

## 2026학년도 1학기 강의계획서

## 기본정보

강좌명	K-POP,경계넘기의전략	교강사명	윤선미(후마니타스칼리지 후마니타스칼리지(서울))
학수번호	GED11094S00	사무실/연구실	회기로 47, 글로벌지식협력단지
이수구분	배분이수교과	연락처	로그인하세요
개설학과	후마니타스칼리지교육과정(서울) 배분 이수교과 상징,문화,소통		로그인하세요
학점	3	이메일	로그인하세요
강의시간 강의실	윤선미 금09:00-11:45 청509	홈페이지	[개인용] <a href="https://www.postype.com/@entzine">https://www.postype.com/@entzine</a> , <a href="https://naver.me/Fq3vE9xa">https://naver.me/Fq3vE9xa</a> [수업용]
영어강좌여부		면담시간	- 이메일 : xyz.project2021@gmail.com  - 면담 요청 시 이메일로 사전 일정 조율 후 진행  ** 평일 또는 (금) 점심 시간 (12:00~13:00) / 장소 : 글로벌지식협력단지(회기로 47 또는 경희대)

## 선수과목

조회된 데이터가 존재하지 않습니다.

## 수업개요 및 목표

수업개요	<p>최근 K-콘텐츠의 성과는 전 세계적으로 주목받고 있으며, 그 중에서도 케이팝(K-POP)은 음악 산업을 넘어 글로벌 브랜드 가치를 창출하는 중요한 요소로 자리 잡았습니다.</p> <p>한국형 매니지먼트 시스템을 기반으로 혁신적인 기획, 고퀄리티 콘텐츠, 독창적인 팬덤 문화를 창출하며, 세계 음악 시장에서 영향력을 발휘하고 있습니다.</p> <p>일반적으로 산업적 성공은 곧 경제적 성과를 의미하지만, 대중문화 콘텐츠의 가치는 이에 국한되지 않습니다.</p> <p>케이팝은 아티스트의 브랜딩 전략을 통해 국가 브랜드 이미지를 강화하고, 다양한 산업과 융합하며 새로운 경제적·문화적 파급력을 창출합니다.</p> <p>이로 인해 케이팝은 영화 산업을 잇는 차세대 종합예술로 평가받고 있습니다.</p> <p>본 수업에서는 케이팝 시장 뿐 아니라 앨범/아티스트 기획과 제작 프로세스, 그리고 이를 둘러싼 다양한 업무와 현상을 다각도로 탐구합니다.</p>
------	--

	<p>단순히 음악 산업을 넘어 글로벌 문화 콘텐츠로 발전한 케이팝의 전략과 시스템을 분석하고 케이팝 관련 직무를 알아감으로써,</p> <p>콘텐츠 기획자 혹은 합리적 소비자로서의 균형감 있는 소양을 함양, 진로를 탐색하여 커리어 방향성을 정하는 것을 목표로 합니다.</p>
<p><b>수업목표</b></p>	<p>이 수업에서는 그 동안 케이팝 산업이 시대적 변화에 맞춰 어떤 경계를 넘어 현재의 위치에 이르게 되었는지에 대해</p> <p>그 시스템과 성공 전략을 함께 분석하며 진정한 'K'의 의미를 탐색합니다.</p> <p>변화하는 시대 속에서 케이팝 산업이 직면한 도전은 무엇이고 지속 가능한 방안은 무엇인지 함께 모색하는데 목표가 있습니다.</p> <p>간접적으로 실무 과정을 경험해봄으로써 여러분의 개인 커리어와 실무적인 능력을 함양할 수 있길 바랍니다.</p> <p>1) 산업의 경계 넘기 : 케이팝이 어떤 과정으로 단순한 음악 산업에서 현재에 이르기까지 성장했는지 살펴보고, 기업과 아티스트가 이를 어떻게 활용하고 활동하는지 분석합니다.</p> <p>2) 지역의 경계 넘기 : 체계적인 트레이닝 시스템, 몰입감 높은 세계관, 팬덤을 기반으로 한 다양한 비즈니스 모델 등 한국, 케이팝만의 독창적인 성공 요소를 연구합니다.</p> <p>3) 현실의 경계 넘기 : AI 기술의 발달로 직면하게 된 케이팝 산업의 변화와 지속 가능방안에 대해 토론합니다.</p> <p>4) 직무의 경계 넘기 : 무형의 아이디어를 '콘텐츠화'하는 실습을 진행하며 소비자의 역할에서 기획자 또는 마케터로서의 직무를 간접적으로 경험하고 커리어의 방향성을 세웁니다.</p> <p>위의 과정을 통해 학기를 마무리할 때 즈음에는 시대적 변화, 협업 프로젝트를 잘 수행할 수 있는 사고와 관점의 확장,</p> <p>음악 산업과 케이팝, 나아가 K- 콘텐츠 기획 시 가져야할 수요자 중심의 사고,</p> <p>무형의 것을 '콘텐츠화' 하는 프로세스를 습득함으로써 개인의 브랜딩에도 적용할 수 있게 되길 기대합니다.</p>

**수업운영방식**

	대면수업	비대면 수업(e-campus)			대면 + 비대면 병행 (대면 + e-campus)		
		실시간 비대면 수업 (zoom)	비실시간 비대면 수업 (contents)	실시간+비실시간 비대면 수업 (zoom+contents)	대면 + 실시간 비대면 수업 (대면+zoom)	대면 + 비실시간 비대면 수업 (대면+contents)	대면+실시간+비실시간비대면 수업 (대면+zoom+content)
수업 운영방식	○						
추가설명		전체 대면 수업으로 진행하며 일부 특강은 비대면으로 이루어질 수 있습니다.					

**수업유형 및 방법**

	이론강의	실험/실습	실기	ABEEK설계	현장학습	캡스톤디자인	기타
수업유형	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%
	수업유형 추가설명	교양이지만 수업 목표에 따라 최대한 다양한 방법으로 해당 산업을 경험해드릴 수 있게 하기 위해  이론 강의를 중심으로 하지만 해당 수업에서 다루는 내용의 특성상 팀별 과제 및 발표, 협업, 실습, 토론(질의 응답, 의견 제시) 등의 적극적 참여는 필수입니다.					

	토의/토론	특강/세미나	팀별발표	개별발표	시청각	온라인강의	e-campus활 용	PBL/CBL
수업방법	○	○	○				○	
	이론강의	실험/실습	실기	유인물	견학/현장강 의	QUEST 수업	기타	
	○	○						
수업진행 추가설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이론 강의 : PPT 강의 (직무, 실제 사례, 실무자 특강 등)</li> <li>- 팀 프로젝트 : 팀별 프로젝트 기획안 작성 및 발표, 토론 진행,</li> <li>** -버클리 음대 협업 프로젝트 : 한 조를 선정하여 버클리 음대와 협업 진행 (영어 가능자 우대)</li> <li>- 특강 : 주제 및 일정은 강사 섭외 및 일정, 상황에 따라 변동 가능성 있음, 추후 공지 예정</li> <li>- 토론 : e-Campus 에 매주 수업 내용과 관련된 질문에 대한 답변, 팀프로젝트 시 토론 진행</li> <li>- 실습 : 수업 중간에 내용과 관련된 실습 (컨셉 아이디어 회의, 간략한 스터디, 토론 등)이 진행될 수 있습니다.</li> </ul>							

교재 및 참고자료

교재구분	서명	저자명	출판사	출판년도	ISBN	비고
교재 및 참고자료	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					

교재구분	서명	저자명	출판사	출판년도	ISBN	비고
추가문헌 및 자료						

## 평가방법

평가항목	평가비율(%)	추 가 설 명
중간고사	35%	
기말고사	35%	
과제보고서		
발표		
출석	30%	
기타		

## 주별강의내용

차시	날짜	강의주제 및 내용	비고 (주차별 수업방법,과제 등)
1주	3/3 ~ 3/9	OT (강의 개요, 주차별 수업, 성적 평가 등)	
2주	3/10 ~ 3/16	- 케이팝 산업의 형성과 발전	
3주	3/17 ~ 3/23	인재 발굴과 양성, 신인개발 (캐스팅과 트레이닝 시스템)	
4주	3/24 ~ 3/30	- 케이팝의 A&R (1) 컨셉 기획, 경계를 허무는 브랜딩	
5주	3/31 ~ 4/6	- 케이팝의 A&R (2) 컨셉(음악)의 시각화, 제작 프로세스 - 콘셉트 기획 실습 / 직무 특강	특강 일정은 미정으로 변동될 수 있음
6주	4/7 ~ 4/13	케이팝의 마케팅 - 대중과 팬덤	
7주	4/14 ~ 4/20	- 케이팝 산업의 매니지먼트 - 실습	실습 일정은 미정으로 변동될 수 있음
8주	4/21 ~ 4/27	중간고사	
9주	4/28 ~ 5/4	- 케이팝 (글로벌) 비즈니스 모델 (공연 등) - 직무 특강	
10주	5/5 ~ 5/11	- 케이팝 4.0 : AI 기술 발달에 따른 전략 - 실습 / 토론	실습 일정은 변동될 수 있음
11주	5/12 ~ 5/18	적용 - 팀 프로젝트 발표 (1) 4개팀	
12주	5/19 ~ 5/25	적용 - 팀 프로젝트 발표 (2) 4개팀	

차시	날짜	강의주제 및 내용	비고 (주차별 수업방법,과제 등)
13주	5/26 ~ 6/1	적용 - 팀 프로젝트 발표 (3) 4개팀	
14주	6/2 ~ 6/8	적용 - 팀 프로젝트 발표 (3) 3개팀	
15주	6/9 ~ 6/15	- 케이팝의 지속 가능 방안 - 커리어 기획 및 개인 브랜딩 : 기획안 작성 방안 (+ 팀프로젝트 피드백),이력서/포트폴리오 작성 요령	
16주	6/16 ~ 6/22	기말고사 (팀별 최종보고서 제출)	
기타	<p>특강은 수업 시간에 진행됩니다. 콘텐츠 산업 내 다양한 분들을 초청합니다. 특강 주제, 일정 및 횟수는 변동 될 수 있습니다.</p> <p>* 중간고사 전 진행되는 특강 내용은 중간고사 시험 범위에 포함될 수 있습니다.</p>		
과제	<p>팀 프로젝트 - 자체적으로 팀구성하여 진행 &gt;&gt; 한 조를 선정 또는 신청을 받아 버클리 음대와 협업 프로젝트 진행 예정 (형식, 방법 등 세부 내용은 추후 공지)</p>		
수업 안내사항	<p>1) 출석 (토론 및 기타 활동 점수 포함) 30% - 출석, 온라인 토론 참여, 수업 태도, 팀 발표 시 질문 및 토론 참여도 등</p> <p>2) 중간고사 35% - 시험</p> <p>3) 기말고사 35% - 팀 프로젝트(기획안 작성) 및 질의응답 - 조별 과제 과정에 대한 참여도(수평 평가), 기획안 평가, 발표, 질의응답, 보고서 등 종합 평가</p>		

장애학생지원내용

강의수강관련	<p>시각장애: 디지털교재, 확대교재, 강의 녹취, 대필도우미 허용</p> <p>지체장애: 대필도우미 및 수업보조 도우미 허용</p> <p>청각장애: 대필 및 문자통역 도우미 활동 허용, 강의 녹취허용</p> <p>건강장애: 질병 등으로 인한 결석에 대한 출석 인정, 대필 도우미 허용</p> <p>학습장애: 대필도우미 허용</p> <p>지적장애/자폐성장애: 대필도우미 및 수업멘토 허용</p>
과제 및 평가관련	<p>과제 제출 및 응답 방식의 조정, 평가시간 연장, 평가 문항 제시 및 응답 방식의 조정, 별도 고사실 제공, 개별화 과제 제출 및 대체 평가 실시</p> <p>과제 및 평가관련 :*장애유형, 정도에 따라 지원 내용이 다를 수 있음</p>
비고	<p>본 과목을 수강하는 장애학생은 수업에 필요한 별도의 지원이 필요한 경우, 담당교강사 및 장애학생지원센터 (서울 02-961-2104~5, 국제 031-201-3460~1)로 필요한 사항을 요청하기 바랍니다.</p>