

2006 年度

科目名	対象学科・学年 人間人社2回生	担当者																														
ビジネス実務総論 A		中山 貞敏																														
授業テーマ ビジネスってなんだろう。会社ってなんだろう。働くってどういうことだろう。																																
授業の概要と目標 授業目標：ビジネスの基礎知識とセンスを習得する。さまざまな働き方を知り、将来の就職についてのイメージを持つ。 授業概要： 実務経験の無い皆さんに実務を教えるには、どうしたら良いかと考えました。その結果、疑似体験をしながら、個々の事柄(知識や技能)がなぜ必要なのかを感得してもらうことが一番であると思い至りました。授業では、多くのゲームやケーススタディ、ゲストスピーカーなどの材料を用意し、討議などを通じて皆さんに参加してもらいます。																																
評価方法 レポートで評価をします(期末レポートと期中に課す簡単な課題等)。 詳細は第一回のガイダンス時に詳しく説明します。																																
テキスト 第1回のガイダンス時に指定します 配布プリント	著者	出版社																														
参考書 授業中の流れの中で、適切なものを指定します。	著者	出版社																														
授業スケジュール・内容 <table><tr><td>1. 授業ガイダンス</td><td></td></tr><tr><td>2. ビジネスを経営の立場から疑似体験する(1)</td><td>ルールの説明</td></tr><tr><td>3. ビジネスを経営の立場から疑似体験する(2)</td><td>疑似体験(ゲームの実施)</td></tr><tr><td>4. 疑似体験からビジネスの仕組みを考察する(1)</td><td>意思決定の重要性とそれを支える管理</td></tr><tr><td>5. 疑似体験からビジネスの仕組みを考察する(2)</td><td>分業の必要性和組織活動の必然性を理解する</td></tr><tr><td>6. ビジネスを働く立場から疑似体験する</td><td>ゲームを通して理解する</td></tr><tr><td>7. 組織として活動するための基本知識 (1)</td><td>働く立場からビジネスを考える-職種・働き方</td></tr><tr><td>8. 組織として活動するための基本知識 (2)</td><td>組織形態(法的側面・実質面)と人材のタイプ</td></tr><tr><td>9. 中間のまとめ</td><td></td></tr><tr><td>10. ビジネスを取り巻くルールや環境の影響力を理解する</td><td>ゲーム体験からその影響力を体感する</td></tr><tr><td>11. ビジネスを取り巻くルールや環境の影響力を理解する</td><td>経営戦略・コンプライアンス</td></tr><tr><td>12. マネジメントのための基礎知識を知る (1)</td><td>決算書を読む(会計)</td></tr><tr><td>13. マネジメントのための基礎知識を知る (2)</td><td>計画・予算の必要性を体験する</td></tr><tr><td>14. マネジメントのための基礎知識を知る (3)</td><td>戦略の重要性を過去の事例から考える</td></tr><tr><td>15. まとめ</td><td></td></tr></table> ビジネスの世界では、知識の量そのものが大事なのではなく、その時々に応じた適用すべき知識や技能は何なのかを適切に判断する力が求められます。[知識の量]<[判断力・思考力・ビジネスセンス]。 この力を鍛えるためには、さまざまな局面を体験し、繰り返し考えることが重要です。このため授業では、教師の用意したさまざまな材料(ゲーム・ケーススタディ・ビデオ・ゲストスピーカーなど)でビジネスの疑似体験をしてもらい、それに基づく討議を重視していきたいと思います。 関連資格 特定の検定試験との関連はありません。ビジネス系の資格取得に向けた専門的な勉強をするためのバックグラウンドを提供します。一般に資格はビジネスをマネジメントするためのツールとなる知識を問うものです。ビジネスについてのイメージ無しにツールの勉強だけでもなかなか身につけません。この授業でビジネスそのものを理解した上で、これらのツールとしての専門知識を学ぶことは、より豊かな理解を促すことになります。 なお、「上級ビジネス実務士」の必修科目になっています。			1. 授業ガイダンス		2. ビジネスを経営の立場から疑似体験する(1)	ルールの説明	3. ビジネスを経営の立場から疑似体験する(2)	疑似体験(ゲームの実施)	4. 疑似体験からビジネスの仕組みを考察する(1)	意思決定の重要性とそれを支える管理	5. 疑似体験からビジネスの仕組みを考察する(2)	分業の必要性和組織活動の必然性を理解する	6. ビジネスを働く立場から疑似体験する	ゲームを通して理解する	7. 組織として活動するための基本知識 (1)	働く立場からビジネスを考える-職種・働き方	8. 組織として活動するための基本知識 (2)	組織形態(法的側面・実質面)と人材のタイプ	9. 中間のまとめ		10. ビジネスを取り巻くルールや環境の影響力を理解する	ゲーム体験からその影響力を体感する	11. ビジネスを取り巻くルールや環境の影響力を理解する	経営戦略・コンプライアンス	12. マネジメントのための基礎知識を知る (1)	決算書を読む(会計)	13. マネジメントのための基礎知識を知る (2)	計画・予算の必要性を体験する	14. マネジメントのための基礎知識を知る (3)	戦略の重要性を過去の事例から考える	15. まとめ	
1. 授業ガイダンス																																
2. ビジネスを経営の立場から疑似体験する(1)	ルールの説明																															
3. ビジネスを経営の立場から疑似体験する(2)	疑似体験(ゲームの実施)																															
4. 疑似体験からビジネスの仕組みを考察する(1)	意思決定の重要性とそれを支える管理																															
5. 疑似体験からビジネスの仕組みを考察する(2)	分業の必要性和組織活動の必然性を理解する																															
6. ビジネスを働く立場から疑似体験する	ゲームを通して理解する																															
7. 組織として活動するための基本知識 (1)	働く立場からビジネスを考える-職種・働き方																															
8. 組織として活動するための基本知識 (2)	組織形態(法的側面・実質面)と人材のタイプ																															
9. 中間のまとめ																																
10. ビジネスを取り巻くルールや環境の影響力を理解する	ゲーム体験からその影響力を体感する																															
11. ビジネスを取り巻くルールや環境の影響力を理解する	経営戦略・コンプライアンス																															
12. マネジメントのための基礎知識を知る (1)	決算書を読む(会計)																															
13. マネジメントのための基礎知識を知る (2)	計画・予算の必要性を体験する																															
14. マネジメントのための基礎知識を知る (3)	戦略の重要性を過去の事例から考える																															
15. まとめ																																