

## 강의계획서

|         |  |        |             |        |        |        |
|---------|--|--------|-------------|--------|--------|--------|
| 과목명     | 스포츠산업경영실무  |        |             |        |        |        |
| 담당교수    | 안창규  | 이수구분   | 전공          | 학점/시수  | 3/3    |        |
| 유형      | 교과 유형  | 이론     |             | 이론과 실습 |        | 실습, 실기 |
|         |  |        |             |        |        | ○      |
|         | 수업 유형  | 캡스톤디자인 | 교양-전공상호인정수업 | 융복합 수업 | 외국어 전용 | 기타     |
|         |  |        |             |        |        | ○      |
| 강좌의 개요  | 스포츠경영관리자가 스포츠관련 기존시장이 레드오션에서의 경쟁우위확보와 가치 혁신을 통해 새로이 창출되는 스포츠시장인 블루오션으로 나아가는 데에 필요한 다양한 스포츠 경영관리 지식과 기술을 습득하는데 있다. 특히 이와 같은 경영 기술을 스포츠조직, 특히 건강스포츠 산업의 매니지먼트에 접목하여 건강스포츠산업 조직 운영에 필요한 실무적 능력배양을 목표로 한다.                                 |        |             |        |        |        |
| 강좌의 목표  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스포츠산업전문인력 양성에 필요한 지식과 기술 습득</li> <li>2) 스포츠 경영실무적 능력 배양</li> <li>3) 비영리 조직 육성과 경영 기술 습득</li> </ol>   |        |             |        |        |        |
| 강좌 운영방법 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 스포츠경영관리의 개념과 기초지식 강의</li> <li>2) 스포츠경영 실무적 능력 배양에 필요한 과제해결능력 배양</li> <li>3) 생애스포츠 실현을 위한 프로그램 구성 및 서비스 제공능력 배양</li> <li>4) 특히 제출된 과제에 대해 심층 토론하며 문제해결방안을 탐색하는 플립러닝형 수업(비대면 2/대면1)</li> </ol> |        |             |        |        |        |
| 학습 준비사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대면/비대면 병행 플립러닝 수업으로 비대면 시에 제출된 과제를 대면 수업 때에 각 정해진 조별 발표 및 토론을 거쳐 제시된 과제 해결 중심수업 진행</li> <li>- 따라서사전에 철저한 자기주도 학습을 통한 활발한 토론수업을 위한 준비가 이루어져야 함.</li> </ul>                                     |        |             |        |        |        |