

학습과정명		대중예술론	
■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용			
주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	※ 오리엔테이션 : 전반적인 강의계획을 설명하고 학습과정에 대한 소개 및 강의 진행방식(과제물 안내 포함) 설명 1) 강의주제 : 대중문화의 발생과 문화와의 관계 2) 강의목표 1. - 문화의 기원, 예술, 역사와 사회적 관계와의 연계와 관련성에 대해 논한다. 3) 강의세부내용 - 오리엔테이션, 토론 및 발표 조 구성, 수업에 대한 Q&A	1) 과제물 2. - 내용 및 방법 : 대중예술로 분류되는 문화산업의 분야별 사례 및 현황 조사(조별로 발표 및 토론, 8주차~13주차) 3. - 제출주차 : 8~13주차 4. - 조별 순차로 개인발표 및 토론 2) 학습자료 - 주교재(P37~52) - 부교재1(P15~37) - 사진자료, PPT 자료 3) 활용기자재 - 빔 프로젝터, 노트북 4) 수업방법 - 강의 / 토론
	2	1) 강의주제 : 대중문화의 발생과 문화와의 관계 2) 강의목표 5. - 문화의 기원, 예술, 역사와 사회적 관계와의 연계와 관련성에 대해 논한다. 3) 강의세부내용 6. - 새로운 세대에게 문화는 그대로 삶이며 정치이며 축제이다. 그들이 가진 문화적 에너지를 어떻게 현실의 사회개혁과 진보의 역동성으로 수렴시킬 것인가, 이것이 우리 사회의 미래를 결정지을 가장 중요한 핵심 과제에 대해 논의한다.	
	7. 3	8. 1) 강의주제 : 대중문화의 발생과 문화와의 관계 9. 2) 강의목표 10. - 문화의 기원, 예술, 역사와 사회적 관계와의 연계와 관련성에 대해 논한다. 11. 3) 강의세부내용 12. - 문화는 예술이나 문화산업, 미디어 등 눈에 보이는 영역만이 아니라 개인과 사회 전체를 관통하는 삶의 양식이며 상상력과 창조력이고 사회적 욕망과 욕구의 체계이다. 그런 의미에서 문화가 변화한다는 것은 곧 우리 자신의 삶의 내용과 형식, 가치와 욕망이 변화한다는 것	

		이고 이를 통해서 사회 전체의 체계가 변화한다는 의미에 대해 논의한다.	
제 2 주	1	1) 강의주제 : 대중문화와 문화예술의 개념 2) 강의목표 - 대중예술과 문화예술에 대한 정의와 개념을 정리해 본다. 3) 강의세부내용 13. - 문화라는 개념은 인간이 유인원의 단계를 벗어나 인간으로 진화하면서부터 이루어낸 모든 역사의 산물 그 전체의 무게를 담고 있다고 할 수 있다. 여기에는 정치나 경제, 법과 제도, 문학, 예술, 도덕, 종교, 풍속 등 모든 인간적 산물이 포함된다. 흔히 문화를 정치나 경제와 구별되는 별개의 영역으로 생각하는 경향이 있지만 이는 잘못된 것이다. 바로 경작과 재배라는 말에서 드러나듯 문화는 자연에 대응하여 생존하고자 한 인간의 생존 본능과 생산 활동과 따로 떨어져 있을 수 없는 것이다. 문화에 대한 다양한 정의는 결국 그토록 엄청난 광범위한 인간적 산물들의 관계를 어떻게 이해하는가 하는 문제와 연관되는 과정에 이해해 본다.	14. 1) 학습자료 15. - 주교재(P53~78, P147~174) - 부교재1(P37~59) - 사진자료, PPT 자료 16. 2) 활용기자재 17. - 빔 프로젝터, 노트북 18. 3) 수업방법 19. - 강의 / 토론
	2	1) 강의주제 : 대중문화와 문화예술의 개념 2) 강의목표 - 대중예술과 문화예술에 대한 정의와 개념을 정리해 본다. 3) 강의세부내용 20. - 시대에 따라, 집단에 따라, 관점에 따라 문화에 대한 정의가 다른 것은 결국 인간이 만들어 낸 역사적 산물들을 두고 인간들이 벌이는 권력 다툼과 밀접히 관련되어 있다. 인간들 사이의 권력 다툼이란 결국 모든 인간적 산물들의 소유와 배분을 둘러싼 다툼이고 결국 문화를 둘러싼 다툼이기 때문이다. 문화를 두고 인간들 사이의 투쟁의 영역, 권력과 소유와 권위를 둘러싼 투쟁의 영역, 더 그럴듯한 표현으로 지적 헤게모니(Hegemony) 갈등의 장이라고 하는 까닭에 대해 이해한다.	21.
	3	1) 강의주제 : 대중문화와 문화예술의 개념 2) 강의목표 - 대중예술과 문화예술에 대한 정의와 개념을 정리해 본다. 3) 강의세부내용 22. - 대중문화라는 개념을 구체적인 내용으로 정의하려는 시도는 언제나 다양한 반론과 비판에 직면하기 마련이다. 서구에서 이루어진 문화연구의 사례들을 보아도 대중문화는 그것에 대립하는 상대 개념이 무엇인가에 따라 다양한 의미를 가져왔다. 파퓰러 컬처(Popular Culture)는 그것을 논하는 사람에 따라, 고급문화, 민족문화, 대량문화, 지배문화, 노동계급문화, 민족문화 등등 다양한 범주의 상대 개념이 되어왔다. 어느 편이건 대중문화는 긍정적이기보다는 부정적인 쪽으로 규정되어온 것이	23.

		사실이다. 대중문화는 사실상 '비어 있는' 개념이다. 우리는 대중문화를 애써 정의하려 하기보다 그것이 다양한 문화 담론 속에서 어떤 방식으로 채워질 수 있는지를 살펴보고자 한다.	
제 3 주	1	24. 1) 강의주제 : 사회발전 속에서의 대중예술의 변화 25. 2) 강의목표 26. - 사회 속에서의 문화예술의 사회적 의미와 가치를 파악하고 세계화 속의 다양성으로 인한 대중예술의 발전과 한류와 K-Pop에 이르기까지 사회학적 의미를 파악한다. 27. 3) 강의세부내용 28. - 대중문화 속에는 그 사회 속에서 문화가 만들어지는 과정, 그렇게 만들어진 문화 산물 그 자체, 그리고 그것이 다수 대중에 의해 수용되는 과정이 복합적으로 얹혀져 있다. 즉 텍스트의 생산, 생산된 텍스트, 그리고 텍스트의 수용 (혹은 소비)라는 세 가지의 층위가 대중문화라는 사회적 현상 속에 복합되는 현상에 대해 이해한다.	1) 학습자료 29. - 주교재(P21~36, P93~105) - 부교재1(P229~331) - PPT 30. 2) 활용기자재 31. - 빔 프로젝터, 노트북 32. 3) 수업방법 33. - 강의 / 토론
	2	34. 1) 강의주제 : 사회발전 속에서의 대중예술의 변화 35. 2) 강의목표 36. - 사회 속에서의 문화예술의 사회적 의미와 가치를 파악하고 세계화 속의 다양성으로 인한 대중예술의 발전과 한류와 K-Pop에 이르기까지 사회학적 의미를 파악한다. 37. 3) 강의세부내용 38. - 초등학교에서 대학에 이르기까지 예술 교육은 거의 전적으로 고급문화의 가치관에 따르고 있고 문화에 관한 사회적 담론, 예컨대 문화예술에 관한 언론보도, 비평 같은 것들 역시 대부분 엘리트주의적 시각을 기저에 깔고 있다. 그런데 우리 사회에 오래전부터 팽배해 있는 고급문화 중심의 미적 관점이 결코 본질적으로 자연스러운 것은 아니라는 관점과 현재 사회적 부는 대중예술의 팽창과의 관계, 한국사회의 이슈인 한류에 대해 논의해 본다.	
	3	39. 1) 강의주제 : 사회발전 속에서의 대중예술의 변화 40. 2) 강의목표 41. - 사회 속에서의 문화예술의 사회적 의미와 가치를 파악하고 세계화 속의 다양성으로 인한 대중예술의 발전과 한류와 K-Pop에 이르기까지 사회학적 의미를 파악한다. 42. 3) 강의세부내용 43. - 프랑스의 사회학자 피에르 부르디외는 프랑스 사회에서 사회문화적 위치와 예술적 취향 사이에 밀접한 상관관계가 있음을 밝히면서 문화적, 미적 판단의 기준은 결코 절대적인 타당성을 가지는 것이 아니라고 한다. 그	

		것은 단지 기존의 사회적 차별성을 고정시키고 합리화하는 방식일 뿐이라는 말이다. 문화예술의 가치나 미적 기준에 대해 어떤 본질적이고 절대적인 지표가 있는 것은 아니며, 기존의 미적 기준이란 것은 결국 사회적으로 형성된 관습적 체계에 지나지 않는다는 이론적 내용을 이해한다.	
제 4 주	1	44. 1) 강의주제 : 문화의 혼성과 정체성을 통한 대중예술의 대두 45. 2) 강의목표 46. - 현대사회가 발전하면서 문화의 교차와 쌍방향의 교류 및 혼성 등을 통한 대중예술의 시초가 되는 이론들을 알아본다. 47. 3) 강의세부내용 48. - 기술의 발달과 자본주의 현대사회에 들어서면서 발생하는 세계화와 문화적 혼성에 대한 특히 다문화 디아스포라와 같은 이론에 대해 논의해 본다.	49. 1) 학습자료 50. - 주교재(P191~209, P213~236, P247~252) 51. - 부교재1(P61~109, P115~227, P391~443) 52. - 관련 사진자료, PPT 53. 2) 활용기자재 54. - 빔 프로젝터, 노트북 55. 3) 수업방법 56. - 강의 / 토론
	2	57. 1) 강의주제 : 문화의 혼성과 정체성을 통한 대중예술의 대두 58. 2) 강의목표 59. - 현대사회가 발전하면서 문화의 교차와 쌍방향의 교류 및 혼성 등을 통한 대중예술의 시초가 되는 이론들을 알아본다. 60. 3) 강의세부내용 61. - 대중문화라는 장은 서로 다른 세대, 계급, 성별, 지역을 가진 수많은 사회 집단의 문화적 정체성이 부딪치고 갈등하며 타협하는 장소이다. 특히 문화 정체성 갈등의 주요한 요인은 계급이라는 변수이다. 사실 문화는 치열한 계급투쟁의 장으로 대중문화는 그 속에 자본주의적인 가치관과 이데올로기를 은연중에 삽입함으로써 대중으로 하여금 무의식적으로 자본주의적 가치와 정서의 내면화에 대해 알아본다.	62.
	3	63. 1) 강의주제 : 문화의 혼성과 정체성을 통한 대중예술의 대두 64. 2) 강의목표 65. - 현대사회가 발전하면서 문화의 교차와 쌍방향의 교류 및 혼성 등을 통한 대중예술의 시초가 되는 이론들을 알아본다. 66. 3) 강의세부내용 67. - 대중문화 비판자들이 말하는 현실도피(Escapism), 마취(Narcotization)의 기능이 그런 것이다. 즉 대중문화의	68.

		생산을 결정하는 원리가 반드시 경제적인 요소만은 아니며 어떤 의미에서는 경제적인 것보다 더욱 중요한 것이 정치적 혹은 이데올로기적 원리라 할 수 있다. 자본주의 체제를 유지하기 위해서는 현재의 상황과 질서에 순응하게 하는 것이 필요하다. 대중문화가 그런 역할을 담당하며 다양한 발생하는 예술적 사조도 생산해 내는데 이러한 키치적 문화와 팝아트에 대해 알아보고 대중문화의 발전적 관계에 대해 알아본다.	
제 5 주	69. 1	70. 1) 강의주제 : 대중문화와 매스미디어 71. 2) 강의목표 72. - 현대사회에서 없어서는 안 되는 소통의 매체인 매스미디어의 발달과 대중문화의 발전과의 관계에 대해 알아본다. 73. 3) 강의세부내용 74. - 매스미디어와 대중예술과의 관계는 무엇인가? 다양한 미디어의 수단이나 도구의 발달과 함께 전통적인 매스미디어에서 진화하는 현대의 매스미디어를 통해 전달되는 정보들은 대부분 대중예술이라고 불리우는 메시지이다. 따라서 일반적으로 대중예술은 정보를 제공해주는 일종의 커뮤니케이션으로 면밀하게 구조화된 형태를 띄며 폭넓게 대중들에게 노출된다. 또 매스미디어는 이러한 보통의 예술을 보편화시키며 대중화시키고 세계화라는 의미를 확장시킨다. 따라서 문화의 진화 속에서의 보편화에 세계화하는 현상에 대해 논의해 본다.	1) 학습자료 75. - 주교재(P284~357) - 부교재1(P109~113) - 부교재2(P136~196, P212~265) 76. - 관련 사진자료, PPT 77. 2) 활용기자재 78. - 빔 프로젝터, 노트북 79. 3) 수업방법 80. - 강의 / 토론
	2	81. 1) 강의주제 : 대중문화와 매스미디어 82. 2) 강의목표 83. - 현대사회에서 없어서는 안 되는 소통의 매체인 매스미디어의 발달과 대중문화의 발전과의 관계에 대해 알아본다. 84. 3) 강의세부내용 85. - 매스미디어와 대중예술이 우리에게 어떻게 공헌하는지, 얼마나 광범위하게 사회에 기여하는지에 알아보고 매스미디어와 대중예술의 복잡한 기능 중 하나인 보상(Compensation), 즉 긴장과 이완감의 제공, 대리경험 등 다양한 기능적 내용에 알아본다.	
	3	86. 1) 강의주제 : 대중문화와 매스미디어 87. 2) 강의목표 88. - 현대사회에서 없어서는 안 되는 소통의 매체인 매스미디어의 발달과 대중문화의 발전과의 관계에 대해 알아본다. 89. 3) 강의세부내용 90. - 사회지식인과 대중예술과의 관계, 그 속에서 매스미디어가 사회 속에서 갖고 있는 정보나 지식 중의 최상의 것을 보도하지 않는다는, 오히려 대중의 취향을 타락시	

		키고 부패시키며, 값싸고 오락만을 즐기는 수용자를 생산해 낸다는, 거대자본에 휩쓸려 사회적 정의감과 공공성을 잃어가는 현상 같은, 매스미디어가 가지는 단점에 대해 논의한다.	
제 6 주	1	91. 1) 강의주제 : 문화예술정책과 대중예술정책지원 92. 2) 강의목표 93. - 우리나라의 다양한 문화예술정책을 이해하고 그 중 대중예술에 대한 정책적 방향과 지원 사업에 대해 알아본다. 94. 3) 강의세부내용 95. - 문화정책의 필요성과 국가가 문화예술과 대중예술을 정책적으로 지원하는 의도와 의미에 대해 논의해 본다. 96. - 수시시험 : 쪽지시험 진행	1) 학습자료 97. - 2020 콘텐츠산업 중장기 시장전망 연구 98. - 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원 홈페이지, 정책자료 및 사업자료 99. - 관련 사진자료, PPT 100. 2) 활용기자재 101. - 빔 프로젝터, 노트북 102. 3) 수업방법 103. - 강의 / 토론 104. 4) 수시시험 : 쪽지시험(5문항)
	2	105. 1) 강의주제 : 문화예술정책과 대중예술정책지원 106. 2) 강의목표 107. - 우리나라의 다양한 문화예술정책을 이해하고 그 중 대중예술에 대한 정책적 방향과 지원 사업에 대해 알아본다. 108. 3) 강의세부내용 109. - 문화체육관광부의 조직과 역사적 변천에 대해 알아보고 문화산업정책에서 대중예술정책까지 발전할 수밖에 없는 한국의 사회적 현상과의 관계를 이해한다.	
	3	110. 1) 강의주제 : 문화예술정책과 대중예술정책지원 111. 2) 강의목표 112. - 우리나라의 다양한 문화예술정책을 이해하고 그 중 대중예술에 대한 정책적 방향과 지원 사업에 대해 알아본다. 113. 3) 강의세부내용 114. - 각 부처별 문화정책과의 상관관계를 확인하고 대중문화예술정책의 현황과 내용을 자세히 알아보고 앞으로 나아가야 할 미래 방향성에 대해 알아본다.	
제 7 주	1	중간고사	
	2	중간고사	
	3	중간고사	

제 8 주	1	115. 1) 강의주제 : 문화산업의 이해 116. 2) 강의목표 117. - 무한경쟁시대에서의 문화예술의 경제적 가치를 알아보고 대중문화의 산업적 가치를 이해하고 문화산업의 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 118. 3) 강의세부내용 119. - 대중예술로써 산업화되어가는 문화산업의 다양한 영역의 확장과 세계적으로 무한 경쟁체제로 돌입한 지적재산권으로서의 대두와 함께 문화산업 이론과 현황 전반에 대해 알아본다. 또 문화소비자와 문화산업과의 연관관계에 대해 알아본다.	120. 1) 학습자료 121. - 2019 콘텐츠 산업백서 122. - 문화센터(문화 통계포털) 123. 2) 활용기자재 124. - 빔 프로젝터, 노트북 125. 3) 수업방법 126. - 강의
	2	127. 1) 강의주제 : 문화산업의 이해 128. 2) 강의목표 129. - 무한경쟁시대에서의 문화예술의 경제적 가치를 알아보고 대중문화의 산업적 가치를 이해하고 문화산업의 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 130. 3) 강의세부내용 131. - 관련 다큐멘터리 관람 : KBS 스페셜 '문화의 질주' 2편-비틀즈에서 해리포터까지 영국의 21세기 산업혁명 (2006년 작)	132. 1) 학습자료 133. - 2019 콘텐츠 산업백서 134. - 문화센터(문화 통계포털) 135. 2) 활용기자재 136. - 빔 프로젝터, 노트북 137. 3) 수업방법 138. - 동영상 시청 / 강의
	3	139. 1) 강의주제 : 문화산업의 이해 140. 2) 강의목표 141. - 무한경쟁시대에서의 문화예술의 경제적 가치를 알아보고 대중문화의 산업적 가치를 이해하고 문화산업의 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 142. 3) 강의세부내용 143. - 문화산업관련 중 캐릭터 및 게임, 음식, 패션, 광고 등 직종별, 분야별, 연도별 현황 및 현장 사례 발표 및 토론(1조 개인별 주제 발표)	1) 학습자료 - 조별 개인발표자료 2) 활용기자재 144. - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법 - 발표 / 토론
제 9 주	1	145. 1) 강의주제 : 음악 산업의 이해 146. 2) 강의목표 147. - 문화산업 중 음악 산업에 대한 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 148. 3) 강의세부내용 149. - 2021년 현재까지 다양한 콘텐츠산업 분야에서 나타났는데 특히 K-Pop인 음악 산업의 경우, 글로벌 경쟁력 강화가 두드러졌다. 대표적인 경우가 음악 분야의 세계적인 'BTS'와 '싸이'의 사례를 통한 사회, 경제학적 의미를 찾아본다. 이에 현 음악 산업에 대한 정의와 이해 및 한류와의 관계를 짚어보고 P2P를 통한 음악 산업의 저작권침해와 산업적 여파와 피해사례에 대해 알아본다.	1) 학습자료 150. - 2020 음악산업백서 151. - 2019 콘텐츠 산업백서 152. - 문화센터(문화 통계포털) 2) 활용기자재 - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법 - 강의

제 10 주	2	153. 1) 강의주제 : 음악 산업의 이해 154. 2) 강의목표 155. - 문화산업 중 음악 산업에 대한 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 156. 3) 강의세부내용 157. - 국내외 음악 산업의 시장 현황과 트렌드에 대해 이해한다. 158. - 관련 다큐멘터리 관람 : MBC 다큐프라임K-뮤직, 세계를 두드리다. 일부(2014년 작)	1) 학습자료 159. - 2020 음악산업백서 160. - 2019 콘텐츠산업백서 161. - 문화센터(문화통계포털) 162. 2) 활용기자재 163. - 빔 프로젝터, 노트북 164. 3) 수업방법 165. - 동영상 시청 / 강의
	3	166. 1) 강의주제 : 음악 산업의 이해 167. 2) 강의목표 168. - 문화산업 중 음악 산업에 대한 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 169. 3) 강의세부내용 170. - 문화산업관련 중 음악산업의 직종별, 분야별, 년도별 현황 및 현장 사례 발표 및 토론(2조 개인별 주제발표)	1) 학습자료 - 조별 개인발표자료 2) 활용기자재 171. - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법 - 발표 / 토론
	172.	173. 1) 강의주제 : 공연산업의 이해 174. 2) 강의목표 175. - 문화산업 중 공연산업에 대한 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 176. 3) 강의세부내용 177. - 기존의 연극, 음악, 관광상품으로서의 뮤지컬시장부터 K-Pop의 선전으로 음악공연시장까지의 확장과 더불어 공연시장에 대한 정의와 개념들을 이해한다.	178. 1) 학습자료 179. - 2019 콘텐츠산업백서 180. - K-pop 공연산업의 발전방안연구 181. - 문화센터(문화통계포털) 182. 2) 활용기자재 - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법 - 강의 / 토론
	183.	184. 1) 강의주제 : 공연산업의 이해 185. 2) 강의목표 186. - 문화산업 중 공연산업에 대한 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 187. 3) 강의세부내용 188. - 국내외 공연산업의 시장 현황과 트렌드에 대해 이해한다. 189. - 관련 다큐멘터리 관람 : 디지털융복합시대 예술과 IT(YTN 사이언스)	190. 1) 학습자료 191. - 2019 콘텐츠산업백서 192. - K-pop 공연산업의 발전방안연구 193. - 문화센터(문화통계포털) 2) 활용기자재 - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법

제 11 주	195.	196. 1) 강의주제 : 공연산업의 이해 197. 2) 강의목표 198. - 문화산업 중 공연산업에 대한 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 199. 3) 강의세부내용 200. - 문화산업관련 중 공연산업의 직종별, 분야별, 연도별 현황 및 현장 사례 발표 및 토론(3조 개인별 주제 발표)	- 강의 / 토론 194. - 동영상시청 201. 1) 학습자료 202. - 조별 개인발표 자료 203. 2) 활용기자재 204. - 빔 프로젝터, 노트북 205. 3) 수업방법 206. - 발표 / 토론
		208. 1) 강의주제 : 영상산업의 이해 1-영화산업의 이해 209. 2) 강의목표 210. - 문화산업 중 영상산업에 대한 개념적 정의와 이해 현재 경제적 시장확장에 대한 시사점을 파악하고 영화 산업에 대한 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 211. 3) 강의세부내용 212. - 영화산업의 정의와 개념에 대해 이해하고 스크린쿼터제도 및 독과점, 수직계열화 등의 국내 영화산업의 발전방향에 대해 논의한다.	213. 1) 학습자료 214. - 2019 콘텐츠 산업백서 215. - 2020 방송영상백서 - 미국콘텐츠산업동향 216. -문화센터(문화통계포털) 2) 활용기자재 - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법 - 강의 / 토론
	217.	218. 1) 강의주제 : 영상산업의 이해 1-영화산업의 이해 219. 2) 강의목표 220. - 문화산업 중 영상산업에 대한 개념적 정의와 이해 현재 경제적 시장확장에 대한 시사점을 파악하고 영화 산업에 대한 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 221. 3) 강의세부내용 222. - 할리우드 4대 영화사 및 CJ, 롯데 등의 국내외 영화 산업의 시장 현황과 트렌드에 대해 이해한다.	223. 1) 학습자료 224. - 2019 콘텐츠 산업백서 225. - 2020 방송영상백서 - 미국콘텐츠산업동향 226. - 문화센터(문화통계포털) 2) 활용기자재 - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법 - 강의 / 토론
		228. 1) 강의주제 : 영상산업의 이해 1-영화산업의 이해 229. 2) 강의목표 230. - 문화산업 중 영상산업에 대한 개념적 정의와 이해 현재 경제적 시장확장에 대한 시사점을 파악하고 영화 산업에 대한 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 231. 3) 강의세부내용 232. - 문화산업관련 중 영화산업의 직종별, 분야별, 연도별 현황 및 현장 사례 발표 및 토론(4조 개인별 주제 발표)	233. 1) 학습자료 234. - 조별 개인발표 자료 235. 2) 활용기자재 236. - 빔 프로젝터, 노트북 237. 3) 수업방법 238. - 발표 및 토론
	227.		

제 12 주	1	239. 1) 강의주제 : 영상산업의 이해 2-방송산업의 이해 240. 2) 강의목표 241. - 2000년대 이후 방송산업의 기술적 발전과 함께 시장확장과 케이블, 종편, OTT 등의 방송시장 변화에 대한 시사점을 파악하고 방송에 대한 공공성 논란과 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 242. 3) 강의세부내용 243. - 방송에 대한 공공성과 산업적 영역으로의 확장을 이해하고 방송 산업의 정의와 개념에 대해 알아본다. 드라마를 비롯한 다양한 방송콘텐츠의 해외시장 진출로 인한 한류에의 합류를 통한 방송 산업 영역의 확대에 대해 알아보고 방송콘텐츠의 창의역량강화에 대해 이해한다.	1) 학습자료 - 2020 방송영상백서 - 미국콘텐츠산업동향 244. - 문화센터(문화통계포털) 2) 활용기자재 - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법 - 강의
	2	245. 1) 강의주제 : 영상산업의 이해 2-방송산업의 이해 246. 2) 강의목표 247. - 2000년대 이후 방송산업의 기술적 발전과 함께 시장확장과 케이블, 종편, OTT 등의 방송시장 변화에 대한 시사점을 파악하고 방송에 대한 공공성 논란과 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 248. 3) 강의세부내용 249. - 기존의 공공성 영역에서 산업화로 변화와 함께 기술적 변화에 따른 국내외 방송 산업의 시장 현황과 트렌드에 대해 이해한다. 250. - 동영상시청각 강의 : 지식채널@[0600][2010.02.01] - 공영방송 / 지식채널@[0696][2011.01.17] - 만만한 방송국	1) 학습자료 - 2020 방송영상백서 - 미국콘텐츠산업동향 251. - 문화센터(문화통계포털) 2) 활용기자재 - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법 - 강의 / 토론 - 동영상시청
	3	252. 1) 강의주제 : 영상산업의 이해 2-방송산업의 이해 253. 2) 강의목표 254. - 2000년대 이후 방송산업의 기술적 발전과 함께 시장확장과 케이블, 종편, OTT 등의 방송시장 변화에 대한 시사점을 파악하고 방송에 대한 공공성 논란과 정의 및 현황과 경제적 파급효과에 대해 파악한다. 255. 3) 강의세부내용 256. - 문화산업관련 중 방송산업의 직종별, 분야별, 연도별 현황 및 현장 사례 발표 및 토론(5조 개인별 주제 발표)	1) 학습자료 - 조별 개인발표자료 2) 활용기자재 257. - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법 - 발표 / 토론
제 13 주	1	258. 1) 강의주제 : 저작권과 관련 문화법규의 이해 259. 2) 강의목표 260. - 문화산업의 발전과 함께 대두된 지적재산권과 저작권에 대해 알아보고 인접관련 법규와의 관계도 이해한다. 261. 3) 강의세부내용 262. - 저작권법의 필요성과 앞으로 정책적 방향에 대해 알아보고 대처해야 하는 방법론에 대해 이해한다.	1) 학습자료 263. - 한국저작권위원회 교육포털 자료 264. - 2019 콘텐츠산업백서 2) 활용기자재 - 빔 프로젝터, 노트북

제 14 주	2	265. 1) 강의주제 : 저작권과 관련 문화법규의 이해 266. 2) 강의목표 267. - 문화산업의 발전과 함께 대두된 지적재산권과 저작권에 대해 알아보고 인접관련 법규와의 관계도 이해한다. 268. 3) 강의세부내용 269. - 저작권법 안에서 이루어지는 용어적 개념과 법적 영역에서의 저작권과 인접저작권의 내용을 이해한다.	3) 수업방법 - 강의 1) 학습자료 270. - 한국저작권위원회 교육포털 자료 271. - 2019 콘텐츠 산업백서 2) 활용기자재 - 빔 프로젝터, 노트북 3) 수업방법 - 강의 및 토론
		272. 273. 1) 강의주제 : 저작권과 관련 문화법규의 이해 274. 2) 강의목표 275. - 문화산업의 발전과 함께 대두된 지적재산권과 저작권에 대해 알아보고 인접관련 법규와의 관계도 이해한다. 276. 3) 강의세부내용 277. - 저작권 현황 및 현장 사례 발표 및 토론(6조 개인별 주제 발표)	278. 1) 학습자료 279. - 조별 개인발표 자료 280. 2) 활용기자재 281. - 빔 프로젝터, 노트북 282. 3) 수업방법 283. - 발표 / 토론 290. 1) 학습자료 291. - 한국저작권위원회 교육포털 자료 292. 2) 활용기자재 293. - 빔 프로젝터, 노트북 294. 3) 수업방법 295. - 강의
	284.	285. 1) 강의주제 : 저작권 침해 사례 286. 2) 강의목표 287. - 각 문화산업 영역별 저작권 침해 사례를 통해 관련 산업 현황에 대해 좀 더 자세한 현장을 이해한다. 288. 3) 강의세부내용 289. - 영상, 미디어, 방송 관련 저작권 침해 사례를 판례를 통해 현장을 이해한다.	302. 1) 학습자료 303. - 한국저작권위원회 교육포털 자료 304. 2) 활용기자재 305. - 빔 프로젝터, 노트북 306. 3) 수업방법 307. - 강의 / 토론
		296. 297. 1) 강의주제 : 저작권 침해 사례 298. 2) 강의목표 299. - 각 문화산업 영역별 저작권 침해 사례를 통해 관련 산업 현황에 대해 좀 더 자세한 현장을 이해한다. 300. 3) 강의세부내용 301. - 공연 및 그 밖의 문화산업 관련 저작권 침해 사례를 통해 이해한다.	314. 1) 활용기자재 315. - 빔 프로젝터, 노트북 316. 2) 수업방법 317. - 동영상 시청 / 강의
		308. 309. 1) 강의주제 : 대중문화와 문화산업을 통한 국가의 미래 방향 310. 2) 강의목표 311. - 한 학기 내용을 통한 대중예술의 산업화 과정에서 국가경쟁력 제고와 발전방향에 대해 모색한다. 312. 3) 강의세부내용	

		313. - 관련 다큐멘터리 관람 : KBS 스페셜 '문화의 질주' 1 0편 _ 문화강국의 조건, 상상력이 힘이다.(2006년 작)	
제 15 주	1	기말고사	
	2	기말고사	
	3	기말고사	
첨부자료	① 현장실습 운영계획서(해당 학습과정에 한함)		