

融合先導知実践演習C 【集中講義・1単位】

メーカーのモノづくり・経営を体感できる 「総合マネジメントゲーム」

—Cerale セラブルー—

「モノづくり」をビジネスの側面から考える。

この授業では京セラ監修の元、製品の企画から制作・CM宣伝までの、“リアルな”

ものづくりにチームで挑戦します。ぜひ実際のビジネスをゲーム感覚で体験しませんか？

日時： 1日目：12月3日（水） 9:30～17:30
2日目：12月4日（木） 9:30～17:30

（2日間のすべての参加が必要。
この他に、別途案内を行う事前オリエンテーション
があります。）

対象： すべての学域・学類、学年の学生

対面実施

適正人数： 36人（希望者多数の場合、1・2・3年生を優先します）

履修登録： Q3履修登録期間（9月16日（火）～9月21日（日））

開講場所： 角間キャンパス中地区 インキュベーション施設1階 セミナー室

ファシリテーター紹介

田辺 勇太 さん
人財開発部キャリア採用課責任者



理系出身で、大学は機械系を専攻。新卒の採用担当を経験後、現在はキャリア採用を担当。週末は二人の子供たちと様々なイベントへ行き家族で楽しんでいます！

三品 浩 さん
産学連携推進課責任者



半導体部品、電子部品の営業を25年以上、製造責任者1年、プロスポーツクラブ1年、そして大学教育支援活動1年、少し変わった遍歴を持つ、スポーツ観戦好きのラグーマンです。

大西 実 さん
東京事業所長 兼 産学連携推進部責任者



東京事業所長の役割を担う一方で、教育支援活動などを中心に、大学の皆様との関係構築や学生支援活動に奔走しています。



授業の詳細はコチラ

京セラとは、ファインセラミックスをベースに、部品・デバイス・機器・ソフトウェア開発まで多角的な事業展開を行い、世界各国で約300社のグループ会社を有するグローバル企業です。

▶プログラムの様子と感想コメント — 学域や学年が異なる履修者によるグループワーク



様々なワークを通じてチームで働く面白さを体験できた(2年)



こんなに真剣に商品開発について考えたのは人生初だった(3年)



京セラ社員になったつもりで製品企画、プロモーションなど一連の流れを実際に体験できた(4年)

製品を出すまでの流れをゲームで楽しみながら知ることができた(2年)

2日間のプログラム

1 日目

イントロダクション

◆全体ガイダンス タイムスケジュール プログラム内容

企業紹介

◆京セラの紹介(基本情報)
アメーバ経営などワークの基礎となる仕組みを学ぶ

プレワーク アメーバ経営体感ワーク

◆アイスブレイクワーク
まずは簡単なワークで「KYOCERA'S PAPER TOWER」

ワークの説明

◆CERABLE ルール説明

CERABLE ワーク グループミーティング①

◆経営方針・戦略立案ミーティング
チーム全員で方針を策定
ここでの方針決めが後に影響する大事なミーティング

CERABLE ワーク グループミーティング②

◆製品企画ミーティング プロモーション・ミーティング
方針が決定したら、具体的な実行計画を作成するミーティング

まとめ

◆2日目へのガイダンス

2 日目

イントロダクション

◆ガイダンス タイムスケジュール

CERABLE ワーク 制作活動

◆製品製作、プロモーション制作
他社のグループに負けない「製品」ができるか? 自社の強みは何か?
皆さんが立てた方針を基に具体的な「製品」や「プロモーション」に仕上げます

CERABLE ワーク 製品発表会

◆製品発表会
「製品」は作っただけでは売れません マーケットを意識したプロモーション制作
新製品発表会などを行いPRし、市場の評価を待ちます

結果発表・公表

◆総合順位発表

振り返り

◆ワークの取り組みを振り返って
2日間のワークで何を学んだか振り返ってみましょう

2日間まとめ

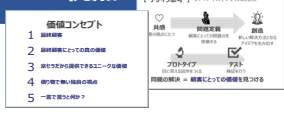
◆大学からの全体好評 アンケート案内

▶プログラムのポイント — 様々な着眼点でマネジメントスキルを学ぶ

社会課題の 視点



研究開発の 視点



マーケティングの 視点

