

수업 계획서

학과 : 글로벌경영학부

2016 학년도 2 학기

| | | | | |
|--|---|--|---|------------|
| 교과목명 | <국문> 문화예술경영 | | 담당교수 | 조 세 형 |
| | <영문> Culture and Arts Management | | 연 락 처 | |
| 교과코드 | 37699A | | 전자우편 | |
| 이수구분 | 심화과정(41) | | 학점체계 (학점/이론/실습) | 3-3-0 |
| 수강대상 | 문화예술 및 경영학 관심 학생 | | 선수/후수과목 | (선수) 제한 없음 |
| 수업방법 | 강의형태 | 이론중심 (0) / 이론-실습병행 () / 실습중심 () | | |
| | 수업방식 | 역량중심 교육과정 기반의 토론, 협업 중심의 Active Learning 교육과정의 일환으로 PBL과 CBL 방식을 결합하여 운영 | | |
| | 사용기자재 | 빔 프로젝터 및 PC | | |
| 1. 교과목 개요 | | | | |
| 문화예술 산업의 발전에 따라 대두된 문화예술경영의 기본개념, 주요 기능 및 프로세스에 대하여 이해한다. 한편, 인터넷 환경의 확산에 따라 생성된 e-문화가 기업경영에 미치는 영향과 문화예술 경영에서의 정보화 방향에 대하여 학습한다. | | | | |
| 2. 졸업역량 및 하위역량 | | | | |
| 졸업 역량 (전공) | 인문소양활용능력 경영지식 이해 및 적용능력 의사소통능력 | 하위 역량 (전공) | 문화경영을 수행할 수 있다. 경영의 기초를 이해하여 직무수행에 적용할 수 있다. 조직 구성원 간 원활한 의사소통을 할 수 있다. | |
| 지식 | 문화예술경영의 필요성을 이해하여 기업경영에 이를 도입 및 활용할 수 있다. 문화예술경영의 세부적 수행기능을 이해하고 구체적 수행을 추진할 수 있다. 문화예술산업의 비즈니스 창출과 기업활동에서의 문화예술적 활용방안을 제안할 수 있다. | | | |
| 기술 | 문화예술 활동의 기획, 추진 및 평가·통제를 위한 방법론을 적용할 수 있다. 문화예술 비즈니스와 문화마케팅의 역할을 이해하고 구체적 방안을 제시할 수 있다. 문화예술산업의 e-비즈니스 전략을 수립하고 이를 추진할 수 있다. | | | |
| 태도 | 문화예술의 경제적 가치를 이해하고 산업 및 기업활동 차원에서 이를 활용하는 역할을 수행할 수 있다. | | | |
| 3. 학생이 달성해야 할 학습 성과 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - 문화의 경제적 가치를 인식하고 산업 활동으로 성장하기 위한 조건을 설명할 수 있다. - 문화예술활동의 효율성 및 효과성 제고를 위한 경영기법의 도입 및 활용방안을 제안할 수 있다. - 기업활동에 있어서 문화예술활동이 차지하는 중요성을 인식하고 문화와 경영의 만남이 기업성과에 미치는 영향을 설명하고 구체적 방법을 제안할 수 있다. | | | | |

| 4. 교재 및 참고문헌 | | |
|----------------|---|--|
| 교재 | - 이은미, 예술경영학, 청람, 2012 | |
| 참고문헌 (부교재) | <ul style="list-style-type: none"> - 주수현 외 3인 번역, 문화예술경제학, 시그마프레스, 2008 - 박정배.서영일, 예술경영학개론, 커뮤니케이션북스, 2009 - 김주호.용호성, 예술경영, 김영사, 2005 - 이동철 외 3인, 글로벌시대의 문화마케팅, 법문사, 2008 | |
| 5. 평가 항목 및 방법 | | |
| 평가항목 (기준) | 반영비율 (%) | 평가방법 및 주요내용 |
| 출석 (15% 이상) | 15% | <ul style="list-style-type: none"> - 학습참여의 성실성을 평가하기 위해 출석율과 학습참여도 평가 - 수업일수의 5/1 이상 결석시 기타 성적에 관계없이 F 학점 처리 - 일회 결석 시 1점씩 출석점수에서 감점 |
| 수시평가 | 20% | 1차 수시시험(10%) 및 2차 수시시험(10%) |
| 중간평가 | 20% | 1차 수시시험 내용 포함, 7주차까지의 학습내용 |
| 기말평가 | 20% | 3차 수시시험 내용 포함. 9주차 이후 및 보강기간 학습내용 포함 |
| 과제평가 | 10% | <ul style="list-style-type: none"> - 최소 3회 이상의 리포트 부여 (개별 및 조별 과제 부여) - 과제의 발표 및 문서작성 능력 평가 - 발표자에 대한 가산점 부여 - 팀 과제의 경우 구성원 전체를 동일하게 평가하는 것을 원칙으로 하나 필요시 팀원 간의 평가를 통한 팀 기여도 평가 |
| 포트폴리오 평가 | 5% | 목차, 강의자료, 필기자료, 과제물. 개인 학습자료, 기타 참고자료(기사, 지식검색) 등이 포함된 파일 형태의 학습포트폴리오 제출 시 가산점 부여 |
| 독서평가 | 5% | 건양필독서 중 「역사란 무엇인가」를 읽고 보고서 형태의 감상문을 제출 시 가산점 부여(SMART KY 탑재 및 승인되어야 함.) |
| 비교과 활동평가 | 5% | 토익점수 향상, 자격증 취득을 위한 KPP 수강, 방학 중 학습프로그램 참여 등 정규과목이 아닌 별도의 학습증진 노력에 따른 가산점 부여 (※ 개인별 노력에 대한 Reporting 필요) |
| 기타사항 | <ul style="list-style-type: none"> ※ 장애 학생의 경우 자리 우선 배치 및 필요시 도우미 지정 - 레포트 제출기한을 넘기는 경우 감점처리 - 특별한 경우를 제외하고 모든 레포트는 워드프로세서를 사용 - 평소 학습태도 및 참여도에 따라 가점 및 감점 적용 | |

| 6. 주별 강의계획(1) | | | | |
|---------------|---------------|-------------------------------|--|-----------------------|
| 주차 | 교육주제 | 단위수업 목표 | 단위수업 내용 | 비고 |
| 1 | 문화예술경영의 필요성 | 경영학의 새로운 분야로서 문화예술경영의 필요성을 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 문화사회의 출현 - 문화와 예술에 대한 이해 - 문화예술경영의 필요성 | 박 1장 |
| 2 | 문화예술경영의 발달 | 예술경영의 발달과정과 문화예술시장의 형성을 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 예술경영의 발달과정 - 문화예술시장 및 경제 - 예술경영의 생성 및 국가별 현황 | 이 2장 주 2장 |
| 3 | 문화예술경영의 개념 | 문화예술경영의 특성 및 환경요소를 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 예술과 경영의 접목 - 문화예술경영의 정의 - 특성 및 환경요소 | 김 1장 |
| 4 | 문화예술경영의 프로세스 | 문화예술경영 수행과정을 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술경영 Plan-Do-See - 기획에 대한 이해 - 실행에 대한 이해 - 평가/통제에 대한 이해 | 이 1장 ※ 수시 1차 시험 |
| 5 | 문화예술경영의 기능 | 문화예술경영의 세부적 수행 기능을 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술경영의 생산 - 문화예술경영의 마케팅 - 문화예술경영의 재무관리 - 문화예술경영의 인적자원관리 | 박 ch.2 & ch.3 |
| 6 | 문화예술경영의 주요 분야 | 문화예술경영의 여러 분야를 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 예술장르별 주요 분야 - 영역별 주요 분야 - 예술공간 및 예술가의 관리 - 예술단체의 관리 | 김 5장 |
| 7 | 정보사회와 문화예술 | 정보화가 문화예술에 미치는 영향을 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술의 디지털화 - 문화예술 조직운영의 정보화 - 문화예술산업의 정보화 - 예술경영의 e-비즈니스 전략 | 박 15장 교수자료 |
| 8 | 중간고사 | 7주간 과정에 대한 이해도 측정 | 필기시험을 통해 학습이해도를 평가 | 7주차까지 전 범위 |

| 6. 주별 강의계획(2) | | | | | | |
|----------------------------|------------------|----------------------------------|---|-------------------------|--|--|
| 주차 | 교육주제 | 단위수업 목표 | 단위수업 주요내용 | 비고 | | |
| 9 | 문화예술 콘텐츠 | 문화콘텐츠산업에 대한 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠의 개념 - 문화기술의 역할 - 문화콘텐츠산업의 주요 분야 | 이 14장 | | |
| 10 | 문화예술산업의 e-비즈니스전략 | 문화예술산업의 e-비즈니스화 과정을 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - e-비즈니스 환경의 출현 - e-비즈니스전략화 과정 - 문화 패러다임의 변화 | 박 ch.5 | | |
| 11 | 기업과 문화마케팅 | 기업활동에 있어서 문화의 중요성을 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 문화마케팅의 개념 - 문화마케팅의 유형 - 기업 메세나 활동 | 법문사 ch3 & ch.4 | | |
| 12 | 공연예술기획 | 공연예술기획의 과정을 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 공연기획의 동기 - 공연기획 수립단계 - 공연기획서의 구성 | 이 9장 | | |
| 13 | 문화산업 | 문화산업의 형성과 예술경영의 관계를 이해 | <ul style="list-style-type: none"> - 문화산업의 정의 및 특성 - 문화요소 - 문화산업과 문화예술경영 - One-Source Multi-Use | 박 ch.4 ※ 수시 3차 시험 | | |
| 14 | 문화정책 | 정부의 문화정책에 대한 이해와 활용방안 | <ul style="list-style-type: none"> - 정부의 문화개입의 근거 - 우리나라 문화정책 - 공연예술 지원정책 - 정부조직과 관련법 | 이 3장 | | |
| 15 | 보강주간 | 학습 진도의 부족분에 대한 보충과 추가적 지식에 대한 전달 | 보강 지정일에 따른 학습 진행 | | | |
| 16 | 기말고사 | 학기 후반 과정에 대한 이해도를 측정 | 필기시험을 통해 학습이해도를 평가 | 9주차 이후 전 범위 | | |
| 7. 참여 교수별 담당시수(팀티칭 강좌에 한함) | | | | | | |
| 교수명 | 코디네이터 | | | | | |
| 담당시수 | | | | | | |