

SBG LAB.

社会のさまざまな問題をゲームを使って解決すること目的に活動しています。活動内容は、複雑な社会を理解し協調性や競争力を高めたり、企画案創出などにも役立ちます。また、心理学、経済学、政治学、社会学など幅広い分野に応用できます。

ゲームの種類

- ・ボードゲーム
- ・カードゲーム
- ・コンピューターゲーム
- ・ロールプレーゲーム等

KEY WORDS

- ・ゲーミング
- ・ゲーミフィケーション
- ・シリアスゲーム
- ・サプライチェーンゲーム

研究

- ・食品廃棄ゲーム
- ・持続可能なサプライチェーンゲーム
- ・プロジェクトマネジメントゲーム

教育

- ・人材育成ゲーム
- ・社会ゲーム
- ・経営ゲーム

SBG LAB. MEMBERS

Faculty

- Prof. Masaru Nakano
- Prof. Kenichi Takano
- Assistant Prof. Mizuho Sato
- Assistant Prof. Takayuki Tomaru



ボードゲーム

未来先導プログラム

- ・2014年:ETH, MITと共同で授業開催
- ・2015年:アメリカで経営ゲーム研修実施



2015年:経営ゲーム終了式(アメリカ)



コンピューターゲーム

人材育成ゲーム

製品製造会社を運営し、Q(品質)、C(在庫コスト)、D(納期)を体感するサプライチェーンゲーム。チームで意思決定をし、QCDをトータルで改善します。



Action



Plan (Strategy)



Check (Discussion)



Do

サプライチェーンゲーム

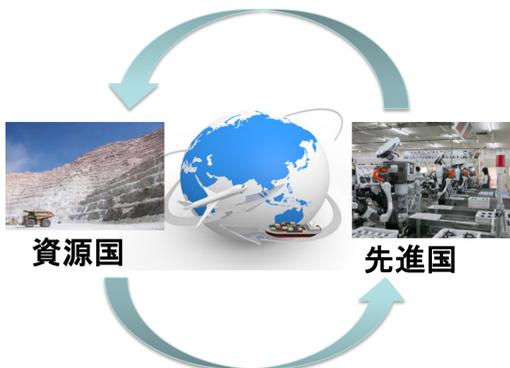
サプライチェーンマネジメントの中で、構造が挙動に影響を与えていることをゲームを通して理解します。



- ・コミュニケーションが取れない中で起きる問題を体験します。
- ・サプライチェーンの中で起きる根本原因を考えます。
- ・全体最適化への意識の強化が期待できます。

社会ゲーム

世界の貿易を擬似体験することで、自由貿易や経済のグローバル化が引き起こす問題について理解を深めます。



交渉風景

- ・参加者が自ら問題を発見し、考え、解決します。
- ・チームのコミュニケーションの向上が期待できます。
- ・迅速な意思決定が要求され、実際のビジネスにも役立ちます。

経営ゲーム

パン屋さんやカメラ会社を運営し、ビジネスの戦略について学びます。



プロダクト・デザインゲーム

製品を設計・製造し、需要に合った製品設計の重要性について学びます。

