

## 平成29年度研究科横断型教育プログラム（Aタイプ）授業科目

開講方式	Aタイプ (研究科 開講型)	研究科名	医学研究科	カテゴリー	社会実装・イノベーション科目群	横断区分	文理横断型				
授業科目名 (英訳)	アントレプレナーシップ特論 (Special Lecture for Entrepreneurship)		講義担当者 所属・職名・ 氏名	医学研究科 早乙女周子 経営管理大学院 市原 勇一		開講場所	病院西構内 MIC 棟セミナー室				
配当学年	修士 博士後期 専門職	単位数	2単位	開講年度・開講期	前期	曜時限	夏期集中 講義	授業形態	演習	使用言語	日本語
〔授業の概要・目的〕											
<p>製造業のビジネスゲームを通じて、管理会計の基礎について学習する。</p> <p>ビジネスゲームにおいて、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。各行動の費用／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>経営の疑似体験を通じて、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する。</p>											
〔研究科横断型教育の概要・目的〕											
<p>経済の専門知識がなくても作成できる財務諸表作成シートを使用することにより、学生のバックグラウンドによらず、会計の基礎知識を習得することができる。さらに、ゲームを通じた演習により、実践的な会計の知識を習得することができる。</p>											
〔到達目標〕											
<p>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。</p>											
〔授業計画と内容〕											
<p>第1回 8月3日:導入講義 第2回 8月3日:ビジネスゲームルールの説明  第3回 8月3日:ビジネスゲームデモ 第4~6回 8月4日:ビジネスゲームI~III  第7回 8月4日:管理会計 第8回 8月4日:投資と企業経営  第9~12回 8月7日:ビジネスゲームIV~VII  第13回 8月7日:ビジネスゲーム発表資料作成  第14回 8月8日:ベンチャー経営の実際 第15回 8月8日:ビジネスゲーム経営結果の発表と振り返り</p>											
〔履修要件〕											
<p>全講義出席可能であること。アントレプレナーシップを受講していることが望ましい。</p>											
〔成績評価の方法・観点及び達成度〕											
<p>平常点、発表とレポートにより総合的に評価する。</p>											
〔教科書〕											
<p>特になし</p>											
〔参考書等〕											
<p>特になし</p>											
〔授業外学修(予習・復習)等〕											
<p>講義開始前に配布するビジネスゲームルールブックを熟読しておくこと。</p>											
〔その他(授業外学習の指示・オフィスアワー等)〕											
<p></p>											