

| | | | | | | | |
|---------------------|--|---|-----------|------|--------|------|------|
| 学科名 | 経営ビジネス学科 | | | | | | |
| 科目名 | マネジメントゲーム | | | | | | |
| 科目区分 | 専門科目 | 単位数 | 2 | 開講時期 | 前期(集中) | | |
| 必修・選択の別 | 選択 | | | | | | |
| 担当者 | 羽藤憲一 | | | | | | |
| 授業の到達目標 (シラバスから) | <ul style="list-style-type: none"> ・ 会社経営を疑似体験する。 ・ 会社経営の概要について理解できる。 ・ 意思決定の重要性について理解できる。 | | | | | | |
| 日程と内容 | 7月30日1～5限目 | マネジメントゲームの歴史 キンダイマネジメントゲーム (KMG) の解説 KMG班分けの実施とデモ KMG会社設立と経営計画 第1～2期KMG実習 | | | | | |
| | 7月31日1～5限目 | 経営計画と損益分岐図表の作成(手作業) KMGの財務比率分析 経営計画と損益分岐図表の作成(コンピュータ) KMGの原価計算 第3～5期KMG実習 | | | | | |
| | 8月1日1～5限目 | KMGのデータを利用した多変量解析 第6～7期KMG実習 | | | | | |
| 成績評価基準 | 定期試験 | 0% | 実技 | | | 0% | |
| | 臨時試験 | 0% | 部外評価 | | | 0% | |
| | 報告書・レポート | 50% | プレゼンテーション | | | 0% | |
| | 課題 | 20% | 計 | | | 100% | |
| | 演習 | 30% | | | | | |
| 授業到達目標の達成度 | 3日連続(1～5時限目)で15回の授業を実施しました。夏休み期間にもかかわらず、真面目に授業に出席し、熱心に取り組んでいただきましたので、ほとんどの学生は当初の目標を達成したように思います。 | | | | | | |
| 反省点 | 3日連続型の授業で、しかも早朝から夕方までの授業であるため、時間をかけて調査したり、考えたりするような宿題を出すことができませんでした。自宅や往復の電車で、短時間で予習、復習してもらえるような課題を用意すべきでした。 | | | | | | |
| 来年度の計画 | 来年度、この授業を開講する機会が与えられた場合、これまでと同様、学生からの要望事項を取り入れた授業へと改善します。授業後の学生のみなさんから頂きました貴重な要望は必ず、次回には反映させるようにしています。 | | | | | | |
| 授業評価アンケートに対するコメント | 多くの学生にとって、初めて経験する授業スタイルですが、最初は戸惑いながらも、熱心に授業に取り組んでいただきました。楽しい雰囲気の中で授業が進められました。授業評価アンケートのすべての項目で、前科目の平均値を上回り、満足して授業を受けていただけたものと理解しています。予復習に時間をかけなかった(かけられなかった)学生もおられたようですので、次回には改善します。 | | | | | | |
| 履修登録者数 | 44名 | 定期試験 受験者数 | 36名 | 合格者数 | 36名 | 合格率 | 100% |