

## 2023학년도 2학기 수업계획서

|                        |                     |           |                     |
|------------------------|---------------------|-----------|---------------------|
| 최초등록일                  | 2023-07-14 12:40:12 | 최초수정일     | 2023-08-02 15:48:53 |
| 교과목명                   | e스포츠마케팅과팀브랜딩        | 학정번호-분반번호 | SLS3402-01          |
| 학점/강의시간/<br>실험,실습,실기시간 | 3/목2,3,4            | 개설학과      | 스포츠응용산업전공           |
| 수업시간                   | 목2,3,4              | 강의실       | 스포츠109              |
| 시험일시                   | 중간시험                | 기말시험      |                     |
| 수업진행언어                 |                     | 평가유형      | 절대평가                |

|      |     |            |     |      |                           |
|------|-----|------------|-----|------|---------------------------|
| 담당교수 | 성명  | 이민석        | 연락처 | 전화   |                           |
|      | 소속  | 스포츠응용산업학과  |     | 메일   | godblessarry@yonsei.ac.kr |
|      | 연구실 | 체육교육관 307호 |     | 면담정보 |                           |

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

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |     |                                                              |                     |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------|---------------------|
| 교과목 개요<br>교과목에 대한 간략한 소개 | <p>본 강의는 발전하는 스포츠산업의 한 분야인 e스포츠산업의 실제적인 비즈니스 플랜을 구성하고 실행하는 방법을 학습하고자 개설되었습니다.</p> <p>본 강의를 통해 학생들은 실제 e스포츠 팀의 마케팅 기법을 학습하고 생산하게 되며, e스포츠 대회 진행을 통해 실제 e스포츠 산업에서 필요한 소양을 습득하게 됩니다.</p> <p>* 본 강의는 T1 Esports Academy (T1A)와 협력하여 진행됩니다.</p> <p>1. 본 강의의 수강대상은 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 동일 교수자의 e스포츠관련 수업을 선수강한 학생</li><li>- e스포츠산업에 관한 평균 이상의 이해도를 가지고 있는 학생</li><li>- 수업시간 외에 추가적인 과제를 수행할 수 있는 조건을 보유한 학생</li></ul> <p>2. 본 강의의 교수정보는 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 연세대학교 스포츠레저학 학사, 박사</li><li>- 연세대학교 스포츠응용산업학과 연구교수</li><li>- 2020년도 연세대학교 최우수강사</li><li>- T1 eSports Academy(T1A) Academic advisor / T1 eSports Lab Senior Researcher</li></ul> <p>3. 본 강의는 다음과 같은 내용을 포함합니다</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- e스포츠산업 발전 전반에 대한 학습</li><li>- e스포츠 마케팅에 대한 학습</li><li>- e스포츠 팀 브랜딩에 대한 학습</li><li>- e스포츠 실제 현장 방문 및 특강 청취</li></ul> |     |                                                              |                     |
|                          | 수업목표                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 1.  | 한국어                                                          | e스포츠산업의 발전에 대해 학습한다 |
| 영어                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |     | Learn about the development of the eSports industry          |                     |
| 2.                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 한국어 | e스포츠 마케팅의 이론과 실제에 대하여 학습한다                                   | 30%                 |
|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 영어  | Learn about the theory and practice of eSports marketing     |                     |
| 3.                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 한국어 | e스포츠 팀 브랜딩의 이론 및 실제에 대하여 학습한다                                | 30%                 |
|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 영어  | Learn about the theory and practice of eSports team branding |                     |
|                          | 한국어                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |     |                                                              |                     |

|                                            |                                                                   |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----|-----------------|--|--------------|--|-------------------|--|---------------|-----|-----|
|                                            | 4.                                                                |     |                 |  |              |  | 0%                |  |               |     |     |
|                                            |                                                                   | 영어  |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
|                                            | 5.                                                                | 한국어 |                 |  |              |  | 0%                |  |               |     |     |
|                                            |                                                                   | 영어  |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
| 핵심역량/전공능력                                  | * 합계값이 100% 되도록 25% 단위로 설정, 주된 1개 핵심역량/전공능력이 50% 이상이 되도록 함.       |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
|                                            |                                                                   |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
| 하위역량/학습단위1                                 |                                                                   |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
| 하위역량/학습단위2                                 |                                                                   |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
| 하위역량/학습단위3                                 |                                                                   |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
| 주요 핵심역량(교양)<br>/전공능력(전공)                   | 교과목과 주요 핵심역량(교양)전공능력(전공)과의 연계성                                    |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
|                                            | 본 강의에 대한 학습을 통해 수강생들은 e스포츠와 전통스포츠의 개념을 구분하며, 각 영역의 장단점을 학습하게 됩니다. |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
| 지속가능발전목표                                   |                                                                   |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
| 주당 평균 권장 학습량                               | 평균독서량                                                             |     |                 |  | 평균 쓰기량(A4기준) |  |                   |  |               |     |     |
| 수업방법(%)<br>합계없이 100이 되도록                   | 강의                                                                |     | 실습              |  | 발표           |  | 토론                |  | 팀프로젝트         |     |     |
|                                            | 60%                                                               |     | 0%              |  | 0%           |  | 0%                |  | 40%           |     |     |
| 수업방법2<br>해당사항 선택                           | PBL교과                                                             |     | 캡스톤디자인          |  | CBL, 사회혁신교과목 |  | Flipped Classroom |  | 현장실습, 인턴십     |     |     |
|                                            |                                                                   |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
| 성적평가방법(%)<br>합계값이 100이 되도록<br>기타 사항은 자유 입력 | 중간시험                                                              |     | 기말시험            |  | 퀴즈           |  | 개인과제              |  | 팀과제           | 출석  | 기타  |
|                                            | 0%                                                                |     | 0%              |  | 0%           |  | 30%               |  | 30%           | 30% | 10% |
| 과제/<br>레포트, 프로젝트 안내                        | 과제명/프로젝트명 및 작성 방법                                                 |     |                 |  | 제출마감일        |  | 제출물유형 및 제출방법      |  |               |     |     |
|                                            |                                                                   |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
|                                            |                                                                   |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
|                                            |                                                                   |     |                 |  |              |  |                   |  |               |     |     |
| 선수 추천과목                                    |                                                                   |     |                 |  | 온라인강의 사이트    |  |                   |  |               |     |     |
| 교재구분                                       | 교재명                                                               |     | 저자              |  | 출판사          |  | 출판년도              |  | ISBN          |     |     |
| 주교재                                        | e스포츠 가이드북                                                         |     | Collis, William |  | 박영사          |  | 2023              |  | 9791130316413 |     |     |

|             |                                                                                                                                                                 |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 주요 학습자 유의사항 | 본 강의는 특강/발표/팀프로젝트 등을 위하여 강의시간 외의 다음과 같은 추가 시간 소모를 필요로 할 수 있으며, 이를 소화하기 어려운 경우 성적부여에 불이익을 받을 수 있습니다.<br>- 강의 전/후의 1시간 이상의 이동 시간<br>- 대회 진행을 위한 강의 이외의 상당량의 소모 시간 |
| 파일첨부        |                                                                                                                                                                 |

## 주별계획

| 주차  | 기간                       | 수업내용 및 학습활동                                                                                            | 비고                                                                           |
|-----|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 1주  | 2023-09-01<br>2023-09-07 | 오리엔테이션<br>- 강의 진행방식 설명<br>- 질의응답                                                                       | (9.1.) 개강<br>(9.5. - 9.7.) 수강신청<br>확인 및 변경                                   |
| 2주  | 2023-09-08<br>2023-09-14 | 강의 : e스포츠 산업의 발전<br>- e스포츠산업의 발전<br>- e스포츠와 스포츠<br><br>토론 : e스포츠산업 토론 및 팀빌딩                            |                                                                              |
| 3주  | 2023-09-15<br>2023-09-21 | 강의 : e스포츠 마케팅과 팀브랜딩의 학문적 접근<br>- e스포츠 마케팅<br>- e스포츠 팀 브랜딩<br><br>중간 팀 프로젝트 : e스포츠 마케팅 아이디어 제시          |                                                                              |
| 4주  | 2023-09-22<br>2023-09-28 | 특강 : e스포츠 마케팅의 이해<br>- e스포츠 마케팅의 실제적 적용<br><br>* 항저우 아시안게임(9/26~29)                                    | 09.28 추석                                                                     |
| 5주  | 2023-09-29<br>2023-10-05 | 추석 연휴                                                                                                  | (9.28. - 9.30.) 추석연<br>휴<br>(10.3.) 개천절<br>09.29 추석, 09.30 추<br>석, 10.03 개천절 |
| 6주  | 2023-10-06<br>2023-10-12 | 특강 : e스포츠 마케팅의 이해2<br>- e스포츠 마케팅의 실제적 적용2<br><br>*2023 Worlds 플레이-인(10/10~15)                          | (10.8.) 학기 1/3선<br>(10.9.) 한글날<br>10.09 한글날                                  |
| 7주  | 2023-10-13<br>2023-10-19 | 중간 팀 프로젝트 점검<br><br>*2023 Worlds 플레이-인(10/10~15)                                                       |                                                                              |
| 8주  | 2023-10-20<br>2023-10-26 | 중간고사 : 팀 프로젝트 발표<br><br>*2023 Worlds 스위스 스테이지(10/19~23, 26~29)                                         | (10.20. - 10.26.) 중간<br>시험                                                   |
| 9주  | 2023-10-27<br>2023-11-02 | 강의 : e스포츠 프랜차이즈/거버넌스의 학문적 접근<br><br>기말 팀 프로젝트 : e스포츠 대회 진행<br><br>*2023 Worlds 녹아웃 스테이지(11/2~5, 11~12) | (10.27. - 10.31.) 수강<br>철회<br>(11.1. - 11.3.) S/U평<br>가신청                    |
| 10주 | 2023-11-03<br>2023-11-09 | 특강 : e스포츠 거버넌스의 이해<br>- e스포츠 대회 진행의 실제                                                                 |                                                                              |
| 11주 | 2023-11-10<br>2023-11-16 | 특강 : e스포츠 팀 브랜딩의 이해<br>- e스포츠 프랜차이즈의 이해와 실제<br><br>*2023 Worlds 녹아웃 스테이지(11/2~5, 11~12)                | (11.14.) 학기 2/3 선                                                            |
| 12주 | 2023-11-17<br>2023-11-23 | 현장실습 : e스포츠 대회 진행 견학<br><br>* 2023 Worlds 결승전(11/19)                                                   |                                                                              |
| 13주 | 2023-11-24<br>2023-11-30 | 기말 팀 프로젝트 점검                                                                                           |                                                                              |

|     |                          |                          |                            |
|-----|--------------------------|--------------------------|----------------------------|
| 14주 | 2023-12-01<br>2023-12-07 | 기말 프로젝트 : e스포츠 대회 진행     |                            |
| 15주 | 2023-12-08<br>2023-12-14 | 기말 프로젝트 : e스포츠 대회 진행 피드백 | (12.8. - 12.14.) 자율<br>학습  |
| 16주 | 2023-12-15<br>2023-12-21 | 기말 프로젝트 : 자율학습 기간        | (12.15. - 12.21.) 기말<br>시험 |

#### 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(속기사, 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 이수대상자 는 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 운동가능여 부를 확인하여야 합니다.