

福島工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)		授業科目	アントレプレナーシップ入門	
科目基礎情報							
科目番号		0017		科目区分		専門 / 選択	
授業形態		演習		単位の種別と単位数		履修単位: 1	
開設学科		電気電子システム工学科		対象学年		1	
開設期		後期		週時間数		2	
教科書/教材		教材：資料を配布します。					
担当教員		大仁田 香織					
到達目標							
① 新しく事業を生み出す際に必要となる課題発見、情報収集、ビジネスアイデアの創出、プレゼンテーション（ピッチ）について理解し、実践する。 ② 起業に関する基礎知識を理解する。							
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		課題発見や情報収集を十分行なったうえで、創造性・新規性のあるビジネスアイデアを創出することができる。		課題発見や情報収集を十分行なったうえで、新規性のあるビジネスアイデアを創出することができる。		課題発見や情報収集を十分ではなく、ビジネスアイデアが未完成となっている。	
評価項目2		チームでの話し合いから創出されたビジネスアイデアをプレゼンテーションすることができる。審査員からの質問に的確に答えることができる。		ビジネスアイデアをプレゼンテーションすることができる。審査員からの質問に答えることができる。		ビジネスアイデアをプレゼンテーションすることができていない。	
評価項目3		起業及びビジネスに関する基礎知識を十分に理解し、説明することができる。		起業及びビジネスに関する基礎知識を理解し、説明することができる。		起業及びビジネスに関する基礎知識を理解していない。	
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要		起業に関する基礎知識、ワークショップ形式で起業に必要なスキル、起業家精神を学びます。起業という選択肢についての知識を深めることで、多様なキャリアを考える機会を提供することを目的とします。					
授業の進め方・方法		・知識の習得 ・グループワーク					
注意点		新聞、雑誌、インターネット等でビジネス系のトピックスに関心を持つことをおすすめします。					
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		
後期	3rdQ	1週	起業とは		起業家教育を受ける意味を理解する。		
		2週	起業家との交流		起業家による講演から起業について学ぶ。		
		3週	ビジネススキル①		ブレインストーミングの方法を学ぶ。		
		4週	ビジネスアイデアの探索①		課題を発見する。		
		5週	ビジネスアイデアの探索②		先行事例を調査し、調査した先行事例をグループで共有する。		
		6週	ビジネスアイデアの探索③		課題を解決するためのアイデアを創出する。		
		7週	ビジネススキル②		ミッション・ビジョン・バリューを考える。		
		8週	ビジネススキル③		創出したアイデアをビジネスの視点で考える。		
	4thQ	9週	調査		インタビュー調査の方法、インタビュー結果の集計（評価）を学ぶ。		
		10週	ビジネスアイデアの深化①		マーケティング手法を用いてビジネスアイデアを検討する。		
		11週	ビジネスアイデアの深化②		創出したビジネスアイデアを検証する。		
		12週	ビジネスアイデアの深化③		ビジネスにおけるプレゼンテーション（ピッチ）を学ぶ。		
		13週	最終発表に向けて①		最終発表資料の作成を行う。		
		14週	最終発表に向けて②		最終発表の練習を行う。		
		15週	最終発表		創出したビジネスアイデアのプレゼンテーション（ピッチ）を行う。		
		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
分野横断的能力	汎用的技能	コミュニケーションスキル	コミュニケーションスキル	他者の考えや主張を理解するために、相手を尊重し配慮する態度をとることができる。		3	
				目的に応じた適切な方法で自分の考えや主張を伝えることができる。		3	
				多様な他者との間で良好な人間関係を形成するための行動ができる。		3	
		チームワークとリーダーシップ	チームワークとリーダーシップ	チーム活動において意見の相違や対立を踏まえて合意形成に向けて行動できる。		3	

				チームの協働関係の形成、維持、向上を促すための行動ができる。	3	
				チーム活動の目標共有を図り、目標達成に向けた行動を実践し、また、チームの協働を促進するための行動ができる。	3	
	情報収集・活用・発信力	情報収集・活用・発信力		デジタルツールを含む種々の手段や各種メディアを活用し、情報を収集できる。	3	
				信頼性・妥当性・有効性などを考慮しながら情報を検証・評価できる。	3	
				自己及び他者の権利に配慮し、適切な方法を用いて情報を活用し、効果的に情報発信できる。	3	
	思考力	思考力		複合的な事象や出来事を分析できる。	3	
				情報や主張を批判的に検証できる。	2	
				情報や主張を説得的に提示するための方法を考えることができる。	3	
	課題発見力・問題解決力	課題発見力・問題解決力		直面している事象や出来事を分析して、対応すべき問題を特定できる。	3	
				現状を分析した上で、実現すべき理想との乖離（ギャップ）の中に含まれる課題を把握できる。	3	
				問題の解決、理想の実現のために達成すべき目標を設定し、また、具体的な行動案を検討できる。	3	
	基盤的資質・能力	自己理解	自己理解	自分の経験や活動を振り返り、自分の考え方や価値観などを認知できる。	3	
				自己理解に基づき必要な対応や行動を検討できる。	3	
		主体性	主体性	自分が果たすべき役割や行動について認識できる。	3	
				自分が果たすべき役割や行動を実践できる。	3	
		キャリアデザイン	キャリアデザイン	自分の体験や行動を振り返り、自分の特性や強みを把握できる。	3	
				将来のキャリアについて計画を立てることができる。	3	
				社会や環境、人々に対する影響などを踏まえた上で、専門職（エンジニアなど）に求められる役割について考えることができる。	2	
				専門職（エンジニアなど）の業務内容について説明できる。	2	
				様々な業種、職種、企業の社会的意義や責任について説明できる。	2	
		継続的な学習と学びの目的	継続的な学習と学びの目的	学習状況、学習成果を把握し、それぞれの特性、必要、目的に応じて学習計画を考えることができる。	3	
				主体的、継続的な学習の実現に向けて自分の学習活動や学習内容を点検し、改善を検討できる。	3	
	創造性・デザイン能力	創造性	創造性	専門分野以外の多様なものの捉え方や視点の重要性を認識し、受け入れることができる。	3	
				多角的な視点から事象を分析し、対応すべき問題を定義できる。	3	
				様々な知識を統合的に活用しながら、あらかじめ答えが与えられていない問題に対する解決方法を考えることができる。	3	

評価割合			
	レポート	発表	合計
総合評価割合	50	50	100
基礎的能力	30	30	60
専門的能力	10	10	20
分野横断的能力	10	10	20