

2026년 e스포츠과 2학년 교육과정표 (RISE)

이수구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	2학년						합 계			교과목 개요
				1학기			2학기			합 계			
				학점	주당시간 이론	실습	학점	주당시간 이론	실습	학점	주당시간 이론	실습	
교양선택	컴퓨터활용실무	2	4	2	1	1				2	1	1	다양한 컴퓨터 소프트웨어프로그램(excel, hwp, ppt 등)을 사용할 수 있는 디지털문해능력을 향상시키는 교과목
교양선택	학생자율교양									2	2	0	교양분야에 대한 학생선호도를 고려한 교양교과목 선택
	교양소계			2	1	1	0	0	0	4	3	1	
전공선택	e스포츠팀리더십	3, 4	3	3	1	2				3	1	2	e스포츠 팀의 효과적인 운영과 관리를 위한 리더십 역량을 배양하며, 팀 응집력을 강화하고 갈등을 해결하는 방법을 학습한다.
전공선택	e스포츠중계	3, 4	3	3	1	2				3	1	2	e스포츠 방송 중계진의 역할의 이해하고 캐스팅이나 해설이 가능할 수 있도록 실제 중계를 할 수 있는 역량을 학습한다.
전공선택	e스포츠기획실무	3, 4	3	3	1	2				3	1	2	e스포츠 기획 기초와 대회운영실습 경험을 통해 습득한 지식을 이용하여, 학과 및 학교에서 진행되는 e스포츠 대회 및 토너먼트를 직접 기획하고 실행한다.
전공선택	e스포츠심판	3, 4	3	3	1	2				3	1	2	e스포츠 대회 운영 및 심판 행정 업무를 파악하고, 국가 공인 자격증인 공인 e스포츠 심판 자격증을 획득하기 위한 전문 지식을 습득하고, e스포츠 대회에 참여하여 실무 경험 배양한다.
전공선택	e스포츠전문코칭	3, 4	3	3	0	3				3	0	3	e스포츠 팀 선수들을 경기 실력 향상을 위한 코칭 기법, 심리적 접근법, 팀 관리 및 훈련 프로그램 개발 등의 전문 코칭 기술을 습득한다.
전공선택	영상편집기초 e스포츠스크림3	a* *b	3, 4	3	3	1	2			3	1	2	a*) 1인 미디어 시대 디지털콘텐츠 창작 환경을 이해하고, 영상편집 프로그램을 활용한 콘텐츠 제작의 기초과정을 학습한다. b*) e스포츠 팀의 경쟁력을 높이기 위한 스크림(연습 경기) 진행 방법과 실전 경험을 통해 팀 내 역할을 이해하고, 효과적인 커뮤니케이션 및 협업 능력을 배양한다.
전공선택	취업과창업커리어코칭	5	4				1	1	0	1	1	0	학생이 설정한 진로목표에 따라 직업의식 제고와 취업경쟁력 향상을 위한 입사서류 작성실습과 모의면접 실습을 통해 취업의 사전단계를 체득할 수 있도록 지도한다.
전공선택	e스포츠멘탈코칭실무	3, 4	3				3	1	2	3	1	2	e스포츠 선수들이 경기 중 겪는 심리적 스트레스와 압박을 관리할 수 있도록 심리적 기술을 학습하고, 이를 통해 경기력을 지속적으로 향상시킬 수 있는 코칭 역량의 실무 능력을 배양한다.
전공선택	e스포츠현장탐방	3, 4	3				3	0	3	3	0	3	1) e스포츠 경기 운영 인재 : e스포츠 산업을 방문하여 시설 및 현장에서 처리되는 주요 업무에 대한 정보 획득과 경기 중목의 실전을 에 대한실전에하여 취업 및 진로 설정에 활용한다. 2) e스포츠 경기 실전 인재 : 주요 e스포츠 아카데미 및 구단을 방문하여 실전 경기를 통해 개인의 능력을 시험하고 종목별 코칭에 대한 실무를 경험하여 취업 및 진로 설정에 활용한다.
전공선택	영상편집실무 e스포츠스크림4	*a *b	3, 4	3			3	1	2	3	1	2	a*) 영상 촬영, 편집의 전문적인 기술을 전문 영상 제작 툴을 사용하여 제작하고, 학과 및 학교에서 진행되는 e스포츠 대회에서 활용한다. b*) e스포츠 팀의 경쟁력을 높이기 위한 스크림(연습 경기) 진행 방법과 실전 경험을 통해 팀 내 역할을 이해하고, 효과적인 커뮤니케이션 및 협업 능력을 배양한다.
전공선택	캡스톤디자인	3, 4	3				3	0	3	3	0	3	e스포츠 산업 분야의 인재 양성을 위한 모든 교육과정을 이수하고 개인 및 협업을 통해 e스포츠의 역량을 종합한 실무능력을 검증한다.
전공선택	e스포츠창업모델	3, 4	3				3	2	1	3	2	1	e스포츠 산업에 관련된 창업의 모델과 창업에 대한 제반 지식을 학습하며, 지역의 인재와 지역 산업의 니즈를 반영할 수 있는 지역 기반의 창업 모델을 중심으로 능력을 배양한다.
전공선택	현장실습	4, 5	3							2	0	0	하계/동계방학을 이용하여 학교에서 배운 이론적 직무 지식을 바탕으로 직무와 관련된 e스포츠 산업현장에서 직접 체험하여 졸업 후 진로를 결정하기 위한 직무에 관한 현장 능력을 배양한다.
	전공소계			18	5	13	16	5	11	36	10	24	
	합계			20	6	14	16	5	11	40	13	25	

[대학핵심역량] 1. 정학인성역량/ 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