

# 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

Activity

## 活動内容

### 背景 Background

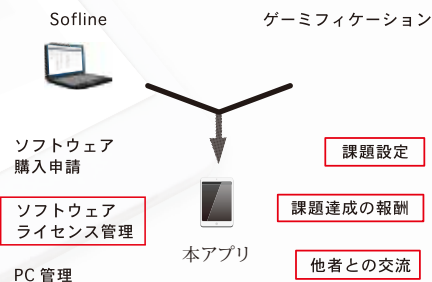
ソフトウェアライセンス管理は行わなければいけない業務であり、行わないとライセンス規約違反による大学信頼度の低下という問題があるため、本学全体でライセンス管理に対する意識を高めなければならない。

#### ソフトウェアライセンス管理とは

ソフトウェアには利用にあたって守るべき規約があり、その規約に違反しないよう管理すること。

#### ソフトウェアライセンス管理のメリット

- ・経費の削減
- ・社会的信用の向上

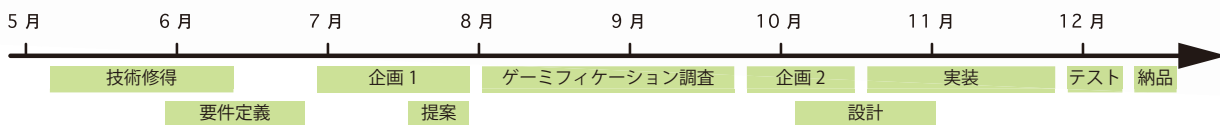


### 目的と手段 Goal & Solution

大学全体のソフトウェアライセンス管理の状況をより良くするため、研究室の教員及び学生を対象として、Sofline にゲーミフィケーションの手法を取り入れたアプリを開発する。

ソフトウェアライセンス管理機能に、ゲーミフィケーションを取り入れる。

### 開発スケジュール Schedule



### 要件定義 Requirement definition

本学研究室の教員にソフトウェアライセンス管理状況を調査した。調査が不十分であり、現状の問題や要求を明らかにできなかった。

### ゲーミフィケーション調査 Gamification research

関連書籍を読み、実用例や効果、技法の調査を行った。調査結果をグループ内で共有し、ゲーミフィケーションの知識を深めた。

### 企画 Plan

1. 研究室のソフトウェアライセンス管理状況を AR を用いて可視化。  
ユーザーが楽しむ姿が想像できず頓挫した。
2. ソフトウェアライセンス管理にゲーミフィケーションを取り入れる。

### 実装 Implementation

共同開発支援サービス“GitHub”でソースコードやタスクの管理を行った。変更があるごとにメンバーはレビューを行い、ソースコードと仕様の乖離の防止と品質の保証を図った。

### 提案 Proposal

研究室の教員及び学生に企画の提案を行った。プロトタイプを見せる事で企画を正確に伝える事ができた。

### 納品 Delivery

Sofline の責任者である伊藤恵先生に以下の成果物の納品を行う。

- ・アプリ及びプログラムコード
- ・操作手順書
- ・WebAPI の利用に関する仕様書
- ・テスト仕様書

Achievement

## 学び

- ・仕様や設計に変更や不十分な箇所があり、実装と設計を並行して行うことで対処した。設計の重要性を学んだ。
- ・要求分析は以降の行程に大きく影響することが分かり、上流工程の重要性を実感した。
- ・ペアプログラミングによりメンバー間の知識の共有が円滑にでき、技術修得に適した手法であることが分かった。
- ・メンバー間で仕様の認識が食い違い、文書化する必要があることが分かった。