

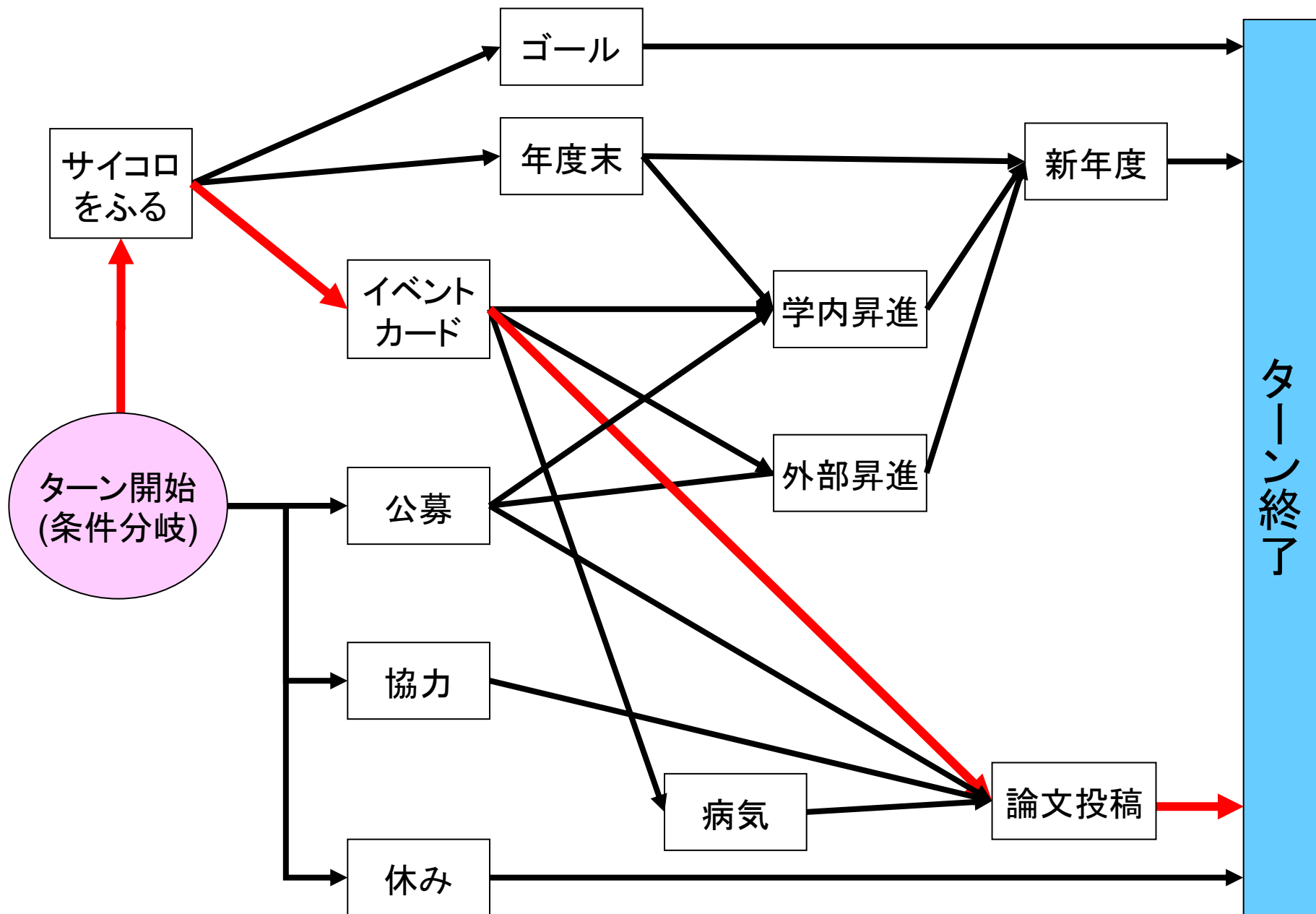
ボード型キャリアデザイン学習教材
Happy Academic Life 2006
ゲーム概要説明補足資料

企画・制作
研究人生を楽しむ会

スタート時の処理

1. コマを決め、スタートに置く
2. 順番を決める
3. ゴールを決める
4. 大学(勤務条件)を決める
5. 学生カードを引く
6. 終了した研究を1つ選ぶ
7. 次の研究テーマを決める
8. 必要事項をデータ管理シートに記入

毎ターンでの処理の流れ



ゲームの構成(4大要素)

データ管理シート

名前: いろこ ゴール: 教育者型

	チームの時間	自分の時間	研究テーマ
基本		0	A7
定常		00	B1
学会(固定)		50	
学内(固定)		-50	
学生	50		
ポスト	0		
合計	50		

資金力	ポイント	学内ポイント
7000	1000	200
1200	1000	600

・5000毎にポスト1人採用可
・1000毎にポストカード1枚を引ける
・2000で学内昇進可
・1000毎に学生カードを1枚多く引ける

卒業研究者志望学生 ポスト採用経験

研究マップ

基礎分野 研究時間が必要 応用分野

新しい研究はここからはじまる

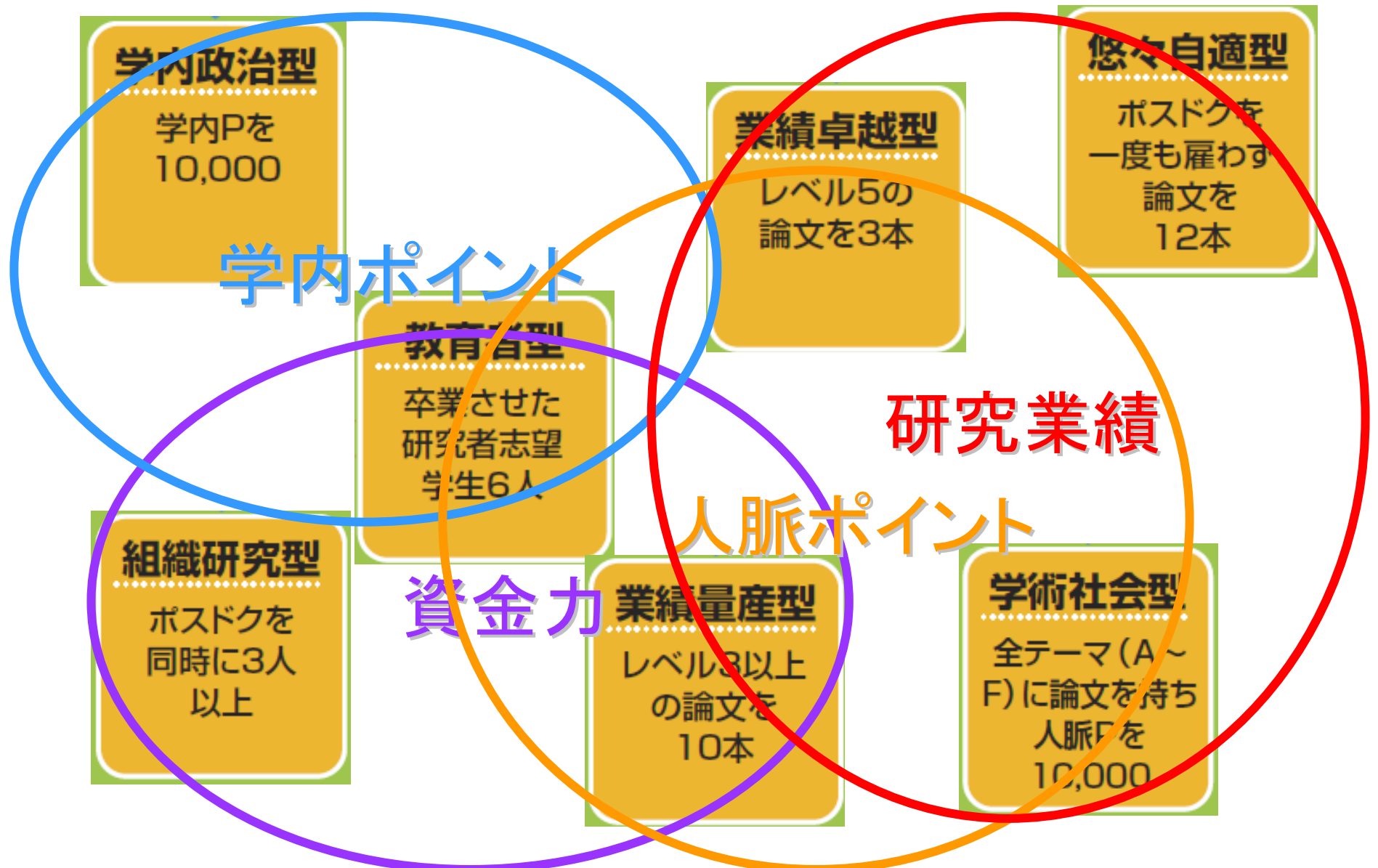
GOALS

- 教育者型: 卒業生に研究志望学生5人
- 自己向上型: ポストを1枚引く、論文を12本
- 学内政治型: 学内Pを10,000
- 学術社会型: 5テーマ(A-F)のうち3つをJAPFで10,000
- 業績向上型: レベル3以上の論文を10本
- 組織研究型: ポストを所属に3人以上
- 業績卓越型: レベル5の論文を3本

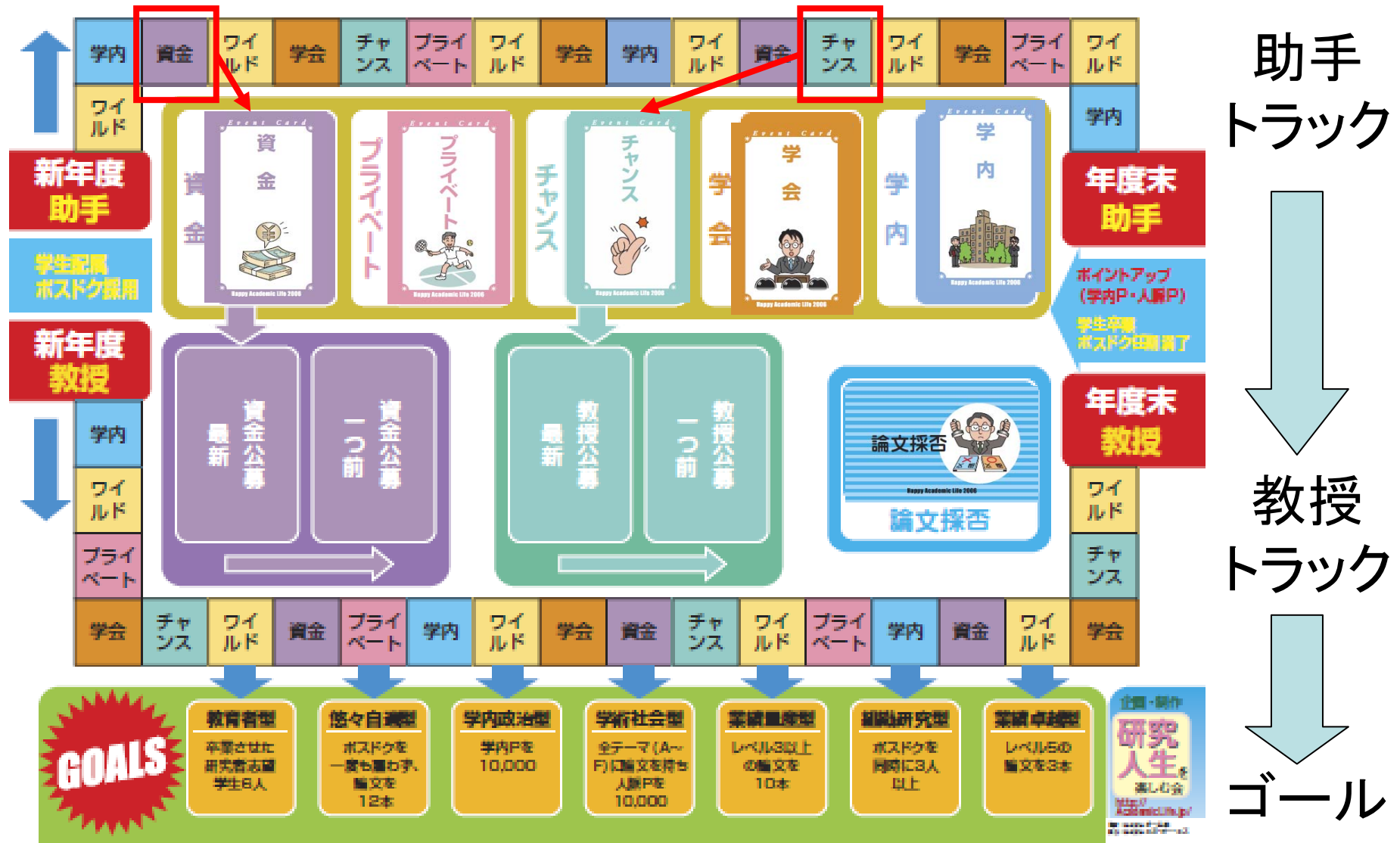
イベントカード

プライベート
学内
資金
チャンス
学会

ゴール(将来像)に沿った長期戦略



キャリアの全体像の把握(トラック)



研究資源の理解(イベントカード)

- 資産となる研究資源

- 人脈ポイント:

- 学会活動で得られる



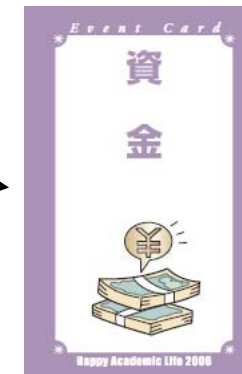
- 学内ポイント:

- 学内活動



- 資金力

- 研究資金調達活動



- 研究業績

- 研究活動で得られる論文

※ 活動時間のバランスをとることが大切

データ管理シート

- 時間管理
- 次の研究
- 資金力
- 人脈
- 学内
- 研究者志望学生
- ポスドク採用経験

自分の時間がマイナスになる**病気**(一回休み)になります

基本的に、減らないポイント

データ管理シート

名前： いろこ ゴール： 教育者型

	チームの時間	自分の時間	研究 テーマ A7 B1
基本	/	① 600	
定常		② -100	
学会 (固定)		③ - 50	
学内 (固定)		④ - 50	
学生	⑤ 50	⑤ -50	
ポスドク	⑥ 0	⑥ 0	
合計	⑩ 50	⑦ 350	
研究時間		⑪=⑩+⑦ 400	

資金力

~~700~~
1200

・ 5000毎にポスドク1人採用可

人脈ポイント

~~700~~
500


・ 3000毎にポスドクカードを1枚多く引ける

学内ポイント


~~200~~
600

・ 2000で学内昇進可
・ 1000毎に学生カードを1枚多く引ける

卒業
研究者志望
学生



ポスドク
採用経験



時間の上手な管理がゲームの鍵

3ヶ月の労働時間

	チームの時間	自分の時間
基本	/	① 600
定常		② -100
学会 (固定)		③ - 50
学内 (固定)		④ - 50
学生	⑧ 50	打合せ
ポスドク	⑨ 0	
合計	⑩ 50	⑦ 350
	研究時間	⑪ = ⑩ + ⑦ 400

選んだカード
の活動で
時間を消費

学生・ポスドク
も研究を進める

研究活動に使える時間



研究マップ上のテーマ

基礎研究、応用研究
 基礎：時間がかかる
 応用：研究費がかかる

着手テーマ条件

- Lv1のテーマ
- 既得論文から矢印
- 同じ研究は3本まで



黒：必要時間、
赤：必要資金力

上に行くほど
高レベル

研究時間を使って業績を蓄積

B 1300 時
1 0 資

I II III

500 100
 500 100
 100

必要な研究時間を蓄積したら論文投稿



採録

照会・不採録

