

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 及川 雅稔・日高 青志・万城目 聡

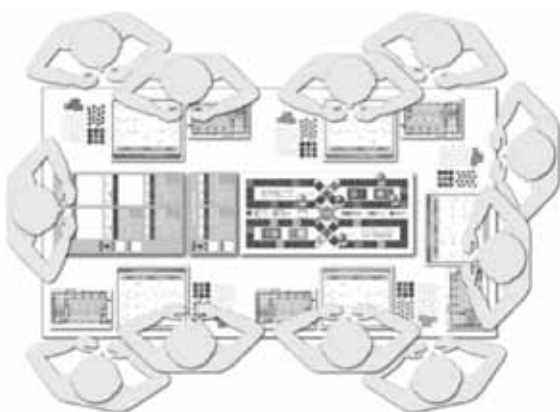
■研究の背景

地域の中小企業においても、技術・品質・価格を超えた第四のパワーとなりうるデザインの戦略的な活用が極めて重要なテーマとなっています。デザイン活用効果を最大化させるには、経営活動全般の中でデザインが果たす役割を理解し、自社状況に応じた適切なデザインマネジメントを行うための知識獲得が不可欠です。

今回、ものづくり経営におけるデザイン活用の効果を理解し、その戦略的活用に係わる知識を体感的かつ全体観を持って学ぶことができるゲームツールを試作開発しました。

■研究の要点

1. ゲームツールのねらいの検討
2. ゲーミングシミュレーションを利用したゲームシナリオの検討、ゲーム形式と構成要素の検討
3. ゲームの具体的プレイ方法の検討
4. ゲーム構成品の試作開発
5. セミナーなどでのゲームツールの試行と効果の検証



ゲーム盤とプレイの全体イメージ



セミナーでのゲーム演習の様子

■研究の成果

1. 知識獲得の手段として、ゲーミングシミュレーションを導入し、ビジネスゲームのフレームを応用したボードゲームとして開発しました。
2. 既にセミナーや勉強会において本ゲームツールを使ったゲーム演習を試行的に実施し、好評を得たことから、有効性が確認できました。
3. 本ゲームツールは、平成21年5月20日の北海道新聞に掲載されるほか、平成21年7月11日放送のTV番組、テレビ北海道放送「けいざいナビ」でも紹介されました。

札幌市立大学、東北大学、北海道自動車短期大学