**個人総括**

R4A1：仁井本　昇馬

**役割**

バックエンド処理・得意科目AIの開発

**作品制作を通じて**

1. 自身が作成した者や他人が作成したプログラムを共有できるgithubを使い、円滑な共有を試みたが、三日坊主で後に誰も触れなくなり、各個人が自身の仕事をするばかりに共有がされなくなり結果、作業が円滑に進行しなくなった。改善点は、更新したときに見るように指示するべきだったことと、日別にファイルを分けて視覚的にわかるように区分するべきだった。

2. セキュリティ面などの細かい部分にこだわり、進行に遅れが生じた。改善点は、処理なし、ほぼ画面遷移のみのプログラムを初期の時点でフロントエンド担当に渡しておけば円滑に作業が進んだ。

3. 各々の役割ごとに独立するような形での作業を採用していたために、チーム内でのコミュニケーションが足りなかった。改善点は、役割関係なく進捗具合などを聞いて遅れている場合は助言や手伝うなどの助力をするべきでした。

4. Google Colaboratolyでは大量のライブラリを使用してAI開発をしたのだが、突然エラーを吐き出した。原因は特定ライブラリのバージョンが他ライブラリとの相性が悪かったのである。相性の良いバージョンを指定してダウンロードするか、メモをして何が変わったのかを確認するべきだった。

**まとめ**

　卒研では、個人ではなく初めての複数人での開発で、少し戸惑いました。私はバックエンド側の処理を任されており、同じ役割の方とは仕様や処理などで質問や相談などで情報共有ができていたが、違う役割の方とはその仕事を完全に任せる形となった。またコミュニケーションをとる機会が少なかったため円滑に情報共有ができず、進捗状況も不明なことも多かった。役割を決めるのは良いことだが、お互いに質問や相談ができるように頻繁にコミュニケーションをとる必要があったので、多人数で開発する機会があるなら、自分の役割だけに集中せずにチームで作っていることを意識して、もっと周りを見て声掛けをするべきだったことを学んだ。