

関連科目、教科書および補助教材	
関連科目	情報システム論
教科書	特に指定しない
補助教材等	授業プリント、例題プリント、演習プリント、課題、試験前は試験対策プリントの計5種類のプリントを配布する
学習上の留意点	
<p>経営工学を学習するにあたっては、数学的な手法がメインなので、数学が苦手、数学嫌いの場合、少しばかり難しいかも知れないが、数学を理解するのではなく、この手法が問題を解決するためにどのような役割を果たしているのかを理解することである。テキストは一切使用せず、教員オリジナルの配布資料で分かりやすく解説するので、毎週、きちんと復習すればなにも心配することはない。関連科目として数学全般の基本的部分(例えば、微分、積分の計算)の知識が必要である。</p>	
担当教員からのメッセージ	
<p>課題とは別に演習プリントを配布しますので積極的に取り組んでください。この授業は配布資料が多いので各自で、クリアファイルを準備しておくとい。ITパスポートの資格を取得を目指すのもよい、興味がある人は資格対策の補習をするのでいつでも研究室へお越しください。なおレポート(課題)は6回あります(前半4回、後半2回)、エクセルを用いておこなうレポート課題(3回)もあります。</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	0. ガイダンス 1. 4年次に習得した経営工学手法の復習 ・線形計画法 ・AHP ・待ち行列理論 ・在庫管理	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の進め方、評価方法について理解できる ・4年次の経営工学の内容を把握できる ・シンプレックス法の計算が出来る ・ウエイトを割り振り、総合得点を求めることができる ・基本モデル(M/M/1)の性能評価の解析ができる ・在庫管理のしくみを検討しモデルの解析が出来る 	(復習) 経営工学 I の前期後期の内容を振り返って把握すること
2			
3			
4	2. 割り当て問題	<ul style="list-style-type: none"> ・最大化にするための割り当て方法の検証ができる ・最小化にするための割り当て方法の検証ができる 	(予習) どのような場面で適用できるかを理解すること (復習) 課題や授業終了後の練習問題にて理解すること
5			
6	3. 最大流れ問題	<ul style="list-style-type: none"> ・問題を検討できる ・最適性の解析ができる 	(予習) どのような場面で適用できるかを理解すること (復習) 課題や授業終了後の練習問題にて理解すること
7	4. 最小費用流れ問題		
8	中間試験		
9	試験返却・解説 4. ゲームの理論 ・ゼロ和ゲーム ・非ゼロ和ゲーム ・囚人のジレンマ	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの理論の概念を理解し、設計することが出来る ・ゼロ和ゲームの解析ができる ・非ゼロ和ゲームの解析ができる ・囚人のジレンマの概念を理解し、応用することが出来る 	(予習) どのような場面で適用できるかを理解すること (復習) 客観的に意思決定が出来る長所、短所を理解すること
10			
11			
12	5. 情報理論 ・基本モデル ・応用モデル	<ul style="list-style-type: none"> ・情報量エントロピーの解析ができる 	(予習) どのような場面で適用できるかを理解すること (復習) 課題や授業終了後の練習問題にて理解すること
13			
14	前期のまとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・前期で扱った手法に関する演習問題の解析ができる 	
前期末試験			
15	試験返却・解答解説	<ul style="list-style-type: none"> ・試験問題の解説で間違った箇所を理解できる 	
総学習時間数			45 時間
講義			30 時間
自学自習			15 時間