

2023학년도 1학기 수업계획서

최초등록일	2023-02-07 14:57:50		최초수정일	2023-02-14 11:12:14	
교과목명	e스포츠팀비즈니스의이해		학정번호-분반번호	SLS2302-01	
학점/강의시간/ 실험,실습,실기시간	3/금4,5,6		개설학과	스포츠응용산업전공	
수업시간	금4,5,6		강의실	스포츠315	
시험일시	중간시험		기말시험		
수업진행언어			평가유형	절대평가	

담당교수	성명	이민석		전화	
	소속	스포츠응용산업학과		연락처	GODBLESSHARRY@YONSEI.AC.KR
	연구실	체육교육관 307호		면담정보	

조교정보	성명		연락처	전화	
------	----	--	-----	----	--

교과목 개요 교과목에 대한 간략한 소개	<p>본 수업은 발전하는 스포츠산업의 한 분야인 e스포츠산업에 대해 실제적/학문적인 분석을 진행하는 목적을 달성하고자 개설되었습니다. 본 강의의 수강대상은 다음과 같습니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 여가로서의 e스포츠에 관심이 있는 학생 2. e스포츠 활동에 주기적으로 참여하는 학생 3. e스포츠 관람활동에 주기적으로 참여하는 학생 4. e스포츠산업의 전반적인 이해를 원하는 학생 5. 향후 e스포츠산업 현장에 진출하고자 하는 학생 <p>본 강의의 교수정보는 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 연세대학교 스포츠레저학과 학사, 박사 - 연세대학교 스포츠응용산업학과 연구교수 - 2020년도 연세대학교 최우수강사상 수상 - e스포츠 이론 강의(2021년 1학기 ~ 현재)
--------------------------	---

수업목표	1.	한국어	e스포츠산업의 과거, 현재 및 미래에 대해 학습한다.	25%
		영어	Learn about the past, present and future of the esports industry.	
	2.	한국어	e스포츠산업의 발전방향과 발전방법에 대해 학습한다.	25%
		영어	Learn about the development of the esports industry.	
	3.	한국어	향후 학생들의 e스포츠산업 진출을 위한 기본 소양을 제공한다.	25%
		영어	To provide basic knowledge for students to advance into the esports industry	
	4.	한국어	e스포츠 학문화와 팀브랜딩이 결합되는 과정을 공유한다.	25%
		영어	To share the process of combining esports academicization and team branding.	
	5.	한국어		

	영어						
핵심역량/전공능력	* 합계값이 100% 되도록 25% 단위로 설정, 주된 1개 핵심역량/전공능력이 50% 이상이 되도록 함.						
	전공 기초 능력	60%	융복합 이론 습득 및 창의적 이해	40%	0%		
하위역량/학습단위1							
하위역량/학습단위2							
하위역량/학습단위3							
주요 핵심역량(교양) /전공능력(전공)	교과목과 주요 핵심역량(교양)전공능력(전공)과의 연계성						
	스포츠에 대한 기본 소양 향상 스포츠와 e스포츠의 공통점과 차이점 비교능력 함의 실제 e스포츠 현장 근무자 특강을 통한 현장감 학습						
지속가능발전목표							
주당 평균 권장 학습량	평균독서량		평균 쓰기량(A4기준)				
수업방법(%) 합계값이 100이 되도록	강의	실습	발표	토론	팀프로젝트		
	40%	0%	30%	30%	0%		
수업방법2 해당사항 선택	PBL교과	캡스톤디자인	CBL, 사회혁신교과목	Flipped Classroom	현장실습, 인턴십		
성적평가방법(%) 합계값이 100이 되도록 기타 사항은 자유 입력	중간시험	기말시험	퀴즈	개인과제	팀과제	출석	기타
	0%	0%	0%	30%	30%	30%	10%
과제/ 레포트, 프로젝트 안내	과제명/프로젝트명 및 작성 방법		제출마감일	제출물유형 및 제출방법			
선수 추천과목	없음		온라인강의 사이트	LearnUs			
교재구분	교재명	저자	출판사	출판년도	ISBN		

주요 학습자 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> *1주차 오리엔테이션 시간을 통해 많은 것이 공지됩니다. 수강신청에 실패하였더라도 정정기간에 들어오거나 하는 학생들은 필히 OT에 참석 바랍니다. *청강은 받지 않습니다. *시험 및 과제는 수업시간을 통해 공지됩니다.
파일첨부	

주별계획

주차	기간	수업내용 및 학습활동	비고
1주	2023-03-02 2023-03-08	오리엔테이션	(3.2.) 개강 (3.6. - 3.8.) 수강신청 확인 및 변경
2주	2023-03-09 2023-03-15	강의 : e스포츠산업의 발전 - e스포츠의 정의와 역사 - e스포츠와 현재의 시대정신	
3주	2023-03-16 2023-03-22	강의 : e스포츠와 스포츠 - 스포츠의 정의 - e스포츠와 스포츠	
4주	2023-03-23 2023-03-29	강의 : e스포츠와 게임 - 게임의 역사 - 게임의 장르 - e스포츠의 종목 구분	
5주	2023-03-30 2023-04-05	강의 : e스포츠의 학문적 가치 - e스포츠의 학문적 영역에 대한 함의 - e스포츠의 학문적 가치 - e스포츠의 학문적 규정 - e스포츠 학문화의 목적과 방법	
6주	2023-04-06 2023-04-12	강의 : e스포츠 게임단 운영 분석 - e스포츠의 마케팅 - e스포츠 게임단의 과거와 현재 - e스포츠 게임단의 생존방식	(4.7.) 학기 1/3선
7주	2023-04-13 2023-04-19	강의 : e스포츠 팬 참여동기 - 스포츠 팬 참여동기 연구 - e스포츠 프랜차이즈와 팬 로열티 - 종목, 선수, 팀의 관계 - e스포츠 커뮤니티 분석	
8주	2023-04-20 2023-04-26	중간고사 기간(개별 보고서 또는 개별 발표로 대체)	(4.20. - 4.26.) 중간시험
9주	2023-04-27 2023-05-03	강의 : e스포츠 산업의 지속가능성 - e스포츠산업의 지속가능성 - e스포츠와 게임, PTE - 미래 e스포츠산업의 흐름	(4.27. - 5.1.) 수강철회 (5.2. - 5.4.) S/U평가 신청
10주	2023-05-04 2023-05-10	어린이날 - 보강주간 수업으로 대체	(5.2. - 5.4.) S/U평가 신청 (5.5.) 어린이날 05.05 어린이날
11주	2023-05-11 2023-05-17	특강 : e스포츠 팀비즈니스의 이해 - e스포츠 산업의 발전 방향	(5.15.) 학기 2/3 선
12주	2023-05-18 2023-05-24	특강 : e스포츠 마케팅의 이해 - e스포츠 팀 마케팅의 실제적 적용	
13주	2023-05-25 2023-05-31	특강 : e스포츠 교육의 이해 - e스포츠 교육현장 학습 - e스포츠 멘탈코칭 적용	(5.27.) 부처님오신날 05.27 부처님오신날
14주	2023-06-01 2023-06-07	특강 : e스포츠 마켓의 이해 - e스포츠/게임산업 관련 스타트업 현장 학습	(6.6.) 현충일 06.06 현충일
15주	2023-06-08 2023-06-14	특강 : e스포츠 경기 분석 이해 - e스포츠 경기 분석 - e스포츠 데이터 분석	(6.8. - 6.14.) 자율학습
16주	2023-06-15 2023-06-21	기말고사(팀 프로젝트)	(6.15. - 6.21.) 기말시험

출석의무

- 실제 수업시수의 1/3 이상을 결석한 학생은 시험결과와 관계없이 F 또는 NP의 성적을 받게 됩니다.
- 중간,기말시험을 실시하지 않는 교과목은 해당 기간 중 수업을 실시합니다.

장애학생 지원

- 학기 시작 전에 담당교수와의 면담을 통해 출석, 강의, 과제 및 시험에 관한 교수학습지원 사항을 요청할 수 있습니다. 수업 참여, 과

제 및 시험 응시 시, 가능한 장애유형별 지원의 예는 아래와 같습니다.

(단, 실제 지원 내용은 수업의 본질적 특성을 고려하여 담당교수의 재량에 따라 달라질 수 있습니다.)

[수업]

- 시각장애: 교재제작(디지털, 점자, 확대교재 등), 대필지원 학생 청강 허용
- 지체장애: 교재제작(디지털교재), 대필 및 수업보조지원 학생 청강 허용, 지정좌석 배정
- 청각장애: 대필지원 학생/문자통역지원 인력(숙기사, 수어통역사) 청강 허용, 강의 녹취 허용
- 지적장애/자폐성장애: 장애 특성과 정도를 고려하여 대필지원 학생 및 수업 멘토 청강 허용

[과제 및 시험]

- 시각장애/지체장애/청각장애: 합리적 수준의 과제 제출기한 연장, 과제 및 제출방식 조정, 시험시간 연장, 시험문항 및 응답 방식 조정, 별도장소 제공, 대필지원 학생 연계
- 지적장애/자폐성장애: 합리적 수준의 과제 제출기한 연장, 과제 및 제출방식 조정

안전주의

- 이공계열 및 생활과학계열 등 실험실 환경안전교육 이수대상자는 개강 전 온라인교육을 이수하고 첫 시간에 이수증을 제출하여야 하며, 미제출자는 수업 참여를 불허합니다.
- 체육실기 수업 전 반드시 준비운동을 하여야 하며, 심혈관질환, 만성호흡기질환을 가진 학생은 사전에 의사와 상담하여 운동가능여부를 확인하여야 합니다.