**マネジメントゲームとスマートフォンアプリに関する研究**

PMコース　矢吹研究室　1142003　赤松　佳紀

1. 研究の背景　背景が2つ（マネジメントゲームとスマホ）あるのだから，それらをパラレルの書くのが基本

マネジメントゲームによる従業員教育を行っている企業が現れはじめている.（チェックリスト2）マネジメントゲームとは,従業員教育を目的とした経営シュミレーションゲームである. [1] （チェックリスト49）

マネジメントゲームの特徴はゲーム形式で実践的な経営のシミュレーションを行うことができる（チェックリスト50）.さらにルールを変更することで戦略に対するシミュレーションを行うことができる.[2]

　これを元に学生にも実践的なプロジェクトマネジメントのゲームを体験することで学習意欲向上や知識習得が容易になると考えた. （チェックリスト50）（これは目的に書けばいい）  
　さらに,スマートフォンの普及によりソーシャルアプリの普及が近年活発化の傾向にあることが考えられる.そのためマネジメントゲームをスマートフォン上で動かすことができれば，マネジメントという学問をさらに世の中に広められるのではないかと考えこの研究に着手した.（後半は目的に書けばいい）

1. 研究の目的（目的は，ゲームでPM教育・PM教育の普及の2つですか？　そういうことがわかるように書いてください．）

本研究ではマネジメントゲームの自主制作を試みる.自主制作したゲームをプロジェクトマネジメント学科の新入生に実際に体験してもらい学習度（？）を調査する.それを元に自主制作ゲームのスマートフォンアプリ化を試みる．

1. プロジェクトマネジメントとの関連

　本研究は,マネジメントゲームを通してプロジェクトマネジメントを学習してもらう，あるいは実践形式の経験を積んでもらう試みである.実際に（？）PMBOKの知識エリアを参考にゲーム制作を行う.

1. 研究の方法（具体的に何をするのか，文を複数に分けて具体的に書いてください）

　本研究は大前提がマネジメントゲームの自主制作であるため,ゲームデザインの知識を身につけ,今現在あるマネジメントゲームではないが人気のあるボードゲームの要素を,PMBOKの知識エリアに結びつけプロジェクトマネジメントの学習として足りない要素を加えた新たなマネジメントゲームの制作を考えている.

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]

1. 今後の計画

　今後β版の開発,完成版の実施,完成版のアプリ化（文章になっていない）

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

チェックリスト2, 48

[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