

授業概要 (シラバス)

■科目基本情報		専門学校日本ホテルスクール	
科目番号	MS207	分類	講義科目
授業科目名	レストランマネジメント	英文授業科目名	Restaurant Management
年度	2025年度	年次	昼間部 2年 ホテル科・ホテルSNS科
開講学期	通年	授業の方法	講義科目
単位数	2単位	年間授業時間数	28.8時間
科目区分	専門科目	授業コマ数	24コマ
担当教員名	上野 真志	実務経験あり	備考
経歴	・アークヒルズクラブ 料飲部フレンチレストランホールサービス ・ハワイアンバー&レストラン パーテナーチーフ&ホールサービスキャプテンとして2年半従事 ・高級スパ&リゾートホテル Hotel de Repos F&Bマネージャーとして3年従事 ・株式会社HRM 人材開発部教育マネージャーとして7年従事		
■授業・科目情報			
学習目標	・マネジメントの基礎概要の理解 ・オペレーショナル・マネジメントとプロジェクト・マネジメントの理解と模擬実践 ・チーム・オペレーションとプレゼンテーションの準備・発表の実践		
教科書	『レストランマネジメント総論』一般財団法人日本ホテル教育センター発行		
授業計画	回数	内容	
	1	オリエンテーション(授業概要、評価方法)	
	2	マネジメント導入(問題とマネジメントの関係、マネジメントの概要、マネジメントの組織と機能)	
	3	プロジェクトマネジメントとオペレーショナルマネジメント(レストラン開業までのマネジメントと開業後のマネジメント)	
	4	マーケティングの概要(定義・目的・プロセス)4P・4C・3C・SWOT・PDCA	
	5	ブランディング概要(信頼⇒ブランド戦略)	
	6	レストランマネジメント、マネージャーの職務とは、マネジメント活動とマネージャーのスキル	
	7	コストコントロール(食材・飲材・人件費・什器備品)	
	8	売上と会計(財務諸表の理解)	
	9	売上と会計(売上の算出方法、PL計画)	
	10	売上と会計(売上の算出方法、PL計画)	
	11	前期試験	
	12	後期の授業概要(レストランゼミの概要・テーマ、グループ発表)	
	13	計画店舗のグループ別作業1(SWOT、4P、カスタマーヴァリューの分析)	
	14	計画店舗のグループ別作業2(ブランディング:店舗名、商品計画等)	
	15	グループ・ワーク	
	16	グループ・ワーク	
	17	グループ・ワーク	
	18	グループ・ワーク	
	19	グループ・プレゼンテーション(ディスカッション、評価、修正)	
	20	グループワーク	
	21	グループ・ワーク	
	22	グループ・ワーク	
	23	グループ・ワーク	
	24	グループ・プレゼンテーション(ディスカッション、評価、修正)	
授業の進め方	前期は、プロジェクトマネジメントとオペレーショナルマネジメントに必要な基礎知識の習得を目指す。 後期は、レストラン・ゼミにつなげる講義を中心に、プロジェクト・マネジメントの理解と実践を行う。		
試験の実施方法	前期1回/後期定期テストなし(授業内グループワーク評価) 試験期間に設定し、形式は文書試験とする。		
成績評価方法	本校の規定に基づき、全科において共通評価基準にて算出する。 ①試験得点=50%(10ポイント) ②出席率 =50%(10ポイント) 上記の2つの項目をそれぞれ10ポイント(合計20ポイント)に置き換えて、そのポイントに応じてA,B,C,D,F評定を決定する。 尚、前提基準として①試験全体平均点の50%未満。または②出席率の50%未満に該当する場合には「F」評価とするが、通年教科の後期学年末の評価については、前期および後期全体の状況をもって算出する。		
関連科目	ホテル・マーケティング、ホテル会計、ホテル・デザイン、飲料解説、料理メニューの基礎、ホスピタリティ実務		
参考書	マネジメントの歴史－時代と社会に学ぶ－:角野信夫 著:文真堂 / マネジメントの心理学 第2版 経営心理学入門 中西晶 著:日科技連 【エッセンシャル版】マネジメント 基本と原則 P.F.ドラッカー:ダイヤモンド社 / プロフェッショナル・マネージャー:ハロルド・ジェニー:プレジデント社 「いまさら聞けない マーケティングの基本のはなし」 河出書房新社 松井 剛 「ポケット図解 マーケティングのポイントがわかる本」 秀和システム 宮崎 哲也 「コラーのマーケティング・コンセプト」 東洋経済新報社 フィリップ・コラー		
学生へのメッセージ	前期はマネジメントの基礎知識の習得。後期はレストラン・ゼミの発表のためのプレゼンテーションをメインに、プロジェクト・マネジメントと各業務の理解、1年生の時に学習したサービス、メニュー、そして2年生で行うマーケティング、会計、デザイン、PCのスキルを含め皆さんの創造性とイノベティブな発想、チーム・プレイが重要になります。		