

2026 年度 総合型選抜(11 月募集)課題型(プレゼンテーション)

経営学部 経営学科

1. プレゼンテーション課題

モバイルアプリの企画提案

—ゲームの仕組みを使って、良い習慣を楽しく定着させよう—

「良い習慣を身につけたい」「悪い習慣をやめたい」と頭ではわかっている、実際に行動に移すのは難しいものです。「毎日運動するつもりが先延ばしになっている」「ついスマホに手が伸びて勉強に集中できない」「語学学習が三日坊主で終わる」といった経験は、誰もが覚えがあるところでしょう。では、どうすれば日々の行動を変え、望ましい状態を習慣として定着させられるのでしょうか。

そのヒントはゲームにあります。ゲームには、目標を達成した瞬間にもらえるバッジやポイント、仲間と競えるランキング、クリア時に流れる派手な演出など、「もう少し続けたい」と思わせる仕掛けが詰まっています。こうした「夢中にさせる仕組み」を遊び以外の領域へ応用する考え方が、近年注目を集めるゲーミフィケーションです。学習、運動、健康管理、家事といった「やらなければと思いながら腰が重い」行動にゲームの要素を付け加え、義務感で仕方なく続けるのではなく、楽しく自然に続けられるようにすることが狙いです。

ゲーム以外の領域に遊びや競争の要素を取り入れる試みは以前からありましたが、近年はスマートフォンの普及とアプリ技術の発達により、一層効果的に行われるようになりました。スマホは常に手元にあり、ユーザーの行動を細かく測定したり記録したりすることが容易です。また、SNS と連携することで友人との競争や励まし合いも簡単になりました。モバイルアプリはゲーミフィケーションで良い習慣を根付かせるための最適なツールといえるでしょう。

以下の説明を読んだうえで、設問の指示(3 ページ以降)に従い、ゲーム要素を効果的に活用したモバイルアプリの企画を提案してください。日常のちょっとした課題や悩みを解決し、楽しみながら良い習慣を定着させるためのユニークなアイデアを考えてみましょう。

注記) 本課題は、ゲーム要素をゲーム以外のテーマに応用したアプリを提案するものです。
ゲームアプリそのものの企画は対象外です。

■ 企画を考える前に

ゲーミフィケーションとは、「ゲームならではの楽しさや達成感を生み出す仕掛け」をゲーム以外の分野に応用し、利用者が楽しみながら自然に行動を習慣化し、意欲を持続させる手法です。

あなたが普段使っているアプリはどのような仕掛けが使われているでしょうか。

企画を考える前に、普段使っているアプリを改めてよく観察し、どのような仕掛け(ポイント獲得、ランキング表示、達成感を得られる演出など)が利用を継続させているのかを考えると、あなたのアプリ企画に役立つヒントが得られるでしょう。

以下(次ページ)に紹介するアプリを実際に使ってみて、どのような仕組みがあるか具体的に観察してみるとよいでしょう。

■ 身近なアプリのゲーミフィケーション活用例



【出典】GooglePlay¹

語学学習アプリ『Duolingo』 – “毎日学ぶ” 習慣がつく仕組み

毎日のレッスン完了記録の可視化、ランキング・バッジ獲得を通じて、競争心と達成感が自然に生まれ、学習習慣が定着しやすくなる。

💡 ゲーム要素と効果のヒント

- ・ レッスン完了の連続記録 ➡ 習慣化を助ける(途切れるのが嫌で続ける動機になる)
 - ・ ランキングとバッジ ➡ 競争と達成感を刺激し、飽きにくくなる
- あなたの企画で、目標を細かく設定して頻繁に「達成感を味わえる仕組み」や、「友達と競い合う要素」を取り入れる場面はあるでしょうか。



【出典】GooglePlay²

スマホ依存防止アプリ『Forest』 – “スマホを触らない時間”がゲームになる

スマホに触らないことで木が育つ視覚的演出と、途中でスマホに触れると木が枯れるペナルティが課され、スマホを控える動機になる。

💡 ゲーム要素と効果のヒント

- ・ 視覚的演出(木の成長) ➡ 行動の成果が視覚的に分かりやすく、継続行動を促す
 - ・ 失敗のペナルティ(枯れる) ➡ 「損をしたくない(折角育てた木を枯らしたくない)」という心理が働き、途中でやめにくくなる
 - ・ 貯めたコインで実際の植林活動に寄付できる ➡ 自分の努力がリアルな社会貢献につながる実感がわく
- あなたの企画で、「努力が目に見える成果」と「努力を止めたときの明確な損失」をうまく組み合わせられる場面はあるでしょうか。
- アプリ内の成果を「リアルな世界での良いこと」へ結びつける方法はあるでしょうか。



【出典】GooglePlay³

料理レシピ共有・投稿アプリ『cookpad』 – 料理を“シェアしたくなる”仕組み

料理を作って投稿すると、「つくれば※」を通じて他のユーザーからフィードバック(コメントやハートマークなど)がもらえるほか、自分の好きなレシピを集める楽しさもあり、アプリの利用が長く続きやすい。

※「つくれば」: 「つくりましたフォトレポート」の略。ユーザーが参考にしたレシピで作った料理の写真やコメントを投稿する機能のこと。

💡 ゲーム要素と効果のヒント

- ・ 投稿への反応(つくれば) ➡ 他者から評価される喜びがあり、継続意欲が高まる
 - ・ コレクション要素 ➡ 自分好みにレシピを集める楽しさが、繰り返し利用する動機になる
- あなたの企画で、「成果をほめ合う」場や「集めたくなる」要素によってより楽しめる仕掛けをつくる場面はあるでしょうか。

¹ Google Play『Duolingo』 <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=ja> (2025年8月27日参照)。

² Google Play『Forest』 <https://play.google.com/store/apps/details?id=cc.forestapp&hl=ja> (2025年8月27日参照)。

³ Google Play『Cookpad』 <https://play.google.com/store/search?q=cookpad&c=apps&hl=ja> (2025年8月27日参照)。

- 設問 以下の(1)～(8)の指示に従って、「2026 年度 関東学院大学経営学部総合型選抜 プレゼンテーション要約シート」に記載してください。

【企画のタイトル】

- (1) 企画のタイトルとして、今回企画するアプリの名称(ネーミング)、キャッチコピー※を「プレゼンテーション要約シート」の指定欄に記入してください。

・ アプリ名とキャッチコピー(合計で 50 文字以内)

※キャッチコピー:サービスの魅力を端的に表現する短いフレーズ

【企画の背景の説明】

- (2) 日常生活や身近な社会問題の中から、アプリの力で改善・習慣化を目指したい課題を1つ選び、具体的に説明してください。
- (3) 設問(2)で挙げた課題についてニーズがある(その課題を解決したい、解決が必要だと感じている人が一定数いる)と考える根拠(データや統計、身近な具体例など)を示してください。

💡 インターネット、新聞記事、書籍などを調べ、「その課題を解決することに社会的な意義がある」とわかる客観的データや事例を探しましょう。

客観的なデータ・統計が見つからない場合は、身近な人(友人や家族、クラスメートなど複数の人)に話を聞き、どのような具体的な困りごとがあるのか、またどのような状況で問題が起きているのかを詳しく調べ、その結果を具体例として説明してください。

【アプリについての説明】

- (4) この課題を解決するアプリのテーマと目的(実現・達成できること)、ターゲット(主な利用者として想定している人)を具体的に書いてください。
- (5) アプリの目的を具体的にどのような機能で実現するのか説明してください。アプリの主な機能や特徴(使い方・楽しみ方、便利な点・魅力的な点など)について、具体的に書いてください。

※ 具体的にイメージできるように、わかりやすく説明してください。
必要に応じて、イラストや画像を加えても構いません。

- (6) このアプリをより楽しく活用したり、熱中したり、利用を習慣化してもらうためにどのようなゲーム要素を取り入れ、それをどのように活用するのか、その工夫を書いてください。そしてなぜそれが楽しさや習慣化につながると考えるのかについても説明してください。

【第三者の意見聴取とそれを踏まえた改善点の説明】

- (7) 企画したアプリについて 2 名以上の人に説明し、コメントをもらってください。
それらのコメントに基づき、自分の企画をどのように修正・改善したかを説明してください。

【参考資料】

- (8) 参考にした書籍や資料、ウェブサイトの URL などを「プレゼンテーション要約シート」の指定欄に記入してください。

【補足】 企画を考えるためのヒント

- ・ **困りごと・習慣化したいこと、解決したいことを探す**

人々のちょっとした困りごとや改善できたら嬉しいこと、やろうと思っているのになかなかできないこと、アプリを使って解決できたらよいと思う課題を具体的に挙げてみましょう。

(「語学学習が長続きしない」「楽しんで語学をマスターしたい」

「勉強中にスマホを触ってしまう」「集中する時間をつくりたい」

「いつも同じ献立になってしまう」「余った食材をうまく活用したい」など)

- ・ **ターゲットは具体的に絞る**

リサーチを踏まえ、「どのような人が、どのようにその課題を解決したいと考えているのか」が見えてきたら、ターゲット像を明確にしましょう。

アプリのテーマ・目的とターゲット像をセットで考えるとよいでしょう。

(例:「夜ふかしがちな高校生」「片付けが苦手な一人暮らしの人」など)

- ・ **類似のジャンルのアプリをリサーチしてみる**

アプリのテーマ(ジャンル)と具体的な目的(何を解決するか)が決まったら、

アプリストアを検索して、類似のアプリがないか確認しましょう。

類似のアプリが見つかった場合は、その仕組みやユーザーの評価・コメントを詳しく調べ、自分のアプリならではの工夫(独自の特徴や、魅力を高めるポイント)を検討してください。

2. 実施要領および諸注意

【実施要領】

- (1) **プレゼンテーション(発表)の時間は 10 分間**です。
プレゼンテーション後に口頭試問と面接をあわせて 10 分間行います。
(プレゼンテーション、口頭試問、面接で計 20 分です)
- (2) プレゼンテーション時に使用できるのは、「**2026 年度 関東学院大学経営学部総合型選抜 プレゼンテーション要約シート**」**1 枚のみ**です。
※ 「要約シート」は B4 サイズです。B4 を拡大または縮小コピーすることは認められません。
B4 サイズのまま作成・提出してください。
※ 黒板やパソコン、模造紙などの使用は認めません。
- (3) 「**要約シート**」はコピーして **3 部提出**してください。
※ 2 部は審査員用で、残りの 1 部は受験者用です。
※ 受験者用の「要約シート」については、枠外および裏面への書き込みを認めます。
ただし、**枠内については 3 部ともに全く同じ内容**にしてください。
※ 「要約シート」をカラーで作成した場合は、必ずカラーコピーしてください
(色使いも含めて、全く同じ内容の「要約シート」を 3 部提出してください)。
- (4) 課題に取り組むにあたって**企画のタイトルおよび参考にした書籍や資料、ウェブサイトの URL**などは「**要約シート**」の**指定欄**に記入してください。
- (5) プレゼンテーションは原則として**立った状態**で行ってください。ただし、怪我や体調などに特別な事情がある場合はこの限りではありませんので、審査員に申し出てください。

【諸注意】

プレゼンテーションでは、情報収集力や分析力、編集力、企画・提案力を示すことが重要になります。
以下の点に注意して準備してください。

- (1) 情報を収集・整理して、自分の提案をまとめる
試験当日までに、テーマに関する書籍や資料を幅広く収集し、自分なりに整理・分析して、自分の提案をまとめてください。提案を書く際は、良い・悪いといった価値判断だけでなく、客観的な理由も具体的に示すことを心がけましょう。

※ インターネットや生成 AI などの利用に関する注意
インターネットは便利ですが、不正確な情報もあるため注意が必要です。利用時は必ず情報源を確認し、信頼できる情報のみを用いましょう。
また、生成 AI の出力には、もっともらしい誤りや架空の出典が含まれることがあります。出力は参考情報として扱い、数値・引用・事実関係は必ず原典で確認し、その原典を参考資料の欄に明記してください。そのうえで、生成 AI が示した文章や構成をそのまま写さず、自分の理解にもとづいて取捨選択し、自分の言葉でまとめましょう。
あわせて、個人情報や著作物の扱いにも留意してください。

(2) 聞き手に効果的に伝えるための練習をする

調べたことや自分の提案を 10 分という限られた時間の中で、効果的に伝えられるようにプレゼンテーションの準備をしてください。

(3) 「要約シート」作成にあたっての注意

作成の形式は自由とします。作成にあたっては、発表の内容や構成が効果的に伝わるように、**要点を箇条書きにしたり、図で示したりするなどの工夫**をしてください。

また、**色を使って見やすくするなどの工夫**をしてもよいでしょう。ただし、**色を使った場合は必ずカラーでコピー**してください(色使いも含めて、全く同じ内容の「要約シート」を 3 部提出してください)。

3. 評価の視点

大きく以下の 3 つの観点から評価する。

- (1) 資料(課題を理解しているか、調査は十分か、資料の表現は工夫されているかを評価するための観点)
- (2) 発表(時間は適切か、主張の論理性・独自性は十分か、話し方は工夫されているかを評価するための観点)
- (3) 口頭試問(質問を理解し、回答できているかを評価するための観点)

【指定書式の有無、作成方法】

指定書式の有無	☒ 有(ダウンロードリンク) ☐ 無
課題の成果物 作成方法	☐ ワードプロソフトのみ ☐ 手書きのみ ☒ どちらでも可

【出願時に提出するもの】

提出物の有無、提出方法	☒ 有 (要約シート) 用紙サイズ: <u>B4</u> 部数: <u>3 部</u> ※複数部提出の場合、コピーでの提出可否: 可 ☐ 無
-------------	--

【試験当日に持参するもの】

(要否欄: 必: 必ず持参するもの ○: 持参して使用が可能なもの ×: 使用が不可なもの —: 該当なし)

内容	要否	詳細・その他備考
① 課題に関する成果物(要約シート)	×	
② USB メモリの持参	—	

【その他】

パワーポイント発表者ツールの使用可否 (発表でパワーポイントを使用する場合のみ)	該当なし
プレゼンテーション実施にあたり 大学側が準備するもの	該当なし