人に見せることを考えた時にインパクトがあるもののほうが評価されやすいと思うので、うまく動きがつけられればいい作品になるのではと思っている。

・矢沢講師をイメージしたデザインをしたところと、淡い色合いにして見やすくなっているところもリアクションボタン以外のPRポイント。

・リアクションボタン！

・ PRポイントはもちろんトップ画面でのリアクションボタンと講師側のリアクション表示。そこが一番他と差別化できるところだと思う。

・操作がシンプルで簡単であること。

**PRポイントまとめ**

矢沢講師をイメージしたリアクションボタンや色使い。

動きのあるシステム、操作はシンプルで使いやすい

理解度のグラフ化

押したときにリアルタイムでグラフが変わる

**項目（時間配分）**

前半5分（1人）

・　私たちはこういうのを作りました

・　経緯（3分）

デモンストレーション5分（1人）

・　デモンストレーション

・　スクショ詳しく

後半5分（1人）

・　チームでの成長点反省点等（2分か1分か）

・　各々の成長したこと残った課題等

・　話しきれない部分は補足資料

**計15分**

チームについては必須

チーム名等エピソードを含めて話してほしい

箇条書きで書いていてもふっとしちゃう

工夫してほしい

少なめにまとめる

絵を使った方が頭に残る

プレゼンの3つの法則

人間は3つが限界といわれている

言いたいことは最大3つに抑える

デモンストレーションを行う前にこういう機能が付いていますよと少し話した方がいい

ここに注目していてくださいとでも前に言おう

デモは5分がいい

効果２，３枚

各担当がどこをやったのかあるといい

デモ以上にチーム活動を熱く語ってほしい（淡々と書くのではなくて）

1人1人出てくるのはいいが、時間が本当に収まるのか？

全員でやらなくてもいいと思うが…

1人1人出るならさらっと20秒ぐらい

「こういうことを学びました。」は淡々過ぎる。

「こういうことがあったから、これが学べた」というように経験や学んだ経験を踏まえて発表しよう！

不謹慎でなければ笑いをとってよし

発表リハは絶対参加するチーム以外は任意参加

発表担当だけ参加等自由

質問はメンバー全員が行う。質問しない人がいた場合は★一つ

EチームはだいたいFAQ,リアクションのシステム

**グループ活動で苦労したこと、よかったところ**

**6/1 ミニプロジェクトについての 振り返り**

・時間配分がうまくできなかった

・仕事の割り振りも急ぎで振ってもらった

・要件定義に思ったよりも時間がかかった

・役割分担をみんなで割り振った方がよかった

・タイムスケジュールに沿って動けなかった

・優先順位をつけるべきだった

・背景部分について共有ができず、背景を揃えることができなかった

・サイズ、背景、色を合わせるのが合わせるときに大変だった

・サイズ感に気を付ける

・文字にして伝えるべきだった（画像はドットで書くなど）

・次作るならできそう

**6/2要件定義**

**話の流れ**

長いためここでは割愛。

議事録の6月2日を参照

**苦労した点**

塚谷

・技術力があるわけではないため、そもそもやろうとしていることが実現可能なのかどうかといった点で悩んだ。

渡部

・各機能に具体性を持たせるための話し合いを進めることが難しかった。

松井

・苦労した点は意見が思い浮かばなかったことです。どんなシステムがあったら便利かが思い浮かばなかった。

川原

・議事録書きながら考える力が乏しくグループ活動に参加するのは難しかった。

加藤

・同時編集ツール使うことで作業ははかどりましたが、特に発言が少ない人は何に取り組んでいるか判断がしづらかったので、これから何をするか簡単に報告をしてくれるといいなと思った。

土肥

・理解度をどのように表現するのかについて苦労した。

**6/3 要件定義、外部設計**

**話の流れ**

・多数決で理解度をどう記録するか、どう表示していくか決めた。

**苦労した点**

・Githubの導入に時間がかかり、足並みをそろえるまでに苦労した。

渡部

・具体的に何をすればよいか理解できないことが多く、他人任せになってしまったところがあった。  
・ 自分で考えて先の行動をすることができなかった。

加藤

・昨日より個々が自発的に動いてくれたり指示を出しあってくれたり、これから何をするか報告してくれたりとだいぶやりやすかった。ただ、議論しないと進めないところでは意見を求めても反応が薄いのでやりにくかった。

**6/4 外部設計**

**話の流れ**

・画面の色合いは矢沢講師のイメージカラーがオレンジというところから、オレンジと合う色でという話になった。

　オレンジが使用されたホームページのデザインが集まったサイトをみんなで画面共有をしながら見ていき、ラムネのホームページをイメージにすることに決定した。

**苦労した点・改善点**

土肥

・各自作業に取り掛かってから色などの配色を相談したため、やり直すなどの余計な時間をかけてしまいました。今後は始める前にもう少し慎重にミーティングなどをし、やることや決め事などを決定してから各自作業に取り掛かると良いと思った。

川原

・思ったよりも画面デザインをエクセルで表すのに時間がかかり苦労した。  
・色みやメニューバー等共通部分は先に決めていた方がよかった。

塚谷

・画面設計では参考にできるものがあまりなく、どの程度具体的に決めるべきなのかが分からなかった。

松井

・外部設計に取り掛かるときに画面のイメージを決めていなかったため、画面のイメージがつきにくい状態になった。

渡部

・画面のイメージが自分の中でしかできていなかったので、全体としてのイメージをあらかじめ話し合うべきだった。

・1日の計画や今後の計画を明確に立てて作業をしなかったところがあると感じました。  
今日決めることや、することをリスト化していけたらと思った。  
また、進捗管理も行っていけたらと思った。

加藤

・Sampleがざっくりしすぎていたのもありますが、グループで書き方をしっかりとすり合わせできていなかったため、あちこちにフォーマットのズレがあって修正が結構大変だった。特に、新規登録やプロフィール欄で項目の並べ方や配置が全然決まっていないので次回決める必要がありそう。

・製作物や議論の方に夢中になってしまって議事録の方に手を加えたりできなかった

**良かった点**

加藤

・笑いも起きたり、楽しく取り組むことができましたし、個々が積極的に動いていていい傾向だと感じた。

渡部

・先日よりもメンバー全員が積極的に発言し雰囲気が和やかに感じた。

松井

・実際のサイトを見つけてくださり、その中から画面のイメージを考えることでスムーズに決めることができた。

メモ

自発的にいい点をみんなが発言してくれた。

この日あたりから、徐々にこのチームでの動きにも慣れてきて順調に設計ができたように思う。苦労した点・改善点がたくさん出ているのはみんながきちんとチーム活動に参加している証拠。

**6/7 外部設計**

**苦労した点**

加藤

**・**それぞれの状況の把握を行うこと。

松井

・アイコンのサイトを見つけたり、どんなアイコンが適しているのか考えるのが難しかった点。

塚谷

・全体として何もやるべきかが把握できていても、その中で自分は何をすべきなのか決めるのが難しいと感じた。

渡部

・ボタンデザイン1つを決めるにしても、想像以上に時間を使ってしまった。自分自身もっと効率的にできたのではないか、先を見越してすべきことがあったのではないかと思った。

土肥

・進捗状況の確認を行うこと。

川原

・内部設計では名前を決めることしかできず、それ以外にどう活動すればいいのか分からない/できなかった点。

・ボタンのアイコン探しが、思うように順調に進まなかった点。

**良かった点**

川原

**・**議事録にそれぞれが何をしているのか書くことができた点。

土肥

・以前より断然コミュニケーションが取れていて、作業がスムーズに進んだ点。

渡部

・皆の意見を聞いてデザインなどを決めることができたこと

・1人の意見に対して、反対意見？自分の意見を伝えてくださるメンバーがいて、いい雰囲気で話し合いができた点。

塚谷

・今のメンバー間での作業に慣れてきたこと。今までで一番順調？やりやすく感じた点

松井

・皆さんが意見を聞いてくださったおかげで発言しやすかったこと

加藤

・手分けして順調に予定していた仕事を終わらせることができたこと

**6/8外部設計・環境構築**

**苦労した点**

松井

・新規登録画面を見やすくするにはどうしたらいいか考えるのが大変だった。

川原

・ある程度設計書も完成しており、自分に今何ができるのか分からなかった点。

加藤

・大変だったところはeclipsの新規追加が地味に面倒で時間がかかってしまったこと。加えてその間他のみんなの状況をあまり確認できなかったこと。

渡部

・画面の詳細配置やデザインをしたが、本当にやらなければいけなかったことなのかと考えてしまった点。

土肥

・ DBを連結させることが始め上手くいかなく、時間がかかってしまった。

**良かった点**

加藤

・こちらがどうこう言わなくてもそれぞれが責任をもって作業に取り組んでくれたこと。トップの機能につきっきりになっちゃうかもしれないのでお互いに協力し合って進めてくれるのとてもありがたい。

川原

・第2の部屋を利用し、より密なコミュニケーションをとれた点。  
意見を他の人に求めてくれるメンバーがいて発言がしやすい。

松井

・それぞれが集中して作業に取り組めたところです。

渡部

・第２の部屋がある方が作業分担している時はやりやすく、いつもよりコミュニケーションがとれてよかった。

・どこのチームよりも進んでいる様子であったが、ウサギにならないようにと意識を持っていること。冷静に自分たちを見ることができている証拠だと感じた。

土肥

・他グループと比べて、しっかり役割分担が出来ている点。

**6/9　プログラム**

本日よりプログラムに本格的に入っていった。

午前中より文字化けのバグがなかなか解消されず、解消するにはエクリプスを入れなおすというような大きな作業をしなければならないような感じであったが、奮闘してくれたメンバーのおかげで最悪時の大きな作業はせずに済み、本日中に解決することができた。

**苦労した点**

土肥

・加藤さんに頼り過ぎたことで本人の作業が進まなかったことです。(苦労させた点？)

渡部

・デザインイメージをしていた画面はCSSでデザインを取り込みやすかったが、イメージしていなかった画面は画面全体のデザインを考えるところからしなければならないので、なかなか進みませんでした。今後の全体の作業項目のリスト化を行い進捗状況を反映させたいです。

加藤

・バグの対応とかで自分の担当分をあまり進められなかった点。明日はもう少しそっち重視で頑張ります。

松井

・サーブレットが難しいと感じました。

**良かった点**

土肥

・それぞれの役割をよく把握し取り組めたことです。

渡部

・文字化けエラー解決！(ありがとうございます！！！)

加藤

・メンバー間のコミュニケーションが増え、それぞれが積極的にサポートしあう流れができてきてとてもスムーズに作業が進んだこと。ファイルの共有もいい感じでした。

松井

・グループのメンバーそれぞれが質問をたくさんしたことです。質問に丁寧に答えてくださり、ありがとうございました。

塚谷

・文字化けエラーの解消（ありがとうございます！）

・予定外の作業が生じたときに積極的に取り組んでくれたり、分からないことをすぐ質問してくれたことで滞りなく進んだ点

川原

・文字化けの解消ありがとうございます！

・予定を大幅に遅れるようなことが無い点。

・それぞれが議事録に今していること等を忘れず書けるようになった点。

**6/10 プログラム**

**良かった点**

川原

・頼ったり相談しやすい雰囲気がある点

渡部

・チームの雰囲気が以前と比べて明るく話しやすくなった！

・笑いがありつつ全員が集中して取り組めていたこと。

塚谷

・ DAOに苦労したが、そのおかげで理解が深まった

加藤

・コミュニケーション面がとてもよくて、質問・相談・報告などがしっかりできていてしっかりできていたことで順調に進めることができたこと。

松井

・それぞれが作業に集中して取り組めたこと。

土肥

・トップ画面も完成に近いこと。

**苦労した点**

川原

・自分のできることを考えること

松井

・CSS が想像以上にうまく適用されず時間だけが過ぎたときもあった。

加藤

・jspがうまく動かず苦労した。cssも思った通りの位置にならなくて大変だった。

松井

・CSSが思い通りにならない時が多く、大変だった。

土肥

・属性名などの統一がなかった為、エラー処理が大変だった。

**6/11　プログラム**

**時間が余ったら何をするか？**

今のところ順調に作業が進んでおり、日に日に話しておかなければならないことも減ってきた。

余った時間で質問待ちシステムを作成してもいい。

押したボタンによって質問内容が分かるようなシステムは今作成しているメインページが完成すると応用で。

Jqueryで簡単にチャット機能実装できちゃう？

**良かった点**

川原

・第二の部屋等活用しながら各々が活動できた点。

・塚谷さんが進捗度リストを作成してくださった点。

渡部

・第二の部屋で質問しながら集中して作業ができたところ

加藤

・全体のファイルがつながってきて完成のめどが立ってきたこと。

渡部

・ログイン画面の背景がきちんと適用されたこと。  
・第二の部屋で確認や質問をし合いながら取り組めたこと。

土肥

・全体の完成が見えてきました！

**苦労した点**

川原

・すんなりうまくいかないことが多く解決方法を調べるのに苦労した。

松井

・CSSが思い通りに動かず、大変な時があった。

加藤

・画面共有で「ここをこうして」といった指示がうまく伝わらず、思ったように勧められなかったことがあり、もう少しうまく伝えられるようにならないとと感じた。

渡部

・名刺管理アプリでCSSを結構いじっていたにもかかわらず、思うように適用できないこと。

・デザインイメージを確認しても、解釈が合っていなくて加藤さんにもう少し詳細を聞くべきだった(反応ボタン)

土肥

・新規登録が出来ないエラー解決

**6/14　プログラム**

**良かった点**

・朝、議事録に今週やることが明確にしてあり、何をしなければいけないのかがわかりやすく、作業を進めやすかった

加藤

・フォームのデザインやフォームの入力チェックはうまくできるか不安でしたが、結果的にどちらもいい具合にできていて、この二つを組み合わせることに成功すればとてもいいものができそうだと感じた点。

松井

・必須項目が抜けているときの画面の配色をグループのメンバー全員で決めることができ、多数決が取れたこと。

川原

・Jqueryで入力チェックを実装できた点。

**苦労した点**

渡部

・リンクのデザインなどちょっとしたことを変更するだけなのに、多いに時間を費やしてしまい、本日の作業メインである受講者用プロフィール画面のCSSが進まなかったこと。

塚谷

・プロフィール詳細ページのエラー原因が複数考えられたこと。

・また解釈違いにより違う作業をしてしまったこと。

加藤

・同じところに取り組んでもらったことでclassのバッティングが起きてしまったこと

松井

・ラジオボタンの色を変更するのに時間が掛かってしまったところ。

川原

・クラス名等きちんと考えて作業すべきだった点。

土肥

・ログインユーザーのプロフィール表示がうまく行かなかった点。

**6/15　プログラム**

**本日のpoint**

午前中、一戸講師と共にデバック等を行いエラーが解消された。

**良かった点**

渡部

・受講生用プロフィール画面のデザインが完成に近づいたこと

加藤

**・** ID取得のエラーが解決できたこと

松井

・CSSの作業部屋で集中して取り組むことができたこと

川原

・Jqueryが順調に進んだこと。  
・第二の部屋やスラック等を有効活用できているところ。

土肥

・プロフィールの表示に成功したこと。

**苦労した点**

渡部

・少し配置やデザインを変えるのに大いに時間がかかり、思うように進まないこと。

加藤

・理解度周りがなかなかうまくいかなかったこと

松井

・CSSが思い通りに動かなかったときに調べるのに時間が掛かってしまったことです。

土肥

・UPDATEがうまく行かない点

**6/16　プログラム**

**本日の出来事**

本日も第2の部屋等活用しながら取り組んだ。

午後のラスト1時間で冨原講師にヘルプに来ていただいたところサラサラッと問題が解決した。

やっと動画が届いたので明日以降音声に取り掛かかれる予定。

**良かった点**

・冨原講師に質問でき、各々の問題が解決できた点。

加藤

・自分のやりたかったことも実装できて、他のメンバーもやろうとしていたことが解決できたのでよかった。わからないときはガンガン講師に聞きましょう！

渡部

・リスト画面のCSSが上手く反映されたこと。

松井

・デザインについて、相談しながら作業ができたことです。

土肥

・次々エラーや問題が解決している点

**苦労した点**

川原

・英語で検索して方が情報がたくさん出てくるが英語が読めない点。  
翻訳も頼りにならないことしばしば。

・ PHPがトムキャットで使用できないと分かるまでに3時間程度かかった点。

塚谷

・講師に質問せず一人で考えたことで時間をかけすぎた点。

松井

・CSSで思い通りのデザインにすることが難しかった

渡部

・プロフィール編集画面を外部設計書のデザインを無視して作成していたため作り直しになったこと。

土肥

・画像をファイルに保存する構文

**6/17　プログラム**

本日から音声に手を付けた。動画を案外飛ばしてみることができず時間がかかった。

**良かった点**

松井

・部屋を分けたことで動画の作業に集中できたところ。

加藤

・ボタンの音声が面白すぎて最高です。

渡部

・チームの雰囲気が明るく楽しいものの作業は集中して取り組めるところ。

川原

・第2の部屋をうまく活用し作業に集中できた点。

**苦労した点**

松井

・動画で音声を見つけるのが大変だったところ。「キター！」が見つけられなかったのが残念だった。

加藤

・音声をどこのボタンとつなげたのか、どれを使ってどれが使ってないのかがわからなくなってしまった。リストを作った方がよかったかもしれない。

渡部

・基本的なデザインは完成してきているが、より見やすく親しみやすいデザインや機能配置を考えるのが難しい。

川原

・きれいに切り取るのが難しく慣れるのに時間がかかった点。  
・欲しい音声がなかなか見つからなかった点。

土肥

・画像表示のパスがうまく行かない点

**6/18　プログラム**

**良かった点**

川原

・本日中に入力チェックができた点

加藤

・ついに画像の添付ができたことと、講師トップ画面の機能が思ったよりすんなり実現できそうなこと

渡部

・プロフィール写真を良い感じに表示してくださりありがとうございます！

松井

・画面共有しながら質問できたこと。

土肥

・プロフィール画面に写真を追加することができたこと  
・目のマークを作成していただき、入力ミスが減ったこと

**苦労した点**

川原

・ほぼ丸一日入力チェックの問題にかかった点

加藤

・最後のバグ連発

渡部

・トップ画面のリアクションボタンの配置などをどのようにするのがベストか悩み中。  
・メイン画面CSS…

松井

・パスワードの目のマークを付けるのが大変だった。

**6/21 プログラム　発表まで残り7日**

**苦労した点**

松井

・理解していないところが多かったので、質問をたくさんしてしまった点

加藤

**・**松井さんが結構まだわかっていない部分が多いことに気が付いて仕組みを少しでもわかってもらえるように説明するのに苦労した

川原

**・** datatablesを最初からCSSをダウンロードしておけばよかった点（反省点）

渡部

・背景イメージはついているのに、CSSを上手く適用できてなく、進まないこと。

**良かった点**

加藤

**・**早めにバグを解決して、メイン機能の片方も実装できたこと。プロフ画像の方もうまくいったこと

松井

**・**わからないところは丁寧に説明してくださり、とても勉強になった

川原

**・**音声をそろえることができ、どう使うか話せた点

渡部

・メイン画面がなんとなくまとまったこと

**6/22 プログラム・発表準備　発表まで残り6日**

**本日の流れ**

本日より発表の準備に入った。

**良かった点**

加藤

**・**それぞれが柔軟に動いて違う分野のことを同時進行でやっていたのに、うまくコミュニケーションをとって混乱を引き起こさずに完成させることができた点。

塚谷

**・**分からないことがあっても協力して完成させるということがスムーズにできるようになっている点

渡部

・メイン画面のCSSをイメージ通りに適用できたことです。（今までの格闘は何だったのかと思う部分もあった）  
・加藤さん、メイン画面のスライダーをしてくださりありがとうございます。とても助かりました。

松井

・たくさん質問できた点。

川原

・今までの活動等をまとめることができた点。

土肥

・各種の不具合を修正することが出来た点。

**苦労した点**

加藤

・自分の作ったものの続きをどう作ってほしいのかうまく伝えられていなくて誤解が生じてしまった点。

塚谷

・自分の作っているところ以外の処理を理解するのに時間がかかってしまう点。

渡部

・どのようにしたらより見やすくなるか、親しみやすいアプリになるか考えること。

松井

・議事録をまとめるのが大変だった。

川原

・パワポのデザインが最初は全く良いのが思いつかず時間を使ってしまったこと。

土肥

・難しく考えることが多く、解決までに時間がかかってしまったこと。

**6/23 プログラム・テスト・発表準備　発表まで残り5日**

**本日の流れ**

発表についてみんなで話し合った。

テストを行う組と発表に分かれて作業を行った。

**良かった点**

土肥

・苦労したことがなかったこと  
・不具合解決がスピーディーであったこと。

渡部

・アイコンバッチをイメージ通りにCSS適用できたこと。

加藤

**・**出てきた問題をどれもすぐに解決できたこと。

川原

・発表についてみんなで話し合って決めることができたこと。

**苦労した点**

渡部

・アイコンバッチという言葉を知らないと検索にヒットしない点。  
・テストを行ったが正しいやり方なのかわからない点。  
・バグが見つからない点。(いいことではあるが…)

加藤

・リセットボタンを画面共有で直すこと。

川原

・パワポのデザインについていい案を出せなかった点。