

2009年度

科目名	ビジネス実務総論A		
担当教員	中山 貞敏		
配当	人社2	コード	42600
開期	前期	講時	木曜日2限
		単位数	2
授業テーマ	ビジネスとは？ 会社とは？ 働くとは？		
目的と概要	<p>授業目標:ビジネスの基礎知識とセンスを習得する。さまざまな働き方を知り、将来の就職についてのイメージを持つ。</p> <p>授業概要: 実務経験の無い皆さんに実務を教えるには、どうしたら良いかと考えました。その結果、疑似体験をしながら、個々の事柄(知識や技能)がなぜ必要なのかを感得してもらうことが一番であると思に至りました。授業では、多くのゲームやケーススタディ、ゲストスピーカーなどの材料を用意し、討議などを通じて皆さんに参加してもらいます。</p>		
成績評価法	株主総会での発表、レポート、授業中に何回か出してもらう質問感想シートで評価します。詳細は初回のガイダンス時に詳しく説明しますので必ず出席してください。		
テキスト	配付資料		
参考書	その都度指示します。		
履修に当たっての注意・助言	<p>ビジネスの世界では、知識の量そのものが大事なのではなく、その時々々の場面に応じて適用すべき知識や技能は何なのかを適切に判断する力が求められます。[知識の量]<[判断力・思考力・ビジネスセンス]。この力を鍛えるためには、さまざまな局面を体験し、繰り返し考えることが重要です。このため授業では、教師の用意したさまざまな材料(ゲーム・ケーススタディ・ビデオ・ゲストスピーカーなど)でビジネスの疑似体験をしてもらい、それに基づく討議を重視していきたいと思います。</p>		
講義計画			
<p>1.授業ガイダンス</p> <p>2.ビジネスの場での常識を知る(1) 敬語</p> <p>3.ビジネスの場での常識を知る(2) マナー・慶弔</p> <p>4.ビジネスの場での常識を知る(3) 社内文書・社外文書</p> <p>5.ビジネスを経営の立場から疑似体験する(1)ルールの説明</p> <p>6.ビジネスを経営の立場から疑似体験する(2)疑似体験(ゲームの実施)</p> <p>7.ビジネスを経営の立場から疑似体験する (3)疑似体験(ゲームの実施)</p> <p>8.株主総会に向けてゲーム結果を総括する①</p> <p>9.株主総会に向けてゲーム結果を総括する②</p> <p>10.株主総会での発表</p> <p>11.最近のビジネスピックを考察する</p> <p>12.疑似体験からビジネスの仕組み考察する</p> <p>13.意思決定の重要性とそれを支える管理の仕組みについて考える</p> <p>14.ビジネスを取り巻くルールや環境の影響力を理解するゲーム体験からその影響力を体感する</p> <p>15.まとめ</p> <p>関連資格 特定の検定試験との関連はありません。ビジネス系の資格取得に向けた専門的な勉強をするためのバックグラウンドを提供します。一般に資格はビジネスをマネジメントするためのツールとなる知識を問うものです。ビジネスについてのイメージ無しにツールの勉強だけでもなかなか身につけません。この授業でビジネスそのものを理解した上で、これらのツールとしての専門知識を学ぶことは、より豊かな理解を促すこととなります。</p> <p>なお、「上級ビジネス実務士」の必修科目になっています。</p>			