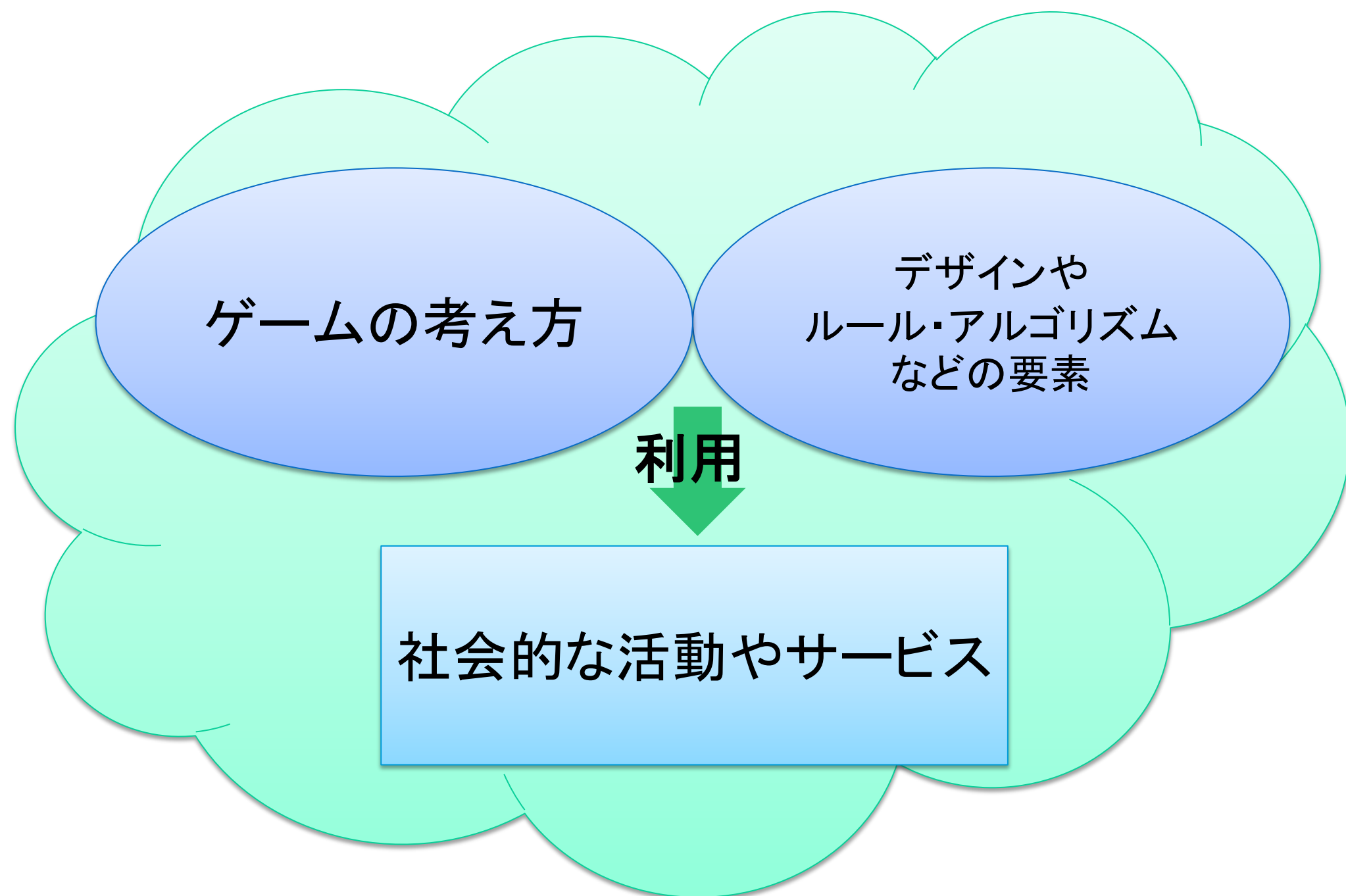


プロジェクトマネジメントと ゲーミフィケーションに関する研究

背景

『ゲーミフィケーション』



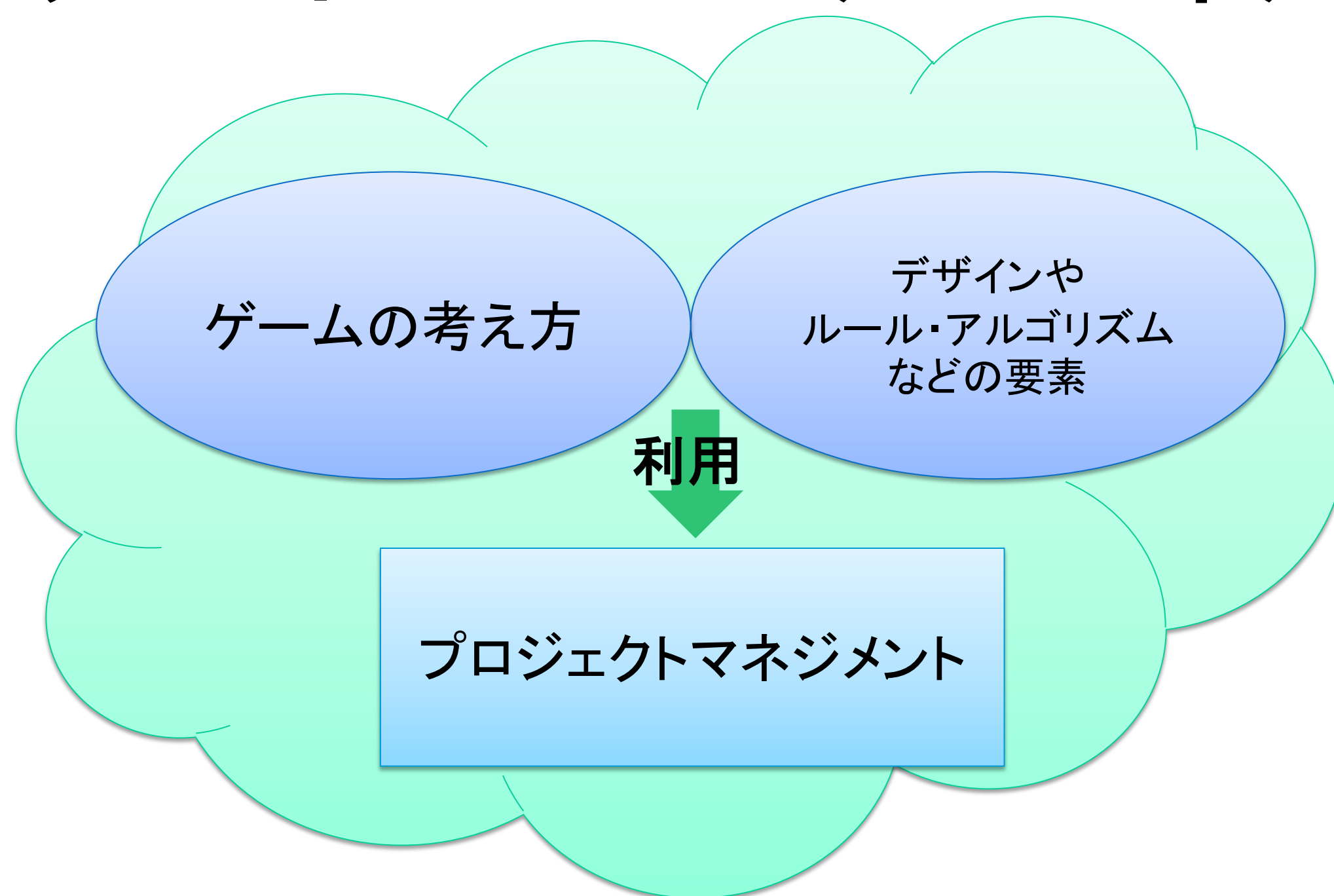
成功事例の例

- MyBarackObama.com → 選挙活動
- ポケットピカチュウ → ウォーキング
- Codecademy → JavaScript
- Badgeville → アクセス解析
- Rypple → 進捗管理

ゲーミフィケーションは非常に多岐に渡って存在している

プロジェクトマネジメントに導入するとどうなるのか

『プロジェクトマネジメント+ゲーミフィケーション』



目的

プロジェクトマネジメント+ゲーミフィケーション

プロジェクトマネジメントを
学習するための方法の提案

シリアスゲーム

目的: 教育などの社会的な問題の解決
手段: デジタルゲーム

シリアスゲームは社会の問題解決のために活用されるゲームのジャンル
ゲーミフィケーションはゲーム要素のゲーム領域以外での利用という手法

プロジェクトマネジメントコース 矢吹研究室

0942083 Htet Myet Mun Win

方法

プロジェクトマネジメントを学習するための方法の調査

ゲーミフィケーションの実用例についての調査

教育ゲームについての調査

調査をまとめ、学習方法の提案を行う

実際に運用し、どのような効果がでるか調べる

課題研究で行った

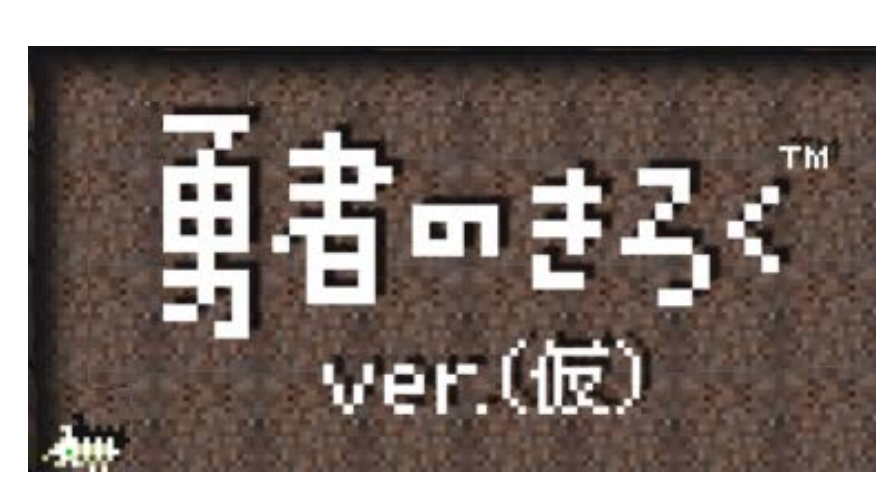
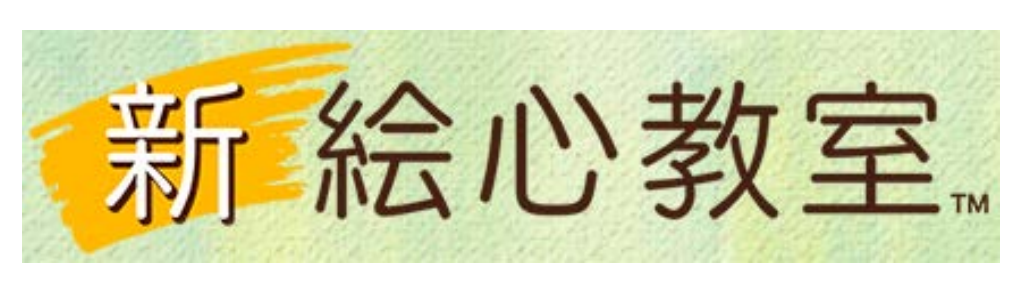
} ここまで終わっている

※アンケートを考えている

成果

ゲーミフィケーションの実用例についての調査

教育ゲームについての調査



計画

日程	内容
～2013年11月	学習方法の提案
～2013年12月	学習方法の運用, 評価
2014年1月～	論文の執筆