2013年11月26日進捗報告　Htet Myet Mun Win

ゲームで学ばせたいPMとその方法

1. プロジェクト統合マネジメント

ゲーム全体の把握・実行を行い、経験を積ませる。

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，街をワークパッケージにすることによってWBSに親しませる。

1. プロジェクト・タイム・マネジメント＆プロジェクト・コスト・マネジメント

EVMを使うことによってコストの超過や作業の遅延を認識できるようにする。

1. プロジェクト品質マネジメント

　品質目標を最初に定義し、それを守らせるようにプレイさせる。

1. プロジェクト人的資源マネジメント

　ランダムにメンバを配分し、足りないところを考えチームを運営していく経験を積ませる。

1. プロジェクト・リスク・マネジメント

　一定期間毎に何かしらのリスクが発生するため、最初の段階でリスクの対策を決めるようにする。

1. プロジェクト調達マネジメント

　足りない部分を外的な要因（装備）で調達する必要があるかを考え、必要ならばどうすべきかを考えさせる。

ゲームメモ

目的を提示し、それに伴う世界の構造をWBSで表す（街の数が15個、魔王城が3フロア）

コスト、タイム、品質の目標を提示する（例：¥10,000、25T、損害度計30％以内）

メンバをランダムに配分する（能力値は物攻、物防、射攻、射防、魔攻、魔防、人件費）

起こりうるリスクを考えさせる（最初から提示しておく？）

起こりうるリスクに関する対策を考えさせる（リスクの低減と保有の2択？）

装備を調達するか考えさせる

5T毎にEVMを表示する。また調達等の意思決定も同時に行う

リスクは3T毎に発生させる

1T毎にできる行動は解放行動、都市修復、訓練の3つ

全て終わったあと目標をどれだけ達成できたかで評価する

宿題

* プログラマに依頼できるくらいの詳しさで作る
  + 画面設計（1画面・スクロールなし）
  + ゲームのルール