

## ▣교과목 개요

### 문화예술마케팅(Culture and Arts Marketing)

문화를 토대로 소비자와의 원활한 커뮤니케이션을 통해 부가가치를 창출하고 문화를 공유하는 각 주체의 고유가치도 높여주는 일련의 마케팅 활동에 대하여 학습

### 소셜 패션 PR(Social Fashion PR)

패션 브랜드가 대중에게 좋은 이미지를 가질 수 있도록 SNS를 활용하여 효과적으로 PR할 수 있는 방법을 학습

### 메타버스문화미디어(metaverse cultural media)

코로나19를 계기로 메타버스가 주목받고 있다. 메타버스는 가공·추상을 뜻하는 '메타(Meta)'와 현실세계를 의미하는 '유니버스(Universe)'의 합성어로, 자신을 대리할 수 있는 존재인 아바타가 활동할 수 있는 '가상현실'을 말한다. 양대 메타버스 플랫폼은 가상현실(VR)·증강현실(AR) 기술이 적용된 아바타 서비스 '제페토'와 게임 플랫폼 '로블록스'다. 이러한 가상세계에서 이뤄진 마케팅 문화 미디어 사례를 학습

### 예술경영론(Art Management Theory)

예술상품의 생산자인 예술가와 소비자인 관객을 보다 효율적으로 매개하는 방법론에 대하여 학습함. 예술단체 및 조직 경영에 필요한 인적, 물적, 예술적 자원과 재원을 조달하는 방법론과 그것을 통해 예술적 가치와 시장경쟁력을 동시에 갖춘 예술상품을 생산하고 소비자인 관객에게 보다 효율적으로 전달하는 방법론을 학습

### 문화예술콘텐츠 기획과 제작(캡스톤디자인)(Culture and Art Contents Planning and Production (Capstone Design))

학생 주도적으로 문화예술콘텐츠 아이디어를 도출하여 기획서를 작성하고 산업체와 연계한 실습을 통해 콘텐츠를 제작

### 영상콘텐츠마케팅(Media Content Marketing)

방송, 영화, 소셜미디어콘텐츠를 비롯한 영상콘텐츠의 마케팅 및 비즈니스 프로세스를 학습

### 브랜드커뮤니케이션캠페인(Brand Communication Campaign)

브랜드에 대한 기본 이해에서부터 이를 전개해나가는 마케팅 커뮤니케이션의 이해를 통해 구축하고자 하는 강력한 브랜드의 실체를 연구하고 나아가 광고를 비롯한 제반 판촉요소가 통합된 구조와 활동을 통해 브랜드의 전략적 형성과정을 살펴봄에 선택된 브랜드 커뮤니케이션 기획 활동을 실습

### 엔터테인먼트기획(Entertainment Planning)

산업적으로 경쟁력 있는 엔터테인먼트 상품을 기획하는 전 과정을 강의 및 실습을 통하여 체계적으로 학습

### 온라인 스타일 에디터(Online Style Editor)

국내외 패션트렌드와 라이프스타일을 정확히 분석하여 에디토리얼을 작성할 수 있는 분석력과 표현력을 학습

**문화예술마케팅실습(캡스톤디자인)(Culture and Arts Marketing Practice (Capstone Design))**

문화예술산업에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 방송, 영화, 패션, 음반, 공연, 게임 등 문화콘텐츠 산업의 다양한 분야의 마케팅과 경영 전략 수립 과정을 산업체와의 협업을 통해 실습