

授業科目	経済学入門				単位	2		
履 修	選択	関連資格			ナンバリング	EN10408J		
開講年次	2	開講時期	前期	該当DP	DP1-1			
担当教員	後藤 宇生							
授業概要	<p>経済学には、3つのコアで構成されています。ミクロ経済学・マクロ経済学・計量経済学です。その1つのミクロ経済学のいくつかの理論に注目して、講義と演習を行います。使い方やその理論を通して、世の中を観察する力を身につけ、私達が生活している世界を理解することを目指します。</p>							
学生が達成すべき行動目標	<p>1.基礎的な経済用語を説明できる。 2.様々な経済現象がなぜ起きるかを説明できる。 3.様々な経済現象が有機的に関連していることを説明できる。</p>							
達成度評価								
評価と評価割合／ 評価方法	試験	小テスト	レポート	発表(口頭、プレゼンテーション)	レポート外の提出物	その他	合計	備考
総合評価割合	60	40	0	0	0	0	100	
知識・理解 (DP1-1)	60	40					100	
知識・理解 (DP1-2)								
知識・理解 (DP1-3)								
知識・理解 (DP1-4)								
思考・判断 (DP2-1)								
思考・判断 (DP2-2)								
関心・意欲 (DP3-1)								
関心・意欲 (DP3-2)								
態度(DP4-1)								
態度(DP4-2)								
態度 (DP4-3)								
技能・表現 (DP5-1)								
技能・表現 (DP5-2)								
技能・表現 (DP5-3)								
具体的な達成の目安								
理想的レベル				標準的なレベル				
自分の興味がある対象を見つけ、そのデータの動きを経済学の視点から、説明することができる。				経済学的視点を持って、経済記事を読み、人に説明することができる。				
授業計画								
進行	テーマ・講義内容			授業の運営方法		学習課題(予習・復習)		予習・復習時間(分)
1	テーマ:経済学の全体像 内容:経済学の構造、経済学と経済現象			講義と演習		復習:該当部分の復習		90

2	テーマ:ゲーム理論 1 内容:ノーベル経済学賞とゲーム理論	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
3	テーマ:ゲーム理論 2 内容:解概念	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
4	テーマ:ゲーム理論 3 内容:価格競争、立地競争	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
5	テーマ:ゲーム理論 4 内容:技術開発、産業政策、TPP 等	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
6	テーマ:オークション 1 内容:様々なオークション(国債・周波数・インターネット)	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
7	テーマ:オークション 2 内容:セカンド・プライス・オークションとノーベル経済学賞	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
8	テーマ:オークション 3 内容:入札談合と公正取引委員会	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
9	テーマ:マッチング 1 内容:医療問題(腎移植)とノーベル経済学賞	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
10	テーマ:マッチング 2 内容:TTC アルゴリズム	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
11	テーマ:マッチング 3 内容:受け入れ保留方式(就職・インターンシップ・学校選択)	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
12	テーマ:社会選択理論 1 内容:多数決が望ましいとは限らない	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
13	テーマ:社会選択理論 2 内容:戦略的投票	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
14	テーマ:社会選択理論 3 内容:身の回りにある政治経済問題: 公共財等	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
15	まとめ	講義と演習	復習:該当部分の復習	90
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

26				
27				
28				
29				
30				
理解に必要な予備知識や技能	統計学や数学の知識があると望ましい。			
テキスト	なし			
参考図書・教材／データベース・雑誌等の紹介	日本経済新聞			
授業以外の学習方法・受講生へのメッセージ	授業計画を見ると難しそうに感じるかもしれませんが、経済学は皆さんに近い学問だと思います。構えないで、受講してみてください。			
達成度評価に関するコメント/課題に対するフィードバックの方法	試験や演習に関して、講義の中で指示をします。			

