

수업계획서

1. 강의개요

학습과정명	극장일반상식	학점	3학점	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	3	강의실		수강대상		E-mail	

2. 교과목 학습목표

본 강의는 공연기획과 실행이 공연예술의 예술적 가치를 대중에게 전달하고, 이를 통해 경제적 수익 구조를 창출하는 복합적 활동임을 배우는 것을 학습 목표로 한다. 수업을 통해 공연기획이 단순한 창작 활동이 아니라 예술경영(Arts Management)의 실제적 실천임을 인지하고 공연예술을 예술적 관점뿐만 아니라 경제적 관점에서 분석할 수 있는 시각을 기르며, 한국과 세계 공연예술 시장의 현황 및 구조를 이해한다. 이를 위해 학생들은 문화정책, 공연장 운영, 예술단체 운영, 공연기획, 홍보 및 마케팅 등 예술경영의 핵심 분야들을 학습하며, 문화예술의 전문성과 함께 정책, 행정, 경영 역량 등을 포괄적으로 학습하는 것을 목표로 한다.

궁극적으로 본 강의는 학생들이 공연기획과 실행이라는 수업에 대해 명확히 인지하고, 공연기획 및 제작 실무 과정에서 필수적으로 알아야 할 기획, 제작, 운영, 마케팅, 자원 조성 등의 기본 지식을 이해하고 실제 현장에 적용할 수 있는 실천적 역량을 기르도록 돕는다.

3. 교재 및 참고문헌

수업 교재				
구분	교재명	저자명	출판사	출판연도
주교재	예술경영학 공연기획실무	이은미	청람	2020
부교재	클래스가 다른 공연기획	전성환	예영	2014

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	- 오리엔테이션 공연기획의 정의와 본 과목의 전체 학습계획 및 학습목표를 설명한다. 공연기획의 기초 단계와 구성요소를 개괄적으로 소개하며, 앞으로의 학습 과정과 강의 진행 방식에 대해 안내한다. - 강의제목 : 문화예술경영 - 강의주제 : 문화의 정의와 특성 - 강의내용 : ‘문화’와 ‘문화예술’의 개념을 이해하고, 문화예술의 주요 특성이 무엇인지 학습한다. 이를 통해 문화예술이 개인과 사회에 미치는 영향에 대해 고찰한다. (주교재 2p.~3p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	2	- 강의주제 : 예술이란 - 강의내용 : 예술은 인간의 창의성과 감정, 사회적 맥락을 바탕으로 만들어지는 문화적 성과물이다. 본 강의에서는 예술의 본질과 역사적 배경을 살펴보고, 예술이 우리 삶과 사회에 미치는 영향을 이해한다. 또한, 예술경영의 기본 개념과 실제 사례를 통해 예술의 사회적 가치와 예술경영의 필요성을 학습한다. (주교재 5p.~6p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 경영과 비영리 경영 - 강의내용 : 예술경영은 비영리단체 뿐만 아니라, 문화예술을 기반으로 한 개인사업체나 영리 목적의 문화산업 조직까지 다양한 형태로 이루어진다. 본 강의에서는 유형별 단체의 경영적 특성과 운영 방식의 차이를 비교·분석하여, 예술경영의 실제적 적용 방법과	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)

		효율적인 조직 운영에 관해 탐구한다. (주교재 6p.~14p.) - 강의방법 : 강의	수업에 좀 더 자세한 참고서로 <클래스가 다른 공연기획>을 참고 한다
제 2 주	1	- 강의제목 : 예술경영 - 강의주제 : 예술경영의 정의와 특성 - 강의내용 : 예술경영은 예술 활동에 필요한 경영기법을 적용하여 예술가들의 능력 개발과 성장을 체계적으로 지원한다. 이를 통해 예술가가 사회적으로 인정받고 지속해서 활동할 수 있는 기반을 마련하며, 관객에게는 다양한 예술작품을 접할 수 있는 기회와 환경을 제공한다. 본 강의에서는 예술경영이 갖는 경영적 특성과 이에 따른 역할을 연구한다. (주교재 18p.~21p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	2	- 강의주제 : 예술경영의 역사 - 강의내용 : 예술경영은 1960년대 중반 이후 비영리 예술단체 운영의 비효율성에 대한 문제의식에서 비롯되어 연구와 발전이 이루어져 왔다. 본 강의에서는 시대별 예술경영의 형식과 형태, 그리고 예술경영이 사회와 예술계에 이바지한 역할과 변화 양상을 연구한다. (주교재 22p.~25p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 국가별 예술경영의 발달 - 강의내용 : 20세기에 들어서면서 기술의 급격한 발전과 함께 첨단 미디어가 대중의 일상에 깊이 자리 잡으면서 예술의 소비와 향유 방식이 크게 변화하였고 이에 따라 대중문화가 확산하고, 기존의 예술적 가치와 경계가 새롭게 재정의되었다. 본 강의에서는 이러한 기술과 미디어의 발전이 국가별 예술경영의 발달에 미친 영향과, 과거부터 현재까지 예술경영이 어떻게 진화해 왔는지 폭넓게 탐구한다. (주교재 25p.~34p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
제 3 주	1	- 강의제목 : 문화정책 - 강의주제 : 정부의 문화개입 근거 - 강의내용 : 문화정책은 문화 부문이 시장 논리만으로 운영될 경우 사회적 가치가 훼손되거나, 다양한 문화가 골고루 발전하지 못할 수 있다는 문제의식에서 출발하여 정부의 개입을 통해 사회적으로 바람직한 문화 발전 방향을 모색하고, 예술과 문화의 공공성을 확보하는 것이 문화정책의 핵심 목표이다. 본 강의에서는 문화정책의 필요성과 실제 사례, 그리고 현재 시행되고 있는 다양한 제도와 정책을 연구한다. (주교재 36p.~38p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	2	- 강의주제 : 우리나라 문화정책 - 강의내용 : 우리나라 문화정책은 국가정체성 확립, 전통문화 계승, 국민 문화수준 향상 등 시대적 요구에 따라 다양한 형태와 종류로 발전해 왔다. 본 강의에서는 이 시기별 문화정책의 주요 형태, 종류, 그리고 변화와 발전 과정을 연구한다. - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 공연예술 지원정책 - 강의내용 : 공연예술 지원정책은 예술단체의 자생력 확보와 국민의 문화 향수권 확대를 목표로 종전의 직접지원에서 간접지원 방식으로 점진적으로 전환되고 있다. 본 강의에서는 두 지원 방식의 구체적 사례와 특징, 그리고 정책적 시사점을 연구한다. (주교재 43p.~50p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
제 4 주	1	- 강의제목 : 우리나라의 문화예술조직 - 강의주제 : 문화예술조직의 구분 - 강의내용 : 문화예술조직은 운영 목적에 따라 크게 세 가지로 구분할 수 있다. 첫째, 문화예술 창작 활동에 중점을 둔 예술단체는 예술가의 창작과 예술 발전을 위한 활동에 집중한다. 둘째,	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)

		예술가와 관객이 만나는 공연장, 미술관, 갤러리 등 문화시설은 예술의 향유와 소통을 촉진한다. 셋째, 정부 또는 공공기관이 운영하는 국·공립 기관은 공익성과 공공성을 바탕으로 문화예술의 보급과 발전, 국민 문화향유권 확대를 목적으로 한다. 본 강의에서는 각 유형별 대표 기관과 그 역할, 그리고 운영 목적의 차이를 연구한다. (주교재 52p.~56p.) - 강의방법 : 강의	
	2	- 강의주제 : 조직구성요건 - 강의내용 : 문화예술단체는 수립된 계획을 효과적으로 수행하기 위해 체계적인 조직구성과 분명한 업무분장이 필요하다. 조직 내에는 예술적 창작과 기획, 행정, 재정 등 각 분야의 전문성을 갖춘 인력이 배치되어야 하며, 효율적인 의사결정과 협업을 위한 구조가 마련되어야 한다. 본 강의에서는 문화예술단체의 조직구성 방식과 운영을 위한 핵심 요소들을 연구한다. (주교재 56p.~58p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 비영리법인 - 강의내용 : 비영리법인은 비영리사업을 목적으로 설립된 법인으로, 개인이나 구성원의 이익 추구가 아닌 공익성과 사회적 가치 실현을 목적으로 한다. 비영리법인의 설립과정은 크게 설립준비(목적 및 명칭 설정, 정관 작성, 창립총회 개최), 주무관청의 설립허가 신청 및 승인, 그리고 법원에서의 설립등기 단계로 나뉜다. 본 강의에서는 비영리법인의 설립절차와 각 단계별 주요 내용을 연구한다. (주교재 58p.~62p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
제 5 주	1	- 강의제목 : 문화예술단체의 예산과 자원조성 - 강의주제 : 예산편성 - 강의내용 : 문화예술단체의 운영에서 자원조성과 예산편성은 매우 중요하다. 예산은 단체의 목적과 사업계획에 따라 수입과 지출을 구체적으로 산정하여 편성하며, 각 항목의 적정성과 집행 근거를 명확히 해야 한다. 본 강의에서는 예산편성의 기본 원칙과 실제 방법을 살펴본다. (주교재 64p.~66p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	2	- 강의주제 : 정부예산 - 강의내용 : 문화예술단체를 운영하다 보면 정부의 다양한 지원을 받게 된다. 정부예산의 구성과 변화 흐름을 파악하면, 문화예술 분야의 정책 방향과 지원 방식, 그리고 예산이 실제로 어떻게 집행되는지 이해할 수 있다. 본 강의에서는 정부예산의 주요 내용과 최근의 흐름을 살펴본다. (주교재 66p.~69p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 자원조성 - 강의내용 : 문화예술단체의 자원조성은 사회 변화에 신속하게 대응해야 하는 핵심 과제이다. 우리나라의 경우, 많은 단체가 일회성 사업에 집중하며 정부 지원에 크게 의존하고 있어 자생력 약화와 지속가능성 문제가 지적되고 있다. 본 강의에서는 현 상황을 살펴보고, 관련 문제와 대안을 토론한다. (주교재 70p.~75p.) - 강의방법 : 강의, 토론	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커) <돌발퀴즈> 문화예술의 개념과 공연 예술지원 정책에 대해 학습한 내용을 중심으로 돌발퀴즈
제 6 주	1	- 강의제목 : 우리나라 공연장 - 강의주제 : 공연장 - 강의내용 : 공연장은 공연예술이 펼쳐지는 핵심 공간으로, 기획·홍보·마케팅 등 다양한 활동이 이루어진다. 공연장의 운영형태는 설립 주체와 운영 방식에 따라 다양하게 나뉜다. 본 강의에서는 각 운영형태의 특징과 장단점을 살펴본다. (주교재 78p.~82p.)	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)

		- 강의방법 : 강의	
	2	- 강의주제 : 문화예술회관 - 강의내용 : 지방자치단체가 운영하는 복합 문화예술시설은 주로 공연장을 중심으로 다양한 예술 활동이 이루어진다. 우리나라에는 문예회관이 전국에 분포하며, 각 지역의 문화향유와 예술활동 촉진을 위한 핵심 역할을 담당한다. 본 강의에서는 문화예술회관의 분포, 형태, 그리고 지역사회 내 역할을 살펴본다.(주교재 82p.~85p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 문화체육관광부 소속 공연장 운영형태 - 강의내용 : 문화체육관광부 소속 공연장은 국립문화예술기관, 특수법인, 그리고 민법상 재단법인 등 다양한 운영형태로 구분된다. 본 강의에서는 각 운영 형태별 대표 공연장과 그 운영 특성을 살펴본다. (주교재 86p.~88p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
제 7 주	1	- 강의제목 : 공연장의 구조와 무대 인력 - 강의주제 : 공연장의 무대 형태 - 강의내용 : 공연장은 관객이 이용하는 객석 공간과, 예술가·무대 스태프가 활동하는 무대 공간으로 크게 구분된다. 각 무대 형태는 공연의 장르와 목적, 관객과의 소통 방식에 따라 다양한 특징을 가진다. 본 강의에서는 각 무대 형태의 구조와 활용 사례를 살펴본다. (주교재 90p.~94p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	2	- 강의주제 : 주요 무대 시설 - 강의내용 : 극장의 각 시설은 공연 준비, 진행, 관람 등 극장 운영의 핵심적인 역할을 담당하며, 공연의 질과 관객의 편의성을 높인다. 본 강의에서는 각 시설의 용어와 특징을 살펴본다. (주교재 94p.~95p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 무대 인력 - 강의내용 : 무대 인력은 공연 장르에 따라 세부 구성이 다르지만, 대부분의 공연장에는 기본적으로 무대감독, 조명감독, 음향감독, 하우스매니저 등이 배치된다. 본 강의에서는 각 무대 인력의 주요 역할과 협업 방식에 대해 살펴본다 (주교재 96p.~103p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
제 8 주	1	- 중간고사 : 교재의 내용으로 한 필기고사(1주~7주 강의 내용) - 객관식 5문항(각 2점), 주관식 단답형 5문항(각 2점) - 서술형 2문항(각 5점)으로 출제	
	2		
	3		
제 9 주	1	- 강의제목 : 공연예술기획 - 강의주제 : 기획이란 - 강의내용 : 문화예술작품의 성공에는 예술가의 창작뿐 아니라 체계적인 기획과 실행이 매우 중요하다. 기획 단계에서는 목적과 목표 설정, 시장 및 관객 분석, 예산과 자원 계획, 마케팅 및 홍보 전략 등이 필수적으로 포함된다. 효과적인 기획은 작품의 완성도와 성과에 큰 영향을 미친다. 본 강의에서는 문화예술작품 기획에 필요한 핵심 요소들을 살펴본다. (주교재 106p.~110p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	2	- 강의주제 : 공연기획의 타당성 및 점검사항 - 강의내용 : 작품의 예술성, 독창성, 시의성, 설립목적 적합성, 실현 가능성, 사업성 등은 문화예술작품 및 단체 평가의 핵심 요소다. 각 항목별로 주요 점검사항과 평가기준을 살펴보고, 기획·실행 과정에서 어떻게 적용해야 하는지 알아본다. (주교재 110p.~114p.)	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)

	3	- 강의방법 : 강의 - 강의주제 : 대관업무 - 강의내용 : 기획단계에서 공연장 선택과 대관은 작품의 성패에 큰 영향을 미친다. 관객이 공연장에 갖는 이미지와 시설 수준은 작품 인식과 완성도에도 중요한 역할을 한다. 본 강의에서는 대관업무의 주요 절차와 유의사항을 살펴본다. (주교재 114p.~118p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
제 10 주	1	- 강의제목 : 공연기획 수립단계 - 강의주제 : 공연기획 준비사항 - 강의내용 : 좋은 기획 수립을 위해서는 신뢰할 만한 정보를 단기간 내에 효과적으로 수집해야 한다. 공연기획 전에는 장소, 시기, 관객, 날씨, 규모, 목적, 장르, 프로그램, 공연팀, 예산 등 다양한 요소를 고려해야 하며, 각 요소별로 현실성과 실현 가능성을 점검해야 한다. 본 강의에서는 공연기획 전 반드시 살펴야 할 주요 고려사항을 정리한다. (주교재 120p.~122p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	2	- 강의주제 : 공연 기획서 작성 - 강의내용 : 공연작품 선정 후에는 기획서를 작성해야 한다. 기획서에는 기획 의도, 작품 내용, 마케팅 계획, 예산안 등 공연의 전반적 사항을 명확히 기술한다. 본 강의에서는 공연 기획서 작성요령과 주의사항을 살펴본다. (주교재 122p.~125p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 기획 진행 기본사항 - 강의내용 : 기획 회의, 무대 스태프 회의, 공연제작 회의 등은 일시, 장소, 참석인원, 협의 내용 등 모든 사항을 꼼꼼히 문서화해야 한다. 특히 회의록에는 각 안전벨 논 의 결과, 결정사항, 향후 추진계획, 담당자 등을 명확히 정리해야 한다. 본 강의에서는 회의록 작성의 기본사항과 유의사항을 살펴본다. (주교재 125p.~138p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
제 11 주	1	- 강의제목 : 홍보 - 강의주제 : 커뮤니케이션 - 강의내용 : 홍보와 마케팅은 관객과 효과적으로 소통하기 위한 커뮤니케이션이다. 정보 제공 단계에서는 공연의 기본 정보를 전달하고, 설득 단계에서는 관람 동기를 부여하며, 교육 단계에서는 무관심한 참여자까지 관객으로 유도한다. 각 단계별로 적합한 메시지와 채널을 선택해 관객에게 다가가는 것이 중요하다. 본 강의에서는 관객을 위한 커뮤니케이션 단계별 특징과 전략을 살펴본다. (주교재 140p.~146p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	2	- 강의주제 : PR (Public Relations) - 강의내용 : PR은 사람들에게 정보를 제공하고 이해시켜 호의와 신뢰를 얻는 활동이며, 넓게는 일반 대중과 긍정적인 관계를 구축하는 모든 노력을 의미한다. PR은 조직의 이미지와 신뢰도를 높이고, 위기관리와 평판 유지에도 중요한 역할을 한다. 본 강의에서는 PR의 단계와 역할을 구체적으로 살펴본다. (주교재 146p.~148p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 예술경영의 홍보 - 강의내용 : 예술경영에서는 예산 부담이 큰 광고보다 비용이 적으면서 효과를 극대화할 수 있는 언론홍보의 비중이 높은 것이 일반적이다. 언론홍보는 신뢰성과 효과성이 높으며, 목표 관객에게 신속하고 넓게 정보를 전달할 수 있다. 본 강의에서는 언론홍보, 인쇄홍보, 온라인홍보 등 홍보의 다양한 방법과 종류를 살펴본다. (주교재 149p.~163p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)

제 12 주	1	- 강의제목 : 언론홍보 - 강의주제 : 홍보담당자의 역할 - 강의내용 : 언론홍보는 신문, 방송 등 대중매체에 뉴스 기사로 소개되는 방식으로, 광고보다 신뢰성과 비용 효율성이 높아 문화예술홍보에서 선호된다. 본 강의에서는 공연 홍보담당자의 구체적 역할과 활동을 살펴본다. (주교재 166p.~169p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	2	- 강의주제 : 보도 자료 작성법 - 강의내용 : 보도자료는 문화예술기관이 언론에 공연, 전시, 행사 등 주요 소식을 전달하기 위해 작성하는 문서다. 보도자료는 표제, 부제, 리드문(주제문), 본문, 인용문, 기관 및 담당자 정보 등으로 구성하며, 쉬운 언어와 명확한 구조로 작성해보자. (주교재 169p.~171p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 위기관리 - 강의내용 : 위기관리는 예상되는 위기를 사전에 방지하고, 실제 위기 발생 시 피해와 이미지 훼손을 최소화하는 대응 활동이다. 위기대처 방안에는 사전 예방, 신속한 대응, 피해 최소화, 재발 방지 등이 포함된다. 본 강의에서는 위기관리의 기본 원칙과 실제 문화예술 현장의 위기대처 사례를 살펴본다. (주교재 171p.~178p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커) <과제> 주제 : 공연 관련 홍보를 위해 본인 스스로 홍보담당자가 되어 공연의 보도 자료를 만들어보자
제 13 주	1	- 강의제목 : 공연예술마케팅 - 강의주제 : 마케팅 - 강의내용 : 마케팅은 상품이나 서비스가 생산자에서 소비자로 이전되는 데 관련된 모든 활동을 의미한다. 마케팅의 본질은 조직이나 개인의 목적을 달성하기 위해 고객에게 가치 있는 제공물을 창출·커뮤니케이션·전달·교환하고, 고객과의 관계를 관리하는 과정이다. 본 강의에서는 마케팅의 개념과 정의, 그리고 현대 마케팅의 핵심 원리를 살펴본다. (주교재 180p.~182p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	2	- 강의주제 : 마케팅 핵심논리 - 강의내용 : 마케팅의 핵심 논리는 고객의 욕구와 필요를 이해하고, 이를 바탕으로 가치를 창출·전달·교환하는 과정이다. 마케팅 용어로는 시장, 욕구, 필요, 고객가치, 브랜드, KPI, OKR, ROAS, 세분화, 포지셔닝 등이 있다. 본 강의에서는 마케팅의 핵심 논리, 전략 수립 시 필요사항, 주요 마케팅 용어를 살펴본다. (주교재 182p.~184p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 소비자 - 강의내용 : 마케팅에서 소비자 행동은 그룹별로 특성을 가지고 있으며, 외적(사회, 문화, 미디어 등)과 내적(심리, 동기, 경험 등) 요인에 따라 빠르게 변화한다. 마케팅은 소비자 행동의 흐름과 변화를 빠르게 읽고, 데이터 분석과 트렌드 파악, 개인화 전략 등으로 이에 대응해야 한다. 본 강의에서는 소비자 행동의 변화와 성공적 마케팅을 위한 트렌드 대응 전략을 살펴본다. (주교재 184p.~195p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
제 14 주	1	- 강의제목 : 문화산업과 저작권 - 강의주제 : 문화산업의 정의 - 강의내용 : 문화산업은 ‘문화의 산업화’와 ‘산업의 문화화’로 나눌 수 있다. ‘문화의 산업화’는 문화적 요소를 상품화해 경제적 가치로 전환하는 것이고, ‘산업의 문화화’는 기존 산업에	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)

		문화적 요소를 접목해 부가가치를 높인다. 본 강의에서는 두 개념의 특징과 사례를 살펴본다. (주교재 220p.~224p.) - 강의방법 : 강의	
	2	- 강의주제 : 우리나라의 콘텐츠산업 - 강의내용 : 우리나라 콘텐츠산업은 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 방송, 광고 등 다양한 분야로 나뉘며, 각 산업은 고유의 시장 구조와 소비자 특성, 제작 방식 등 독특한 특징을 가지고 있다. 이러한 산업별 특성을 이해함으로써 콘텐츠의 가치와 시장 경쟁력을 높일 수 있으며, 본 강의에서는 각 산업의 구조와 변화, 그리고 시장 환경까지 살펴보고자 한다. (주교재 224p.~230p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커)
	3	- 강의주제 : 저작권법 - 강의내용 : 저작권법에서 저작권은 창작과 동시에 발생하는 권리로, 저작인격권과 저작재산권으로 분류된다. 인접권은 실연자, 음반제작자, 방송사업자 등 저작물의 전달과 관련된 자들의 권리를 보호하며, 국제적으로는 베른협약, 로마협약 등 국제협약이 적용되어 국제적 보호가 이루어진다. 본 강의에서는 저작권의 특성과 분류, 인접권, 국제협약 등 관련 법안과 실제 사례들을 살펴본다. (주교재 230p.~237p.) - 강의방법 : 강의	컴퓨터 빔 프로젝트 스크린 음향 장비 (스피커) <과제제출> 보도자료 제출
제 15 주	1	- 기말고사 : 교재의 내용으로 한 필기고사(9주 ~14주 강의 내용) 객관식 5문항(각 2점), 주관식 단답형 5문항(각 2점) 서술형 2문항(각 5점)으로 출제	
	2		
	3		

5. 성적평가 방법

평가요소	비중(%)	평가내용 및 평가방법
정기평가	60	1. 중간고사(30점) : 8주차에 진행 가. 문제 유형(이론) 1) 객관식 선다형 10점(5문항 각 2점) - 난이도 중 2) 주관식 단답형 10점(5문항 각 2점) - 난이도 중 3) 서술형 10점(2문항 각 5점) - 난이도 상 나. 문제 출제 범위 1 ~ 7주차까지의 진도 2. 기말고사(30점) : 15주차에 진행 가. 문제 유형(이론) 1) 객관식 선다형 10점(5문항 각 2점) - 난이도 중 2) 주관식 단답형 10점(5문항 각 2점) - 난이도 중 3) 서술형 10점(2문항 각 5점) - 난이도 상 나. 문제 출제 범위 9 ~ 14주차까지의 진도 - 그 외의 사항은 한국예술사관실용전문학교 학사운영규칙에 따라 시행함
수시시험	10	1. 수시시험(돌발퀴즈) - 5문항 각 2점 1주 ~ 5주차 2교시까지의 강의내용에 대한 돌발퀴즈 실시(단답형 제출)
과제물	10	1. 정기과제물 : 14주차에 제출 가. 주제 : 공연홍보 보도자료 작성 나. 평가기준 1. 성실성 (3점) - 기일내 만점, 경과시점에 따라 1점씩 감점 2. 창의성 (5점) - 자료수집의 차별화 및 논리적인 측면과 구체적인 측면평가 공연 주제에 맞는 독창적인 접근방법에 대한 평가 3. 적합성 (2점)

		- 보도 자료로서 적합한 내용에 대한 평가(주제, 구상) - 그 외의 사항은 한국예술사관실용전문학교 학사운영규칙에 따라 시행함																
수업참여도	20	1. 출석 평가(20점) 가. 시간으로 산출 - 지각 및 조퇴 처리는 단위 수업시간의 50% 이하인 경우에만 인정 - 수업 중 수업담당 교강사의 허가 없이 이석하는 자는 결석으로 처리 - 학습자가 수업의 3분의 2 이상을 수강하고 군입대한 경우는 입대전의 출석률로 출석성적을 인정 2. 평가시기 : 매시간 단위 출결사항을 기록, 15주차 종강 후 출석률 산정 3. 평가결과의 활용계획 : 출석률이 낮은 학습자는 상담을 통하여 문제를 해결하고, 수업에 적극 참여할 수 있도록 지도한다. 종강 후 출석률을 분석하여 부족한 부분을 파악하고 수업개선에 활용한다. - 그 외의 사항은 한국예술사관실용전문학교 학사운영규칙에 따라 시행함																
기타																		
■ 평가요소별 세부내역		※ 실습평가서 점수는 기타에 작성																
정기평가(%)		수시시험(%)				과제물(%)				수업참여도(%)							기타 (그 밖에 평가요소 (%)	합계 (%)
중간 고사	기말 고사	꼭지 시험	(돌발) 퀴즈	복습 시험	기타	리포트	번역	팀 과제	기타	출석	토론 (방)	질문 (방)	탐구 활동	의견 (방)	학습 계획서	기타		
30	30		10			10				20								100