【 履修パターン例　経済・マーケット　10月入学生向け 】

	ワイド	フォーカス
	経済・マーケット系科目を中心に、さまざまな分野の基礎を幅広く学べるパターン例です。 経済・マーケット科目に限らずに、さまざまな領域の科目をバランスよく学んでいきます。 「データサイエンス概論」で基本的な統計学の考え方に触れる、汎用性を持った基礎的な経済・マーケットに関する学びを重視しています。 「数字や統計は少し苦手だけれど、社会全体を見渡せる知識を身につけたい」 そんな人におすすめのパターン例です。	経済・マーケット系科目をもう少しだけ深めて学習したい人に向けた構成になっています。 データの見方や考え方をもう一段階学べるように、「統計学入門」を追加しています。 また、生活に身近な「お金」への理解を、より実践的・専門的に深めるため、「企業経営とファイナンス」を履修します。 「いきなり専門特化は不安だけれど、経済やマーケットの話題をもう少し理解できるようになりたい」そんな人に向いたパターン例です。

		ワイド 3Q	ワイド 4Q	ワイド 1Q	ワイド 2Q	フォーカス 3Q	フォーカス 4Q	フォーカス 1Q	フォーカス 2Q
1年次	1	アカデミックリテラシー	デジタルツールの使い方	現代社会と数学	情報倫理と法	アカデミックリテラシー	デジタルツールの使い方	現代社会と数学	情報倫理と法
	2	ITリテラシー	経済入門	文化人類学Ⅰ	数学の方法	ITリテラシー	経済入門	文化人類学Ⅰ	数学の方法
	3	人文社会入門	現代社会とサイエンス	社会学Ⅰ	地域アントレプレナーシップ	人文社会入門	企業経営	社会学Ⅰ	地域アントレプレナーシップ
	4		企業経営	企業経営と会計	キャリアデザインⅠ（自己理解）		現代社会とサイエンス	企業経営と会計	キャリアデザインⅠ（自己理解）
	5								
	6								
	7								
	8								
	9	人工知能活用実践	人工知能活用実践	多言語ITコミュニケーション	多言語ITコミュニケーション	人工知能活用実践	人工知能活用実践	多言語ITコミュニケーション	多言語ITコミュニケーション
2年次	1	ビジュアルプログラミング	データサイエンス概論	数学史	マンガ絵コンテから学ぶ視覚表現	ビジュアルプログラミング	データサイエンス概論	数学史	マンガ絵コンテから学ぶ視覚表現
	2	日本文学Ⅰ	地域課題の解決とイノベーション	人新世の人類学	法学Ⅰ	日本文学Ⅰ	法学Ⅰ	メディア論	近・現代アート概論
	3	リテラシーと応用のための物語理論	ミクロ経済学	マクロ経済学	デジタル・マーケティング	リテラシーと応用のための物語理論	地域課題の解決とイノベーション	大学とメディアの人類史	デジタル・マーケティング
	4	経済言説史	人生設計とお金の管理	ゲーム制作論基礎	スタートアップ	経済言説史	ミクロ経済学	マクロ経済学	企業経営とファイナンス
	5								
	6								
	7								
	8	機械翻訳実践（日本研究）	機械翻訳実践（日本研究）	機械翻訳実践（法学）	機械翻訳実践（法学）	機械翻訳実践（法学）	機械翻訳実践（法学）	機械翻訳実践（異文化理解）	機械翻訳実践（異文化理解）
	9	二次創作の歴史から見るネット文化	二次創作の歴史から見るネット文化	ネット時代の著作権	ネット時代の著作権	ソーシャルイノベーション概論	ソーシャルイノベーション概論	ネット情報発信概論	ネット情報発信概論
3年次	1	情報セキュリティ概論	民俗学	伝わる論理とコミュニケーション	近・現代アート概論	統計学入門	民俗学	情報セキュリティ概論	地域研究
	2	メディア論	意思決定の能力開発	戦後日本史1	交渉・合意形成概論	情報社会論	意思決定の能力開発	インターネット概論	農業とデジタルテクノロジー
	3	IT産業史	地域研究	大学とメディアの人類史	日本のゲーム産業史	伝わる論理とコミュニケーション	マルクス経済学	戦後日本史1	交渉・合意形成概論
	4	マンガ産業史	マルクス経済学	コンテンツ産業論	対人コミュニケーション論	IT産業史	スタートアップ	コンテンツ産業論	日本のゲーム産業史
	5		農業とデジタルテクノロジー						対人コミュニケーション論
	6								
	7								
	8			機械翻訳実践（情報）	機械翻訳実践（情報）	機械翻訳実践（日本研究）	機械翻訳実践（日本研究）		
	9	ネット情報発信概論	ネット情報発信概論	クリエイティブ現場論	クリエイティブ現場論	二次創作の歴史から見るネット文化	二次創作の歴史から見るネット文化	ネット時代の著作権	ネット時代の著作権
4年次	1	日本大衆文化史	公共哲学			人新世の人類学	公共哲学		
	2		アニメ産業史			ゲーム制作論基礎			
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
	8								
	9	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践	プロジェクト実践