

# 伝説の授業「ビジネスシミュレーション」とは…

ビジネスデザイン研究科1年生にとって後期、期待と不安でいっぱい、「ビジネスシミュレーション」。2010年のビジネスシミュレーションは、後期A期間に相当する期間を「ビジネスゲーム」に、後期B期間に相当する期間を「ビジネスプランの作成」に充てられました。そこで今回は、すでに終了した「ビジネスゲーム」を中心に、振り返ってみたいと思います。

## 1. 開講する曜日時限と担当教員

2010年度は、水曜の6・7限に1クラス(青淵先生)、土曜の1・2限に2クラス(山中先生・沖本先生)、そして3・4限に1クラス(宮下先生)が開講されました。

## 2. 受講する曜日時限と担当教員の申請と決定

5月24日(月)から29日(土)までの間に、希望する曜日時限と担当教員の申請を行いました。希望者が定員を超えたクラスについては、最終的にくじ引きで受講者を決定しました。

## 3. 2010年度ビジネスシミュレーション説明会の開催

前期授業が終わり、レポート提出期間中の7月17日土曜日に、「ビジネスシミュレーション説明会」が行われました。

ここでは、以下の事項が説明されました。

### ①ビジネスシミュレーションの目的

様々な経営環境下での意思決定と成果評価を体験

### ②ビジネスゲーム

- A) 1クラス、3名から5名からなる6チームで業績を競う
- B) チームメンバーが取締役となり、会議によって経営意思決定を行う
- C) バーチャル企業は、「ハンバーガー製造業」
- D) 業績、チームワーク、意思決定プロセスや能力が評価の対象

### ③バーチャル企業について

- A) 資本金3000万円の未上場企業
- B) 複数の具材を仕入れ、それらを組み合わせて小売店に販売
- C) 小売店舗の運営は行わない。
- D) 生産ライン1つ、製品1つからスタート
- E) 仮想空間でのビジネスであり、実社会の環境とは切り離して考える。
- F) 授業1回につき、四半期(3ヶ月)が経過し四半期決算をおこなう。
- G) 6四半期にわたって業績を競う。

### ④授業について

- A) 各チームによる「プレゼン報告」が中心
- B) プレゼンの内容は、大きく以下の2つ
  - (ア) 前期の結果のレビュー
  - (イ) 当期経営計画(意思決定のポイント)および業績予想
- C) 発表時間は、「1チーム10分+質疑5分」
- D) 担当教員は、毎回の報告を多面的に評価する役割を担う。

### ⑤今後のスケジュール

#### A) 夏休み中

会社名(由来を含む)・経営ビジョン・経営方針や社訓・社社訓・中長期計画などを各チームで決定

#### B) 9月13日(月)「第1四半期環境レポート」を配信(以下、土曜クラスの場合)

#### C) 9月17日(金)朝9時までに、「第1四半期経営計画シート」を担当教員宛にメールで提出

#### D) 9月18日(土)授業で、各チームが「プレゼン報告」

#### E) 9月20日(月)18時以降に、以下の資料が開示

- (ア)「第1四半期の結果」(B/S、P/L、C/F 生産・販売・在庫)
- (イ)「第2四半期の環境レポート」
- (ウ)「第2四半期経営計画シート」

#### F) 9月20日(月)から24日(金)までに、以下の資料を作成

- (ア) 第1四半期の評価
- (イ) 第2四半期の環境分析
- (ウ) 第2四半期の計画立案
- (エ) 第2四半期の予想財務諸表作成
- (オ) 報告資料の作成(パワポ形式)
- (カ) その他担当講師から要求された資料等

#### G) 9月24日(金)朝9時までに「第2四半期経営計画シート」を担当教員宛にメールで提出

以後、第6四半期までD)→E)→F)→G)の繰り返し。

## 4. 授業に向けて

担当教員からPDFでメール配信された、四半期ごとの環境レポートを基に、次の授業に向けて、自グループの四半期経営計画とプレゼン資料を作成していきます。

四半期経営計画は、会計数字のシミュレーションなので、原価計算を含めた会計知識やエクセルのスキルがある程度必要になってきます。

プレゼンは、パワーポイントを使って図やグラフそして写真なども織り交ぜながら、各グループ特色あるアピールをしていきます。

グループ内で十分に検討した数値を、経営計画シートに入力して、担当講師宛に決められた日時までにメールで提出します。このシートに、「ルールを逸脱した数値」が入っていると、ペナルティが課され、大きく売上を失うことになるので細心の注意が必要です。



「ルールを逸脱した数値」…それはたとえば、製造数が製造ロットの整数倍に合っていないかったり、製造数プラス在庫数を超えて売ろうとしたり…のこと。十二分に気をつけたいですね。

メンバーのチームワークも重要な要素です。メンバー間の経営方針などを巡った意見の衝突や、仕事とグループワークとのバランスを巡るメンバー間の温度差などの障壁をいかに乗り越えていくかも、まさにリアルな企業経営そのものと言えるでしょう。

それから、結果出てきた数字について、「現実の世界ではこうはならない。だから間違ってる。」などの愚痴はご法度です。バーチャルな経営環境をいち早く嗅ぎ取り、果敢にチャレンジしていく、ビジネスゲームには、そんな適応能力も試されているのですから。

## BizCom 編集後記

この記事の企画を始めた頃、こんなにも楽しくなると予想していませんでした。1年生皆様とBizComスタッフのお蔭、ありがとう! 岡本あゆ子

ビジネスシミュレーションの授業は、パートタイム大学院生の限界と可能性を探る、ひとつの試金石なのか? 桐畑博史

いつの間にかBizCom編集委員になってましたが、これからは「いつものBizCom」で頑張りたいと思います。 小俣雅邦

ビジネスシミュレーションは毎回毎回がチームプレイの集大成。気力、体力、知力あとは気配り力? 山口毅

ビジネスシミュレーションは環境数値の分析力それに基づく戦略・意思決定をチーム力を発揮してプレゼン学ぶ機会でありました。苦しさもあり、得たものも大きいです。 村瀬由佳