

科目コード	ナンバリング	単位数	学期	授業区分	科目区分	履修区分	配当学年
460008	X-13-B-3-460008						
授業科目	担当教員						
シミュレーション	佐々木 桐子	2	後期				

### 授業目的

情報文化学部のディプロマポリシーの「仕事の仕組みをシステム的に考え、データを重視した論理的な判断ができる」ようになるために、経営工学の領域における「シミュレーション」を扱う。特に、身の回りにある「混雑」、「渋滞」、「待ち」といった現象（問題）に対して、シミュレーション技法を用いて解決するプロセスを学習する。具体的には、シミュレーションの概念やその特性を理解し、さらに実際にコンピュータでシミュレーションモデルを構築する。

### 各回毎の授業内容

#### 第1回

- 【授】1. シミュレーションの概念①  
・「試しにやってみる」こと。  
・シミュレーションの種類。

【前・後】【必要な時間：1時間】 講義ノートを活用しながら、授業の進め方、内容、注意事項等を確認すること。

#### 第2回

- 【授】2. シミュレーションの概念②  
・シミュレーションにできることとできないこと。  
※「積木工場モデル」を使用。

【前・後】【必要な時間：2時間】 webページに掲載されている動画教材「積木工場モデル」を確認し、設問に答えること。

#### 第3回

- 【授】3. シミュレーションの概念③  
・シミュレーションモデルの構築事例とその手順、重要な用語。

【前・後】【必要な時間：2時間】 webページに掲載されている動画教材「研究事例」を確認すること。

#### 第4回

- 【授】4. コンピュータによるシミュレーション  
・シミュレーションのランダム性。

※「ピンボール（50/50, 75/25）問題」を使用。

【前・後】【必要な時間：2時間】 講義ノートの「ピンボール問題」を解くこと。

#### 第5回

- 【授】5. シミュレーションモデリング～ATMモデル①～  
・Model 1.1 ATMモデル。  
・モデルとアニメーションの作成。

【前・後】【必要な時間：4時間】 webページに掲載されている動画教材を見ながら、離散系シミュレーションソフトウェアを使って、モデルとアニメーションを作成すること。

#### 第6回

- 【授】6. シミュレーションモデリング～ATMモデル②～  
・Model 1.2 ATM2台モデル。  
・モデルとアニメーションの作成。

【前・後】【必要な時間：4時間】 webページに掲載されている動画教材を見ながら、離散系シミュレーションソフトウェアを使って、モデルとアニメーションを作成すること。

#### 第7回

- 【授】7. シミュレーションモデリング～ATMモデル③～  
・Model 1.3 ATM2台+移動モデル。  
・モデルとアニメーションの作成。

【前・後】【必要な時間：4時間】 ATM（2台）モデルを完成させること（レポート①）。

#### 第8回

- 【授】8. シミュレーションモデリング～学生食堂「弥彦」モデル①～  
・Model 2.1 学生食堂「弥彦」券売機モデル。  
・入力データの作成方法。

【前・後】【必要な時間：5時間】 webページに掲載されている動画教材を見ながら、離散系シミュレーションソフトウェアの入力データの作成方法を確認すること。

### 成績評価方法

	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	強調・指導力	発表・表現	その他	評価割合(%)
定期試験							
小テスト・授業内レポート							20
宿題・授業外レポート							40
授業態度・授業への参加							
成果発表（口頭・実技）							40
演習							
その他							

### <成果発表のフィードバックについて>

- ・プロジェクトチームの発表会で使用したシミュレーションモデルの動画や資料はwebページで公開をする。
- ・最後の授業時間に、発表会の講評をおこなう。

※履修者多数の場合は、「個別課題」となる。

### 教科書参考書

教科書：「シミュレーション 講義ノート」（初回の授業で配付）を使用する。

### 参考文献

- ・廣瀬通孝・小木哲朗・田村善昭 『シミュレーションの思想』 東京大学出版会 2002.
- ・高桑宗右エ門監訳 『シミュレーションArenaを活用した総合的アプローチ』 コロナ社 2005.
- ・高橋幸雄・森村英典著 『混雑と待ち』 朝倉書店 2003.

### 受講に当たっての留意事項

#### 特になし

### 学習到達目標

- ・シミュレーションの概念やその特性を理解し、適正な場面・方法でシミュレーションを用いることができる。  
(小テスト：10%, レポート：30%, 発表（もしくは個別課題の提出）：10%)
- ・身近にある動きや流れに関する問題を発見し、シミュレーション技法を用いて解決しようとする力を身につけることができる。  
(小テスト：10%, レポート：10%, 発表（もしくは個別課題の提出）：30%)

