

1. 강의개요							
학습과정명	레저경영관리론	학점	3	교강사명		교강사전화번호	
강의시간	3	강의실		수강대상		E-mail	
2. 교과목 학습목표							
레저와 스포츠의 경영관리 개념과 스포츠 산업의 실질적인 내용을 분석하고 스포츠 매니지먼트와 마케팅을 현장에 적용하는 능력을 학습하는데에 목적이 있다.							
3. 교재 및 참고 문헌							
주교재 : 현대 스포츠경영학 / 강호정, 이준엽 / 학현사 / 2020							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험)내용					
1	1	오리엔테이션					
1	2	레저산업의 이해					
1	3	레저산업의 이해					
2	1	현대의 레저산업					
2	2	현대의 레저산업					
2	3	현대의 레저산업					
3	1	레저스포츠 산업의 개념과 분류					
3	2	레저스포츠 산업의 개념과 분류					
3	3	레저스포츠 산업의 개념과 분류					
4	1	레저스포츠 서비스산업의 정의					
4	2	레저스포츠 서비스산업의 정의					
4	3	레저스포츠 서비스산업의 정의					
5	1	레저스포츠 산업의 동향과 전망					
5	2	레저스포츠 산업의 동향과 전망					
5	3	레저스포츠 산업의 동향과 전망					
6	1	스포츠산업의 이벤트					
6	2	스포츠산업의 이벤트					
6	3	스포츠산업의 이벤트					
7	1	중간고사					
7	2	중간고사					
7	3	중간고사					
8	1	레저스포츠와 관광산업					
8	2	레저스포츠와 관광산업					
8	3	레저스포츠와 관광산업					
9	1	프로스포츠 산업					
9	2	프로스포츠 산업					
9	3	프로스포츠 산업					
10	1	레저스포츠 시설업					
10	2	레저스포츠 시설업					
10	3	레저스포츠 시설업					
11	1	레저스포츠 산업의 종목별 현황1					
11	2	레저스포츠 산업의 종목별 현황1					
11	3	레저스포츠 산업의 종목별 현황1					
12	1	레저스포츠 산업의 종목별 현황2					
12	2	레저스포츠 산업의 종목별 현황2					
12	3	레저스포츠 산업의 종목별 현황2					
13	1	레저스포츠 산업의 종목별 현황3					
13	2	레저스포츠 산업의 종목별 현황3					
13	3	레저스포츠 산업의 종목별 현황3					
14	1	스포츠 레저 4차 산업					
14	2	스포츠 레저 4차 산업					
14	3	스포츠 레저 4차 산업					
15	1	기말고사					
15	2	기말고사					
15	3	기말고사					

5. 성적평가 방법					
중간고사	기말고사	과제물	기타	합계	비고
30%	30%	10%	20%	10%	
6. 수업 진행 방법					
이론 중심					
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항					
8. 문제해결 방법(실험·실습 등 학습과정의 경우에 작성)					
9. 강의 유형					
이론 중심(○), 토론·세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론/세미나 병행(), 이론 및 실험·실습 병행(), 이론 및 실기 병행()					