個人成果報告

中島史人

C3　チームにんじん戦線

**6月WEBアプリ開発コースを経て成長したこと**

**学んだこと**

1. 情報共有の重要性
2. 目標設定の重要性

具体的に

1. 情報共有をすることでチーム内での作業をより円滑に行うように調整することができる。
2. 目標設定により、それを達成できなかったときになぜ達成できなかったのかを考えることで課題を見つけることができ、次につなげることができる。

**受講前と比べて変わることができた部分**

1. 意識面
2. 技術面
3. 意識面では質問に対する意識と仕事に対する意識を変えることができた。

受講前は自力でコードを書けるようにならなければいけないと思っており、質問をするより自分で調べて解決するべきだと考えていた。

しかし、受講後はdojoのCクラスの担任で東講師や富原講師のような経験を積んでいる方々に質問をして、コードの書き方を学ぶことで自分で調べるより効率的に学べるということを知ることができた。また、質問をすることでデバックの方法などの知識を得ることができた。

ただ目の前の課題を解決するために質問をするのではなく、知識を増やすために質問をすることは今後の糧になると感じた。

1. 技術面では必要な処理の流れを考えながらコードを書くことができるようになった。

受講前は1つの動作をするためのコードを書くことに必死になっていて、その後の処理に必要になる戻り値などを考えながらコードを書くことができなかった。

しかし、受講後はその後の処理に必要になる戻り値を考えながらコードを書けるようになった。その要因としてはプログラミングの知識が増えたことで心の余裕が生まれて、目の前のコードを書くことにとらわれなくなったことが挙げられる。

また、うまくいかないことの方が多いが、機能を実装する際に必要になるメソッドなどの処理を自分で調べることができるようになった。

**5月を終えたころに感じた課題**

・知識の整理ができておらず、グループメンバーに質問された時などにうまく伝えることができなかった。

克服方法：質問をして得た知識や調べて得た知識をメモして振り返りをしやすくした。

そうすることで忘れてしまっていた場合でも振り返ったときに思い出すことができるようにした。

・自分で思いついた機能を名刺管理アプリに付け足すことができなかった。

要因：自分自身の知識の幅が狭く、その知識の中で考えようとしたため。

克服方法：自分自身の技術力は考慮に入れず、まずはあった方が便利だと感じる機能を考えるようにした。また、知識の幅を広げるためにネットで調べたり、講師に質問をするようにした。

**6月の各フェイズで感じたこと**

**要件定義**

重要な点：

認識の齟齬を無くすこと

理由

要件定義で認識の齟齬を無くすまで話し合わなければ、個人個人が実装をする際にどのような機能を付けるべきかを判断することができなくなり、チームで話し合う必要が出てくるため。

**外部設計**

課題

要件定義が甘くなってしまっている部分があり、画面設計をする際に用語の具体的な意味について、チームで話し合いをしなければいけない状態になってしまった。

対策：

改めて、チーム内で認識の齟齬を無くす作業を行った。具体的には用語集の訂正を行った。

**実装工程**

大事だと思ったこと

・情報共有（①進捗状況・②問題の解決方法）

1. 理由：進捗状況をチーム内で共有することで、作業が遅延している部分があったときにそこを担当している人の作業を他の人に割り振るなどの柔軟な対処が可能になるため。
2. 理由：問題の解決方法についても共有することにより同じエラーが出ている人がスムーズに作業を進めることができるようになるため。

**7月以降の目標**

・地道な努力

・一人で抱え込み過ぎない

4月から6月の研修により質問をすることの重要さ、地道に改善を繰り返すことの重要さを改めて知ることができた。

そのため、7月以降も6月までの研修に引き続き、一人で改善をする努力を繰り返しながら、詰まったときには周りを頼って前進できるようにしたい。