

令和3年度 上武大学 大学院 経営管理研究科 シラバス

講義番号	授業科目名	経営情報システム特論 B		担当教員	樽井勇之		
	英語授業科目名	Management Information System		単 位	2	学期	前・後
対象年次	1年次	クラス指定	なし	他との関連	なし		
履修条件	プログラム言語（C言語，Java言語）を修得していること。						
テーマ・副題	マネジメントゲームを利用した情報技術とデータ処理技術の修得						
授業の教育目的・目標	マネジメントゲームを利用して情報技術とデータ処理技術の手法について学ぶ。情報技術やデータ処理技術の仕組みをプログラミングで実現してみる。						
授業の理解度の到達目標	マネジメントゲームにより得られたデータをもとにデータ処理技術やデータ分析手法をプログラムコードとして実現できること。						
授業キーワード	マネジメントゲーム、ビジネスゲーム、シミュレーション、データ分析手法、プログラミング						
授業の内容	マネジメントゲームを実践し、得られたデータをもとに必要な情報処理技術を身につける。						
授業の方法	講義・実習（プログラミング）形式で進める。						
授業展開	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ガイダンス（プログラミングテスト）</li> <li>2. 経営活動と情報</li> <li>3. モデルとシミュレーション</li> <li>4. マネジメントゲーム 概要</li> <li>5. マネジメントゲーム トライアル</li> <li>6. マネジメントゲーム 本番</li> <li>7. 意思決定</li> <li>8. 業績結果の分析</li> <li>9. ビジネスゲーム 概要</li> <li>10. 経営計画</li> <li>11. シミュレーションによる意思決定</li> <li>12. ビジネスゲーム トライアル</li> <li>13. ビジネスゲーム 本番</li> <li>14. 業績結果の考察</li> <li>15. まとめ</li> </ol>						
成績評価方法	受講態度（30%）、提出物（課題・レポート・プログラム）（70%）						
成績評価基準	成績は総合点で80点以上をA、79～70点がB、69～60点がC、それ以下をDとする。						
テキスト	講義時に適宜指示する。						
参考図書	講義時に適宜指示する。						
準備学習に必要な時間、又はそれに準じる程度の具体的な学習内容	マネジメントゲームを修得し、出題された課題の内容を調べ、プログラムコードとして実現する（2時間程度）。						
学生へのメッセージ	この科目はプログラム言語を修得していないと履修できません。						
オフィスアワー	木曜日 5時限						
連絡先	電話番号	0274-42-2828（内線 5418）		メールアドレス:	ytarui@jobu.ac.jp		
人数制限	なし						