

Kurume College		Year	2022		Course Title	Liberal Arts Seminar 2 (Introduction to Game Theory)	
Course Information							
Course Code		4MR15		Course Category		General / Compulsory	
Class Format		Lecture		Credits		School Credit: 1	
Department		Department of Materials System Engineering		Student Grade		4th	
Term		First Semester		Classes per Week		2	
Textbook and/or Teaching Materials		参考図書：船木由喜彦「はじめて学ぶゲーム理論」(新世社)					
Instructor		三木 弘史					
Course Objectives							
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。							
Rubric							
		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。	
Assigned Department Objectives							
Teaching Method							
Outline		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る。					
Style		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。 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。					
Notice							
Characteristics of Class / Division in Learning							
☐ Active Learning		☐ Aided by ICT		☐ Applicable to Remote Class		☐ Instructor Professionally Experienced	
Course Plan							
			Theme		Goals		
1st Semester	1st Quarter	1st	ガイダンス				
		2nd	導入1：概観－歴史的背景など				
		3rd	導入2：ゲーム理論の分類と考え方				
		4th	非協力ゲーム1：設定と目的				
		5th	非協力ゲーム2：戦略と利得				
		6th	非協力ゲーム3：ナッシュ均衡				
		7th	非協力ゲーム4：社会的ジレンマ				
		8th	非協力ゲーム5：手番のある場合				
	2nd Quarter	9th	協力ゲーム1：設定と目的				
		10th	協力ゲーム2：協力の組合せと利得				
		11th	協力ゲーム3：さまざまな解				
		12th	個別の活動1：題材、テーマ設定				
		13th	個別の活動2：問題分析				
		14th	個別の活動3：考察、検討				
		15th	個別の活動4：結果のまとめ				
		16th					
Evaluation Method and Weight (%)							
	試験	発表	相互評価	態度	自己評価	学習の成果物	Total
Subtotal	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