

# 開発MTG WS2 プロダクト開発

Press Space for next page →



# Table of contents

1. 課題設定
2. 施策考案
3. 施策で活用できるフィードバックの種類
4. 実行スケジュール

# 課題

フィードバックしにくい環境と原因

1. タスク実行者が受け身
2. スキル関係がコミュニケーションに影響する
3. 上司、FB対象の選択の状況がわからず遠慮する

# 施策

フィードバックしにくい課題を打破するためには

1. タスク公開してメンバー全体で理解する
2. PJ理解の勉強会
3. タスクが振られた時にフィードバック
4. 理解度スタンプ
5. 第三者サブレビュー
6. フィードバックチャンネルを用意

# 施策で活用できるフィードバックの種類

第三者の介入ありのフィードバック

1. タスク公開してメンバー全体で理解する
2. 第三者サブレビュー
3. タスクが振られた時にフィードバック
4. 理解度スタンプ
5. フィードバックチャンネルを用意

# 施策で活用できるフィードバックの種類

マンツーマンのフィードバック

1. タスク公開してメンバー全体で理解する
2. 第三者サブレビュー
3. タスクが振られた時にフィードバック
4. 理解度スタンプ
5. フィードバックチャンネルを用意

# 施策実行スケジュール

施策名	FBの定義	スケジュール
理解度スタンプ	具体的な例	11月1週目
第三者レビュー	リスニング	11月1週目
GitHub Discussions	具体的な例	未定

Fin