

ゲーミフィケーションによる 業務の支援

業務グループ
Business

神 篤志
Atsushi Jin

小田 将太
Shota Oda

瀬川 貴雅
Takamasa Segawa

西浦 康太
Kota Nishiura

Gamification

ゲーミフィケーション

ゲーミフィケーションとは Gamification

ゲームには人を熱中させるメカニズムがある。このメカニズムをゲーム以外の分野に適用する活動がゲーミフィケーションである。

実用例 Example

Nike+
ナイキが提供するランニング支援アプリ

ランニング中に他者から応援が届いたり、ユーザーのランニング状況の可視化でユーザーの行動を支援する。



経緯 Reasons

企画段階でゲーミフィケーションとその効果を知った。

- ・ 特定の行動に導くことができる。
- ・ 業務に対するモチベーションを向上させることができる。

大学内研究室の教員と研究生のソフトウェアライセンス管理に対するモチベーションを向上させ、適切な管理に導くことで、大学内研究室全体のソフトウェアライセンス管理状況の改善に繋がると考えゲーミフィケーションを取り入れた。

Application

アプリについて

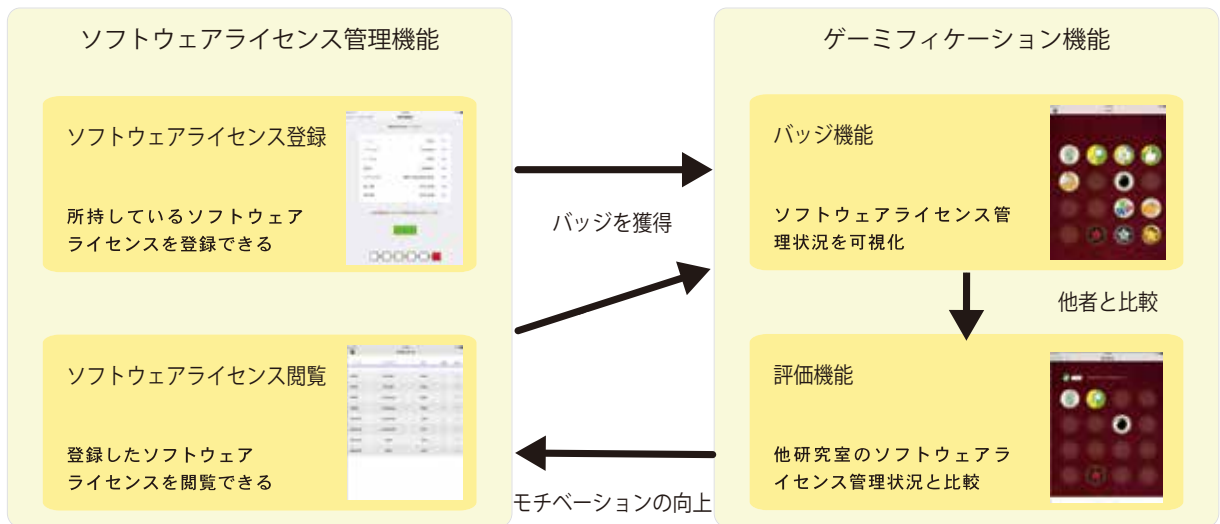
概要 Summary

大学内研究室の教員と研究生を対象に、各研究室の Sofline のデータサーバーと連動したソフトウェアライセンス登録と一覧機能を持つアプリである。他研究室と関わる交流機能やライセンス管理状況をバッジとして実績に残す**バッジ機能**を持つ。

課題 Problem

現在、Sofline とデータサーバーの連携ができていないため、アプリのデータサーバーと連携する必要がある。

アプリの機能 Functions



このようにユーザーのモチベーションを向上させることで、大学全体の適切なソフトウェアライセンス管理につながると考える。