

スマートフォン単独による スマホゲームの集中度評価

株式会社 コスモス 柿崎 雅人

開発における問題点

時間制限があるため既存のシステムやオープンソースを活用する必要があり、その際、そのシステムが導いた集中度が「ゲームプレイ時の集中度」として用いることができるかを検証する必要があった。
また、複数名による制作のため、自身が貢献した点とその達成度を明示する必要があった。

手法・ツールの適用による解決

JINS MEME 及びJINS MEME OFFICEにより計測した集中度が「ゲームプレイ時の集中度」として概ね用いることができた。
また、ゴールモデルにより解決すべき課題を具体化することで、全体の達成度、自身の担当範囲、残課題を明確化した。

ゴールモデル

