

# 2022학년도 e스포츠과 교육과정표(안)

이수구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 구분	1학년						2학년						합 계		
				1학기			2학기			1학기			2학기					
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간	
					이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습
교양선택	청학품성 P	1	1	1	1	0										1	1	0
	체험형인성교양교육 P	1	1	1	0	1										1	0	1
	4차산업시대의융합적사고 P	2	1				1	1	0							1	1	0
	체험형창의교양교육 P	1	1				1	0	1							1	0	1
	학생설계형교양교육 P	1	1				2	2	0							2	2	0
	소양교양 P	1	1							2	1	1				2	1	1
	생활영어	3	4	2	2	0										2	2	0
	조직과대인관계	1	2							2	2	0				2	2	0
	프레젠테이션스킬	3	4										2	0	2	2	0	2
소 계				4	3	1	4	3	1	4	3	1	2	0	2	14	9	5
전공선택	진로커리어코칭 P	5	4	1	1	0										1	1	0
	e스포츠산업개론	3	4	2	2	0										2	2	0
	e스포츠종목실습1	4	3	3	0	3										3	0	3
	e스포츠코칭기본	3	3	2	2	0										2	2	0
	e스포츠경기분석/해석 기초	4	3	3	0	3										3	0	3
	e스포츠리그기획	3	3	2	2	0										2	2	0
	e스포츠방송이해	3	3	3	3	0										3	3	0
	스포츠윤리	3	2				2	2	0							2	2	0
	e스포츠종목실습2	4	3				3	0	3							3	0	3
	e스포츠코칭실무	4	3				2	2	0							2	2	0
	e스포츠해설실무	4	3				2	2	0							2	2	0
	e스포츠리그실무	4	3				2	2	0							2	2	0
	영상편집기초	3	3				3	0	3							3	0	3
	e스포츠마케팅	3	4							2	2	0				2	2	0
	e스포츠종목실습3	4	3							3	0	3				3	0	3
	e스포츠매니지먼트	4	3							2	2	0				2	2	0
	유희빙실습	4	3							3	0	3				3	0	3
	e스포츠심판개론	3	3							2	2	0				2	2	0
	영상제작실무	4	3							3	0	3				3	0	3
	e스포츠전문영어	4	3										2	2	0	2	2	0
	e스포츠종목실습4	4	3										3	0	3	3	0	3
	e스포츠방송기술실무	4	3										3	0	3	3	0	3
	e스포츠정보처리	3	3										2	2	0	2	2	0
	현장실습 P	4	3										2	0	0	2	0	0
	캡스톤디자인 P	2	2										2	2	0	2	2	0
	취업과창업커리어코칭 P	5	4										1	1	0	1	1	0
소계				16	10	6	14	8	6	15	6	9	15	7	6	60	31	27
합계				20	13	7	18	11	7	19	9	10	17	7	8	74	40	32

P는 P/NP 성적 평가 교과목

[대학핵심역량] 1: 청학인성역량/ 2: 미래학습역량/ 3: 직무기초역량/ 4: 직무역량/ 5: 진로설계역량

[역량유형] 1: 대학핵심역량만 사용하는 교양 교과목/ 2: 국가표준역량(NCS)역량을 사용하는 전공 교과목/ 3: 자체개발역량(OCS)을 사용하는 전공 교과목/ 4: 직업기초역량을 사용하는 교양 또는 전공 교과목/ 5: 위의 2,3,4에 해당 하는 역량을 2개 이상 혼합하여 사용하는 전공 교과목