

いろんな「学びたい」を叶えます

➤ 経営を学びたい

➤ リアルな決算を学びたい

いろんな「スキル」を磨きます

➤ コミュニケーションスキル

➤ マネジメントスキル

ゲームをしながら  
お金の流れと経営を学ぶ

## 経営シミュレーション研修

# The Company



By オフィス田中  
2025年版 Ver.1

### 経営シミュレーション研修とは

ゲーム「The Company」を楽しみながら、  
会社経営と決算資料の仕組みを学ぶこと  
ができる体験型研修です。

### 期待される効果

ゲームを通して、キャッシュフロー、在庫、  
投資効果、意思決定、マーケティングなど、  
会社経営の基礎を効果的に学ぶことが  
できます。

### こんな人におすすめ

会社員、新入社員、起業家、高校生

グループ研修  
(MAX 8チーム)



1チーム3人～5人で  
会社を作り、会社成績を競います。



標準スケジュール例 : コース詳細は裏面にあります。

	目安時間	内容
事前学習	20分	ビデオによる学習「会計の基礎」で事前学習
準備	30分	ゲームのルール説明、自己紹介、会社設立
演習	3～7時間	1期～6期の経営（他チームと対抗戦） 時間に余裕があれば、ショート講義を挟みます。
まとめ	20分	結果発表、振り返り

サンプルを持ってご説明しますので、お気軽にお問い合わせ下さい。



オフィス田中

〒390-0851 長野県松本市島内4679-3

Tel 090-4051-5933 Fax 0263-48-3031

Mail Tanaka.Hiroshi@officetana.com

代表 田中裕 略歴

- 地元企業にて生産管理、経営管理、人財育成を担当し、  
管理職経験も豊富です。
- 退職後、公的な会社支援機関で働きながら、個人事業で  
地元企業様の経営改善、人財育成のお手伝いをしています。

5コース用意してあります。受講者レベル、お時間に応じて対応します。

コース	ターゲット	経理レベル	ゲーム
Family	親子	収支表（現金、入金、出金）	対戦式（入札方式）
Light	社会人一般	損益計算書(減価償却費、在庫) 貸借対照表(資産、純資産) 借入無、売掛・買掛無	対戦式（入札方式）
Basic	商業高校(簿記学習中) 社会人（管理部門新人）	損益計算書(減価償却費、在庫) キャッシュフロー計算書 貸借対照表(資産、負債、純資産有) 借入×、売掛・買掛	対戦式（入札方式）
Standard	経営者、創業者 商業高校(簿記学習済) 社会人（管理部門担当）	損益計算書(減価償却費、在庫、研究開発費、広告宣伝費、支払い利息) キャッシュフロー計算書 貸借対照表(資産、負債、純資産) 借入、売掛・買掛、プロジェクト投資	対戦式（入札方式） プロジェクト投資で差別化
Advanced	金融業、社会人財務担当	損益計算書(減価償却費、在庫、研究開発費、広告宣伝費、支払い利息) キャッシュフロー計算書 貸借対照表(資産、負債、純資産) 借入、売掛・買掛、プロジェクト投資 固定資産売却	対戦式（入札方式） プロジェクト投資で差別化 機械買い替え 不測の事態発生

### 期待される具体的な効果

- ゲームを通して、**キャッシュフロー、在庫、投資効果、意思決定、マーケティング**など、会社経営の基礎を効果的に学ぶことができます。(The Companyはオフィス田中のオリジナル研修ツールです。)
- 会社の経営層、個人経営、起業希望の方は**自社の経営を俯瞰的に**見ることができます。
- 経理、生産管理、営業職の方は現場の動きから**決算資料作成のプロセス**が明確になります。
- 一般社員は**チームワークの醸成**、改善すべき課題の発見力が身のつきます。
- 社員の**意識と行動の変化**が期待できます。
- 簿記を学習している方は、実際の会社での**簿記の使い方**を理解することができます。

### 今までの受講生の感想

- 人生ゲームより楽しかった。
- 自分達で供給量を考えて進めていくことが初めてだったので上手くできなかつたりした部分もあったけどチームで協力してやっていくことが楽しかったです。
- 会社の仕事内容を絡めながら疑似のコインを動かしたりして簿記の勉強をできる機会はなかなかないのでとても勉強になった。
- 経営とはどういうものかゲームで楽しく体験することが出来たためになる研修でした。
- この研修を終えて、お金の管理や基礎的な簿記の知識、売買をするにあたっての考える事など、色々なことが学べたと思います。何を仕入れ何を売るのか、値段はどうするのか、などグループで考えて個人でも考えて、考える力がついたと思います。
- 給料や材料費が会社の主な支出であることが分かった。最初の機械を買うのがとても大きい支出だと思った。
- 会社の経営という視点で考えたことがなかった。なにかを決めることへの責任は重いと感じた。
- 身近な商品についての製造販売で、すんなりとゲームを始められた。
- グループの人が話しやすい人で良かった。