

2010년 EPEI 조사 결과 보고서

2010. 12.



Contents

제1장. 조사 개요

- I. 조사 배경 및 목적
- II. 조사 설계
- III. 조사 진행 절차
- IV. 조사 대상 프로그램
- V. 주요 평가 지표
- VI. 분석 방법
- VII. 응답자 특성

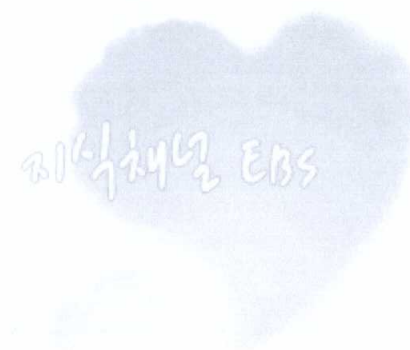
제2장. EBS EPEI 평가

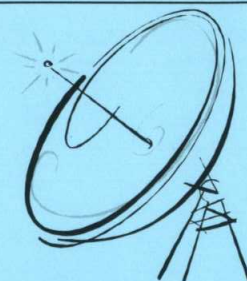
- I. 종합 EPEI
- II. 차원별 EPEI
- III. 세부속성별 EPEI

제3장. 주요 결과 요약 및 결론

제4장. 개별 프로그램별 분석

- I. 교양교육 부문
- II. 생활/교육정보 부문
- III. 문화예술 부문





제1장

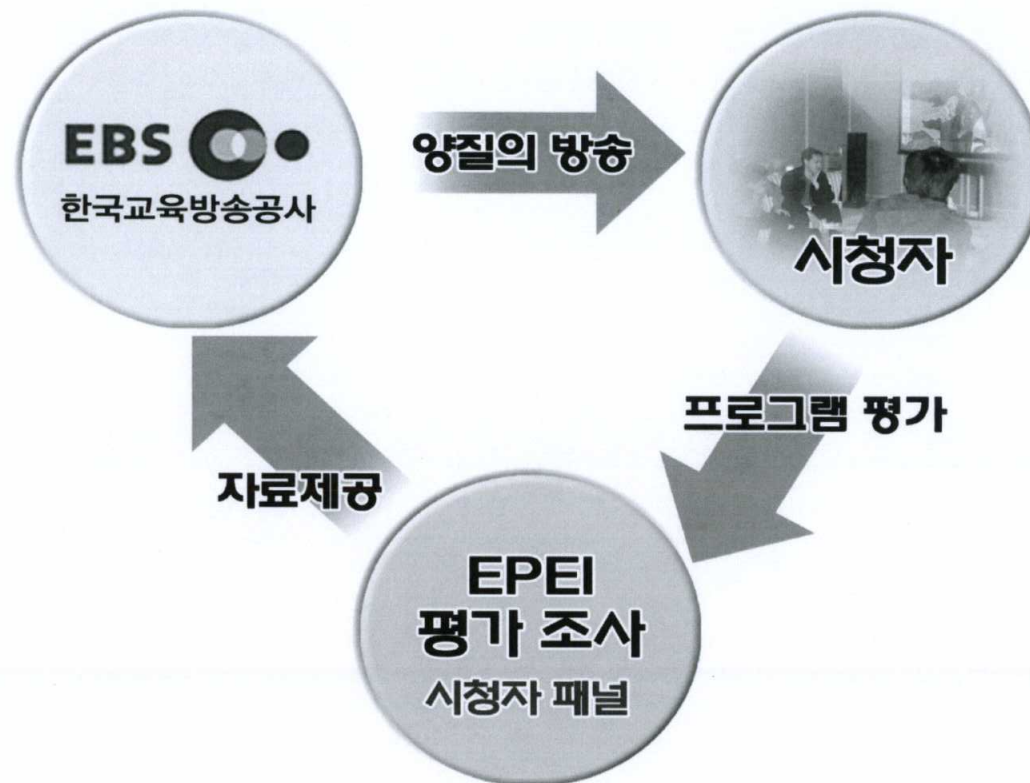
조사 개요

EBS



I. 조사 배경 및 목적

급변하는 방송환경 속에서 EBS가 공영방송으로서의 정체성을 확립하고 사회와 시청자의 필요에 부응하는 실용적 공익방송을 구현하기 위한 기초 자료로 활용하고자 한다.





II. 조사 설계

조사 모집단
(Definition of population)

▶ 전국 13세 이상 59세 이하 남·녀

표본추출
(Sampling)

▶ 전국의 지역별 성별 연령별 분포비에 비례한 비례할당 추출

표본크기
(Sample size)

▶ 전국의 시청자 패널 2,000명

한계 허용 오차
(Sampling error)

▶ 95% 신뢰 수준에서 $\pm 3.6\%P$

자료수집방법

▶ 구조화된 전자 설문지를 이용한 인터넷 조사(Internet Survey)

조사기간

▶ 2010년 10월 9일~10월 25일



Ⅲ. 조사 진행 절차

■ 조사진행 방법

✓ 시청자 평가 패널

- 2,000명의 패널을 2주일 동안 조사.
- 시청자 평가 패널이 TV를 통해 직접 시청 후 응답하도록 유도.
- 프로그램 평가는 방송 직후에서 다음날 방송시간 전까지 할 수 있으며 방송시간 전과 방송 후 2일이 초과한 경우에는 평가할 수 없음.
- 조사 참여를 독려하기 위해 조사 기간 동안 이메일 과 휴대폰 SMS를 발송.

■ 응답건수

- ✓ 시청자 패널 응답자는 총 2,000명 중 1,105명
- ✓ 총 응답건수는 13,385건



IV. 조사 대상 프로그램



조사대상 프로그램

✓ 3 개 대분류별 총 36개 EBS TV 프로그램

대분류	중분류	프로그램
교양교육 (18편)	인문교육(7편)	▪ EBS 다큐프라임 ▪ 지식채널e ▪ 한국기행 ▪ TV 평생대학 ▪ 요리비전 ▪ 다큐 인생2막 ▪ 신나는 인생 5678
	과학/환경교육(5편)	▪ 원더풀 사이언스 ▪ 미래를 보는 소년 ▪ 명의 ▪ 하나뿐인 지구 ▪ 로봇파워
	글로벌교육(4편)	▪ 세계테마기행 ▪ 다큐10+ ▪ 세계의 교육현장 ▪ 지구촌 다큐멘터리
	직업기술교육(2편)	▪ 극한직업 ▪ 프로열전
생활/교육 정보 (13편)	교육정보(7편)	▪ 생방송 교육마당 ▪ <생방송> TV입학사정관 ▪ 최고의 교사 ▪ 공부의 왕도 ▪ 교육초대석 ▪ EBS 뉴스 ▪ 장학퀴즈
	부모교육(3편)	▪ 최고의 요리비결 ▪ 60분 부모 ▪ 유아독존
	소수자교육(3편)	▪ 나눔 0700 ▪ 희망풍경 ▪ 마주 보며 웃어
문화예술(5편)		▪ 시네마 천국 ▪ EBS 스페이스-공감 ▪ 세계의 명화 ▪ 일요 시네마 ▪ 한국 영화 특선



V. 주요 평가 지표

대분류	차원	세부속성	
교양 교육 및 생활교육 정보	창의성	▪ 소재와 주제가 독창적이다	▪ 참신한 주제를 다루었다
	완성도	▪ 전체적으로 짜임새가 좋았다	▪ 주제나 메시지가 잘 부각되었다
	흥미성	▪ 내용에 대한 흥미를 자극해 주었다	▪ 시간 가는 줄 몰랐다
	공익성	▪ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다	▪ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다
	교육성	▪ 뭔가 얻을 것이 있었다 ▪ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다	▪ 뭔가 생각하게 했다
	종합 EPEI	▪ 전반적으로 평가한다면 10점 만점에 몇 점을 주시겠습니까?	
문화 예술	창의성	▪ 기존 프로그램과 다른 형식의 내용이였다 ▪ 전문적(예술적)인 내용을 쉽게 전달했다	▪ 내용의 전문성(예술성)이 있었다
	완성도	▪ 전체적으로 짜임새가 좋았다	▪ 진행자/출연자/성우가 적절했다
	흥미성	▪ 편안한 마음으로 즐길 수 있었다	▪ 새로운 것에 대한 흥미를 일으켰다
	공익성	▪ 다양한 사회/문화 현상 이행에 도움을 주었다	▪ 건전한 대중문화 형성에 기여했다
	교육성	▪ 뭔가 생각하게 했다	▪ 시청 후에도 여운이 남는다
	종합 EPEI	▪ 전반적으로 평가한다면 10점 만점에 몇 점을 주시겠습니까?	



VI. 분석 방법

평가 척도의 측정

- ✓ 1점에서 10점까지의 10점 척도로 측정
- ✓ EPEI 점수(EBS Program Evaluation Index) 산출
 - 종합 EPEI : 전반적인 시청 만족도 평균
 - 차원별 EPEI : 각 차원별 시청 만족도 평균
 - 세부속성별 EPEI: 세부 평가 속성별 시청 만족도 평균

중요도 산출

- ✓ 중요도의 개념
 - EPEI 각 차원이 전반적 만족도와와의 상관관계를 분석하여 산출함.
 - 각 차원이 전반적 만족도에 미치는 영향을 의미함.
- ✓ 중요도 산출공식 :
 - 차원별 중요도 = EPEI 각 차원별 상관관계 / $\sum(\text{각 차원별 상관관계}) \times 100$
 - 세부속성별 중요도 = EPEI 각 속성별 상관관계 / $\sum(\text{각 속성별 상관관계}) \times 100$

EPEI Matrix

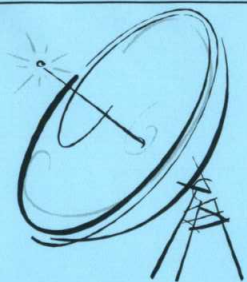
- ✓ 시청률/EPEI Matrix
 - X 축 : 전체, 분류 별, 프로그램 별 시청률
 - Y 축 : 시청자의 전체, 분류 별, 프로그램 별 EPEI
- ✓ 중요도/EPEI Matrix
 - X 축 : 전체, 분류, 프로그램 별 중요도
 - Y 축 : 시청자의 전체, 분류 별, 프로그램 별 EPEI



Ⅶ. 응답자 특성

		사례수	%
전체		13,823	100.0
성 별	남자	8,411	60.8
	여자	5,412	39.2
연 령 별	20대	1,256	9.1
	30대	5,811	42.0
	40대	3,837	27.8
	50세 이상	2,919	21.1
지 역 별	서울	4,660	33.7
	인천/경기/강원	3,925	28.4
	부산/울산/경남	1,491	10.8
	대구/경북	1,147	8.3
	광주/전라/제주	1,425	10.3
	대전/충청도	1,106	8.0
	무응답	69	0.5

		사례수	%
월가구소득별	월150만원이하	1,524	11.0
	월151-200만원	1,580	11.4
	월200-300만원	3,522	25.5
	월301-400만원	2,987	21.6
	월401-500만원	2,035	14.7
	월500만원이상	1,493	10.8
	무응답	682	4.9
지역 규모별	대도시	8,527	65.3
	중소도시	3,858	29.6
	군읍면	446	3.4
	무응답	221	1.7
결 혼 유 무	미혼	6,127	44.3
	기혼	7,183	52.0
	무응답	513	3.7



제2장

EBS EPEI 평가

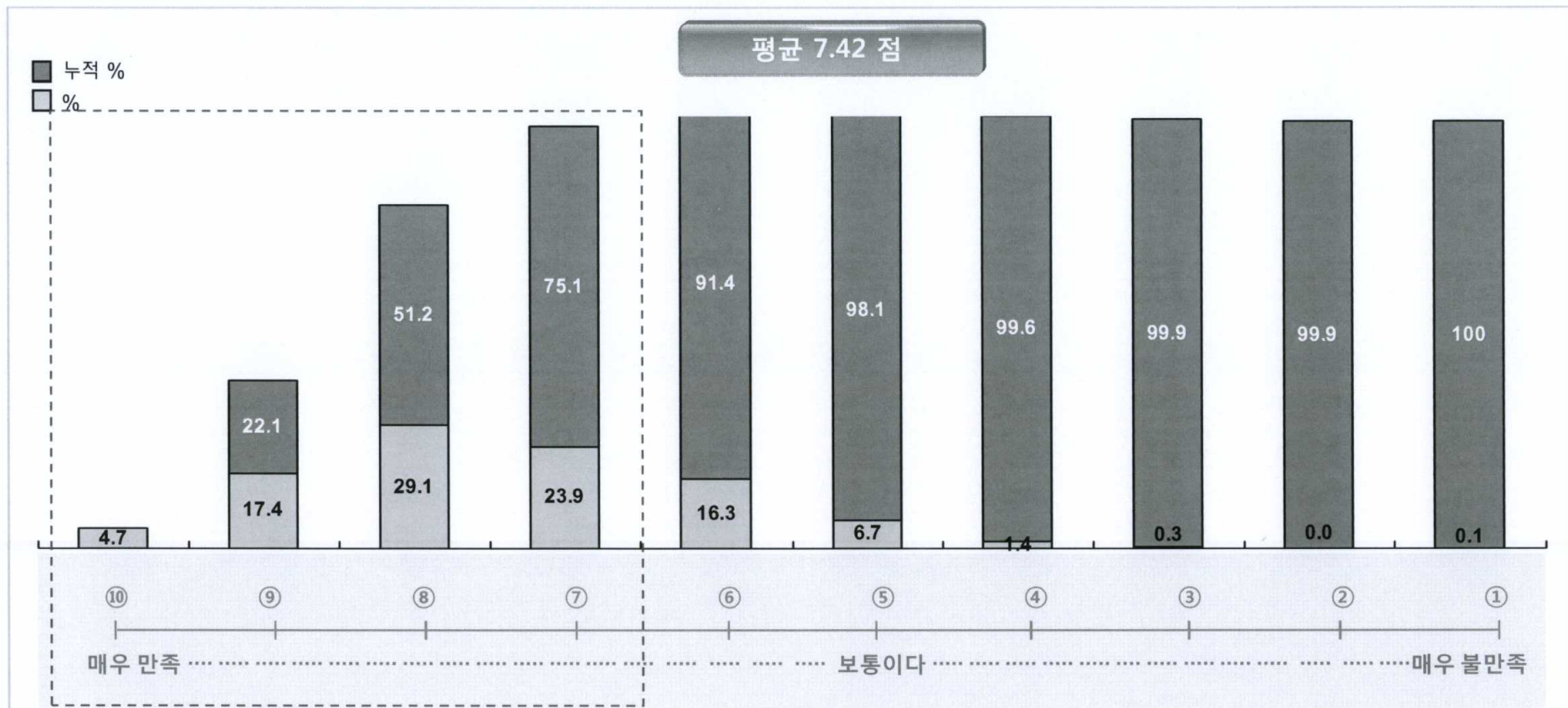
EBS



I. 종합 EPEI

1. 종합 EPEI 응답 분포

- ✓ EBS 전체 프로그램에 대한 종합 EPEI는 10점 만점 평균 7.42점인 것으로 나타났다
- ✓ EBS 프로그램에 대해 만족하는 시청자(7점 이상 응답자)비율은 75.1% 인 것으로 나타났다.

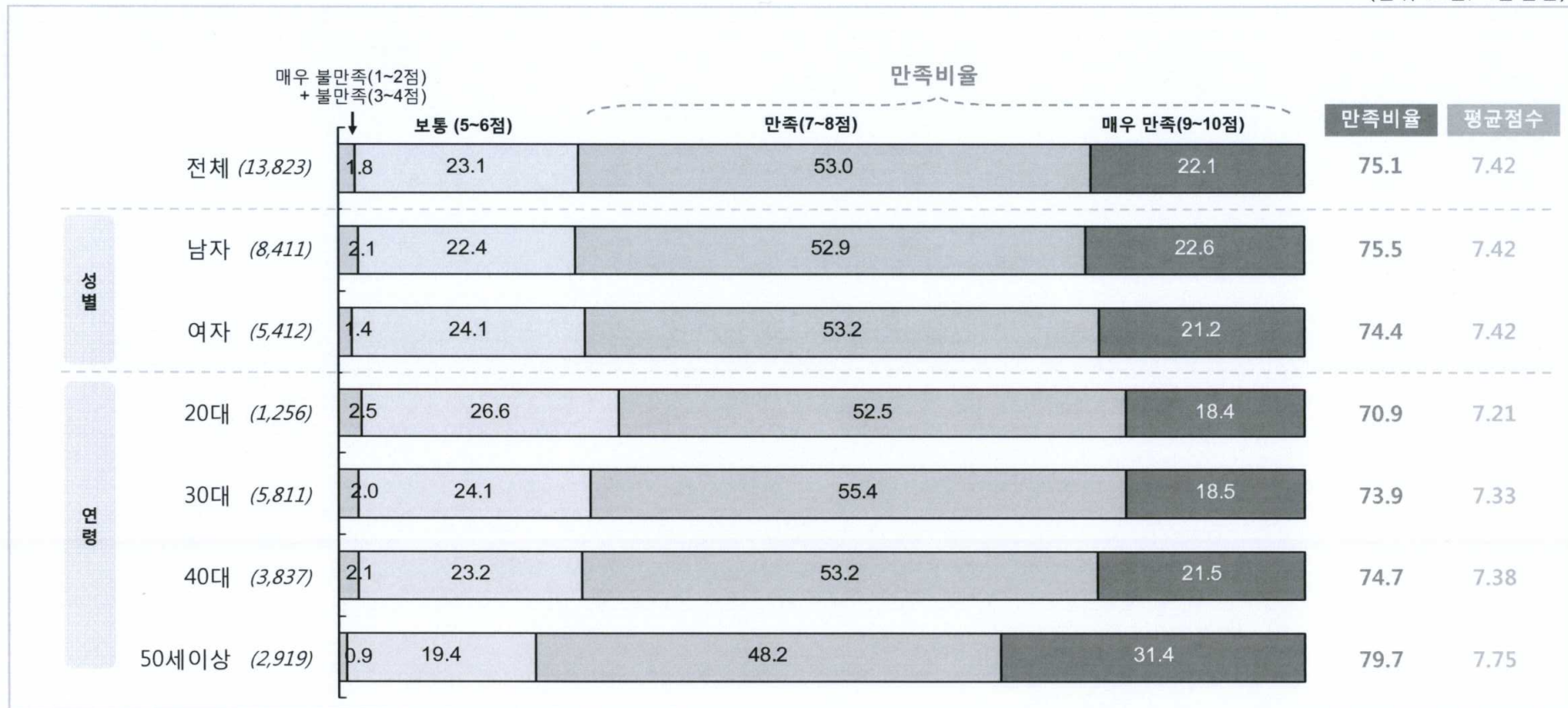


1. 종합 EPEI

2. 시청자 특성별 종합 EPEI

- 성별로는 남성과 여성시청자 모두 종합 EPEI가 7.42점으로 지난 2009년도에 비해 높게 나타났다.
- 연령대별로는 20대가 7.21점, 30대는 7.33점, 40대는 7.38점, 그리고 50대 이상은 7.75점으로 고(高) 연령층일수록 종합 EPEI가 높은 경향을 보이고 있었다.

(단위:%.점,10점 만점)

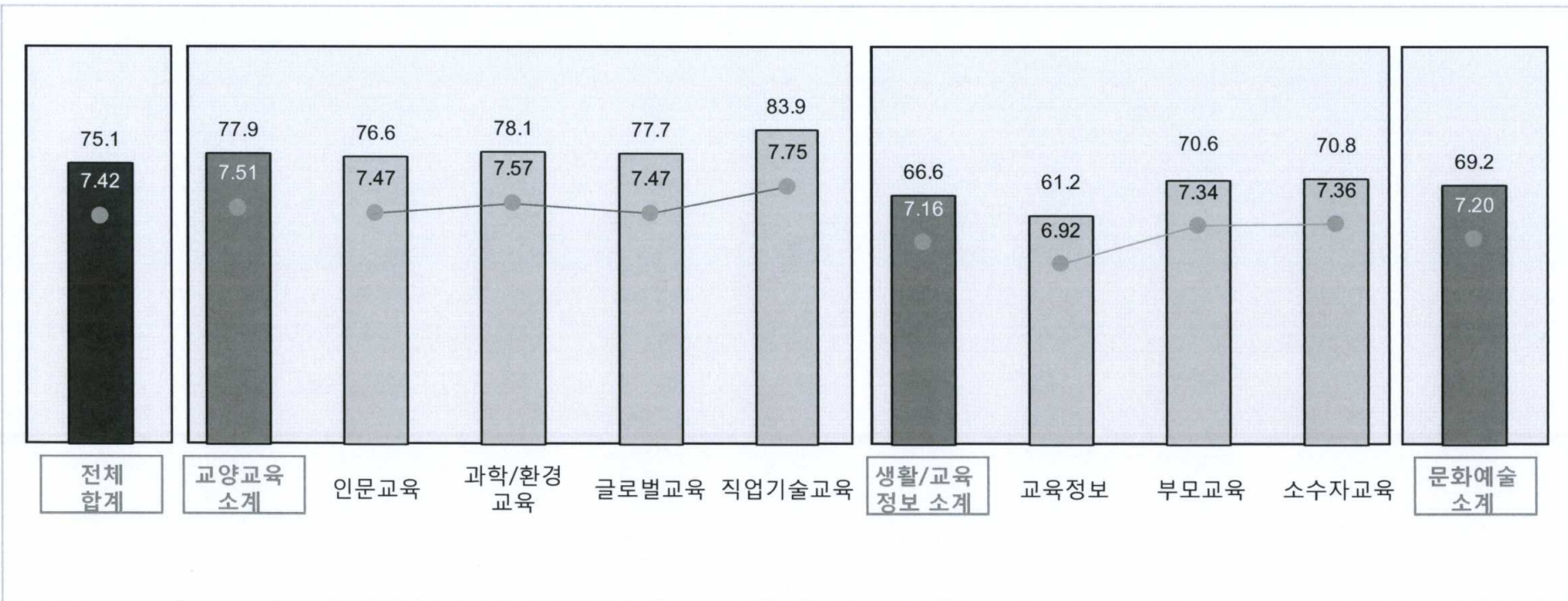


1. 종합 EPEI

3. 프로그램 분류별 종합 EPEI

- 프로그램 대분류별로는 교양교육이 7.51점으로 가장 높게 나타났으며 그 다음으로는 문화예술 7.20점, 생활/교육정보 7.16점의 순으로 나타났다.
- 중분류별로는 직업기술교육이 7.75점으로 가장 높게 나타났다. 직업기술교육과 함께 과학/환경 교육(7.57점), 글로벌교육(7.47점), 인문교육(7.47점) 등은 평균이상의 평가를 받았으나, 교육정보(6.92점), 부모교육(7.34점), 소수자교육(7.36점)은 평균 이하의 평가를 나타내고 있었다.

(단위:%, 만족비율(7~10점 응답비율), 10점 만점 평균)

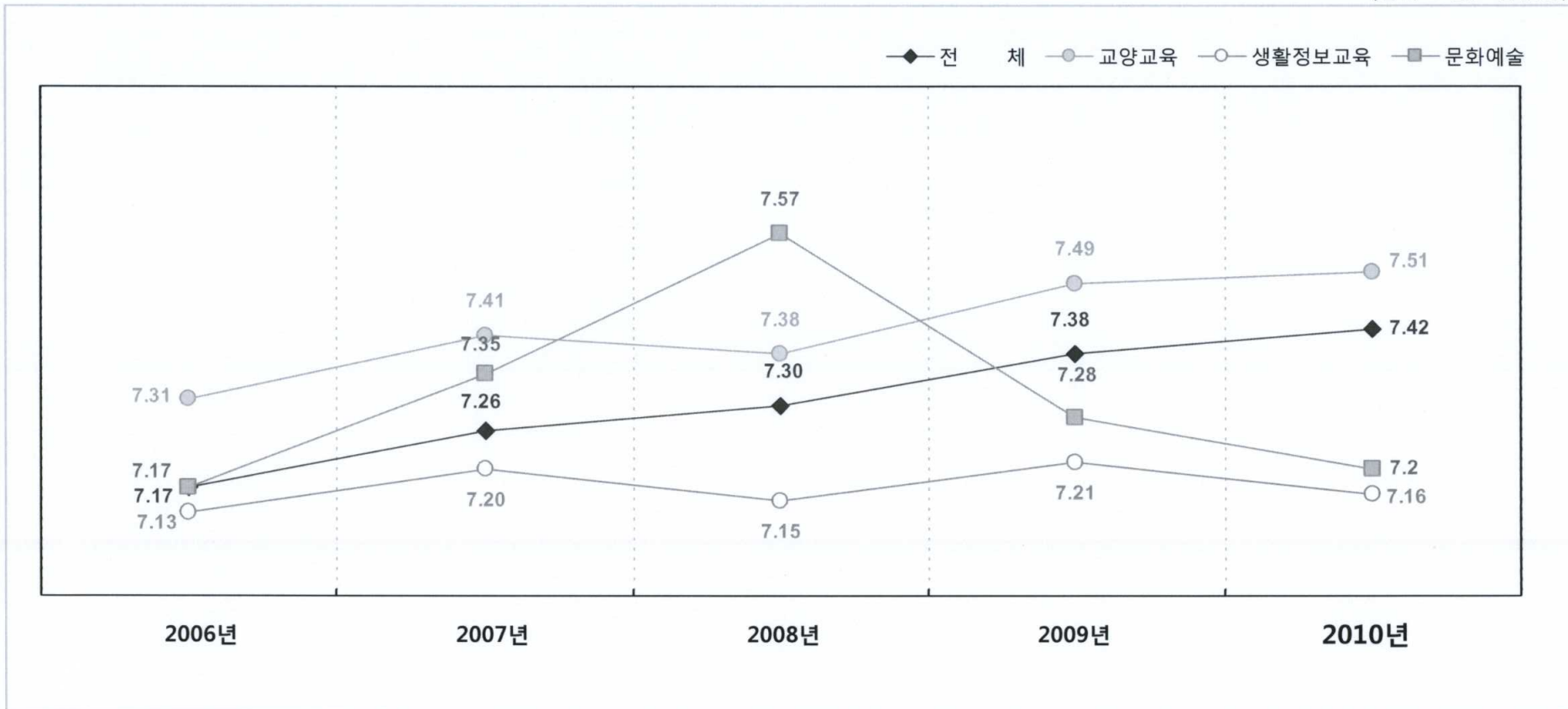


I. 종합 EPEI

4. 연도별 종합 EPEI 추이

- ／ 종합 EPEI는 2006년 이후 연도별로 상승하는 추세를 유지하고 있으며, 전년 대비에 비해서도 소폭 상승 한 것으로 나타났다.
- ／ 프로그램 분류별로는 교양교육은 전년에 비해 상승하였으나, 생활/교육정보 및 문화예술 부문은 약간 하락한 것으로 나타났다.

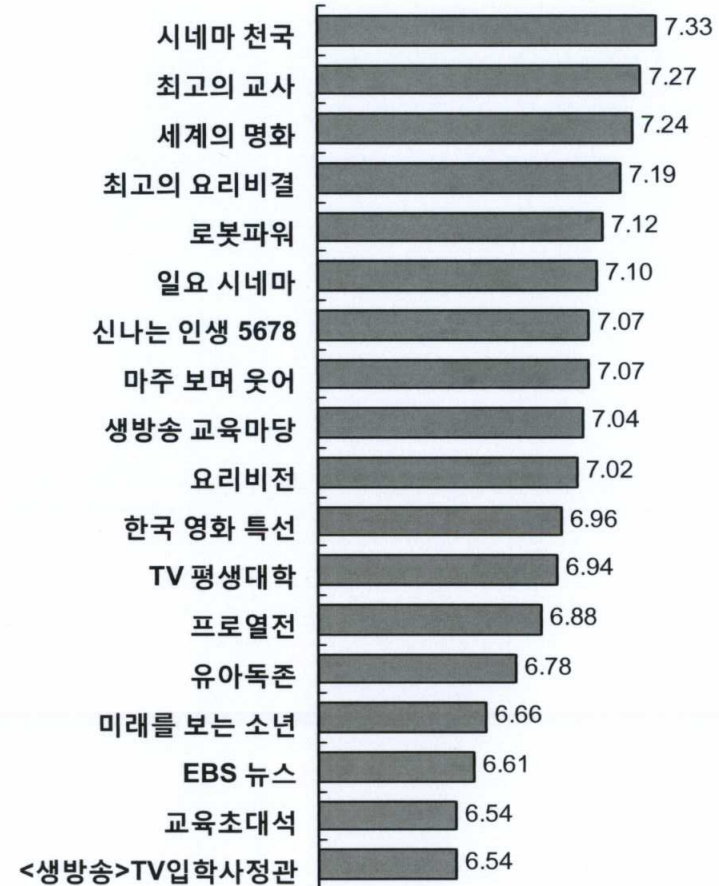
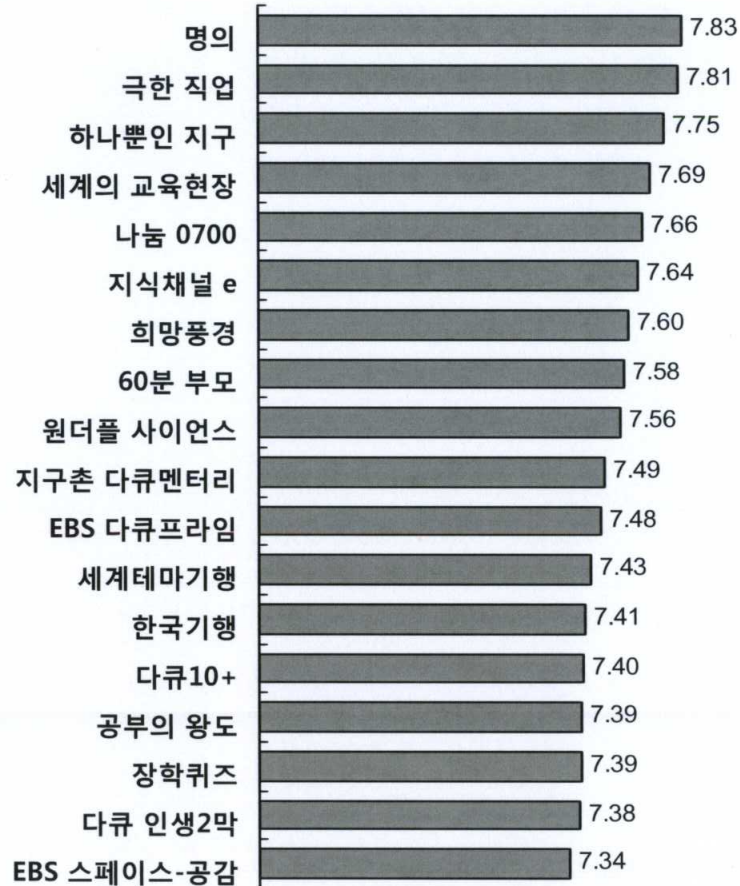
(단위:%.점,10점 만점)



I. 종합 EPEI

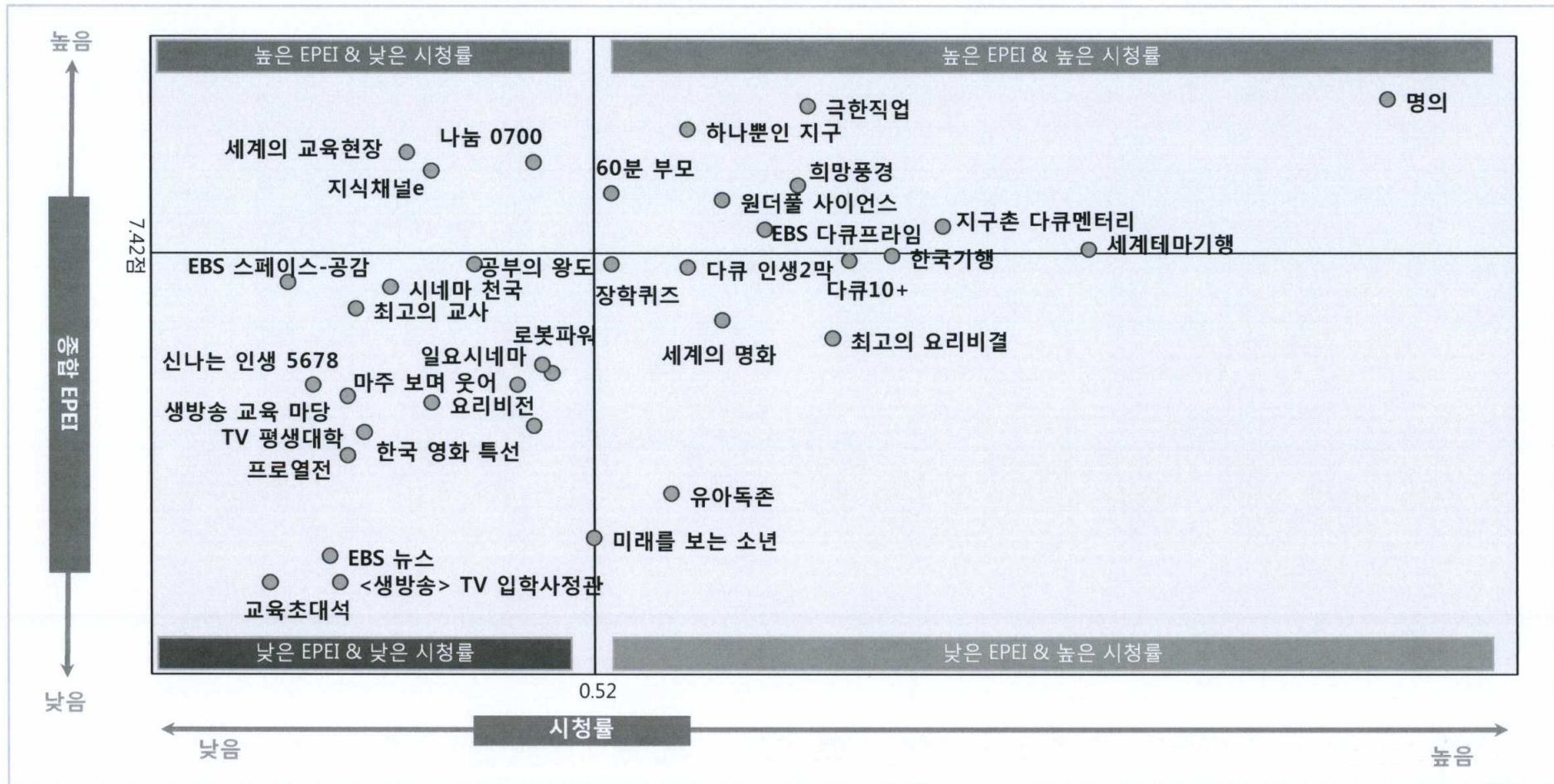
5. 세부 프로그램별 종합 EPEI

세부 프로그램별 종합 EPEI는 “명의”가 7.83점으로 가장 높았고, 다음은 “극한직업” 7.81점과 “하나뿐인 지구” 7.75점의 순으로 나타났다.



I. 종합 EPEI

6. 종합 EPEI & 시청률 Matrix



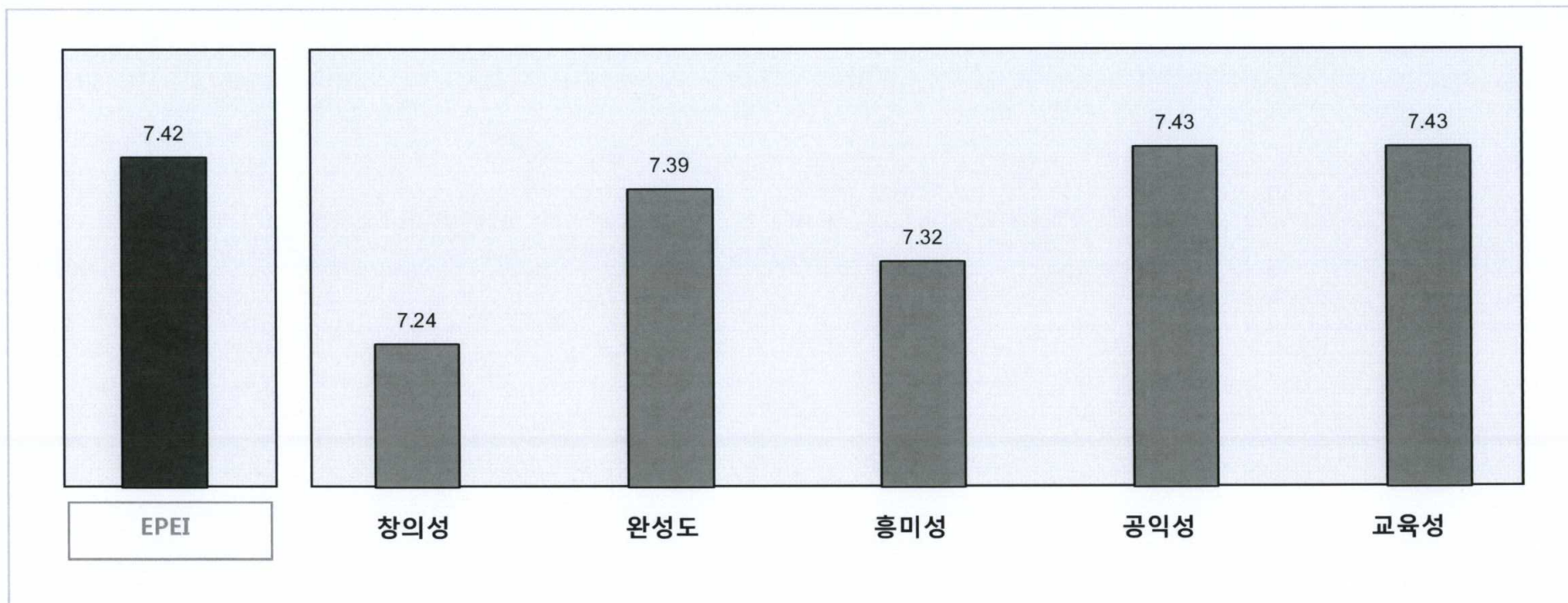


II. 차원별 EPEI

1. 차원별 EPEI 비교

- ✓ 교육성 차원과 공익성 차원이 각각 7.43점으로 평가가 가장 높게 나타났으며 그 다음으로는 완성도 차원 7.39점, 흥미성 차원 7.32점, 창의성 차원 7.24점 순으로 나타났다.

(단위:점,10점 만점 평균)

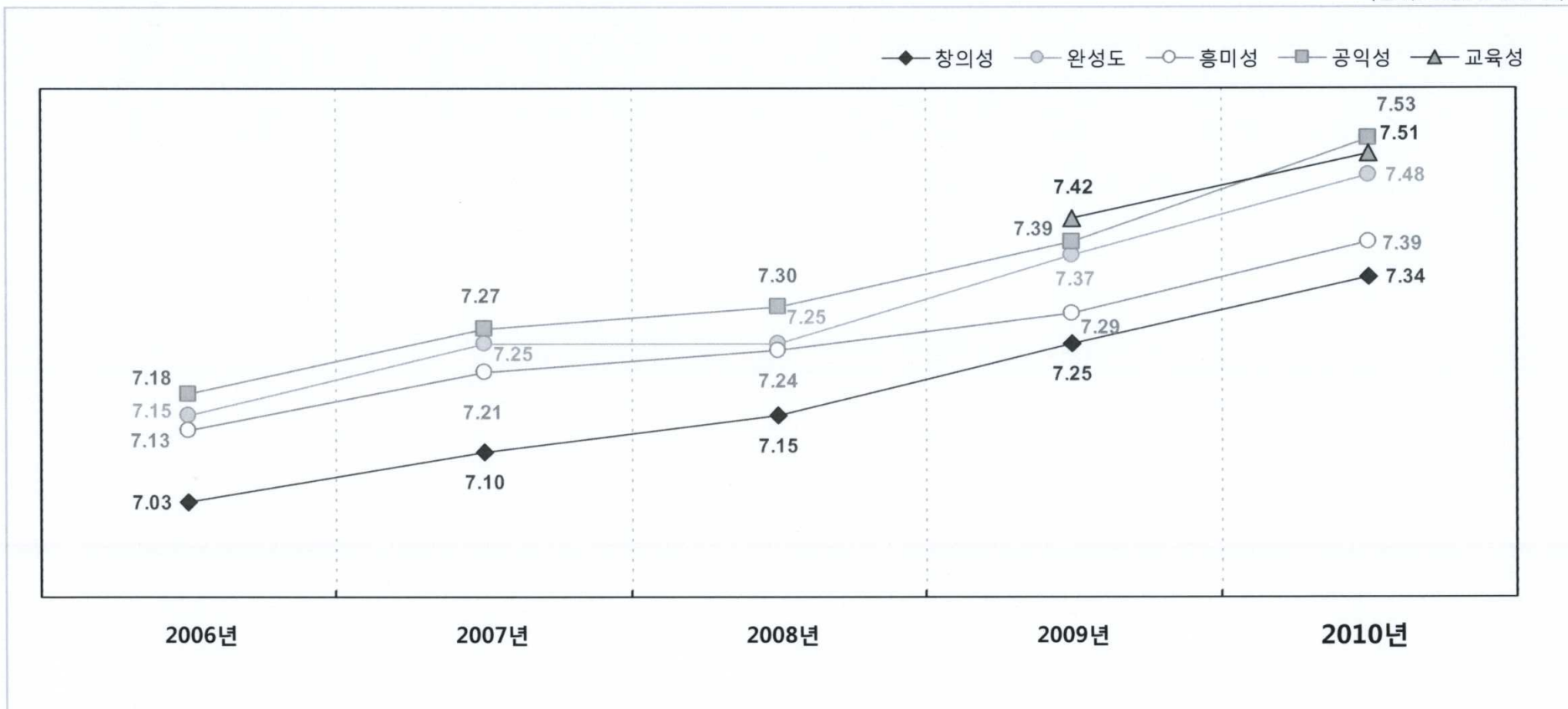


I. 종합 EPEI

2. 차원별 EPEI 추이

／ 차원별 EPEI는 전년 대비 모두 상승한 것으로 나타났으며, 특히 공익성(7.39점→7.53점)의 증가세가 두드러졌다. 그밖에 완성도 (7.37점→7.48점), 흥미성 (7.29점→7.39점) 교육성 (7.42점→7.51점) 창의성 (7.25점→7.34점) 순으로 전년대비 증가 폭이 큰 것으로 나타났다.

(단위: %.점, 10점 만점)

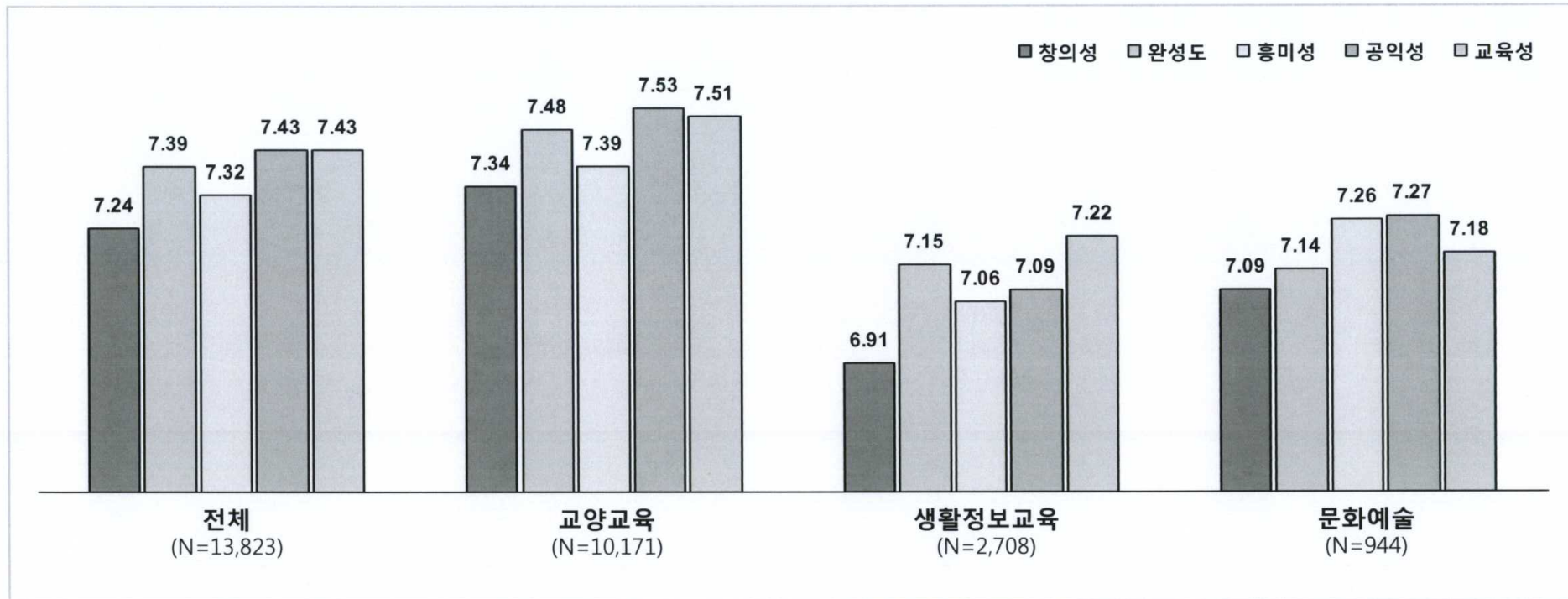


II. 차원별 EPEI

3. 프로그램 대분류별 차원 EPEI

- 교양교육 부문은 모든 차원의 평가가 높은 가운데 특히 공익성 (7.53점) 및 교육성 (7.51점) 차원의 평가가 높은 것으로 나타났다.
- 생활/교육 부문은 교육성 차원(7.22점)의 평가는 다소 높았으나 창의성 차원(6.91점)과 흥미성 (7.06점) 및 공익성 (7.09점) 차원의 평가는 매우 낮은 것으로 나타났다.
- 문화예술 부문은 공익성 (7.27점) 및 흥미성 (7.26점) 차원은 상대적으로 높았으나 창의성 차원(7.09점)의 평가는 낮은 것으로 나타났다.

(단위:점,10점 만점 평균)



II. 차원별 EPEI

4. 프로그램 중분류별 차원 EPEI

- 공익성(7.72점), 교육성(7.70점) 완성도(7.69점), 창의성(7.67점), 흥미성(7.61점) 모든 차원에서 직업기술교육의 점수가 가장 높게 나타났으며,
- 다음은 과학/환경교육이 교육성(7.55점), 완성도(7.54점), 흥미성(7.47점), 창의성(7.44점)의 차원에서 높은 점수를 보였다.
- 인문교육은 교육성(7.49점), 완성도(7.45점), 창의성(7.30점) 차원에서 3위권을 형성하고 있는 것으로 나타났으며,
- 글로벌교육은 공익성(7.56점)과 흥미성(7.38점) 차원에서 각 2위와 3위를 차지한 것으로 나타났다.

(단위: 점, 10점 만점)

	EPEI 점수		창의성		완성도		흥미성		공익성		교육성	
1	직업기술교육	7.75	직업기술교육	7.67	직업기술교육	7.69	직업기술교육	7.61	직업기술교육	7.72	직업기술교육	7.70
2	과학/환경교육	7.57	과학/환경교육	7.44	과학/환경교육	7.54	과학/환경교육	7.47	글로벌교육	7.56	과학/환경교육	7.55
3	인문교육	7.47	인문교육	7.30	인문교육	7.45	글로벌교육	7.38	과학/환경교육	7.55	인문교육	7.49
4	글로벌교육	7.47	글로벌교육	7.26	글로벌교육	7.44	인문교육	7.33	인문교육	7.47	글로벌교육	7.47
5	소수자교육	7.36	소수자교육	7.13	소수자교육	7.34	문화예술	7.26	소수자교육	7.37	소수자교육	7.41
6	부모교육	7.34	문화예술	7.09	부모교육	7.27	소수자교육	7.25	문화예술	7.27	부모교육	7.35
7	문화예술	7.20	부모교육	7.00	문화예술	7.14	부모교육	7.24	부모교육	7.15	문화예술	7.18
8	교육정보	6.92	교육정보	6.75	교육정보	6.97	교육정보	6.82	교육정보	6.96	교육정보	7.04



II. 차원별 EPEI

5. 차원별 Top10 프로그램

- “극한직업”이 창의성, 완성도, 흥미성 차원에서 가장 우수한 평가를 받고 있었으며, 공익성과 교육성 차원에서는 각 2위와 3위를 점한 것으로 나타났다.
- “하나뿐인 지구”는 공익성과 교육성 차원에서 가장 높은 평가를 받고 있었으며, 완성도 차원에서는 2위를 점하였다.

(단위: 점, 10점 만점)

	창의성		완성도		흥미성		공익성		교육성	
1	극한 직업	7.74	극한 직업	7.76	극한 직업	7.66	하나뿐인 지구	7.83	하나뿐인 지구	7.79
2	원더플 사이언스	7.56	하나뿐인 지구	7.75	명의	7.63	극한 직업	7.79	명의	7.77
3	명의	7.52	명의	7.72	지식채널 e	7.54	나눔 0700	7.72	극한 직업	7.76
4	하나뿐인 지구	7.52	나눔 0700	7.70	하나뿐인 지구	7.54	명의	7.71	나눔 0700	7.75
5	지식채널 e	7.48	세계의 교육현장	7.68	원더플 사이언스	7.54	세계의 교육현장	7.70	세계의 교육현장	7.73
6	희망풍경	7.45	지식채널 e	7.59	나눔 0700	7.51	지식채널 e	7.64	지식채널 e	7.66
7	세계의 교육현장	7.45	희망풍경	7.57	희망풍경	7.49	원더플 사이언스	7.60	60분 부모	7.63
8	지구촌 다큐멘터리	7.36	원더플 사이언스	7.56	공부의 왕도	7.47	세계테마기행	7.55	희망풍경	7.61
9	다큐10+	7.34	공부의 왕도	7.55	세계의 교육현장	7.47	지구촌 다큐멘터리	7.55	원더플 사이언스	7.59
10	나눔 0700	7.33	지구촌 다큐멘터리	7.49	EBS 스페이스-공감	7.42	희망풍경	7.51	장학퀴즈	7.52

II. 차원별 EPEI

6. 차원별 중요도

- ✓ 시청자가 EBS 프로그램 평가 시 가장 중요하게 고려하는 차원은 교육성 차원인 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 공익성, 흥미성, 완성도, 창의성 차원의 순인 것으로 나타났다.
- ✓ 교양교육과 생활/교육정보 및 문화예술 전 부문에서 교육성을 가장 중요시하고 있는 것으로 나타났으며, 교양교육과 생활/교육 정보 부문에서는 공익성을, 문화예술 부문에서는 흥미성을 그 다음으로 중시하는 것으로 나타났다.

(단위: 점, 10점 만점)

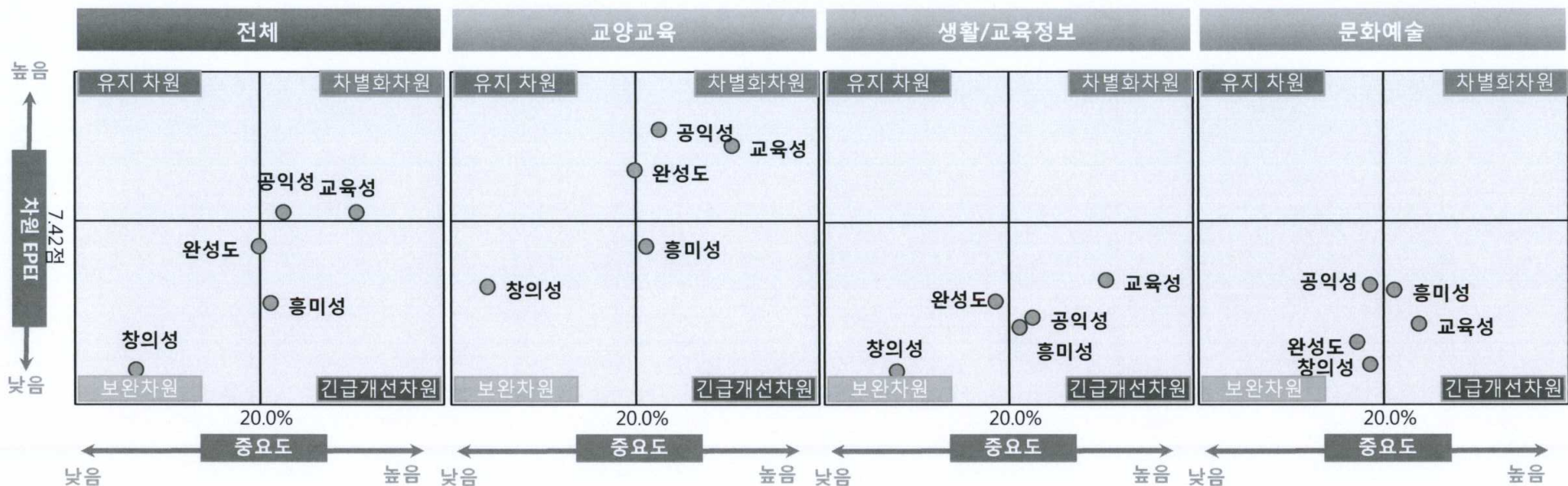
	전체		교양교육		생활/교육정보		문화예술	
1	교육성	20.8	교육성	20.8	교육성	20.8	교육성	20.3
2	공익성	20.2	공익성	20.2	공익성	20.2	흥미성	20.1
3	흥미성	20.1	흥미성	20.1	흥미성	20.1	창의성	19.9
4	완성도	20.0	완성도	20.0	완성도	19.9	공익성	19.9
5	창의성	19.0	창의성	18.8	창의성	19.1	완성도	19.8

II. 차원별 EPEI

7. 프로그램 평가 Matrix

- ✓ EBS 프로그램 전체적으로는 교육성과 공익성은 차별화할 수 있는 차원으로 분류되는 반면, 흥미성과 창의성은 각각 긴급개선이 요구되는 차원과 보완이 필요한 차원인 것으로 나타났다.
- ✓ 교양교육 부문은 공익성과 교육성, 완성도 차원이 차별화 또는 유지 차원으로 분류되는 반면, 창의성이 보완 차원으로 나타났다.
- ✓ 생활/교육정보 부문과 문화예술 부문은 모든 차원에서 긴급개선 및 보완이 필요한 것으로 나타났다.

(단위: 점, 10점 만점)



* 중요도 = EPEI 각 차원별 상관관계 / \sum (각 차원별 상관관계)*100

II. 차원별 EPEI

8. 프로그램 중분류별 차원 분류

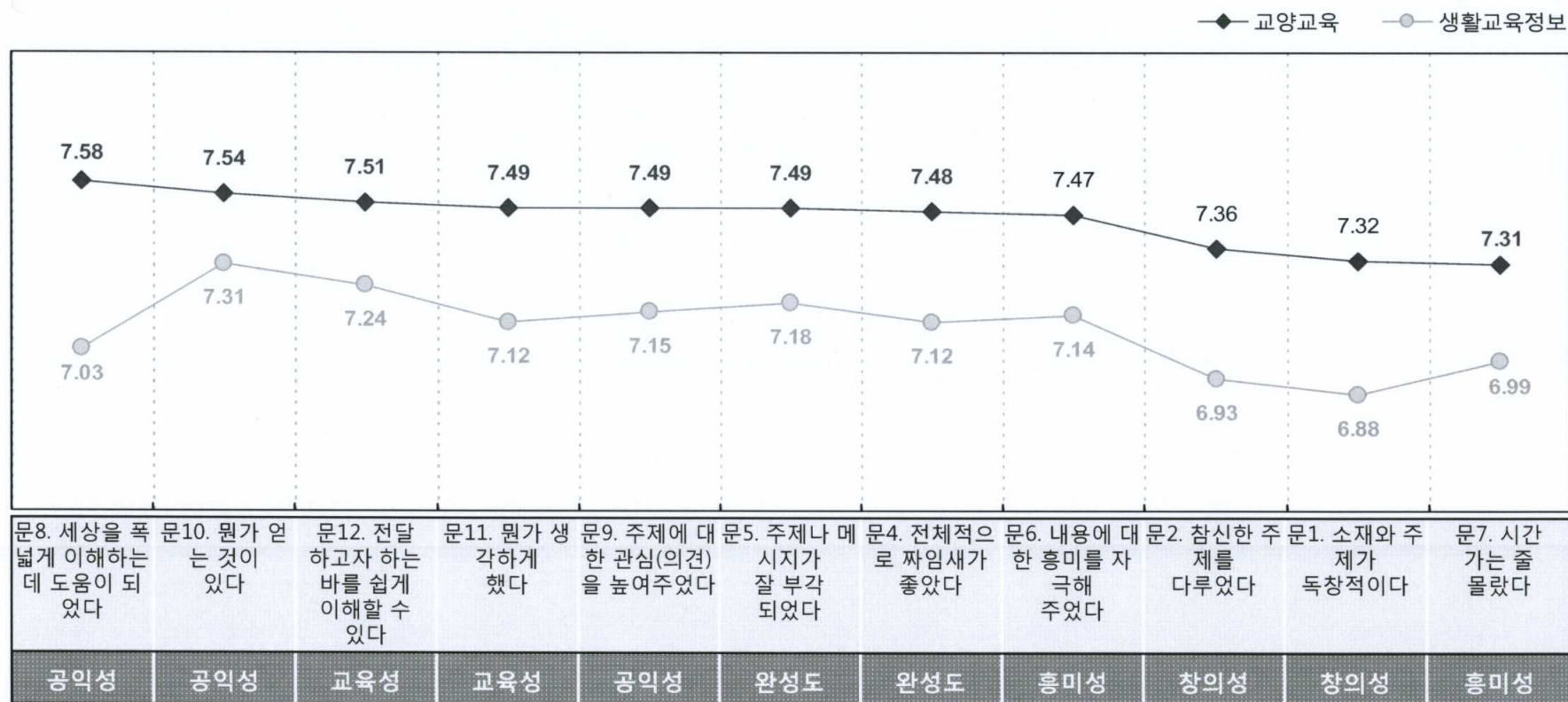
대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
교양교육	인문교육	흥미성	창의성		완성도, 공익성, 교육성
	과학/환경교육			창의성	완성도, 흥미성, 공익성, 교육성
	글로벌교육	흥미성	창의성	완성도	공익성, 교육성
	직업기술교육			창의성, 완성도	흥미성, 공익성, 교육성
생활/교육 정보	교육정보	흥미성, 공익성, 교육성	창의성, 완성도		
	부모교육	공익성, 교육성	창의성, 완성도, 흥미성		
	소수자교육	흥미성, 공익성, 교육성	창의성, 완성도		
문화예술		흥미성, 교육성	창의성, 완성도, 공익성		

Ⅲ. 세부 속성별 EPEI

1. 교양교육, 생활/교육정보 부문 평가

- ／ 교양교육 부문은 '세상에 대한 이해'라는 속성에서 가장 높은 평가를 받은 것으로 나타났다.
- ／ 반면, 생활/교육정보 부문은 '유익성'이 가장 높은 평가를 받은 것으로 나타났다.

(단위:%.점,10점 만점)



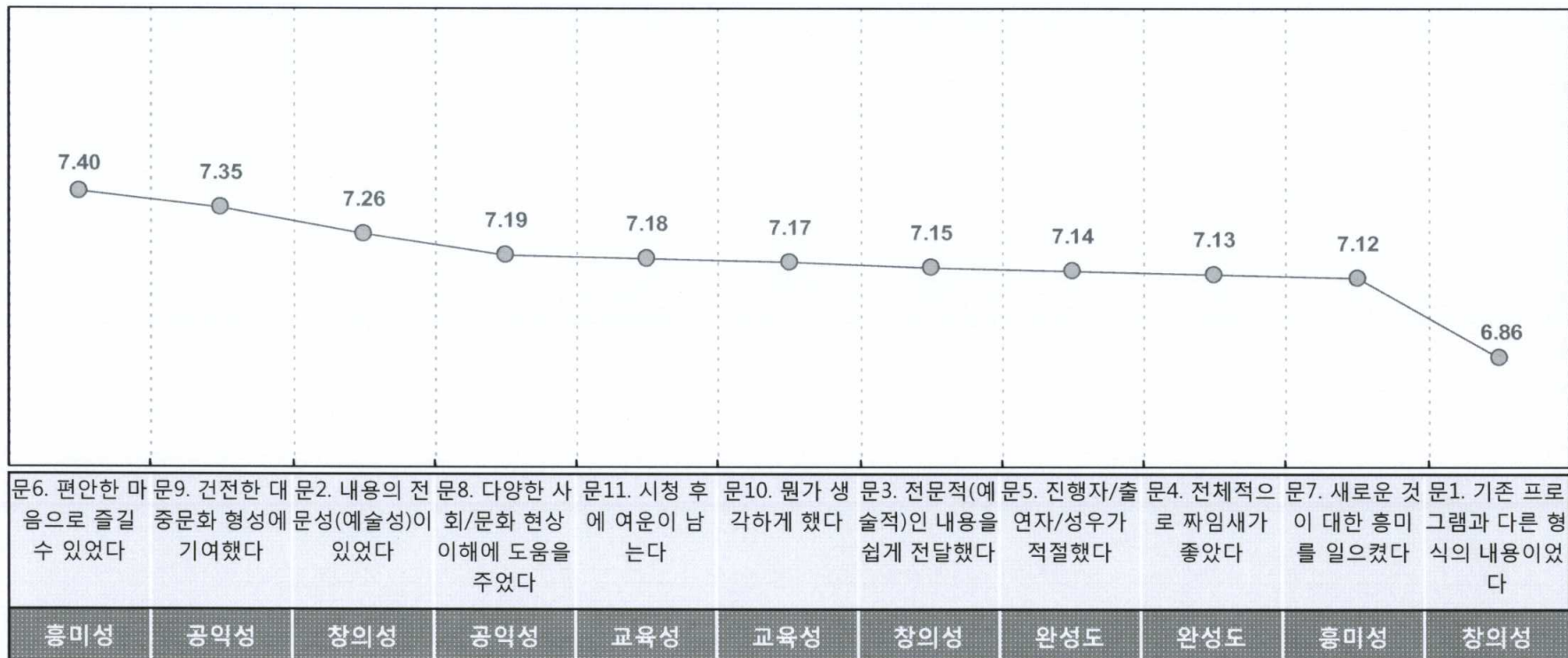


Ⅲ. 세부 속성별 EPEI

2. 문화 예술 부문 평가

- 문화예술 부문은 '편안한 마음으로 즐길 수 있는 프로그램'이라는 측면에서 가장 높은 점수를 받은 것으로 나타났다.
- 반면, 창의성 항목에서 '기존 프로그램과의 차별성'이라는 부분은 가장 낮게 나타났다.

(단위:%.점,10점 만점)

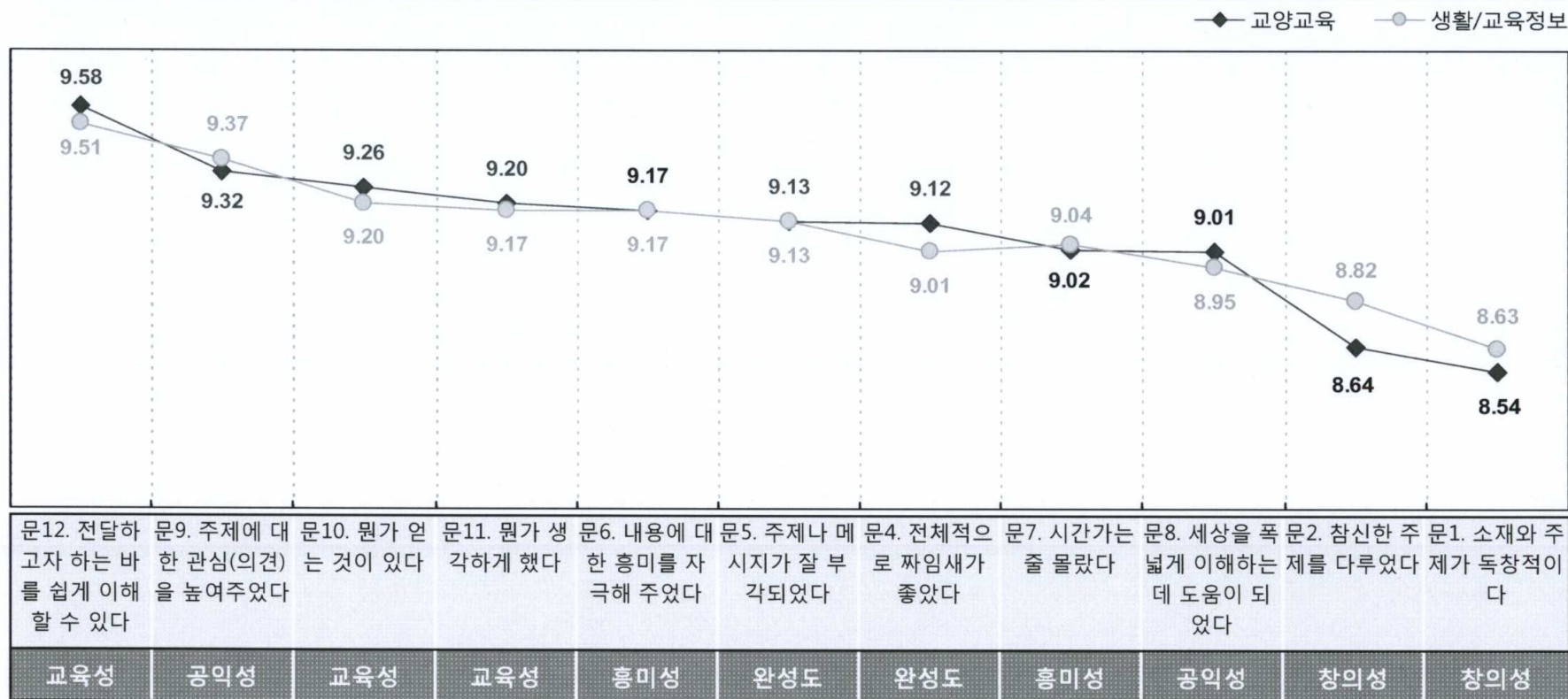


Ⅲ. 세부 속성별 EPEI

3. 세부 속성별 중요도

1) 교양교육, 생활/교육정보

- 시청자는 EBS의 교양교육과 생활/교육정보 부문 관련 프로그램 평가 시 '전달 내용 이해의 용이성'을 가장 중요하게 고려하고 있었다.
- 교양교육과 생활/교육정보 부문의 경우, 그 다음으로 '주제에 대한 관심 부여 정도'와 '유익성' 등을 중요하게 고려하는 것으로 나타났으며, '주제에 대한 관심 부여 정도' 항목은 생활/교육정보 부문이 교양교육 부문보다 높게 나타났다. (단위: %.점, 10점 만점)



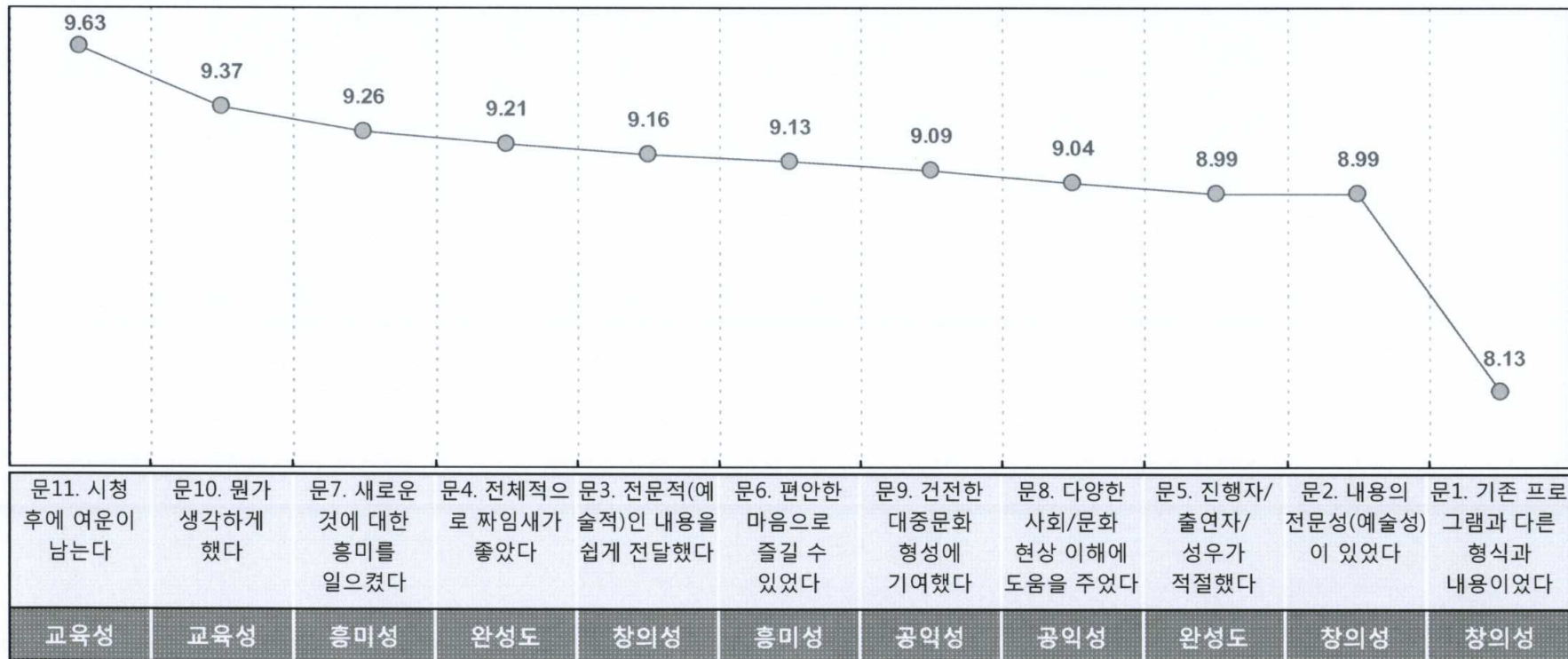
Ⅲ. 세부 속성별 EPEI

3. 세부 속성별 중요도

2) 문화예술

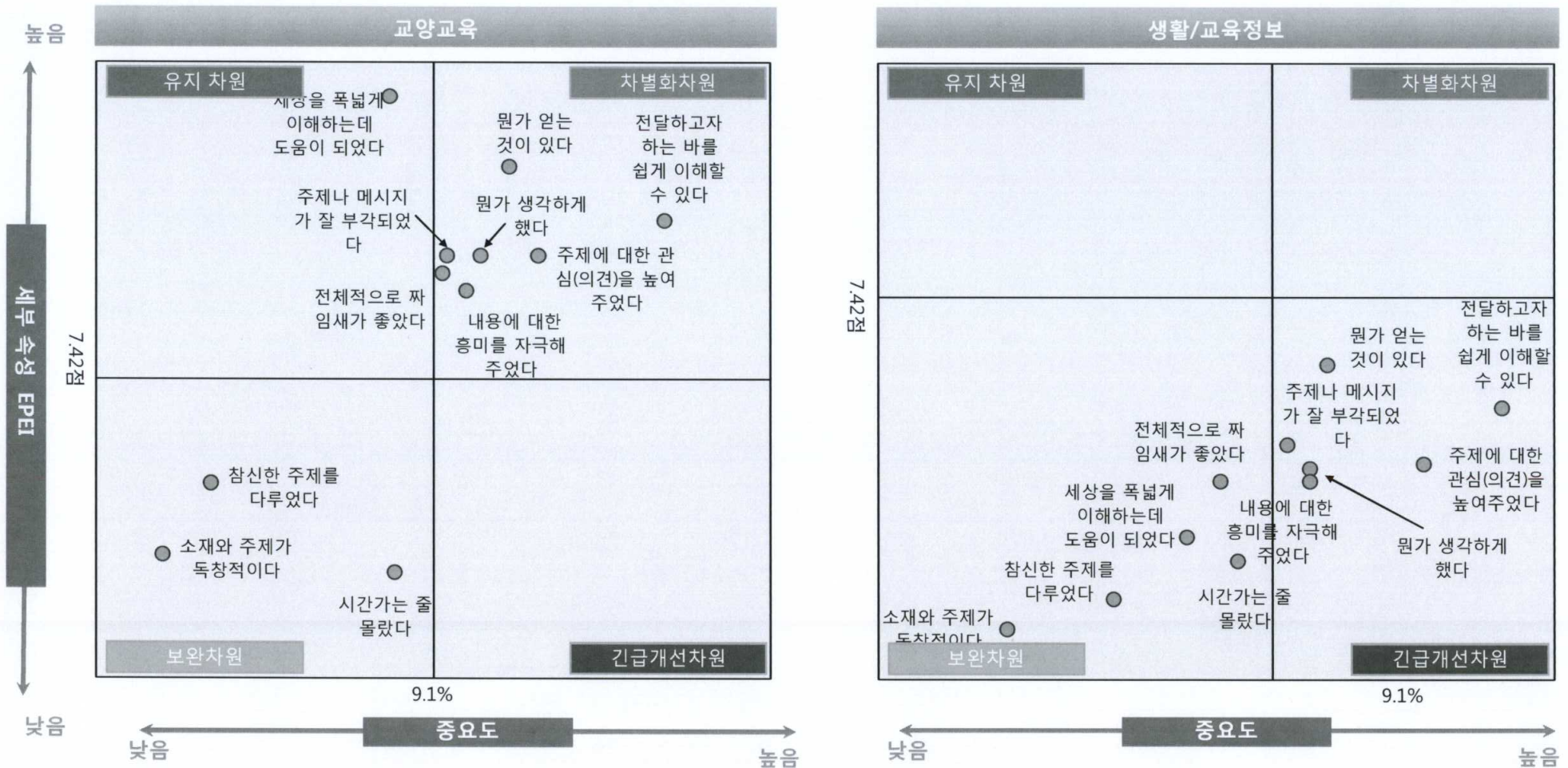
- / 시청자는 EBS의 문화예술 부문 관련 프로그램 평가 시 '시청 후의 여운'을 가장 중요하게 고려하고 있었다.
- / 그 다음으로 '생각할 소재의 제공' 및 '새로운 것에 대한 흥미유발' 등을 중요하게 고려하는 것으로 나타났다.

(단위: %. 점, 10점 만점)



Ⅲ. 세부 속성별 EPEI

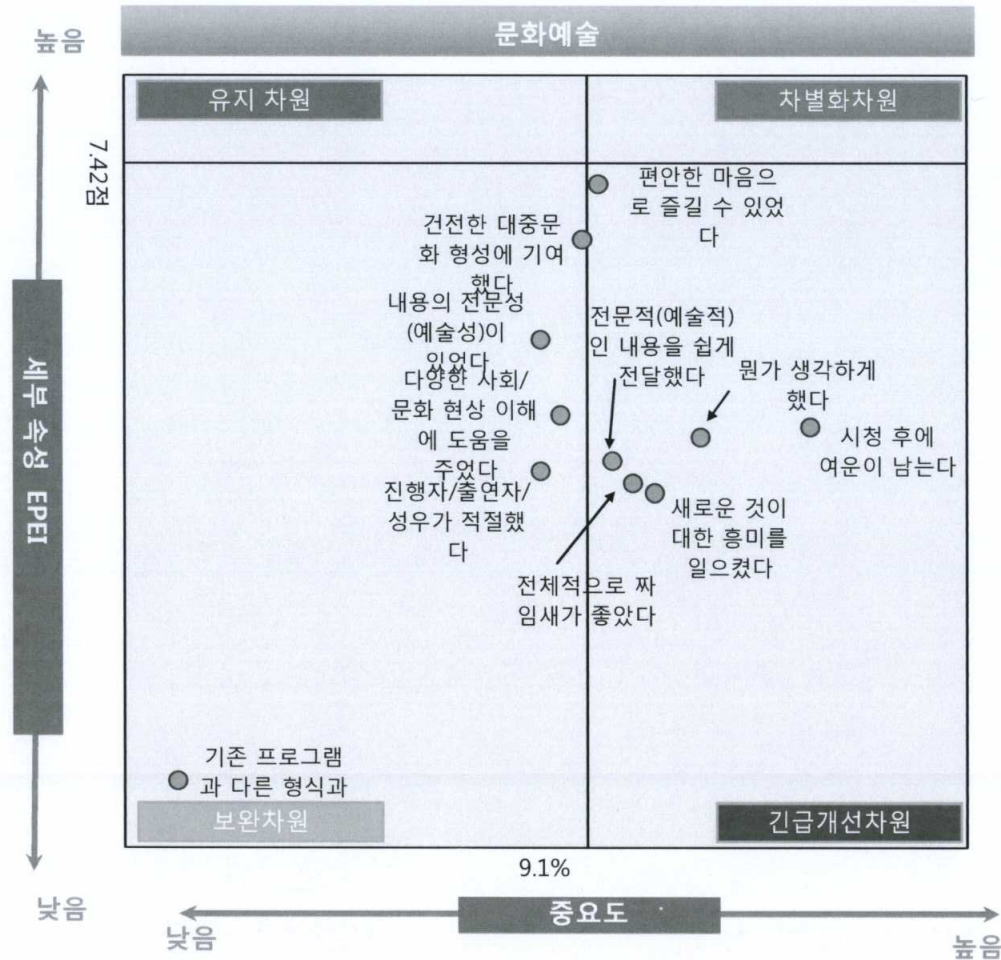
6. 프로그램 평가 Matrix



* 중요도 = EPEI 각 세부속성별 상관관계 / \sum (각 세부속성별 상관관계)*100

III. 세부 속성별 EPEI

6. 프로그램 평가 Matrix



* 중요도 = EPEI 각 세부속성별 상관관계 / \sum (각 세부속성별 상관관계)*100

III. 세부 속성별 EPEI

7. 교양교육 분야의 세부 속성 분류

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
교양교육	인문교육	<ul style="list-style-type: none"> ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 참신한 주제를 다루었다(창) ■ 소재와 주제가 독창적이다(창) ■ 시간 가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공)
	과학/환경 교육		<ul style="list-style-type: none"> ■ 시간 가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) ■ 참신한 주제를 다루었다(창) ■ 소재와 주제가 독창적이다(창) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완)
	글로벌 교육	<ul style="list-style-type: none"> ■ 뭔가 생각하게 했다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 시간 가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 참신한 주제를 다루었다(창) ■ 소재와 주제가 독창적이다(창) ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공)
	직업기술 교육			<ul style="list-style-type: none"> ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) ■ 소재와 주제가 독창적이다(창) ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 참신한 주제를 다루었다(창) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) ■ 시간 가는 줄 몰랐다(흥)

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

III. 세부 속성별 EPEI

8. 생활/교육정보 부문의 세부 속성 분류

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
생활/교육정보	교육정보	<ul style="list-style-type: none"> 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 시간 가는 줄 몰랐다(흥) 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이다(창) 		
	부모교육	<ul style="list-style-type: none"> 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 시간 가는 줄 몰랐다(흥) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이다(창) 		<ul style="list-style-type: none"> 뭔가 얻을 것이 있었다(교)
	소수자 교육	<ul style="list-style-type: none"> 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 시간 가는 줄 몰랐다(흥) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이다(창) 			<ul style="list-style-type: none"> 뭔가 생각하게 했다(교)

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

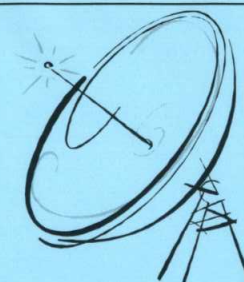


III. 세부 속성별 EPEI

9. 문화예술 부문의 세부 속성 분류

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
	문화예술	<ul style="list-style-type: none"> ■ 편안한 마음으로 즐길 수 있었다 (흥) ■ 건전한 대중문화 형성에 기여했다 (공) ■ 시청 후 여운이 남는다(교) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 전문적(예술적)인 내용을 쉽게 전달했다(창) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 새로운 것에 대한 흥미를 일으켰다 (흥) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 다양한 사회/문화 현상 이해에 도움을 주었다(공) ■ 진행자/출연자/성우가 적절했다(완) ■ 내용의 전문성(예술성)이 있었다(창) ■ 기존 프로그램과 다른 형식과 내용이었다(창) 		

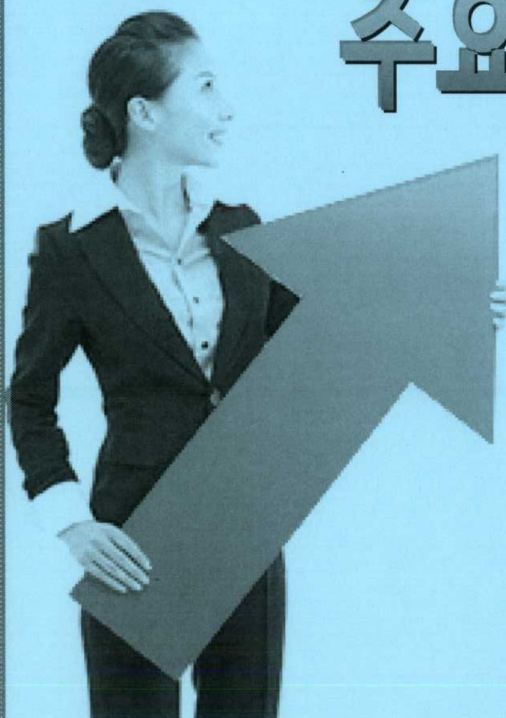
* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성



제3장

주요 결과 요약 및 결론

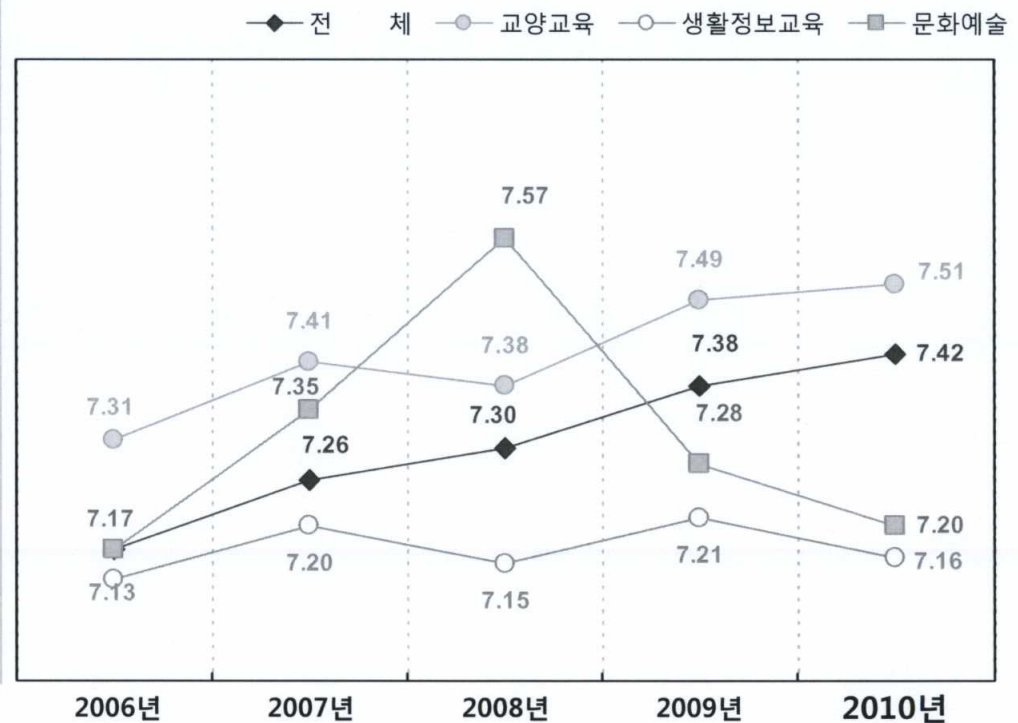
EBS



I. 종합 EPEI 추세 및 Targeting

- 2010년 종합 EPEI는 7.42점으로 작년(7.38점)에 비해 다소 상승하였으며, 매년 지속적으로 상승하는 추세를 보이고 있다.
- 프로그램 분류별로는 교양교육 부문이 7.51점으로 가장 높았고, 다음은 문화예술(7.20점), 생활/교육정보(7.16점)의 순이었으며, 문화예술 부문은 2년째 지속적으로 하락하고 있는 것으로 나타나 전반적인 검토가 필요할 것으로 판단된다.
- 시청자 특성별로는 연령이 높을수록 EBS에 대한 EPEI 점수가 높아지는 경향을 보이고 있다. 따라서 향후 젊은 층 공략을 통해 '젊은 EBS'로의 변화가 필요할 것으로 판단된다.

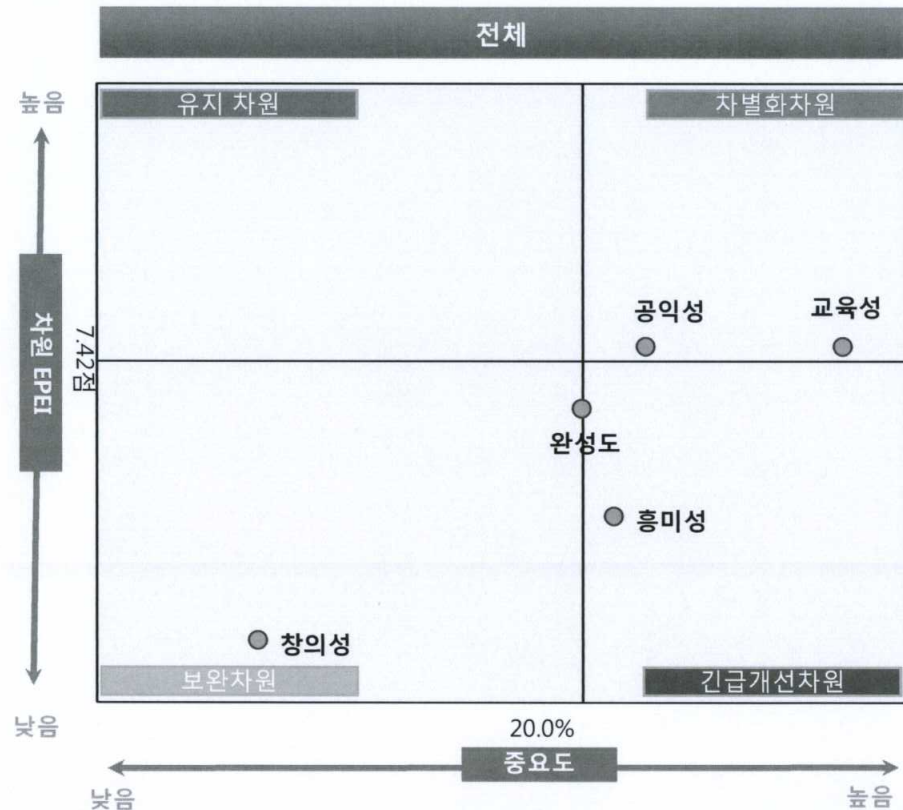
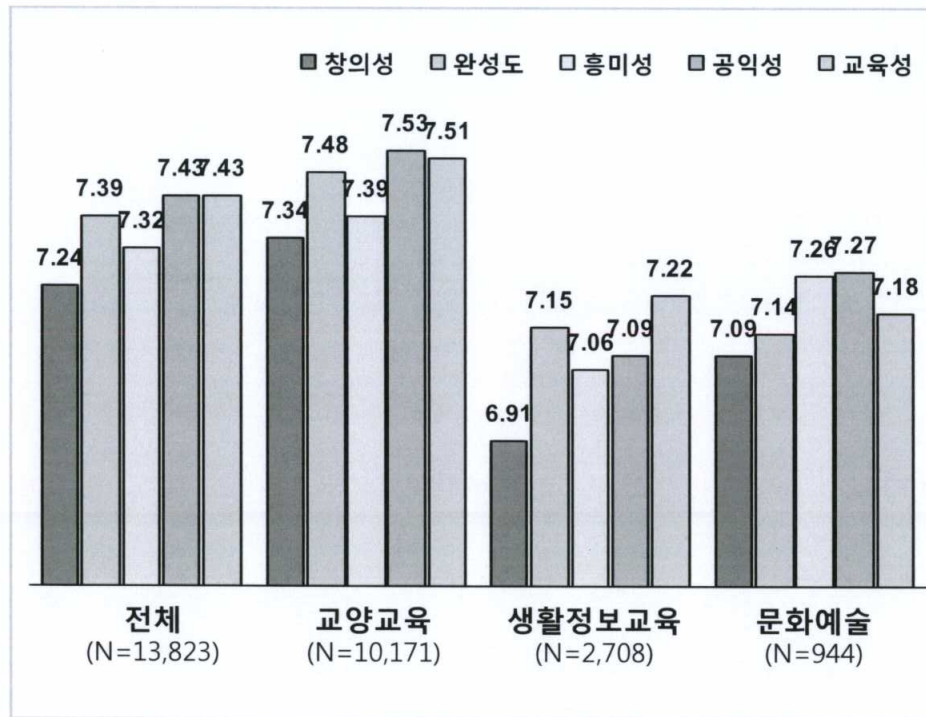
		사례수	평균점수 (10점)	만족비율 Top4(%)
성별	전체	13,823	7.42	75.1
	남자	8,411	7.42	75.5
	여자	5,412	7.42	74.4
연령별	20대	1,256	7.21	70.9
	30대	5,811	7.33	73.9
	40대	3,837	7.38	74.7
	50대	2,919	7.75	79.7
	50세이상	2,919	7.75	79.7
지역별	서울	4,660	7.41	73.5
	인천/경기/강원	3,925	7.41	74.5
	부산/울산/경남	1,491	7.39	78.9
	대구/경북	1,147	7.44	77.6
	광주/전라/제주	1,425	7.59	79.6
	대전/충청도	1,106	7.32	71.5
	무응답	69	6.72	55.1



Ⅱ. 주요 개선 사항

- ／ EBS 프로그램 전체적으로는 '교육성'과 '공익성' 차원에 대한 평가가 각각 7.43점으로 가장 높은 평가를 받았으나,
- ／ '창의성' 차원(7.24점)은 보완이 요구되고, '흥미성'차원(7.32)은 긴급개선이 필요한 것으로 판단된다.
- ／ 교양교육 부문은 모든 차원에서 평가 높았으나 생활/교육정보 부문은 '창의성'(6.91점)과 '흥미성'(7.06점) 및 '공익성'(7.09점), 그리고 문화예술 부문은 '창의성'(7.09점)의 보완이 필요한 것으로 판단된다.

(단위:점,10점 만점 평균)



Ⅲ. 프로그램 평가 Matrix

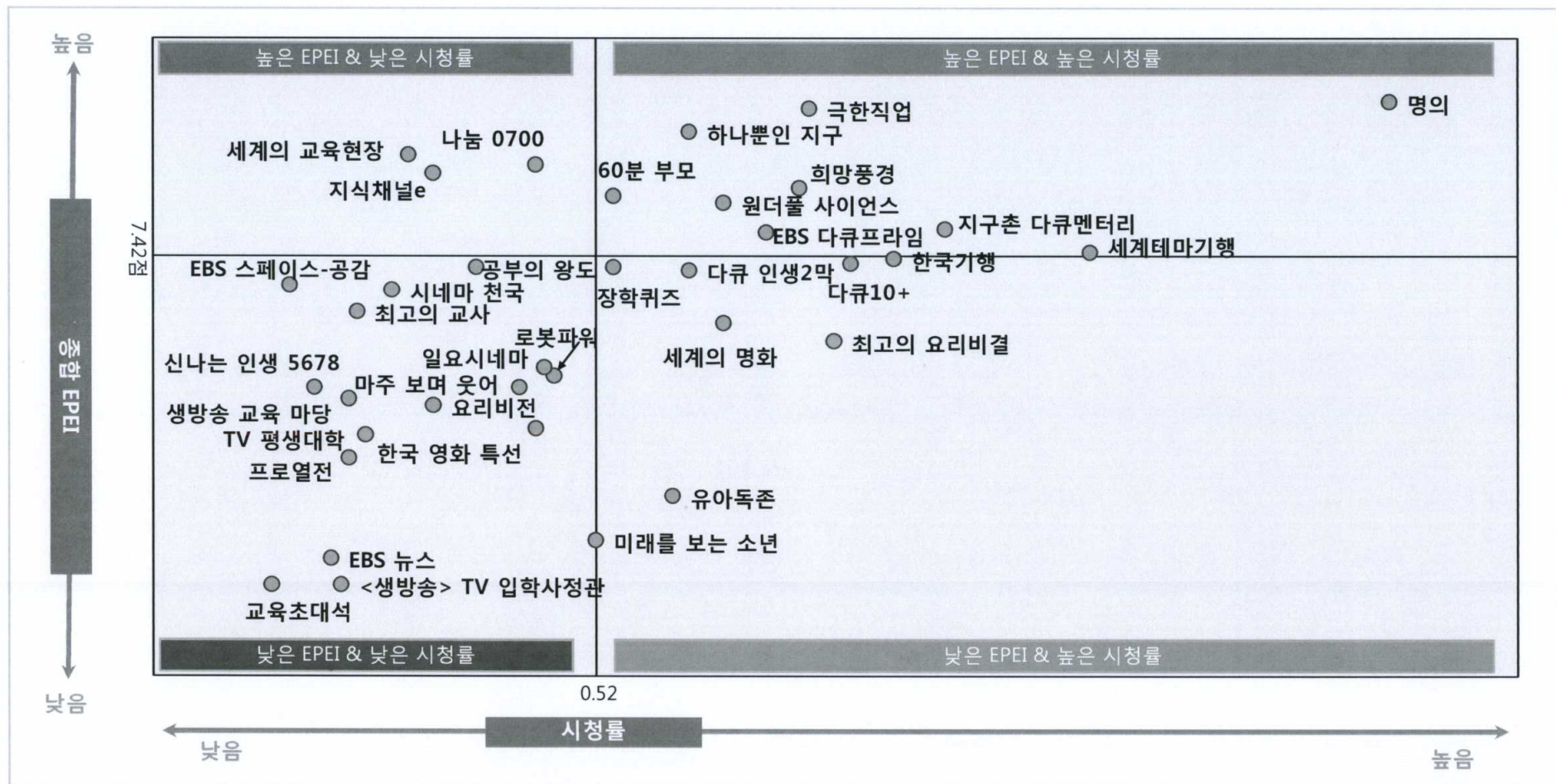
1. 프로그램 대분류별 세부 속성 분류

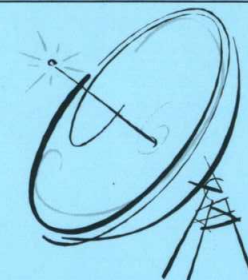
대 분 류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
교양교육		<ul style="list-style-type: none"> ■ 참신한 주제를 다루었다(창) ■ 소재와 주제가 독창적이었다(창) ■ 시간가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥)
생활교육 정 보	<ul style="list-style-type: none"> ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 시간가는 줄 몰랐다(흥) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) ■ 참신한 주제를 다루었다(창) ■ 소재와 주제가 독창적이었다(창) 		
문화예술	<ul style="list-style-type: none"> ■ 편안한 마음으로 즐길 수 있었다(흥) ■ 건전한 대중문화 형성에 기여했다(공) ■ 시청 후 여운이 남는다(교) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 전문적(예술적)인 내용을 쉽게 전달했다(창) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 새로운 것에 대한 흥미를 일으켰다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 다양한 사회/문화 현상 이해에 도움을 주었다(공) ■ 진행자/출연자/성우가 적절했다(완) ■ 내용의 전문성(예술성)이 있었다(창) ■ 기존 프로그램과 다른 형식과 내용이었다(창) 		

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

IV. EBS EPEI 점수와 시청률 관계

- ✓ EBS 프로그램의 EPEI 점수와 시청률 간의 상관관계 분석 결과 상관계수가 0.5382로 매우 높은 상관관계를 보이고 있다.
- ✓ 이는 시청자가 EBS 프로그램에 대한 질적 기대 수준이 높으며 계획적이고 선택적 시청비율이 상대적으로 높기 때문인 것으로 판단된다.

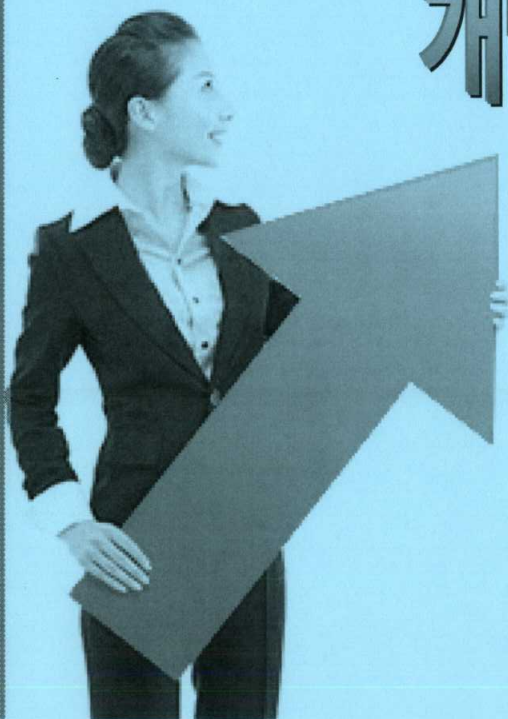




제4장

개별 프로그램별 분석

EBS



I. 교양교육 1: 인문교육

1) 종합 EPEI 및 차원별 점수

[종합 EPEI 및 차원별 점수 - 인문교육]

(단위: 점, 10점 만점)

	EPEI 점수		창의성		완성도		흥미성		공익성		교육성	
1	지식채널 e	7.64	지식채널 e	7.48	지식채널 e	7.59	지식채널 e	7.54	지식채널 e	7.64	지식채널 e	7.66
2	EBS 다크프라임	7.48	EBS 다크프라임	7.31	EBS 다크프라임	7.43	한국기행	7.28	EBS 다크프라임	7.50	EBS 다크프라임	7.47
3	한국기행	7.41	다큐 인생2막	7.23	한국기행	7.42	EBS 다크프라임	7.24	한국기행	7.42	한국기행	7.43
4	다큐 인생2막	7.38	한국기행	7.21	다큐 인생2막	7.41	다큐 인생2막	7.21	다큐 인생2막	7.34	다큐 인생2막	7.42
5	신나는 인생 5678	7.07	신나는 인생 5678	7.14	신나는 인생 5678	7.14	요리비전	6.96	요리비전	7.13	요리비전	7.31
6	요리비전	7.02	요리비전	6.82	요리비전	7.06	신나는 인생 5678	6.91	신나는 인생 5678	7.02	신나는 인생 5678	7.12
7	TV 평생대학	6.94	TV 평생대학	6.80	TV 평생대학	6.95	TV 평생대학	6.87	TV 평생대학	7.01	TV 평생대학	7.09

I. 교양교육 1: 인문교육

2) 세부속성별 점수

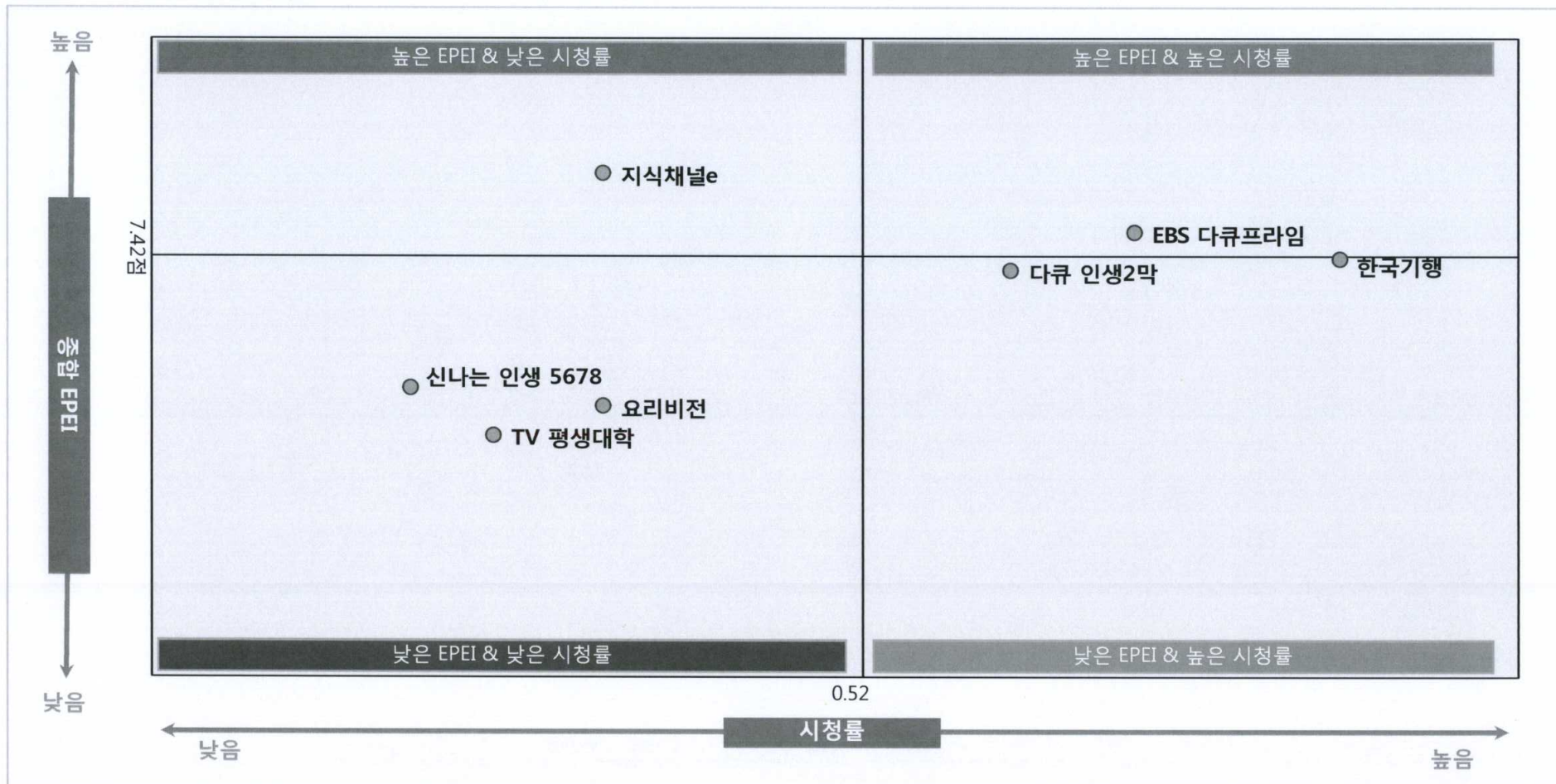
[종합 EPEI 및 차원별 점수 - 인문교육]

(단위: 점, 10점 만점)

교양교육(1) 인문교육: 세부 속성별 점수		프로그램별													
		1순위		2순위		3순위		4순위		5순위		6순위		7순위	
창의성	소재와 주제가 독창적이다	지식채널 e	7.44	EBS 다큐프라임	7.30	다큐 인생2막	7.22	한국기행	7.17	신나는 인생 5678	7.12	요리비전	6.83	TV 평생대학	6.75
	참신한 주제를 다루었다	지식채널 e	7.51	EBS 다큐프라임	7.32	한국기행	7.25	다큐 인생2막	7.24	신나는 인생 5678	7.16	TV 평생대학	6.85	요리비전	6.81
완성도	전체적으로 짜임새가 좋았다	지식채널 e	7.57	한국기행	7.44	EBS 다큐프라임	7.42	다큐 인생2막	7.42	신나는 인생 5678	7.15	요리비전	7.14	TV 평생대학	6.94
	주제나 메시지가 잘 부각되었다	지식채널 e	7.62	EBS 다큐프라임	7.44	한국기행	7.40	다큐 인생2막	7.39	신나는 인생 5678	7.12	요리비전	6.98	TV 평생대학	6.97
흥미성	내용에 대한 흥미를 자극해 주었다	지식채널 e	7.59	한국기행	7.35	EBS 다큐프라임	7.34	다큐 인생2막	7.30	신나는 인생 5678	7.06	요리비전	6.95	TV 평생대학	6.88
	시간 가는 줄 몰랐다	지식채널 e	7.50	한국기행	7.21	EBS 다큐프라임	7.13	다큐 인생2막	7.12	요리비전	6.98	TV 평생대학	6.86	신나는 인생 5678	6.76
공익성	세상의 폭 넓은 이해에 도움이 되었다	지식채널 e	7.64	EBS 다큐프라임	7.53	한국기행	7.47	다큐 인생2막	7.35	신나는 인생 5678	7.08	요리비전	7.07	TV 평생대학	7.01
	주제에 대한 관심을 높여주었다	지식채널 e	7.64	EBS 다큐프라임	7.46	한국기행	7.37	다큐 인생2막	7.34	요리비전	7.19	TV 평생대학	7.01	신나는 인생 5678	6.96
교육성	뭔가 얻을 것이 있었다	지식채널 e	7.68	EBS 다큐프라임	7.53	요리비전	7.52	한국기행	7.44	다큐 인생2막	7.38	TV 평생대학	7.14	신나는 인생 5678	6.95
	뭔가 생각하게 했다	지식채널 e	7.68	다큐 인생2막	7.49	EBS 다큐프라임	7.47	한국기행	7.43	신나는 인생 5678	7.15	요리비전	7.07	TV 평생대학	7.05
	전달하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다	지식채널 e	7.62	한국기행	7.43	EBS 다큐프라임	7.43	다큐 인생2막	7.40	요리비전	7.33	신나는 인생 5678	7.24	TV 평생대학	7.08

I. 교양교육 1: 인문교육

3) 종합 EPEI & 시청률 Matrix



I. 교양교육 1: 인문교육

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성 ①

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
인문교육	EBS 다큐프라임	<ul style="list-style-type: none"> ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) ■ 시간가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소재와 주제가 독창적이었다(창) ■ 참신한 주제를 다루었다(창) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	지식채널 e			<ul style="list-style-type: none"> ■ 참신한 주제를 다루었다(창) ■ 소재와 주제가 독창적이다(창) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 시간가는 줄 몰랐다(흥) ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	한국기행	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소재와 주제가 독창적이었다(창) ■ 참신한 주제를 다루었다(창) ■ 시간가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	TV 평생대학	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소재와 주제가 독창적이었다(창) ■ 참신한 주제를 다루었다(창) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 시간가는 줄 몰랐다(흥) 		

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

I. 교양교육 1: 인문교육

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성 ②

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
인문교육	요리비전	<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해 주었다(흥) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 뭔가 생각하게 했다(교) 		<ul style="list-style-type: none"> 뭔가 얻을 것이 있었다(교)
	다큐 인생2막	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해 주었다(흥) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제가 독창적이었다(창) 참신한 주제를 다루었다(창) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 	<ul style="list-style-type: none"> 뭔가 생각하게 했다(교)
	신나는 인생 5678	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 뭔가 생각하게 했다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제가 독창적이었다(창) 참신한 주제를 다루었다(창) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> 내용에 대한 흥미를 자극해 주었다(흥)

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

I. 교양교육 2: 과학/환경교육

1) 종합 EPEI 및 차원별 점수

[종합 EPEI 및 차원별 점수 - 과학환경교육]

(단위: 점, 10점 만점)

	EPEI 점수		창의성		완성도		흥미성		공익성		교육성	
1	명의	7.83	원더플 사이언스	7.56	하나뿐인 지구	7.75	명의	7.63	하나뿐인 지구	7.83	하나뿐인 지구	7.79
2	하나뿐인 지구	7.75	명의	7.52	명의	7.72	하나뿐인 지구	7.54	명의	7.71	명의	7.77
3	원더플 사이언스	7.56	하나뿐인 지구	7.52	원더플 사이언스	7.56	원더플 사이언스	7.54	원더플 사이언스	7.60	원더플 사이언스	7.59
4	로봇파워	7.12	로봇파워	7.32	로봇파워	7.20	로봇파워	7.30	로봇파워	7.13	로봇파워	7.07
5	미래를 보는 소년	6.66	미래를 보는 소년	6.67	미래를 보는 소년	6.67	미래를 보는 소년	6.51	미래를 보는 소년	6.55	미래를 보는 소년	6.55

I. 교양교육 2 : 과학/환경교육

2) 세부속성별 점수

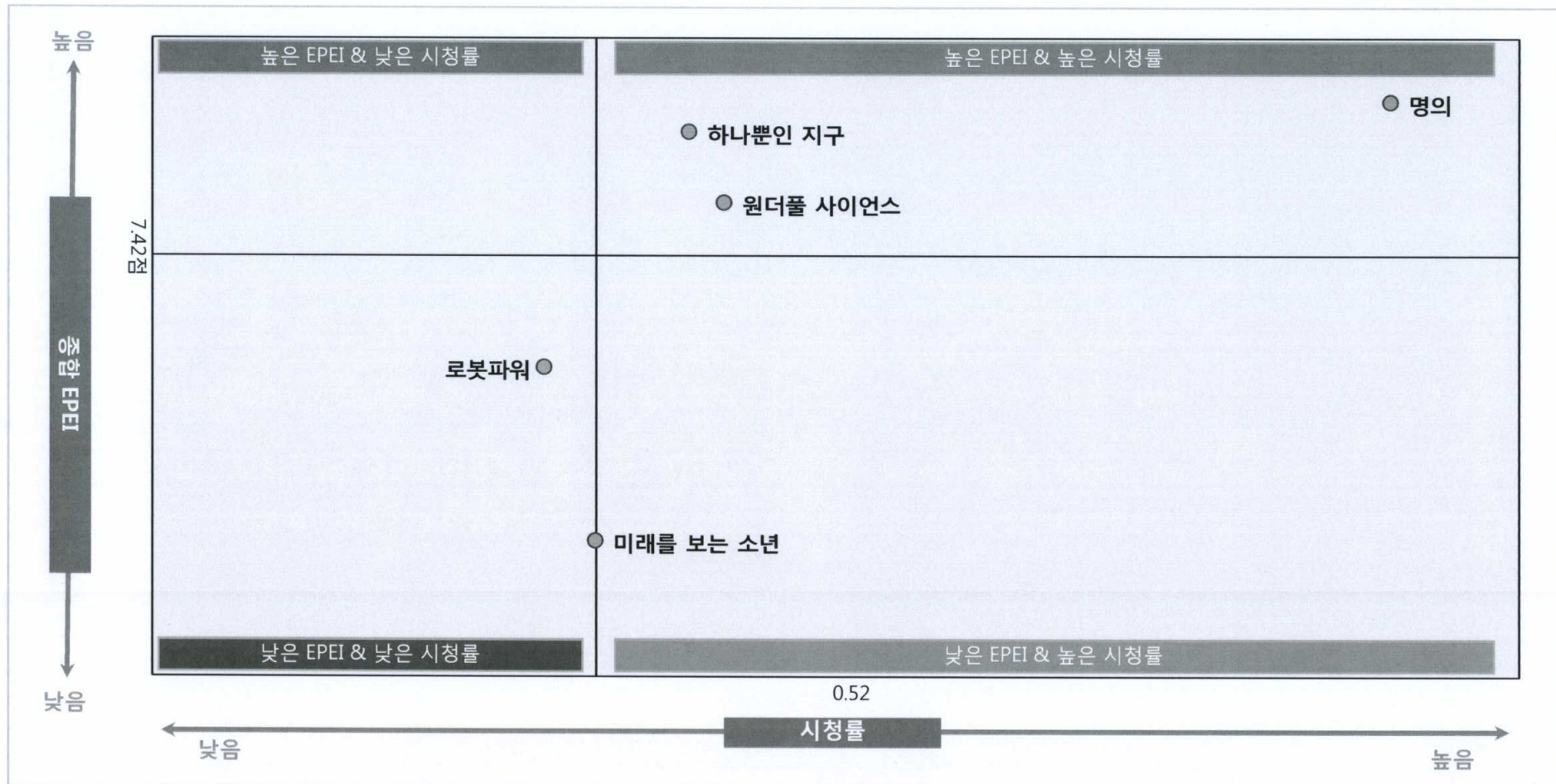
[세부속성별 점수 - 과학/환경교육]

(단위: 점, 10점 만점)

교양교육(2) 과학/환경교육: 세부 속성별 점수		프로그램별									
		1순위		2순위		3순위		4순위		5순위	
창의성	소재와 주제가 독창적이다	원더플 사이언스	7.52	명의	7.50	하나뿐인 지구	7.50	로봇파워	7.38	미래를 보는 소년	6.66
	참신한 주제를 다루었다	원더플 사이언스	7.59	명의	7.54	하나뿐인 지구	7.53	로봇파워	7.27	미래를 보는 소년	6.69
완성도	전체적으로 짜임새가 좋았다	하나뿐인 지구	7.73	명의	7.66	원더플 사이언스	7.52	로봇파워	7.19	미래를 보는 소년	6.62
	주제나 메시지가 잘 부각되었다	하나뿐인 지구	7.78	명의	7.78	원더플 사이언스	7.60	로봇파워	7.21	미래를 보는 소년	6.73
흥미성	내용에 대한 흥미를 자극해 주었다	명의	7.73	원더플 사이언스	7.66	하나뿐인 지구	7.62	로봇파워	7.41	미래를 보는 소년	6.64
	시간 가는 줄 몰랐다	명의	7.54	하나뿐인 지구	7.47	원더플 사이언스	7.41	로봇파워	7.20	미래를 보는 소년	6.37
공익성	세상의 폭넓은 이해에 도움이 되었다	하나뿐인 지구	7.86	명의	7.67	원더플 사이언스	7.62	로봇파워	6.97	미래를 보는 소년	6.44
	주제에 대한 관심을 높여주었다	하나뿐인 지구	7.80	명의	7.76	원더플 사이언스	7.58	로봇파워	7.28	미래를 보는 소년	6.65
교육성	뭔가 얻을 것이 있었다	명의	7.85	하나뿐인 지구	7.76	원더플 사이언스	7.65	로봇파워	7.01	미래를 보는 소년	6.63
	뭔가 생각하게 했다	하나뿐인 지구	7.82	명의	7.73	원더플 사이언스	7.57	로봇파워	6.96	미래를 보는 소년	6.33
	전달하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다	하나뿐인 지구	7.78	명의	7.75	원더플 사이언스	7.54	로봇파워	7.23	미래를 보는 소년	6.71

I. 교양교육 2 : 과학/환경교육

3) 종합 EPEI & 시청률 Matrix



I. 교양교육 2 : 과학/환경교육

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성 ①

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
과학/환경 교육	원더풀 사이언스		<ul style="list-style-type: none"> 시간가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 	<ul style="list-style-type: none"> 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 뭔가 생각하게 했다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	미래를 보는 소년	<ul style="list-style-type: none"> 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 		
	명의			<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 뭔가 생각하게 했다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

I . 교양교육 2 : 과학/환경교육

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성 ②

대분류	중 분 류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
과학/환경 교육	하나뿐인 지구			<ul style="list-style-type: none">■ 참신한 주제를 다루었다(창)■ 소재와 주제가 독창적이었다(창)■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완)■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완)■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥)■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공)	<ul style="list-style-type: none">■ 시간가는 줄 몰랐다(흥)■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공)■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교)■ 뭔가 생각하게 했다(교)■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	로봇파워	<ul style="list-style-type: none">■ 참신한 주제를 다루었다(창)■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완)■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥)■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공)■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교)■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)	<ul style="list-style-type: none">■ 소재와 주제가 독창적이었다(창)■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완)■ 시간가는 줄 몰랐다(흥)■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공)■ 뭔가 생각하게 했다(교)		

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

I. 교양교육 3: 글로벌교육

1) 종합 EPEI 및 차원별 점수

[종합 EPEI 및 차원별 점수 - 글로벌교육]

(단위: 점, 10점 만점)

	EPEI 점수		창의성		완성도		흥미성		공익성		교육성	
1	세계의 교육현장	7.69	세계의 교육현장	7.45	세계의 교육현장	7.68	세계의 교육현장	7.47	세계의 교육현장	7.70	세계의 교육현장	7.73
2	지구촌 다큐멘터리	7.49	지구촌 다큐멘터리	7.36	지구촌 다큐멘터리	7.49	세계테마기행	7.38	세계테마기행	7.55	지구촌 다큐멘터리	7.45
3	세계테마기행	7.43	다큐10+	7.34	다큐10+	7.41	지구촌 다큐멘터리	7.36	지구촌 다큐멘터리	7.55	세계테마기행	7.43
4	다큐10+	7.40	세계테마기행	7.20	세계테마기행	7.39	다큐10+	7.28	다큐10+	7.41	다큐10+	7.37

1. 교양교육 3 : 글로벌교육

2) 세부속성별 점수

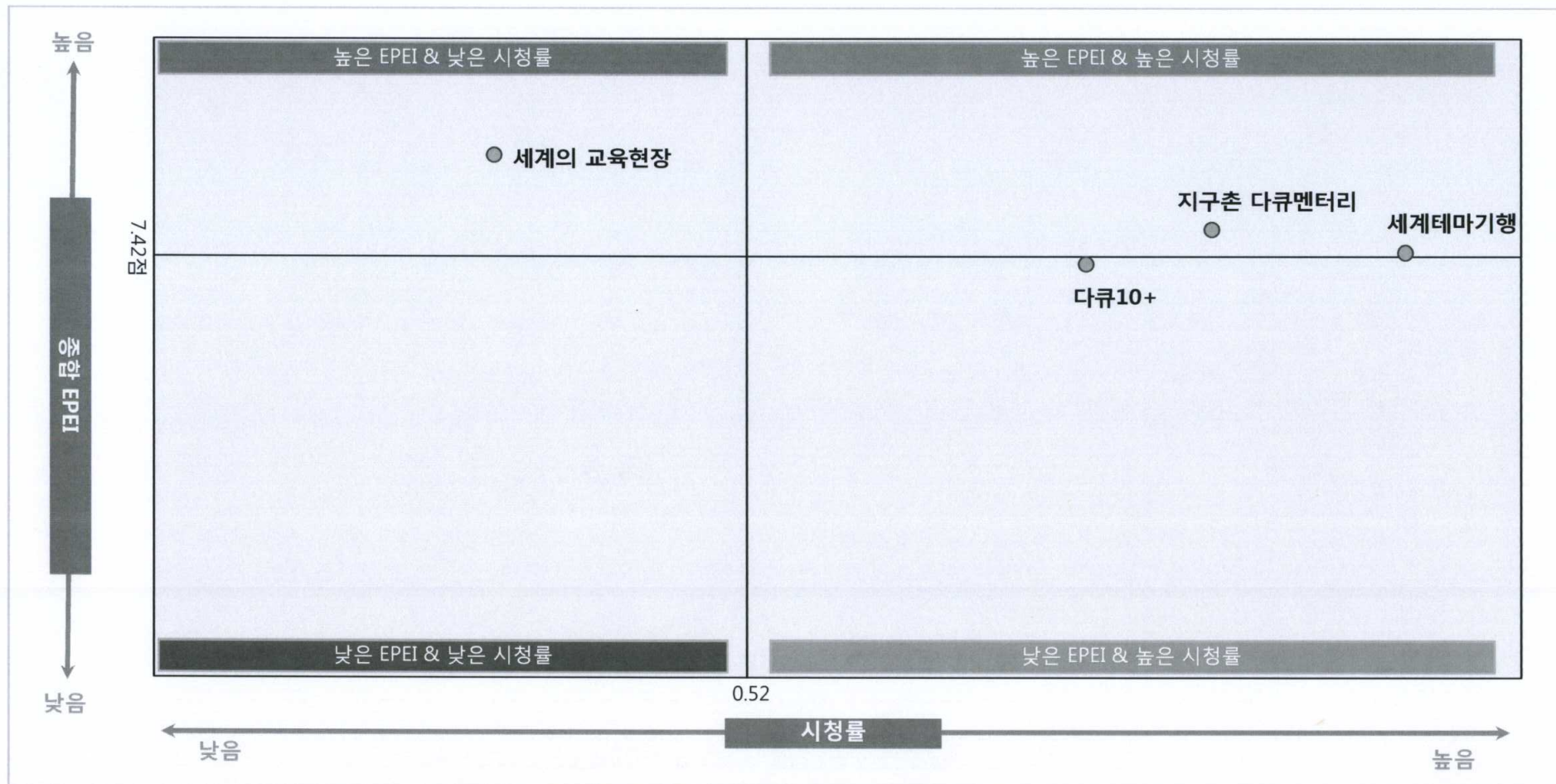
[세부속성별 점수 - 글로벌교육]

(단위: 점, 10점 만점)

교양교육(3) 글로벌교육: 세부 속성별 점수		프로그램별							
		1순위		2순위		3순위		4순위	
창의성	소재와 주제가 독창적이다	세계의 교육현장	7.41	지구촌 다큐멘터리	7.36	다큐10+	7.35	세계테마기행	7.19
	참신한 주제를 다루었다	세계의 교육현장	7.49	지구촌 다큐멘터리	7.35	다큐10+	7.32	세계테마기행	7.22
완성도	전체적으로 짜임새가 좋았다	세계의 교육현장	7.68	지구촌 다큐멘터리	7.45	다큐10+	7.41	세계테마기행	7.41
	주제나 메시지가 잘 부각되었다	세계의 교육현장	7.68	지구촌 다큐멘터리	7.54	다큐10+	7.41	세계테마기행	7.38
흥미성	내용에 대한 흥미를 자극해 주었다	세계의 교육현장	7.59	지구촌 다큐멘터리	7.45	세계테마기행	7.43	다큐10+	7.41
	시간 가는 줄 몰랐다	세계의 교육현장	7.34	세계테마기행	7.33	지구촌 다큐멘터리	7.27	다큐10+	7.15
공익성	세상의 폭 넓은 이해에 도움이 되었다	세계의 교육현장	7.71	세계테마기행	7.69	지구촌 다큐멘터리	7.62	다큐10+	7.42
	주제에 대한 관심을 높여주었다	세계의 교육현장	7.68	지구촌 다큐멘터리	7.48	세계테마기행	7.41	다큐10+	7.40
교육성	뭔가 얻을 것이 있었다	세계의 교육현장	7.74	지구촌 다큐멘터리	7.53	세계테마기행	7.48	다큐10+	7.42
	뭔가 생각하게 했다	세계의 교육현장	7.75	지구촌 다큐멘터리	7.40	세계테마기행	7.36	다큐10+	7.30
	전달하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다	세계의 교육현장	7.70	세계테마기행	7.44	지구촌 다큐멘터리	7.42	다큐10+	7.39

1. 교양교육 3: 글로벌교육

3) 종합 EPEI & 시청률 Matrix



1. 교양교육 3: 글로벌교육

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
글로벌 교육	세계 테마기행	<ul style="list-style-type: none"> 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> 시간가는 줄 몰랐다(흥) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교)
	다큐10+	<ul style="list-style-type: none"> 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	
	세계의 교육현장		<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제가 독창적이었다(창) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 	<ul style="list-style-type: none"> 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	지구촌 다큐멘터리	<ul style="list-style-type: none"> 시간가는 줄 몰랐다(흥) 뭔가 생각하게 했다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 	<ul style="list-style-type: none"> 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

I . 교양교육 4 : 직업기술교육

1) 종합 EPEI 및 차원별 점수

[종합 EPEI 및 차원별 점수 - 직업기술교육]

(단위: 점, 10점 만점)

	EPEI 점수		창의성		완성도		흥미성		공익성		교육성	
1	극한 직업	7.81	극한 직업	7.74	극한 직업	7.76	극한 직업	7.66	극한 직업	7.79	극한 직업	7.76
2	프로열전	6.88	프로열전	6.80	프로열전	6.88	프로열전	6.84	프로열전	6.74	프로열전	6.86

1. 교양교육 4 : 직업기술교육

2) 세부속성별 점수

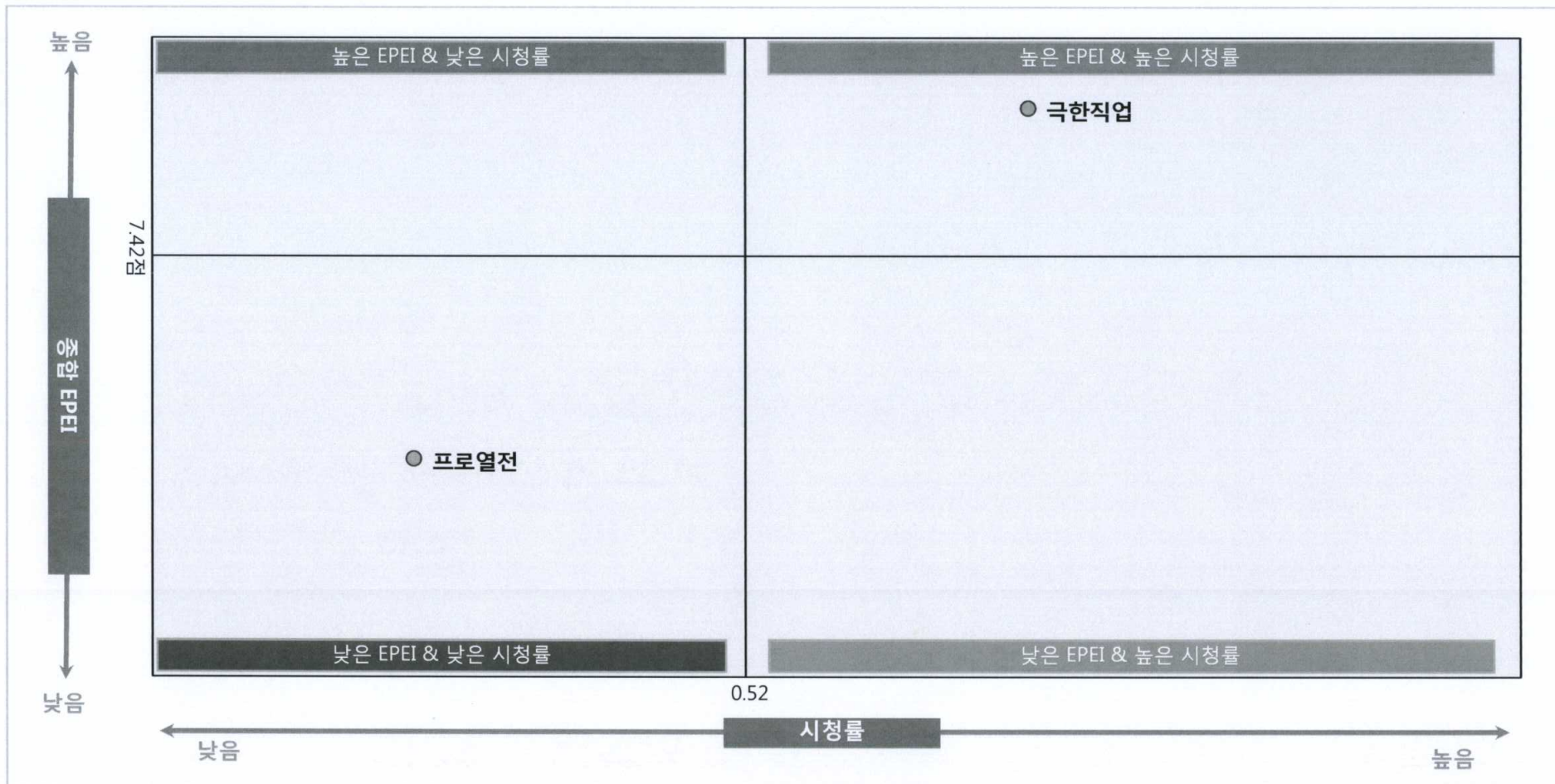
[세부속성별 점수 - 직업기술교육]

(단위: 점, 10점 만점)

교양교육(3) 글로벌교육: 세부 속성별 점수		프로그램별			
		1순위		2순위	
창의성	소재와 주제가 독창적이다	극한 직업	7.74	프로열전	6.89
	참신한 주제를 다루었다	극한 직업	7.74	프로열전	6.72
완성도	전체적으로 짜임새가 좋았다	극한 직업	7.75	프로열전	6.89
	주제나 메시지가 잘 부각되었다	극한 직업	7.76	프로열전	6.86
흥미성	내용에 대한 흥미를 자극해 주었다	극한 직업	7.76	프로열전	6.95
	시간 가는 줄 몰랐다	극한 직업	7.57	프로열전	6.74
공익성	세상의 폭 넓은 이해에 도움이 되었다	극한 직업	7.84	프로열전	6.76
	주제에 대한 관심을 높여주었다	극한 직업	7.74	프로열전	6.73
교육성	뭔가 얻을 것이 있었다	극한 직업	7.75	프로열전	6.88
	뭔가 생각하게 했다	극한 직업	7.77	프로열전	6.81
	전달하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다	극한 직업	7.77	프로열전	6.89

1. 교양교육 4: 직업기술교육

3) 종합 EPEI & 시청률 Matrix



I. 교양교육 4: 직업기술교육

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
직업기술 교육	극한직업			<ul style="list-style-type: none"> ■ 참신한 주제를 다루었다(창) ■ 소재와 주제가 독창적이었다(창) ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) ■ 시간가는 줄 몰랐다(흥) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	프로열전	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소재와 주제가 독창적이었다(창) ■ 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) ■ 시간가는 줄 몰랐다(흥) ■ 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) ■ 뭔가 얻을 것이 있었다(교) ■ 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 참신한 주제를 다루었다(창) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) ■ 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) 		

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

II. 생활/교육정보 1 : 교육정보

1) 종합 EPEI 및 차원별 점수

[종합 EPEI 및 차원별 점수 - 교육정보]

(단위: 점, 10점 만점)

	EPEI 점수		창의성		완성도		흥미성		공익성		교육성	
1	공부의 왕도	7.39	공부의 왕도	7.25	공부의 왕도	7.55	공부의 왕도	7.47	장학퀴즈	7.39	장학퀴즈	7.52
2	장학퀴즈	7.39	최고의 교사	7.25	장학퀴즈	7.40	장학퀴즈	7.41	공부의 왕도	7.36	공부의 왕도	7.40
3	최고의 교사	7.27	장학퀴즈	7.15	최고의 교사	7.29	최고의 교사	7.16	최고의 교사	7.22	최고의 교사	7.33
4	생방송 교육마당	7.04	생방송 교육마당	6.65	생방송 교육마당	6.98	생방송 교육마당	6.73	생방송 교육마당	7.07	생방송 교육마당	7.16
5	EBS 뉴스	6.61	<생방송>TV 입학사정관	6.54	EBS 뉴스	6.70	EBS 뉴스	6.47	교육초대석	6.70	교육초대석	6.78
6	교육초대석	6.54	EBS 뉴스	6.46	<생방송>TV 입학사정관	6.67	교육초대석	6.44	EBS 뉴스	6.70	EBS 뉴스	6.73
7	<생방송>TV 입학사정관	6.54	교육초대석	6.46	교육초대석	6.61	<생방송>TV입 학사정관	6.17	<생방송>TV 입학사정관	6.40	<생방송>TV입 학사정관	6.56

II. 생활/교육정보 1 : 교육정보

2) 세부속성별 점수

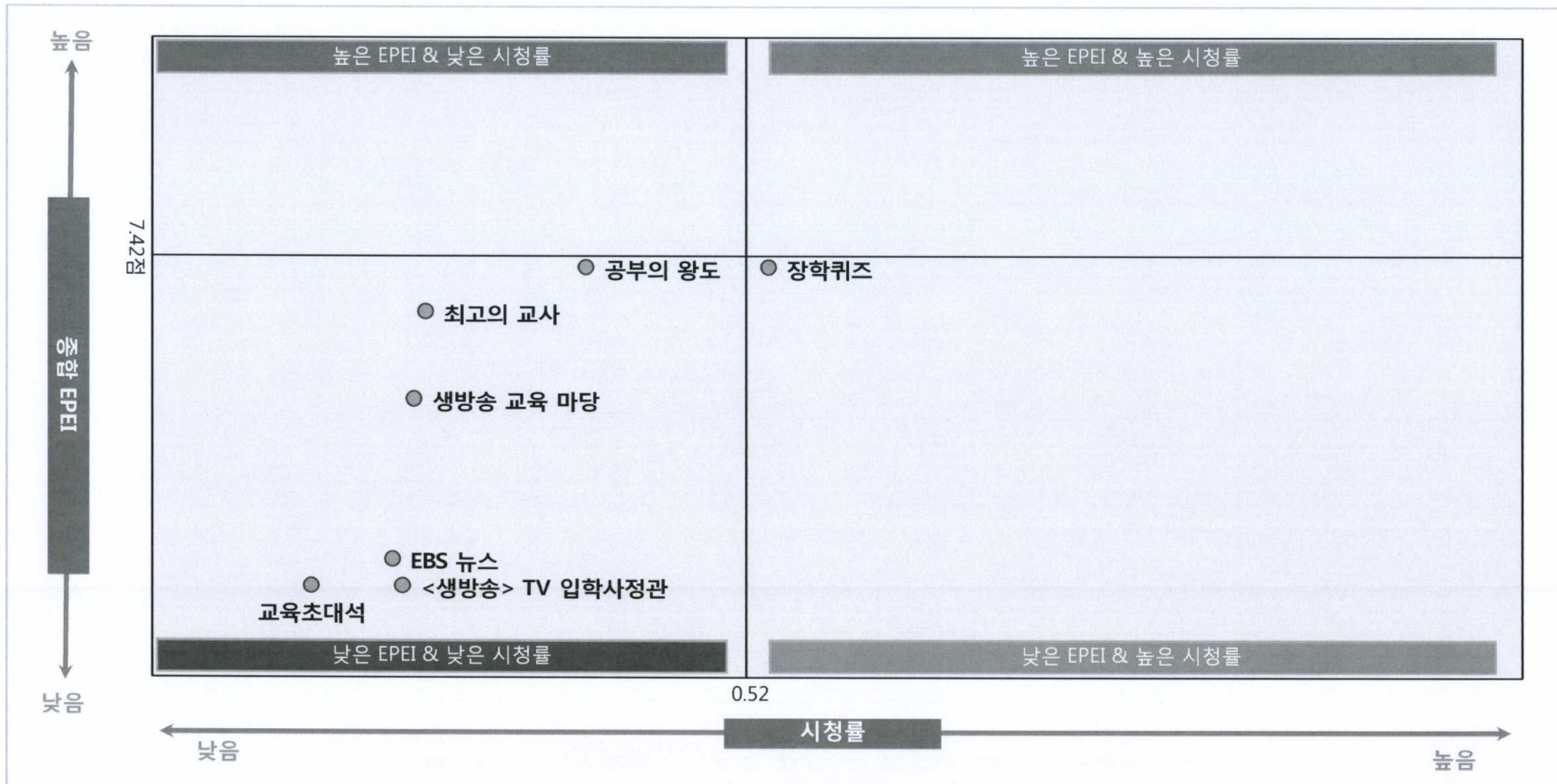
[세부속성별 점수 - 교육정보]

(단위: 점, 10점 만점)

교양교육(1) 교육정보: 세부 속성별 점수		프로그램별													
		1순위		2순위		3순위		4순위		5순위		6순위		7순위	
창의성	소재와 주제가 독창적이다	최고의 교사	7.22	공부의 왕도	7.18	장학퀴즈	7.12	생방송 교육마당	6.66	<생방송>TV입학사정관	6.62	교육초대석	6.44	EBS 뉴스	6.42
	참신한 주제를 다루었다	공부의 왕도	7.32	최고의 교사	7.28	장학퀴즈	7.17	생방송 교육마당	6.64	EBS 뉴스	6.50	교육초대석	6.47	<생방송>TV입학사정관	6.46
완성도	전체적으로 짜임새가 좋았다	공부의 왕도	7.47	장학퀴즈	7.39	최고의 교사	7.25	생방송 교육마당	6.93	EBS 뉴스	6.66	교육초대석	6.60	<생방송>TV입학사정관	6.38
	주제나 메시지가 잘 부각되었다	공부의 왕도	7.63	장학퀴즈	7.40	최고의 교사	7.33	생방송 교육마당	7.03	<생방송>TV입학사정관	6.96	EBS 뉴스	6.73	교육초대석	6.63
흥미성	내용에 대한 흥미를 자극해 주었다	공부의 왕도	7.50	장학퀴즈	7.47	최고의 교사	7.35	생방송 교육마당	6.77	EBS 뉴스	6.58	교육초대석	6.51	<생방송>TV입학사정관	6.46
	시간 가는 줄 몰랐다	공부의 왕도	7.45	장학퀴즈	7.36	최고의 교사	6.98	생방송 교육마당	6.70	교육초대석	6.37	EBS 뉴스	6.37	<생방송>TV입학사정관	5.88
공의성	세상의 폭 넓은 이해에 도움이 되었다	장학퀴즈	7.37	공부의 왕도	7.26	최고의 교사	7.19	생방송 교육마당	6.99	EBS 뉴스	6.72	교육초대석	6.67	<생방송>TV입학사정관	6.35
	주제에 대한 관심을 높여주었다	공부의 왕도	7.45	장학퀴즈	7.41	최고의 교사	7.24	생방송 교육마당	7.15	교육초대석	6.74	EBS 뉴스	6.67	<생방송>TV입학사정관	6.46
교육성	뭔가 얻을 것이 있었다	장학퀴즈	7.64	공부의 왕도	7.34	최고의 교사	7.33	생방송 교육마당	7.24	<생방송>TV입학사정관	6.85	교육초대석	6.82	EBS 뉴스	6.78
	뭔가 생각하게 했다	장학퀴즈	7.43	최고의 교사	7.35	공부의 왕도	7.24	생방송 교육마당	7.15	교육초대석	6.74	EBS 뉴스	6.64	<생방송>TV입학사정관	6.35
	전달하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다	공부의 왕도	7.63	장학퀴즈	7.49	최고의 교사	7.33	생방송 교육마당	7.10	교육초대석	6.79	EBS 뉴스	6.76	<생방송>TV입학사정관	6.50

II. 생활/교육정보 1 : 교육정보

3) 종합 EPEI & 시청률 Matrix



II. 생활/교육정보 1: 교육정보

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
교육정보	생방송 교육마당	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 		
	<생방송> TV 입학 사정관	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 		
	최고의 교사	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 		

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

II. 생활/교육정보 1 : 교육정보

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
교육정보	공부의 왕도	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 	<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제가 독창적이었다(창) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	교육초대석	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제가 독창적이었다(창) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 		
	EBS뉴스	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 		
	장학퀴즈	<ul style="list-style-type: none"> 시간가는 줄 몰랐다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 	<ul style="list-style-type: none"> 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

II. 생활/교육정보 2: 부모교육

1) 종합 EPEI 및 차원별 점수

[종합 EPEI 및 차원별 점수 - 부모교육]

(단위: 점, 10점 만점)

	EPEI 점수		창의성		완성도		흥미성		공익성		교육성	
	60분 부모	7.14	60분 부모	7.43	60분 부모	7.36	60분 부모	7.44	60분 부모	7.63	60분 부모	7.58
1	60분 부모	7.14	60분 부모	7.43	60분 부모	7.36	60분 부모	7.44	60분 부모	7.63	60분 부모	7.58
2	유아독존	6.90	최고의 요리비결	7.19	최고의 요리비결	7.19	최고의 요리비결	6.96	최고의 요리비결	7.19	최고의 요리비결	7.19
3	최고의 요리비결	6.90	유아독존	6.84	유아독존	6.88	유아독존	6.69	유아독존	6.69	유아독존	6.78

II. 생활/교육정보 2: 부모교육

2) 세부속성별 점수

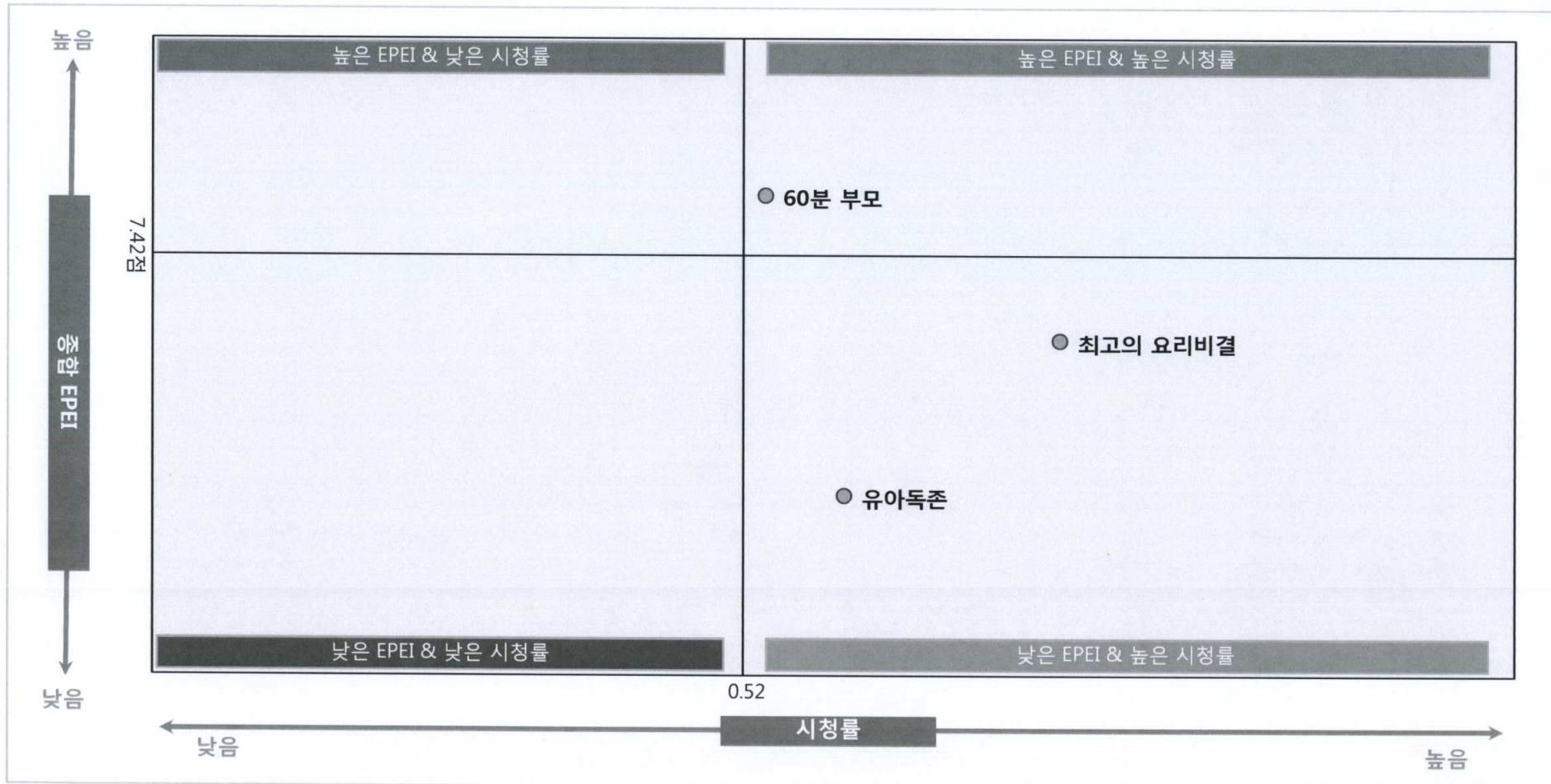
[세부속성별 점수 - 부모교육]

(단위: 점, 10점 만점)

교양교육(2) 부모교육: 세부 속성별 점수		프로그램별					
		1순위		2순위		3순위	
창의성	소재와 주제가 독창적이다	60분 부모	7.12	최고의 요리비결	6.87	유아독존	6.81
	참신한 주제를 다루었다	60분 부모	7.16	유아독존	6.98	최고의 요리비결	6.93
완성도	전체적으로 짜임새가 좋았다	60분 부모	7.38	최고의 요리비결	7.17	유아독존	6.81
	주제나 메시지가 잘 부각되었다	60분 부모	7.47	최고의 요리비결	7.21	유아독존	6.87
흥미성	내용에 대한 흥미를 자극해 주었다	60분 부모	7.44	최고의 요리비결	7.27	유아독존	6.92
	시간 가는 줄 몰랐다	60분 부모	7.28	최고의 요리비결	7.10	유아독존	6.84
공익성	세상의 폭 넓은 이해에 도움이 되었다	60분 부모	7.36	최고의 요리비결	6.79	유아독존	6.68
	주제에 대한 관심을 높여주었다	60분 부모	7.51	최고의 요리비결	7.13	유아독존	6.70
교육성	뭔가 얻을 것이 있었다	60분 부모	7.70	최고의 요리비결	7.40	유아독존	6.67
	뭔가 생각하게 했다	60분 부모	7.64	최고의 요리비결	6.87	유아독존	6.63
	전달하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다	60분 부모	7.56	최고의 요리비결	7.29	유아독존	6.76

II. 생활/교육정보 2: 부모교육

3) 종합 EPEI & 시청률 Matrix



II. 생활/교육정보 2: 부모교육

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성 ①

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
부모교육	최고의 요리비결	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 		
	60분 부모		<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 뭔가 생각하게 했다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	유아독존	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 참신한 주제를 다루었다(창) 소재와 주제가 독창적이었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 뭔가 생각하게 했다(교) 		

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성



II. 생활/교육정보 3 : 소수자교육

1) 종합 EPEI 및 차원별 점수

[종합 EPEI 및 차원별 점수 - 소수자교육]

(단위: 점, 10점 만점)

	EPEI 점수		창의성		완성도		흥미성		공익성		교육성	
	내용	점수	내용	점수	내용	점수	내용	점수	내용	점수	내용	점수
1	나눔 0700	7.66	나눔 0700	7.33	나눔 0700	7.70	나눔 0700	7.51	나눔 0700	7.72	나눔 0700	7.75
2	희망풍경	7.60	희망풍경	7.45	희망풍경	7.57	희망풍경	7.49	희망풍경	7.51	희망풍경	7.61
3	마주 보며 웃 어	7.07	마주 보며 웃 어	6.80	마주 보며 웃 어	7.03	마주 보며 웃 어	6.98	마주 보며 웃 어	7.13	마주 보며 웃 어	7.15

II. 생활/교육정보 3 : 소수자교육

2) 세부속성별 점수

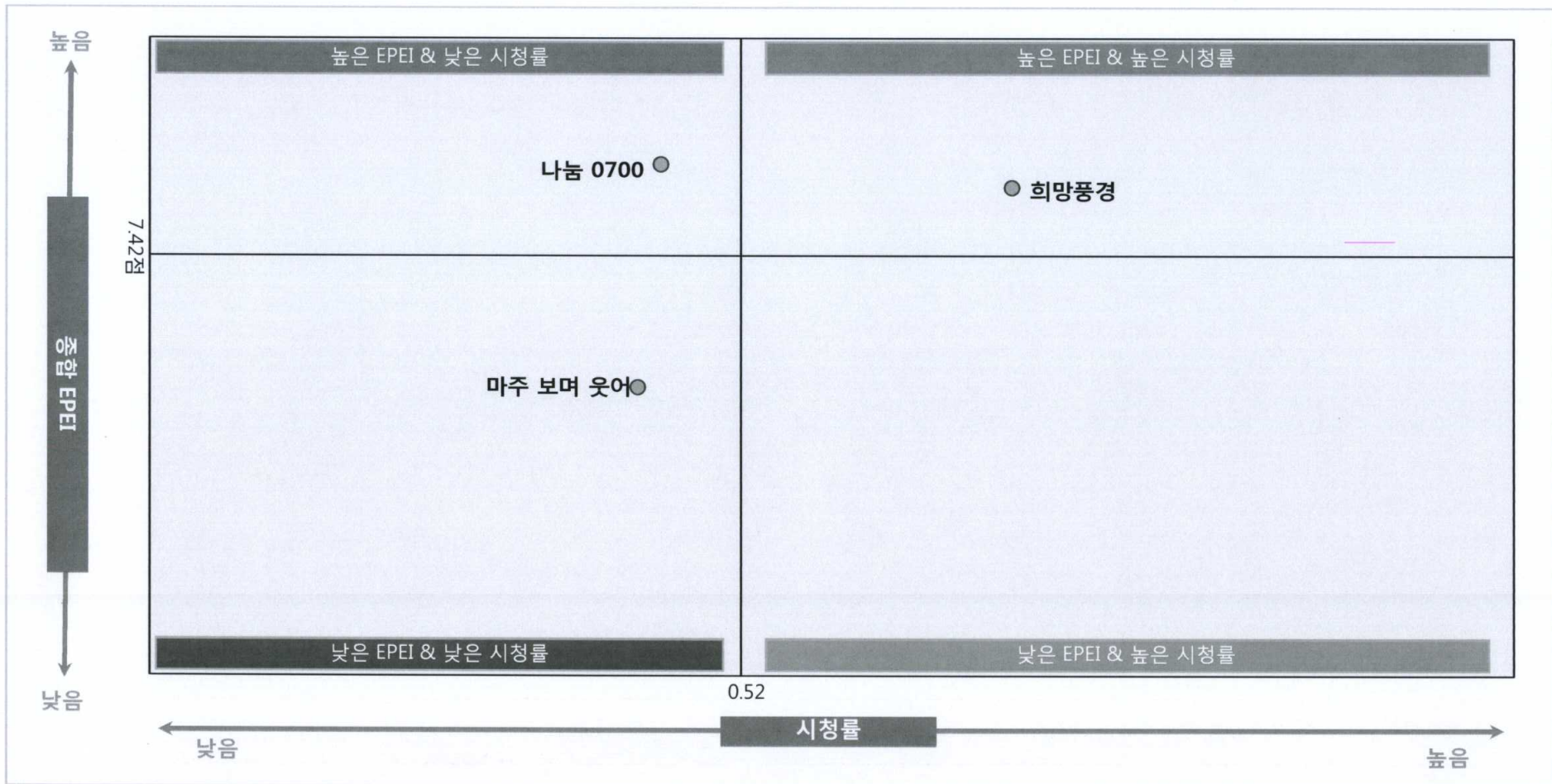
[세부속성별 점수 - 소수자교육]

(단위: 점, 10점 만점)

생활/교육정보(3) 소수자교육: 세부 속성별 점수		프로그램별					
		1순위		2순위		3순위	
창의성	소재와 주제가 독창적이다	희망풍경	7.45	나눔 0700	7.39	마주 보며 웃어	6.76
	참신한 주제를 다루었다	희망풍경	7.46	나눔 0700	7.26	마주 보며 웃어	6.84
완성도	전체적으로 짜임새가 좋았다	나눔 0700	7.63	희망풍경	7.58	마주 보며 웃어	6.99
	주제나 메시지가 잘 부각되었다	나눔 0700	7.76	희망풍경	7.56	마주 보며 웃어	7.07
흥미성	내용에 대한 흥미를 자극해 주었다	나눔 0700	7.74	희망풍경	7.49	마주 보며 웃어	6.87
	시간 가는 줄 몰랐다	희망풍경	7.49	나눔 0700	7.29	마주 보며 웃어	7.09
공익성	세상의 폭 넓은 이해에 도움이 되었다	나눔 0700	7.58	희망풍경	7.52	마주 보며 웃어	7.12
	주제에 대한 관심을 높여주었다	나눔 0700	7.87	희망풍경	7.50	마주 보며 웃어	7.15
교육성	뭔가 얻을 것이 있었다	나눔 0700	7.79	희망풍경	7.55	마주 보며 웃어	7.02
	뭔가 생각하게 했다	나눔 0700	7.82	희망풍경	7.62	마주 보며 웃어	7.32
	전달하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다	나눔 0700	7.66	희망풍경	7.65	마주 보며 웃어	7.10

II. 생활/교육정보 3 : 소수자교육

3) 종합 EPEI & 시청률 Matrix



II. 생활/교육정보 3 : 소수자교육

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
소수자교육	나눔 0700	<ul style="list-style-type: none"> 시간가는 줄 몰랐다(흥) 	<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제가 독창적이었다(창) 참신한 주제를 다루었다(창) 	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	희망풍경			<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제가 독창적이었다(창) 참신한 주제를 다루었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교)
	마주보며 웃어	<ul style="list-style-type: none"> 주제나 메시지가 잘 부각되었다(완) 내용에 대한 흥미를 자극해주었다(흥) 시간가는 줄 몰랐다(흥) 주제에 대한 관심(의견)을 높여 주었다(공) 세상을 폭 넓게 이해하는데 도움이 되었다(공) 전달하고자 하는 바를 쉽게 이해할 수 있었다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> 소재와 주제가 독창적이었다(창) 참신한 주제를 다루었다(창) 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) 뭔가 생각하게 했다(교) 뭔가 얻을 것이 있었다(교) 		

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

III. 문화예술

1) 종합 EPEI 및 차원별 점수

[종합 EPEI 및 차원별 점수 - 문화예술]

(단위: 점, 10점 만점)

	EPEI 점수		창의성		완성도		흥미성		공익성		교육성	
1	EBS 스페이스-공감	7.34	EBS 스페이스-공감	7.19	세계의 영화	7.26	EBS 스페이스-공감	7.42	EBS 스페이스-공감	7.48	EBS 스페이스-공감	7.34
2	시네마 천국	7.33	시네마 천국	7.16	EBS 스페이스-공감	7.25	시네마 천국	7.37	시네마 천국	7.32	시네마 천국	7.24
3	세계의 영화	7.24	세계의 영화	7.12	시네마 천국	7.22	세계의 영화	7.29	세계의 영화	7.31	세계의 영화	7.20
4	일요 시네마	7.10	일요 시네마	7.03	일요 시네마	7.01	일요 시네마	7.16	일요 시네마	7.17	일요 시네마	7.09
5	한국 영화 특선	6.96	한국 영화 특선	6.94	한국 영화 특선	6.94	한국 영화 특선	7.05	한국 영화 특선	7.09	한국 영화 특선	7.00

III. 문화예술

2) 세부속성별 점수

[세부속성별 점수 - 문화예술]

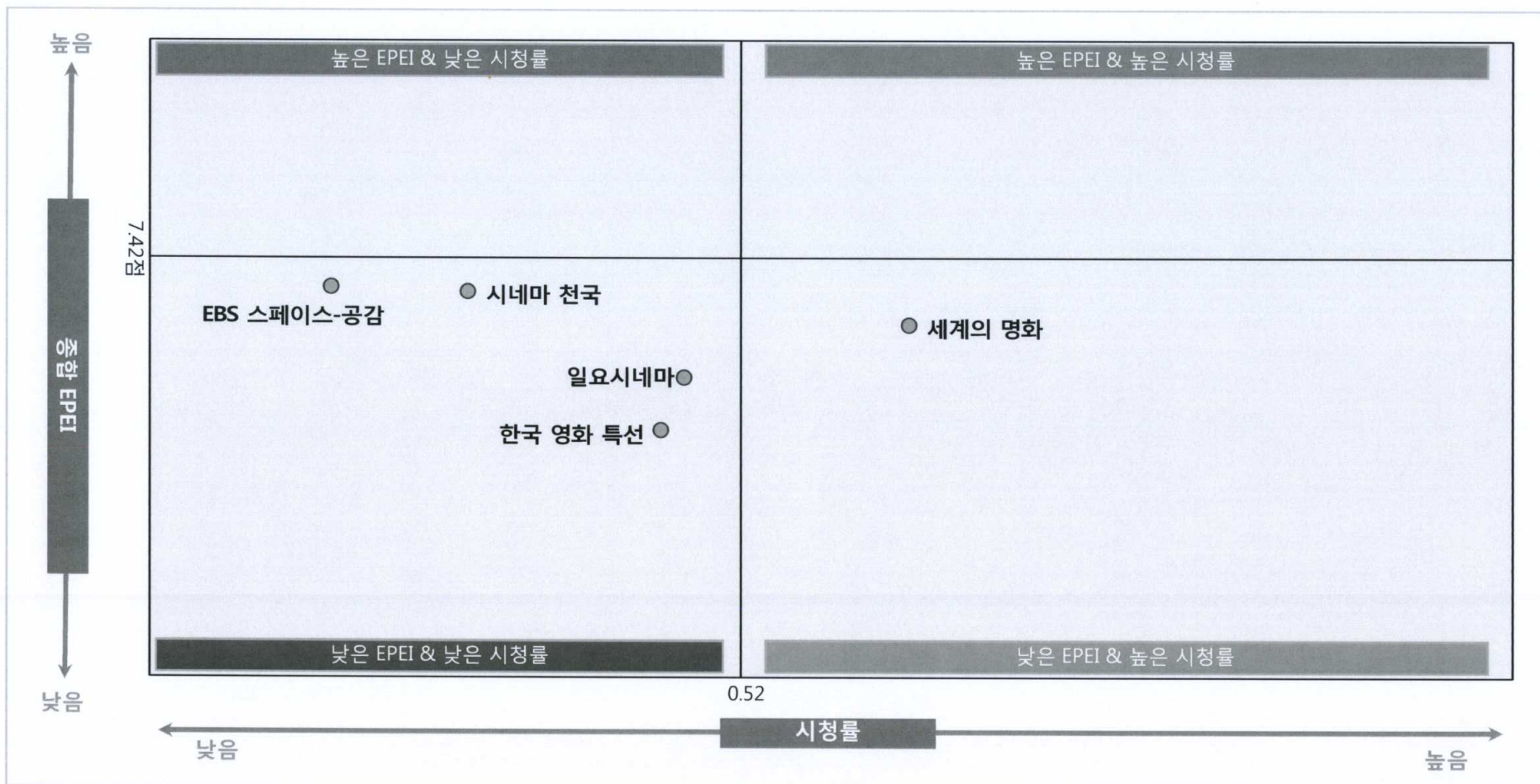
(단위: 점, 10점 만점)

문화예술: 세부 속성별 점수		프로그램별									
		1순위		2순위		3순위		4순위		5순위	
창의성	기존 프로그램과 다른 형식의 내용이 있다	세계의 명화	6.97	EBS 스페이스-공감	6.94	시네마 천국	6.88	일요 시네마	6.77	한국 영화 특선	6.75
	내용의 전문성(예술성)이 있었다	EBS 스페이스-공감	7.42	시네마 천국	7.39	세계의 명화	7.29	일요 시네마	7.14	한국 영화 특선	7.04
	전문적(예술적)인 내용을 쉽게 전달했다	EBS 스페이스-공감	7.22	시네마 천국	7.22	일요 시네마	7.18	세계의 명화	7.10	한국 영화 특선	7.03
완성도	전체적으로 짜임새가 좋았다	세계의 명화	7.24	EBS 스페이스-공감	7.23	시네마 천국	7.20	일요 시네마	7.04	한국 영화 특선	6.95
	진행자/출연자/성우가 적절했다	세계의 명화	7.28	EBS 스페이스-공감	7.27	시네마 천국	7.25	일요 시네마	6.98	한국 영화 특선	6.92
흥미성	편안한 마음으로 즐길 수 있었다	EBS 스페이스-공감	7.51	시네마 천국	7.50	세계의 명화	7.46	일요 시네마	7.31	한국 영화 특선	7.21
	새로운 것에 대한 흥미를 일으켰다	EBS 스페이스-공감	7.32	시네마 천국	7.24	세계의 명화	7.13	일요 시네마	7.01	한국 영화 특선	6.88
공익성	다양한 사회/문화 현상 이해에 도움을 주었다	EBS 스페이스-공감	7.37	시네마 천국	7.27	세계의 명화	7.21	일요 시네마	7.09	한국 영화 특선	7.02
	건전한 대중 문화 형성에 기여했다	EBS 스페이스-공감	7.58	세계의 명화	7.41	시네마 천국	7.37	일요 시네마	7.25	한국 영화 특선	7.15
교육성	뭔가 생각하게 했다	EBS 스페이스-공감	7.28	세계의 명화	7.24	시네마 천국	7.23	일요 시네마	7.10	한국 영화 특선	7.01
	시청 후에 여운이 남는다	EBS 스페이스-공감	7.41	시네마 천국	7.25	세계의 명화	7.16	일요 시네마	7.09	한국 영화 특선	6.99



III. 문화예술

3) 종합 EPEI & 시청률 Matrix



III. 문화예술

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성 ①

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
문화예술	시네마천국	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전문적(예술적)인 내용을 쉽게 전달했다(창) ■ 내용의 전문성(예술성)이 있었다(창) ■ 진행자/출연자/성우가 적절했다(완) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 새로운 것이 대한 흥미를 일으켰다(흥) ■ 시청 후에 여운이 남는다(교) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기존 프로그램과 다른 형식의 내용이 있었다(창) ■ 다양한 사회/문화 형상 이해에 도움을 주었다(공) ■ 건전한 대중문화 형성에 기여했다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 편안한 마음으로 즐길 수 있었다(흥) 	
	EBS 스페이스-공감	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전문적(예술적)인 내용을 쉽게 전달했다(창) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 새로운 것이 대한 흥미를 일으켰다(흥) ■ 진행자/출연자/성우가 적절했다(완) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 시청 후에 여운이 남는다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기존 프로그램과 다른 형식의 내용이 있었다(창) ■ 내용의 전문성(예술성)이 있었다(창) ■ 다양한 사회/문화 형상 이해에 도움을 주었다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 건전한 대중문화 형성에 기여했다(공) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 편안한 마음으로 즐길 수 있었다(흥)
	세계의 명화	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기존 프로그램과 다른 형식의 내용이 있었다(창) ■ 내용의 전문성(예술성)이 있었다(창) ■ 진행자/출연자/성우가 적절했다(완) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전문적(예술적)인 내용을 쉽게 전달했다(창) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 새로운 것이 대한 흥미를 일으켰다(흥) ■ 다양한 사회/문화 형상 이해에 도움을 주었다(공) ■ 건전한 대중문화 형성에 기여했다(공) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 시청 후에 여운이 남는다(교) 		<ul style="list-style-type: none"> ■ 편안한 마음으로 즐길 수 있었다(흥)

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

III. 문화예술

4) 프로그램 개선 및 차별화 속성 ②

대분류	중분류	긴급개선 속성	보완 속성	유지 속성	차별화 속성
문화예술	일요시네마	<ul style="list-style-type: none"> ■ 내용의 전문성(예술성)이 있었다(창) ■ 전문적(예술적)인 내용을 쉽게 전달했다(창) ■ 편안한 마음으로 즐길 수 있었다(흥) ■ 새로운 것이 대한 흥미를 일으켰다(흥) ■ 다양한 사회/문화 형상 이해에 도움을 주었다(공) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 시청 후에 여운이 남는다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기존 프로그램과 다른 형식의 내용이었다(창) ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 진행자/출연자/성우가 적절했다(완) ■ 건전한 대중문화 형성에 기여했다(공) 		
	한국영화특선	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전체적으로 짜임새가 좋았다(완) ■ 새로운 것이 대한 흥미를 일으켰다(흥) ■ 다양한 사회/문화 형상 이해에 도움을 주었다(공) ■ 뭔가 생각하게 했다(교) ■ 시청 후에 여운이 남는다(교) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기존 프로그램과 다른 형식의 내용이었다(창) ■ 내용의 전문성(예술성)이 있었다(창) ■ 전문적(예술적)인 내용을 쉽게 전달했다(창) ■ 진행자/출연자/성우가 적절했다(완) ■ 편안한 마음으로 즐길 수 있었다(흥) ■ 건전한 대중문화 형성에 기여했다(공) 		

* (창)창의성, (완)완성도, (흥)흥미성, (공)공익성, (교)교육성

THANK YOU

