수 업 계 획 서

학습과정명	교재명	저자명	출판사	출판연도
이스포츠개론	e스포츠개론-e스포츠의 이해와 산업-	한국e스포츠산업학회	공동체	2024
수업기간	**주당시수/총시수**	**교강사명**	**수강료**	**학점**
1학기: 3월~6월(15주) 여름학기: 6월~8월(8주) 2학기: 9월~12월(15주) 겨울학기: 12월~2월(8주)	3시간/45시간	이성원 외 2명	720,000원	3

성적평가(평가요소)

중간고사	기말고사	과제물	수시평가	출석	수업기여도	합계
30%	30%	10%	10%	10%	10%	100%

학습목표	본 교과목은 이스포츠의 역사적 발전 과정을 이해하고, 현대 사회에서의 역할을 탐색하며, 오늘날 산업 및 디지털 경제 속에서 이스포츠가 어떻게 변화하고 발전해 왔는지를 학습한다. 또한 현대 이스포츠 문화와 산업에서 새롭게 등장하는 형태와 트렌드를 학습한다. 이를 위해 이스포츠의 기원과 발전 과정을 시대별로 고찰하고, 주요 게임 장르와 대표 종목의 특징을 파악하며, 이스포츠 산업의 구조와 생태계를 이해한다. 또한 이스포츠와 관련된 사회문화적 이슈, 기술 발전과의 연계성, 글로벌 시장에서의 성장 동향 등을 분석하여, 이스포츠가 현대 디지털 사회에서 갖는 의미와 향후 전망을 종합적으로 탐구할 수 있다.

■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠 개론 강의 소개 및 학습 목표 설명 2. 강의목표: 1) 강의의 전체적인 개요 및 학습 목표를 이해할 수 있다. 2) 평가 방식 및 과제 수행 방법등을 숙지할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 강의 소개 및 학습 목표 설명 - e스포츠 개론 과목의 목적 및 학습 방향 - 강의 방식 및 평가 방식 안내 2) 학습 일정 및 과제 안내 - 중간고사 및 기말고사 일정 공지 - 실습 및 과제 진행 방식 소개	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 수업계획서, 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)

	2차시	1. 강의주제: e스포츠 개론 및 개념 소개 2. 강의목표: 1) e스포츠의 기본 개념과 정의를 이해할 수 있다. 2) e스포츠가 가지는 문화적, 경제적 영향을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠의 개념 및 정의 - e스포츠의 특징 및 구성 요소 - e스포츠와 전통 스포츠의 비교 2) e스포츠의 문화적 및 경제적 가치 - 글로벌 산업으로서의 성장 - 주요 e스포츠 리그 및 이벤트 소개	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: e스포츠의 국제화와 유산 2. 강의목표: 1) e스포츠의 글로벌화 과정을 파악할 수 있다. 2) 주요 국제 e스포츠 대회 및 리그를 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠의 글로벌 확장 - 주요 국가별 e스포츠 시장 현황 - 국제 e스포츠 협회 및 조직 2) e스포츠의 역사적 유산 - 주요 사건 및 대회의 영향 - e스포츠의 사회적 및 경제적 기여	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 2 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠의 기원 및 발전 과정 2. 강의목표: 1) 초기 e스포츠의 역사적 배경을 이해할 수 있다. 2) e스포츠 대회의 발전 과정을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 초기 e스포츠 대회 및 기술 발전 2) 글로벌 e스포츠 역사적 사건 분석	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)

	2차시	1. 강의주제: 주요 e스포츠 게임 2. 강의목표: 1) 다양한 e스포츠 게임의 특징을 비교할 수 있다. 2) 게임 장르별 e스포츠 적용 방식을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 주요 e스포츠 게임 (LoL, 스타크래프트, 오버워치 등) 2) 각 게임의 리그 구조 및 대회 운영 방식	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료([다큐S프라임] 리그 오브 레전드, 오버워치 아마추어팀과 프로게임단의 하루는 어떨까? 『대한민국 e스포츠 세계로 향하다. 1부』, https://www.youtube.com/watch?v=JEv_S1jpAWY) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: e스포츠 발전에 영향을 미친 주요 요소 2. 강의목표: 1) e스포츠 성장을 이끈 주요 요인 분석할 수 있다. 2) 기술적, 문화적, 경제적 변화를 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 스트리밍 플랫폼과 e스포츠 2) e스포츠와 게임 산업의 상호 관계	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 3 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠의 태동기 2. 강의목표: 1) 한국 e스포츠의 초기 형성과정을 이해할 수 있다. 2) 국내 e스포츠 산업 성장의 주요 요인을 학습할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 태동기(1990년대~2000년대 초반) - 스타크래프트, PC방 문화와 e스포츠의 관계 - 초창기 e스포츠 대회 및 방송의 역할 2) 초기 리그 및 프로게이머 문화 - 온게임넷, MBC게임 등 방송 채널의 영향 - 초기 프로게이머 등장과 팀 창단	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)

	2차시	1. 강의주제: e스포츠의 성장기 2. 강의목표: 1) 2000년대 중반 이후 e스포츠 산업에 대해 파악할 수 있다. 2) 주요 게임 타이틀과 리그의 변화를 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 리그 시스템의 발전 - 프로리그와 스타리그의 구조 - 국내 대회에서 글로벌 대회로 확장 2) 주요 게임의 변화 - LoL, 피파온라인, 오버워치 등 주요 e스포츠 게임 등장	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: e스포츠의 발전기 및 성숙기 2. 강의목표: 1) 최근 e스포츠 산업의 발전과 정부 지원 정책을 이해할 수 있다. 2) e스포츠 산업의 지속적인 성장 요인을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠의 성숙기(2010년대 이후) - LCK(LoL 챔피언스 코리아)의 국제적 위상 - 한국 e스포츠 팀들의 글로벌 시장 진출 2) 정부 및 민간 기업의 지원 정책 - e스포츠 시설 구축 및 프로게이머 육성 프로그램	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(돈 때문에 중국, 사우디에 밀리는 한국? | 우리가 다 아는 e스포츠 이야기 | 지식343, https://www.youtube.com/watch?v=NWRI5I790Lw) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 4 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠의 국외 환경 2. 강의목표: 1) 중국, 일본 등 아시아 지역의 e스포츠 현황에 대해 파악할 수 있다. 2) 아시아 주요 대회 및 산업 구조를 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 중국 e스포츠 시장의 성장 - LPL(LoL Pro League)과 중국 내 대형 스폰서 2) 일본 및 동남아 e스포츠 - 일본의 e스포츠 법규 및 콘솔 게임 중심 문화 - 동남아시아 e스포츠 성장 요인	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)

	2차시	1. 강의주제: 미주 e스포츠 시장 2. 강의목표: 1) 북미와 남미 e스포츠 시장 구조를 파악할 수 있다. 2) 주요 리그 및 기업 참여 방식을 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 북미 e스포츠 시장의 특징 - 프랜차이즈 시스템 도입 (OWL, LCS) - 대형 투자자 및 기업 스폰서십 증가 2) 남미 e스포츠의 가능성 - 주요 e스포츠 타이틀 및 남미 지역 리그	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 유럽 및 기타 지역의 e스포츠 환경 2. 강의목표: 1) 유럽, 아프리카, 오세아니아 e스포츠 현황을 파악할 수 있다. 2) 글로벌 시장에서의 e스포츠 확장성을 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 유럽 e스포츠 시장 - LEC(LoL European Championship)의 성공 사례 2) 기타 지역 e스포츠 - 아프리카 및 오세아니아 지역의 성장 가능성	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함) ※과제(10점): -형식: 리포트 -주제: 국내외 e스포츠 시장 비교 분석 및 발전방향 제안 -6주차 제출
제 5 주	1차시	1. 강의주제: 장애인 e스포츠의 국내 현황 2. 강의목표: 1) 국내 장애인 e스포츠 시설 및 정책을 이해할 수 있다. 2) 장애인 e스포츠 선수단 운영 방식을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 장애인 e스포츠의 개념과 필요성 2) 국내 장애인 e스포츠 운영 사례	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함) ※8주차 중간고사 안내

	2차시	1. 강의주제: 장애인 e스포츠의 국외 현황 2. 강의목표: 1) 글로벌 장애인 e스포츠 현황을 비교 분석할 수 있다. 2) 국제적 장애인 e스포츠 대회를 소개할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 해외 주요 사례 연구 - 미국, 유럽의 장애인 e스포츠 리그 2) 장애인 e스포츠 발전을 위한 글로벌 정책	※※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(게임 속에서는 모두가 평등하잖아요🤴 🧙‍♂️ | 230609 별별다방, https://www.youtube.com/watch?v=cdvPux0ZJ8I) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 장애인 e스포츠의 미래 전망 2. 강의목표: 1) 장애인 e스포츠의 향후 발전 가능성을 분석할 수 있다. 2) 새로운 기술 도입 가능성에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) VR, AI 기반 보조 기술 적용 사례 2) 장애인 e스포츠 활성화를 위한 제언	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함) ※수시평가1(5점): -형식: 리포트 -주제: e스포츠 산업의 성장 요인 분석 -7주차 제출
제 6 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠 산업의 구조 2. 강의목표: 1) e스포츠 산업의 주요 구성 요소를 파악할 수 있다. 2) 산업 내 주요 기업 및 조직을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 리그 운영 구조 2) 프로팀, 스트리밍 플랫폼, 후원사 관계	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함) ※과제 제출 -제출 과제 중 우수 과제를 선발하여 소개

	2차시	1. 강의주제: e스포츠 시장 분석 2. 강의목표: 1) 글로벌 e스포츠 시장 트렌드를 파악할 수 있다. 2) e스포츠 시장의 성장 요인을 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 시장 수익 구조 분석 2) 주요 스폰서십 및 광고 사례	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 표적마케팅 전략 2. 강의목표: 1) e스포츠 마케팅 전략 및 효과를 분석할 수 있다. 2) 브랜드와 e스포츠의 관계를 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 팬층을 대상으로 한 마케팅 기법 2) 기업 후원 및 광고 모델	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료([수다학: 수학 비하인드 뉴스] 스포츠 전략의 비밀병기,수학! / YTN 사이언스, https://www.youtube.com/watch?v=kSiL5Ih7NSw) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 7 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠 산업에서의 기업 행동 2. 강의목표: 1) e스포츠 산업에서 기업의 역할 및 시장 내 경쟁 전략을 분석할 수 있다. 2) 기업이 e스포츠 시장에 진입하는 방식을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 기업의 e스포츠 후원 및 투자 사례 - 글로벌 IT 기업의 e스포츠 시장 진출 - e스포츠 관련 기업(게임 개발사, 스트리밍 플랫폼, 스폰서 기업) 분석 2) 기업의 마케팅 전략 - 브랜드 인지도 향상을 위한 e스포츠 활용 방법 - e스포츠와 전통 스포츠 마케팅 비교	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함) ※수시평가1 제출 -제출한 수시평가 중 우수 과제를 선발하여 소개

	2차시	1. 강의주제: e스포츠 산업에서 소비자의 행동 패턴 2. 강의목표: 1) e스포츠 팬층의 특성과 소비 패턴을 분석할 수 있다. 2) e스포츠 콘텐츠 소비 트렌드를 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 소비자 행동 분석 - e스포츠 시청자의 주요 특징 - 스트리밍 플랫폼과 소비자 참여도 2) e스포츠 관련 상품 및 서비스 소비 형태 - 인게임 아이템 구매, 굿즈, 후원 시스템 - e스포츠 관련 콘텐츠 소비 트렌드	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: e스포츠 시장의 경제적 영향 2. 강의목표: 1) e스포츠 산업이 경제에 미치는 영향을 이해할 수 있다. 2) 글로벌 e스포츠 시장의 경제적 기여 분석을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 시장의 경제적 가치 - 글로벌 시장 규모 및 경제적 성장 요인 - 국가별 e스포츠 산업 발전 사례 2) e스포츠 관련 직업 및 고용 시장 - 프로게이머, 코치, 해설자, 스트리머 등 e스포츠 직업군 분석 - e스포츠 산업 내 다양한 직업 기회	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 8 주	1차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 주관식 및 객관식 지필고사 2. 평가방법: 1~7주차 학습내용을 토대로 코딩할 수 있는 문제 출제 3. 평가기준: 1) 주관식 + 객관식 = 30점 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가용 시험지
	2차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 주관식 및 객관식 지필고사 2. 평가방법: 1~7주차 학습내용을 토대로 코딩할 수 있는 문제 출제 3. 평가기준: 1) 주관식 + 객관식 = 30점 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가용 시험지

	3차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 주관식 및 객관식 지필고사 2. 평가방법: 1~7주차 학습내용을 토대로 코딩할 수 있는 문제 출제 3. 평가기준: 1) 주관식 + 객관식 = 30점 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가용 시험지
제 9 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠 정책의 제도적 기초 2. 강의목표: 1) e스포츠 관련 법과 정책의 필요성을 이해할 수 있다. 2) 국내 e스포츠 정책의 주요 내용 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 정책의 필요성 - e스포츠 산업의 지속 가능한 발전을 위한 정책적 지원 - 정부 및 공공기관의 역할 2) 국내 e스포츠 관련 법 및 정책 - e스포츠법 개요 - 정부 주도의 e스포츠 지원 사업	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	1. 강의주제: e스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 (e스포츠법) 2. 강의목표: 1) e스포츠법의 주요 조항과 적용 사례를 분석할 수 있다. 2) e스포츠법이 산업에 미치는 영향을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠법의 주요 내용 - e스포츠 사업자 등록 및 규제 - 프로게이머 보호 및 지원 정책 2) e스포츠법의 실질적 효과 - 법 제정 이후 e스포츠 시장의 변화 - 법 개정 필요성 및 발전 방향	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 해외 e스포츠 법률 비교 2. 강의목표: 1) 해외 주요 국가의 e스포츠 법률 및 정책 비교를 분석할 수 있다. 2) 국내 e스포츠법 개선을 위한 시사점 도출을 할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 미국, 유럽, 중국 등 주요 국가의 e스포츠 법률 - 미국 및 유럽의 e스포츠 선수 보호 정책 - 중국의 e스포츠 규제 정책 2) 국내 e스포츠법 개선을 위한 방향 - 글로벌 e스포츠 트렌드 반영 필요성 - 법적 개선을 위한 제언	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)

제 10 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠법과 조세특례제한법 2. 강의목표: 1) e스포츠 관련 세금 정책 및 조세특례제한법을 이해할 수 있다. 2) e스포츠 산업 발전과 관련된 경제적 혜택을 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠법과 조세특례제한법 개요 - e스포츠 사업자 및 관련 기업 세금 감면 정책 2) 기업 투자 유치를 위한 세제 혜택 - e스포츠 시장에서의 세금 정책 역할 - 해외 사례 비교 분석	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	1. 강의주제: 정부의 e스포츠 발전 정책 2. 강의목표: 1) 정부 주도의 e스포츠 육성 정책을 분석할 수 있다. 2) e스포츠와 지역 경제 활성화 방안을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 정부의 e스포츠 육성 정책 - e스포츠 경기장 및 전용 시설 투자 - e스포츠 교육 및 전문 인력 양성 사업 2) e스포츠와 지역 경제 활성화 - 지역 기반 e스포츠 산업 모델 - 글로벌 e스포츠 대회 개최 효과	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 최근(22대 국회) 발의된 e스포츠법 개정안 2. 강의목표: 1) 22대 국회에서 발의된 e스포츠법 개정안을 분석할 수 있다. 2) 법 개정이 e스포츠 산업에 미치는 영향을 예측할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 개정안 주요 내용 정리 - e스포츠 선수 권익 보호 강화 - e스포츠 관련 기업 지원 확대 2) e스포츠법 개정이 시장에 미치는 영향 - 산업 성장 가능성 및 개선 방향	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)

제 11 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠 산업의 실무 이해 및 현장 체험(견학) 2. 강의목표: 1) e스포츠 경기 운영 및 방송 시스템의 실제 운영 과정을 파악할 수 있다. 2) e스포츠 프로팀, 중계 스튜디오, 협회 등의 실무 환경을 체험할 수 있다. 3) e스포츠 산업 내 다양한 직군(프로게이머, 해설자, PD, 운영진 등)의 역할을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 경기장 및 스튜디오 견학 2) e스포츠 경기장 및 방송 스튜디오 시설 탐방 3) 경기 세팅 및 방송 송출 시스템 시연 4) 현업 전문가(리그 운영자, 해설자 등)와의 질의응답 세션	※수업방법: 견학, 질의응답 ※수업자료: 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구
	2차시	1. 강의주제: e스포츠 산업의 실무 이해 및 현장 체험(견학) 2. 강의목표: 1) e스포츠 경기 운영 및 방송 시스템의 실제 운영 과정을 파악할 수 있다. 2) e스포츠 프로팀, 중계 스튜디오, 협회 등의 실무 환경을 체험할 수 있다. 3) e스포츠 산업 내 다양한 직군(프로게이머, 해설자, PD, 운영진 등)의 역할을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 경기장 및 스튜디오 견학 2) e스포츠 경기장 및 방송 스튜디오 시설 탐방 3) 경기 세팅 및 방송 송출 시스템 시연 4) 현업 전문가(리그 운영자, 해설자 등)와의 질의응답 세션	※수업방법: 견학, 질의응답 ※수업자료: 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구
	3차시	1. 강의주제: e스포츠 산업의 실무 이해 및 현장 체험(견학) 2. 강의목표: 1) e스포츠 경기 운영 및 방송 시스템의 실제 운영 과정을 파악할 수 있다. 2) e스포츠 프로팀, 중계 스튜디오, 협회 등의 실무 환경을 체험할 수 있다. 3) e스포츠 산업 내 다양한 직군(프로게이머, 해설자, PD, 운영진 등)의 역할을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 경기장 및 스튜디오 견학 2) e스포츠 경기장 및 방송 스튜디오 시설 탐방 3) 경기 세팅 및 방송 송출 시스템 시연 4) 현업 전문가(리그 운영자, 해설자 등)와의 질의응답 세션	※수업방법: 견학, 질의응답 ※수업자료: 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구

제 12 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠 거버넌스 및 국제 협력 2. 강의목표: 1) e스포츠 거버넌스의 개념과 필요성을 이해할 수 있다. 2) 글로벌 e스포츠 협력 구조를 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 거버넌스란? - 거버넌스의 개념 및 주요 기능 - e스포츠 산업 내 주요 거버넌스 기관 소개 2) e스포츠 관련 주요 기관 - 국제 e스포츠 연맹(IESF) - 한국e스포츠협회(KeSPA) 및 각국 협회	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함) ※15주차 기말고사 안내
	2차시	1. 강의주제: 글로벌 e스포츠 협력 구조 및 사례 2. 강의목표: 1) 국제 e스포츠 협력 사례를 분석할 수 있다. 2) 글로벌 e스포츠 시장에서 협력의 중요성을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 주요 e스포츠 국제 협력 사례 - 국가 간 e스포츠 협력 프로젝트 - 글로벌 대회 및 리그 협업 모델 2) 국제 협력의 필요성과 효과 - 글로벌 e스포츠 시장 확장 - 국제 리그 및 대회 운영 방식	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: e스포츠 국제 규정 및 표준화 노력 2. 강의목표: 1) 국제 e스포츠 규정과 표준화의 필요성을 이해할 수 있다. 2) 글로벌 e스포츠 표준화 사례를 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 국제 e스포츠 규정 개요 - 선수 등록 및 계약 규정 - 대회 운영 표준 및 공정성 유지 방안 2) 표준화 노력 및 미래 전망 - 국가 간 표준화 협의 과정 - 글로벌 e스포츠 규정 정립 전망	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함) ※수시평가2(5점): -형식: 리포트 -주제: e스포츠 정책 및 법률 개선 방향에 대한 견해 -13주차 제출

제 13 주	1차시	1. 강의주제: 모바일 e스포츠의 부상 2. 강의목표: 1) 모바일 e스포츠 시장 성장 요인을 분석할 수 있다. 2) 모바일 e스포츠의 주요 게임 및 리그를 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 모바일 e스포츠 시장 개요 - 글로벌 모바일 e스포츠 성장 배경 - 주요 모바일 e스포츠 게임 (PUBG Mobile, Mobile Legends 등) 2) 모바일 e스포츠 리그 운영 방식 - 모바일 대회 운영 사례 및 특징 - 모바일 게임과 PC 게임 e스포츠 비교	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함) ※수시평가2 -제출한 수시평가 중 우수 과제를 선발하여 소개
	2차시	1. 강의주제: VR/AR e스포츠의 가능성 2. 강의목표: 1) VR/AR 기술이 e스포츠 산업에 미치는 영향을 파악할 수 있다. 2) VR/AR 기반 e스포츠의 발전 가능성을 탐구할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) VR/AR 기반 e스포츠 개요 - 가상현실(VR) 및 증강현실(AR) 기술 개념 - VR/AR e스포츠 게임 사례 2) VR/AR e스포츠 시장 전망 - VR/AR 기술과 경기 진행 방식 - 기존 e스포츠와의 차별점	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: e스포츠와 AI 및 데이터 분석 활용 2. 강의목표: 1) AI 및 빅데이터 기술이 e스포츠에 미치는 영향을 파악할 수 있다. 2) 데이터 기반 전략 분석 사례를 연구할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) AI 및 빅데이터 활용 개요 - AI 코칭 및 게임 분석 시스템 - 빅데이터 기반 선수 훈련 프로그램 2) 데이터 분석을 활용한 전략 수립 - 선수 경기 데이터 분석 기법 - AI 기반 e스포츠 전략 예측	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)

제 14 주	1차시	1. 강의주제: e스포츠 산업의 현재 구조 분석 2. 강의목표: 1) e스포츠 산업구조와 주요 이해관계자를 분석할 수 있다. 2) 산업 내 수익 창출 모델을 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 산업 주요 구성 요소 - 게임 개발사, 대회 운영사, 스폰서 및 방송 플랫폼 역할 2) e스포츠 산업의 경제적 구조 - 광고, 중계권, 스폰서십을 통한 수익 모델	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	1. 강의주제: e스포츠 산업의 변화 요인 및 미래 전망 2. 강의목표: 1) e스포츠 산업을 변화시키는 주요 요인을 파악할 수 있다. 2) e스포츠 산업의 미래 방향성을 예측할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 산업의 변화 요인 - 5G 및 클라우드 게이밍 기술 발전 - 스트리밍 및 콘텐츠 소비 방식 변화 2) e스포츠의 미래 발전 방향 - 메타버스와 e스포츠의 융합 가능성 - e스포츠의 글로벌 시장 확대 전망	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: e스포츠 산업에서의 직업과 취업 전망 2. 강의목표: 1) e스포츠 산업 내 다양한 직업군을 파악할 수 있다. 2) e스포츠 관련 취업 기회와 커리어 경로를 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) e스포츠 관련 직업 소개 - 프로게이머, 코치, 해설자, 스트리머 - 게임 개발, e스포츠 매니지먼트, 마케팅 분야 2) e스포츠 산업의 취업 시장 전망 - 기업들이 원하는 e스포츠 관련 직무 스킬 - e스포츠 산업 내 경력 개발 방법	※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(게임분석 툴(LoL 분석 프로그램, 옵지지, 전적 검색 사이트), 디스코드, 슬랙 등 메신저 및 수업에 필요한 프로그램 포함)

제 15 주	1차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 주관식 및 객관식 지필고사 2. 평가방법: 9~14주차 학습내용을 토대로 코딩할 수 있는 문제 출제 3. 평가기준: 1) 주관식 + 객관식 = 30점 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가용 시험지
	2차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 주관식 및 객관식 지필고사 2. 평가방법: 9~14주차 학습내용을 토대로 코딩할 수 있는 문제 출제 3. 평가기준: 1) 주관식 + 객관식 = 30점 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가용 시험지
	3차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 주관식 및 객관식 지필고사 2. 평가방법: 9~14주차 학습내용을 토대로 코딩할 수 있는 문제 출제 3. 평가기준: 1) 주관식 + 객관식 = 30점 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가용 시험지