

강의계획서

2024년도 2학기

담당교수 : 박 남 예

학수번호	과목명	문화예술산업과 K-콘텐츠	학점/시간	3	이수구분	
강의개요 및 수업목표	“문화예술산업과 K-콘텐츠”는 문화예술산업의 흐름과 K-콘텐츠의 글로벌 성공 요인을 탐구하는 강의이다. 문화예술 경영, 행정, 마케팅, 스타트업, IT 기술 등 다양한 분야와의 융합을 통해 산업적 가치를 조명하며, 지식재산권과 글로벌 전략을 분석한다. 이를 통해 학생들은 문화예술산업의 주요 개념과 최신 트렌드를 이해하고, 창의적이고 실무적인 관점에서 산업의 발전 가능성을 모색하며, 다양한 사례를 통해 이론과 실제를 연결하는 능력을 기르게 된다.					
교재	박남예, “문화예술경영과 행정-문화예술산업의 이해”, 박영사, 2024.					
참고문헌	산업별 보고서와 인터뷰, 정부 및 공공기관 자료					
주별 강의 일정표						
주	강의주제 및 내용			준비사항/비고		
1	문화예술산업의 최신트랜드	문화예술 분야의 최신 동향과 기술, 창작의 변화 양상을 분석하며 미래 전망 탐구	디지털콘텐츠, 글로벌화, 문화예술산업트랜드			
2	문화예술 경영의 원리	예술과 경영의 융합을 이해하며, 문화예술산업을 효과적으로 운영하기 위한 전략을 살펴봄	예술경영, 기획 전략, 창의적 리더십			
3	문화예술 행정과 기관	공공기관과 정부의 문화예술 정책과 지원 시스템을 분석하며 행정의 역할과 중요성을 탐구	예술행정, 정책지원, 공공예술			
4	대중문화와 문화예술산업	대중문화와 예술산업 간의 상호 작용과 사례를 통해 그 경계를 탐구하고 산업적 가치 조명	대중문화, 소비자행동, 산업분석			
5	글로벌 엔터테인먼트산업	엔터테인먼트산업의 세계적 흐름과 성공요인을 살펴보며 문화콘텐츠의 글로벌 경쟁력 논의	문화콘텐츠, 글로벌화 엔터테인먼트산업			
6	K-콘텐츠와 지식재산권	K-콘텐츠의 성공 배경과 지식재산권 보호 및 활용 전략을 통해 콘텐츠 산업의 지속가능성 탐구	K콘텐츠, 지식재산권, 콘텐츠IP			
7	문화예술 마케팅 전략	문화예술 분야에서의 성공적인 마케팅과 브랜딩 사례를 중심으로 전략적 접근법을 분석	아트마케팅, 예술마케팅, 브랜딩			
8	문화예술 스타트업	창의적 아이디어로 주목받는 문화예술 스타트업 사례를 통해 새로운 비즈니스 모델 탐구	스타트업, 문화예술스타트업			
9	문화예술과 IT기술	IT 기술이 문화예술에 가져온 혁신적 변화를 분석하며 디지털 시대의 예술적 가능성을 탐구	IT기술, 실감형콘텐츠, AI			
10	비즈니스와 문화예술	문화예술과 비즈니스의 협업 사례를 통해 예술이 창출하는 경제적, 사회적 가치에 대해 논의	비즈니스모델, 사회적기업			