

産業能率大学 情報マネジメント学部

ビジネスゲーム	履修年次	3・4	
	単位	2	
小柴 達美	配当期	前	
	授業方法	演習 / 対面	
授業の内容			
<p>[授業の概要]</p> <p>ビジネスゲームは擬似的企業経営をダイナミックに実践することによって、経営能力を開発するための教育手法である。この講義では、グループごとに同一規模で同種の製品を製造・販売する会社を設立する。そして、激変する環境のもと、同一の市場で競合他社との闘いの中、会社の維持・発展を目標に経営活動を展開する。上記5項目をビジネスゲームの目的とし、次世代を担う有能なビジネスマンを育てることを目指す。</p>			
この科目の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・企業経営に関する専門的な知識やそこに含まれる理論、技法をゲームを通じて確認することができる。 ・問題意識を持ちながらグループワークに参加し、自己の意見を表現し、主張と協調を体験することができる。 ・ゲームやグループワークから学んだ知識や技法を自分自身の生活に活かし、自己のキャリア意識を高く持つことができる。 			
成績評価の方法			
毎回の授業に出席することを前提とし、グループ活動への貢献度、企業業績、発表内容、定期試験などを総合的に勘案し、成績を評価する。			
週	授業項目	週	授業項目
1	ビジネスゲーム概要	8	ゲーミング⑥ (販売促進費による新製品の計画)
2	会社設立	9	ゲーミング⑦ (減価償却費の考え方と工場設立)
3	ゲーミング① (基本ルールに基づいた会社経営)	10	ゲーミング⑧ (販売価格の考え方と生産計画の立案)
4	ゲーミング② (再訓練を追加した営業活動の実施)	11	ゲーミング⑨ (株式公開を実施した企業活動の実施)
5	ゲーミング③ (工程改善を取り入れた生産活動)	12	ゲーミング⑩ (配当金の支払いと企業活動の実施)
6	ゲーミング④ (在庫費用とキャンセル料の発生による生産計画の実施)	13	ゲーミング⑪ (協力会社の設立と企業活動の実施)
7	ゲーミング⑤ (法人税を追加した営業活動の実施)	14	合同発表会