

学籍番号	氏名	担当教員	承認印	テーマ
M26-0052F	大槻 拓也	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！ ～内部仕様の設計～

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をしたい。

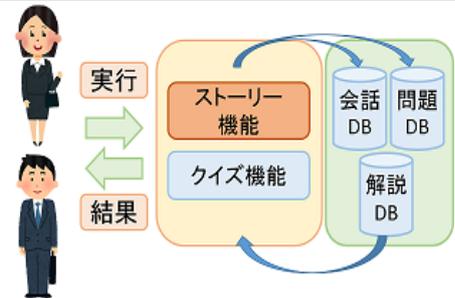


図1 システム概要

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内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。

(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。プレイヤーの回答が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。

表1 問題ファイル

背景	表示画像	X	Y	W	H	次のシート
3	3-1	378	125	180	250	会話(6)
Q	3-2	559	254	180	250	会話(10)
	3-3	193	175	180	250	会話(7)



図2 クイズ画面

3. 実現方法

クイズ画面は、表1の問題ファイルから背景画像や人物画像の情報を取得し、図2のようにフォーム上に表示することにより実現した。問題ファイルには、次の会話の内容を記述したシート名を格納し、その後のストーリーの変化を可能とした。以下、クイズ機能のアルゴリズムを説明する。

- ① 表1の問題ファイルから、クイズ画面に用いる背景画像と人物画像の情報を取得する。
- ② 取得した背景画像や人物画像を配置して、クイズ画面を表示する。
- ③ クリックした画像に対応する解説文と背景画像を取得し、解説画面を表示する。
- ④ 次のシートの情報を用い、会話シートを変更し、ストーリー画面を表示する。

4. 研究成果

- (1) 回答に応じた会話シートの作成によって、分岐するストーリーを実現できた。
- (2) 問題ファイルの利用によって、クイズの追加を容易にすることができた。

5. 残された課題

- (1) クイズの呼び出し機能を設け、ユーザーが希望するクイズを表示できるようにしたい。
- (2) ゲームの記録機能を作り、続きからゲームを実行できるようにしたい。

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

