2020年度 授業シラバスの詳細内容

○基本情報			
科目名(英)	ゼミナールⅡA (SeminarⅡA)		
ナンバリングコード	E21201	大分類 / 難易度 科目分野	経営経済学科 専門科目 / 標準レベル ゼミナール
単位数	2	配当学年 / 開講期	2 年 / 前期
必修・選択区分	必修		
授業コード	E002416	クラス名	梅本ゼミ
担当教員名	梅本　光一		
履修上の注意、 履修条件	考える力、決断する力、人に伝える力く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	コトラー　マーケティングマネジメント		
関連科目	マーケティング、流通経営論、経営学総論		

○成績評価の指標		○成績評価基準(合計100点)		
到達目標の観点	到達目標	テスト (期末試験・中間確認等)	提出物 (レポート・作品等)	無形成果 (発表・その他)
【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。			20点
【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。		20点	
【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ける。			20点
【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。		40点	

○成績評価の補足(具体的な評価方法および期末試験・レポート等の学習成果・課題のフィードバック方法)

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。
授業への参加　発言点を重視する

○授業の目的・概要等		
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	「該当しない」
	(3)アクティブ・ラーニング	PBL(プロジェクト型授業) 他
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	
実務経験のある教員による授業科目	本授業に関する実務経験として、百貨店の営業推進部長(営業計画、販促、装飾、カード事業)、取締役営業副本部長に従事。ディベロッパー商業施設総支配人として施設の総責任者。	

○その他

これからのビジネスリーダーは、不確実な環境下で将来を見通すビジョンを持ち、確かな意思決定力と情報分析力を基に成果を出す力が求められます。企業の生き残りに最も求められている思考方法及び経営技法は、戦略とマーケティング及びマネジメントであり、競争に勝つという戦略と顧客視点に立つというマーケティングの考え方を徹底的に学習し、マネジメントを通して成果を出すことをグ医的事例への対処を経験することで実践力を養います。

2020年度 授業シラバスの詳細内容

○授業計画　科 目 名 ： ゼミナールⅡＡ（SeminarⅡＡ）　授業コード：E002416
担当教員： 梅本　光一

学修内容

1. 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

予習： 自己紹介の仕方について文献及びネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　他メンバーの自己紹介を聞いて気付いた点をまとめる。　（約2.0h）

2. 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

予習： クリエイティブ、発想力とは何か文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　クリエイティブ、発想力を豊かにするためには何が必要かまとめる。　（約2.0h）

3. 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

予習： ミッション、経営理念とは何か文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　ミッション、経営理念の効果についてまとめる。　（約2.0h）

4. 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

予習： 外部環境分析、内部環境分析とは何か文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　外部環境分析、内部環境分析の内容及びプロセスまとめる。　（約2.0h）

5. 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

予習： 顧客満足とは何か文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　顧客満足がもたらすものが何かまとめる。　（約2.0h）

6. 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

予習： 4Pとは何か文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　4Pの内容及びミックスについてまとめる。　（約2.0h）

7. 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

予習： ロジカルシンキングとは何か文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　ロジカルシンキングをビジネスでどのように活かすのかまとめる。　（約2.0h）

8. 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

予習： 演繹法・帰納法とは何か文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 演繹法・帰納法をビジネスでどのように活かすのかまとめる。　（約2.0h）

○授業計画　科 目 名 ： ゼミナールⅡＡ（SeminarⅡＡ）　授業コード：E002416
担当教員： 梅本　光一

学修内容

9. バーチャルカンパニーによるビジネスゲーム
リーダーシップ

予習： リーダーシップについて文献及びネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　リーダーシップの内容及び必要なことをまとめる。　（約2.0h）

10. 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

予習： チームマネジメントについて文献及びネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　チームマネジメントで必要なことをまとめる。　（約2.0h）

11. マーケティング実務検定試験
レクチャー

予習： マーケティング実務検定試験とは何か文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　マーケティング実務検定合格には何が必要かまとめておく。　（約2.0h）

12. マーケティング実務検定
テスト

予習： マーケティング実務検定の過去問を文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　テストにおいて不正解であった問題まとめておく。　（約2.0h）

13. マーケティング実務検定
テスト

予習： マーケティング実務検定の過去問を文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　テストにおいて不正解であった問題まとめておく。　（約2.0h）

14. プレゼンテーション
企業分析　　企業の現状と課題の発表

予習： 企業分析、実際の業界の現状は　文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　プレゼンテーションの仕方、反省点まとめておく。　（約2.0h）

15. プレゼンテーション
企業分析　　企業の現状と課題の発表

予習： 企業分析、実際の業界の現状は　文献及びインターネットで情報収集　（約2.0h）
復習： 振り返り　効果的なプレゼンテーションとは何かまとめておく。　（約2.0h）

16. 期末試験

予習：
復習：