

『eスポーツ・プロデューサー』を目指す場合の履修モデル

eスポーツを普及させ、プレイヤーに活躍の場を提供する

学年	1年		2年		3年		4年	
学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期
学びの内容	思考の幅を広げ、自分の将来を描く		グループ活動をとおして自分の幅を広げる		異なる考え方やアプローチ方法を学び、 総合力を身に付ける		アクティブラーナーとして振る舞う	
アクティブラーナーズ修得科目 (少人数ゼミの流れ)	ラーニングデザイン		リフレクション手法1 課題・問題発見演習 ファシリテーション入門		リフレクション手法2 チームプロジェクトA ファシリテーション実践		アクティブナーナーズ実践I	アクティブナーナーズ実践II
基盤教育科目 リベラルアーツ系	[人間を読みとく] [社会を読みとく] [文化を読みとく] [自然を読みとく] [技術を読みとく]	[基礎英語] [学術英語] [理解と表現] [基盤数学] [健康と科学]	セルフ・アウェアネス アサーティブ・コミュニケーション リーダー論 科学・工作ボランティア入門 基盤物理学1 基盤化学1 基盤物理学実験 など	ライブ・ビルディング マナーマイスター初級講座 リーダーシップ・ゼミナー 科学ボランティア実践指導 基盤物理学2 基盤化学2 基盤化学実験 など	社会・産業実習 グローバル入門 リーダーシップ研修A 科学ボランティア活動1 英語コミュニケーション グローバル研修A キャリア形成論 など	インターンシップ入門 グローバル実践 グローバル研修B マナーマイスターチャレンジ Presentation など	Discussion	[アクティブナーナーズ 実践I] [アクティブラーナーズ 実践II]
経営学部 経営学科	[英語で文化] など 学びの基礎となる ことを学びます	など 大学生として 幅広い知識を 修得します	経営学基礎	データ解析基礎 商業基礎 心理学基礎	データ解析システム アジアの産業と市場 社会心理学	行動計量学 国際経済論	国際マーケティング	を通して、1年間 卒業研究に取組みます
工学部 情報工学科				コンピュータ演習	基礎プログラミングI 情報通信基礎論 データ構造とアルゴリズム	基礎プログラミングII 情報ネットワーク基礎 オペレーションシステム	ネットワークセキュリティ ソフトウェア工学	
情報理工学部 情報理工学科			映像製作技術論	ゲームシステム設計 音とコンピューター コンピュータグラフィックスメディアリテラシ	ゲームグラフィックス コンピュータビジョン	ゲーム制作論 マスメディア論		