

2026학년도 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			
전공선택	프레젠테이션기법	3	4	3	0	3									3	0	3	
전공선택	e스포츠교육심리	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				3	0	3						3	0	3	
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	e스포츠와SI	3, 4	3							3	3	0			3	3	0	
전공선택	e스포츠브랜드마케팅	3, 4	3							3	3	0			3	3	0	
전공선택	e스포츠팀운영과선수관리	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	
	전공 소계			15	8	7	15	6	9	15	12	3	15	10	5	60	36	24
	합계			15	8	7	15	6	9	15	12	3	15	10	5	60	36	24

[대학핵심역량] 1. 명확인성역량/ 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