

게임실무부터 크리에이팅까지, E스포츠 인재 양성의 허브

e-스포츠과

3년제



T. 031.740.1348
http://esports.shingu.ac.kr

학과 소개



e-스포츠과는 게이밍 실무 관련 산업 실무 분야에 필요한 전문 역량을 갖춘
있는 교육에 중점을 두어 e스포츠 산업에서 요구하는 실무능력을 겸비한 전문
가 양성을 목표로 합니다.

이를 바탕으로 진출 가능한 분야는 다음과 같습니다.

e스포츠 게임 분야	프로게이머, 코칭, 전략분석가, 게임 개발자, 게임 개발사의 QA인력 등
e스포츠 산업 분야	대회 및 행사 기획/홍보/운영 전문가, 게임 해설자 등
기타	MCN 산업 관련 기획자/유튜브 크리에이터

학과장 인터뷰



e스포츠는 4차산업혁명 시대의 엔터테인먼트 관련 비즈니스를 이끌 새로운 신산업입니다

정 재 현 | e-스포츠과 학과장

e-스포츠과는 3년제 학과로서 새로운 산업 분야인 e스포츠 분야에서 게임 실무와 관련 비즈니스 실
무 역량을 겸비한 전문기술인 양성을 목표로 합니다.

2019년 기준 e스포츠 산업 규모는 전세계적으로 1조 3천억원에 달하며 국내 시장도 1천 4백억원에
이고 있으며 매년 지속적인 성장을 거듭하고 있습니다. 또한 유튜브와 같은 영상 플랫폼의 채널들과
제휴하여 제작/자금지원/홍보/저작권관리/수익창출/고객확보 등을 지원하는 분야인 MCN(Multi-
Channel Network) 산업도 매년 성장하고 있습니다.

신구대학교 e-스포츠과는 게이밍 실무, 관련 산업 실무 분야에 필요한 전문 역량을 갖추기위한 교육
과정과 전문 교수진을 구축하여 기술과 엔터테인먼트가 결합된 e스포츠와 함께할 여러분들을 기다리
고 있습니다.

커리큘럼



e스포츠 게임 역량	게임기초/게임실전/e스포츠코칭실무/e스포츠심판실무
e스포츠 산업 역량	e스포츠산업개론/e스포츠윤리/e스포츠마케팅/MCN산업이해
e스포츠 지원 역량	e스포츠중계실무/영상촬영기초/영상편집기초/영상제작실무/프리젠테이션실무

취업분야 및 취득자격증



취업분야	e스포츠 게임 관련 분야 : 프로게이머, 코칭, 전략분석가, 게임 개발자, 게임 개발사의 QA인력 등 e스포츠 산업 관련 분야 : 대회 및 행사 기획/홍보/운영 전문가, 게임 해설자, 유튜브 크리에이터 등
취득자격증	ISTQB(국제 소프트웨어 테스트 자격증), e스포츠심판 1, 2, 3급, IT관련 자격증, 그래픽 관련 자격증,
지원 및 혜택	e스포츠 훈련 및 각종 대회 활동 지원



Q&A

궁금하세요? 물어보세요!

Q1

어떤 게임에 대한 실무 교육이 이루어 지나요?

e-스포츠과에서는 한국 e스포츠 협회(KeSPA)에서 전문 종목으로 선정한 LOL (League Of Legend), 배틀그라운드를 비롯하여 일반종목인 스타크래프트2, 던전앤 파이터, 서든어택 등에 대한 실무교육을 실시합니다.

Q2

졸업 후 진로는 어떻게 되나요?

e스포츠와 관련된 분야라면 모든 분야에 진출 가능합니다. 또한 e스포츠 관련 영상 기
획/제작/마케팅 역량을 기반으로 유튜브와 같은 영상 플랫폼을 기반으로 하는 다양한
MCN(Multi-Channel Network) 산업 분야에서 종사 가능합니다.