

# 職業体験シリアスゲーム TOYOSU ON の開発

情報メディア学部  
斎藤一ゼミナール  
0922049 岡部 康平  
0923602 惣宇利 亮太

## 研究目的

既存の E-ラーニング教材をゲーム化し  
より授業がわかりやすくなる教材の制作

Eラーニング  
(大学院生向け)

シリアスゲーム化



TOYOSU ON  
(学部学生向け)

## シリアスゲームとは

社会の諸領域の問題解決のためのデジタルゲームのことである。脳トレや wii フィット\* など

\*任天堂より発売された wii 専用ゲームソフト

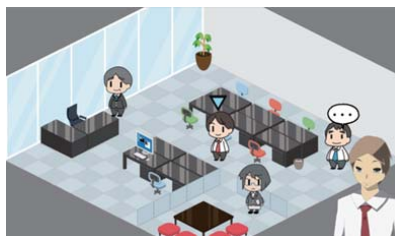
## TOYOSU ON とは

ゲームを通してプロジェクトマネージャーの業務を疑似体験できるシリアスゲーム。HTML5+JavaScript で開発



オープニングムービー

ムービー：加城敬太、サウンド：gritty human



シミュレーションパート



アドベンチャーパート

## ゲームの流れ

- 1 オープニングを見る
- 2 TOYOSU ON を起動
- 3 個人でゲームの指示に従い課題を進行
- 4 グループで討議しながら課題に取り組む
- 5 課題提出

## オープニングムービー

オープニングムービーではゲーム内の設定や流れを理解してもらう

## グラフィック制作の方針

- ・キャラクタ制作の方針：学習を妨げることのないキャラクタを目指した
- ・インタフェース制作の方針：画面の操作性がストレスなくプレイできることを目指して制作を進めた

## 利用実験

学生 21 名を対象に 90 分の模擬授業で実験を行った  
実験結果は 2 つのチームをアンケートで比較する

E-ラーニング

TOYOSU ON

3名

グループに別れて実習

3名

11名

3名

5名

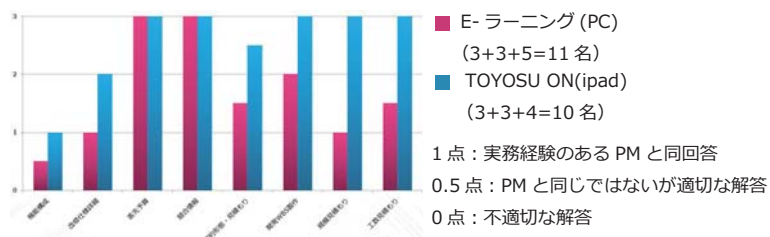
3名

10名

4名

アンケート調査

## 人員配置問題の正解グループ数



## 良い点

- ・人員配置の問題において、E-ラーニングよりも TOYOSU ON の方が正答数が高かった

## 悪い点

- ・機能 (参照履歴の表示等) の追加が必要
- ・iPad でレスポンスが遅い