

|           |   |       |       |
|-----------|---|-------|-------|
| 講義名       | ゲーミング演習   |       |       |
| 科目区分      | 実学系演習科目   |       |       |
| 担当教員      | 小笠原 宏   |       |       |
| 開講期・曜日・時限 | 後期 火曜日 2時限  |       |       |
|           | 2018年度 大学院(修士課程) 修士課程(修士論文作成コース) / 2017年度 大学院(修士課程) 修士課程(修士論文作成コース) / 2016年度 大学院(修士課程) 修士課程(修士論文作成コース) / 2015年度 大学院(修士課程) 修士課程(修士論文作成コース) |       |       |
| 履修開始年次    | 1年生   | 単位数   | 2     |
|           |   | 講義コード | 22502 |

### 主題と概要

実学系演習授業として、ビジネス・ゲームというエンジン(ソフト、ケース)を使って、実際に仮想経営を行いながら、事業戦略の重要性と、実際のマネジメント手法を学習、体験する。企業戦略の具体的かつ本格的な立案、遂行、評価というサイクルを集団として実践することにより、各種経営理論、マーケティング理論、財務理論を現実の中の議論を通じて理解を深め、リーダーとしての総合力の醸成を目指す。

### 到達目標

理論や、手法をどのように、実践の中で活用するか、事業経営において、現実直面する多くの問題を、評論家目線ではなく、当事者意識をもって分析し、対応策を構築することがリーダーに求められることを、実体験することそして、総合的なマネジメント力の醸成のためには、自己に何が足りないかを把握できること。

### 提出課題

使用するゲームエンジンに応じて、提出課題を定める(2~3回)

### 評価の基準

試験は基本的に行わない。提出課題、及び授業における貢献度(討議参加度)を重視する。授業出席は基本要件。

### 履修にあたっての注意・助言他

演習授業であり、実際に、ゲーム(エンジン)に参加して仮想経営、事業展開を行うので、座学ではない。自ら討議や課題に取り組み、予習や復習を通して、質疑応答はじめ、対教員および対受講生での建設的な議論とプレゼンが求められることを理解してその気構えで履修すること。

### 教科書

特に定めなし。

### プリント資料及び参考文献

使用予定及び、実績有るゲームエンジンとして、モノポリー(UMDS版)、トランプゲーム、「BG21」、「ワンケーライン社」、「OAフォーラム」、「コンビニへ行こう」、「桃栗三年柿八年梅は長くて一八年」など。その他新しいエンジン、仕組みを随時導入中。様々な経営大学院でのケースなども参考資料として活用する(「投資案件の選択問題」、クラークソン建材店 など)。

### 授業計画

履修者数、バックグラウンド、理解程度などに応じて、調整する予定。使用予定及び、実績有るゲームエンジンとして、モノポリー(UMDS版)、トランプゲーム、「BG21」、「ワンケーライン社」、「OAフォーラム」、「コンビニへ行こう」、「桃栗三年柿八年梅は長くて一八年」など。その他新しいエンジン、仕組みを随時導入中。様々な経営大学院でのケースなども参考資料として活用する(「投資案件の選択問題」、クラークソン建材店 つもり。ワード、エクセル、パワポなどの基本ソフトはある程度使えることが必須。財務諸表の読み方の基本が出来ていることが望ましい。授業開始時点において、相談して選択、決定予定。参考までに2017年度(前回)では、「洗濯機」が扱い商材であった。

### 予習・復習

用意し配付する資料やテキスト類は、きちんと事前に自習準備を指示通り行うこと。勝手な自分の解釈や思い込みで判断したり処理しないこと。不明ならば即座に質問などをして確認して下さい。

### 備考