

講義名	ビジネスゲーム		
科目区分	学部フリーゾーン		
担当教員	小笠原 宏		
開講期・曜日・時限	前期 火曜日 2時限		
	2017年度 人間社会学部 人間健康学科 / 2017年度 人間社会学部 観光学科 / 2017年度 人間社会学部 人間社会学科 / 2017年度 経済学部 経済情報学科 / 2017年度 経済学部 経済学科 / 2017年度 商学部 マーケティング学科 / 2017年度 商学部 経営学科 / 2016年度 人間社会学部 人間健康学科 / 2016年度 人間社会学部 観光学科 / 2016年度 人間社会学部 人間社会学科 / 2016年度 経済学部 経済情報学科 / 2016年度 経済学部 経済学科 /		
履修開始年次	3年生	単位数	2
		講義コード	22107

主題と概要

経営管理能力の実践的応用力を醸成しその向上を図るには、経営の現場で意思決定に携わることが最良の修練の場であるがそれは不可能に近い。安易な試行錯誤などは許されないからである。そこで実践および修練の手段として、仮想現実の中での事業展開と模擬企業経営を提供する。シミュレーション（模擬試行）として、連続した意思決定を体験し学習するのが模擬経営演習の目的である。本講座の演習では、ゲームエンジン（ソフト）を使い、数名でチーム（会社）を組織して、その経営陣として企業の収益最大化及び企業価値最大化を目指して所定の期間模擬経営を行うのが基本スタイル。結果を競うというよりも、効率的なマネジメントを追求しその過程を実践し、同時に考察するのが目的である。戦略戦術の構築及び遂行を現実に近い様々な仮想空間で繰り返していく。組織としての分担や事業分析など現実の経営における意思決定のプロセスを体験しながら、リーダーシップ意識、組織人事管理能力の醸成、事業経営及び市場動向分析などのスキルの向上を目指す。

到達目標

最低限の損益計算書、キャッシュフロー計算書、貸借対照表を関連づけて読み、経営状態を把握することができる。
前記の3表を、予想財務表として駆使し、経営戦略とその結果予測ができる。
リーダーとしての経営戦略の構築力と実践力が身に付く。
プレゼンテーション作成実演能力の向上。共同作業を通じたコミュニケーション力の向上

提出課題

講座開講中に必要に応じて小レポートの提出を求める(中間及び期末試験は基本的に行わない。代わりに課題提出、レポート作成などを課す。(総計5,6回。全て必須)。

評価の基準

ゲーム演習時の参加度、及び提出レポートに対する評価を総合する。進捗度、理解度など考慮して期末試験も筆記とするかレポートにするか決める予定である。授業出席は必須である。グループワークと討議への参加貢献度(30%) + 課題(グループレポート(30%)及び個人レポート(40%いずれも程度))を評価の目安とする。レポートなどは提出期限厳守で必須。

履修にあたっての注意・助言他

本講座の主要部分は座学よりも、実際に運用される各種のゲーム・エンジン(ソフトなど)を使った仮想企業経営、事業運営にある。それぞれのゲーム演習は、連続性と関連性を強く持っているため、欠席したり、遅刻をするものは履修しないこと。受講生に能動的な参加、準備を要求することをきちんと理解し、心構えをもって受講して欲しい。(当然それが成績評価での重要なポイントにもなっている。)ゲーム演習は、やりっぱなしでは何の効果も得られないということを事前に認知しておいて欲しい。欠席や遅刻は、演習授業なので補いようがないことを理解のこと。最低80%以上の出席を求める。毎年途中離脱者、放棄者が相当数であるので、安易な履修はしないこと。受け身の姿勢、座っている、聞いているだけでは何の習得にもつながらない他の授業とは相当違う講座である。本年度から定員設定。

教科書

.使用しない。.

プリント資料及び参考文献

授業のための資料はプリントあるいは電子ファイルとして配布する。
参考文献：
[1] 小笠原宏著，“証券化の基本と仕組みがよ〜くわかる本(初版)”，秀和システム(2004)
[2] トム・コープランド/ティム・コラー/ジャック・ミュリン著，伊藤邦雄訳，“企業評価と経営戦略(新版) - キャッシュフロー経営への転換”，日本経済新聞社(2000)
[3] 野々山隆幸編著，高橋司・柳田義継・成川忠之著，“ビジネスゲーム演習B621”，ピアソン・エデュケーション(2002)

授業計画

以下は従来の想定している授業展開であるが、受講生数、出席状況、進捗理解度におうじて適宜入れ替えたり変更したりこともある。

第1回～第4回
比較的簡単なゲームを使用した演習
損益計算書，キャッシュフロー計算書，貸借対照表の基本を習得

第5回～第8回
少し進んだ機能を備えたゲームソフトを使用する経営活動のグループワーク演習

第9回～第15回
企業経営の総合能力を養う実践的演習
事業分析，経営計画立案(意思決定)，経営結果の分析，
経営計画・経営結果のプレゼンテーションのサイクルを回す

予習・復習

授業資料，ゲーム利用解説書など配布される資料は，十分に読み込んで授業に出席してもらいたい。ゲーム解説書など分量が多い資料もあり，授業時間だけで読み通すことは難しい。要点のみを解説し，細部は予習により読んでいることを想定しゲームを進めることになる。予習時の疑問点は質問することにより解決してゲームに臨んでもらいたい。1つのゲームは数週間かけて完結する。ゲームが継続している間，授業から次の授業までの間に，前の期の結果を振り返り次の期の計画を練ることは目標の達成度を大いに高める。

備考