

2019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	1. ガイダンス（プログラミングテスト） 2. 経営活動と情報 3. モデルとシミュレーション 4. マネジメントゲーム 概要 5. マネジメントゲーム トライアル 6. マネジメントゲーム 本番 7. 意思決定 8. 業績結果の分析 9. ビジネスゲーム 概要 10. 経営計画 11. シミュレーションによる意思決定 12. ビジネスゲーム トライアル 13. ビジネスゲーム 本番 14. 業績結果の考察 15. まとめ						
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						