

科目名	上級ビジネスゲーム Advanced Business Game						
科目担当者	出山 実 IDEYAMA Minoru						
単位数	2	配当年次	2年	授業形態	講義	開講学期	後期
履修学部・学科 [区分]	経営学部・経営学科 [専門教育科目 専門科目]				ディプロマポリシーとの関連	(2)(4)	
授業の概要	本講義は、ビジネスゲームを用いて、経営の現場を疑似体験することを目的とします。具体的には、自らが社長となり、一定のルールのもと、ヒト、モノ、カネを管理しながら、効率的かつ戦略的な経営手法を見つけ出すとともに、経営の実態に合わせて一から会計書類（資金繰表、在庫管理表、貸借対照表、損益計算書）を作成します。それにより、受講生は、社長としての視点が身に付くだけでなく、これまで学習した経営管理、経営戦略、会計学などの知識を有機的に結合させることができるようになります。また、ビジネスゲームは、現実と同様に競争原理を重視し、毎回の決算により順位が入れかわるように設計されています。講義の進め方は、学生主体のゲーム形式、チーム制で進めます。						
授業の到達目標	①ゲームを通じて、企業経営に求められる高度な意思決定の能力を高める。 ②ゲームを通じて、経営と会計の関係性および、高度な決算手続きを理解する。						
授業計画・内容	1	オリエンテーション					
	2	ビジネスゲームレベル3：ルール説明①					
	3	ビジネスゲームレベル3：ルール説明②					
	4	ビジネスゲームレベル3：トライアル1回目の実施					
	5	ビジネスゲームレベル3：トライアル2回目の実施					
	6	ビジネスゲームレベル3：第1期の実施					
	7	ビジネスゲームレベル3：第2期の実施					
	8	ビジネスゲームレベル3：第3期の実施					
	9	ビジネスゲームレベル4：ルール説明①					
	10	ビジネスゲームレベル4：ルール説明②					
	11	ビジネスゲームレベル4：トライアル1回目の実施					
	12	ビジネスゲームレベル4：トライアル2回目の実施					
	13	ビジネスゲームレベル4：第1期の実施					
	14	ビジネスゲームレベル4：第2期の実施					
	15	ビジネスゲームレベル4：第3期の実施					
授業外学修 (事前学修)	経営計画（財務戦略・損益分岐点、販売戦略、人事戦略、投資戦略等）を作成してくる（2時間程度）。						
授業外学修 (事後学修)	<ul style="list-style-type: none"> 講義を行った企業経営と決算を振り返る。 次期の財務諸表を準備してくる。（合わせて、2時間程度） 						
成績評価方法・ 評価比率・到達 目標との対応	成績評価方法				評価比率	到達目標との対応	
	ゲームの成績にて評価				100%	①②	
成績評価基準	秀：（評点 90 点以上）到達目標を極めて高い水準で達成している場合 優：（評点 80 点～89 点）到達目標を高い水準で達成している場合 良：（評点 70 点～79 点）到達目標を一定の水準で達成している場合 可：（評点 60 点～69 点）到達目標を最低限の水準で達成している場合 不可：（評点 60 点未満）到達目標に達していない場合						
教科書							
参考文献							
その他	<どのような学生の受講が望ましいか> ・会計の分野に興味がある学生 ・基礎的な会計知識を身につけたい学生 ・将来、経理・財務担当者、銀行員、商業科の教員になりたい学生 <あらかじめ受講して欲しい科目> 会計学、簿記論（or 上級簿記）、経営学総論、商学概論、初級ビジネスゲーム <併行して受講して欲しい科目> 財務諸表論、管理会計論、原価計算論、経営管理論、マーケティング、生産管理論など ※受講生制限について 本講義は 30 名程度の受講生に制限します。希望者が多い場合は、簿記のレベル等で選抜します。オリエンテーションに必ず参加して下さい。						