**フィードバック**

|  |  |
| --- | --- |
| チーム | A |
| リーダ | 長谷虹輝 |
| メンバー | 野口遥人  水井創太  野津幸太 |
| 提出日 | 2021/05/14 |

**研究テーマ**：

ゲーム（スロット）×勉強

ゲーミフィケーションによる効果の実態について調査する

→　勉強にゲームを組み合わせることで効果が向上するかどうかを研究

**指摘内容**：

1．ゲーミフィケーションとは

野口の分もある？

野津が調査（卒業研究調査\_20210506\_野津幸太.docx）

→　ファイル名が後で見た際にわかりにくいので要修正

　　調査内容はしっかりと調べているのでよい

　　→　チームで共有済み？

2. 卒業研究の企画書（卒業研究企画書.pptx）

野津と野口で作成

→　プレゼンテーション用の資料なので、プレゼンのフィードバックを反映した資料があるとよい。（後で忘れるので）

主に研究テーマ、目的などをしっかりと書いておいてほしい

3. 詳細設計（卒研詳細設計.xlsx）

野口が作成

→　WBSがあるだけで説明がないので基本設計として内容をまとめてほしい

　　図でまとめた内容を文章化してほしい。（概要が基本設計としてほしい）

4. リールの状態遷移図（卒研\_リール遷移図.docx）

野口と水井が作成

→　図が汚い（他人に見せることを考慮してある程度は綺麗にする）

　　この設計図だけ格納場所が他とは異なる（場所が違うのに意味があるの？）

5. 設計の成果物としてどんなものを作成するつもりなのかを教えてほしい

→　5、6、7月に作成する成果物がどんなものなのかを洗い出さないとスケジュールを決めることができない

　　大まかなスケジュールはスケジュール表.xlsxで定めているので中身を決めていく

　　WBSを用いて分析して、ガントチャートなどにして直近の予定（設計の5月から7月）だけでも決める