//hyu.wiki/E%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0_%EC%97%AD%EB%9F%89_%EA%B0%95%ED%99%94_%ED%94%84%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9E%A8

E스포츠 역량 강화 프로그램

e스포츠 역량 강화 프로그램은 스포츠산업학과가 대학혁신지원사업의 일환으로 추진한 사업이다.

- 2020년도 성과공유캠페인에 소개됐다.

□

목차

- 1 추진배경
- 2 추진목적
- 3 추진사업특징
- 4 추진 내용 및 실적
    - 4.1 추진 일정 및 현황
- 5 추진 성과

추진배경

- 2020년 국내 e스포츠 시장에 다양한 투자자들이 유입되면서 시장의 성장 동력을 확보함
- 이러한 성장에 발맞춰 문화체육관광부는 e스포츠 상설 경기장 설립의 정책적 추진 등의 다각적인 정책을 통해 세계적 한류 콘텐츠로서의 e스포츠를 기대하고 있는 상황임
- 이에 한양대학교 스포츠산업학과는 e스포츠 산업의 전문 인재 양성을 위해 특성화 프로그램을 기획함

추진목적

1. 스포츠산업 조직과의 네트워크 구축 및 강화
2. 역량 강화세미나 개최를 통한 학생 가치창출
3. 현장의 전문 인력과의 워크숍
4. 인턴십 프로그램을 통해 학생들의 취·창업 역량을 강화

추진사업특징

본 사업의 목적을 달성하고자 사업 단계를 아래와 같이 분류하였으며 스포츠산업학과 교육과정과의 연계를 통해 해당 프로그램 효과 극대화

1. 1단계: 현장 전문가들을 초청하여 총 6차에 거친 e스포츠 역량 강화 세미나 진행
2. 2단계 :협력기관과의 협업를 통한 e스포츠 리그 제안서 개발/제시 및 우수 제안서 선발
3. 3단계 : 선발된 제안서를 기반으로 한양대 스포츠산업학과 주관의 아마추어 리그 개최 및 운영

추진 내용 및 실적

추진 일정 및 현황

1. e스포츠 역량 강화 프로그램 추진 일정
    - 총 6차에 거친 e스포츠 역량 강화 세미나 진행 완료(약 50여명 수강)
    - 유관기관과의 산학협력 관계 구축 (3개 기관)
    - 업무제휴 협약 기관과의 인턴십 프로그램 추진
    - e스포츠 리그 개회를 위한 제안서 제시 및 우수제안서 선발
    - 스포츠산업학과 주관의 e스포츠 대회 개최 및 운영(2021.02 예정)
    - e스포츠 미디어랩 구축(2021.01 완공 예정)
    - 스포츠산업학과 연계 교과목 개설 및 추가 확대 예정
2. 'e스포츠 역량 강화 특별 세미나' 개최
3. e스포츠 미디어랩 구축 : e스포츠 산업의 전문인력 양성을 위한 연구실 구축(20201.01. 완공예정)
4. 한양대학교 스포츠산업학과와 산업계 간 업무협약 체결
    - 한국e스포츠협회
    - (주)에스지에이스포츠
    - (주)서울게임

추진 성과

- 연계 교과목과 e스포츠 역량 강화 특별 세미나 만조도 조사 및 개별 학생 설문조사 진행

1. e스포츠 역량 강화 특별 세미나 프로그램에 대한 응답 결과
    - 매우만족한다 54% / 대체로 만족한다 36% / 보통이다 10%
2. e스포츠 역량 강화 특별 세미나의 강연 내용 구성에 대한 응답 결과
    - 매우만족한다 68% / 대체로 만족한다 18% / 보통이다 12%/ 대체로 불만족한다 2%
3. e스포츠 역량 강화 특별 세미나 강연자들의 강연 수준에 대한 응답 결과
    - 매우만족한다 66% / 대체로 만족한다 28% / 보통이다 6%
4. e스포츠 역량 강화 특별 세미나 참여에 따른 e스포츠에 대한 관심 증대에 대한 응답 결과
    - 매우그렇다 64% / 대체로 그렇다 20% / 보통이다 16%