

# 2020年度 新人導入研修 **成果発表会**

---

2020/06/16 (火)

# アジェンダ

---

- 1. 本研修の概要
- 2. ミニプロジェクトの概要
- 3. 発表について

# 1. 本研修の概要：基本情報

---

## ■ 研修期間

- 4月2日～6月16日 **【全日程：オンライン研修】**

## ■ 受講生

- 2020年度新入社員 79名

## ■ 研修の目的

- 下記2種類のスキルの獲得

ビジネススキル	社会人として職場や現場で直面する問題に対して自律的に考え、行動するスキル
テクニカルスキル	IT技術者として開発プロジェクトに参画するにあたり、必要となる基礎的なスキル（知識、技能）

# 1. 本研修の概要：研修で培ったスキル

## 受講生が本研修で学んできた主なスキル

ビジネススキル
ビジネスマナー
ビジネス文書作成 <ul style="list-style-type: none"><li>－ 日報</li><li>－ 議事録</li></ul>
自律的な思考と行動 <ul style="list-style-type: none"><li>－ 計画立案</li><li>－ 実施</li><li>－ 振り返り</li></ul>

テクニカルスキル
技術要素 <ul style="list-style-type: none"><li>－ アルゴリズム</li><li>－ Java</li><li>－ ネットワーク</li><li>－ データベース</li></ul>
オブジェクト指向・UMLベースの 要求分析・分析・設計
システムの検証 <ul style="list-style-type: none"><li>－ レビュー</li><li>－ テスト</li></ul>

テクニカルスキルのうち、  
ネットワーク、データベースはミニプロジェクトでは利用しません。

## 2. ミニプロジェクトの概要：基本情報

---

### ■ 開発期間

- 6月2日(火) ～ 6月15日(月) 開発日数 9.5日間

### ■ チーム編成

- 1チーム：5、6名
- チーム分けの方針：バランス型ではなく、習熟度別
- 役割
  - リーダは固定
  - リーダ以外の役割はローテーション制

### ■ 開発対象システム

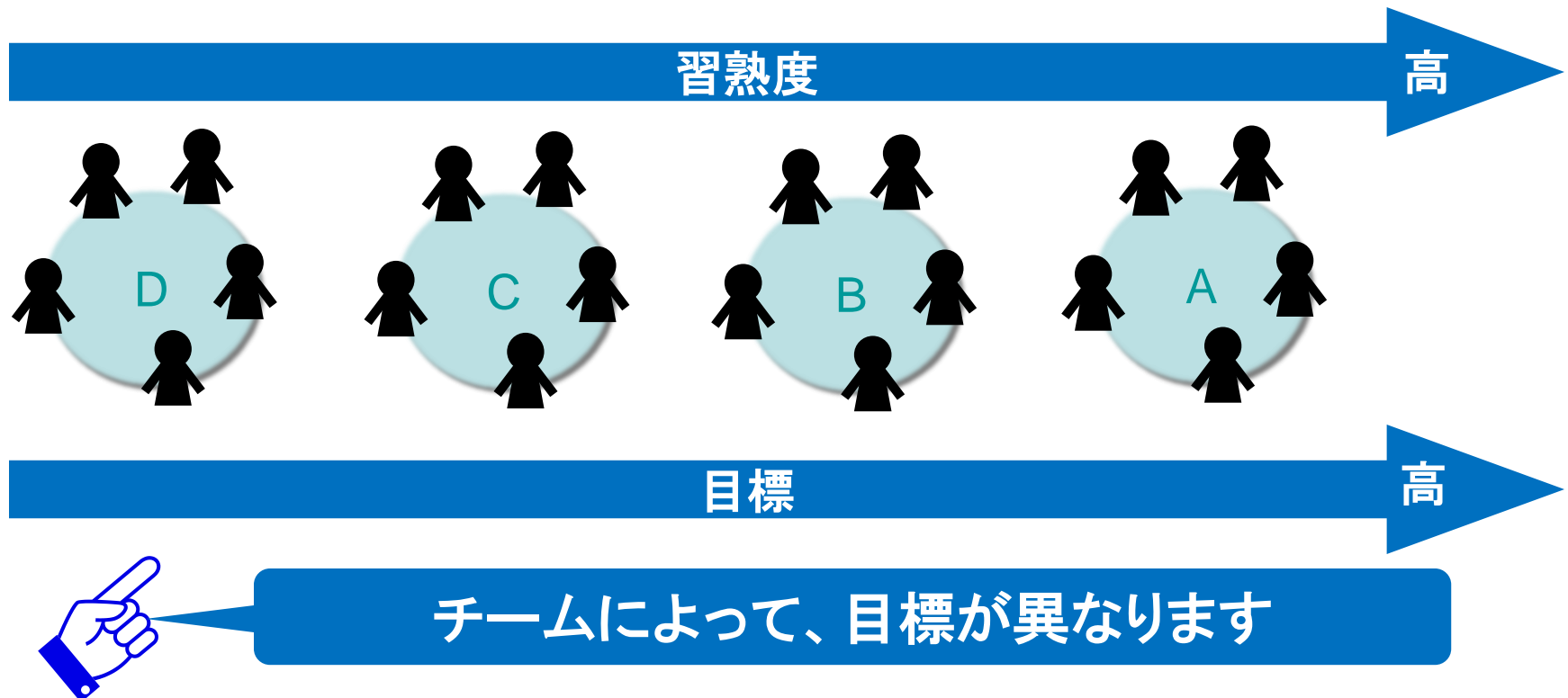
- チケット予約システム
- 三目並べゲーム
- カード当てゲーム
- 独自システム

## 2. ミニプロジェクトの概要：習熟度別チーム編成

以下の状況を形成するために、「**習熟度別(※)**」にチームを分けました

- 特定の「できる」メンバーに頼るのではなく、お互いに協力しあう
- 目標達成に向けて、メンバー全員が能動的に動く

(\*) 試験結果と演習実施状況、講師の観察結果を指標として用いています。



## 2. ミニプロジェクトの概要：題材

---

### 題材①：チケット予約システム

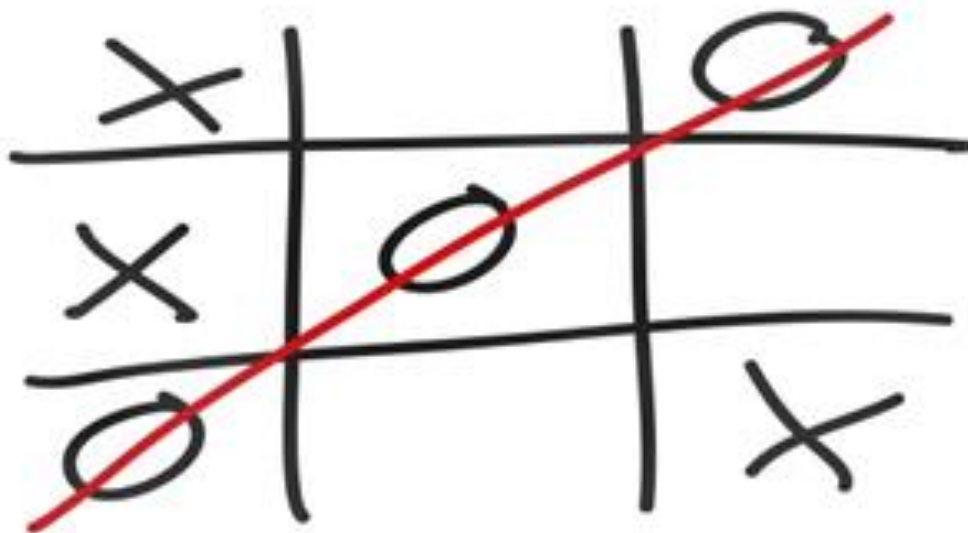
会員制のチケット予約システムです。会員は登録されているチケットの閲覧やチケットの予約を行うことができます。また、予約済みのチケットを確認して、必要に応じてキャンセルすることができます。

- ◆ ログイン
- ◆ 登録されたチケットの閲覧
- ◆ チケットの予約
- ◆ 予約済みチケットの閲覧
- ◆ 予約のキャンセル

## 2. ミニプロジェクトの概要：題材

### 題材②：三目並べゲーム

三目並べゲームは、 $3 \times 3$ のマスを用意し、そのマスに対して2人のプレイヤーが交互に「○」と「×」のマークを書き込んでいき、同じマークが3つ揃ったら勝者が決まるゲームです。○×ゲームとも呼ばれます。





## 2. ミニプロジェクトの概要：題材

---

### 題材③：カード当てゲーム

カード当てゲームとは、コンピュータがランダムに選んだカードを当てるゲームです。当てるのは数（1～13）と、スート（スペード、ハート、ダイヤ、クラブ）です。



## 2. ミニプロジェクトの概要：プロジェクトの進め方

反復型開発プロセスで、開発を進めていきました

例	反復1 (3.5日間)	反復2 (3日間)	反復3 (3日間)
1	チケット予約システムの基本機能を作る(永続化なし)	別のシステムを企画・実装する(新規システム、永続化あり)	別のシステムに更に機能を追加する(追加機能)
2	チケット予約システムの基本機能を作る(永続化なし)	チケット予約システムで予約情報をファイルに出す機能を作る(永続化)	チケット予約システムで予約情報を参照する機能を作る(追加機能)
3	三目並べゲームを仕様通り作成する	三目並べゲームでCPU対戦の機能を作る(追加機能)	三目並べゲームで結果をファイルに出力する機能を作る(追加機能)
4	三目並べゲームを仕様通り作成する	カード当てゲームの審判を拡張し、厳しい審判、優しい審判を作る(継承あり)	カード当てゲームで、2人対戦の機能を作る(追加機能)

### 3. 発表について：基本情報

---

- 1チームあたりの持ち時間（20分）
  - － 発表時間（デモンストレーションを含む）：15分
  - － 質疑応答時間：5分

### 3. 発表について：主な発表内容

---

#### ■ プロジェクトの振り返り（チーム単位）

- － 達成状況【概要】
  - 「実現したもの」と「顧客が期待していたもの」の差
- － 達成状況【詳細】
  - プロダクト（成果物）の評価（定量/定性）
  - プロジェクト（プロセス）の評価（定量/定性）
- － 工夫点
- － 課題と対策

#### ■ 現場配属後の意気込み（個人単位）

# 見どころ

---

## ■ 取り組むテーマが多様

- 習熟度に合わせて、複数のテーマを用意
- 上位グループは自分たちでテーマを立案して実施（第2反復以降）

## ■ ミニプロジェクトで苦労した点や学んだ点

- リモートならではの苦労や工夫
- 進捗管理
- チームワーク
- 個人の成長と、現場配属への意気込み
- ...