

科目名 Class	入学年度 Admission Year	開講学年・学期 School Year, Semester	単位数 Credit	必・選	授業担当者 Instructor	実務 経験
マネージメントゲーム (教職関連科目 選 高等学校 情報)	～218	2年生・後期	2単位	選択	古川 哲也	
履修の前提条件	「情報リテラシー演習Ⅰ、Ⅱ」を履修済であること。「マネージメント科学」を修得済であることが望ましい。数学関連科目を受講していることが望ましい。					
授業概要 (Course Outline)						
モンテカルロシミュレーションの演習をすると共に、ゲーム理論を学習する。また、簡便なビジネスゲームを体験して、ビジネス上の意思決定をする考え方や結果をマルチメディア表現することを学習する。						
授業を通して修得できる力 (Competency Goals)						
知識・理解の観点 Knowledge and Understanding	多文化・異文化に関する知識の理解 Multiple Culture / Different Culture					
	人類の文化・社会と自然に関する知識の理解 Human Culture / Society / Nature					
汎用的技能の観点 Generic Skills	コミュニケーション・スキル Reading / Writing / Speaking / Listening					
	数量的スキル Mathematics					○
	情報リテラシー Information Literacy					○
	論理的思考力 Logical Thinking / Creative Thinking					○
	問題解決力 Problem Solving					○
態度・志向性の観点 Personal Qualities	建学の精神 University Founding Philosophy					
	自己管理能力 Self-management					
	チームワーク Teamwork					
	リーダーシップ Leadership					
	倫理観 Ethical Sense					
	市民としての社会的責任 Social Responsibility					
生涯学習力 Lifelong Learning						
到達目標 (Objectives)						
乱数を使用した初歩的なシミュレーションが出来ると共に、利害が伴う相手との交渉をする場合の合理的な判断モデルを考えられるようになる。また、ビジネス上の判断の重要性を知る。						
事前学習の内容	配布資料の指示する箇所を必ず読んで理解しておくこと。					
事後学習の内容	授業内容の理解不足な点を事後学習すると共に、提示された課題に丁寧に取り組む。					
能動的学習【アクティブラーニング】の内容 (Active Learning)						
学習した内容を、各自がパソコンを用いて実習する。						
教員との連絡方法・オフィスアワー (Office Hour)						
連絡にはメールを用いる。 furukawa@econ.kyushu-u.ac.jp						
その他 (Others)・外部試験との関連・学習の確認(ポートフォリオの作成と提出)について						
ポートフォリオ「科目別履修状況チェック表」を作成し、第5回、第10回、第15回の授業時に提出する。						

授業計画 (Course Schedule)			
テーマ Theme			
第1回	授業内容、授業の進め方、成績評価の仕方を説明する。		
第2回	乱数(一様乱数、正規乱数、ポアソン乱数)のいろいろ		
第3回	モンテカルロシミュレーション		
第4回	モンテカルロシミュレーションの応用		
第5回	ゲーム理論		
第6回	ゲーム理論とその応用		
第7回	ビジネスゲームとは		
第8回	シミュレーションのための企業モデル		
第9回	経営分析の諸元		
第10回	モデル企業経営演習		
第11回	モデル企業経営		
第12回	モデル企業経営(続き)		
第13回	マルチメディアを用いた経営結果プレゼンテーション資料		
第14回	プレゼンテーション		
第15回	ビジネスゲームから知ること		
第16回	定期試験		
教科書 (Textbooks)			
書名 Title	著者名 Author	出版社 Publisher	ISBNコード ISBN Code
必要に応じて資料を配布する。			
参考文献 (Reference Books)			
書名 Title	著者名 Author	出版社 Publisher	ISBNコード ISBN Code
経営科学と情報処理 ビジネスゲームセオリー	宮川 公男、他 御立 尚資、他	実教出版株式会社 日本評論社	ISBN 4-407-02775-4 ISBN978-4-535-55557-0
成績評価方法 (Grading Criteria / Method of Evaluation)			
課題とプレゼンテーションの結果(30点) + 定期試験(70点)			