

# DXクエスト：イノベーションの冒険

## 楽しみながらDXリテラシーを高める社内学習アプリ

### 1. はじめに

近年、デジタルトランスフォーメーション（DX）の重要性が急速に高まっている。しかし、多くの企業では従業員のDXリテラシー不足が大きな課題となっている。本企画書では、この課題を解決するための革新的なアプローチとして、RPG風ゲーミフィケーションを活用したDX学習アプリ「DXクエスト」を提案する。

### 2. 背景と課題

#### 2.1 DX推進の重要性

デジタル技術の急速な進化に伴い、企業の競争力維持・向上にはDXが不可欠となっている。しかし、多くの企業では従業員のDXリテラシーが技術の進化に追いついていない現状がある。

#### 2.2 既存学習方法の限界

従来のeLearningや集合研修では、一方的な情報提供に留まり、効果が限定的である。また、学習内容が実務と乖離していることも多く、従業員の学習意欲を低下させる要因となっている。

#### 2.3 DXの「自分ごと化」の課題

多くの従業員がDXを自分の仕事と結びつけられておらず、「自分ごと」として捉えられていないのが現状である。これにより、DX推進の全社的な取り組みが阻害されている。

### 3. ソリューション概要

これらの課題を解決するため、RPG風ゲーミフィケーションを活用したDX学習アプリ「DXクエスト」を提案する。

#### 3.1 楽しみながら学べる環境の創出

ゲーム要素を取り入れることで、学習に対するモチベーションを高め、楽しみながらDXスキルを習得できる環境を提供する。

#### 3.2 継続的な学習習慣の形成

日常的に少しずつ学べる仕組みを導入し、継続的な学習習慣の形成を促進する。これにより、長期的かつ持続的なDXリテラシーの向上を図る。

### 3.3 実践的スキルの習得

実際の業務に直結するスキルを体験的に学べるコンテンツを提供し、学習内容と実務のギャップを解消する。

## 4. アプリの世界観とストーリー

### 4.1 「デジタル王国」の世界観

魅力的なファンタジー世界「デジタル王国」を舞台とし、従業員の興味を引き付ける。

### 4.2 プレイヤーの役割

プレイヤーは「DXイノベーター」として成長する冒険者となり、自身の成長がキャラクターの成長と連動する仕組みを導入する。

### 4.3 ゲーム構造

各部門や業務プロセスをイメージしたダンジョンを攻略していく構造とし、実際の業務との関連性を持たせた学習を可能にする。

### 4.4 最終目標

「デジタルトランスフォーメーションの神器」の獲得を最終目標とし、明確な目標設定によるモチベーション維持を図る。

## 5. 主要機能

### 5.1 カスタマイズ可能なアバターシステム

個人化によるアプリへの愛着形成と没入感の向上を図る。

### 5.2 クエスト（学習モジュール）システム

段階的な学習プロセスを提供し、達成感を演出する。

### 5.3 スキルツリーとレベルアップ機能

成長の可視化と自己効力感の向上を促進する。

### 5.4 インタラクティブな学習コンテンツ

クイズやシミュレーションなどの能動的学習により、理解度と記憶の定着率向上を図る。

### 5.5 協力プレイ機能

チームクエストやギルド結成機能により、部門を越えたコラボレーションを促進する。

## 5.6 リーダーボードと競争要素

良性の競争を通じて学習モチベーションの向上を図る。

## 5.7 デイリーチャレンジとストリーク報酬

継続的な学習習慣形成を促進する。

## 5.8 実務連携機能

実際の業務課題をクエスト化し、学習内容と実務のシームレスな連携を実現する。

# 6. 学習コンテンツ構成

## 6.1 DX基礎知識

デジタル技術、データ分析など、全従業員に必要な基礎的DX知識を提供する。

## 6.2 業界別DX事例学習

具体的な成功事例から学ぶ実践的アプローチを紹介する。

## 6.3 スキル開発

プログラミング、データ可視化、データベース、統計学、プロジェクトマネジメントなど、実務で即活用できる技術スキルの学習内容を提供する。

## 6.4 DXマインドセット

イノベーション思考、アジャイル手法など、DX推進に不可欠な思考法や手法を学ぶ。

# 7. 導入・運用計画

## 7.1 フェーズ1: 企画・設計（2ヶ月）

詳細な要件定義と全体設計を行う。

## 7.2 フェーズ2: 開発（4ヶ月）

アジャイル開発手法を用いた迅速な開発を行う。

## 7.3 フェーズ3: テスト・フィードバック（1ヶ月）

ユーザーテストを実施し、改善サイクルを回す。

## 7.4 フェーズ4: ローンチ・全社展開（1ヶ月）

段階的な展開と初期サポート体制を整える。

## 7.5 フェーズ5: モニタリング・改善（継続的）

データ分析に基づく継続的改善を行う。

# 8. 期待される効果

## 8.1 従業員のDXリテラシー向上

具体的なスキル向上指標と測定方法を設定し、効果を可視化する。

## 8.2 学習エンゲージメントの大幅な改善

従来の学習方法との比較データを示し、改善効果を明確化する。

## 8.3 部門間コラボレーションの促進

クロスファンクショナルな協力体制の構築を促進する。

## 8.4 イノベーション文化の醸成

DXを中心とした組織文化変革を推進する。

## 8.5 実際のDXプロジェクト成功率の向上

学習成果と実プロジェクトの連携を図り、実務への直接的な効果を生み出す。

# 9. まとめと今後の展望

「DXクエスト」は、従来の教育方法とは一線を画す新しい学習体験を提供する。継続的な改善とコンテンツ拡充により、長期的な運用を見据えている。

将来的には、以下のような展開も視野に入れる：

- タレントマネジメントシステムとの連携
- 他部門の教育コンテンツへの展開
- 他社への展開や外部連携
- 本アプリのコンセプトや機能の知財化

これらの取り組みにより、当社のDX推進を加速させ、競争力の強化につなげていく。