

デザインマネジメントゲームの開発

Development of Design Management Game

製品技術部 日高 青志・万城目 聡・印南 小冬

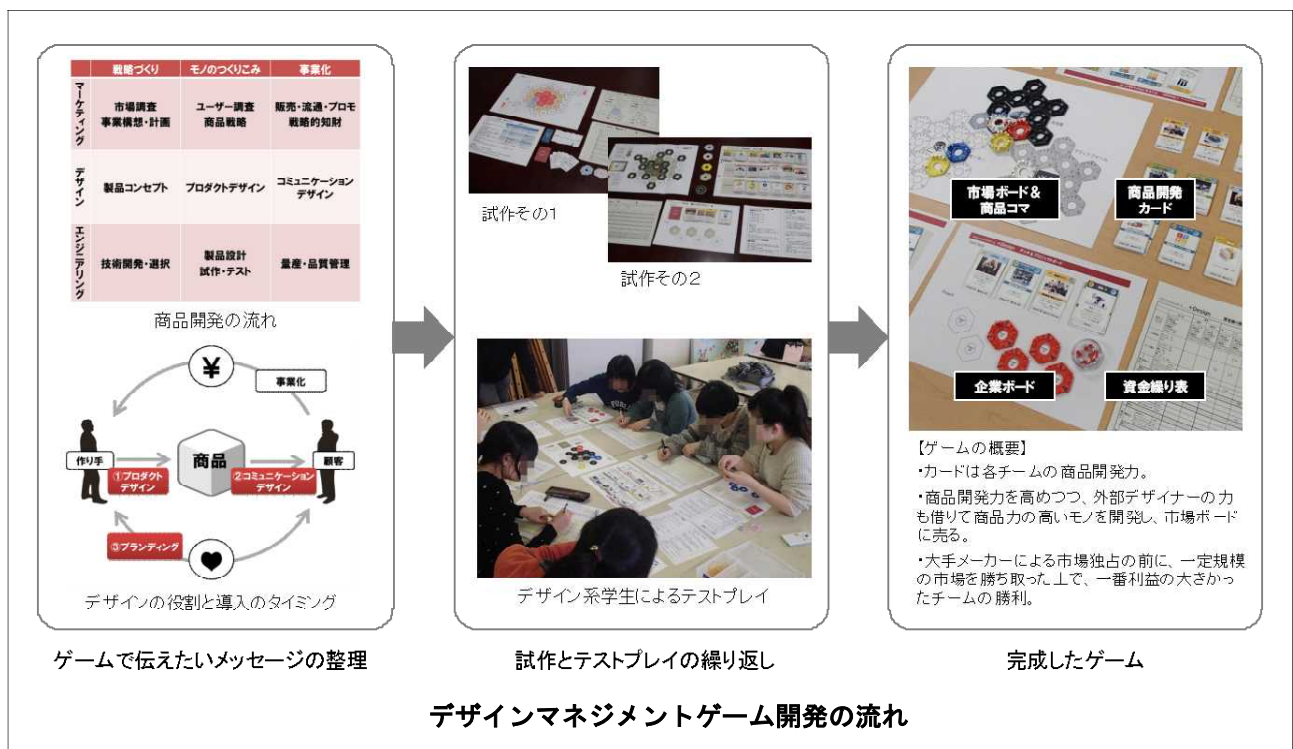
■研究の背景

使い手に喜ばれ、良い事業へと育てていけるような良いモノを作るには、適切なやり方で商品開発やデザイン導入をしていくことが大切です。しかし、こういったことを学ぶには、実際に商品開発を体験する、あるいはデザイン関連の専門書を読むなどの方法しかありませんでした。

本研究では、仮想企業における商品開発を通じて、商品開発の大きな流れとその中におけるデザインの役割や使い方などを体感することができるゲームを開発しました。

■研究の要点

1. プレイヤーに学んで欲しい商品開発の流れとデザインの役割・使い方等の整理
2. 試作とテストプレイを通じたゲームシステムのブラッシュアップ
3. 3Dプリンタによるコマ製作など、商品化・普及を意識したパーツ類の開発



■支援の成果

1. 商品開発をデザイン、エンジニアリング、マーケティングの三つの役割で捉え、それらの協力により商品力を高めていく、シンプルかつ現実に即したゲームシステムを開発しました。
2. 試作とプレイテストを繰り返し、商品開発とデザインの基本的な部分を楽しみながら学べるコンパクトな道具立てのゲームを開発しました。

※本研究で使用した3Dプリンタは、JK A補助事業により整備されました。