

学籍番号	氏名	担当教員	テーマ
M26-0585B	小野 彩貴美	大曾根 匡先生	マナー習得ゲーム マナー知らずなんて言わせない！ ～外部仕様の設計～

1. 研究目的

大学での4年間を経て、私たちは社会に飛び出そうとしている。多くの企業では、最初に行われる研修内容に「ビジネスマナー」の習得を含めている。しかし、何も分からないままでマナーを教わっても、十分に習得することは難しい。そこで、就職に先立ってビジネスマナーに関する知識を深めるシステムを開発したいと考えた。これによって、今後の社会人として必要なマナーを身につける助けとしたい。

2. システム概要

本システムは、一日の業務スケジュールに沿ったストーリーにより会社の業務を体験させ、その業務場面に対応したビジネスマナーを習得させるシステムである。クイズ形式でビジネスマナーを楽しみながら習得できるようにした。そのシステム概要を図1に示す。筆者はこのシステムの外部仕様の設計を担当した。

本システムには、以下の2つの機能を持たせた。

(1) ストーリー機能

一日の業務スケジュールの流れに沿った場面や会話を進めていく機能である。その画面例を図2に示す。

(2) クイズ機能

場面に対応したビジネスマナークイズを出題する機能である。正解か不正解で異なる解説を表示させたり、正答数によってストーリーや主人公の成長度を変化させたりするよう工夫した。

3. 実現方法

ストーリー画面を表示するためのフォーム画面を図3に示す。このフォーム上に、背景の画像や主人公の画像、上司の画像や会話のセリフなどを場面にに応じて変化させることによりストーリーを進めるようにした。主人公の成長を表現するために、成長度を表現する画像を多数用意した。それを図4に示す。正解を繰り返すと主人公が成長するようにし、ユーザーのモチベーションを高めるようにした。

4. 研究成果

(1) 1日の業務スケジュールの流れに沿ったマナー習得のストーリーを実現できた。

(2) 主人公の成長度合いを表現することができた。

5. 残された課題

(1) 日常業務の場面だけでなく、出張時等の様々な場面のストーリーを作成したい。

(2) 問題数が5問しかないので、最低でも100問は作成したい。

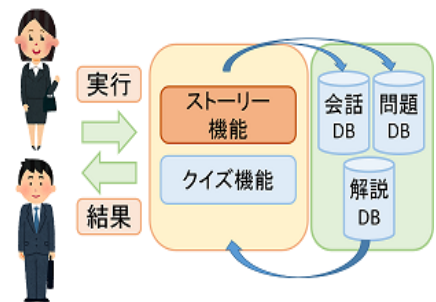


図1 システム概要



図2 ストーリー画面



図3 ストーリーのフォーム画面

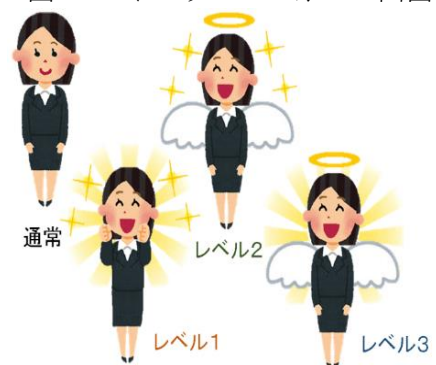


図4 成長を表現する画像

キーワード	マナー習得、シミュレーション、ゲーム、教育支援、新社会人生活				
種類	システム開発	手法	学習支援	データ源	秘書検定参考書
使用ハード	パソコン	使用ソフト	Visual Studio	使用言語	Visual Basic

