

이러닝콘텐츠 강의 계획서

교과목명	디지털마케팅	개발학기	2024 1학기
교수명	박노섭	학부/학과	디자인공학부
학년	4	학점/시수	2/2
수업 목표	-고객의 니즈에 부합하는 감성적 요소, 비즈니스를 고려한 디자인 개발을 위한 디지털마케팅 동향, 유형과 프로세스 학습 -디지털 환경에서 마케팅 목표를 달성하기 위한 창의적, 효율적인 마케팅 전략, 전술을 수립할 수 있는 역량 제고 -새로운 가치를 고객에게 제공하고 이를 바탕으로 수익을 창출하는 비즈니스모델 기획을 수행할 수 있는 역량 제고		
교재 및 참고문헌	마케팅, 비즈니스모델 및 수익모델 관련 온라인 자료		

주차	차시	주제	소주제
1주차	1	마케팅 개념 이해	마케팅 정의, 진화과정 / 사회마케팅
2주차	1	디지털마케팅	디지털마케팅 유형의 의미와 특징, 전략과 사례
3주차	1	디지털마케팅 트렌드	2024 디지털 마케팅 트렌드 20가지 유형
4주차	1	마케팅 전략	마케팅 전략 수립방법, 15가지 유형의 마케팅 전략 사례
5주차	1	STP 전략	Segmentation, Targeting, Positioning 전략 / 포지셔닝 맵과 재포지셔닝 전략
6주차	1	비즈니스모델 캔버스	비즈니스모델 캔버스의 9가지 구성요소, 작성방법, 프로세스, Case study
7주차	1	린 비즈니스모델 캔버스	린비즈니스모델 캔버스의 9가지 구성요소, 작성방법, 프로세스, Case study
8주차	1	비즈니스모델 1	비즈니스모델의 정의, 유형 / 비즈니스모델 혁신 / 플랫폼 비즈니스모델
9주차	1	비즈니스모델 2	비즈니스 모델의 전략적 요인 / 성공적인 비즈니스모델의 조건
10주차	1	수익모델 1	수익모델의 정의와 구성요소, 9가지 유형 / 판매형 수익모델, 광고형 수익모델
11주차	1	수익모델 2	중개형, 제휴형, 구독형, 확률형 수익모델 / 수익모델 기획 프레임워크
12주차	1	행동경제학	행동경제학의 핵심 이론 및 개념과 사례_현상유지편향, 초두효과, 넛지이론 등 10가지 원리

※ 작성 시 유의사항

- 본 계획서는 콘텐츠 개발 계획서임(※강의계획서 아님)

1. 콘텐츠는 10주차 이상의 분량을 개발해야 함
2. 콘텐츠는 1차시당 25분 이상이어야 함(25분 이상 영상 분에 대해서는 분할해도 무방함)
3. 여러 차시일 경우 셀을 추가하여 작성해야 함
4. 콘텐츠 개발 기준은 KOCW(Koera Open CourseWare) 등록 기준에 부합해야 함