

## 1. 企業と銀行両方の立場から「信用」について考えよう

- 担当する会社の情報を読もう。
- 自由な発想で成長戦略を考え、「成長性」の空欄を埋めよう。

企業概要	事業内容 (公共性)	返済能力 (安全性)	成長性	経営者の考え方
	銀行の視点 事業が社会に必要とされ将来的にも継続して経営できるのか	銀行の視点 事業や資金の計画が妥当か、どのくらいの期間で返せるのか、資産はあるのか	銀行の視点 成長するための戦略、将来売上や利益を上げられる可能性があるのか、市場規模やシェアはどのくらいなのか	銀行の視点 会社の経営理念、経営者の熱意はどうか
<b>A社</b> 業界最大手のゲームソフト販売メーカー ・創業:50年 ・従業員数:2,000人 ・昨年度利益:288億円 ・業界最大手として銀行との付き合いが長い	子どもから大人まで全世代向けのゲームソフトを開発・販売。また、家庭用ゲーム機器からゲームセンターでの業務用ゲーム機器の開発など、ゲームに関して総合的に業界をリード。学習用ゲームソフトの開発により、シェアをさらに拡大している。	a ▶希望額: <b>250億円</b> の融資を希望 b ▶目的: 海外のライバル企業を買収する ▶資産: ビル及び土地	c 海外のライバル企業を買収により [自由記述] _____ _____ _____ できるようになります。	ゲームが普及していない国・地域にもゲームがもたらす楽しさと夢を届け希望を与えたい。
<b>B社</b> 中堅のゲームソフト販売メーカー ・創業:25年 ・従業員数:400人 ・昨年度利益:14億円 ・海外での人気ソフトを多数保有	主に家庭用ゲームソフトを開発・販売。人気ゲームの関連商品の企画販売など、ゲームコンテンツを多角的に展開し、固定ファンを獲得。スマートフォンユーザーの増加に伴い、スマホ向けゲームの開発を予定している。	a ▶希望額: <b>30億円</b> の融資を希望 b ▶目的: スマホゲームの開発に着手する ▶資産: 人気ソフト、キャラクターの特許	c スマホ向けゲームの開発により [自由記述] _____ _____ _____ できるようになります。	ゲームのキャラクターや音楽など非日常の世界観をまるごと創造・提供することで、世界中の人々に感動を与えたい。
<b>C社</b> ベンチャーのスマホ用アプリ開発メーカー ・創業:1年未満 ・従業員数:3人 ・昨年度利益:実績なし (創業1年未満のため) ・開発アプリが世界優秀アプリに選抜	スマホで使用できる、全世界言語に対応した翻訳アプリを開発。翻訳の精度とスピードを大きく改善することで、旅行やビジネス現場などでの新しいニーズに対応している。	a ▶希望額: <b>1億円</b> の融資を希望 b ▶目的: 開発したアプリを宣伝・販売する ▶資産: なし	c 開発アプリの世界での宣伝・販売により [自由記述] _____ _____ _____ できるようになります。	国境を超えるコミュニケーションを生み出すことで、言葉が通じないジレンマを解決し、世界平和に貢献したい。

- 上の表で銀行へのアピールに使えそうな箇所に線を引いて、プレゼンテーションの原稿を考えよう。

**社** ●当社では **b**[目的] \_\_\_\_\_ ために、  
**a**[希望額] \_\_\_\_\_ 億円の融資を必要としています。 ● **c** (発表時は **c**で作成した文章を読み上げる)  
 ●ほかにもアピールポイントは \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ です。  
 ●ぜひ当社への融資をお願いします。

## 2. 銀行の融資係としてどの会社に融資する・しないかを決めよう

会社	融資判断	理由
社	する しない	

## 3. 今日の授業をふりかえろう

今日の授業をふりかえり、わかったことや気づいたことを記入しよう。