

## 令和 8 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，Python）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<br>教育目的<br>・ 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。<br>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<br>理解度の<br>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）<br>2. 経営活動と情報<br>3. モデルとシミュレーション<br>4. マネジメントゲーム 概要<br>5. マネジメントゲーム トライアル<br>6. マネジメントゲーム 本番<br>7. 意思決定<br>8. 業績結果の分析<br>9. ビジネスゲーム 概要<br>10. 経営計画<br>11. シミュレーションによる意思決定<br>12. ビジネスゲーム トライアル<br>13. ビジネスゲーム 本番<br>14. 業績結果の考察<br>15. まとめ |                       |                               |         |                             |      |    |     |
| 成績<br>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<br>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（4.5 時間程度）。                                                                                                                                                                                                          |                       |                               |         |                             |      |    |     |
| 学生への<br>メッセージ                  | この科目はプログラム言語（C 言語，Python）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 | online-ytarui@sc.jobu.ac.jp |      |    |     |
| 人数制限                           | なし                                                                                                                                                                                                                                                              |                       |                               |         |                             |      |    |     |