

科目ナンバリング		G-LAS14 80009 SJ90							
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 特定准教授 山口 太郎				
群	大学院横断教育科目群		分野(分類)	キャリア形成系			使用言語	日本語	
旧群		単位数	2単位	時間数	30時間	授業形態	演習(対面授業科目)		
開講年度・ 開講期	2026・ 前期集中		曜時限	集中 8/3, 8/4, 8/6, 8/7		配当学年	大学院生	対象学生	全学向
(医学研究科の学生は、全学共通科目として履修登録できません。所属部局で履修登録してください。)									
【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> <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。</p> <p>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</p> <p>第2回 8月3日：ビジネスゲームルールの説明</p> <p>第3回 8月3日：ビジネスゲームデモ</p> <p>第4～6回 8月4日：ビジネスゲームI～III</p> <p>第7回 8月4日：管理会計</p> <p>第8回 8月4日：投資と企業経営</p> <p>第9～12回 8月6日：ビジネスゲームIV～VII</p> <p>第13回 8月6日：ビジネスゲーム発表資料作成</p> <p>第14回 8月7日：ベンチャー経営の実際</p> <p>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</p>									
【履修要件】									
<p>全講義出席可能であることを必須条件とします。</p> <p>本講義は演習科目ですので、講義に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>									
【成績評価の方法・観点】									
<p>平常点(講義中の質問、講義内容の理解度、講義に対する積極性)、経営結果発表とレポートにより総合的に評価する。</p>									
【教科書】									
<p>使用しない</p> <p>必要な資料は講義にて配布する。</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)

[参考書等]

(参考書)

浅田孝幸 他 『管理会計・入門 戦略経営のためのマネジリアル・アカウンティング 第4版』 (有斐閣, 2017) ISBN:9784641220966 (Maruzen eBook Libraryにて閲覧可能)

[授業外学修(予習・復習)等]

事前に配布するルールブック及びゲームに関する動画で、講義の前にゲームの概要を理解しておくこと。

[その他(オフィスアワー等)]

場所は医学研究科メディカルイノベーションセンター棟1階セミナー室です。

[主要授業科目(学部・学科名)]