振り返りと最後のまとめ、研修を通しての所感を担当させていただきます。小松です。

よろしくお願いします。

まずは、振り返りを大きく３つに分けてお話しさせていただきます。

初めに苦労した点です。苦労した点の

1つ目は設計中に細かなズレや矛盾が発生し、時間がかかってしまったことです。

構想段階で実装しようとした機能が想定より複雑な処理を必要としていたため時間を取られてしまいました。

2つ目は各々の担当部分の進捗にバラツキがあった点です。​

実装する機能の難易度や個々の知識量の関係で進捗にバラツキが出た時がありました。

ですが、自分の担当を終わらせた人がサポートに回るなど連携して作成することでひどく差異が出ることはありませんでした。

3つ目はクレジットカード機能の設計・実装です。

カード番号をマスキングする方法やどのタイミングでユーザーにクレジットカードの情報を登録してもらうかなど一番実装した機能の中で難易度が高かったと思います。

苦労した点は以上になります。

次に工夫した点です。工夫した点の

１つ目はgitを扱う際にダブルチェックとスラックでのプル呼びかけを徹底したことです。

ファイル共有する際のコミット、プッシュ作業を誰かに見てもらっている状態ですること、プッシュが完了したらメンバーにスラックでプルを呼びかけ、プルするメンバーは完了次第チェックを付けるというルールを徹底して、ファイルの競合を起きることを防ぎました。

2つ目は各々の進捗報告の確認を頻繁に行ったことです。

業務開始時、昼休憩終わり、退勤前に各々の現在の進捗を報告するルールを作ったのですが、そのルールのおかげで進んでいる人、遅れている人での作業の補完ができたので、作業が終わって暇になってしまう人が出るのが防げました。

3つ目はユーザーに分かりやすい画面レイアウト作りをしたこと。

ボタンに絵文字を使用したり、機能で色を統一したりと視覚的にわかりやすいように工夫しました。

工夫した点は以上になります。

次に反省点です。反省点の

1つ目はドキュメント作成に時間がかかってしまった点です。

上流工程の要件定義や基本設計書に時間を取られ、のちの実装作業の余裕が少なくなってしまった部分がありました。

2つ目は最初の設計時には考えていなかったが実際には必要な機能がいくつかあった点です。

実装に入ってからの気づきが多く、本来必要な機能を見逃している部分がありました。

設計書にも記載がないため、両方の修正に時間を取られてしまいました。

3つ目は当初決めた通りの作業分担と実際に作業する人があまり一致しなかった点です。

工程表作成時に担当者を決めたのですが、実装に入ると、効率の悪い担当分けをしてしまっていたことに気づき、最終的に工程表があまりあてになりませんでした。

以上で振り返りを終わります。

次に今回の演習のチームでのまとめです。

初めてのチーム開発ということもあり情報の連携や役割決めなどに慣れず、最初はとても苦労しました。

ですがその中でもメンバー間でのコミュニケーションを重ね、実装に当たってのルール決めや都度の報告を心がけることでチームワークが向上し、開発効率を高めていくことができました。

実際に完成したシステムが想像以上の完成度になったことに驚いたと同時に大きな達成感が得られました。

今後もチームで業務にあたる機会があると思いますが、チーム開発演習で培ったコミュニケーションや柔軟性を生かし問題解決していきたいと思います。

最後に研修を通しての所感になります。

※スライドをそのまま読む

以上でチームよさこい祭りの発表を終わります。

ご清聴ありがとうございました。

質疑応答に移りたいと思います。

質問の方ございまいたらお願いいたします。