

2007 年度

<p>科目名</p> <p style="text-align: center;">基礎ゼミナールⅡA</p>	<p>対象学科・学年 人間社 2 回生</p>	<p>担当者</p> <p style="text-align: center;">中山 貞敏</p>
<p>授業テーマ</p> <p style="text-align: center;">ビジネスのセンスを磨く ビジネスと人の関わりを考える</p>		
<p>授業の概要と目標</p> <p>ビジネスゲームをしたり自ら作ったりしながら、ビジネスを考えてみましょう。 また、ビジネスに携わる有名人や無名人(?)の生きかたを見たり聞いたり読んだりしながら、自分のこれからを考えてみましょう。</p>		
<p>評価方法</p> <p>ゼミの場での発言などゼミへの貢献度やレポート・個人発表を総合的に評価します。</p>		
<p>テキスト</p> <p>特にありません</p>	<p>著者</p>	<p>出版社</p>
<p>参考書</p> <p>その都度適宜紹介します。</p>	<p>著者</p>	<p>出版社</p>
<p>授業スケジュール・内容</p> <p>進め方 (ゼミ生の意向によって変更可)</p> <p>「ビジネスを考える」⇒教員の作成した幾つかのビジネスゲームを体験したり批評したりしながら、ビジネスの考え方や知識を獲得していきます。さらに興味のある人には、オリジナルビジネスゲームの作成に挑戦してもらいます。</p> <p>「ビジネスと人の関わりを考える」⇒ビジネスに携わった人たちについて多くの媒体があります(自伝・評伝・小説・漫画・ビデオ・映画)。これらの媒体を利用したり、現にビジネスの場にいるゲストを招いたりしながら、さまざまなビジネスとのかかわり方を考えていきます。</p> <p>前期は、主として教員が提供する材料に基づいて、各自研究してもらいその結果を発表してもらいます。ほかの人の発表も見ながら、自分の関心あるテーマを絞り、後期に向けてテーマ設定をしていってください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス(研究材料の紹介と各自の担当テーマの設定) 2. 教師作成のビジネスゲームを実施 1 3. 研究発表と議論 1 4. 研究発表と議論 2 5. 教師作成のビジネスゲームを実施 2 6. 研究発表と議論 3 7. 研究発表と議論 4 		