

「プロジェクトマネジメントを学ぶ」 ゲーム開発



矢吹研究室 1142003 赤松 佳紀

1.はじめに



遊びながら勉強
できないかな・・・

そうだ!!
勉強できるゲームをつくろう!



マネジメントゲーム・・・従業員教育を目的として開発された経営シミュレーションゲーム



実際に企業で使われているマネジメントゲームをPM学習用に応用できないか



経営ではなくプロジェクト
マネジメントを学習できればなあ



既存の人気の高いゲームにPMの要素を取り入れればいいのではないかな?

2.事前調査

既存のゲームがサポートするPMBOK知識エリア

- ・既存のボードゲームを実際にやってみて知識エリアをどのようにサポートしているか調査する

ベースとなるゲームにプロジェクトマネジメントを学習するために
必要となる知識エリアの要素を追加する

各ゲームがサポートする知識エリア

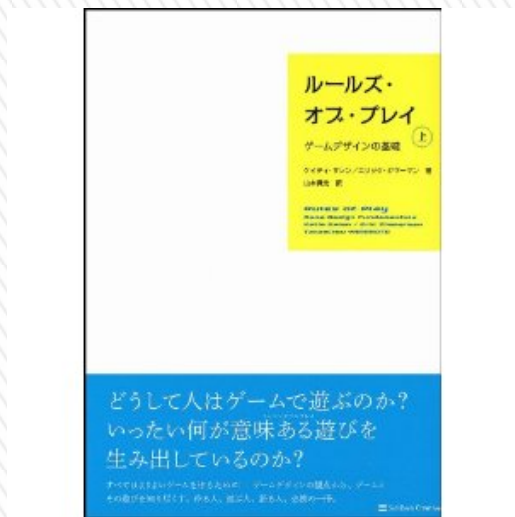
プロセス群 知識エリア	立上げ	計画	実行	監視 コントロール	終結
4. 統合マネジメント	4.1プロジェクト憲章作成	4.2プロジェクトマネジメント計画書作成	4.3プロジェクトの指揮マネジメント	4.4プロジェクト作業の監視・コントロール 4.5統合マネジメント	4.6プロジェクトやフェーズの終結
5. スコープ・マネジメント		5.1要求事項収集 5.2スコープ定義 5.3WBS作成		5.4スコープ検証 5.5スコープコントロール	
6. タイム・マネジメント		6.1アクティビティ定義 6.2アクティビティ順序設定 6.3アクティビティ資源見積 6.4アクティビティ利用時間見積 6.5スケジュール作成		6.6スケジュールコントロール	
7. コスト・マネジメント		7.1コスト見積 7.2予算設定		7.3コストコントロール	
8. 品質・マネジメント		8.1品質計画	8.2品質保証	8.3品質管理	
9. 人的資源・マネジメント		9.1人的資源計画書作成	9.2プロジェクトチーム編成 9.3プロジェクトチーム育成 9.4プロジェクトチームのマネジメント		
10. コミュニケーション・マネジメント	10.1ステークホルダー特定	10.2コミュニケーション計画	10.3情報配布 10.4ステークホルダーの期待のマネジメント	10.5実績報告	
11. リスク・マネジメント		11.1リスクマネジメント計画 11.2リスク特定 11.3定性的リスク分析 11.4定量的リスク分析 11.5リスク対応計画		11.6リスクの監視・コントロール	
12. 調達・マネジメント		12.1調達計画	12.2調達実行	12.3調達管理	12.4調達終結

既存のゲームのままではプロジェクトマネジメントを学習するには不十分

黒○の部分をも新たに取り入れたゲームを制作する！

- 赤：トランプ
- 水色：ドミノ
- 橙：人生ゲーム
- 緑：カタン

面白いゲームを作るためにゲームデザインについて学ぼう！！



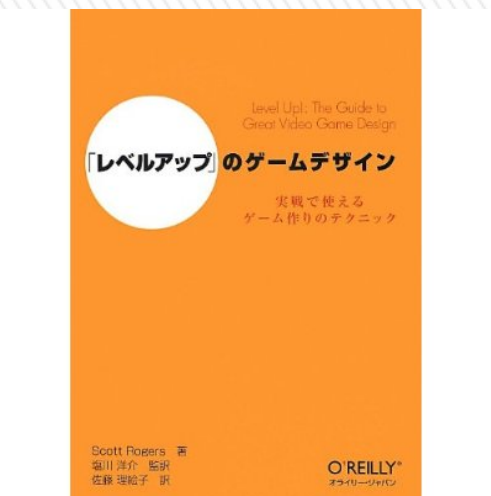
ケイティ・サレン, エリックジマーマン 著, 山本貴光 訳. ルールズ・オブ・プレイ. 初版, ソフトバンククリエイティブ, 2011/02/07

と

Scott Rogers 著, 塩川 洋介 監訳, 佐藤 理絵子 訳. レベルアップのゲームデザイン. 初版, オライリージャパン, 2012/08/18

- ・ゲームとは
- ・ゲームに関する面白さとは
- ・ゲーム全体のバランス

- ・ユーザーの属性
- ・ゲームの目的



などのゲームデザインの書籍からゲームデザインについて学ぶ

3.これからについて
大まかな制作スケジュール

10月	α 版作成	基本仕様等
12月13日	発表	ポスター作成
1月14日	β 版発表	制作のWBS作成 ガントチャート作成
	ゲームバランス調整	
	ゲーム制作	ゲームに使うカード等作成
3月26日	完成	

来年度から制作したゲームのデジタル化を予定

