

第1コマ	
タイトル	アジャイル開発実践
目標	アジャイル開発についての基礎知識を習得する
概要	1. ウォーターフォール型開発とアジャイル開発の違い 2. アジャイルソフトウェア開発宣言およびその背後にある原則 3. エクストリームプログラミング、スクラムの概要
座学・演習	座学
使用教材	スライド
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	なし
所用時間	120分(休憩時間20分含む)

学習達成度評価指標	
0～50分	ウォーターフォール型開発とアジャイル開発の違いについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
60～90分	アジャイルソフトウェア開発宣言、アジャイル宣言の背後にある原則について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
90～110分	アジャイル開発の代表的な手法であるエクストリームプログラミングとスクラムの概要 A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第2コマ

タイトル	組織に広めるためのプラクティス
目標	アジャイル開発手法を組織に広めるための障害や対策方法についてのアイデアを得る
概要	1. アジャイルプロセス導入の課題 2. ワークショップ：Fearless Journey 3. ワークショップ：ふりかえり
座学・演習	座学
使用教材	スライド
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	なし
所用時間	120分(休憩時間20分含む)

学習達成度評価指標

0～30分	アジャイルプロセス導入の課題について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
30～90分	アイデアを組織に広めるための障害とその対策方法のパターンについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
90～120分	ふりかえり（KPT法）のやり方について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第3コマ

タイトル	インセプションデッキ
目標	インセプションデッキを使用してプロダクトの強みやフォーカスすべきことについて合意を取る手法を習得する
概要	インセプションデッキ（10の質問）
座学・演習	座学
使用教材	スライド
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	なし
所用時間	120分(休憩時間20分含む)

学習達成度評価指標

0~120分	インセプションデッキの書き方について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
--------	---

第4コマ

タイトル	ユーザーストーリーマッピング
目標	ユーザーストーリーマッピングによる機能の洗い出しや計画の立て方を習得する
概要	1. ストーリーの書き方について 2. ユーザーストーリーマッピングによるプロダクト計画
座学・演習	座学
使用教材	スライド
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	なし
所用時間	120分(休憩時間20分含む)

学習達成度評価指標

0～30分	典型的なストーリーの書き方について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
30～120分	ユーザーストーリーマッピングによるプロダクト計画について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第5コマ

タイトル	アジャイル開発を支援するプロジェクト管理ツール
目標	アジャイル開発を円滑にすすめるためのツールを知る
概要	1. 情報共有のためのツール 2. 進捗管理・タスク管理のためのツール 3. 継続的インテグレーションを支援するツール
座学・演習	座学
使用教材	スライド
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	なし
所用時間	120分(休憩時間20分含む)

学習達成度評価指標

0～10分	情報共有のための各種ツールについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
10～60分	進捗管理・タスク管理のためのツールについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
60～80分	継続的インテグレーションを支援するツールについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第6コマ	
タイトル	Ruby on Rails実践 Gem紹介
目標	よく使われるGemとGemの構成について理解を深める
概要	1. bundlerについて 2. Gemの構成とコードリーディング (ActiveSupport) 3. よく使われるGemの紹介
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby中級セミナー修了と同等の知識があり、Railsでいくつかのアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	2の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	3の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第7コマ	
タイトル	Ruby on Rails実践 Single Table Inheritance(単一継承テーブル)
目標	Ruby on RailsのSingle Table Inheritance(単一継承テーブル)について理解する
概要	1. Single Table Inheritance(単一継承テーブル)について 2. Single Table Inheritance(単一継承テーブル)の実装例
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby中級セミナー修了と同等の知識があり、Railsでいくつかのアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	2の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第8コマ	
タイトル	Ruby on Rails実践 テスト
目標	Turnipを利用してエンドツーエンドテストを実施する
概要	1. エンドツーエンドテスト 2. ヘッドレスブラウザ 3. Turnip
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsでテストを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第9コマ	
タイトル	Ruby on Rails実践 CSV入出力
目標	CSV形式のデータをアップロード/ダウンロードする方法について理解する
概要	1. CSVを扱う際に注意すること 2. CSVアップロード 3. CSVダウンロード
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby中級セミナー修了と同等の知識があり、Railsでいくつかのアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第10コマ	
タイトル	Ruby on Rails実践 ActionCable
目標	ActionCableを使ったチャット機能について理解する。
概要	1. ActionCableについて 2. チャット機能の実装
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby中級セミナー修了と同等の知識があり、Railsでいくつかのアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	2の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第11コマ	
タイトル	Ruby on Rails実践 Railsバージョンアップ
目標	Rails 4からRails 5にバージョンアップができる
概要	1. Gemfile更新 2. 設定ファイルの更新 3. テスト実行
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsでアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第12コマ	
タイトル	Ruby on Rails実践 ActiveJob
目標	ActiveJobを使った非同期処理について理解する。
概要	1. ActiveJobについて 2. 非同期処理を使ったインポート処理
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby中級セミナー修了と同等の知識があり、Railsでいくつかのアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	2の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第13コマ	
タイトル	Ruby on Rails実践 バッチ処理
目標	Ruby on Railsによるバッチ処理について理解する
概要	1. Ruby on Railsでのバッチ処理の枠組みについて <ol style="list-style-type: none"> 1. rails runnerによる実装 2. Rakeタスクによる実装 2. Ruby on Railsでのバッチ処理実装の注意点について <ol style="list-style-type: none"> 1. データベースの入出力 2. ログの出力
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby中級セミナー修了と同等の知識があり、Railsでいくつかのアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	1の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
	2の内容について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第14コマ	
タイトル	Ruby on Rails実践 Railsアプリケーションデプロイ
目標	CapistranoでRailsアプリケーションをデプロイする
概要	1. VPS構築 2. Capistranoタスク作成 3. Github
座学・演習	座学と演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	Ruby初級セミナー修了と同等の知識があり、Railsでアプリを作成したことがあること
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0~120分	1のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	2のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	3のプログラミングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第15コマ

タイトル	体験チーム開発 チーム開発を体験する（1）
目標	開発するアプリケーションを決める
概要	1. アイデアを出し、何を開発するか決める 2. インセプションデッキで特徴を捉える
座学・演習	座学と演習
使用教材	A4用紙, 付箋, ペン
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標

0～30分	555によるアイデア出しの方法について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
30～110分	インセプションデッキのやり方について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第16コマ	
タイトル	体験チーム開発 チーム開発を体験する（2）
目標	ユーザーストーリーマッピングを利用した、アプリケーションのリリース計画立案の方法を体験する。アプリケーションの雛形を作れるようになる。
概要	1. ユーザーストーリーマッピングで機能を列挙する 2. プランニングポーカーによる見積りと計画 3. アプリケーションの雛形を作る
座学・演習	座学と演習
使用教材	A4用紙, 付箋, ペン, 各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標	
0～30分	ユーザーストーリーマッピングのやり方について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
30～60分	プランニングポーカーを使った見積り方法について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
60～120分	アプリケーションの雛形の作成方法について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第17コマ

タイトル	体験チーム開発 チーム開発を体験する（3）
目標	ペアプログラミングを体験する。 ActionCableを使ったチャット機能を開発する
概要	1. ペアプログラミングについて 2. Github flowについて 3. ActionCableを使ったチャット機能を開発する
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC（Windows, Mac）
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標

0～15分	ペアプログラミングについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
15～30分	Github-flowによる開発フローについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
30～120分	ActionCableを使ったチャット機能の開発について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第18コマ

タイトル	体験チーム開発 チーム開発を体験する（4）
目標	Gemを使ってログイン機能を開発する
概要	1. Gemを使ってチャットアプリにログイン機能を追加する 2. Herokuへのデプロイ
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC（Windows, Mac）
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標

0～60分	Gemを使ったログイン機能の実装について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
60～120分	Herokuへのデプロイについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第19コマ

タイトル	実践チーム開発 開発するアプリケーションのアイデアを出す
目標	開発するアプリケーションを決める
概要	1. オズボーンのチェックリストを使ってアイデアを広げ、何を開発するか決める 2. リーンキャンバスを使ってプロダクトの特徴を捉える
座学・演習	座学と演習
使用教材	A4用紙, 付箋, ペン
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標

0～50分	オズボーンのチェックリストを使ったアイデア発想の方法について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
60～120分	リーンキャンバスのやり方について A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった

第20コマ	
タイトル	実践チーム開発 開発するアプリケーションの内容を決める
目標	ユーストリーマッピングを利用してプロダクトのリリース計画を立てる。
概要	1. ユーストリーマッピングによる機能の洗い出し 2. プランニングポーカーによる見積りとリリース計画立案
座学・演習	演習
使用教材	A4用紙, 付箋, ペン, プランニングポーカー
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標	
0～50分	ユーストリーマッピングによる機能の洗い出しについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
60～120分	プランニングポーカーを使ったポイント見積りとリリース計画 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第21コマ	
タイトル	実践チーム開発 スプリントの計画を立てる
目標	どのように開発すべきか設計し、スプリントの計画を立てる
概要	1. プロダクトバックログからスプリントバックログに分解する 2. プランニングポーカーによる見積り 3. カンバンを作成する 4. バーンダウンチャートを作成する
座学・演習	演習
使用教材	模造紙, 付箋, ペン, プランニングポーカー
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分（休憩10分含む）

学習達成度評価指標	
0～60分	プロダクトバックログからスプリントバックログへの分解 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
60～100分	プランニングポーカーによるスプリントバックログの見積り A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
100～110分	カンバンの作成 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
110～120分	バーンダウンチャートの作成 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第22コマ

タイトル	実践チーム開発 チーム開発を経験する ～スプリント#1～(1)
目標	STIを使ってモデルを設計する
概要	1. アプリケーションの雛形を作る 2. STIによる実装
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標

0～40分	アプリケーションのベースを作る A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
40～120分	STIによるモデル設計について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第23コマ	
タイトル	実践チーム開発 チーム開発を経験する ～スプリント#1～(2)
目標	WebSocketを用いた非同期通信機能を実装する
概要	1. Unitテストの実装 2. ActionCableを用いた非同期通信機能の実装
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	RSpecによるUnitテストコードの実装について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	ActionCableによる非同期通信機能の実装 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第24コマ	
タイトル	実践チーム開発 チーム開発を経験する ～スプリント#1～(3)
目標	E2Eテストフレームワークを導入する
概要	1. CapybaraによるUIテストの実現
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	CapybaraによるUIテストの実現 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第25コマ	
タイトル	実践チーム開発 チーム開発を経験する ～スプリント#1～(4)
目標	アプリケーションをデプロイする
概要	1. GitからHerokuへデプロイする
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	Herokuへのデプロイ A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第26コマ	
タイトル	実践チーム開発 チーム開発を経験する ～スプリント#1～(5)
目標	スプリント#1の成果レビューとふりかえりを行い、次のスプリントの計画を立てる
概要	1. デモンストレーション 2. ふりかえり 3. ベロシティを計測する 4. 次のスプリントの計画を立てる
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	デモンストレーションの仕方について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	ふりかえりの方法について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	ベロシティの計測について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	次のスプリントの計画について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第27コマ

タイトル	実践チーム開発 カイゼンアクションを実行する
目標	継続的インテグレーションを実現するため、CircleCIを導入する
概要	1. CircleCIの導入 2. CircleCIによる自動テストの実現
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標

0～30分	CircleCIについて A：十分理解できた B：大体理解できた C：少し理解できた D：理解できなかった
30～120分	CircleCIによる自動テストの実現について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第28コマ	
タイトル	実践チーム開発 チーム開発を経験する ～スプリント#2～(1)
目標	スプリント#1の実装をリファクタリングし、次の機能実装をしやすい形にする
概要	1. リファクタリング 2. Gemを用いたログイン機能の実現
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	リファクタリングについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
	Gemを用いたログイン機能の実装 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第29コマ

タイトル	実践チーム開発 チーム開発を経験する ～スプリント#2～(2)
目標	CSVファイルを使ってアプリケーションに必要なデータを登録する
概要	1. CSVデータをインポートする 2. インポートしたデータをCSVで出力する
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標

0～60分	CSVインポートについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
60～120分	CSVエクスポートについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第30コマ	
タイトル	実践チーム開発 チーム開発を経験する ～スプリント#2～(3)
目標	メール送信機能を実装する
概要	1. ActiveJobを用いて非同期処理を実装する
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～120分	ActiveJobによるメール送信機能の実装について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第31コマ	
タイトル	実践チーム開発 チーム開発を経験する ～スプリント#2～(4)
目標	定期的に実行するタスクをバッチ処理として実現する
概要	1. Rakeタスクの実装 2. Herokuへのデプロイ
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～90分	バッチ処理を実現するRakeタスクの実装について A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
90～120分	Herokuへのデプロイについて A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった

第32コマ	
タイトル	実践チーム開発 チーム開発を経験する ～スプリント#2～(5)
目標	成果物のレビューとふりかえりを実施し、次のカイゼンにつなげる
概要	1. デモンストレーション 2. コードレビュー 3. ふりかえり
座学・演習	演習
使用教材	各自ノートPC (Windows, Mac)
事前学習	なし
宿題	なし
特記事項	インターネットへ接続できる環境であること
所用時間	120分 (休憩10分含む)

学習達成度評価指標	
0～40分	成果物をデモンストレーションする A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
40～80分	コードレビューによりコードの品質を高める A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった
80～120分	ふりかえりによる自立的なカイゼンのポイントの発見 A：完全にできた B：大体できた C：あまりできなかった D：できなかった