

| | | | | | | | | | | | |
|---|-----|---|---|----------------------|-------------------------|------------|--|------------------|----|------------------|-----|
| 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 特定准教授 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 非常勤講師 四本 賢一 | | | | |
| 配当 学年 | 専門職 | 単位数 | 2 | 開講年度・ 開講期 | 2016・ 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] | | | | | | | | | | | |
| <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p> | | | | | | | | | | | |
| [到達目標] | | | | | | | | | | | |
| <p>本講義を履修すると</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 管理会計の基礎の理解 ・ 企業経営における予算管理の意義の理解 ・ 企業経営における個人の役割分担の理解 <p>が得られる。</p> | | | | | | | | | | | |
| [授業計画と内容] | | | | | | | | | | | |
| <p>第1回 8月4日 導入講義</p> <p>第2回 8月4日 ビジネスゲーム実施ルールの説明</p> <p>第3回 8月4日 ビジネスゲームデモ</p> <p>第4~7回 8月5日 ビジネスゲーム I~IV</p> <p>第8回 8月5日 ビジネスゲームのレビュー及び講義（資金繰りを考慮しつつ戦略的に投資する意義の理解）</p> <p>第9~12回 8月8日 ビジネスゲーム V~VIII</p> <p>第13回 8月8日 ビジネスゲーム結果の発表資料作成</p> <p>第14回 8月9日 ビジネスゲーム結果の発表</p> <p>第15回 8月9日 ビジネスゲームと経営の実際に関する講義／まとめ</p> | | | | | | | | | | | |
| [履修要件] | | | | | | | | | | | |
| <p>知財選択・MPH選択</p> <p>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。</p> | | | | | | | | | | | |
| ----- アントレプレナーシップ特論(2)へ続く ↓ ↓ ↓ ↓ | | | | | | | | | | | |

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

※オフィスアワー実施の有無は、KULASISで確認してください。