◆当日プレゼンされる作品（ゲーム・ツール・ライブラリなど）や研究の成果の＜制作時に苦労したこと・改善点＞をご記入ください。(400文字以下）  
発表される内容は当日変更になってもかまいません。

今回の制作で苦戦したところはバージョン管理です。今回バージョン管理システムの導入としてGithubを使いましたが時折、エラーが出ている状態でプッシュする人や、コンフリクト(衝突)を何度か起こすということがあり、班員全員の作業を妨げてしまうことが多々ありました。**それらを踏まえた**改善点は報連相をすることです。制作中はチーム員が自分の作業に集中しがちになり、よく作業が期限に間に合わない、休むなどの報告がされておらず、状況を把握することが困難になっていました。改善策として、報連相する内容を自身で勝手に判断せず、直接確認を取るように試みました。この試みによってコンフリクトを直す、他の人のエラーが直るまで待つなどの無駄な時間を減らし、作品のクオリティアップにより注力することができました。

**→バージョン管理の改善策をについても、下と同じように書くこと。　なにをやって、どのように改善したか？**