

수업 계획서

< 2016학년도 3월 14일 ~ 6월 24일 예정 >

1. 강의개요							
학습과목명	공연기획과 실행	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	3	강 의 실		수강대상	E-mail		
2. 교과목 학습목표							
<ul style="list-style-type: none"> ● 문화를 경제적 관점에서 보고 공연을 산업으로 인식하여 학생들로 하여금 공연 기획이라는 개념에 다가갈 수 있는 심리적 토대를 마련한다. ● 각종 공연의 특징을 이해하고 공연 제작, 기획과정에 연관된 모든 업무에 대해 상세히 알아봄으로 공연을 정확히 이해한다. ● 국내 외 유명 축제, 페스티벌, 연극제 등의 발전과정과 성공, 실패 사례들을 학습하여 공연기획의 현실을 이해한다. ● 공연이 이루어지는 공간인 극장에 대한 이론적 지식 습득과 운영 시스템을 이해한다. ● 리포트 과제로 직접 사업계획서를 작성하고 홍보 이미지를 실제로 만들게 함으로 공연기획과정을 친근하게 느끼도록 시도한다. 							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	극장경영과 공연 제작	저자	이승엽	출판사	역사넷	출판년도	2002
부교재 (참고문헌)	만원사례 예술경영학	저자	김승미	출판사	늘봄	출판년도	2008
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차 시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1] 강의주제: 공연산업과 공연시장 2] 강의목표: 공연제작을 자본이 투자되어 최종적으로 자본의 회수와 공연예술의 감상과 공유과정을 거치는 현대사회 구조 안에서의 분명한 하나의 공연산업임을 이해시키고 다른 산업과의 공통점과 차이점을 설명함으로 자본주의 사회 안에서 공연예술의 의미와 공연제작 과정의 산업으로서의 위치를 가능한다.				교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비, 주교재 18p - 34p	
	2	3] 강의세부내용: ① 문화경제학과 공연예술: 경제적 관점에서의 공연예술의 특징 ② 산업으로서의 공연예술: 문화산업으로서의 공연예술의 특징 ③ 공연예술상품과 서비스 산업의 공통점과 차이점					
	3	4] 수업방법: 강의와 토의					
제 2 주	1	1] 강의주제: 극장의 유형과 부속 공간들 2] 강의목표: 극장을 운영주체, 제작방식, 물리적 특성, 예술적 관점 등에 따라 다양한 시각으로 바라보고 실제 극장의 구조를 공간별로 나누어 설명함으로 전체적 조망을 한다.				교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비, 주교재 35p - 76p	
	2	3] 강의세부내용: ① 운영주체와 제작방식에 따른 극장의 유형 ② 물리적 특성에 따른 극장의 유형					
	3	③ 실제 극장의 물리적 공간들 4] 수업방법: 강의와 토의					

제 3 주	<p>1] 강의주제: 극장과 공연 제작 스태프 및 구성원 2] 강의목표: 공연 제작 과정을 이해하기 위해서 그 과정에 투입되어 일하는 사람들을 극장에 소속되어 일하는 사람들 및 대관 단체에 소속되어 일하는 사람들로 나누고 그 인원들을 망라하여 각각의 명칭과 담당하고 있는 역할을 설명한다.</p> <p>2] 강의세부내용: ① 극장에서 일하는 사람들 ② 주요 예술 스태프와 공연 관계자들 ③ 실제 공연제작 인력 현황 분석</p> <p>3] 수업방법: 강의와 토의</p>	<p>교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비,</p> <p>주교재 77p - 93p</p>
제 4 주	<p>1] 강의주제: 프로그래밍 2] 강의목표: 극장운영을 프로그래밍하는 원칙과 과정을 설명하고 그 중에 가장 중요한 공연대관정책과 진행과정을 살핀다.</p> <p>2] 강의세부내용: ① 공연상품 프로그래밍의 기본원칙 ② 대관정책과 관리 ③ 대관공연의 선정과 진행과정</p> <p>3] 수업방법: 강의와 토의</p>	<p>교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비,</p> <p>주교재 144p - 165p</p>
제 5 주	<p>1] 강의주제: 동기와 사업구상 2] 강의목표: 공연을 성공시키기 위한 필수요소로서 공연을 만드는 목표로서의 동기에 대해 설명하고 그것을 실제로 실현하는 구체적인 방법으로서 구상단계에서 분석해야 할 여러 항목에 대하여 설명한다.</p> <p>2] 강의세부내용: ① 프로그래밍의 동기 ② 사업구상단계에서 확인할 중요 내용 ③ 프로그래밍의 구현 방식</p> <p>3] 수업방법: 강의와 토의</p>	<p>교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비,</p> <p>주교재 190p - 207p</p>
제 6 주	<p>1] 강의주제: 사업계획서 작성과 공연제작과정 2] 강의목표: 공연제작의 실제 출발점으로서 사업계획서의 중요성을 이해시키고 용도별 사업계획서에 공통적으로 들어가야 할 내용을 설명한다. 그리고 작성된 사업계획서를 바탕으로 하여 진행되는 공연제작의 과정을 일정과 팀 구성을 중심으로 설명한다.</p> <p>2] 강의세부내용: ① 사업계획서의 내용과 예산편성 ② 일정관리 ③ 팀 구성의 유형과 성격 ④ 섭외와 계약 ⑤ 공연결산의 중요 사항</p> <p>3] 수업방법: 강의와 토의</p>	<p>교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비, 주교재</p> <p>208p - 262p</p> <p>중간레포트 <그룹별 공연 프로젝트를 구상하고 공연 기획서 작성> * 실제 기획서를 작성해 봄으로 공연기획의 이해를 돕는다.</p>
제 7 주	<p>1] 강의주제: 저작권 2] 강의목표: 점점 그 중요도가 더해가고 있으며 법적 분쟁의 단초가 될 수 있는 저작권에 대한 기본개념과 법적인 내용을 설명하고 분쟁발생시 그 위험성에 대해서 주지시킨다.</p> <p>2] 강의세부내용: ① 저작권의 정의 ② 저작권의 법적 내용 ③ 실제 공연에서의 저작권 분쟁 사례</p> <p>3] 수업방법: 강의와 토의</p>	<p>교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비,</p> <p>주교재 263p - 273p</p>

제 8 주	1	중간고사(필기시험)	필기시험
	2		객관식20문항(각1점) 주관식5문제(각2점)
	3		총 30점 (주관식 부분점수 없음)
제 9 주	1	1] 강의주제: 상품으로서 공연의 특징 2] 강의목표: 동시대인들의 욕구와 필요를 분석하고 이에 맞는 작품과 이미지를 창출하여 작품과 관객, 단체와 사회, 공연과 시민이 커뮤니케이션을 가능하게 하는 기능으로서의 마케팅의 중요성을 설명하고 상품으로서의 공연의 특성과 공연 장르별 특성을 살펴봄으로 현대사회의 토탈상품으로서의 공연의 특징을 이해시킨다.	교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비, 주교재 276p - 289p
	2	3] 강의세부내용: ① 공연의 상품화 과정에서의 마케팅의 중요성 ② 상품으로서의 공연의 특징	
	3	③ 공연 장르별 특성 4] 수업방법: 강의와 토의	
제 10 주	1	1] 강의주제: 관객은 누구인가? 2] 강의목표: 공연의 최종 소비자로서 마케팅의 최후 타깃이 되는 관객의 중요성에 대해 설명하고 여러 관점에서 관객을 분석하고 공연소비형태를 살펴봄으로 프로그래밍의 기본 방향을 설정하는 과정에 대해 생각하도록 한다.	교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비, 주교재 290p - 314p
	2	3] 강의세부내용: ① 관객성향에 대한 외국의 조사 사례 ② 관객성향에 대한 우리나라의 조사 사례와 분석 ③ 공연소비의 형태	
	3	4] 수업방법: 강의와 토의	
제 11 주	1	1] 강의주제: 공연 마케팅 2] 강의목표: 공연 시장을 다각도로 세분화해서(Market Segmentation) 타깃 관객(Target Audience)을 선정하여 공연 상품을 포지셔닝(Positioning) 시키는 일련의 마케팅 과정에 대해 설명하고 포지셔닝의 몇 가지 전략과 방법을 알아봄으로 마케팅 과정을 거시적 안목에서 바라보게 한다.	교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비, 주교재 315p - 340p
	2	3] 강의세부내용: ① Market Segmentation & Target Marketing ② Positioning & Repositioning	
	3	③ Marketing Mix 4] 수업방법: 강의와 토의	
제 12 주	1	1] 강의주제: 입장권의 가격과 유통 2] 강의목표: 상품의 생산 목표가 이윤의 확대에 있지 않는 공연 상품만의 특성을 이해시키고 입장권의 가격 결정에 영향을 미치는 요소들에 대해 알아보고 가격전략의 여러 방법을 알아봄으로 입장권의 가격이 형성되는 과정을 이해시키고 그 유통과정의 중요성을 생각하도록 한다.	교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비, 주교재 341p - 369p
	2	3] 강의세부내용: ① 입장권의 가격결정요소 ② 가격전략	
	3	③ 입장권의 유통 4] 수업방법: 강의와 토의	

제 13 주	1	1] 강의주제: 커뮤니케이션과 홍보 2] 강의목표: 이윤을 위한 일방적 정보제공과 설득방식의 홍보 개념에서 벗어나 현대대중사회 속에서 관객과 함께 커뮤니케이션하는 과정으로서의 홍보의 개념을 이해시키고 관계(Relations)를 기초로 형성되는 다양한 홍보매체의 특성과 각각의 매체의 홍보 전략을 살펴본다.	<p>주교재 372p - 410p 교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비,</p> <p>기말레포트 <기획 예산서를 작성하기 및 홍보용 이미지 파일 만들기 ></p> <p>*직접 예산서를 작성해보고 포스터 디자인 해 봄으로 기획단계의 이해를 돕는다.</p>			
	2	3] 강의세부내용: ① 공연예술과 커뮤니케이션에 대한 이해 ② MPR (Marketing Public Relations) ③ 전략 홍보의 실제				
	3	④ Media Relations ⑤ 공연보도자료의 실제 4] 수업방법: 강의와 토의				
제 14 주	1	1] 강의주제: 재원마련(Fundraising) 2] 강의목표: 정상적인 극장운영과 공연제작을 전개하기 위해 사업수입을 확장하고 외부자원을 유입하기 위한 활동으로서 재원마련(Fundraising)의 고전적 개념을 설명하고 현대사회에서 공연예술의 재원마련의 어려움과 특성에 대해 생각하도록 한다. 그리고 재원마련의 대표적 창구인 공공지원, 민간 스폰서링, 후원회 등에 대하여 알아본다.	<p>교수용PC1대 Beamproject1대, 스크린1개, Speaker 등 기자재 준비,</p> <p>주교재 430p - 470p</p>			
	2	3] 강의세부내용: ① Fundraising 의 개념과 목표설정 ② 공공재원 확보의 실제				
	3	③ 민간 스폰서링의 종류와 실제 ④ 후원회와 회원제도 4] 수업방법: 강의와 토의				
제 15 주	1	기말고사	<p>필기시험</p> <p>객관식20문항(각1점) 주관식5문제(각2점) 총 30점 주관식 부분점수 없음</p>			
	2					
	3					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	수업기여도	합계	비고
30%	30%	15 %	20%	5%	100 %	
6. 수업 진행 방법						
강의 토론 그룹별 과제 발표						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
그룹별 발표나 연구에서는 모든 구성원들이 참여도를 높일 수 있게 각자의 역할을 분담한다. 장애인 학습자가 있다면 수업과 시험 등에 불편함이 없도록 자리와 시간을 배려한다.						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
9. 강의유형						
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행(), 이론 및 실험, 실습 병행(), 이론 및 실기 병행()						