

수업계획서

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 (O) / 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

- 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					