

久留米工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	リベラルアーツ特論2 (ゲーム理論入門)	
科目基礎情報							
科目番号	4CR35		科目区分	一般 / 必修			
授業形態	講義		単位の種別と単位数	履修単位: 1			
開設学科	生物応用化学科		対象学年	4			
開設期	後期		週時間数	2			
教科書/教材	参考図書: 船木由喜彦「はじめて学ぶゲーム理論」(新世社)						
担当教員	三木 弘史						
到達目標							
ゲーム理論についての基本的な考え方を知る。 自分で題材を探し、問題設定をして考えてみる。 自分が行った問題や考察についてまとめる。							
ループリック							
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安		
評価項目1	主体的な学習活動ができる。		教員の指導の下で、主体的な学習活動ができる。		教員の指導の下でも主体的な学習活動ができない。		
評価項目2	論理的な思考ができる。		教員の指導の下で論理的な思考ができる。		教員の指導の下でも論理的な思考ができない。		
評価項目3	学習結果を自らまとめ発表できる。		教員の指導の下で学習結果を発表できる。		教員の指導の下でも学習結果を発表できない。		
学科の到達目標項目との関係							
ディプロマポリシー 4							
教育方法等							
概要	ゲーム理論の基礎となるアイデアや必要な分析方法について知識、技術を得る。とくに、さまざまな異なる状況が同じ構造になっていて、類推が行えることに着目する。得た知識、技術をもとに、自分で題材を選び問題設定をして考えてみる。						
授業の進め方・方法	ゲーム理論についての基本的な考え方や分析方法などの紹介を行う。資料を読み、説明を発表する機会を設ける。その後、各自自由に題材を選んで問題設定と分析を行い、結果をまとめる。参加状況や成果物などを総合的に評価する。						
注意点							
授業の属性・履修上の区分							
<input type="checkbox"/> アクティブラーニング		<input type="checkbox"/> ICT 利用		<input type="checkbox"/> 遠隔授業対応		<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容	週ごとの到達目標			
前期	1stQ	1週	ガイダンス				
		2週	導入1: 概観—歴史的背景など				
		3週	導入2: ゲーム理論の分類と考え方				
		4週	非協力ゲーム1: 設定と目的				
		5週	非協力ゲーム2: 戦略と利得				
		6週	非協力ゲーム3: ナッシュ均衡				
		7週	非協力ゲーム4: 社会的ジレンマ				
		8週	非協力ゲーム5: 手番のある場合				
	2ndQ	9週	協力ゲーム1: 設定と目的				
		10週	協力ゲーム2: 協力の組合せと利得				
		11週	協力ゲーム3: さまざまな解				
		12週	個別の活動1: 題材、テーマ設定				
		13週	個別の活動2: 問題分析				
		14週	個別の活動3: 考察、検討				
		15週	個別の活動4: 結果のまとめ				
		16週					
モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標							
分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週		
評価割合							
	試験	発表	相互評価	態度	自己評価	学習の成果物	合計
総合評価割合	0	10	10	10	10	60	100
基礎的能力	0	10	10	10	10	40	80
専門的能力	0	0	0	0	0	10	10
分野横断的能力	0	0	0	0	0	10	10