

様式 C - 7 - 1

平成20年度科学研究費補助金実績報告書（研究実績報告書）

1. 機関番号 3 | 2 | 6 | 9 | 2 2. 研究機関名 東京工科大学
3. 研究種目名 基盤研究(C) 4. 研究期間 平成19年度 ~ 平成21年度
5. 課題番号 1 | 9 | 5 | 0 | 0 | 2 | 1 | 5
6. 研究課題名 プロジェクトマネジメント教育支援システムの研究開発
7. 研究代表者

研究者番号	研究代表者名	所属部局名	職名
6 0 3 8 6 7 6 1	アリガナナカムラ, タイチ 中村, 太一	コンピュータサイエンス学 部	教授

8. 研究分担者(所属研究機関名については、研究代表者の所属研究機関と異なる場合のみ記入すること。)

研究者番号	研究分担者名	所属研究機関名・部局名	職名
	アリガナ		
	アリガナ		
	アリガナ		
	アリガナ		
	アリガナ		

9. 研究実績の概要

下欄には、当該年度に実施した研究の成果について、その具体的内容、意義、重要性等を、交付申請書に記載した「研究の目的」、「研究実施計画」に照らし、600字～800字で、できるだけ分かりやすく記述すること。また、国立情報学研究所でデータベース化するため、図、グラフ等は記載しないこと。

本研究は、実務経験がない学習者がプロジェクトマネジメントのスキルを習得する教育方法の確立を目的とする。具体的には、プロジェクトマネージャー（以下、PM）あるいは他のステークホルダーの役割を学習者が仮想プロジェクトのシステム開発場面で演じるためのロールプレイ演習シナリオの開発方法を確立する。併せて、学習者が仮想プロジェクトの中でシナリオに沿いプロジェクトマネージャーの仕事疑似体験するロールプレイ演習システムを開発する。

これらの研究成果を基に大学・大学院におけるPMの早期育成コースウェアを開発し、それらを講義で用い、継続的に改善し、コンピテンシーが高い人材を育成する。併せて教材作成と演習結果の評価分析を効率的に行えるようにする。

UML(Unified Modeling Language)を用い、仮想プロジェクトに登場するステークホルダーとその役割をユースケースで、プロジェクトの進捗状況をアクティビティ図で記述し、一つのアクティビティを演習課題としてロールプレイ演習シナリオに組み込む方法を開発し、28個の演習課題を含む4つの演習シナリオを開発した。また教育効果を測定するためにロールプレイ演習中の学習者行動履歴を捕捉する機能とプロジェクトマネジメントスキルの演習目的に適するシナリオを実行できるロールプレイ実行管理機能、および演習後直ちに学習者に演習結果をフィードバックする機能を追加実装した。

平成21年度は、これらの成果を基にリーダーシップやチーム運営などのヒューマン系スキルの習得状況を定量的に評価する方法を研究する。

成果の公表を見合わせる必要がある場合は、その理由及び差し控え期間等を記入した調書(A4判縦長横書1枚)を添付すること。

10. キーワード

- (1)ソフトウェア工学教育 (2)プロジェクトマネジメント (3)ロールプレイ演習
- (4)ヒューマン系スキル (5)コラボレイティブ教育 (6)
- (7) (8) (裏面に続く)

11. 研究発表（平成20年度の研究成果）

〔雑誌論文〕 計（0）件

著者名	論文標題				
雑誌名	査読の有無	巻	発行年		最初と最後の頁

著者名	論文標題				
雑誌名	査読の有無	巻	発行年		最初と最後の頁

著者名	論文標題				
雑誌名	査読の有無	巻	発行年		最初と最後の頁

〔学会発表〕計（8）件

発表者名	発表標題		
Taichi NAKAMURA, Hiroshi MARUYAMA	PROJECT MANAGEMENT ROLE-PLAY TRAINING SYSTEM BASED ON SCENARIO-DRIVEN ARCHITECTURE		
学会等名	発表年月日	発表場所	
4 th ProMAC International conference 2008	2008年9月17日	米国、アンカレッジ	

発表者名	発表標題		
Taichi NAKAMURA	AN APPROACH TO DESIGNING A PROJECT MANAGEMENT COURSE		
学会等名	発表年月日	発表場所	
4 th ProMAC International conference 2008	2008年9月17日	米国、アンカレッジ	

発表者名	発表標題		
Yuko KITAURA Hiroshi MARUYAMA and Taichi NAKAMURA	METHOD FOR DESIGNING SCENARIOS FOR MULTIPLE TYPE OF PRACTICE BY APPLYING UML		
学会等名	発表年月日	発表場所	
4 th ProMAC International conference 2008	2008年9月17日	米国、アンカレッジ	

発表者名	発表標題		
Nobuki KATO, Taichi NAKAMURA	AN APPROACH TO CULTIVATING CREATIVE PROBLEM-SOLVINGSKILLS FOR NEGOTIATION		
学会等名	発表年月日	発表場所	
4 th ProMAC International conference 2008	2008年9月17日	米国、アンカレッジ	

発表者名	発表標題		
北浦有子,野口達也,丸山広,中村太一	シナリオベース プロジェクトマネジメント教育手法の提案		
学会等名	発表年月日	発表場所	
プロジェクトマネジメント学会第16回2009年度春季大会	2009年3月11日	東洋大学 白山	

発表者名	発表標題		
野口達也,木村大輝,本間佳祐,山本政人,北浦有子,丸山広,中村太一	PBEを目指すロールプレイ演習システム PROMASTER の構築		
学会等名	発表年月日	発表場所	
プロジェクトマネジメント学会第16回2009年度春季大会	2009年3月10日	東洋大学 白山	

発表者名	発表標題		
中村太一,北浦有子,野口達也,丸山広	実践プロジェクトマネジメント教育～5年間の取り組み～		
学会等名	発表年月日	発表場所	
プロジェクトマネジメント学会第16回2009年度春季大会	2009年3月11日	東洋大学 白山	

発表者名	発表標題		
中村太一,亀田弘之	PBL 演習から獲得する学習者のプロファイルデータの活用		
学会等名	発表年月日	発表場所	
人工知能学会 知識流通ネットワーク研究会	2008年11月6日	電気通信大学、調布	

〔図書〕 計(1)件

	出版社		
松永俊雄,中村太一,亀田弘之	オーム社		
書名	発行年	総ページ数	
コンピュータシステム開発入門	2008	105,145	

12. 研究成果による産業財産権の出願・取得状況

〔出願〕 計(0)件

産業財産権の名称	発明者	権利者	産業財産権の種類、番号	出願年月日	国内・外国の別

〔取得〕 計(0)件

産業財産権の名称	発明者	権利者	産業財産権の種類、番号	取得年月日	国内・外国の別

13. 備考

研究者又は所属研究機関が作成した研究内容又は研究成果に関するwebページがある場合は、URLを記載すること。

--