

香川高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	特別講義Ⅱ (高専生のためのビジネス講座)
科目基礎情報						
科目番号	4054			科目区分	専門 / 選択	
授業形態	講義			単位の種別と単位数	履修単位: 1	
開設学科	情報工学科 (2018年度以前入学者)			対象学年	5	
開設期	集中			週時間数		
教科書/教材	プリント資料					
担当教員	高橋 正彦					
到達目標						
1. 経済や金融の流れ, 銀行の仕組みなどを理解することができる。 2. 企業経営の3つのポイントを理解することができる。 3. 企業経営とは何かについて説明できる。						
ルーブリック						
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
評価項目1	経済や金融の流れ, 銀行の仕組みなどを理解できている。		経済や金融の流れ, 銀行の仕組みなどをある程度理解できている。		経済や金融の流れ, 銀行の仕組みなどを理解できていない。	
評価項目2	企業経営の3つのポイントを理解できている。		企業経営の3つのポイントをある程度理解できている。		企業経営の3つのポイントを理解できていない。	
評価項目3	企業経営とは何かについて説明できる。		企業経営とは何かについて大まかに説明できる。		企業経営とは何かについて説明できない。	
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	今は学生であっても, 将来一定の職業に就く。働くにあたっては, 必ず企業経営を意識することが必要になる。製造業の場合, 原材料を仕入れ, 加工し, 商品にして販売する。その過程の中から働く人の給与も支払われる。この講義では, マネジメントゲームという企業経営をゲーム感覚で学ぶシミュレーションを用いて, 将来必要となる企業経営とは何かという知識についての全体像を講義も交えて学ぶ。					
授業の進め方・方法	授業は, 経営についての講義と経営の疑似体験であるマネジメントゲームを実施して行う。マネジメントゲームは, 具体的にはゲーム盤を用いて, ゲーム盤上の市場で学生による経営により, 経営の疑似体験を行う。					
注意点						
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	1. イントロダクション (1)金融の仕組み		企業経営の前提となる経済や金融の流れ, 銀行の仕組みなどを大まかに理解する	
		2週	〃			
		3週	(2)マーケティングとは		「モノ」を売ることの難しさについて理解する	
		4週	〃			
		5週	(3)決算書		企業の成績表である「決算書」について理解する	
		6週	〃			
		7週	2. マネジメントゲームによる経営体験 (1)オリエンテーション ①ルール説明"			
		8週	〃			
	2ndQ	9週	〃			
		10週	②企業経営3つのポイントを知る		経営疑似体験であるマネジメントゲームの基本ルールとあわせて, 企業経営の3つのポイントを理解する	
		11週	〃			
		12週	〃			
		13週	(2)シミュレーションと企業経営 ①創業・決算		企業経営の流れを大きくとらえる	
		14週	〃			
		15週	〃			
		16週				
後期	3rdQ	1週	②試行錯誤・決算・振り返り		企業経営の流れを計数でとらえる	
		2週	〃			
		3週	〃			
		4週	③販売重視・決算・振り返り		企業にとって利益とは何かを理解する	
		5週	〃			
		6週	〃			
		7週	④講義「経営計画」		経営計画の発表	
		8週	〃			
	4thQ	9週	〃			
		10週	⑤計画重視・決算・振り返り		経営計画の実践・採算とは何かをつかむ	
		11週	〃			
		12週	〃			
		13週	まとめ		コスト意識と利益意識について解説し, また, 企業経営とは何かについてまとめを行う。	
		14週	〃			

		15週					
		16週					
モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標							
分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週		
評価割合							
	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	70	30	0	0	0	0	100
基礎的能力	70	30	0	0	0	0	100
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0