

～ New Kobe New Self 在神企業への課題解決プレゼン大会 ～

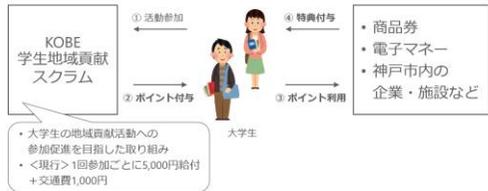
活動の様子

神戸青年会議所New Kobe New Self
神戸市に対する提案プラン

ゲーム的要素で地域貢献を促す

2022/10/13
流通科学大学 神戸ゼミ
(石田・谷口・則岡・波田・藤本)

神戸市の取り組みに当てはめると.....



取り組む課題

「学生が楽しく地域貢献する仕組みを考える」
(神戸市 企画推進局 参画推進課)



本学(学生)の役割

経営管理や人的資源管理を中心としたゼミであることから、SNSによる情報発信などのマーケティング的な問題ではなく、「地域貢献活動への参加意欲を高めるには、どうすれば良いか」というモチベーションの問題として考えることにした。教員からの助言を踏まえつつ、関連する学術的議論や他地域での実践例を調べ、ゲーミフィケーション(gamification)と呼ばれる考え方をベースにした地域貢献活動への継続参加を促すような制度への転換を提案した。

企画・活動概要

- 【企画】
神戸青年会議所が主催する産官学連携事業で、神戸の企業や施設、自治体などから提示された課題に対して市内大学の学生が解決策を考えプレゼンするというものである。本チームは神戸市からの課題に取り組んだ。
- 【活動概要】
大まかなスケジュールは以下の通りで、およそ半年の期間であった。
4月下旬:キックオフ式
→ 6月下旬:神戸市との意見交換①
→ 9月上旬:中間プレゼン
→ 10月上旬:神戸市との意見交換②
→ 10月中旬:最終プレゼン大会

活動結果・成果・学生が成長した点・学生が身につけた能力

- 【活動結果・成果】
最終プレゼン大会では7チームがプレゼンし、最優秀の1チームのみが表彰された。本チームは、残念ながら最優秀には選出されなかった。神戸市の担当者からの講評は、概ねポジティブなものであった。
- 【学生が成長した点・身につけた能力】
a. 取り組みの中盤以降は、自ら考えて何らかの意見を出すことを意識的に行えるようになっていたと思われる。
b. 予算や費用対効果に関する要望は先方から出ていなかったが、そこも織り込んだ提案ができていた。



経緯・背景・目的

- 【経緯・背景】
大学宛に届いた実施案内をもとに、研究演習Ⅱの履修者と協議のうえで参加を決めた。
- 【目的】
研究演習Ⅰ(2年後期)で学んだ経営管理に関する理論や考え方をを使って、(1) 現実にもみられる企業活動を観察・分析し、(2) 企業が実際にとりうる施策の具体的な検討に取り組むことを目指した。
また、この企画自体は、在神企業からの課題に取り組む一連の過程を通じて、神戸の企業やまちに対する理解を深め、親しみを持ってもらうことが意図されていた。

指導教員および関係者の紹介

<指導教員>



商学部
経営学科
准教授
柿沼 英樹(カキヌマ ヒデキ)

<専門・担当科目等>
人的資源管理論、経営管理論 など

<関係者・企業等>

神戸青年会議所
神戸市企画推進局 参画推進課