---プロジェクト計画書---

1. プロジェクトの目的

簡易的な自己紹介のできるHPを作成できるもの

1. チーム名

はむろの残留意思（A班）

1. スキル・期待値マップ

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名前 | 檞本 | 前田 | 松本 | 岡村 | 藤本 | 田中 | 佐々木 |
| 期待すること | リーダー | 画力 | 技術面のサポート | 自由な視点 | 発表 | 現実的な思考 | ストッパー |
| スキル | 議事録 | デザイン面での素材提供 | 議事録、その他技術 | 業務フロー図 | 発表資料 | サーバー管理 | 要件定義書、問題定義書 |
| 使用できる言語 | C,JAVA HTML、 CSS、 VB、 JSP、  JS | C,JAVA HTML、 CSS、 JSP、 VB、 JS、 | HSP、C JAVA、 C++、 JSP、 HTML、 CSS、 VB、 パイソン JS | HSP、C JAVA、 C++、 JSP、 HTML、 CSS、 VB、 パイソン JS | C,JAVA HTML、 CSS、 JSP、 VB、 JS、 | C,JAVA HTML、 CSS、 JSP、 VB、 JS、 | C,JAVA HTML、 CSS、 JSP、 VB、 JS、 |

1. グラウンドルール

意見交換時には、他人の意見を否定しないこと

毎日ちゃんと出席すること

自分自身がプロジェクトに参加している

1. プロジェクト進行に必要な事柄

各自に平等に作業分担。

各自の自学習（触れてない技術がが多いため）

チームマネジメント、コリジョンマネジメント。

1. ５つの知識エリア

**スコープ・マネジメント**

・プロジェクトスコープ（すべきこと）

自己紹介HP簡易作成システムの作成

・要求事項

　ハンドルネーム、実名での作成が可能、

　テンプレートが存在せず、自分で各項目を設定、記入ができる。

自分が他に使用しているサービスや趣味、スキルなど事由に書くことができる。

　会員登録という概念がなく、管理が煩雑ではない。

　画像を簡単に挿入可能、表示方法なども決定できる。

・「制約条件」

　スケジュール、作業時間、作業場所、各自の役割の完了、

・「前提条件」

　インターネットを使用できる

**タイム・マネジメント**

・スケジュール

使用技術と担当分け→スケジュール作成

（まだアイデア段階のため、すべてのスケジュールはたてることができない）

・管理

1. 進捗報告

作成分担ごとに報告、授業の最初と最後に。

1. 差異分析＆是正処置

予定日付と実績日付を比較

作業遅れ…チームに助けを求める。

作業が早く完成した場合…他のサポートに入る

**品質・マネジメント**

レビュー計画：

品質計画

・方法 ：間違いがないか適正かを確認する

・実施タイミング ：課題提出3日前

・承認ルール ：参加メンバー全員がOKを出した場合承認

・参加メンバー ：クヌギ本、松本、岡村

品質保証

・計画通り実施されているか確認

品質管理

・成果物の結果を監視、不満足な場合は原因特定。

**コミュニケーション・マネジメント**

・グループ活動の日に必ず途中でも成果物をGit、サイボウズ投稿

・成果物が完成したらGitのdevelopブランチにコミット。

**リスク・マネジメント**

リスク発生時、リスク登録簿を参照しリスクに対応する

またはチームと相談し解決に努める