

苫小牧工業高等専門学校		創造工学科（情報科学・工学系 フロンティアコース）				開講年度				令和03年度（2021年度）																
学科到達目標																										
【学習目標】																										
Ⅰ 人間性：正課、行事、課外活動等を通して、豊かな人間性と教養および自主自律の精神を身につける。																										
Ⅱ 実践性：創造力の基礎として、実践力および将来に向けて自らを向上させる学習習慣を身につける。																										
Ⅲ 国際性：世界に目を向ける姿勢と教養およびコミュニケーションの基礎能力を身につける。																										
情報科学・工学系は、「高度情報化・技術化社会」に幅広く、発展的に対応できるような実践的技術者の養成を目標としています。カリキュラムは主として、コンピュータ・通信・制御からなる総合科学技術教育を指針とし、低学年における基礎工学・理論及び一般的情報処理科目と中高学年における専門的情報処理科目、関連工学科目によって編成されています。																										
【実務経験のある教員による授業科目一覧】																										
学科		開講年次	共通・学科	専門・一般	科目名								単位数	実務経験のある教員名												
創造工学科（情報科学・工学系）		本4年	系	専門	情報通信								2	阿部司												
創造工学科（情報科学・工学系）		本5年	系	専門	組込みシステム総論								2	阿部司												
創造工学科（情報科学・工学系）		本5年	系	専門	ネットワーク演習								1	阿部司												
創造工学科（情報科学・工学系）		本5年	系	専門	リアルタイムOS演習								1	阿部司												
創造工学科（情報科学・工学系）		本5年	系	専門	コンピュータグラフィックス								2	中村庸郎												
科目区分	授業科目	科目番号	単位種別	単位数	学年別週当授業時数																担当教員	履修上の区分				
					1年				2年				3年				4年						5年			
					前		後		前		後		前		後		前		後				前		後	
					1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q			1Q	2Q	3Q	4Q
専門	必修	ビジネスⅠ	0001	学修単位	2											2								金子 友海		

苫小牧工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)		授業科目	ビジネス I	
科目基礎情報							
科目番号		0001		科目区分		専門 / 必修	
授業形態		授業		単位の種別と単位数		学修単位: 2	
開設学科		創造工学科 (情報科学・工学系フロンティアコース)		対象学年		4	
開設期		前期		週時間数		2	
教科書/教材		数字で示せ, 定居美徳著, すばる舎					
担当教員		金子 友海					
到達目標							
1. 企業経営の管理業務に関する全般的な基礎知識について説明することができる。 2. 経営資源であるヒト, モノ, カネ, 情報, 技術の管理法について説明することができる。 3. 生産における管理法について説明することができる。							
ルーブリック							
		理想的な到達レベルの目安(優)		標準的な到達レベルの目安(良)		未到達レベルの目安(不可)	
企業経営の管理業務に関する全般的な基礎知識		企業経営の管理業務に関する全般的な基礎事項について, 歴史的観点についても説明でき, 経営モデルに適応できる。		企業経営の管理業務に関する全般的な基礎事項について理解し, 説明できる。		左記項目にすることができない。	
経営資源であるヒト, モノ, カネ, 情報, 技術の管理法		経営資源であるヒト, モノ, カネ, 情報, 技術の管理法について理解し, 経営モデルに適応できる。		経営資源であるヒト, モノ, カネ, 情報, 技術の管理法について理解し, 説明できる。		左記項目にすることができない。	
生産における管理法		生産における管理法の全般的な基礎事項について理解し, 説明でき, 経営モデルに適応できる。		生産における管理法の全般的な基礎事項について理解し, 説明できる。		左記項目にすることができない。	
学科の到達目標項目との関係							
I 人間性 1 I 人間性 II 実践性 2 II 実践性 III 国際性 3 III 国際性 CP2 各系の工学的専門基礎知識, および実験・実習および演習・実技を通してその知識を社会実装に応用・実践できる力 5 CP2 各系の工学的専門基礎知識, および実験・実習および演習・実技を通してその知識を社会実装に応用・実践できる力 CP3 課題の本質を理解し, 正しい倫理観の下で, 自分の意見を論理的に表現できる力 6 CP3 課題の本質を理解し, 正しい倫理観の下で, 自分の意見を論理的に表現できる力 CP4 他者を理解・尊重し, 協働できるコミュニケーション能力と人間力 7 CP4 他者を理解・尊重し, 協働できるコミュニケーション能力と人間力 CP5 国際的素養を有し, 継続的に自ら学ぶ力 8 CP5 国際的素養を有し, 継続的に自ら学ぶ力							
教育方法等							
概要		企業経営の管理業務に関する全般的な基礎知識を習得する。特に, 経営資源であるヒト, モノ, カネ, 情報, 技術の管理法について理解する。また, 生産管理に関する基本的事項についても理解する。					
授業の進め方・方法		経営をはじめて学ぶ学生のために, 初歩的な教科書を指定した。この教科書と教員自作のアナログビジネスゲーム、レジュメを用いて講義する。 この科目は学修単位科目のため, 事前・事後学習として課題・演習などを実施し, 評価の対象とする。					
注意点		演習課題には積極的に自発的に取り組むこと。 学業成績の成績が60 点未満の者に対して再試験を実施する場合がある。この場合, 再試験の成績をもって再評価を行う。					
授業の属性・履修上の区分							
☒ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☒ 遠隔授業対応		☒ 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	0. フロンティアコースで学ぶビジネス I～Ⅲの関係と本授業の位置づけ 模擬経営体験 (ルールの理解)		企業等経営に関する授業のビジネス I～Ⅲのなかで, 本授業の位置づけについて理解し, 説明できる。 模擬経営体験により経営センスを身につける。		
		2週	模擬経営体験 (ルールの理解)		模擬経営体験により経営センスを身につける。		
		3週	模擬経営体験 (チーム)		模擬経営体験により経営センスを身につける。		
		4週	模擬経営体験 (チーム)		模擬経営体験により経営センスを身につける。		
		5週	模擬経営体験 (チーム)		模擬経営体験により経営センスを身につける。		
		6週	模擬経営体験 (チーム)		模擬経営体験により経営センスを身につける。		
		7週	ベンチャー企業とは		ベンチャー企業について理解を深める。		
		8週	経営分析手法		経営分析に必要な「数字」について理解する。		
	2ndQ	9週	ケース分析		他社の経営状況についてヒヤリングを行い, 経営報告書を作成する。		
		10週	模擬経営体験 (発表)		他社との比較により自社の強みや弱みを理解する。		
		11週	模擬経営体験 (個人)		模擬経営体験により経営センスを身につける。		
		12週	模擬経営体験 (個人)		模擬経営体験により経営センスを身につける。		
		13週	模擬経営体験 (個人)		模擬経営体験により経営センスを身につける。		
		14週	模擬経営体験 (個人)		模擬経営体験により経営センスを身につける。		
		15週	模擬経営体験 (発表)		他社との比較により自社の強みや弱みを理解する。		
		16週	定期試験				
評価割合							
		定期試験		課題		合計	

綜合評價割合	50	50	100
基礎的能力	10	10	20
専門的能力	40	40	80