

講義名	ビジネスゲーム			授業形態	
担当教員	小笠原 宏	開講期・曜日・時間	前期 火曜日 2 時限		
		単位数	2	履修開始年次	3 年生
				ナンバリング・コード	STG361

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。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、仮想現実の中でその事業展開と模擬企業経営を通じて修練する場を提供する。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。本講義の演習では、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す。結果を競うというよりも、効率的マネジメントを追求しその過程を実践し、同時に考察するが目的である。戦略的かつ実行を確実に高い次元で遂行していく。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。(プロフォーマ(予想財務諸表)が作成できるレベルに近づく)
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。組織としてチームとして協働作業の進め方を体験できる。
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の向上
経営管理分野での自分が補うべき知識や経験の具体的把握と現状知識レベルの認識。

提出課題

講義期間中に適宜、報告書(小課題に近い)をグループ活動として求める。また演習実行中の、グループ毎のプレゼン資料作成などの作業参加必須。討議参加などの貢献、参加の程度も加点対象。試験は行わず最終レポートは、個別提出。グループ活動関連の成果については基本的にグループ単位で評価予定。また、グループ内での相互評価(やり方は講義中に指示)も行う予定。

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

プレゼンなどは講義内で随時発表してもらおう。講評などは全体クラス討議の講義で行う。ゲーム中のエクセルカシト、アジャンドシトの類いは、ゲーム進行上、期限前に会提出(基本はグループ毎)しなさいとゲーム世界が回らなくなるという他のグループ受講生の大きな迷惑(授業妨害)になることを理解のこと。データはエクセルで配布。活用されるので、内容および操作に慣れていることを強く推奨。

評価の基準

全体講義への参加度やグループ活動貢献度、課題レポートの評価が成績評価での重要なポイントなる(各1/3程度を想定)(上欄の提出課題のところも参照のこと)

履修にあたっての注意・助言他

定員今回は5社が一応上限としている。人数的には50名程度が最適と考えて設計している。自主的な目標設定および履修時間外の作業などに積極的に主導及び参加する意識が必要。討議対面およびオンライン授業(ズームの機能を活用したグループ活動、討議、全体討議を試験的に実施予定)併用、全回の講義出席およびグループ活動(ネット上)完全参加が必須。学内ゼミ室の使用により、マイクでの発言可能で討議に参加できる回線環境は用意する。さらに、表計算ソフト・エクセルが、討議参加や予復習、レポート作成などに使用必須なので講義と連動して使えることを強く推奨。入札形式での授業参加は基本的に無理。この二つの必須条件が満たせない講義は履修登録しないこと。(他の人の迷惑になる)本講義は定数を越えて、高負荷でも、ゲームエンジン(ソフトなど)を使って複数回線の仮想企業経営、事業遂行にあたる。遅刻、欠席の可能性が高いものや、グループ活動不可のものは、履修できないが、(フォローしきれないため)、テキスト相当の資料(小冊子)などは、その都度早めに予習のため配布予定。

教科書

.使用しない。

参考図書

その他

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。(ネット保管場所に保管、指示するので受講生がダウンロードする形など、必要に応じて指示する。)
参考文献(他にも多数、講義内で挙げる予定)
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 ユム:コングランド/ティム:コング/ジャック:ミューロン著、伊藤邦健訳、「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 野々山幸雄編著、高橋司・柳田義雄・成川忠之著、「ビジネスゲーム演習6621」、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内容であるが、出席状況、進捗程度におうして適宜調整しながら実施予定。
(オンラインでZoom及びレイトアウト機能の併用)会社単位で議論、協同作業、意思決定が基本。他人依存によるような気質の人は、最初から受講登録しないこと。途中離反も他の受講生に迷惑なことを理解すること。

1. ゲームエンジン、仮想空間の解説と練習、テキスト解説質疑
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
2. ゲームエンジン、仮想空間の解説と練習、理論ソフト解説、グループ活動解説
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
3. ゲームエンジン仕組みの解説と理解、グループ活動開始、討議開始
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
4. 個別のグループでの演習討議活動
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
5. 個別のグループでの演習討議活動
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
6. 個別のグループでの演習討議活動
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
7. 個別のグループでの演習討議活動
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
8. グループ発表(ビジネスプラン、進捗報告と予定)
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
9. グループ発表(ビジネスプラン、進捗報告と予定)と合議討論
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
10. ゲーム(模擬依拠経営演習)第1-3回
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
11. ゲーム(模擬依拠経営演習)第4-6回
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
12. ゲーム(模擬依拠経営演習)第7-9回
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
13. ゲーム(模擬依拠経営演習)第10-12期程度
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
14. 模擬株主総会および経営報告書
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)
15. 模擬株主総会および経営報告書(全体討議)
予習: シラバスならびにキャンパスクロスに事前に指示する講義資料を見たらうで、自分が興味を持った内容をまたうで講義に出席すること(120分)
復習: 講義ノート整理・復習し、授業内容の理解を深めること(120分)

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)	

卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連

模擬経営を通じて、組織としてチームとしての議論を通じた実践的マネジメントの作業が体験できる。データを使った経営と、投資家、株主を指向した経営の進め方を理解、体験できる。経営実践的能力の訓練、向上できる(総合的に)、さらに分野的に会計的部分では、簿記・会計の基本知識の復習と応用実践力を養成、財務戦略、経営戦略、キャッシュフロー等に関する情報分析することができるようになる。また「企業の社会的役割を認識したうえで、修得した専門知識をもとに企業が直面する問題や企業の強みを表現し、経営戦略の構築に貢献が可能になる。

ブランド戦略コースDP
「企業のマーケティング活動やその仕組み、役割、ブランド構築の意味を理解し、変化する消費者を的確に捉え、これに対応することができる」として、企業や組織のリーダーに求められる、具体的な改善策や解決策の提案ができる。」

双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述

ゲームエンジンを利用した、模擬経営授業。現実の経営と同様に、取締役会、経営会議を複数で現実に行い、意思決定を行っていく作業の繰り返し。投資家というものを想定した戦略経営を実際に議論し、体験する。

実務経験の有無及び活用

外国銀行及びシンクタンク勤務経験があり、実業界、実務社会での要請や必要要件の理解認識を持っている。ほんとうの「実学」教育訓練の実践、リーダーとしての意識構築、醸成を目指している。

備考

グループ作業が必須になる。能動的な授業参加ができない、完全受け身型の受講生には向かない講義であり、何の成果も得られない。毎年、途中放棄者がでるが、自己責任であることを認識して履修し、履修したら完遂すること。(グループ活動があるので、他人への迷惑になることも理解すること。)パソコン(日本語が使えるエクセルが必要)での参加が非常に望ましい。自ら学習効果を高めるために準備し操作などには慣れておくことを強く勧める。