

第1回目(オリエンテーション)

経営戦略論

- ⇒ ケーススタディ: 経営学
- ⇒ 理論・法則 : 経営科学

Management Science : MS 経営科学(マネジメント・サイエンス)
Operations Research : OR オペレーションズ・リサーチ
⇒ OR/MS

経営戦略

重要な理論 ← 戦略の本質

☆ ゲーム理論 Game Theory

フォン・ノイマンとモルゲンシュテルンによって提唱された考えであり、複数の意思決定主体の存在する状況における決定理論である。

20世紀を代表する数学者の1人である、

ジョン・フォン・ノイマン John von Neumann 1903-1957

オーストリア学派の経済学者である、

オスカー・モルゲンシュテルン Oskar Morgenstern 1902-1977

による大著

「ゲームの理論と経済行動」(Theory of Games and Economic Behavior : 1944 年出版)
の出版によって誕生した。

<目的・目標>

身近と思える経営の例題を通じて、ゲーム理論の基礎を修得し、経営戦略の本質を理解できることを目的とする。

- ⇒ 戦略の基本概念であるゲーム理論の基礎と経営戦略の本質を理解することができる。
- ⇒ 身近な問題を通じて、ゲーム理論を解説し、学生は課題を行う。基本的にはじめに講義を行い、その後演習課題を行う。

※ 特定のテキストは使用しない予定である。必要に応じて講義内容と演習のプリントを配布する。

<成績評価基準(授業評価方法)>【通常】

1. 期末試験 40% 2. 授業への貢献度(出席) 30% 3. 課題演習提出 30%による総合評価