

田名部 元成
TANABU Motonari

■ 専門分野

経営システム科学分野・経営情報システム、シミュレーション&ゲーミング

■ 指導可能な研究テーマ

- ・ 情報システムの利用意図や行動に影響を与える要因に関する研究
- ・ 情報システムの設計原理に関する研究
- ・ シミュレーション&ゲーミングによる経営課題解決に関する研究

■ 過去に指導した学生の修士論文題目

【2004 年度】

- ・ TOC を用いた問題解決プロセスの具現化

【2005 年度】

- ・ オブジェクト指向によるビジネスゲーム開発の研究

【2007 年度】

- ・ 特許取得プロセスにおける意思決定支援システムの提案
- ・ インターネットショッピングにおける消費者購買意思決定支援に関する研究

【2008 年度】

- ・ e ロコミを利用したビジネスブログ評価モデル
- ・ ロイヤリティ・プログラムにおけるリワードの消費者購入行動に与える影響

【2009 年度】

- ・ 行動パターンを学習する交渉エージェントによる市場の効率性への影響
- ・ 大連のアパレル産業集積における取引ネットワーク
- ・ インターネット上のダブルオークションにおける意思決定に関する研究

【2010 年度】

- ・ リスクとそのマネジメントにおける意思決定の傾向分析に関する研究

【2011 年度】

- ・ 中国アパレル業サプライチェーンにおける割引戦略に関する研究

【2013 年度】

- ・ 組織内知識共有行動に関するシミュレーション分析

【2016 年度】

- ・ The influence of fitness trackers on the attitudes of users towards information sharing privacy and future adaptability
- ・ オンライン 2 次レビューが潜在消費者の購買意思決定プロセスに与える影響

- ・ 中小飲食店における顧客との関係構築が再来店に与える影響

【2018 年度】

- ・ 有料座席列車が通勤者にもたらす意識の変化
- ・ Factors to be considered before integration: relationship between consumer culture and tendency of complementary product selection
- ・ P E T ボトルコーヒー市場分析と顧客価値イノベーション

【2019 年度】

- ・ 腐食しやすい食料品のサプライチェーンネットワークに対する時空間ネットワークを用いた分析

- ・ Supply chain risk management and the role of control mechanism
- ・ 高関与度製品の購買における知覚リスクが消費者のオンライン購買意図に与える影響

【2020 年度】

- ・ The service quality of mobile commerce in Vietnamese context
- ・ ユーザのオンラインフリーマーケットで販売する意図－UTAUT2 モデルに基づく実証研究－

- ・ A simulation approach for IT service management improvement in small and medium-sized enterprises

- ・ Intention to use of smart speaker: evaluating from the human-computer interaction perspective
- ・ コンビニエンスストアのセルフレジにおける技術不安が利用意図に与える影響
- ・ How does the perceived fans' sense of virtual community influence the celebrities' intention to future content creation

【2021 年度】

- ・ 小規模小売店における QR コード決済の導入と継続的利用に関する意思決定過程－質的研究によるアプローチ

- ・ How does non-physical work environment affect turnover intention in HR department?
- ・ The causes underlying resistance to adopt IT visualization of shop-floor workers - Case in Japanese company located in Thailand -

【2022 年度】

- ・ Research on consumer's perception of EV as a digital innovation, is it related to EV acceptance?
- ・ Dating apps and women: a behavioral analysis of dating app users in China - based on the UTAUT2 model

- ・ Research on doctor response strategy of negative reviews in online medical platform: an evolutionary game approach

- ・ Factors influencing the intention to use gamified mobile e-commerce platform
- ・ Examining the effects of internal social media usage on work engagement: through an affordances lens

■ 修士論文作成のための必読文献リスト

学生の研究テーマおよびバックグラウンドによって異なる。

■ 修士論文作成に向けた履修推奨科目

経営シミュレーション特論、マーケティング特論、オペレーションズ・マネジメント特論、社会データサイエンス特論、組織マネジメント特論、戦略経営特論、比較経営特論、計量分析特論、定性研究法特論

■ 博士課程後期での研究指導実績

【過去に指導した学生の博士論文題目（学位取得年月）】

- ・ The effectiveness of surrogate decision maker method in business simulation game (2014 年 9 月)
- ・ From workplace to anyplace: telework in China - based on a mixed method research (2015 年 9 月)
- ・ Impact of absorptive capacity on achieving congruence between environmental uncertainty and organizational mechanisms: a contingency view on Japanese manufacturing and service industries (2020 年 9 月)
- ・ Design principles for algorithmic accountability: an elaborated action design research (2021 年 9 月)
- ・ Continuous improvement: antecedents, moderators, and performance effects (2023 年 3 月)

※2023 年度において、博士課程後期所属院生 5 名を指導中

■ その他

修士論文では、リサーチクエスションに応じて、量的研究法、質的研究法、混合研究法 (Mixed Methods Research)、シミュレーション手法などから適切な研究方法を選択して研究を行います。