2013年11月19日進捗報告　Htet Myet Mun Win

ゲームとPMの関連

1. プロジェクト統合マネジメント

ゲーム全体の把握、実行

1. プロジェクト・スコープ・マネジメント

ワールドをWBSで表し，街をタスクにする

1. プロジェクト・タイム・マネジメント

期間内に終わらせることを目標とする（矢吹：このゲームで学んだことが，実際のプロジェクトではどう生かされるのか？　「ゲームで・・・だったから，あのやり方をやってみよう」と言えるようにならないといけない．タイムに限らず，すべての知識エリアについて，このようにこじつけてもらわないと）

1. プロジェクト・コスト・マネジメント

　一定の予算内に終わらせることを目標とする（矢吹：これは英語を日本語にしただけ）

1. プロジェクト品質マネジメント

　街の損害度を品質として評価する（矢吹：品質が時間とは無関係，あるいはトレードオフの関係で決まるようにしておかないと，「品質がよいってことは早く終わったってことですよね」という誤解を招きかねない）

1. プロジェクト人的資源マネジメント

　最初にメンバが渡され，それをチームとして運用していく（矢吹：メンバの特性をどう生かすか，あのゲームでは考える余地がない）

1. プロジェクト・リスク・マネジメント

　何らかのトラブルが発生するので，それを予測・回避・予防する（矢吹：あのゲームで，予測した？　回避した？　予防した？）

1. プロジェクト調達マネジメント

　メンバの中で足りないものを装備として調達する（矢吹：ことばを言い換えただけ）

学べているなら，それを説明する

学べていないなら，ゲームを修正してほしい

プロセス群は？