

A large esports arena with a stage and a massive audience. Several players are seated at a long desk on the stage, each with a computer monitor displaying a game. The arena is filled with spectators, and the lighting is dramatic, with blue and red hues. The text "Esports 3.0 & esports education" is overlaid in white on a dark blue background across the center of the image.

# Esports 3.0 & esports education

# 한 대학교의 커리큘럼

최초등록일	2021-07-28 10:23:57	최종수정일	2021-08-17 11:01:00
교과목명	비대면-e-스포츠	학점	1
강의실	실시간온라인	강의시간	목3,4

담당교수		담당교수소속	
연구실		연락처	
e-mail 및 면담시간			

핵심역량/전공능력	융합사고력	소통과협업	
	30	70	

수강대상	연세대학교 재학생
------	-----------

수업목표 및 개요	<p>e-스포츠는 2022년 항저우 아시안게임의 정식종목으로 채택되는 만큼 스포츠에서의 입지가 빠르게 커지고 있는 상황이다.</p> <p>과거 WH0에서는 게임중독을 질병코드로 등록하여 관리하였으나, 코로나 팬데믹 이후 사회적 거리두기를 위해 게임을 적극 권장하고 있는 만큼 e-스포츠는 현시대 상황에 가장 걸맞는 스포츠로 탈바꿈되고 있다.</p> <p>본 수업을 통해 인체를 움직여서 참여하는 스포츠만이 스포츠가 아니라, e-스포츠까지 포함하는 광범위한 스포츠 영역에 대한 인식 변화를 도모하고 e-스포츠를 경험해보고자 한다.</p>
-----------	---

선수과목(선수학습)	-
------------	---

강좌운영방식	비대면 실시간 온라인
--------	-------------

성적평가방법(P/NP)	P/NP Attendance 50% Participation 50% Practice(시험없음)
--------------	---

교재 및 참고문헌	
-----------	--

교수정보	-
------	---

조교정보	-
------	---

영문 수업계획내용 Syllabus in English	-
----------------------------------	---

주	기간	수업내용	교재법위,과제물	비고
1	2021-08-30 2021-09-05	Orientation(Online/Non-face-to-face classes)		(8.30.) 개강 (9.3. - 9.7.) 수강신청 확인 및 변경
2	2021-09-06 2021-09-12	e-스포츠에 대한 이해		(9.3. - 9.7.) 수강신청 확인 및 변경
3	2021-09-13 2021-09-19	종목에 대한 이해(리그오브레전드)		
4	2021-09-20 2021-09-26	종목에 대한 이해(리그오브레전드)		(9.20. - 9.22.) 추석
5	2021-09-27 2021-10-03	종목에 대한 이해(리그오브레전드)		
6	2021-10-04 2021-10-10	종목에 대한 이해(리그오브레전드)		(10.4.) 개천절 대체휴 일 (10.6.) 학기 1/3선
7	2021-10-11 2021-10-17	종목에 대한 이해(스타크래프트 II)		(10.11.) 한글날 대체 휴일
8	2021-10-18 2021-10-24	-중간고사 기간		(10.18. - 10.22.) 중간 시험
9	2021-10-25 2021-10-31	종목에 대한 이해(스타크래프트 II)		(10.25. - 10.27.) 수강 철회 (10.29. - 11.2.) S/U 평가신청
10	2021-11-01 2021-11-07	종목에 대한 이해(클래시 로얄)		(10.29. - 11.2.) S/U 평가신청
11	2021-11-08 2021-11-14	종목에 대한 이해(클래시 로얄)		(11.12.) 학기 2/3 선
12	2021-11-15 2021-11-21	종목에 대한 이해(하스스톤)		
13	2021-11-22 2021-11-28	종목에 대한 이해(하스스톤)		
14	2021-11-29 2021-12-05	종목에 대한 이해(PES2018 or FIFA online 4)		
15	2021-12-06 2021-12-12	종목에 대한 이해(PES2018 or FIFA online 4)		(12.6. - 12.10.) 자율 학습
16	2021-12-13 2021-12-17	-기말고사 기간		(12.13. - 12.17.) 기말 시험

게임으로 금메달..?!

# e스포츠는 '올림픽' 공식종목이 될 수 있을까?



ASIAN GAMES | 2018  
Jakarta Palembang



19th Asian Games  
Hangzhou 2022



**OLYMPIC**  
**VIRTUAL SERIES**



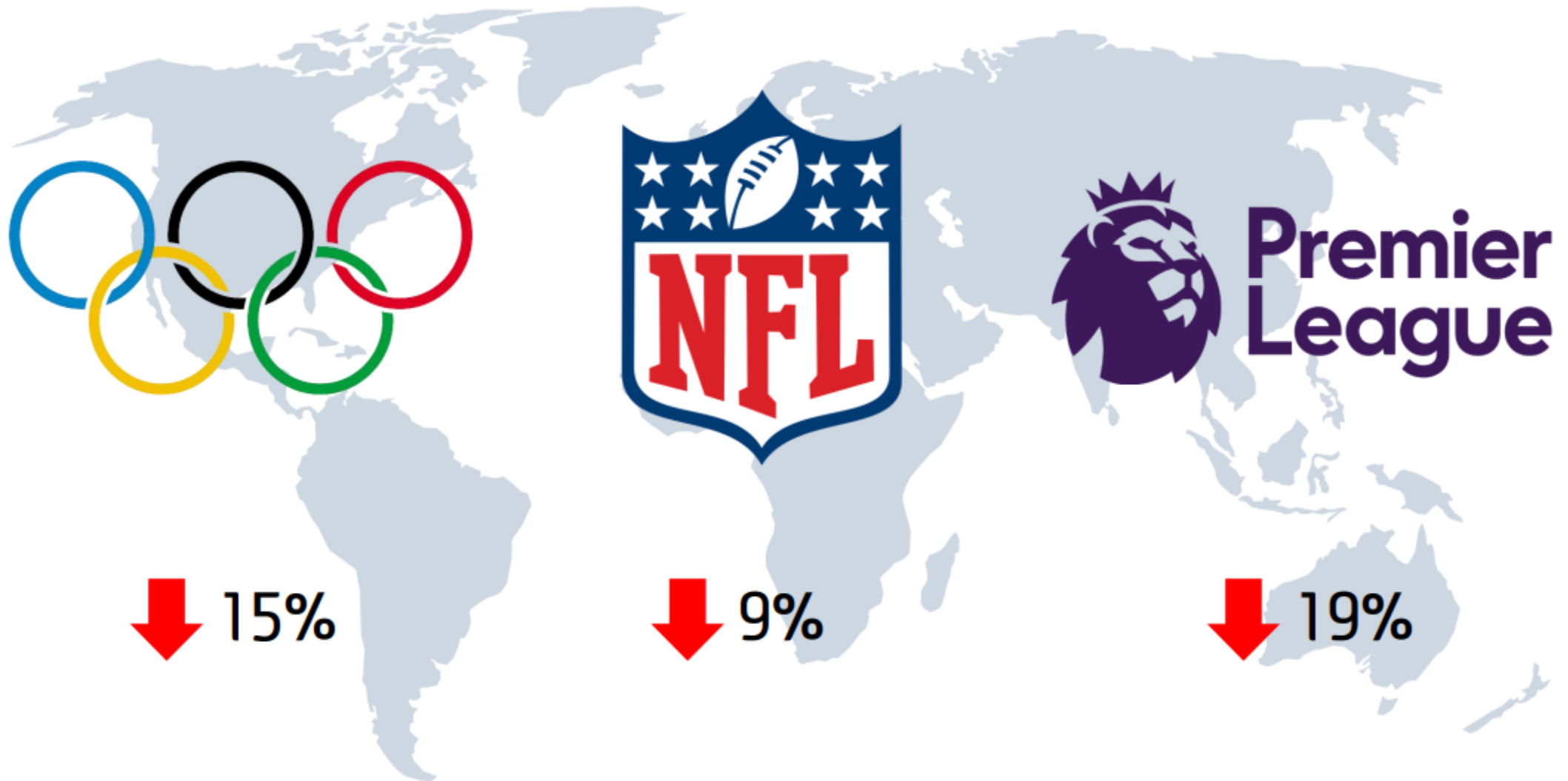
**PARIS 2024**



**LA 2028**



# e스포츠가 '스포츠' 가 될 수 밖에 없는 이유!



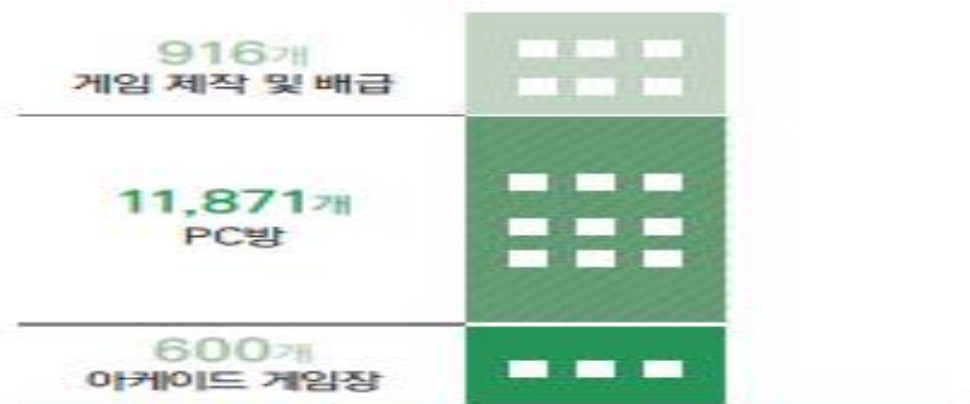
# 국내 게임산업의 현황

# 국내 게임 산업

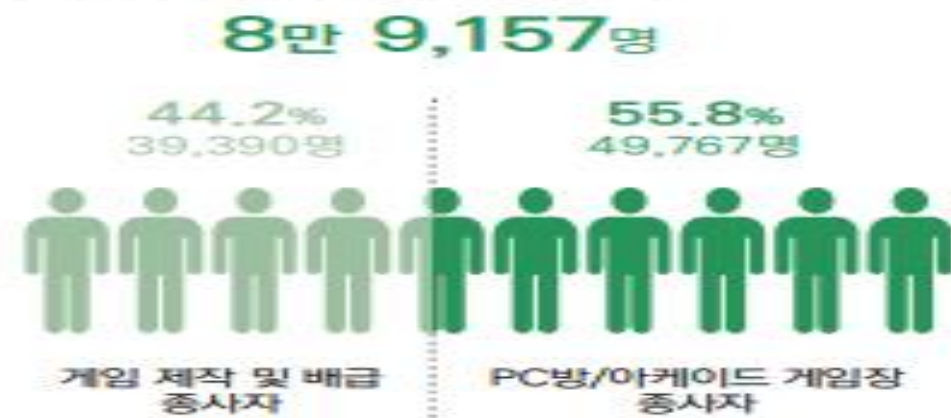
## 2019년 게임 산업 총 매출액



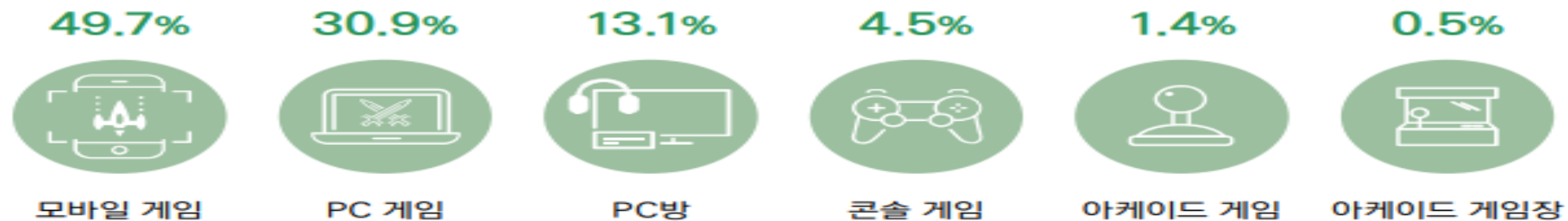
## 2019년 게임 산업 사업체 수



## 2019년 게임 산업 종사자 수



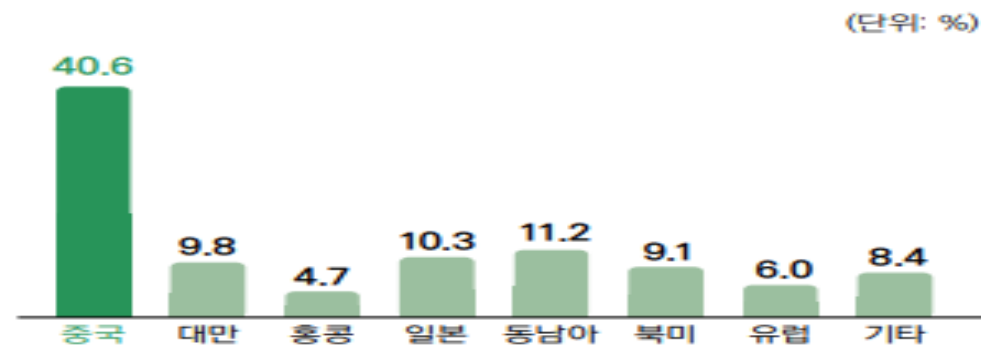
## 2019년 국내 게임 시장 분야별 비중



## 2019년 한국 게임 세계 시장 점유율



## 2019년 한국 게임 수출국



## 2019년 한국 게임 수출액



## 2019년 한국 게임 수입액



# E스포츠허?



**누구보다 신체능력이 좋아야**

# ULTIMATE GRIDSHOT

Targets will spawn randomly across an invisible grid on the screen. Killing a target will make another one spawn so there are always targets on screen.

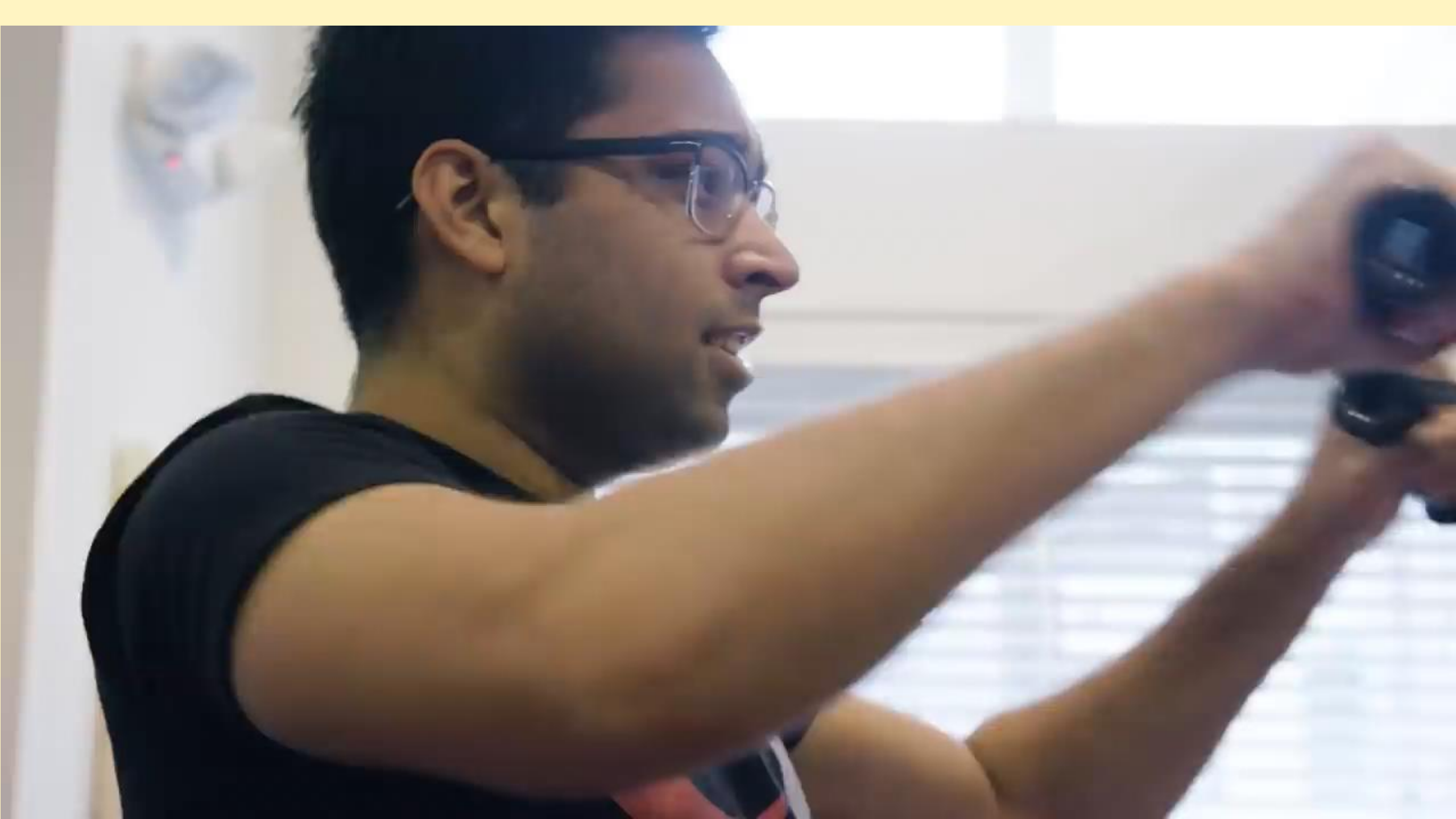


사람은 시각 신호보다 소리(청각 신호)에 10% 빠르게 반응합니다. 사실은 이렇습니다. 사람들은 평균적으로 청각 신호에 반응해 버튼을 누를 때에 228밀리초가 소요되지만 시각 신호에 반응할 때에는 247밀리초가 소요됩니다.

아무 키 또는  
여기를 클릭해서 계속하기

100%

**체력관리는 기본..!!**

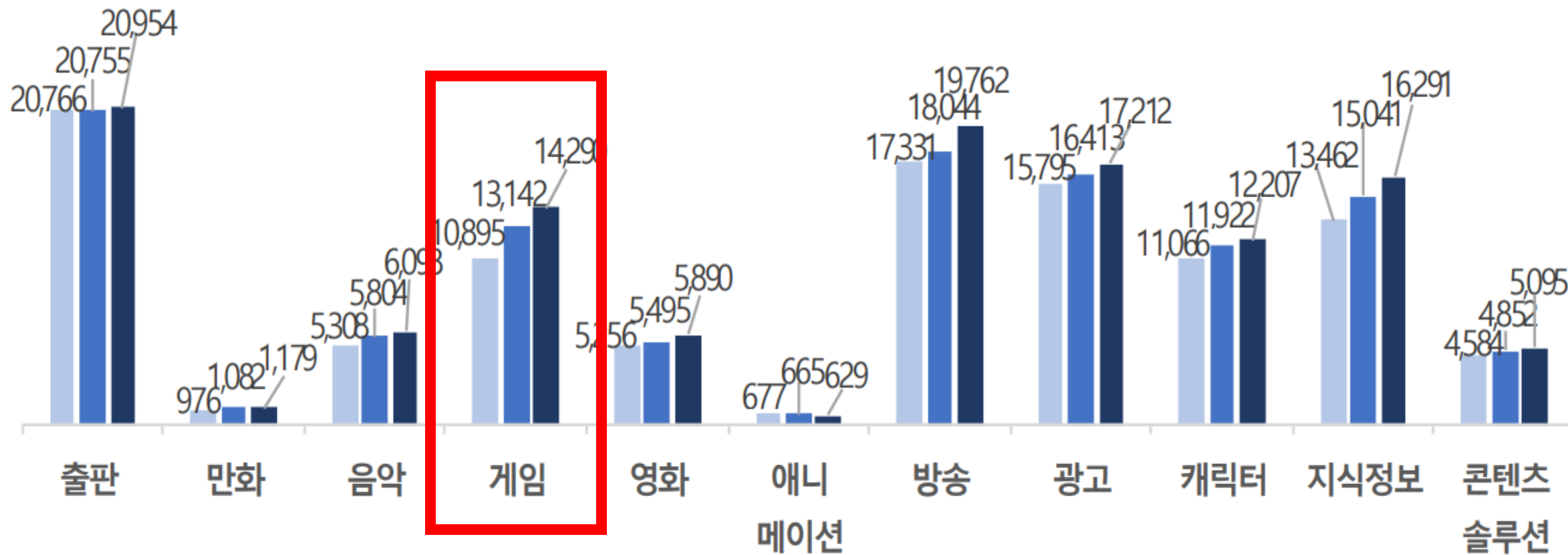


**게임 산업의 저력!!**

■ 그림 2-2-1 ■ 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위: 십억 원)

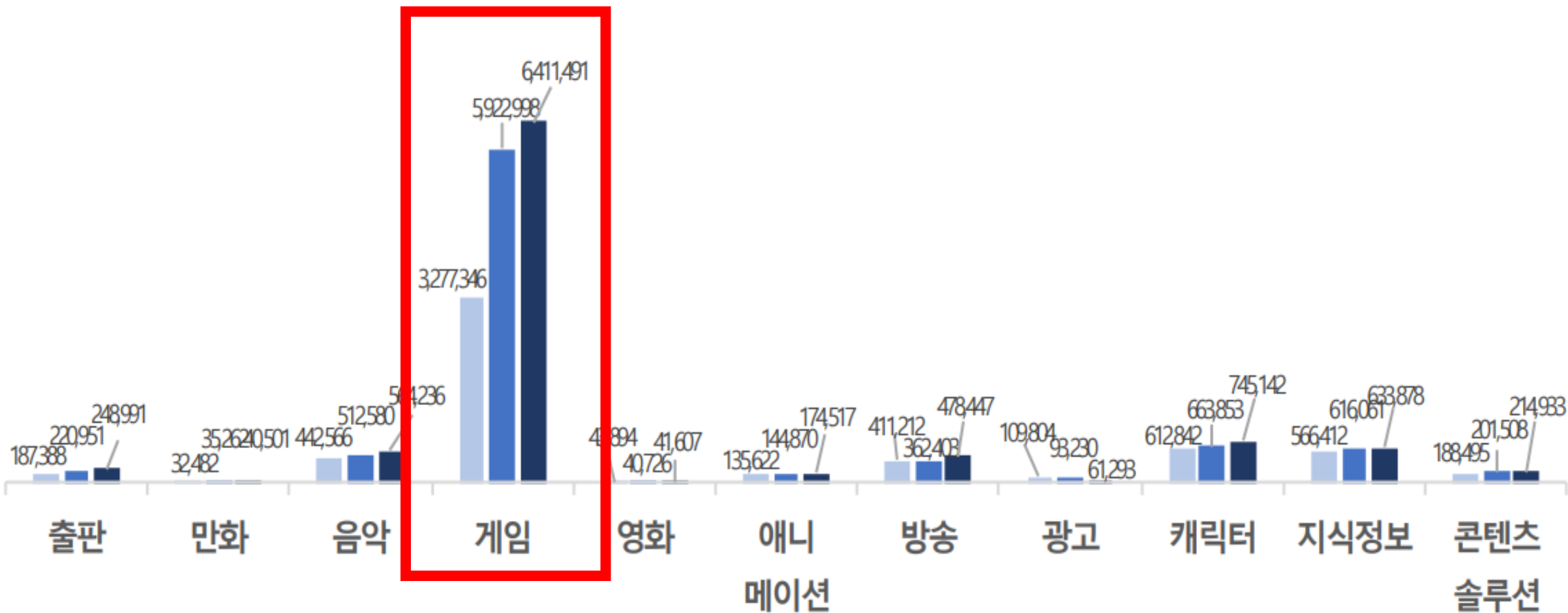
■ 2016년 ■ 2017년 ■ 2018년



■ 그림 2-5-1 ■ 콘텐츠산업 수출액 연도별 현황

(단위: 천 달러)

■ 2016년 ■ 2017년 ■ 2018년



A professional esports arena with several players seated at computers, wearing headsets, and a large audience in the background. The scene is illuminated with blue and red lights, creating a vibrant atmosphere. The text "교육용 게임 소개 및 체험" is overlaid in the center.

# 교육용 게임 소개 및 체험

# 교육용 게임 소개

# 자연 파트



### 다이너 부화장

과목 분류 : 수학

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14



### 다이너 타워

과목 분류 : 과학

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14



### 티노의 여행

과목 분류 : 과학 (물리)

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14



### 다이너의 숨은 물건 찾기

과목 분류 : 실과

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14



### 공룡들의 던전 탐험기

과목 분류 : 수학

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android (준비중)

Release Date : 2022.07.14



### 티노의 모험

과목 분류 : 소프트웨어 (코딩), 실과

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14

# 인문 파트

# 수호의 마을 지키기

수호의 마을 지키기

과목 분류 : 도덕

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14

# 수호의 마법대전

수호의 마법 대전

과목 분류 : 영어

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14

# 까로의 공동체 생활

까로의 공동체 생활

과목 분류 : 도덕

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14

# 해링의 뛰기 훈련

해링의 뛰기 훈련

과목 분류 : 영어

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14

# 수호의 백만장자 되기

수호의 백만장자 되기

과목 분류 : 사회

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14

# 탱구의 몬스터 체포하기

탱구의 몬스터 체포하기

과목 분류 : 국어

게임 시작

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.04.08

# 미드코어



## 다이너 킹덤

과목 분류 : 수학

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14



## 안녕 루카

과목 분류 : 과학

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14



## 드림 판타지아

과목 분류 : 영어

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14



## 만들어요 꿈의 도시!

과목 분류 : 사회

▶ PC 다운로드

▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14

**실제로 대결을 해봅시다.**

첫 번째

‘다이노 타워’ 대결



웨이브 : 2



획득점수 : 2150



남은몬스터 : 0/12



체력 : 500



골드 : 10



50



**문제**

자극이 전달되고 반응하는 과정과 관련된 기관을 잘못 연결한 것은 어느 것입니까?

감각 기관-날아오는 공을 본다.

자극을 전달하는 신경계-공이

명령을 전달하는 신경계-공을

운동 기관-공을 잡는다.



두 번째

자유롭게 체험해보기

4 : 27    ★ 점수 : 200    🔍 || 🏠

식과 답을 연결하세요.

1 Combo!

$1\frac{1}{2}$		4	
$\frac{1}{5} \times 4$	$5 \times \frac{3}{4}$	$3\frac{3}{4}$	$3 \times \frac{2}{4}$
$\frac{4}{5}$	$3 \times 1\frac{1}{3}$		
$\frac{1}{10}$	$\frac{2}{4} \times \frac{1}{5}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{2}{3} \times \frac{1}{4}$

🌟 3    ⏳ 3    🎯 10    🖍️

27%

🕒 277    ★ 25000    🔄 || 🔍

임무

🔧 0    🚰 1    🧯 0

📢 0    🧊 0    🪓 1

🕒 01:21    6-5    ✨ 점수 : 0    🔄 ?

🔍 2    📁 0

🔄 1턴    🕒 0:22    X1 X2 X4    ? 🔄

₩ 100,000 2위    ₩ 100,000 1위

₩ 100,000 3위    ₩ 72,000 4위

다른 사람 차례!

# 게임 후 소감 나누기