2013年11月12日進捗報告　Htet Myet Mun Win

関連するかもしれない論文

1. 加藤美治. ビジネスゲームを活用したチーム育成教育の研究. プロジェクトマネジメント学会研究発表大会予稿集 2008(春季), pp. 449-454, 2008.

概要：PM初学者にPMの概要と重要性を学ばせる試みとしてビジネスゲームを利用して組織マネジメントの一端を体験させる手法の提案を行った．ビジネスゲームとしては会社を設立し，配布されたカードからスタッフの人選を行い，営業チームを編成する．その営業チームに与えられた営業経費と期間内に売上目標を達成させるのがこのゲームの主目的である．スタッフにはスキルが存在しており，案件毎に設定されているスキル要件を満たせなければ案件を行うことができないため，研修などのサービスを受けなければならない．また案件の過程でイベントが発生し，それらをこなすことによって案件の契約が成立し，売上を計上することができる．

1. 橋詰和朗. プロジェクトマネジメント教育における教育機会拡大施策の取組み. プロジェクトマネジメント学会研究発表大会予稿集 2009(春季), pp. 81-85, 2009.

概要：日立電子サービス株式会社の行ってきたPMについての取組み．プロジェクトマネジメント制度の制定と定着化，PM認定制度，PM教育などがある．PM教育は組織内でPM対応をするためのPM認定制度を学ぶ教育コースを基本として，基礎コース・資格習得支援コース・関連スキル修得コースを開設している．それらをこなすために講師が支社に出張する出張教育やWBT，携帯を使ったオンライン学習を行っている．

1. 澤亮平. テスト貢献度に基づくゲーミフィケーションを用いた教育用テストツールの提案. 全国大会講演論文集 2013(1), pp. 427-429, 2013.

概要：製品コードがどの程度テストされているかを示すカバレッジというメトリクスがあるが，それを可視化することによってテストを支援するツールがたくさん存在する．しかし，それらはテスター個人に対するフィードバックを行っているものは少ない．誰がどの部分をテストしたのか，自分がどれだけテストに貢献しているのか把握するのは困難であり，テスターのモチベーション低下やテストを放棄する一因になっているのではないかという予想から，ゲーミフィケーションを利用してテスターのモチベーションを図る．テスト対象の行単位のカバレッジを測定し，それらから各テスターの貢献度を算出する手法を提案している．これによりモチベーションの向上や効率的なテスト記述を習得させる教育的な利用法も考えられる．

有料もしくはオンライン上で中身を確認できなかった論文

1. 丸山広. オンラインロールプレイ演習統合環境の提案. 情報処理学会論文誌 54(1), pp. 45-54, 2013.

概要：優秀なプロジェクトマネージャの早期育成を目指した取り組みとして,複数人のロールプレイ(以下,RP)演習による学習が注目されている.RP演習の教育効果を高めるには,プロジェクトマネージャが遭遇する問題を解決するRP演習のシナリオを豊富に用意し,RP演習中に学習者個々人にフィードバックするために,学習者の演習の行動をモニタできるようにしておく必要がある.しかしながら,シナリオのデバックでは,シナリオのすべての経路を正しくたどることおよびコンテンツを分かりやすく修正するために何度もRP演習を繰り返す必要があり,シナリオ開発に膨大な時間を要している.この問題を解決するため,シナリオ開発システムとオンラインRP演習システムを統合し,シナリオの修正を実行中のRP演習に反映できるようにすることで,シナリオ開発の負担を軽減し,学習者の行動をモニタするシステムを統合することで,RP演習中に教師が指導できる,オンラインRP演習統合環境を構築した.実際の講義での運用実績をもとに,統合環境の有効性について述べる.