

2019

『職場王者』  
モバイルアプリー  
トレーニングソフトのご紹介

ゲーム形式の職場トレーニング・プラットフォーム



# 目次

01

製品背景

02

製品コンセプト

03

製品特性

04

製品機能

05

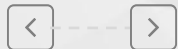
製品メリット



## PART 01

# 製品背景

## 現在トレーニングの課題



## 現在トレーニングの課題

企業の成長にとって「人材」の重要性は言うまでもありません。人材が競争の鍵になっている現在、社内の人材育成において、社員への効率的なトレーニングを如何に実施することがますます重要視されています。しかし、社員のトレーニングに多額のコストや時間を費やしても、期待できるほどの効果が得られないことは、依然多くの会社の共通の課題になっています。

1

外部から高い費用で有名講師を招いてトレーニングを真剣に実施しても、その効果は開催期間だけに留まり、終了した後に段々に関心が薄れてしまい、効果があまり発揮できません。

2

参加者は各地に勤務し、トレーニングのために社員を集めるのに多額のコストがかかり、トレーニングのコストパフォーマンスがネツクになっています。

3

繰り返し持続的にトレーニングを実施しても、その効果を計測しにくく、トレーニング過程の追跡や効果、効率などの評価はしにくい。

4

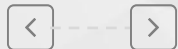
参加者が上部からの指示や義務だけで受身的にトレーニングに参加しているため、積極性や能動性がかけていません。結果的に、多大な費用や資源を投下しても期待される程の効果が得られません。



## PART 02

# 製品コンセプト

ゲーム型のトレーニングAPP



# 製品コンセプト

ゲーム型のトレーニングAPP



## コンセプト

ゲーム型トレーニングAPPはゲームのメカニズムを利用し、アートの画面を呈して、ゲームへの参加により湧き上がった競争心と達成感で参加者の興味や関心を引き寄せ、自主的な学習への取り組み、能動的に課題の解決を促すことで、効率的なトレーニングの実施・実現をサポートします。



## 目的

複雑で多様なトレーニングニーズに満たせ、碎片化的な時間を有効に利用できる、時間や場所に縛られることなく、参加者のモチベーションをも向上することで、トレーニング効果の最大化を図ります。



## PART 03

# 製品特性

趣味性アツプのゲーム型ト  
レーニングAPP



# 製品特性

趣味性アップのゲーム型トレーニングAPP

## トレーニング形式が柔軟

豊富なトレーニングメニューを提供し、メンバーを同じ場所に集めなくても、トレーニングを実施できます。時間、場所に縛られず、いつでもどこでも「スキマ時間」を活用して、様々なメニューの内容を学習できます。

## トレーニングコストが降下

時間と場所に縛られず、参加者を一同に集める必要がなく勉強したい内容を自分の都合に合わせて、無用な時間を活用して気軽に受講できます。目に見えるほどトレーニングのコストパフォーマンスを大幅に改善できます。



A



B



D



C

## トレーニング効果が可視化

社員のトレーニング状況がバックエンドでリアル的に集計されるため、可視化されている毎日のランキングデータや諸々の操作データをチェックすることで、参加者のトレーニング進行状況、積極度、受講内容、学習レベル等の情報をタイムリー的に把握できます。

## トレーニング効率が向上

ゲーム形式トレーニングは、学習の面白さが増え、個人の学習効果も随時確認できるため、参加者の積極性が高まります。また、ゲームを通して、ポイントを貯めたり、インセンティブ制度が働いたりすることで、チームや個人のトレーニングへの参加度をより一層高められ、全員の学習効果を効率的に向上できます。





## PART 04

# 製品機能

- デイリーサインイン
- マイデータ
- クイズクリア
- 成果評価
- ニュース・お知らせ
- 勉強資料
- 知識対戦
- ランキング

# ディリーサインイン

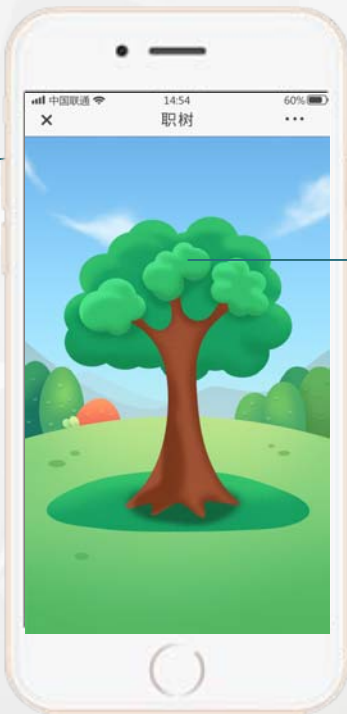
## サインイン タスク

毎日サインインする際にランダム的に出題されたトレーニング内容関連問題に答えてからゲームに入ることができます。答えが全部正解となれば、相応なポイントを獲得できます。



## 植（職）樹

職樹機能は趣味性を増やすための機能。サインイン完了後にじょうろを受け取り、それを用いて水やりしたりして、果物の木が生えて来て目標値に達しますと果物が実ります。果物を収穫することでポイントを獲得できます。



# ニュース・お知らせ



→ お知らせ

バックヤードの管理画面で文書、音声、動画等をアップすることで、リアルタイム的にお知らせ、会社動向などの情報を関係者に伝えることができます。

# マイデータ



## → マイデータ

マイデータには自分のレベル、ポイント、サインイン日数、ランキング順位と所属チームに自分のランキング順位が掲載されています。  
随時に自分のトレーニング結果や位置づけ等を確認できます。

# 勉強資料



## 勉強資料

バックヤードの管理画面で文書、音声、動画等をアップすることで、トレーニング内容関連の勉強資料、素材を受講者に提供できます。受講者が事前に関連資料を勉強することで、クイズチャレンジステップへの理論基礎を固めます。

# クイズクリア



## → クイズクリア

トレーニング内容をクイズクリアの形で参加者に勉強していただきます。クイズ解けを通してポイントやゲームにおけるの相応呼称を獲得でき、トレーニングの趣味性を高めます。

# 知識対戦



## 知識対戦

知識対戦はオンラインでのランダムにマッチングされた対戦者PK、人対マシンPK、友人対友人PK、チーム対チームPK等の機能が備え、ゲーム的な競争性を導入することで、勉強の楽しさ向上や社員同士の交流増強を図ります。

# 成果評価



## → 職場検閲

期末試験のような機能であり、試験問題データベースから必要に応じて問題を抽出して、各レベルの修了試験を実施することができ、トレーニングの効果、個人の学習結果等を総合的に把握することができます。



# ランキング



## → ランキング

ランキングはすべての参加者、チーム及びチーム内の個人に対して順位付けをする機能。会社はランキング順位に応じてインセンティブ制度を設け、参加者のやる気やチーム結束力を引き上げます。



**PART 05**

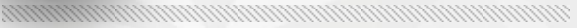
商品メリット

# 製品メリット



01

トレーニングを楽しく簡単に



02

トレーニングコストを著しく削減



03

トレーニング効率をガンとアップ

ご清聴ありがとうございました

