平成30年度 授業シラバスの詳細内容

科目名(英)	ゼミナールⅡA(SeminarⅡA) 【梅本ゼミ】			授業コード	E002424
担当教員名	梅本　光一			科目ナンバリングコード	E21201
配当学年	2	開講期	前期		
必修・選択区分	必修	単位数	2		
履修上の注意または履修条件					
受講心得	考える力、決断する力、人に伝える力<をしっかりと学んでください、出席はもちろんのこと積極的に授業に参加してください。発言を重要視します。発言して初めて参加したことになります。				
教科書	とくにありません。。				
参考文献及び指定図書					
関連科目	マーケティング、流通経営論、経営学総論				

授業の目的	1. 最終的には卒論を書けるレベルまでなること。 2. 伝えたことを考え、プレゼンする力をつけます。
授業の概要	マネジメントについて演習を通して実践的に学びます。同時にゼミ生の質問や疑問に答えることで知識と人間力を身につけていきます。 期間中に地域との交流を行い、地域への理解を深めるセッションを入れます。 ゼミ以外にも講演会やイベントへの参加を推奨します。

○授業計画	
学修内容	学修課題(予習・復習)
第 1 週 ： オリエンテーション ・ゼミナールの進め方　・自己紹介　・考え抜く姿勢　・マネジメントを考える枠組み　・振り返り	ビジネスとはの復習 パワーポイント 復習20分
第 2 週 ： バーチャルカンパニーによるビジネスゲーム 柔軟な発想をするためのコツを学びます	ビジネスとはの復習 パワーポイント 復習20分
第 3 週 ： バーチャルカンパニーによるビジネスゲーム ミッション、経営理念、会社の経営指標	ビジネスとはの復習 パワーポイント 復習20分
第 4 週 ： バーチャルカンパニーによるビジネスゲーム 外部環境分析、内部環境分析、自社分析、SWOT分析	課題解決の復習 パワーポイント 復習20分
第 5 週 ： バーチャルカンパニーによるビジネスゲーム 顧客満足、顧客不満足、顧客満足調査、アンケート調査	課題解決の復習 パワーポイント 復習20分
第 6 週 ： バーチャルカンパニーによるビジネスゲーム 4P　PRODUCT、PRICE、PLACE、PROMOTION　　STP戦略	課題解決の復習 パワーポイント 復習20分
第 7 週 ： バーチャルカンパニーによるビジネスゲーム ロジカルシンキングの基本的考え方	課題解決の復習 パワーポイント 復習20分
第 8 週 ： バーチャルカンパニーによるビジネスゲーム 演繹法　帰納法	課題解決の復習 パワーポイント 復習20分
第 9 週 ： バーチャルカンパニーによるビジネスゲーム	課題解決の復習

リーダーシップ	パワーポイント 復習20分
第10週： バーチャルカンパニーによるビジネスゲーム チームマネジメント	**課題解決の復習** パワーポイント 復習20分
第11週： マーケティング実務検定試験へのトライ レクチャー	**課題解決の復習** 配布資料
第12週： マーケティング実務検定試験へのトライ テスト	**課題解決の復習** 配布資料
第13週： マーケティング実務検定試験へのトライ マーケティング実務試験のテスト	**課題解決の復習** 配布資料
第14週： プレゼンテーション 企業分析　企業の現状と課題の発表	**課題解決の復習** パワーポイント 復習20分
第15週： プレゼンテーション 企業分析　企業の現状と課題の発表	**まとめの復習** パワーポイント 復習20分
第16週： 期末試験	

授業の運営方法	（1）授業の形式	「演習等形式」
	（2）複数担当の場合の方式	
	（3）アクティブ・ラーニング	「アクティブ・ラーニング科目」
地域志向科目	カテゴリー Ⅱ：地域での体験交流活動を教育内容に含む科目	
備考		

○単位を修得するために達成すべき到達目標	
【関心・意欲・態度】	マーケティングに関する関心を持ち、自分自身がマーケティング意欲を持つ。
【知識・理解】	マーケティングを実践するにあたり、基本的な知識を理解する。
【技能・表現・コミュニケーション】	演習を通して、チームマネジメントの技能、チームメンバー同士のコミュニケーション能力を身につ
【思考・判断・創造】	知識と体験の中から、高い概念化能力を身につける。

○成績評価基準（合計100点）			合計欄	100点
到達目標の各観点と成績評価方法の関係および配点	**期末試験・中間確認等（テスト）**	**レポート・作品等（提出物）**	**発表・その他（無形成果）**	
【関心・意欲・態度】 ※「学修に取り組む姿勢・意欲」を含む。			**20点**	
【知識・理解】 ※「専門能力〈知識の獲得〉」を含む。		**20点**		
【技能・表現・ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ】 ※「専門能力〈知識の活用〉」「チームで働く力」「前に踏み出す力」を含む。			**20点**	
【思考・判断・創造】 ※「考え抜く力」を含む。		**40点**		

（「人間力」について）

※以上の観点に、「こころの力」（自己の能力を最大限に発揮するとともに、「自分自身」「他者」「自然」「文化」等との望ましい関係を築き、人格の向上を目指す能力）と「職業能力」（職業観、読解力、論理的思考、表現能力など、産業界の一員となり地域・社会に貢献するために必要な能力）を加えた能力が「人間力」です。

○配点の明確でない成績評価方法における評価の実施方法と達成水準の目安

成績評価方法	評価の実施方法と達成水準の目安
レポート・作品等（提出物）	1回のミニテストと最後の総合テストの総合評価による。また、出席状況・受講態度も考慮する。
発表・その他（無形成果）	授業への参加　発言点を重視する