

秋田工業高等専門学校		開講年度	平成31年度 (2019年度)		授業科目	事業経営論		
科目基礎情報								
科目番号	0029			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: 2			
開設学科	環境システム工学専攻			対象学年	専2			
開設期	前期			週時間数	2			
教科書/教材	その他：自製プリントを配布、参考書：『これでわかった バランス・シート』金児昭 PHP、『MOT（マネジメント・オブ・テクノロジー）入門』早稲田大学ビジネススクール著 日本能率協会マネジメントセンター							
担当教員	米澤 晋彦,長井 栄二							
到達目標								
製品化、すなわち企業においてもの作りを実現するプロセスを理解することが目標である。 1．株式会社のしくみや経営組織の基本を理解できる。 2．企業会計のしくみや財務諸表を理解できる。 3．製品開発の具体的手順を理解し、シミュレーションができる。 4．企業の具体事例からその特徴を理解できる。								
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	株式会社のしくみや経営組織の基本を具体的に説明できる。			株式会社のしくみや経営組織の基本を概略説明できる。		株式会社のしくみや経営組織の基本を説明できない。		
評価項目2	企業会計のしくみや財務諸表を具体的に説明できる。			企業会計のしくみや財務諸表を概略説明できる。		企業会計のしくみや財務諸表を説明できない。		
評価項目3	製品開発の手順を具体的にシミュレーションできる。			製品開発の手順を概略シミュレーションできる。		製品開発の手順をシミュレーションできない。		
評価項目4	企業の具体事例からその特徴を具体的に説明できる。			企業の具体事例からその特徴を概略説明できる。		企業の具体事例からその特徴を説明できない。		
学科の到達目標項目との関係								
教育方法等								
概要	企業においてもの作りを実現するための基礎知識として、生産性やコストの考え方、技術開発から製品化にいたるまでの技術経営に関する知識を修得する。							
授業の進め方・方法	講義形式を基本とするが、適宜グループ・ディスカッションや、課題報告を実施する。試験結果が合格点に達しない場合、再試験を行うことがある。							
注意点	授業中は板書を書き取るだけでなく、口頭による説明についても各自メモを取る習慣を身に付ける必要がある。復習をしっかりと行い、参考文献等にも目を通すこと。組織や会計、技術経営に関する資料の読み取り方の基本を身に付けること。複数のメディアを通じて多くの情報に触れておくこと。							
授業計画								
		週	授業内容		週ごとの到達目標			
前期	1stQ	1週	授業ガイダンス		授業の進め方と評価の仕方について説明する。			
		2週	1 株式会社のしくみ		株式会社のしくみを理解できる。			
		3週	2 経営組織		経営組織の基本を理解できる。			
		4週	3 企業会計		企業会計のしくみを理解できる。			
		5週	4 財務諸表		財務諸表を理解し、財務分析ができる。			
		6週	同上		同上			
		7週	5 マーケティングと技術開発		製品開発の具体的手順を理解でき、シミュレーションできる。			
		8週	同上		同上			
	2ndQ	9週	同上		同上			
		10週	同上		同上			
		11週	同上		同上			
		12週	6 ケーススタディ：ヨーロッパの企業		企業の具体例から、その特徴を理解できる。			
		13週	同上		同上			
		14週	7 まとめ		これまで学んできたことを総括する。			
		15週	到達度試験（前期末）		上記項目について学習した内容の理解度を確認する。			
		16週	試験の解説と解答		到達度試験の解説と解答、および授業アンケート			
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	レポート	合計
総合評価割合	60	10	0	10	0	0	20	100
基礎的能力	60	0	0	0	0	0	5	65
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0	0
思考・推論・創造への適用力	0	0	0	0	0	0	5	5
汎用的技能	0	5	0	5	0	0	5	15
態度・嗜好性（人間力）	0	5	0	5	0	0	0	10

総合的な学習
経験と創造的
思考力

0

0

0

0

0

0

5

5