

2019 학년도 Dongseo Asia Initiatives Program 강의계획서

2019학년도 하계 계절학기

교과목번호	교과목명		분반	학점	이론	실습	학년	수업대상전공
	동남아시아 e-스포츠 문화의 이해			2	2			전 학년
수업시간	2019년 6월 24일 - 28일(1일 4시간 X 5) = 20시간(동서대학교 교내 수업) 2019년 7월 01일 - 7월 14일 : 현지 말레이시아 수업 2019년 7월 15일 - 19일(1일 4시간 X 5) = 20시간(동서대학교 교내 수업)							
담당교수	성 명	이 병 춘						
	연구실	뉴밀레니엄관 907호			연락처	051-320-1534 010-2554-4879		
	E-mail	myeyes71@dongseo.ac.kr						
	홈페이지							
	상담시간	매주 화요일 13시 - 18시						
원어수업내용		영어/한국어						
평가방법 및 평가요소		출결 : 10% 과제 : 10% 조별 과제 : 20%			중간고사 : 30% 기말고사 : 30%			

교재

교재	저 서 명	저 자	출 판 사	발행년도	정 가
주교재	E-스포츠 실태조사 및 경제효과 분석	한국콘텐츠진흥원	진한엠앤비	2016	29,000
부교재	스포츠문화의 이해	김석기	한국학술정보(주)	2012	16,000

수업계획

교과목해설
<p>*동남아시아의 e-스포츠 게임의 미래 전망 파악 및 e-스포츠 활동이 오프라인 스포츠 활동에 미치는 영향 그리고 문화의 이해</p> <p>-e-스포츠의 발전은 대중의 스포츠 활동에도 많은 영향을 주었으며, 인터넷 상의 사이버 공간에서 스포츠 동호회들이 결성 운영되고, 커뮤니티 형성은 네티즌들로 하여금 원하는 스포츠에 관련한 정보를 제공 및 오프라인 스포츠 참여를 용이하게 해주고 있다, 더불어 스포츠는 현재 대중문화의 중심부를 차지하는 가장 중요한 사회·문화적 현상 중 하나이다. 이 때문에 스포츠는 단순한 신체활동으로서의 중요성을 능가하여 가족, 교육, 정치,</p>

경제, 종교, 매스미디어, 나아가 국제외교에 이르기까지 커다란 영향력을 행사하고 있다. 본 교과목에서는 E-스포츠와 스포츠와 관련된 다양한 문화와 현상을 사회학적인 설명과 더불어 현지에서 실제 스포츠 관련 체험 및 e-스포츠 현황 및 전망 조사 등을 폭넓게 수집하여 실례로 제시할 것이다.

수업목표

한 나라의 e-스포츠 문화와 off-line 스포츠문화를 제대로 알기 위해서는 먼저 그 나라의 문화를 이해하는 것이 무엇보다도 중요하고 판단한다.
-문화란? 그 나라의 역사, 정치, 경제, 사회 전반에 걸친 광범위한 개념을 포함하고 있기 때문이다. 따라서 본 교과목의 강좌에서는 동남아시아의 잠룡으로 평가받고 있는 말레이시아를 중점적으로 동남아시아의 사회와 E-스포츠와 스포츠 문화의 관점에서 동남아시아 및 글로벌 스포츠 문화를 이해하기 위한 필요한 기초지식을 공부하도록 한다. 더불어 외국어 실력을 향상시키기 위한 바탕이 될 것이며, 글로벌 인재가 되기 위한 다양한 인적 네트워크 구성에도 도움이 될 것이다.

수업개요

- # e-스포츠 게임의 미래 전망 파악
- # e-스포츠 활동이 오프라인 스포츠 활동에 미치는 영향 및 문화의 이해
- # 스포츠 문화의 이해
- # 동남 아시아 스포츠 산업현황
- # 말레이시아 및 동남아시아 인기 스포츠 체험 및 현장 사례 연구
- # 말레이시아 역사 문화 탐방

수업방법

- # e-스포츠 게임의 미래 전망 파악: 동남아시아 전반 e-스포츠 게임의 미래 전망 파악(말레이시아 중심) :이론
- # 스포츠 문화의 이해 : 스포츠란 무엇이며 문화습관에 따른 스포츠 문화의 차이점 분석 : 이론
- # 글로벌스포츠 문화의 이해 : 동남아시아의 다양한 스포츠 문화 습득 및 스포츠 종목 실습 : 이론, 실습
- # 동남아시아 스포츠 현장 방문 : 말레이시아 올림픽 위원회, 국립 경기장, 스포츠 센터, 게임 회사 등 현장 방문

시 형

- # 중간고사 : 개인별 프로젝트 수행
- # 기말고사 : 조별 및 개인별 프로젝트 수행

과 제 물

- # 말레이시아 문화의 이해: PPT
- # e-스포츠 게임의 미래 전망: 리포트

강의계획 및 내용

주순	차시	강의범위 및 내용	수업 방식 및 기타 참고사항			
			수업 방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구분
1	1	DAIP 말레이시아 팀 소개 및 활동내용 및 팀별 과제 소개	이론	빙프로젝트		
2	1	동남아시아 말레이시아 소개	이론	빙프로젝트		
3	1	동남아시아 e-스포츠 산업현황	이론	빙프로젝트		
4	1	동남아시아 e스포츠 문화의 특성	이론	빙프로젝트		
5	1	조별 과제 발표	이론	빙프로젝트		
6	1	동남아시아 E-sports 게임 산업과 레저 스포츠 산업 및 경제	이론	빙프로젝트		
7	1	E-스포츠 산업과 스포츠 산업에 있어 휴면자원 관리	이론	빙프로젝트		
8	1	미래 동남아시아 E-스포츠 비즈니스 전망	이론	빙프로젝트		
9	1	동남아시아 E-스포츠 산업과 스포츠 산업과의 연계성	이론	빙프로젝트		
10	1	동남아시아의 E-스포츠를 통한 마케팅 현황	이론	빙프로젝트		
11	1	동남아시아의 E-스포츠와 레저스포츠 환경분석	이론	빙프로젝트		
12	1	글로벌 E-스포츠와 스포츠 서비스의 특성과 도전 및 비교	이론	빙프로젝트		
13	1	동남아시아 E-스포츠 경영 사례 연구	이론	빙프로젝트		
14	1	동남아시아 E-스포츠와 스포츠의 발전 방향	이론	빙프로젝트		
15	1	조별 프로젝트 발표 및 토의 (1)	이론	빙프로젝트		
16	1	조별 프로젝트 발표 및 토의 (2)	이론	빙프로젝트		