入社してから子の半年間あっという間に過ぎてしまったという印象です。この半年を振り返るとたくさんの学びや気づきを得ることが出来たと感じています。その中でも私が特に大きな学びや気づきを得ることが出来たものは二つあります。

一つ目は、自己を振り返り、改善することの大切さです。

二つ目は、~です。

また、入社半年を振り返ってみると様々なまなびがあったことに気づきましたがそれ以上に多くの課題があることを再認識することが出来ました。

　一つ目は知識と技術がまだまだ不十分であることです。わからないことは積極的に聞く・調べるという姿勢を忘れず、勉強していく必要があると考えています。知識や経験が乏しいために不明点や出来ていない点が自分でもよく分かっておらず、うまく説明できないことがあります。どこで躓いているのかを素早く把握するためには、立ち止まった原因を単純に解決するだけでなく、分からなかった理由は何か、どんな情報や知識が足りていなかったのかなど掘り下げて反省し、自分の知識や技術をしっかり蓄積していくようにしていきたい。

二つ目は、複数の目線を持つことです。研修時にわからないことがあった時にソースコードを先輩に見ていただくことがあります。その時にプログラムがみにくいという指摘を頂いたことがあります。これは、自分が分かっているから大丈夫だろうと思い込んでいたためにおこってしまったことであり、他の人が見たらどう感じるか、いろいろな立場から考えてみる、ということが出来ていないのだと感じます。これは、CXにも通ずるところもあるので今後もソースコードのレビューを通して、他の人が見やすいようなソースコードになるようさまざまな視点が身に付けられるようにしていきます。

最後に、半年を振り返ってみて、成長した部分もありますが、入社当時に思い描いていた一人前にはまだまだ程遠いように思います。そのためにも今後の研修にも力を入れて取り組んでいききす。

未熟な点はまだまだ多く、ご迷惑をおかけすることが多々ありますが、これまでの感謝を忘れず、今後も日々成長していけるよう努力していきます。

* **作業効率を考える**

画面作成するときは、最初に作業の進め方について考えます。以前は、何も考えずやみくもに作業を続けていましたが、進め方を決めてから作業をした方が、結果的に短時間で終えることができると気付いたからです。  
効率の良い進め方を1人で考えることには限界があります。そこで先輩社員に相談して、アドバイスを貰うようにしています。相談すると、必ず相談に対するアドバイスやヒントを与えて貰えます。  
冒頭で設計から納品の流れを紹介しましたが、画面作成はその中の開発にあたります。開発フェーズだけを効率良く進めても、他の作業効率が良くなければ意味がありません。例えば、画面の修正・追加を行ったら問題が無いか確認をしてもらう必要があります。このとき、何を修正したのか、どのように修正したのか説明を加えることで、確認する側は確認すべき点を探し出す時間を短縮することができます。その分、上司・先輩社員の作業中断時間や、次の指示を出すまでの時間が少なくて済みます。私は、このことに対する配慮がまだまだ足りていません。常に効率の良い作業ができるよう、意識していきたいです。