

講義名	ゲーミング演習			授業形態	
担当教員	小笠原 宏	開講期・曜日・時間	後期 火曜日 5 時限		
		単位数	0	履修開始年次	1 年生

**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。企業戦略の具体的なかつ本格的な立案、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で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。使用ゲームエンジン他教材も含めて受講人数などで調整することになる。

**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、現実に直面する多くの問題を、評論家目録でなく、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、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、経営管理における各分野の理論や概念を実践的に統合して現実に対応する、総合的な統合実践力、企画力などを実践もき経営を通じて高めることを期待する。

**提出課題**  
 使用するゲームエンジンに応じて対応予定。提出課題(レポートあるいはプレゼン成果物)を課す場合は1-2回。課題提出などを求めないときは、毎回個別の受講状況(クラス討議や予習復習の程度)なども考慮に入れた多面的なポイントからの評価を行う。

**課題(レポートや小テスト等)に対するフィードバックの方法**  
 講義中に討議検討及び講評予定。課題提出などを求めないときは、毎回個別の受講状況(クラス討議や予習復習の程度)なども考慮に入れた多面的なポイントからの評価を行う。(レポート等だけが評価対象ではない)

**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。授業参加が基本要件。討議形式、グループワーク参加度など、受講生の相互評価も含めて、総合的に評価予定。課題提出などを求めないときは、毎回個別の受講状況(クラス討議や予習復習の程度)なども考慮に入れた多面的なポイントからの評価を行う。

**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、予習や復習を通じて、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履修すること。コロナ対策と関係無く、外部参加支援講師(又貴専治各管理職等)によるオンライン参加システム及びブレイクアウト機能(利用予定)の都合もあり、zoomオンライン上での開講予定。その場合に加えてパソコン活用操作も慣れていると参加しやすい。また、言うまでも無く、エクセル(表計算)の利用は必須なのでPC環境なども各自準備しておくこと。高度な企業の管理職研修を受けるつもりで参加のこと。修人数によって内容調整の予定。コロナ禍対策と関係無く、zoomなどオンラインシステムの並行利用の可能性ありということ。

**教科書**  
 ・特に定めない。

**参考図書**

**その他**  
 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、「8021」、「ワンケークライン社」、「0A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、「8021」、「ワンケークライン社」、「0A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、ロード、エクセル、パワポなどの基本ソフトは使うことが必須。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年度では、「赤運糧」が強い商材であった。2019年度は、流科大版モノポリー及び、ケース教材討議を実施した。後期のコロナ対策の状況により、授業の進め方は変更となる場合もある。

4-6テキスト(マニュアル)解説及びグループ分けあるいは戦略構築(グループワーク)、まとめたものをクラスでプレゼン及び全体討議  
 7-11 グループ(企業別)に分かれて模擬経営(データ入力、討議、進捗度におうじて何期経営するか未定)  
 12-15 結果分析、発表(プレゼン)全体討議、講評  
 (これはゲームエンジンとして、0Aフォーラムを使用した場合の基本的な流れを記した)

**授業形態(アクティブ・ラーニング)**

ア:PBL(課題解決型学習)	イ:反転授業(知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態)
ウ:ディスカッション、ディベート	エ:グループワーク
オ:プレゼンテーション	カ:実習、フィールドワーク
キ:その他(A-L型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合)	

**準備学修(予習・復習等)の具体的な内容及びそれに必要な時間**  
 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。外部講師の参加割合からも、zoomの操作などある程度慣れておいて欲しい。言うまでも無く、エクセル(表計算)の利用は必須なのでPC環境なども各自準備しておくこと。

**卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連**  
 実務家意識、当事者意識をもった意思決定の手法を理解し、活用できるようになる。戦略策定の現実な手法(予想財務指標の作成)が可能となり、グループ協働作業を通じて、組織としての最適化行動を実体験する。

**双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述**  
 zoom、ブレイクアウト機能活用、メールを活用、必要に応じてネット面談も別途実施。

**実務経験の有無及び活用**  
 外銀勤務、シンクタンク勤務経験あり。他大学への出講経験あり。留学経験あり(米田大学院)

**備考**