**個人総括**

R4A1：下井　諒哉

**役割**

リーダー　機能制作

**作品制作を通じて**

　作品制作を通じて感じたことは、リーダーとしての観点と機能制作としての観点の二つに分けて書く。

　まず、リーダーとしての観点である。最初に感じたことは、作業の割り振りが難しいということである。各メンバーの能力と作業内容の難易度と量を把握してそれぞれ適切に分担しなければならない。次に難しいと感じたことは、作業期間中に各メンバーの状況を把握し、新しい作業の割り振りや、進捗状況と予定を比較して対応していくことである。この二つがリーダーという役職について感じたことである。

　次に、機能制作としての観点である。こちらで感じたことは、設計をしっかりしておくべきということである。今回、作業に取り組もうとしたときはシステムに搭載した機能はある程度決まっていたがどのように作るのかを詳しく考えていなかったため、作業しながらあの機能が必要、この機能は必要ないと機能制作をしながら機能設計を考え直すことが何度かあった。

　以上が、作品制作を通じて感じたことである。

**まとめ**

　チームでの作品制作ということで、チーム内の意思疎通を図ることが大切であることが分かった。リーダーという役職に就いたため特にこれを強く理解した。最終的にシステムそのものは形になったものの、今回は意思疎通が十分にできなかったために作業の負担がメンバーの一部に大きく偏ってしまった。そのため各メンバーそれぞれできることを理解して作業の割り振りや支持を出すことがリーダーとしての責任であるのではないかと私は考える。