

수업계획서

스마트한 신(信·新·伸)인재 양성

2025년도 1학기

2025-05-26 10:31:42

▷ 교과목안내

교과목명	빅데이터와스포츠산업	과목번호	A094610-01	이수구분	교양선택
이수단위	2학점 이론2시간 실습0시간	평가방법	상대평가	수업유형	원격수업/사이버강좌

▷ 담당교수

소속	스포츠융합학부	직군	전임교원	성명	정지규
연구실		연락처		E-MAIL	
면담시간		더키움지도시간			

▷ 수업시간및장소

주야구분	학년	신청대상	수업시간	집중이수
주간	1			

▷ 교수학습방법

강의	토론/토의	발표	실험/실습	문제풀이
Y	Y	Y		
PBL (Problem Based Learning) 문제중심학습	PjBL (Project Based Learning) 프로젝트중심학습	사례연구	팀티칭	초청강의
		Y		Y
기타				

▷ 교과목개요

4차산업혁명시대에 있어서 빅데이터는 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 가상 및 증강현실(VR/AR)등과 함께 빼놓아서는 안되는 핵심테크놀러지로 각광 받고 있다. 본 수업은 스포츠산업 현장에서 활용되는 다양한 빅데이터의 활용 및 사례에 대해 학습하며, 향후에 스포츠산업에서 빅데이터의 발전 방향에 대해서 논의하고자 한다.	
권장 선수교과목	

▷ 역량기반 수업목표

수업목표	관련 하위역량
------	---------

▷ KIU 핵심역량

6대 역량군	공동체 의식		소통		통합적 사고		문제해결		자기개발		전문성	
하위 역량	인간미	사회적 실천	공감능력	대인 관계	종합적 사고	유연성	실행력	협업능력	자기조절 능력	진로개발 능력	전문지식 활용능력	기업가 정신
	10	10	10	10	10	10		10		10	10	10

▷ 활용기자재

철판	비디오	오디오	컴퓨터	유인물	빔프로젝트	모바일	기타
	Y		Y				

▷ 교재

주교재	자체 제작 슬라이드
참고자료	

▷ 학습평가방법

시험 (40~60%)		출석 (10~20%)	기타 (20~50%)					
중간평가	기말평가		과제물	발표/토론	수시시험	태도	실험/실습	기타
20	30	10	10					30
시험 (40~60%)	중간평가	비대면 평가						
	기말평가	기말고사전 사전 공지						
출석 (10~20%)		LMS 학습진도에 따라 자동 출결 체크						
기타 (20~50%)	과제물	교수자가 수업시 제시하는 1~2개의 과제						
	발표/토론							
	수시시험							
	태도							
	실험/실습							
	기타	LMS 수업에 형성되어 있는 토론, 퀴즈 등 활용						

▷ 주차별 수업 세부계획

주차	구분	내용
1	수업주제	빅데이터와 스포츠산업 강의 개요 및 수업오리엔테이션
	주차별 수업목표	- 빅데이터가 무엇인지에 대해 이해하고, 스포츠산업과의 관련성에 대해 학습한다 - 빅데이터의 정의와 V3의 개념에 대해 알아본다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
2	수업주제	빅데이터와 미래
	주차별 수업목표	- 빅데이터의 가능성과 활용 분야에 대해 알아보고, 빅데이터의 처리 프로세스 4단계에 대해 알아보며 빅데이터와 인공지능에 대해 알아본다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
3	수업주제	빅데이터와 인공지능
	주차별 수업목표	- 빅데이터가 산업과 일상에서 어떻게 활용되어 가치를 창출하는지를 다양한 사례를 통해 이해한다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
4	수업주제	빅데이터 활용법 (1)
	주차별 수업목표	- 빅데이터가 다양한 산업과 일상에서 어떻게 활용되어 인사이트와 가치를 창출하는지를 실제 사례를 통해 이해하고, 데이터 기반 문제 해결과 의사결정 역량을 길러본다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
5	수업주제	빅데이터 활용법 (2)
	주차별 수업목표	- 빅데이터를 활용해 기업과 조직이 직면한 다양한 리스크를 예측·관리하고, 데이터 기반의 의사결정을 통해 실제 비용 절감과 성과 향상을 이루는 방법을 이해한다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
6	수업주제	빅데이터 활용법 (3)
	주차별 수업목표	- 빅데이터 분석의 기본 개념과 다섯 가지 분석 태스크를 이해하고, 이를 실제 사례에 적용하여 인사이트와 포사이트를 도출하고 실질적인 의사결정에 활용하는 방법을 학습한다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	

▷ 주차별 수업 세부계획

주차	구분	내용
7	수업주제	빅데이터 활용법 (4)
	주차별 수업목표	- 인공지능의 정의와 작동 원리를 이해하고, 인공지능 구현 방식인 기호주의와 연결주의의 차이 및 한계를 통해 빅데이터와 인공지능의 관계를 통합적으로 이해한다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
8	수업주제	스포츠와 빅데이터의 만남
	주차별 수업목표	- 이미지와 텍스트 같은 비정형 데이터를 인공지능이 어떻게 분석하는지를 이해하고, 이를 통해 빅데이터와 인공지능의 활용 원리를 파악한다 - 빅데이터와 인공지능이 어떻게 실제 가치를 창출하는지 이해하고, 그 과정에서 기획의 중요성을 파악한다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
9	수업주제	스포츠산업에서 빅데이터의 활용 현황
	주차별 수업목표	- 스포츠 산업에서 빅데이터와 인공지능이 어떻게 활용되어 의사결정과 성과 향상에 기여하는지를 이해한다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
10	수업주제	스포츠산업에서 빅데이터의 활용 사례(야구)
	주차별 수업목표	- 스포츠 산업 중, 야구에서 빅데이터가 경기력 향상, 의사결정, 마케팅, 수익 창출 등 다양한 영역에 어떻게 활용되는지를 이해하고, 그 실제 사례와 적용 방식을 파악한다
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
11	수업주제	스포츠산업에서 빅데이터의 활용 사례(축구)
	주차별 수업목표	- 빅데이터를 활용해 스포츠 산업, 특히 축구에서 경기력 분석과 의사결정이 어떻게 이루어지는지를 이해하고, 실제 지표와 사례를 통해 데이터 기반 사고를 기른다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
12	수업주제	스포츠산업에서 빅데이터의 활용 사례(농구)
	주차별 수업목표	- 농구에서 빅데이터와 첨단 테크놀로지가 어떻게 적용되고 활용되는지를 사례를 통해 이해하고, 이를 통해 데이터 기반 사고능력과 분석적 인사이트를 함양한다
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	

▷ 주차별 수업 세부계획

주차	구분	내용
13	수업주제	스포츠산업에서 빅데이터의 활용 사례(기타)
	주차별 수업목표	- 스포츠 산업에서 빅데이터와 테크놀로지가 어떻게 융합되어 실생활 운동, 콘텐츠 소비, 시장 구조에 영향을 미치는지를 다양한 사례를 통해 이해하고, 이를 바탕으로 스포츠 빅데이터의 활용 방식을 창의적으로 탐색한다.
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
14	수업주제	빅데이터와 스포츠산업 종합정리
	주차별 수업목표	- 스포츠 산업 전반에서 빅데이터와 인공지능이 어떻게 활용되고 있는지를 이해하고, 기술 중심이 아닌 사용자 중심의 관점에서 데이터 기반 의사결정, 마케팅, 장비 개발, 팬 참여, 훈련 시스템 등에 이르기까지 실제 사례를 분석하며 미래 스포츠산업의 방향성을 통찰한다
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	
15	수업주제	기말고사
	주차별 수업목표	
	수업내용 및 방법	
	과제/준비물	
	집중이수 수업일시	

▷ 장애학생지원

강의실 저층 이동 및 좌석 우선 지정, 노트필기 시 기자재(노트북, 녹음기, 독서확대기 등) 사용허가, 장애학생 도우미 강의참석 허가 및 기자재(노트북 등) 사용 허가, 강의 중 마이크 사용, 필요에 따른 구두시험 등 다양한 시험 방식 적용, 텍스트, 파일 형태의 강의자료 제공, 비대면 수업 시 장애유형 및 정도를 고려하여 지원

▷ 수업규정 등 기타사항