

2025학년도 e스포츠학과 교육과정표(심화)

이수구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	3학년						4학년						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	일본어회화기초	3	4	2	1	1										2	1	1
교양선택	일본어회화실전	3	4				2	1	1							2	1	1
전공선택	프레젠테이션기법	3	4	2	0	2										2	0	2
전공선택	e스포츠심리이해	3, 4	3	3	3	0										3	3	0
전공선택	e스포츠윤리	3, 4	3	3	3	0										3	3	0
전공선택	이벤트기획과구성	3, 4	3	3	1	2										3	1	2
전공선택	방송콘텐츠입문	3, 4	3	3	1	2										3	1	2
전공선택	프레젠테이션실전	3	4				2	0	2							2	0	2
전공선택	e스포츠퍼포먼스분석	3, 4	3				3	1	2							3	1	2
전공선택	게임산업트렌드이해	3, 4	3				3	3	0							3	3	0
전공선택	e스포츠중계심화	3, 4	3				3	1	2							3	1	2
전공선택	방송콘텐츠심화	3, 4	3				3	1	2							3	1	2
전공선택	e스포츠와AI	3, 4	3							3	3	0				3	3	0
전공선택	e스포츠브랜드마케팅	3, 4	3							3	3	0				3	3	0
전공선택	e스포츠구단과선수이해	3, 4	2							3	3	0				3	3	0
전공선택	e스포츠창업과진로탐구	3, 4	3							3	1	2				3	1	2
전공선택	e스포츠보도와탐사	3, 4	4							3	2	1				3	2	1
전공선택	e스포츠스폰서십	3, 4	4										3	1	2	3	1	2
전공선택	e스포츠에이전트론	3, 4	4										3	3	0	3	3	0
전공선택	e스포츠조직경영론	3, 4	4										3	3	0	3	3	0
전공선택	e스포츠프로젝트매니지먼트	3, 4	4										3	1	2	3	1	2
전공선택	e스포츠저널리즘	3, 4	4										3	2	1	3	2	1
소계				16	9	7	16	7	9	15	12	3	15	10	5	62	38	24
합계				16	9	7	16	7	9	15	12	3	15	10	5	62	38	24