

授業科目名 <英訳>	アントレプレナーシップ特論 Special Lecture for Entrepreneurship	担当者所属・ 職名・氏名	医学研究科 特定教授 早乙女 周子 医学研究科 特任教授 寺西 豊 医学研究科 特定助教 山口 太郎 経営管理大学院 特定助教 市原 勇一
---------------	---	-----------------	--

配当 学年	専門職	単位数	2	開講年度・ 開講期	2018・ 前期集中	曜時限	集中講義	授業 形態	特論	使用 言語	日本語
----------	-----	-----	---	--------------	---------------	-----	------	----------	----	----------	-----

【授業の概要・目的】

- ・本コースの目的は、ビジネスゲームを通じて、実務における予算管理等、会計の意義について学習する。
- ・1チーム2名で製造業の経営を行い、どれだけ利益を上げられることができたかを競うゲームを行う。ゲームでは製造設備（工場）、原材料の購入、従業員の雇用、商品の生産、販売までを行う。各作業の度に帳簿に費用、売上を記帳し、12ヶ月が経過したところで貸借対照表（B/S）及び損益計算書（P/L）を作成し経常利益を算出する。
- ・ゲーム中には火災等の予期しない出来事や、競合他者との駆け引きも存在する。
- ・講義での基礎知識の学習を含めながら、ビジネスゲームの実施、ビジネスゲーム結果の解析及び発表を通じて、経営戦略の検討、ビジネスモデルの構築及び会計の基礎知識を習得し、実践的な理解を深める。

【到達目標】

経営の疑似体験を通じて、ビジネスに必要な会計の知識を実践的に習得する。
そのことにより、実際にアントレプレナーとして起業する際に、事業を成功に導くことができるようなビジネスモデルの構築、予算管理を行うことができる。

【授業計画と内容】

- 第1回 8月2日 導入講義
- 第2回 8月2日 ビジネスゲームルールの説明
- 第3回 8月2日 ビジネスゲームデモ
- 第4~6回 8月3日 ビジネスゲーム I~III
- 第7回 8月3日 管理会計
- 第8回 8月3日 投資と企業経営
- 第9~12回 8月6日 ビジネスゲームIV~VII
- 第13回 8月6日 ビジネスゲーム結果の発表資料作成
- 第14回 8月7日 ベンチャー経営の実際
- 第15回 8月7日 ビジネスゲーム経営結果の発表と振り返り / まとめ

【履修要件】

知財選択・MPH選択
ビジネスゲームは2名1チームで行うため、全講義出席可能であることを必須条件とします。
本講義は演習科目ですので、講義で必要な管理会計の知識はアントレプレナーシップを受講して、予め習得しておいてください。

アントレプレナーシップ特論(2)

[成績評価の方法・観点及び達成度]

平常点（出席を含む：配分 40%）、発表とレポート（配分 60%）により、総合的に評価する。

[教科書]

必須テキスト：無し。必要な資料は講義にて配布する。

[参考書等]

（参考書）

[授業外学習（予習・復習）等]

アントレプレナーシップの講義内容、特にビジネスモデル、会計に関する内容について理解しておくこと。

講義開始前にビジネスゲームのルールDVDを視聴し、ルールブックも配布するので、ビジネスゲームのルールをよく理解しておくこと。

（その他（オフィスアワー等））

人間健康科学系専攻学生の受講可否：可

オフィスアワーの詳細については、KULASISで確認してください。