

旭川工業高等専門学校		開講年度	令和03年度 (2021年度)	授業科目	一般教養特別講義 C
科目基礎情報					
科目番号	0030		科目区分	一般 / 選択	
授業形態	授業		単位の種別と単位数	学修単位: 1	
開設学科	人文理数総合科 (人文系)		対象学年	5	
開設期	後期		週時間数	後期:2	
教科書/教材	Bygrave, W.D., Zacharakis, A., Entrepreneurship: 3rd Ed. Wiley, Hoboken, NJ (2014)				
担当教員	濱田 良樹				
到達目標					
1. 自分が身に付ける技術の社会的な意味と潜在的なインパクトについて、自分の言葉で説明できる。 2. 理系の分野におけるベンチャー創業について、その現状、歴史を理解し、自らが関与する場合にどのように行動すべきかを説明できる。 3. 一般的なビジネスのあり方について、ヒト・モノ・カネの3つの観点から説明できる。 4. 財務諸表の概念を理解し、事例に基づきこれを書き、示される諸表を比較・評価することができる。					
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)
評価項目1 (JABEE B-3, D-3) (一般人文科教育目標②③) (4科ディプロマポリシー③)	自分の研究の社会的意義とそれを社会に融和させることをテーマとしたプレゼンテーションを行うことができる。		技術が走り社会が追うという概念を理解し、そのような例を複数挙げるができる。		技術を社会的に見るということを経験し、自分には無関係だと考える。
評価項目2 (JABEE B-3, D-3) (一般人文科教育目標③④) (4科ディプロマポリシー④)	大学発ベンチャーブームとその課題についてプレゼンテーションを行うことができ、かつ自らの技術を下としたビジネスプランを描くことができる。		理系のベンチャーにおいて注意すべきことを述べるができる。		ベンチャーなど無関係だと考え、歴史についても学習を回避する。
評価項目3 (JABEE B-2, D-3) (一般人文科教育目標②④) (4科ディプロマポリシー④)	経営者の立場を強く理解し、特定の会社につき経営上の課題を挙げ経営戦略を述べるができる。		ヒト・モノ・カネの大切さについて2つ以上の例を挙げて述べるができる。		自分は社長にはならないと考え、経営について学習する意欲がない。
評価項目4 (JABEE B-2, B-3) (一般人文科教育目標③) (4科ディプロマポリシー④)	同業種・異なる会社2社の財務諸表を有価証券報告書から抽出し過去3年度まで遡って比較分析し、その結果をプレゼンテーションすることができる。		貸借対照表が左側と右側で合計が一致することを理解し、説例に沿って正しく書くことができる。		説例に沿って貸借対照表をバランスさせないまま提出する。
学科の到達目標項目との関係					
教育方法等					
概要	大学発ベンチャー（高専を含む）についての歴史を鳥瞰し、技術が社会にもたらす影響を正しく理解するためのシミュレーションを行う。このシミュレーションによりヒト・モノ・カネの大切さを理解し、日々の経営がどのように業績に結び付くのかの基本的原理を理解する。併せて財務諸表の作り方を学び、バイグレイブ・ザカラキスの教科書を通読し、普遍的なアントレプレナーシップの理解と涵養に努める。				
授業の進め方・方法	概要の講義を受講した後、グループワークを次の内容で実施する。 ① ビジネスシミュレーション（環境マネジメント） ③ ビジネスシミュレーション（林業ビジネス） ④ ビジネスシミュレーション（その他）				
注意点	・教育プログラムの学習・教育到達目標の各項目の割合は、B-2(24%)、B-3(38%)、D-3(38%) とする。 ・総時間数90時間（自学自習30時間） ・自学自習時間（30時間）は、日常の授業(60時間) に対する予習復習、レポート課題の解答作成時間、試験のための学習時間を総合したものとする。 ・評価については、合計点数が60点以上で単位修得となる。その場合、各到達目標項目の到達レベルが標準以上であること、教育プログラムの学習・教育到達目標の各項目を満たしたことが認められる。				
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	オリエンテーション	・学習の仕方、授業の進み方がわかる。 ・授業目標、評価の方法について理解する。 ・大学発ベンチャーと産学連携	
		2週	シミュレーション①環境マネジメントゲーム	・設備投資についてその意味を学習する。 ・シミュレーション①についてやり方を理解する。	
		3週	シミュレーション①環境マネジメントゲーム	・温室効果ガスの抑止について学習する。	
		4週	シミュレーション②林業経営ゲーム	・里山の持続的な意義について理解する。	
		5週	シミュレーション③製造業（1期目）	・決算書類の仕組みとその組み方についてのレクチャーを行う。 ・2期目に必要な数字を転記して次のラウンドに入る。	
		6週	シミュレーション③製造業（2期目）	2期目のオペレーションを行う。 より効率的な生産、販売、価格設定、マーケットの選択などを身に付ける。	
		7週	シミュレーション③製造業（3期目）	3期目のオペレーションを行う。 戦略的な効率的な生産、販売、価格設定、マーケットの選択などを身に付ける。	
		8週	シミュレーション④給食エコロジーゲーム		
	4thQ	9週	シミュレーション④給食エコロジーゲーム		
		10週	シミュレーション⑤エコロジープラント製造ゲーム		
		11週	シミュレーション⑤エコロジープラント製造ゲーム		
		12週	シミュレーション⑥映像製作ゲーム		

		13週	シミュレーション⑥映像製作ゲーム	
		14週	バイグレイブ・ザカラキス「Entrepreneurship」に学ぶ	・ これからの学生に求められる起業家精神
		15週	バイグレイブ・ザカラキス「Entrepreneurship」に学ぶ 試験対策	・ これからの学生に求められる起業家精神
		16週	期末試験（40点）	・ 二つのシミュレーションを通じて学んだことを踏まえ、文字で書かれたシナリオに沿って記帳を行い正確な決算を出す ・ ベンチャー創業と自分について関連付け、過去と未来を踏まえて考察する。

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	小テスト	課題	積極性	合計
総合評価割合	40	0	60	0	100
基礎的能力	0	0	0	0	0
専門的能力	0	0	0	0	0
分野横断的能力	40	0	60	0	100