

# Perfect Scheduler

MOS

# 到達目標

1. チームワークを保ち，その中で与えられた自分の役割を果たすことができる
2. プロジェクトにおいて自主的にコミュニケーションの円滑化を図ることができる
3. 開発工程や品質を意識した開発ができる，またそれらをドキュメント化して管理できる
4. 開発成果及びそのプロセスを資料にまとめ，プレゼンテーションができる

# 講義の内容

- ブレインストーミング
- 提案書作成
  - 要求分析・要求定義, ユースケース・プロトタイプ の作成
- 設計書作成
  - テーブル定義書, テーブル構造図, 画面設計書  
画面遷移図 の作成
- 言語の学習, 演習
  - PHP,HTML,SQL,JavaScript
- 機能別に開発

# スタート地点

投稿一覧 [新規投稿](#) | [ログアウト](#)

### テストユーザの投稿

test user / 2011-08-01 22:59:01 [\[編集\]](#) [\[削除\]](#) [\[返信\]](#)

<span>タグづけ</span>  
HTMLタグはエスケープ

---

#### test userの返信

test user / 2011-08-01 22:59:23  
test userの返信

---

### test title

admin / 2011-08-01 22:57:48 [\[編集\]](#) [\[削除\]](#) [\[返信\]](#)

テスト投稿の本文

---

#### 返信のタイトル

admin / 2011-08-01 22:58:05 [\[編集\]](#) [\[削除\]](#)

返信の本文

---

#### test userの返信

test user / 2011-08-01 22:59:52  
自分の投稿のみにアイコンが付くかテスト

© sample

# 追加機能

- カレンダー機能

予定を見やすくする



- グループ作成機能

グループを作成することによって、チームでの予定を確認できる



- タグによる検索機能

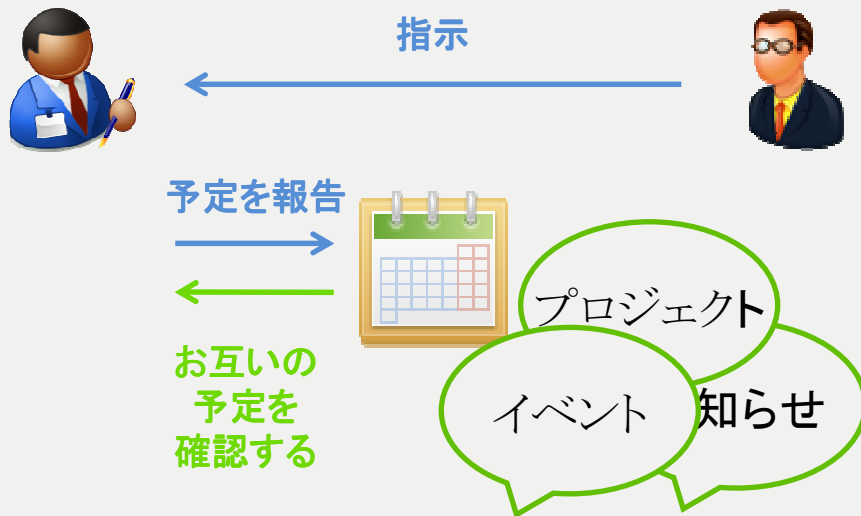
予定にタグを付けることによって予定の検索が可能



# 部下の予定を完全に把握

## スケジュール管理システム: パーフェクトスケジューラー

### ● タグによるスケジュールの検索



パーフェクトスケジューラーはインターネットによるカレンダー型の掲示板です。これまで各々の予定を上司に報告したり、部下の確認する手間をインターネットにより解消するシステムです。予定にタグを付けることによって検索することが可能です。

### ● 予定確認の流れ



事前にアカウントを発行し、ログインした後予定を登録し、登録された予定は誰でも見る事ができる。

### ● メリット

#### 予定の把握

お互いの予定を把握することにより、より良い予定を作ることができます。

#### 時間短縮

インターネットを用いることによって、上司、同僚への予定を伝える手間を削減することによって予定を知らせる時間を短縮することができます。

### ● 普段から見慣れた画面設計に

カレンダーをベースとした普段から慣れている感覚で操作を行えることを目指した画面設計です。

Perfect Scheduler

予定作成 グループ作成 ログアウト

<<先月 2012年11月 翌月>>

日	月	火	水	木	金	土
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
					出張(10:00~) [森屋圭太] 休み(7:00~) [坂川次斗]	
11	12	13	14	15	16	17
		忘年会(9:00~) [菅原俊生]				

全表示

グループ  
プロジェクトA  
プロジェクトB

社員  
admin  
菅原圭太  
坂川次斗  
菅原俊生

# 総括

- 困難だったこと

機能の開発過程でメンバー間の情報共有が足りなかったため、開発の方向性がズレてしまった際にリーダーとして意見をまとめることにとっても苦労した

- 成長したこと

チームで役割を決めてシステム開発を行うことによってお互いに協力しながら積極的に意見交換をし、より良いシステムの開発を行うことができた

# 総括

- **ゴールにたどり着けたか**  
途中でシステムの仕様を変更する事があったが、完成させることができた
- **困難だったこと**  
メンバー間で目指すシステムに対する考えの違いが発生する事があった  
入力したデータをデータベースへ格納させるための方法を理解することに時間がかかった
- **成長したこと**  
プログラミングの知識だけでなく、メンバーと情報を共有する難しさを学んだ。最終的には、全員が納得できるシステムにすることができた



# 総括

- **ゴールにたどり着けたか**

システムとしてきちんと動くものを作り上げる, という自分の目標は達成できた. しかし, もっと使いやすくできるのでは, とも感じた.

- **困難だったこと**

自分の作ったシステムの一部が, 必要無いと言われ, 取り消す事になったチームでの意思疎通の重要性を思い知った

- **成長したこと**

問題が発生したとき、チームで話しあい, どのようにして解決するかを議論し合った. このような普段の大学生活ではなかなか味わえない事を体験する事ができた.