

학습과정명	예술경영학
■ 표준교육과정 교수요목 및 학습목표	
표준교육과정 교수요목	학습목표
현대미술에서의 예술은 미적체험의 대상뿐 아니라 가치를 갖는 상품으로 많은 주목을 받고 있다. 본 교과목은 예술작품을 투자 상품으로 각광을 받는 점을 배경으로 마케팅의 근본개념의 도입을 통한 예술경영을 이해하고 예술경영의 근본개념과 실재를 살펴본다. 예술경영의 개념을 인식하고 작가로서 혹은 경영자의 관점에서 예술작품의 전개와 마케팅 전략을 구상한다. 예술경영은 이상적인 창작품을 경제적인 상품으로 포장하여 많은 사람들이 공감하고 즐길 수 있는 예술작품으로 확장해준다. 예술가로서 혹은 경영자로서 예술경영의 주요소인 기획, 전략, 마케팅, 자원 등을 학습한다. 또 국내외 예술시장의 구조와 최근현황에 대한 사례를 조사하여 작가프로모션을 위한 구체적인 방안 등을 탐색해 본다.	예술경영이란 이용자의 만족을 창출하는 행위다. 창조적이지만 정답이 없다. 산업시대의 양적발상에서 질적발상의 정보시대로 진입한 현대 사회에서 이제 우리는 그 결과에 대한 목표와 방향, 그리고 방법에 대한 논리적, 분석적 모색을 해야만 한다. 그리고 최근 예술경영이 강조되면서, 예술가나 경영자들이 마케팅, 공학, 판매 등 여러 분야의 전문가들과 협조해야 할 필요성이 커지고 있다. 따라서 예술가나 예술행정가도 일반 경영자처럼 생각하는 방법을 배워야 할뿐만 아니라, 조직의 최우선적인 목표와 활용 가능한 자원에 대해서도 알아야한다. 또한 경제 환경의 예측과 시장 경향의 분석을 통해 제공되는 다양한 정보를 해석하고 평가해야만 한다. 결국 예술경영은 시각적인 효과를 높혀 주고 정보의 효율성을 크게 한다. 또한 조직운영의 완성과 목표 달성을 극대화하는데 기여하며 고객만족도가 높아지도록 예술경영학의 개론과 현황들을 살펴보고, 연구해본다.
첨부자료	

학습과정명		예술경영학			
교재	학습과정명	저자명	출판연도	교재명	출판사
	예술경영학	박정배	2020	예술경영학개론	커뮤니케이션북스
■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용					
주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	주교재 목차	과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	오리엔테이션 강의주제: 예술경영의 생성과 필요성 강의목표: 수업진행에 관한 전반적인 설명과 과제 및 출결, 평가, 수업시간 유의 사항에 대해 설명한다. 예술경영의 생성배경을 알아보고 학문적 시각에 대해 고찰한다. 강의세부내용: 예술과 경영의 접목과 확산에 관하여 구분하여 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	오리엔테이션	1주차 ppt자료: 예술경영의 생성과 필요성 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 강의계획서 배포	
	2	강의주제: 예술경영의 필요성 강의목표: 4차 산업시대의 예술과 경영의 접목과 문화가치 확산을 이해한다. 강의세부내용: 예술경영의 의미와 역할의 관하여 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1. 4차 산업시대의 예술경영	1주차 ppt자료: 예술경영의 생성과 필요성 주교재 : 9-11P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드	
	3	강의주제: 예술과 경영 강의목표:	제1. 예술경영의 내·외부환경	1주차 ppt자료: 예술경영의 생성과 필요성 주교재 : 12-16P	

		예술경영의 다양성을 탐구한다. 강의세부내용: 예술경영의 필요성, 역할 등을 이해한다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답		기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 ※ 토론방법: 3인 1조의 모둠수업의 형태를 취하여 다양한 의견을 발표하도록 유도
제 2 주	1	강의주제: 시장의 실패 강의목표: 시장의 실패개념에 대하여 이해한다. 강의세부내용: 가격 정책에 영향을 미치는 요소들을 분석한다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1. 가격 정책에 영향을 미치는 요소들	주교재 : 17-20P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 2주차 과제1 주제제시: 국내 주요 아트페어 조사 (기획목적, 일정, 규모 등) 예) 화랑마슬제, kiaf, soaf 등 (평가기준) 객관적인 조사: 2점 주관적인 견해: 2점 기한제출:1점 (총 5점) - 7주차 제출
	2	강의주제: 예술경영의 발달 과정 강의목표: 예술경영 배경과 변화 과정을 고찰한다. 강의세부내용: 예술경영의 발달배경과 변천과정을 분석해본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1. 예술 경영의 본질을 이해하다.	주교재 : 21-25P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

	3	강의주제: 예술경영의 본질과 문화예술기관의 특성 강의목표: 예술경영의 본질을 이해한다. 강의세부내용: 문화예술기관의 특성과 주변 환경을 인식한다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.문화예술기관의 특성	주교재 : 26-29P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	1	강의주제: 예술경영의 발달과 예술경영자 강의목표: 문화예술기관의 특성을 이해한다. 강의세부내용: 예술경영학의 다양한 분야와 특성에 대하여 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.예술경영의 4대요소	주교재 : 30-32P 3주차ppt자료 : 국내외 아트페어 (화랑미술제, KIAF, SOAF, 마이애미 아트페어, 뉴욕아트페어 등.) 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 3 주	2	강의주제: 예술경영의 요소 강의목표: 예술경영 발달과 예술경영인의 관계에 대하여 고찰해본다. 강의세부내용: 예술 경영의 4대 요소에 관하여 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.예술경영의 역할	주교재 : 33-36P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제: 문화경제의 가치와 예술문화의 경영	제1.문화가치 확산의 의미 이해하다.	주교재 : 37-43P 기자재:

		강의목표: 문화경제의 가치에 대하여 고찰한다. 강의세부내용: 문화예술의 가치 확산의 경제적 파급효과를 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답		전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 4 주	1	강의주제: 예술경영 전략 수립과 콘셉트 강의목표: 예술경영의 목표와 전략 수립을 이해한다. 강의세부내용: 예술경영의 목표 설정과 사명에 관하여 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답/ 동영상감상	제1.예술경영의 전략수립 방향을 고찰하다.	4주차ppt자료: 예술경영 전략수립과 콘셉트 주교재 : 47-54P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 ※ 동영상감상: 영국, 미술의 신화를 만들다.1,2 (KBS다큐멘터리) 모나리자의 진실 모던을 향한 매혹적인 도발(마네의 올랭피아) https://blog.naver.com/pipo24/220530202989 https://blog.naver.com/pipo24/220530287080
	2	강의주제: 예술경영의 콘셉트 강의목표: 콘셉트의 개념과 실행 전략과 활용에 관하여 살펴본다. 강의세부내용: 타겟 대상의 정확한 이해를 바탕으로 전략을 수립하는 과정을	제1.예술경영 콘셉트의 정의	4주차ppt자료: 예술경영 전략수립과 콘셉트 주교재 : 55-60P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

		살펴본다.		
		수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답		
	3	강의주제: 예술경영 환경분석과 조직구성요 소 강의목표: 예술경영의 환경 분석(SOWT) 개념을 이해한다. 강의세부내용: 예술경영의 내적, 외적 환경분 석 개념을 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.SWOT 분석	주교재 : 61-62P 기자재: 전 자 교 탁 시 스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이 트보드
제 5 주	1	강의주제: 문화예술기관의 조직 강의목표: 조직의 구성요소와 목표에 관하 여 분석한다. 강의세부내용: 예술경영의 중요한 요소가 무엇 인가?를 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답/ 동영상감상	제1.조직에 대한 정의 제2.조직의 구성 요소와 목표	주교재 : 63-65P 기자재: 전 자 교 탁 시 스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이 트보드 ※ 동영상감상: 블루칩, 아시아 (KBS다큐멘터리) https://blog.naver.com/pipo24/220537441546
	2	강의주제: 리더십 강의목표: 예술경영인의 리더십 원칙에 관 하여 알아본다. 강의세부내용: 조직의 구성을 위한 인적자원의 역할에 대하여 살펴본다.	제1.리더십의 원칙과 통 제	주교재 : 66-68P 기자재: 전 자 교 탁 시 스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이 트보드

		수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답		
	3	강의주제: 인적자원의 관리와 운용 강의목표: 예술경영의 인적자원 관리의 목적을 살펴본다. 강의세부내용: 조직 행동에 영향을 미치는 인자들의 관하여 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.인적자원의 목적	주교재 : 69-73P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 ※시청각 자료: 소마미술관 아카이브 작가소개 http://soma.kspo.or.kr/contents/drawing/artist_regi.asp - 수시평가 (5%) 1. 5~14주차 사이에 한번 진행한다.
제 6 주	1	강의주제: 동기부여와 예술경영 전략 강의목표: 조직구성원의 사회문화적 영향관계 분석한다. 강의세부내용: 사회문화적 영향관계를 5단계로 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.욕구의 5단계와 사회문화적 영향 관계	6주차ppt자료: 미술협회 및 미술관련 조직 구성도 주교재 : 74-77P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제: 기업 마케팅의 변화와 전망 강의목표: 기업 마케팅의 변화와 예술경영 활동을 알아본다. 강의세부내용: 기업의 예술경영 활동의 관하여 살펴본다.	제1.기업전략의 필요성 인식	주교재 : 78-81P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

		수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답		
	3	강의주제: 기업정체성과 대응전략 강의목표: 기업문화와 예술경영의 관계를 알아본다. 강의세부내용: 전략경영중심의 기업사명 설정 에 관하여 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.기업문화와 예술경영	주교재 : 82-90P 기자재: 전 자 교 탁 시 스 템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이 트보드 참고자료: 미술관, 갤러리에서 제 공하는 기획전, 개인 전, 단체전 등 미술전 시 관련 홈페이지 안 내 혹은 브로셔 소개
제 7 주	1 2 3	중간고사		필답고사 형식 “과제1 제출”
제 8 주	1	강의주제: 마케팅 일반론의 이해 강의목표: 마케팅의 개념과 예술경영에서 마케팅의 역할과 목표에 대해 알아본다. 강의세부내용: 예술조직과 고객의 관계에서 마 케팅을 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답/ 동영상감상	제1.마케팅 콘셉트	주교재 : 93-96P 기자재: 전 자 교 탁 시 스 템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이 트보드 ※ 동영상감상: 영국, 미술의 신화를 만들 다.(3,4)(KBS다큐멘터리) - 예술공장의 ceo 엔디워홀 - 영국, 미술의 신화를 만들다 https://blog.naver.com/pipo24/220530312151 https://blog.naver.com/pipo24/220537407323
	2	강의주제: 경영사고 변화와 방법론의 진화 강의목표: 예술경영 마케팅의 트렌드 강의세부내용:	제1. 광고를 통한 예술경영 마케팅 제2.예술경영 마케팅 수단	주교재 : 97-103P 기자재: 전 자 교 탁 시 스 템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이 트보드

		광고를 통한 예술경영 마케팅을 분석한다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답		
	3	강의주제: 예술시장과 예술 마케팅 강의목표: 현대 마케팅 트렌드를 고찰한다. 강의세부내용: 예술 마케팅의 개념과 정의를 살펴보고 예술 소비가 주는 유용성의 관하여 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.마케팅의 개념과 정의 제2.예술 마케팅의 분류	주교재 : 104-107P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 9 주	1	강의주제: 대중 • 표적 마케팅 강의목표: 대중 마케팅과 표적 마케팅의 차이점을 분석한다. 강의세부내용: 표적마케팅의 3단계를 구분하여 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.대중 마케팅과 표적 마케팅 제2.시장 선정과 포지셔닝	9주차ppt자료: 대중 • 표적 마케팅 주교재 : 108-113P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 참고자료: 국립미술관 기획소개 9주차 과제2 주제제시: 가상의 아트 상품 계획서 작성 (평가기준) 상품아이디어: 2점 구성력:2점 협동심:1점 (총 5점) -15주차 제출
	2	강의주제: 관객 조사와 관객 개발	제1.문화 소비자의 구매 동기 제2.문화 소비자의 행동 이론 고찰	주교재 : 114-119P

		강의목표: 예술시장의 분석과 관객 행동 강의세부내용: 문화소비자의 구매동기에 관하여 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답		기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 참고자료: 국립현대미술관 http://www.mmca.go.kr/exhibitions/progressList.do?menuId=101000000
	3	강의주제: 예술경영의 프로모션 관리 강의목표: 프로모션의 믹스의 특징에 관하여 분석한다. 강의세부내용: 문화소비자 커뮤니케이션 전략을 4단계로 분석해본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.프로모션 믹스의 특징	주교재 : 120-123P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 10 주	1	강의주제: 예술경영 의사결정과 시장조사 강의목표: 예술경영의 의사결정과 마케팅 정보를 분석한다. 강의세부내용: 예술경영의 시장조사의 정의와 절차를 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.예술경영 시장조사의 정의	10주차ppt자료: 문화예술 전시기획 프로그램예시 주교재 : 124-135P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제: 예술경영 조사절차	제1.구조적인 편견	10주차ppt자료: 문화예술 전시기획 프로그램예시

제 11 주		강의목표: 조사절차의 틀을 이해하고 조사절차의 방법을 알아본다. 강의세부내용: 문화예술기관이 최대의 성과를 나타낼 수 있는 방향성을 제시한다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답		주교재 : 136-140P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 참고자료: 세종문화회관 기획소개 http://www.sejongpa.c.or.kr/performance/schedule02.asp#001 2016 05 20160522 1 2 2004,2008,2007,2001,2006,2002,2003,3002,2999
	3	강의주제: 예술시장과 수요 예측 강의목표: 예술시장의 정의를 분석해본다. 강의세부내용: 문화소비자에 대한 설문조사를 통한 시장성을 타진해보나. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.예술경영의 시장조사의 목적	주교재 : 141-147P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	1	강의주제: 예술경영의 재무관리 강의목표: 예술경영의 재무관리 개념을 알아본다. 강의세부내용: 재무관리의 개념과 필요성을 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.예술경영의 재무관리의 필요성과 개념	11주차 ppt자료: 아트상품개발방법 주교재 : 148-151P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제:	제1.예술경영의 금전적	주교재 : 152-155P

제 12 주		예술경영의 비용관리 강의목표: 문화예술기관의 모든 사업의 지출을 살펴본다. 강의세부내용: 문화예술기관의 3가지 유형의 금전적 비용을 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	비용	기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제: 예술상품의 원가구조 검토 강의목표: 예술경영의 금전적 비용과 원가구조를 검토해 본다. 강의세부내용: 예술상품의 가격 탄력성과 손익분기점을 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답/실습	제1.가격탄력성과 손익분기점	주교재 : 156-164P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 ※실습: 학습자준비물: 생활용품(컵, 키홀더 등) 및 예술상품 프린트 물
	1	강의주제: 문화산업의 형성과 예술경영 강의목표: 문화산업의 형성에 대하여 고찰하고 예술경영과의 관계를 알아본다. 강의세부내용: 기술의 발달과 문화가치의 변화를 시대별로 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.문화산업과 문화요소	12주차 ppt자료: 한국의 젊은 디자이너의 개발과 지원 주교재 : 163-171P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제: 예술경영과 문화산업	제1.예술경영과 문화산업	주교재 : 172-173P

제 13 주		강의목표: 예술경영과 문화산업의 상호관계를 알아본다. 강의세부내용: 문화산업의 이해가 성패를 좌우한다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답		기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제: 예술경영, 산업경영, 문화산업의 속성비교 강의목표: 예술경영, 산업경영, 문화산업의 생산과 마케팅 프로세스의 유사점과 차이점을 살펴본다. 강의세부내용: 문화산업의 특성과 전망을 분석한다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.문화산업의 특성	주교재 : 174-180P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	1	강의주제: 인터넷 가상공간의 등장과 의미 강의목표: 인터넷 가상공간 등장의 의미를 알아본다. 강의세부내용: 인터넷기술과 체계는 4차 산업혁명으로 이어져 새로운 변화를 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.e비즈니스와 예술혁명	주교재 : 183-187P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제: 예술경영의 e비즈니스 전략 과정	제1.시장기획의 형성	주교재 : 188-190P

		강의목표: 예술경영에서 e비즈니스의 필요성과 전략화, 홍보 과정을 알아본다. 강의세부내용: 시간과 공간을 뛰어 넘는 다수의 문화소비자의 중요한 원천으로 활용하는 방법을 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답		기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제: e비즈니스 홍보 전략 강의목표: 온라인 광고, 모바일 광고 등의 광고 홍보 전략의 전개를 알아본다. 강의세부내용: 대중에게 가장 쉽게 접근할 수 있는 방법을 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.문화예술기관의 웹 사이트 홍보	주교재 : 191-192P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 14 주	1	강의주제: e펀드레이징과 스폰서십 강의목표: 문화예술기관의 e펀드레이징과 스폰서십의 활동 사례를 살펴본다. 강의세부내용: e펀드레이징의 트렌드 분석을 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.e펀드레이징의 트렌드 분석 제2.스폰서십 적용	주교재 : 193-196P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 ※참고자료: 상업갤러리 작가와 국립미술관 작가 등의 기준 및 성향 파악

	2	강의주제: 예술경영과 기업 스폰서십 강의목표: 예술경영의 스폰서십 개념을 이해한다. 강의세부내용: 물적·인적지원의 형태인 스폰서십의 정의를 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.스폰서십의 정의	주교재 : 197-214P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제: 기업의 스폰서십 참여 강의목표: 예술경영의 스폰서십의 중요성에 대해 알아본다. 강의세부내용: 스폰서십의 기대효과 및 유의사항을 살펴본다. 수업방법: 강의/토론 및 토의/질의응답	제1.스폰서십의 컨버전스	주교재 : 215-222P 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
제 15 주	1 2 3	기말고사		필답고사 형식 “과제2 제출”
첨부자료	부교재 : <아방가르드와 예술 시장>, 다이아나 크레인 저, 선학사 2012 ① 현장실습 운영계획서(해당 학습과정에 한함)			

출석수업기반	3. 학습과정 평가영역	
평가영역	3.2 학업 성취도 평가	
평가항목	3.2.1 학업 성취도 평가의 적절성	
평가지표	3.2.1.1 평가요소의 적절성(점수)	
학습과정명	예술경영학	
학습목표	예술경영이란 이용자의 만족을 창출하는 행위다. 창조적이지만 정답이 없다. 산업시대의 양적발상에서 질적발상의 정보시대로 진입한 현대 사회에서 이제 우리는 그 결과에 대한 목표와 방향, 그리고 방법에 대한 논리적, 분석적 모색을 해야만 한다. 그리고 최근 예술경영이 강조되면서, 예술가나 경영자들이 마케팅, 공학, 판매 등 여러 분야의 전문가들과 협조해야 할 필요성이 커지고 있다. 따라서 예술가나 예술행정가도 일반 경영자처럼 생각하는 방법을 배워야 할뿐만 아니라, 조직의 최우선적인 목표와 활용 가능한 자원에 대해서도 알아야한다. 또한 경제 환경의 예측과 시장 경향의 분석을 통해 제공되는 다양한 정보를 해석하고 평가해야만 한다. 결국 예술경영은 시각적인 효과를 높혀 주고 정보의 효율성을 크게 한다. 또한 조직운영의 완성과 목표 달성을 극대화하는 데 기여하며 고객만족도가 높아지도록 예술경영학의 개론과 현황들을 살펴보고, 연구해본다.	
평가요소	비중(%)	평가내용 및 평가방법
정기평가	60	[중간고사, 기말고사 (30%)] 1. 7주차, 15주차에 배운 내용을 기반으로 시험문제를 출제함. 2. 시험문제는 최소 20문제 이상, 최대 30문제 미만을 권장 3. 해당과목의 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행 4. 출제지(답안포함)는 통일성을 위하여 상단에 있는 기본정보의 틀은 미리 교·강사한테 배포하여 변경 없이 쓰도록 한다. 출제지(답안포함) 안에는 각 문항별 맞는 배점이 부여되어야 하며, 반드시 기입이 되어야 한다. 5. 객관식, 단답식, 서술형 등 문제유형의 다양성을 제시함. 6. 각 문항 당 1~2점을 부여하되 이 문항들 중 20%(2~6문항)는 문제의 난이도를 높이되 점수배점을 달리하여(2~5점) 배점의 형평성과 성적의 변별을 둔다. 7. 매 평가 결과에 대해 분석하고, 문제 난이도의 배점비율을 상(30%), 중(40%), 하(30%)로 설정하였는지 포괄적으로 파악하여, 30%의 기초 지식, 40%의 전공 관련 지식, 30%의 전공 심화에 대한 내용으로 학습자의 지식의 이해에 따라 정규분포가 형성되었는지 확인하여 추후 평가에 피드백 반영한다.
수시시험	5	수시평가 (5%) 1. 5~14주차 사이에 한번 진행한다. 2. 수시평가 시험문제는 최소 3문제 이상, 최대 5문제 이하를 권장하며 시험문제는 5~10분 사이에 평가할 수 있는 간단한 퀴즈형식의 <단답형, (O , X) 등> 문제 유형을 제시하되, 그 이상의 시간이 소요되는 문제들은 중간 기말 정기평가에 출제 되도록 제한을 둔다. 3. 시험은 해당과목 교수님의 재량으로 시험일정을 맞추며 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행이 되어야 한다. 4. 출제지(답안포함)는 통일성을 위하여 상단에 있는 기본정보의 틀은 미리 교·강사한테 배포하여 변경 없이 쓰도록 한다.

		5. 출제지(답안포함) 안에는 각 문항별 맞는 배점이 부여되어야 하며, 반드시 기입이 되어야 한다.															
과제물	10	1. 2주차 주제 제시 (7주차-과제1 제출), 9주차 주제 제시(15주차-과제2 제출), 과제1(5) : 국내 주요 아트페어 조사(기획목적, 일정, 규모 등) 예) 화랑미술제, kiaf, soaf 등 과제2(5) : 가상의 아트상품 계획서 작성 - 총 2회(각 5%) 과제내용 및 제출기한을 안내하여 과제물을 제출토록 한다. 2. 과제물 제출 시 기관양식에 맞는 레포트 표지를 사용해야 하며 담당교수의 날인과 학생의 성명이 반드시 들어가야 한다. 3. 평가항목은 3개 이상 5개미만으로 기준을 둘 수 있으며, 과제 1개당 5%의 기준들을 맞추도록 한다. 4. 레포트 표지에는 교수가 정한 평가항목 (예: 내용의 구성, 적정성 혹은 성실성 등)이 기입 하여야하며, 평가의 이해를 돕도록 한다. 또한 항목별 교수가 정한 평가기준배점과 부여된 담당교수의 평가점수를 기입하여 항목별 부여된 점수를 확인하고 객관성을 살펴 볼 수 있도록 피드백 한다.															
수업참여도	25	출석(20%) 1. 15주 중 출석 80%이상만 인정 2. 지각과 조퇴는 각 3회(3시간)시 결석 1시간으로 인정이 되어 출결에 반영 3. 교수 또는 강사의 부득이한 사정으로 인한 휴강 혹은 법정공휴일로 인한 휴강은 보강하여야 한다. - 수업기여도[참여, 태도, 토론, 성취](5%) - 1. 수업기여도의 경우, 수업 전반에 걸친 학생별 수업 참여도를 평가하는 항목으로 학생별 수업태도, 발표, 질문 횟수, 피드백 등의 개인별 학습 기여도를 볼 수 있다. 2. 참여(1점), 태도(1점), 토론(1점), 성취(2점)으로 적극적인 수업참여를 유도한다.															
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	팀과제	기타	출석	토론 (방)	질문 (방)	탐구 활동	의견 (방)	학습 계획서	기타	
30	30	5				10				20						5	100
첨부자료																	