

2025年 3月 6日

活動報告書（1月～3月）

プロジェクト名:ヒストリートレーダー

作成者:牧原優太

1. 1月～3月の目標

冬季ゼミ合宿での発表、夏の報告からの成長を見てもらい、今後の計画を練る。
最終成果報告会にて自身の活動の現在地を知る。

2. 活動内容とその成果

*イベント別、チーム別、月別などカテゴリごとに分かりやすく分け、自由に記述してください。画像添付可。

◆ゼミ合宿

ゼミ合宿での報告会にて、最終完成したボードゲームの説明を中心に行い、フィードバックをもらった。
具体的には以下の通り。

- ・ゴール設定の部分でどのような人生を歩みたいかの前提を持ったうえでのプレイがいいのではないかな。
- ・90分という時間はそこまで長いものなのか？という疑問
- ・NISA 制度を真面目に勉強してもらうとなると、リアリティがいるのではないかな

大前提、自分たちの開発するボードゲームが誰に向けてのもので、どのようなレベルの知識をつけてもらうためのものなのかというところを考え直すきっかけになった。

◆最終成果報告会

発表を通じて、様々な意見が寄せられ、他の活動グループと比べての評価や、私たちのプロジェクトに関してのフィードバックもいただき、今後の活動の参考になる意見を多数聞くことができたと感じた。

感想、フィードバック

- ・投資信託によってお金が減ることはないのか、また、リアルにどれくらい寄せられているのか。

- ・勝敗の基準が資産ではなく、目標達成率などのどれだけ自分の歩みたい人生を送れたかどうかみたいなところにしてもいいのではないかな。
- ・説明、ルールの複雑さがあるので、何回もプレイしてもらうことを前提にしてもいいのでは
- ・学年ごと、レベルごとに内容をかえてみては
- ・あえて人が進行役をやることに意味があるかも
- ・教育現場への導入なんかを考えているなら、文科省と早めに話をすればどうか
- ・個人年金なども入れてみてはどうか？要は運用での資産形成の形は投資信託だけではないため。同列でほかの資産形成の案も入れてみるのはどうだろうか。



3. 今後の活動予定

いただいたフィードバックをもとに今後の活動計画を練っていく。現段階では来年度の4月からボードゲームの改善、新たなアプリ開発のための人材募集を始め、夏までに進行部分アプリ化、デモ版の体験会を実施。フィードバックをもらいながら改善を重ね、クローバー祭までの完成を目指す。年末から年明けにかけては教育現場への導入へと実際に動き出していきたいと考える。