

筑波大学 高度IT専修プログラム「PBL型システム開発B」
(enPiT BizApp筑波大スタンダードコース「分散PBL」)
成果報告会 評価(教員・学外来賓)まとめ
平成26年2月17日(月)開催

取りまとめ：筑波大学 システム情報系 山際伸一

質問票にある項目

	劣 ←————→ 優
1. 顧客からの要求を十分理解している	1 2 3 4 5
2. 顧客からの要求を実現できている	1 2 3 4 5
3. 先端技術を積極的に導入している	1 2 3 4 5
4. システムの有効性評価を改善に生かしている	1 2 3 4 5
5. システムの発展性・将来性を考慮している	1 2 3 4 5

<p>良いところ・悪いところ・意見・コメントなど(空欄不可)</p> <p align="center">100点満点で総合点数をつけてください。 / 100</p>

質問票の数値回答及び、総合点による順位

(有効回答人数 22 人)

チーム名	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	総合点	順位
ART	4.05	4.05	4.23	4.27	4.14	86.05	1
A=M	3.86	3.57	3.62	3.76	3.62	80.74	2
SANSOCHEN	4.19	4.24	3.10	3.67	3.43	79.17	3
Team.Protein	3.35	3.90	3.40	3.35	3.60	74.11	4
JASY	3.95	3.80	2.90	3.37	3.21	72.84	5
HYNTYS	3.90	3.75	3.00	3.05	3.30	70.83	6
平均	3.89	3.89	3.39	3.59	3.56	77.44	

それぞれのチームへのコメント

(注意)文章の日本語が変なものがあるが、ニュアンスを重視し、そのまま掲載する。

ART へのコメント

- 大変有用なシステムなので是非実用化できるようにしてほしい。プレゼンに重要なポイントうまく押さえており、分かりやすい。
- 開発システムの完成度が高い。今後拡張についても実用的検討が十分に成されている。
- 実用性の高いシステムが出来ていることを評価します。
- 客の目指すところを十分に理解して、ビジネスとして発展できるように考えをチームでまとめておくべき。
- AR-MAPS との違いは、十分に説明されていなかった。
- 面白いと思いますが、GPS を必須とする点など致命的な問題をどう解決するかを考える必要があると思います。
- 是非、大学公認アプリに、コンテストにおけるユーザーのフィードバックを Ver2,3 に反映している点高く評価できる。大学、大きな公共機関が提供すべき標準化されたサービスプロトコルの提案まで行えると良い。ダウンロードしたけれどメモリ不足で走らせられませんでした。
- 要求が何を作った。どのように作った。など、一連のプロセスを体験をされた。良い演習だったように思います。今後は改善を続けてほしいと思います。
- ios 楽しみに待っています。
- リリースを!!している。ながら歩き→ヘッドマウント広報は作りながらやることは出来なかっただろうか。
- ライバルとの比較
- 次々に進化させ続けている点が良い。
- アンケート結果がフィードバックされている
- DB の構築はどこまで学生のオリジナルなのか説明が欲しかった。
- オリジナル DB こそが売り
- 開発に顧客からのフィードバックを活かしている点は良かった。
- イテレーション毎のスコープ決定が明確
- テーマの新規性も高く、アレドロイドプラットフォーム活用し、アジャイル型開発のプロセスも分かりやすく説明された。他システムとの差別化も PR された。
- イテレーションごとに方向転換があり、色々学ぶことがあったかと思います。試行・改善のサイクルもしっかり回っていると思いました。利用シーンをもっと詰めていくと高用化の可能性も見えてくると思います。
- 今後、様々な用途に応用できそうなので、今後の開発を続けていただけるといいと思います。顧客とのやり取りをもう少し説明していただきたかったです。
- AR を活用したナビゲーションとして十分な機能を持っていると感じました。プレゼンをお聞きしていると、階層型の DB の出来が特に重要になっていると思います。実際に、このサービスを提供していくためには、このデータをどうやって更新していくのかの設計がとても大事になります。その

要望をお聞きしたかったです。

- 目的地の方角だけでは、道が複雑な場合目的地にたどり着けないケースがありそうですが、経路案内も実装予定
- デモがわかりやすくて良い。

A=M へのコメント

- エコや Gamification というやや難しい課題に取り組みつつプロジェクトとして良くまとめている。プレゼンも重要なポイントを押さえており、分かりやすい。
- システムの有効性検証が十分に行われているので、これを改善に結び付けられるとさらに良かった。
- Gamification の応用が特徴と思われるが提案の有効性には必ずしも同意できない。もっと良い提案はなかったのだろうか。
- Gamification 要素の実験までに時間を十分にかけていたので出来上がるのがハラハラしました。システムの利用効果を評価できる長期運用を試すと良かったですね
- 要求の説明が不十分
- WBS と書かれているが WBS ではない
- 難しいテーマながら色々な制約条件をうまくクリアできているようにおもいます。ユーザではなく本来の顧客の評価が良ければ良いと思います。
- ゲーミフィケーションが何に対してどの程度有効だったかがやや伝わりづらかったように思います。
- ユーザ評価を実施している点、良いと思います。
- 顧客は正しい要求をすることは限らないので、自らの意志が大事かと思います。
- 何を作ったのかが良くわかりませんでした。
- プレゼンにおいて、目的は分かったが目標が明らかでなかった。そのこともあり、開発したシステムで何が出来るかは分かったが、これがどのように、目的の実況につながったのか伝わってこなかった。目的からつながる活動の目線とシステムの目標を説明すると良いのでは
- もう少し、透過的に使えるようにしたいところ
- こんなこと（ゲーミフィケーション）をしていて会社が内向きにならないかと個人的に心配。発表の最後に言及して good
- アンケートを行って評価している点は客観的で良い。
- 顧客が求めるものは納品物とどの位近いものだったかがよくわからない。
- 顧客を巻き込んだ開発になっていたのは大変良い
- システムの目標の設定並びに評価が明確でいい。
- 顧客の要求条件が具体的な電力削減の定量的なものなのか？ モラルを上げるのが目標だったのかがよくわからなかった。
- 難しいテーマに取り組み、おつかれさまでした。
- このような利用者のシステム使用に向けたモチベーション向上が必須なシステムは利用者からフィードバックを受けて、継続的に改善していく必要があると思います。システムの価値をしっかりとアンケートなどで把握しており良かったと思います。
- U.I.も良さそうな印象です。

- 顧客の要求を BreakDown して要求仕様に落とすなど、十分に理解し、設計していくプロセスをきちんと通されているところが、最後の完成度の高さにつながったのではないかと思います。
- Gamification は、基本的な要素は入っていますが、もっと、使う人がやりたくなる、続けたいくなるポイントがあると、現実感がまして、良かったです。
- 抽象的な課題に対して論理的なアプローチで積極的に取り組めていました。
- プレゼンが非常に分かりやすかったです。業務効率を落とさずエコ活動に取り組んでもらうという難しいテーマだったかと思いますが、うまい落としどころを見つけられたのではないかと思います。
- 顧客を説得することも重要というのには大賛成。顧客と意見が食い違うことは確かによくある。

SANSOCHEN へのコメント

- 成果物の具体的イメージや顧客とのやり取りは良く説明されていたが、システムの内部構成や開発上の工夫をもう少し説明に加えた方が良い。
- 特に、知財に関し、問題意識を持てたことは PBL としてもいい経験になったと思う。
- 役割分担、技術調査などをしっかりとしたプロジェクトだと感じました。
- 複雑なシステム（人の心を含んでいる）を良く実装できたと思います。
- 要求の説明が明確。
- 実現のためにどう工夫したのかが、分かりにくかった。
- 開発とドキュメンテーションを切り分けすぎなきがします。みんながそれぞれにスキルアップを目指すならうまく業務を公平に振り分けられるようにすると、より良いかもしれません。
- 顧客の持つ事情や文化に寄り添う開発という視点は、顧客を世界に求める上では重要であると思われる。留学生を交えての開発に関する工夫についても詳しく聞きたかった。
- 業務に一分析が示されていていいと思いました。開発内容の記載を盛り込んで欲しい(システム構成。テーマ別等)
- 本当に目的を達成したかを良く考えてほしい。
- 顧客の夏の要望に評価してほしい。
- 取り組みとして、しっかりと出来ていることが伝わるプレゼンでした。
- ルール変更に対する対策→振り返りでちゃんと言及していた。
- 業務フローを良く理解している
- スcopeが明確に決まっていたよい
- 業務効率向上がカスタマに評価されている点は大きい。
- 複雑な顧客の要求を具体的なシステムに反映させることが出来た点は良かったです。
- 人事管理という古典的なテーマを選定し、チャレンジ性は無いが、顧客との打ち合わせやマニュアル作成まで完成したという点では評価できる
- 導入効果の業務効率の大幅な向上の身体例を教えていただければと思いました。また、開発側から見たシステム構築の狙いを明確にしていたか、知りたかったと思いました。
- 振り返りとして気づきをしっかりと検討されていてよかったと思います。
- 活動に対してレビューがしっかりと出来ていてよかったと思います。業務効率がどのくらい改善したか数値で示せると良かったと思います。

- 顧客の要求条件を出来る限りシステム化を意識しながら、要件定義に落としていっているところが良いと思いました。
- システムの操作方法（インタフェース）や、どのようなルールに基づいてチェックを行っているかの具体例などについて説明があるとよかったです。
- 分かりやすいデモがあってよかったです。グループ作成や関連付けの操作方法についてはデモだけではわかりませんでした。

Team.Protein へのコメント

- 成果物の具体的イメージや顧客とのやり取りは良く説明されていたが、システムの内部構成や開発上の工夫が十分説明されていない印象を受けた。
- プレゼンテーション（デモビデオ）が工夫されていて面白かった。
- KJ 法及び関連技術についてもっと調べて進めると良かった。
- 時間・管理が最初の頃大変だったように思います。技術的見積もりが理想より高い中、良くできたと思います。
- 山戸先生に提示された課題を正確に説明していない。タブレット上で、KJ 法を行えるようにするには、山戸先生の提案のほず。
- 有効性評価は、5 段階でも良いですが、もう少し、色々な評価を定量的にしてほしかった。
- 顧客のニーズがより具体的に見えるとより良いと思いました。
- デモは良くできていました。コンセプト『の表現力は素晴らしいと思ひ発想支援には有効な作ったものの効果を冷静に評価する回を持つようにしてください。
- プレゼンテーションで示された評価における時間とは何の時間か。具体的な説明がなかった。（ような気が・・・）
- 手書きのようなグラフィックを出せたら素晴らしい。
- 似たようなツールは？
- 他製品と比較している点がよい。
- 今後の改良に期待。
- 発表はもう少しポイントを絞った方がよい。
- 他との比較実験を通して評価している点が良い
- タブレット端末を用いたチームによる KJ 法活用システムの利用シーンとシステム的な実装方式の説明を分かりやすく説明してほしかった。
- 「いかにいいアイデアを出すための支援が出来るか」という点にもっとフォーカスしたご説明があればよかったかと思ひます。
- 開発面でのご苦労 お疲れ様でした。
- KJ 法を何処使って問題/課題解決の整理を行うのか。これは単に意見をまとめ直したり、追加が出来たりが出来ただけではないと思ひます。システムとしてはとても使いやすそうですが、そのあたりの工夫があるともっと良かったと思ひます。
- 機能面だけでなくアイデアの整理の有効度などの点で評価できると良かったと思ひます。
- 分かりやすいデモがあってよかったです。グループ作成や関連付けの操作方法についてはデモだ

けではわかりませんでした。また、Wi-Fi Direct を用いて複数のタブレットで共有できるようにしているというところももう少し強調されてもよかったかと思います。前回発表では2台までしか共有できないとのことでしたが、その後3台以上で共有できるようになったのかどうかについても興味があります。

- デモがわかりやすくて良い。

JASY へのコメント

- 開発成果物の具体的イメージやプロジェクト管理などに関する説明は丁寧であったがシステム構成や開発上の工夫などをもう少し説明に込めた方が良い。
- メンバーが、減っていたところもあり、顧客リストを十分に反映できなかった所は残念であった。
- メンバー減少への対応は大変だったと思う。どうリカバーしたかをもう少し説明してくれると、他の人への参考にもなったと思う。
- 少人数で仕上げたところは評価するが、将来性やユースケースの多様性を議論すべきと思った。
- 顧客に提示された課題を正確に説明していない
- 開発の分散化が必須なことは身をもって感じたと思います。人数が少ない中良く頑張ったと思います。
- 開発メンバーの変更、脱退は、実際あることなので、良い演習になったのではないか。上記3,4については、発表から評価することは出来なかった。
- 開発したシステムの構成など、何を開発したかを分かるようにしてほしい。開発分担を決める上でも重要視したいと思った。
- 分かりやすいプレゼンテーションであった。
- 顧客の業務を良く理解している。プロジェクトの管理がやや甘かったかもしれない。人数が減ってしまったのによく最後までとり着いたと思う。
- メンバー減少について早い段階で顧客と相談しておく方が良かったでしょう。
- 物品調達システムという古典的なアプリケーションテーマを選定した点ではチャレンジ性が欲しい。ただ、企業システムを理解するという点ではいい体験になったものと推測する。
- プレゼンが「システムを作りました」という点が中心で、もっと工夫点や、気づきなどの内容があればもっと良かったと思います。メンバーが2名になってしまってお苦労されているはずですので。
- 顧客の要望を忠実にインプリメントされていたと思います。ただ、顧客は要定義が必ず出来るとは限りません。そこからどうシステム化していくかは、開発側の工夫や改善が必要になります。完成システムは必要な言われた昨日は実装できているように感じますが、手順が非常に多く、流れが出来ていない感じがいたしました。
- 少ない人数の中でプロジェクトが円滑に進むよう工夫がありました。良かったと思います。技術的な点で説明があると良かったと思います。
- システムの具体的なイメージが掴み辛かった。

HYNTYS へのコメント

- 開発の背景や経緯は良く説明されていたが、開発成果物の具体的なイメージが分かるように最初からプレゼンに含めるべき、また、一般的なスケジュール管理ツールとの差別化をもっと明確に
- 顧客のニーズの分析をもう少し突き詰めるとさらに良いシステムになったのではないかと
- 経営改革が目標であるとしたときに、どこまでアプローチできているのかが明確になると良い
- システムとして良く仕上げたと思います。来年度、実使用の際によりフラッシュアップして下さい。時間管理の方法を改善している努力が見えて良かったと思います。
- 今後のサポートが無いことを考えると実務でのテストが出来ていないことは致命的かもしれない。今後はテストを実施することを心掛けてほしい。
- 機能追加をどの程度設計に盛り込んでいるのか不明でした。
- 顧客がいつも要求を出すとは限らないので、要求の判断が必要
- 顧客と共に要求課題を具体化している点は良い。
- プレゼンテーションにおいてテニススクールの詳細な話があったがこの中には発表内容とつながらないものがあった。プレゼンで伝えたいこと（プレゼンの目的）に照らし合わせて内容を決めると良い。
- 発表に作ったものを交えてプレゼンできると良かった。判断が難しい。
- カスタマの要求にこたえようとする態度が好感
- どの程度の効率化が出来たか定量的に把握できると良い。
- システム化可能部分の洗い出しを顧客要求にとらわれずに行っている点が良い。
- システム開発により達成できた成果を PR するにはシステムの画面デモを使うのが一番有効です。デモが無かったのが残念。
- 自分達なりに工夫した点を持って取り組んだ点などの紹介が欲しかった。
- 学んだことに関して導入効果に対する思案が欲しかった。
- プレゼンが淡々と「作りました」という感じに閉じてしまっているようで、残念でした。
- もったいないかと。
- 電話で対応する所には、単にスケジュール変更の事務的やり取りを受け渡すだけではない気がしました。会話の中で、調節項目が様々であるきが致しました。あと、生徒管理のスケールにどう対応されているのかが気になりました。
- 具体的なデータなどを使って説明していただけるとより良かったと思います。
- システムの使い方に関する説明がもう少しあるとよかったですと思います。電話をしながら使うことを考えると、直観的に操作できることが必要かと思います。
- 業務上のテストが不十分である。各イタレーションの開発内容が少し不明確