

# 수업계획서

학습과정명	교재명	저자명	출판사	출판연도		
이스포츠산업연구	e스포츠 가이드북	William Collis	(주)박영사	2023		
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	<p>이스포츠는 빠르게 성장하는 산업으로, 전통 스포츠를 넘어서는 경제적 규모와 사회적 영향력을 지니고 있다.</p> <p>본 교과목에서는 이스포츠의 역사와 주요 장르, 프로게이머 및 게임단 등 핵심 구성 요소에 대한 이해를 바탕으로, 스포츠, 문화, 학문이 융합된 관점에서 이스포츠의 확산 양상과 연구 방향을 탐색한다.</p> <p>또한 다양한 이스포츠 장르에 대한 분석을 통해 글로벌 시장의 동향과 미래 발전 가능성을 조망하고, 산업 구조와 사회문화적 특성에 대한 통합적 이해를 바탕으로 이스포츠 산업과 학문적 연구에 대한 종합적 통찰과 비판적 분석 역량을 함께 함양하는 것을 목표로 한다.</p>					

## ■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	<ol style="list-style-type: none"> <li>강의주제: 교과목 OT 및 수업방식</li> <li>강의목표:               <ol style="list-style-type: none"> <li>한 학기 동안의 전반적 커리큘럼을 이해할 수 있다.</li> <li>e스포츠에 대한 개념과 정의에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> </li> <li>강의세부내용:               <ol style="list-style-type: none"> <li>한 학기의 커리큘럼 이해                   <ul style="list-style-type: none"> <li>수업 커리큘럼 설명</li> <li>수업목표</li> </ul> </li> <li>e스포츠 대한 개념 확립                   <ul style="list-style-type: none"> <li>e스포츠의 개념 및 특징</li> <li>e스포츠 종목 소개</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 수업계획서, 교재, 부교재(e스포츠개론), 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: e스포츠의 국제화와 유산</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) e스포츠의 글로벌 성장과 주요 시장을 이해할 수 있다. 2) e스포츠가 문화적으로 미친 영향을 분석할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) e스포츠의 국제적 확산</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- e스포츠의 주요 시장 (한국, 중국, 미국, 유럽 등)</li> <li>- 국제 대회와 중요성 (LoL 월드 챔피언십, The International 등)</li> <li>- 글로벌 기업과 스폰서십</li> </ul> <p>2) e스포츠의 문화적 유산</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- e스포츠와 스트리밍 문화 (트위치, 유튜브, 아프리카TV 등)</li> <li>- e스포츠 팬덤과 커뮤니티</li> <li>- e스포츠 관련 산업 (굿즈, 콘텐츠, 방송 등)</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 부교재(e스포츠 개론), 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(E스포츠 리그 TOP5   게임랭킹콩, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qI6t8S07Wa8">https://www.youtube.com/watch?v=qI6t8S07Wa8</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: e스포츠의 역사와 발전</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) e스포츠의 역사적 흐름을 이해할 수 있다. 2) e스포츠가 어떻게 주류 문화가 되었는지 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) e스포츠의 초창기 (1970~1990년대)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 최초의 게임 대회 (Space Invaders Tournament 등)</li> <li>- 아케이드 및 콘솔 게임 기반 대회</li> <li>- 인터넷 이전의 게임 경쟁 문화</li> </ul> <p>2) e스포츠의 발전과 현재 (2000년대~현재)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 게임과 프로 리그 출범 (스타크래프트, 카운터스트라이크 등)</li> <li>- 스트리밍 플랫폼과 e스포츠의 성장</li> <li>- 현재 e스포츠의 산업화와 미래 전망</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 부교재(e스포츠 개론), 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 2 주	<p>1차시</p> <p>1. 강의주제: 게임의 태동 - 초창기 게임 산업과 아케이드 게임</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임 산업의 초기 발전 과정을 이해할 수 있다. 2) 아케이드 게임과 e스포츠의 연관성을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 1970~80년대 게임 산업의 태동</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 최초의 비디오 게임 (퐁, 스페이스 인베더)</li> <li>- 아케이드 게임과 대전 게임의 발전</li> </ul> <p>2) 현재 게임과의 관계</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아케이드 게임과의 관계</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(한국인은 의외라고 생각할수도 있는 해외 유저 pick 역대 최고의 아케이드 레트로게임 Top10, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=G0zpVX-Byl0">https://www.youtube.com/watch?v=G0zpVX-Byl0</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 게임의 태동 - e스포츠와 초기 게임 대회의 관계</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 초창기 게임 대회와 현재 e스포츠의 차이를 이해할 수 있다.</li> <li>2) 게임 대회의 경쟁 방식과 플레이 스타일을 비교할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 초기 게임 대회 사례1 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1980년대 닌텐도 챔피언십</li> <li>- 스트리트 파이터</li> </ul> </li> <li>2) 초기 게임 대회 사례2 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘솔게임 사례</li> <li>- 철권 대전 문화</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 레트로 게임 실습 (고전 대전 게임 플레이)</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 레트로 게임을 직접 플레이하며 당시의 게임성을 체험할 수 있다.</li> <li>2) 전통적인 대전 게임과 현대 게임의 차이를 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 실습 게임 목록 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테트리스</li> <li>- 스트리트 파이터 II</li> <li>- 킹 오브 파이터즈</li> </ul> </li> <li>2) 대전 게임 룰 익히기 및 간단한 토너먼트 진행 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테트리스 대전</li> <li>- 스트리트 파이터 II 대전</li> <li>- 킹 오브 파이터즈 대전</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 실습, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 3 주	<p>1차시</p> <p>1. 강의주제: 가정용 비디오 게임기 - 가정용 비디오 게임기의 등장과 발전 과정</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 가정용 비디오 게임기의 초기 역사를 이해할 수 있다.</li> <li>2) 주요 게임기의 변천 과정을 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 가정용 비디오 게임기의 탄생 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 최초의 게임기 (오디세이, 아타리 2600)</li> <li>- 8비트~64비트 게임기의 발전 과정</li> <li>- 주요 콘솔 전쟁의 시작</li> </ul> </li> <li>2) 게임기의 대중화 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 닌텐도, 소니, 마이크로소프트의 시장 진입</li> <li>- 가정용 게임기의 보급과 인기 상승</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: 가정용 비디오 게임기 - 대표적인 가정용 게임기의 특징 비교</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주요 게임기의 특징과 차이를 파악할 수 있다.</li> <li>2) 각 콘솔의 시장에서의 역할을 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 대표적인 가정용 게임기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 닌텐도(NES, SNES, N64, Switch)</li> <li>- 소니(PS1~PS5)</li> <li>- 마이크로소프트(Xbox 시리즈)</li> </ul> </li> <li>2) 게임기별 차이점 및 특징 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그래픽 성능, 컨트롤러 디자인 비교</li> <li>- 독점 타이틀 및 게임 플레이 경험</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	3차시	<p>1. 강의주제: 가정용 비디오 게임기 - 가정용 게임기의 하드웨어 및 소프트웨어 발전</p> <p>2. 강의목표:  1) 게임기의 기술적 진보를 이해할 수 있다.  2) 온라인 기능 및 최신 기술을 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 하드웨어 기술 발전  - 그래픽 엔진과 사운드 기술의 발전  - 컨트롤러의 변화 (유선 → 무선, 모션 인식 등)  2) 소프트웨어 및 온라인 기능  - 게임 다운로드 서비스(PSN, Xbox Live, eShop)  - 온라인 멀티플레이 및 클라우드 게이밍</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	1차시	<p>1. 강의주제: 인터넷과 커뮤니티 - 인터넷의 역사와 발전 과정</p> <p>2. 강의목표:  1) 인터넷의 등장 배경과 발전을 이해할 수 있다.  2) 인터넷의 변화가 사회에 미친 영향을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 인터넷의 역사  - 초기 인터넷(ARPANET, WWW의 등장)  - 웹 1.0 → 웹 2.0 → 웹 3.0 변화 과정  2) 인터넷이 가져온 변화  - 정보화 사회의 도래  - 소셜미디어와 온라인 콘텐츠의 확산</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 4 주	2차시	<p>1. 강의주제: 온라인 커뮤니티의 개념과 유형</p> <p>2. 강의목표:  1) 온라인 커뮤니티의 개념과 역할을 이해할 수 있다.  2) 커뮤니티 유형별 특징을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 온라인 커뮤니티의 종류  - 포럼, 게시판, SNS(트위터, 페이스북, 인스타그램 등)  - 게임 커뮤니티(디스코드, 레드, 트위치)  2) 온라인 커뮤니티의 특성  - 익명성과 커뮤니티 문화  - 온라인 상호작용 방식</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 인터넷 커뮤니티가 미치는 다양한 영향</p> <p>2. 강의목표:  1) 온라인 커뮤니티의 긍정적 효과를 분석할 수 있다.  2) 부정적인 문제점과 해결 방안을 분석할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:  1) 긍정적인 영향  - 정보 공유 및 협업 (오픈소스 프로젝트, 집단 지성)  - 글로벌 네트워크 형성 (취미, 직업, 학문 등)  2) 부정적인 문제점  - 가짜 뉴스, 사이버 폭력, 악플 문제  - 프라이버시 침해와 데이터 유출</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

제 5 주	1차시	<p>1. 강의주제: 스타크래프트 - 스타크래프트의 역사와 성공 요인</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스타크래프트의 역사와 주요 성공 요인을 이해할 수 있다.</li> <li>2) 스타크래프트가 e스포츠에 미친 영향을 분석할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스타크래프트의 탄생 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1998년 스타크래프트의 출시와 초기 반응</li> <li>- 게임의 메커니즘과 전략적 깊이</li> </ul> </li> <li>2) 스타크래프트의 성공 요인 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전략 게임으로서의 매력과 대중화</li> <li>- e스포츠 대회에서의 성공 사례</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 스타크래프트의 e스포츠 대회와 발전</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스타크래프트 관련 주요 e스포츠 대회 분석할 수 있다.</li> <li>2) 스타크래프트가 대회 문화에 미친 영향에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스타크래프트 대회의 역사 <ul style="list-style-type: none"> <li>- WCG, MSL, OSL 등 주요 대회 소개</li> <li>- 스타크래프트의 글로벌 확장</li> </ul> </li> <li>2) e스포츠 대회 문화의 확립 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스타크래프트의 대회 문화 창출</li> <li>- 대회 시스템의 발전과 선수들</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(스타크래프트 II: 군단의 심장 - 오프닝 시네마틱 영상, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qStYrJUMrI">https://www.youtube.com/watch?v=qStYrJUMrI</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 스타크래프트와 프로게이머의 탄생</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스타크래프트 프로게이머의 형성 과정에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 프로게이머의 역할에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스타크래프트 프로게이머의 탄생 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 초기 프로게이머들의 이야기</li> <li>- 스타크래프트가 프로게이머를 만들어낸 배경</li> </ul> </li> <li>2) 프로게이머의 역할과 그 영향 <ul style="list-style-type: none"> <li>- e스포츠의 스타 플레이어들</li> <li>- 스타크래프트를 통한 글로벌 프로게이머의 상징</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※수시평가(10점): -형식: 리포트 -주제: 1~5주까지 수업내용을 바탕으로 콘솔 게임과 온라인 게임 중 각 하나씩을 선택하여 직접 플레이한 후 플랫폼에 따른 게임의 특징과 차이 분석 -6주차 제출</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>

제 6 주	1차시	<p>1. 강의주제: 리그 오브 레전드 (LoL)의 등장과 확장</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 리그 오브 레전드의 개발과 탄생 과정을 이해할 수 있다.</li> <li>2) 초기 성공 요소와 글로벌화 과정 분석을 할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 리그 오브 레전드의 개발 배경 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riot Games와 게임의 철학</li> <li>- LoL의 차별화된 게임 디자인</li> </ul> </li> <li>2) 초기 성공 요인 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임의 접근성과 매력</li> <li>- LoL이 대중화된 이유와 그 영향</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(Still Here   2024 시즌 시네마틱 - 리그 오브 레전드, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZHhqwBwmRkI">https://www.youtube.com/watch?v=ZHhqwBwmRkI</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※수시평가 제출 -제출한 수시평가 중 우수 과제 선발하여 소개</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 리그 오브 레전드 e스포츠 대회와 발전</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) LoL e스포츠 대회의 구조와 발전 과정 이해할 수 있다.</li> <li>2) LoL 대회가 e스포츠 산업에 미친 영향을 분석할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) LoL e스포츠 대회 시스템 <ul style="list-style-type: none"> <li>- LCS, LCK, MSI, 월드 챔피언십 등 주요 대회</li> <li>- LoL e스포츠 대회의 운영 및 발전</li> </ul> </li> <li>2) e스포츠 산업에 미친 영향 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 리그 오브 레전드가 게임 산업과 대회에 미친 변화</li> <li>- LoL을 통한 스폰서십과 글로벌화</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: LoL의 글로벌화와 경제적 성공</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) LoL의 글로벌 확장 과정 이해할 수 있다.</li> <li>2) LoL의 경제적 성공 요소 분석할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 글로벌 확장과 지역 리그 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌 리그 시스템의 확립과 성장</li> <li>- 지역 리그(LCK, LPL, LEC 등)의 발전</li> </ul> </li> <li>2) 경제적 측면 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 광고, 스폰서십, 미디어 권리의 수익 모델</li> <li>- LoL의 경제적 가치와 수익 창출</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

제 7 주	1차시	<p>※특강(실무자특강)</p> <p>1. 특강주제: 1) 프로그래머 출신의 코치님을 통해 선수 및 코치로서의 생활과 현재 e스포츠 산업에서의 실무 업무에 대한 종류와 특징에 대한 설명회</p> <p>2. 특강내용: 1) 강사소개 2) 선수로서의 생활 3) 선수 이후 코치로서의 생활과 차이 4) e스포츠 산업안에서의 다양한 직군에 대한 설명 및 그것을 위해 준비해야 할 것들 5) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답</p> <p>※수업자료: 특강 PPT, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	2차시	<p>※특강(실무자특강)</p> <p>1. 특강주제: 1) 프로그래머 출신의 코치님을 통해 선수 및 코치로서의 생활과 현재 e스포츠 산업에서의 실무 업무에 대한 종류와 특징에 대한 설명회</p> <p>2. 특강내용: 1) 강사소개 2) 선수로서의 생활 3) 선수 이후 코치로서의 생활과 차이 4) e스포츠 산업안에서의 다양한 직군에 대한 설명 및 그것을 위해 준비해야 할 것들 5) 질의응답</p>	<p>※수업방법: 특강, 질의응답</p> <p>※수업자료: 특강 PPT, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 오버워치(Overwatch)와 e스포츠</p> <p>2. 강의목표: 1) 오버워치의 게임 메커니즘과 혁신적인 요소를 이해할 수 있다. 2) 오버워치가 e스포츠에 미친 영향을 분석할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용: 1) 오버워치의 게임 디자인 - 히어로 기반 팀 FPS 게임의 특징 - 게임 디자인의 혁신과 다른 FPS와의 차별성 2) 오버워치의 출시와 초기 반응 - 게임의 출시와 첫 반응 - 주요 성공 요소와 대중화 과정</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(오버워치2 초보자를 위한 강의 영상! [필수 설정, 용어, 영웅 추천 등], <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mtjgUGaZFG0">https://www.youtube.com/watch?v=mtjgUGaZFG0</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 8 주	1차시	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험 2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가 3. 평가기준: 1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>

	2차시	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험</p> <p>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</p> <p>3. 평가기준:</p> <p>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</p> <p>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>
	3차시	<p>※중간고사 시행(30점)</p> <p>1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험</p> <p>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</p> <p>3. 평가기준:</p> <p>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</p> <p>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</p> <p>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</p>	<p>※수업방법: 중간고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>
제 9 주	1차시	<p>1. 강의주제: 게임단의 형성과 발전</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) e스포츠 게임단의 형성 과정과 역사에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 주요 게임단과 그들의 성장 과정에 대해 분석할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 게임단의 형성 배경</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- e스포츠 게임단의 초기 탄생과 변화</li> <li>- 주요 게임단의 설립 과정과 초기 성공 사례</li> </ul> <p>2) 주요 게임단의 발전</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- T1, Gen.G, KT Rolster 등 유명 게임단</li> <li>- 게임단의 운영 전략과 성장 과정</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 게임단의 운영 방식과 전략</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 게임단 운영의 기본 원칙과 전략에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 프로게이머 훈련과 경기 준비 과정을 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 게임단의 조직과 운영</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로팀 운영의 기본 구조와 리더십</li> <li>- 팀 구성, 코칭, 관리 시스템</li> </ul> <p>2) 훈련 및 경기 준비 과정</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 훈련 스케줄과 전략 회의</li> <li>- 팀워크와 개인 실력 향상을 위한 훈련 방식</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(e스포츠 산업에 대한 궁금증! SBXG 대표님에게 직접 여쭙봤습니다[버프가 필요해 ep.3], <a href="https://www.youtube.com/watch?v=N4v9r3gHy64">https://www.youtube.com/watch?v=N4v9r3gHy64</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 프로그래머의 역할과 경력 성장</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 프로그래머의 역할과 성장 경로에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 프로그래머의 경력 관리 및 대회에서의 성과 분석에 대해 파악할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 프로그래머의 경력 성장 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요 대회에서의 성공 사례</li> <li>- 프로그래머의 훈련과 대회 준비</li> </ul> </li> <li>2) 경력 관리와 장기적인 발전 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선수들의 경력 전환과 그 이후의 경로</li> <li>- 프로그래머의 사회적 책임과 영향력</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치, 빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC 등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 10 주	<p>1차시</p> <p>1. 강의주제: e스포츠 경기장 견학 및 대회 관람</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) e스포츠 경기장을 방문 및 대회 관람을 통해, e스포츠 대회를 운영하기 위한 노력과 다양한 직군에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 대회를 운영하기 위해 갖추어야 할 기본적인 운영 방법과 형식 등에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) e스포츠 경기장 견학 이후 레포트 작성</li> </ol>	<p>※수업방법: 견학, 질의응답</p> <p>※수업자료: 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p>
제 10 주	<p>2차시</p> <p>1. 강의주제: e스포츠 경기장 견학 및 대회 관람</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) e스포츠 경기장을 방문 및 대회 관람을 통해, e스포츠 대회를 운영하기 위한 노력과 다양한 직군에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 대회를 운영하기 위해 갖추어야 할 기본적인 운영 방법과 형식 등에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) e스포츠 경기장 견학 이후 레포트 작성</li> </ol>	<p>※수업방법: 견학, 질의응답</p> <p>※수업자료: 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p>
제 10 주	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: e스포츠 경기장 견학 및 대회 관람</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) e스포츠 경기장을 방문 및 대회 관람을 통해, e스포츠 대회를 운영하기 위한 노력과 다양한 직군에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 대회를 운영하기 위해 갖추어야 할 기본적인 운영 방법과 형식 등에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) e스포츠 경기장 견학 이후 레포트 작성</li> </ol>	<p>※수업방법: 견학, 질의응답</p> <p>※수업자료: 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 필기구, 카메라 등 학습자별 기록 도구</p> <p>※과제(10점): -형식: 리포트 -주제: e스포츠 산업현장 견학 문 및 e스포츠 산업의 다양한 직군과 특성 분석 -11주차 제출</p>

제 11 주

<p>1차시</p>	<p>1. 강의주제: 프로그래머와 e스포츠 선수</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 프로그래머가 되기 위한 초기 과정에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 프로그래머로서의 첫 시작과 도전에 대해 분석할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 프로그래머가 되기 위한 초기 준비             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 초창기 훈련과 게임 선택</li> <li>- 경력 초기의 도전과 기회</li> </ul> </li> <li>2) 첫 대회와 경험             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 첫 대회의 준비와 결과</li> <li>- 프로그래머로서의 첫 경험과 성장</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※과제 제출 -제출 과제 중 우수 과제를 선발하여 소개</p>
<p>2차시</p>	<p>1. 강의주제: 프로그래머의 훈련과 발전</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 프로그래머의 훈련 과정과 그 중요성에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 훈련의 효과와 경력 발전을 위해 해야할 것들에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 훈련과 경기 준비 과정             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 하루 일과와 훈련의 중요성</li> <li>- 훈련을 통한 개인 역량 강화</li> </ul> </li> <li>2) 경력 발전과 대회 경험             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대회 경험을 통한 전략과 기술 발전</li> <li>- 실력 향상을 위한 노력과 과정</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
<p>3차시</p>	<p>1. 강의주제: 프로그래머의 사회적 책임과 그 영향력</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 프로그래머로서의 사회적 책임에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 프로그래머가 미치는 사회적 영향력에 대해 이해 및 분석할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 사회적 책임과 역할             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팬들과의 소통, 사회적 참여</li> <li>- 긍정적인 사회적 이미지 구축</li> </ul> </li> <li>2) 프로그래머의 사회적 영향력             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화적 영향과 사회적 트렌드 형성</li> <li>- 사회적 메시지와 프로그래머의 공공 이미지</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료(e스포츠 국제심판이 되려면?!, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-k4zv4WHv7w">https://www.youtube.com/watch?v=-k4zv4WHv7w</a>)</p> <p>아동 e스포츠 진로체험 프로그램 '프로드림머' 소개영상, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gUKPetU-ZRc">https://www.youtube.com/watch?v=gUKPetU-ZRc</a>)</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

제 12 주	1차시	<p>1. 강의주제: e스포츠의 영속성</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) e스포츠의 영속성을 위한 요인에 대해 파악할 수 있다.</li> <li>2) 지속 가능한 발전을 위한 전략에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) e스포츠의 발전과 지속 가능성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시장의 성장과 변화하는 환경</li> <li>- e스포츠의 문화적 뿌리와 확장성</li> </ul> </li> <li>2) 지속 가능한 산업 모델 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수익 모델과 글로벌 확장</li> <li>- 팬층의 유지와 신규 팬층 유입 전략</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: e스포츠 산업의 변화</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) e스포츠 산업의 발전 방향과 변화 분석에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 미래 e스포츠 산업의 트렌드의 예측을 파악할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 산업의 변화 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 변화하는 미디어 소비 트렌드</li> <li>- 전통 스포츠와 e스포츠의 통합</li> </ul> </li> <li>2) 미래 산업 트렌드 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기술 발전과 e스포츠의 융합</li> <li>- 인공지능, VR, AR 등 신기술의 적용</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 게임 개발사와 e스포츠</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 개발사가 e스포츠 생태계에 미친 영향에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 게임 개발사의 전략적 역할 분석에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 개발사의 역할 <ul style="list-style-type: none"> <li>- e스포츠 대회와 설계와 조정</li> <li>- 개발사의 전략적 결정과 게임의 지속 가능성</li> </ul> </li> <li>2) 유명 게임 개발사들의 사례 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riot Games (LoL), Blizzard (Overwatch), Valve (Dota 2) 등</li> <li>- 개발사들의 e스포츠 환경 조성 및 지원 전략</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 13 주	1차시	<p>1. 강의주제: 스피드런 (Speedrun)과 e스포츠의 확장</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스피드런의 정의와 역사에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 스피드런 커뮤니티와 문화에 대해 분석할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스피드런의 개념 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임을 가능한 한 빠르게 완료하는 도전</li> <li>- 게임 속도 기록 경신과 그 의미</li> </ul> </li> <li>2) 스피드런의 역사와 발전 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1990년대 초반부터 발전하기 시작한 스피드런 문화</li> <li>- 주요 게임과 챌린지들</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	2차시	<p>1. 강의주제: 스피드런과 e스포츠의 관계</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 스피드런과 e스포츠의 유사성과 차이점에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 두 분야의 융합 가능성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 스피드런과 e스포츠의 차이점</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경쟁적인 측면과 협업적인 측면의 차이</li> <li>- 대회 형식의 차이와 관객의 참여 방식</li> </ul> <p>2) 스피드런의 e스포츠 가능성</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스피드런 대회의 개최와 성장</li> <li>- e스포츠 대회와 스피드런의 융합 가능성</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	3차시	<p>1. 강의주제: 스피드런 대회와 주요 사례</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 주요 스피드런 대회와 그 특징에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 스피드런 대회가 e스포츠에 미친 영향에 대해 파악할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 유명 스피드런 대회 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Games Done Quick (GDQ), Summer Games Done Quick (SGDQ)</li> <li>- 스피드런 대회의 목표와 그 사회적 기여</li> </ul> <p>2) 스피드런 대회의 형식과 운영</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대회 구조와 선수들의 도전 방식</li> <li>- 대회의 글로벌 확장과 팬층 형성</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
제 14 주	1차시	<p>1. 강의주제: 학교와 e스포츠</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 학교에서의 e스포츠의 발전 과정에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 학교 e스포츠의 교육적 효과 분석에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 학교 e스포츠의 역사</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교 내 게임 대회와 그 발전</li> <li>- e스포츠 동아리 및 팀의 형성</li> </ul> <p>2) 교육적 효과</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀워크와 협력 정신을 기르는 방법</li> <li>- 프로그래머로서의 진로 탐색 및 기회 제공</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	2차시	<p>1. 강의주제: 학교 e스포츠 대회와 리그</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 학교 e스포츠 대회의 형성과 운영에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>2) 학교 e스포츠 리그의 발전과 성공 요인에 대해 분석할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 학교 e스포츠 대회의 시작</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 및 국가 차원의 대회 형성</li> <li>- 대회 운영의 중요한 요소와 발전</li> </ul> <p>2) 학교 e스포츠 리그와 그 성공</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국가 및 글로벌 리그의 가능성</li> <li>- 주요 리그 사례 및 학생들의 참여 확산</li> </ul>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>

	<p>3차시</p> <p>1. 강의주제: 전통 스포츠와 e스포츠</p> <p>2. 강의목표:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 전통 스포츠와 e스포츠의 유사성과 차이점에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>2) 두 분야의 발전 방향과 분석에 대해 이해할 수 있다.</li> <li>3) 전통 스포츠와 e스포츠의 융합 사례에 대해 이해할 수 있다.</li> </ol> <p>3. 강의세부내용:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 전통 스포츠의 특징 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신체적 활동과 팀워크의 중요성</li> <li>- 전통 스포츠의 역사와 사회적 영향력</li> </ul> </li> <li>2) e스포츠의 특징 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 기반 경쟁과 기술적 요소의 중요성</li> <li>- e스포츠의 역사와 성장 과정</li> </ul> </li> <li>3) 전통 스포츠와 e스포츠의 융합 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사례를 통한 융합적 가능성 확인</li> </ul> </li> </ol>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 발표, 토론</p> <p>※수업자료: 교재, 강의 PPT, 유인물, 시각자료</p> <p>※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(주요 게임 클라이언트 및 MS Office, Adobe CC등 수업에 필요한 프로그램 포함)</p>
	<p>1차시</p> <p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9~14주차 학습 내용을 토대로 필기시험</li> <li>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</li> <li>3. 평가기준: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</li> <li>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</li> </ol> </li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>
제 15 주	<p>2차시</p> <p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9~14주차 학습 내용을 토대로 필기시험</li> <li>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</li> <li>3. 평가기준: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</li> <li>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</li> </ol> </li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>
	<p>3차시</p> <p>※기말고사 시행(30점)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 평가형태: 9~14주차 학습 내용을 토대로 필기시험</li> <li>2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가</li> <li>3. 평가기준: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성</li> <li>2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</li> </ol> </li> <li>4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</li> </ol>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p> <p>※수업자료: 평가용 시험지</p>