

科目名	専門演習Ⅱ Seminar II						
科目担当者	森田 英二 MORITA Eiji						
単位数	4	配当年次	3年	授業形態	演習	開講学期	通年
履修学部・学科 [区分]	経営学部・経営学科 [専門教育科目 演習]					ディプロマポリシーとの関連	(3)(4)
授業の概要	<p>専門演習Ⅰにおける基礎学習を踏まえて、ここではビジネスゲーム演習を行う。内容としては、実際の企業経営のシミュレーションを行うことで、経営活動の全体像を把握することに加え、財務会計の知識や意思決定、データ分析、プレゼンテーションの方法を習得する。</p> <p>続いて自由研究をグループ単位で行う。グループで調査・分析したい対象を決めて資料・情報収集と実地調査を行い、パソコンでデータ処理しながら研究成果をまとめて発表する。テーマ設定については企業だけでなく、幅広い対象を設定する。</p>						
授業の到達目標	<p>講義を通して、以下の目標を達成する。</p> <p>①ビジネスゲーム演習により、経営活動の全体像を理解している。 ②自由研究のグループワークを通して、情報収集能力や情報活用能力、プレゼンテーション能力が身に付いている。</p>						
授業計画・内容	1	前期ガイダンス	16	後期ガイダンス			
	2	ビジネスゲームの概要と目的	17	自由研究の方法			
	3	準備と演習プロセス	18	事例研究			
	4	意思決定プロセス	19	テーマ設定			
	5	ビジネスゲームソフトの計算構造	20	情報収集と検索(図書館)			
	6	演習例の確認と練習ゲーム	21	情報収集と検索(情報通信ネットワーク)			
	7	ビジネスゲーム基礎演習の実行(1回目)	22	中間報告			
	8	ビジネスゲーム基礎演習の実行(2回目)	23	実地調査とフィールドワーク(1回目)			
	9	ビジネスゲーム基礎演習の実行(3日目)	24	実地調査とフィールドワーク(2回目)			
	10	ビジネスゲーム応用演習の実行(1回目)	25	プレゼンテーション作成(1回目)			
	11	ビジネスゲーム応用演習の実行(2回目)	26	プレゼンテーション作成(2回目)			
	12	ビジネスゲーム応用演習の実行(3回目)	27	プレゼンテーション作成(3回目)			
	13	プレゼンテーション(株主総会)	28	研究報告と評価(グループ A)			
	14	ビジネスゲーム演習の結果分析	29	研究報告と評価(グループ B)			
	15	前期まとめ	30	後期まとめ			
授業外学修 (事前学修)	毎回、テキストと参考資料の学習範囲を熟読し、パソコンの入力が円滑にできるようにしておく(毎週2時間程度)。						
授業外学修 (事後学修)	毎回、学習した範囲を全て復習しておくこと(毎週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	
	グループ研究の成果 授業への取り組み姿勢				60% 40%	①、② ①、②	
成績評価基準	<p>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</p>						
教科書	開講時に指定する。						
参考文献	開講時に指定する。						
その他	<p><望ましい受講生> 幅広い視野を持って積極的に取り組む姿勢を持っていること。 <あらかじめ受講してほしい科目> 「コンピュータ概論 A(I)・B(II)」 <併行して受講してほしい科目> 「原価計算論Ⅰ・Ⅱ」「情報システム論」「データベース」</p>						