

## 2026학년도 e스포츠과 교육과정표(본과=RISE)

※ 본 교육과정의 교양선택 교과목은 학과 권장 교과목으로, 다른 교양교과목 선택 이수도 가능함.

이수구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	1학년				2학년				3학년				합 계		
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
				학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습	학점
교양선택	청학품성과융합적사고	1, 2, 3	1	2	1 1												2	1 1
교양선택	청학인성창의프로젝트	1, 3	1			2	1 1										2	1 1
교양선택	생활영어	3	4	2	2 0												2	2 0
교양선택	학생자율교양	1, 2, 3	1									2	2 0				2	2 0
교양선택	학생자율교양	1, 2, 3	1										2	2 0			2	2 0
교양선택	컴퓨터활용기초	3	4			2	1 1										2	1 1
교양선택	컴퓨터활용실무	3	4					2	1 1								2	1 1
교양선택	표현과커뮤니케이션	3	4							2	1 1						2	1 1
소 계				4	3 1	4	2 2	2	1 1	2	1 1	2	2 0	2	2 0	16	11 5	
전공선택	진로커리어코칭	5	4	1	1 0												1	1 0
전공선택	e스포츠개론	3, 4	3	3	3 0												3	3 0
전공선택	e스포츠심리이해	3, 4	3	3	3 0												3	3 0
전공선택	e스포츠플랫폼이해	3, 4	3	3	1 2												3	1 2
전공선택	e스포츠종목실습1	3, 4	3	3	1 2												3	1 2
전공선택	e스포츠스크림1	3, 4	3	3	0 3												3	0 3
전공선택	e스포츠멘탈코칭	3, 4	3			3	1 2										3	1 2
전공선택	중계스피치기법	3, 4	3			3	1 2										3	1 2
전공선택	e스포츠종목실습2	3, 4	3			3	1 2										3	1 2
전공선택	e스포츠방송이해 *a	3, 4	3			3	1 2										3	1 2
전공선택	e스포츠스크림2 *b	3, 4	3			3	1 2										3	1 2
전공선택	e스포츠피지컬트레이닝1	3, 4	3			3	0 3										3	0 3
전공선택	e스포츠기획기초	3, 4	3					3	2 1								3	2 1
전공선택	e스포츠데이터분석이해	3, 4	3					3	2 1								3	3 0
전공선택	e스포츠중계및해설	3, 4	3					3	1 2								3	1 2
전공선택	e스포츠종목실습3	3, 4	3					3	1 2								3	1 2
전공선택	e스포츠방송실무 *a	3, 4	3					3	1 2								3	1 2
전공선택	e스포츠스크림3 *b	3, 4	3					3	1 2								3	1 2
전공선택	e스포츠피지컬트레이닝2	3, 4	3					3	0 3								3	0 3
전공선택	취업과창업커리어코칭	5	4							1	1 0						1	1 0
전공선택	e스포츠데이터분석활용	3, 4	3							3	1 2						3	3 0
전공선택	e스포츠대회운영실습	3, 4	3							3	1 2						3	1 2
전공선택	e스포츠심판기초	3, 4	3							3	1 2						3	1 2
전공선택	e스포츠전문코칭기초	3, 4	3							3	1 2						3	1 2
전공선택	e스포츠스종목실습4	3, 4	3							3	1 2						3	1 2
전공선택	e스포츠방송콘텐츠제작 *a	3, 4	3							3	1 2						3	1 2
전공선택	e스포츠스크림4 *b	3, 4	3							3	1 2						3	1 2
전공선택	진로심화커리어코칭	5	4									1	1 0				1	1 0
전공선택	e스포츠기술트렌드	3, 4	3									3	2 1				3	2 1
전공선택	e스포츠심판실무	3, 4	3									3	1 2				3	1 2
전공선택	e스포츠팀리더십	3, 4	3									3	1 2				3	1 2
전공선택	e스포츠마케팅	3, 4	3									3	3 0				3	3 0
전공선택	e스포츠전문코칭심화	3, 4	3									3	1 2				3	1 2
전공선택	e스포츠시활용	3, 4	3											3	1 2		3	1 2
전공선택	e스포츠창업모델	3, 4	3											3	2 1		3	2 1
전공선택	e스포츠퍼포먼스분석	3, 4	3											3	1 2		3	1 2
전공선택	e스포츠산업비즈니스	3, 4	3											3	3 0		3	3 0
전공선택	캡스톤디자인	3, 4	3											3	0 3		3	0 3
전공선택	현장실습	3, 4	3														2	0 0
소 계				16	9 7 15	4 11	18	7 11	19	7 12	16	9 7 15	7 8	101	46 53			
합계				20	12 8 19	6 13	20	8 12	21	8 13	18	11 7 17	9 8	115	57 58			

[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

[과목 구분] \*a : e산업반 선택과목 \*b : 게임실전반 선택과목