

2006 年度

科目名 ビジネスワーク	対象学科・学年 人間人社1回生	担当者 中山 貞敏
授業テーマ ビジネスの面白さを知る		
授業の概要と目標 授業目標：授業終了時点（7月）には、受講生が「ビジネスって意外と面白そうだ」と思っている 授業概要：ビジネスとは何か、それは面白いのか、ということを中心テーマにして、皆さんと一緒に考えていきます。ビジネスの体験がない皆さんにも理解していけるよう、ゲーム・ビデオ・具体的事例を駆使して、疑似体験をしながら皆さんの興味を引き出す授業を目指します。「面白く無ければ、学ぶ価値は無い」という信念で授業を進めたいと思います。		
評価方法 レポートと授業中に何回か課す簡単な課題等で評価をします。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 配布プリント	著者	出版社
参考書	著者	出版社
授業スケジュール・内容 1. 授業ガイダンス 2. ビジネスは面白いカーゲームで体験してみよう ① ビジネスとはどういうものかーゲームのルール of 解説 ② ビジネスとはどういうものかーゲームの実施 3. ビジネスと会社組織-----何故会社があるのか、働き方にはどんなタイプがあるか ① ビジネスと分業組織ー分業の必要性をゲームを通して実感してみる ② 組織と人の関係(働き方) 4. 会社で働く場合、基礎として何が必要なのか-----マナー・常識・読み書きそろばん----- ① なぜ敬語やマナーが必要なんだろう？ ② 大学の勉強は何の役に立つんだろうか？ 5. ビジネスにまつわるトピック・常識 ① ビジネスの起源・歴史 ② 最近のトピックからまたはビジネスの町大阪 ③ 「会社」の種類にはどんなものがあるか・「株式」とは何だろう。 ④ 会社は誰のものか-----会社と社会 ⑤ 「ビジネス取引」ってどんなものだろう(仮想会社「滝谷服飾(株)」の事例を通して) 6. 働き方とキャリアデザイン-----ビジネスとの付き合い方にはいろいろあるらしい ① 働き方のサンプル人物紹介 ② さまざまな働き方とキャリアデザイン ③ 会社の求める人材像と個人が求める会社像 「ビジネス」という言葉に対して皆さんは、どのように感じますか。 人は社会との関わりの中で生きています。その中で、現代では、かなり大きな部分がビジネスを通しての関わりになっています。 ビジネスは難しい、しんどそう、できればあまり考えずに通りたいと思う人も多いかもしれません。しかし、皆さんは、卒業してから人生の大半を何らかの形でビジネスと関わりながら生きていくことになります。その面白さ(とともにリスク)を理解して関わるのと、そうでないのとでは、人生の楽しさや充実度に大きな差が出ると思います。とにかく、ビジネスの面白さを知ってもらいたいと思います。		