

科目名		経営工学ⅡB(Management EngineeringⅡB)							
学年	学科(コース)	単位数		必修/選択	授業形態	開講時期	総時間数		
第5学年	経営情報学科	学修	1単位	必修	講義・後期	後期 100分/週	45時間		
担当教員		【非常勤】藪内 賢之 (【副担当】挾間 雅義)							
学習到達目標									
科目の到達目標レベル	(1)経営工学とは何かを理解する。 (2)経済性を理解する。 (3)システム思考を理解する。								
学習・教育目標	(E)②	JABEE基準1(2)			(d)-(2)				
関連科目, 教科書および補助教材									
関連科目	経営工学ⅠA, 経営工学ⅠB								
教科書	古殿幸雄著,「入門ガイダンス 経営科学・経営工学」, 中央経済社.								
補助教材等									
達成度評価 (%)									
評価方法 指標と評価割合	中間試験	期末・ 学年末 試験	小テスト	レポート	口頭 発表	成果品	ポート フォリオ	その他	合計
	総合評価割合	40	40		20				100
知識の基本的な理解 【知識の基本的な理解】	○	○		○					
思考・推論・創造への 適用力 【適用、分析レベル】	○	○		○					
汎用的技能 【論理的思考力】	○	○		○					
態度・志向性(人間力) 【 】									
総合的な学習経験と 創造的思考力 【創成能力】	○	○		○					
学習上の留意点および学習上の助言									
<p>本授業では、経営工学分野の経済性分析と競争問題を紹介する。ここでは簡単な計算、作図、比較などにより、選択肢から取るべき手の決め方を学ぶ。論理的に考え、問題をイメージしながら授業に参加して欲しい。</p>									

**授業の明細**

回	授業内容	到達目標	自学自習の内容 (予習・復習)
1	ガイダンス 経営工学IIAの復習	授業内容, 評価方法, 到達目標を理解する. 経営工学IIAの内容を再確認する.	(予習)経営工学IIAの内容を理解する. (復習)
2	経済性分析 ・損益分岐点 ・割り勘勘定 ・手余りと手不足 ・現在価値	経済的な意思決定を理解する.	(予習)経済的価値を理解する. (復習)経済的な選択ができるようになる.
3			
4			
5			
6			
7			
8	中間試験		
9	ゲーム理論 ・囚人のジレンマ ・純粋戦略 ・混合戦略 ・演習	ゲーム理論の考え方を理解する.	(予習)確率, 期待値を理解する. (復習)ゲーム理論の考え方を理解する.
10			
11			
12			
13			
14			
	期末試験		
15	全体まとめ 授業評価アンケート		
<b>総学習時間数</b>			45 時間
<b>講義</b>			25 時間
<b>自学自習</b>			20 時間