

授業科目：	サプライチェーン戦略論		
科目区分：	経営学科・経営情報学科 専門科目	受講者数：	4年生2名（経営学科）， 3年生34名（経営情報学科）計36名
担当者：	広谷 大助（経営情報学部経営情報学科）		
アクティブ・ラーニングのタイプ：	行動型・参加型・複合型（※行動型・参加型ALを組み合わせて実施）		
キーワード（具体的なAL手法等）：	グループワーク，ディスカッション，プレゼンテーション		

## 1. 授業の概要と目標

供給者から顧客までの一連のつながりを1つの鎖とみなし全体最適化を図るサプライチェーンに対してどのような問題が存在し，どのような戦略が取り組まれ最適化を図っているかを理解することを目的とする。受講者は数名のグループを組み，実際にビールゲーム及びロジスティクスゲームを行い体験することによってもサプライチェーン最適化の難しさを理解することも目的としている。

本講義は経営学科・経営情報学科共に専門科目となるが選択科目である。

## 2. アクティブ・ラーニング導入の具体的な流れ

○科目名 サプライチェーン戦略論

段階	指導過程・学修活動	指導上の留意点(工夫)	評価方法
導入 第1回～ 第5回	サプライチェーンに対する基礎概念の習得 ● サプライチェーンとは？ ● サプライチェーンのモデル ● サプライチェーンの難しさ ● サプライチェーンに出てくる用語 等	その回の内容について宿題にせず小テストを行うことによってすぐに確認させる。	小テスト
展開 第6回～ 第14回	ビールゲーム(第6回～第8回) 第6回:練習 第7回～第8回:本番 *グループで行う 最新のピックス(1) 第9回 アパレル産業における戦略 ロジスティクスゲーム(第10回～第13回) 第10回:練習 第11回～第13回:本番 *グループで行う 最新のピックス(2) 第14回 サプライチェーンリスク管理	グループ分けについては経営学科・経営情報学科関係なく決める。 人数についてビールゲームは1グループ4名・ロジスティクスゲームは1グループ3名が適性。 モチベーションを高めさせるために良い成績を収めたグループにボーナス点(評価点)を付与。  最新のピックスについては小テストを行うことによってすぐに確認させる。また，ゲームを続けて行うのではなくレポート作成の時間のこともあり，ゲームの合間に入れている。	ゲームについてはグループレポート ビールゲームは記入用紙のみ配布．考察は各自記入 ロジスティクスゲームはワークシートを配布．考察はワークシートに記入  最新のピックスについては小テスト
まとめ 第15回	小テストの返却とまとめ	中間試験に対するポイントを強調する。 ゲームについては結果発表及びゲームの意図について説明する。	なし

## 3. 成果・効果

成果としては積極的に受講する学生が講義のみと比べて増えたということである。講義だけでなく実際に体験し，競争させることにより学生のモチベーションを高められることができる。それが授業評価にも表れ，ある年の学生の授業評価平均が3.5と高い評価を得た。また，ピアレビューでも一部高い評価を得た。

## **4. 課題**

課題としてはグループに積極的に取り組まない学生への対応である。2. で適正人数については記載したが、受講者数は毎年変化するため全グループ適正人数にすることは不可能である。そのため、ほとんど関与しない学生が少なからず出てくる。学生へ呼びかけてはいるが限界があり更なる工夫が必要である。

## **5. 資料**

ロジスティクスゲーム

久保著：サプライチェーン最適化の新潮流，朝倉書店，2011年

ビールゲーム

システムダイナミクス学会日本支部 <<http://www.j-s-d.jp/Beer/>> (2019年1月25日閲覧)