

科目名	専門演習 I SeminarI						
科目担当者	宮下 稔規 MIYASHITA Toshiki						
単位数	4	配当年次	2年	授業形態	演習	開講学期	通年
履修学部・学科 [区分] 他学部他学科履修	経営学部・経営学科 [専門教育科目 演習] 他学部他学科履修×					ディプロマポリシーとの関連	(3)(4)
授業の概要	<p>この授業ではミクロ経済学やゲーム理論が現実社会にどのように応用されているかを履修者の発表により学習していく。前期は主に教科書の輪読を行い、ミクロ経済学のトピックを扱う。後期は主にゲーム理論の内容を扱い、履修者全員がゲーム理論のモデルを解けるようになることを目指す。</p> <p>授業は履修者の発表がメインで進められる。発表の担当になったグループは発表箇所をわかりやすく自分の言葉でまとめて授業内で報告することが求められる。報告を行うことで他者へわかりやすく伝える能力を身につけることを目標としている。聴衆となったグループは事前に発表箇所を予習し、適宜発表グループへ質問を行う。</p> <p>また、前期や後期の終わりには各グループが自身の興味を持つ経済現象や問題を発見し、その解決策を自身で考えて報告を行う。このことにより問題の発見能力や解決能力を身につけることを目指す。</p>						
授業の到達目標	<p>① 自身の意見を積極的に発することができる。</p> <p>② 他者の発表を要約し、深い理解へと繋げることができる。</p> <p>③ ミクロ経済学やゲーム理論の知識を用いて現実の経済現象を説明できる。</p> <p>④ 自身で興味のある現実問題を発見し、その解決策を論理的に説明できる。</p>						
授業計画・内容	1	ガイダンス：前期の流れ	16	ガイダンス：後期の流れ			
	2	発表打ち合わせ	17	戦略形ゲームの基礎（講義）			
	3	教科書第1章発表	18	戦略形ゲームの基礎（発表）			
	4	教科書第2章発表	19	完全情報の展開形ゲーム（講義）			
	5	教科書第3章発表	20	完全情報の展開形ゲーム（発表）			
	6	教科書第4章発表	21	戦略形ゲームの応用（講義）			
	7	教科書第5章発表	22	戦略形ゲームの応用（発表）			
	8	教科書第6章発表	23	混合戦略（講義）			
	9	教科書第7章発表	24	混合戦略（発表）			
	10	グループ発表準備	25	グループ発表準備			
	11	グループ発表準備（教員への中間報告）	26	グループ発表準備（教員への中間報告）			
	12	グループ発表（ミクロ）1	27	グループ発表（ゲーム理論）1			
	13	グループ発表（ミクロ）2	28	グループ発表（ゲーム理論）2			
	14	グループ発表（ミクロ）3	29	グループ発表（ゲーム理論）3			
	15	前期まとめ	30	後期まとめ			
授業外学修 (事前学修)	発表のあるグループはより良い発表に向け打ち合わせや練習を行う 発表のないグループは当日の発表箇所に理解を深め、適宜質問を行えるように備える (3時間程度)						
授業外学修 (事後学修)	練習問題で出された箇所を中心に復習を行い、自分なりの回答を付け加える (1時間程度)						
成績評価方法・ 評価比率・到達 目標との対応	成績評価方法				評価比率	到達目標との対応	
	各授業への参加態度 発表の態度・完成度				50% 50%	①,② ③,④	
成績評価基準	<p>秀：（評点 90 点以上）到達目標を極めて高い水準で達成している場合</p> <p>優：（評点 80 点～89 点）到達目標を高い水準で達成している場合</p> <p>良：（評点 70 点～79 点）到達目標を一定の水準で達成している場合</p> <p>可：（評点 60 点～69 点）到達目標を最低限の水準で達成している場合</p> <p>不可：（評点 60 点未満）到達目標に達していない場合</p>						
教科書							
参考文献	渡辺隆裕 著『ゼミナール ゲーム理論入門』，日本経済新聞出版社						
その他	積極的に発言を行うなど授業への意欲的な参加が求められる。						