**「プロジェクトマネジメントを学ぶ」ゲーム開発**

PMコース　矢吹研究室　1142003　赤松　佳紀

1. 研究の背景

まず私は，昨今のスマートフォン普及率の増加に伴い数多くのスマートフォンアプリが世の中に出回っていることに注目した．その中でもスマートフォン上でプレイできるソーシャルゲームやスマートフォンアプリに関心を持った． そこで今回プロジェクトマネジメントを関連付けたスマートフォンアプリを開発し学生の学習支援図ることにした．

スマートフォンアプリを開発するにあたり，マネジメントゲームに注目した． マネジメントゲームとは，従業員教育を目的として開発された経営シミュレーションゲームである[1]． マネジメントゲームの特徴として，ゲーム形式で実践的な経営シミュレーションを行えること，ルールを変更することによって戦略に対するシミュレーションを行うことができる点が挙げられる[2]．

以上の点から，プロジェクトマネジメントを関連付けたゲーム開発ではマネジメントゲームを基盤とすることとした．しかし，マネジメントゲームは経営マネジメントを学習する意図で作られているためプロジェクトマネジメント全体を学ぶには適さないと考えた．マネジメントゲームがボードゲーム形式であったため，既存のボードゲームにプロジェクトマネジメントの要素を取り入れたゲームを開発することにした．

1. 研究の目的

本研究の目的は，マネジメントゲームによる学生のプロジェクトマネジメントに対する教育である．それから，スマートフォンアプリの普及によりマネジメントという学問の普及を図る．

1. 研究の方法

　ゲームを開発した後，学生に実際に体験してもらい習熟度と満足度を調査する．習熟度はプロジェクトマネジメントをどの程度学習することができているか，満足度はゲームを面白いと感じた場合高く評価されるようにする．この二点に一定水準を設け，その水準を超えた場合，目的である学生のプロジェクトマネジメントの学習とマネジメントの学問の普及が可能であると考える．

1. 現在の進捗状況

　現在ゲームデザインに関する書籍からゲームデザインの知識をつけα版の制作，マネジメントゲームに関する調査を行っている[3][4]．さらに，開発するゲームを面白くするために既存のボードゲームの要素をPMBOKの知識エリアに当てはめ，調査した．そこでプロジェクトマネジメントを学ぶために必要な知識エリアが含まれていないことが分かったため，新たに必要な知識エリアを含んだ要素を開発するゲームに取り入れβ版の制作を行っている．

1. 今後の計画

　β版の完成後，新入生に実際にゲームを体験してもらい簡単なペーパーテストとアンケートを実施する．その結果から開発したゲームに修正を加えスマートフォン用のアプリとして開発する．

　今後のスケジュールは表1の通りである．

表1. 今後のスケジュール

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1月14 | β版発表 | 制作のWBS作成  ガントチャート作成 |
|  | ゲームバランス調整 |  |
|  | ゲーム制作 | ゲームに使うカード等作成 |
| 3月26 | 完成 |  |
| 4月7日 | 新入生への実施 |  |
| 5月1日 | アプリ開発着手 |  |
| 7月 | 卒論着手 |  |

参考文献

[1] 折原清次. 戦略教育MGの活用と事例. 初版, ダイヤモンド社出版, 1980/08/28

[2] 新井 潔, 出口　弘, 兼田　敏之, 加藤　文俊, 中村美枝子. ゲーミングシミュレーション. 初版, 日科技連出版社, 1998/08/03

[3] ケイティ・サレン, エリックジマーマン 山本貴光　訳. ルールズ・オブ・プレイ. 初版, ソフトバンククリエイティブ, 2011/02/07

[4] Scott Rogers　著, 塩川 洋介　監訳, 佐藤 理絵子　訳. レベルアップのゲームデザイン. 初版, オライリージャパン, 2012/08/18