

2023학년도 e스포츠과 교육과정표 (본과)

이수구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	1학년						2학년						합 계		
				1학기			2학기			1학기			2학기					
				학점	주당시간 이론	실습	학점	주당시간 이론	실습	학점	주당시간 이론	실습	학점	주당시간 이론	실습	학점	주당시간 이론	실습
교양선택	청학품성	1	1	1	1	0										1	1	0
교양선택	체험형인성교양교육	1	1	1	0	1										1	0	1
교양선택	4차산업시대의융합적사고	2	1				1	1	0							1	1	0
교양선택	체험형창의교양교육	1	1				1	0	1							1	0	1
교양선택	학생설계형교양교육	1	1													2	2	0
교양선택	소양교양	1	1							2	1	1				2	1	1
교양선택	생활영어	3	4	2	2	0										2	2	0
교양선택	컴퓨터활용기초	3	4				2	0	2							2	0	2
교양선택	프레젠테이션스킬	3	4									2	0	2	2	0	2	
소 계				4	3	1	4	1	3	2	1	1	2	0	2	14	7	7
전공선택	진로커리어코칭	5	4	1	1	0										1	1	0
전공선택	e스포츠개론	3, 4	4	3	3	0										3	3	0
전공선택	e스포츠종목실습1	3, 4	3	3	0	3										3	0	3
전공선택	e스포츠와데이터기초	2, 4	3	2	2	0										2	2	0
전공선택	e스포츠멘탈코칭	3, 4	2	2	2	0										2	2	0
전공선택	e스포츠방송기초	3, 4	3	3	1	2										3	1	2
전공선택	e스포츠코칭기초	3, 4	3				2	2	0							2	2	0
전공선택	e스포츠종목실습2	3, 4	3				3	0	3							3	0	3
전공선택	e스포츠심판기초	3, 4	2				2	2	0							2	2	0
전공선택	e스포츠기획기초	3, 4	3				3	1	2							3	1	2
전공선택	e스포츠방송실무	3, 4	3				3	0	3							3	0	3
전공선택	e스포츠데이터전략분석	2, 4	3				3	3	0							3	3	0
전공선택	e스포츠기획실무	3, 4	3							3	1	2				3	1	2
전공선택	e스포츠심판실무	3, 4	2							3	1	2				3	1	2
전공선택	e스포츠종목실습3	3, 4	3							3	0	3				3	0	3
전공선택	e스포츠정보처리	3, 4	3							2	1	1				2	1	1
전공선택	영상제작기술	3, 4	3							3	1	2				3	1	2
전공선택	e스포츠코칭실무	3, 4	3							2	0	2				2	0	2
전공선택	e스포츠전문영어1	3, 4	3							2	2	0				2	2	0
전공선택	취업과창업커리어코칭	5	4										1	1	0	1	1	0
전공선택	e스포츠피지컬트레이닝	3, 4	4										2	0	2	2	0	2
전공선택	e스포츠전문영어2	3, 4	3										2	2	0	2	2	0
전공선택	e스포츠종목실습4	3, 4	3										3	0	3	3	0	3
전공선택	e스포츠산업체탐방	4, 5	3										3	1	2	3	1	2
전공선택	크리에이터의 이해	4, 5	3										2	1	1	2	1	1
전공선택	캡스톤디자인	2, 4	2										3	0	3	3	0	3
소 계				14	9	5	16	8	8	18	6	12	16	5	11	64	28	36
합계				18	12	6	20	9	11	20	7	13	18	5	13	78	35	43

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

[역량유형] 1. 대학핵심역량만 사용하는 교양 교과목/ 2. 국가표준역량(NCS)을 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