

2008 年度

科目名	対象学科・学年 人間社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（80％）と授業中に何回か出してもらう質問感想シート(20%)で評価します。詳細は初回のガイダンス時に詳しく説明しますので必ず出席してください。																																
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 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、その時々の場合に応じて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。 <table><tr><td>1. 授業ガイダンス</td><td></td></tr><tr><td>2. ビジネスの場での常識を知る(1)</td><td>敬語</td></tr><tr><td>3. ビジネスの場での常識を知る(2)</td><td>マナー・慶弔</td></tr><tr><td>4. ビジネスの場での常識を知る(3)</td><td>社内文書・社外文書</td></tr><tr><td>5. 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>6. 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>7. ビジネスを経営の立場から疑似体験する(3)</td><td>疑似体験(ゲームの実施)</td></tr><tr><td>8. 疑似体験からビジネスの仕組み考察する</td><td></td></tr><tr><td>9. 意思決定の重要性とそれを支える管理の仕組み</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</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>			1. 授業ガイダンス		2. ビジネスの場での常識を知る(1)	敬語	3. ビジネスの場での常識を知る(2)	マナー・慶弔	4. ビジネスの場での常識を知る(3)	社内文書・社外文書	5. 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	6. 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)	7. ビジネスを経営の立場から疑似体験する(3)	疑似体験(ゲームの実施)	8. 疑似体験からビジネスの仕組み考察する		9. 意思決定の重要性とそれを支える管理の仕組み		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	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. ビジネスの場での常識を知る(1)	敬語																															
3. ビジネスの場での常識を知る(2)	マナー・慶弔																															
4. ビジネスの場での常識を知る(3)	社内文書・社外文書																															
5. 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																															
6. 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)																															
7. ビジネスを経営の立場から疑似体験する(3)	疑似体験(ゲームの実施)																															
8. 疑似体験からビジネスの仕組み考察する																																
9. 意思決定の重要性とそれを支える管理の仕組み																																
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																															
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																																
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。																																