△ゲームソフト(経営モノ)に見るPM

　　キーワード『必要最低限のPMツール』

　　　限られた容量の中で行う経営シュミレーション，その中に入っているPM技術を見ることで，その技法のコアの部分を検討する．

　　PMの技術を使えばゲームのクリアは容易になるのか

　　→PM技術のコアな部分を把握する，経営シミュソフトを作る？

◎PM技術の落とし込み

　　キーワード『必要最低限のPMツール』

　　　PM技術を硬っ苦しい専門知識ではなく，家庭や，学生でもちょっとしたプロジェクトで使える『小技』レベルに落とし込んでみる

　　→ミニPMBOK？，小技解説サイト？

　　『世界一わかりやすいプロジェクト・マネジメント【第３版】 [単行本（ソフトカバー）] 』

◎ラクすること

　　キーワード『楽するコツ』

　　　手抜き，効率的方法の違い，ラクすることの正当性，労働者の負担を減らす管理技

法というのはないか

　　→労働者にやさしいマネジメント，PM技術というよりか，小技

　『ラクする技術』

・業界(アニメorゲーム)の管理比較

　　　キーワード『ゲーム開発プロジェクト』『アニメ業界でのPM』

　　業界を絞りPM技術のコアな部分を見つける，

　　→PMのコアな部分を見つける，

　　『2202 ゲームソフトウェア開発に対するプロジェクトマネジメントの適用可能性に関する研究(一般セッション)』

◎メンバーが働きやすい環境，労働者がほしいモノ

　　　キーワード『メンタルヘルスマネジメント』

　　→労働者を中心にしたマネジメント

　　『経営環境の変化にともなう企業と従業員のあり方～新たな人事労務マネジメント上

の課題と対応策～』

　　『メンタルヘルスマネジメント―自分も会社も元気にする (PHPビジネス選書) [単行

本]』

　　『活き活きとした職場をつくるメンタルヘルス・マネジメント―日頃のマネジメント

に組み込む予防策』