الفصل الأول : الإعلان المتحرك للألعاب الإلكترونية الرياضية في الولايات المتحدة الأمريكية

المناهج المتبعة عند تصميم الإعلان المتحرك للألعاب الإلكترونية - الفئة الموجه لها الإعلان - المواصفات الفنية للإعلان - مواصفات صناعة الألعاب الإلكترونية الأمريكية - مواصفات عامة لتصميم الشخصيات - مستخدمي الألعاب الإلكترونية - تصنيف الإعلان المتحرك للألعاب الإلكترونية - الإعلان التشويقي - الإعلان التعريفي/الإرشادي - الإعلان التذكيري - الإعلان الإستشهادي - الإعلان الدرامي - الإعلان الغنائي - أسلوب المؤثرات الخاصة - الإعلان الإستعراضي - الإعلان الإعلامي - الإعلان داخل فيلم أو اغنية مصورة - الإعلان التنافسي - نماذج لإعلانات ألعاب إلكترونية رياضية

الفصل الثاني : الإعلان المتحرك للألعاب الإلكترونية الرياضية في دول شرق اسيا

و هم دول الصين، الهند، اليابان، تايوان، كوريا الجنوبية، كوريا الشمالية، ماكاو، منغوليا ، و فيها تم التحدث عن نبذة لنشأة الصناعة فيها - من اهم البلاد التي تم مناقشتها و هي كوريا الجنوبية - - الفترات الاولى (١٩٧٠م الى ١٩٩٠م) - - ثورة StarCraft (١٩٩٨م الى منتصف عام ٢٠٠٠م) - السيطرة على سوق الألعاب المباشرة (٢٠٠٠م) - و كذلك الحديث عن أشهر الشخصيات الاسيوية في الألعاب الإلكترونية و أشهر شركات تصميم الألعاب الإلكترونية في دول شرق اسيا و أشهر أعمالها - سرد نماذج من إعلانات متحركة لألعاب إلكترونية رياضية من دول شرق اسيا - نماذج من إعلانات مكتوبة تابعة