

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습 과목명	실용음악 작곡법 II	학점	3	교강사 명	강효석외	교강사 전화번호	-
강의시간	4	강의실	304,504,505	수강 대상	실용음악 전공	E-mail	chrishk@ hanmail.net
2. 교과목 학습목표							
1. 악기의 원리와 이를 이용한 각종 주법에 대하여 이해하고, 특수한 주법을 작품에 적용할 수 있다.							
2. 음악의 기본 및 확장 구조를 이해하고, 쓰임새에 따라 변형 및 조합/해체를 할 수 있다.							
3. 매체 음악이 갖는 특수성을 이해하고, 일반적인 가요 및 실용음악과 비교/분석함으로써 다양한 종류 및 장르의 작품을 제작할 수 있다.							
4. 다양한 리듬 패턴을 직접 만들어 보고, 이를 활용한 작품을 제작할 수 있다.							
5. 심상과 감정을 악곡으로 구체화 하는 방법론에 대하여 이해하고, 선율, 화성, 리듬의 변화로 변주하는 방법에 대하여 논의 할 수 있다.							
6. 현대 음악의 주요 기법으로 사용되는 음향적인 작곡법에 대하여 이해할 수 있다.							
3. 교재 및 참고문헌							
1) 주교재							
- Music Application and Theory, Joe Mulholland, Berklee college of music press, 2012년							
- 리하모니제이션테크닉, 이지원, 최성락 옮김, 음악세계, 2010년							
2) 부교재							
- Chuck Sher, The New Real Book, Sher Music, 1988년							
- 화성학, 백병동, 수문당, 2013년							
3) 참고자료 - 강사 자체제작 유인물 및 유튜브 등에 업로드 된 동영상 및 시청각 자료							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용					과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	1) 강의주제: 전조(轉調) 2) 강의목표: 전조의 원리와 활용방법을 이해하고 이를 작품에 적용할 수 있다. 3) 강의세부내용:					1) 학습자료 :주교재, 유인물 2) 기자재 :칠 판, 프로 젝터,PA시스 템, 컴퓨터
	2	- 전조가 발생하는 시점에 대한 사례연구를 한다. - 전조의 원리에 대하여 학습한다. - 전조의 방법론에 대하여 학습한다.					
	3	- 같은 으뜸음조에 존재하는 모든 화성을 찾아보고, 이의 기능에 대하여 고찰 한다. - 공통 화성에 대하여 학습한다.					
	4	4) 수업방법: 강의, 실습					

제 2 주	1	1) 강의주제: 매체음악 I_개론 2) 강의목표: 일반 가요 또는 파퓰러 음악이나 클래식 음악과는 다른 매체음악만의 특징을 이해할 수 있다.	1) 학습자료 :주교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판,프로젝터,PA시스템, 컴퓨터
	2	3) 강의세부내용: - 클래식 음악의 역사 속에서 현대의 매체 음악에 비견되는 장르를 고찰한다. (오페라, 발레 등)	
	3	- 일반적인 가요에 비하여 매체 음악만이 갖는 특징에 대하여 비교/분석한다.	
	4	- 음악이 사용되는 현대의 다양한 매체에 대하여 사례를 조사하고, 이의 적합한 사용에 대하여 고찰한다. 4) 수업방법: 강의, 토론	
제 3 주	1	1) 강의주제: 영화음악_사랑의 테마 2) 강의목표: 감정의 선을 따라 주선율 및 화성을 배치하고, 이를 통해 주제를 강조할 수 있다.	1) 학습자료 :주교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판, 프로젝트, PA시스템, 컴퓨터
	2	3) 강의세부내용: - 영화 작품 속에서 사용하는 사랑의 테마를 사례 연구한다.	
	3	- 사랑의 테마의 정의에 대하여 고찰해 보고, 이것이 단순한 이성간의 사랑이 아니라, 동성간, 세대간, 인종간 등의 인류애적인 관점에서 바라볼 수 있는지 고찰한다.	
	4	- 감정선을 읽는 법을 학습하고, 토론한다. - 악곡 내에서 기승전결을 유도하는 방법론에 대하여 학습한다. - 주선율 변주 및 악기 중첩에 대하여 학습한다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 토론	
제 4 주	1	1) 강의주제: 공연예술 음악 2) 강의목표: 공연예술 음악의 특징에 대하여 이해하고, 가창곡을 제작할 수 있다.	1) 학습자료 :주교재, 부교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판, 프로젝트, PA시스템, 마스터건반, 컴퓨터 3) 과제 : 오케스트레이션 편곡으로 32마디 악곡 제작
	2	3) 강의세부내용: - 공연예술 음악의 종류에 대하여 학습한다.	
	3	- 뮤지컬 내에 존재하는 악곡의 종류에 대하여 학습한다. - 가창곡과 연주곡을 비교/분석한다.	
	4	- 가창곡만이 갖는 특징에 대하여 고찰하고, 가사와 주선율의 결합에 대하여 학습한다. - 가창에 있어서 주선율과, 코러스의 활용에 대하여 학습한다. 4) 수업방법: 강의, 실습	
제 5 주	1	1) 강의주제: 매체음악 I_개론 2) 강의목표: 일반 가요 또는 파퓰러 음악이나 클래식 음악과는 다른 매체음악만의 특징을 이해할 수 있다.	1) 학습자료 : 주교재, 부교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판, 프로젝트, PA
	2	3) 강의세부내용: - 클래식 음악의 역사 속에서 현대의 매체 음악에 비견되는 장르를 고찰한다. (오페라, 발레 등) - 일반적인 가요에 비하여 매체 음악만이 갖는 특징에 대	

	3	하여 비교/분석한다. - 음악이 사용되는 현대의 다양한 매체에 대하여 사례를 조사하고, 이의 적합한 사용에 대하여 고찰한다.	시스템
	4	4) 수업방법: 강의, 토론	
제 6 주	1	1) 강의주제: 영화음악_사랑의 테마 2) 강의목표: 감정의 선을 따라 주선을 및 화성을 배치하고, 이를 통해 주제를 강조할 수 있다.	1) 학습자료 :주교재, 부교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판, 프로젝터, PA 시스템, 마스터건반
	2	3) 강의세부내용: - 영화 작품 속에서 사용하는 사랑의 테마를 사례 연구한다. - 사랑의 테마의 정의에 대하여 고찰해 보고, 이것이 단순한 이성간의 사랑이 아니라, 동성간, 세대간, 인종간 등의 인류애적인 관점에서 바라볼 수 있는지 고찰한다.	
	3	- 감정선을 읽는 법을 학습하고, 토론한다. - 악곡 내에서 기승전결을 유도하는 방법론에 대하여 학습한다.	
	4	- 주선을 변주 및 악기 중첩에 대하여 학습한다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 토론	
제 7 주	1		
	2		
	3	중간고사	
	4		
제 8 주	1	1) 강의주제: 트레일러와 몽타주 2) 강의목표: 트레일러와 몽타주의 개념을 이해하고, 이에 적합한 악곡을 제작할 수 있다.	1) 학습자료 :주교재, 부교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판, 프로젝터, PA 시스템, 마스터건반
	2	3) 강의세부내용: - 트레일러의 정의에 대하여 학습하고, 이의 기능과 목적에 대하여 고찰한다. - 몽타주의 정의에 대하여 학습하고, 이의 기능과 목적에 대하여 고찰한다.	
	3	- 트레일러와 몽타주에 사용하는 악곡의 특징에 대하여 학습한다. - 트레일러와 몽타주에 적용할 수 있도록 습작을 제작한다.	
	4	4)수업방법: 강의, 실습	
제 9 주	1	1) 강의주제: 영화음악_사랑의 테마 2) 강의목표: 감정의 선을 따라 주선을 및 화성을 배치하고, 이를 통해 주제를 강조할 수 있다.	1) 학습자료 :주교재, 부교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판, 프로젝터, PA 시스템, 마스터건반
	2	3) 강의세부내용: - 영화 작품 속에서 사용하는 사랑의 테마를 사례 연구한다. - 사랑의 테마의 정의에 대하여 고찰해 보고, 이것이 단순한 이성간의 사랑이 아니라, 동성간, 세대간, 인종간 등의 인류애적인 관점에서 바라볼 수 있는지 고찰한다.	
	3	- 감정선을 읽는 법을 학습하고, 토론한다. - 악곡 내에서 기승전결을 유도하는 방법론에 대하여 학습한다.	
	4		

		<ul style="list-style-type: none"> - 주선을 변주 및 악기 중첩에 대하여 학습한다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 토론 	
제 10 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 영화음악_추격 2) 강의목표: 긴장감을 유도하는 편곡법에 대하여 이해하며, 특히 타악기의 다양한 활용에 대하여 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: 	<ul style="list-style-type: none"> 1) 학습자료 : 주교재, 부교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판, 프로젝터, PA 시스템, 마스터건반
	2	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 종류의 타악기에 대하여 학습한다. - 리듬 패턴의 다양성에 대하여 학습하고, 다양한 리듬 패턴을 스스로 제작한다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> - 적합한 소리와 적합한 악기 사용에 대하여 고찰한다. - 긴장감을 유도할 수 있는 주법에 대하여 고찰한다. - 현악기의 선율적인 사용과 리듬적인 사용에 대하여 비교/분석한다. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> - 추격 장면에서 적용되는 악곡의 다양한 사례를 찾는다. 4) 수업방법: 강의, 실습 	
제 11 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 미키 마우싱(Mickey Mousing Technique) 2) 강의목표: 장면을 일대일 대응하는 방식으로 음악을 구성하는 미키 마우싱의 기법을 이해하고, 이를 활용하여 악곡을 제작할 수 있다. 3) 강의세부내용: 	<ul style="list-style-type: none"> 1) 학습자료 : 주교재, 부교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판, 프로젝터, PA 시스템 3) 과제 : 미키 마우싱 기법을 활용한 악곡 제작
	2	<ul style="list-style-type: none"> - 미키 마우싱의 개념을 학습한다. - 미키 마우싱 기법을 활용한 영상과 활용하지 않은 영상을 비교/분석하여, 악곡이 음향적이 효과 또한 발휘 할 수 있음에 대하여 고찰한다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> - 미키 마우싱 기법을 사용하기가 특히 유리한 악기에 대하여 학습한다. - 동작을 표현할 수 있는 편곡적 기법에 대하여 학습한다. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 4) 수업방법: 강의, 실습 	
제 12 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 게임 음악 2) 강의목표: 게임 음악의 특징에 대하여 이해하고, 게임 내에 적용할 수 있는 악곡을 제작할 수 있다. 3) 강의세부내용: 	<ul style="list-style-type: none"> 1) 학습자료 : 부교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판, 프로젝터, PA 시스템, 마스터건반
	2	<ul style="list-style-type: none"> - 현재 게임 또는 어플리케이션에서 사용하는 다양한 음악에 대하여 고찰한다. - 게임 및 어플리케이션에서 사용하는 음악만이 가지는 특징에 대하여 고찰한다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> - 루핑(Looping) 방식에 대하여 학습하고, 디지털 노이즈와의 상관관계와 이의 제거 및 활용 방식에 대하여 학습한다. - 게임의 장르에 따른 악곡의 장르에 대하여 비교/분석하고, 이에 따른 편곡법에 대하여 학습한다. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 4) 수업방법: 강의, 실습 	
제 13 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 공연예술 음악 2) 강의목표: 공연예술 음악의 특징에 대하여 이해하고, 가창곡을 제작할 수 있다. 3) 강의세부내용: 	<ul style="list-style-type: none"> 1) 학습자료 : 부교재, 유인물 2) 기자재
	2	<ul style="list-style-type: none"> - 공연예술 음악의 종류에 대하여 학습한다. 	

	3	- 뮤지컬 내에 존재하는 악곡의 종류에 대하여 학습한다. - 가창곡과 연주곡을 비교/분석한다. - 가창곡만이 갖는 특징에 대하여 고찰하고, 가사와 주선율의 결합에 대하여 학습한다.	: 칠판, 프로젝터, PA 시스템			
	4	- 가창에 있어서 주선율과, 코러스의 활용에 대하여 학습한다. 4) 수업방법: 강의, 실습	3) 과제 : 작곡가 연구 보고서 작성			
제 14 주	1	1) 강의주제: 음향적 효과를 이용한 악곡 제작 2) 강의목표: 신디사이저를 활용하여 다양한 소리를 제작하고 이를 악곡에 적용할 수 있다. 3) 강의세부내용:	1) 학습자료 :부교재, 유인물 2) 기자재 : 칠판, 프로젝터, PA 시스템			
	2	- 오늘날 가요 및 파퓰러 음악에서 사용되는 다양한 음향적 효과를 고찰한다.				
	3	- 샘플링 기법과 이의 변조 기법에 대하여 학습한다. - 신디사이저를 활용하여 음향적 효과를 만들어 내는 방법에 대하여 학습한다.				
	4	- 신디사이저를 활용하는 방법과, 오디오 신호 처리를 활용하는 방법에 대하여 비교/분석한다. 4)수업방법: 강의, 실습				
제 15 주	1	기말고사				
	2					
	3					
	4					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	10 %	20%	10 %	100 %	
6. 수업 진행 방법						
강의, 실습, 발표, 토의, 토론						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
매체음악에 대하여 다루고 있으나, 이는 매체음악만이 아니라 이를 통해 표현법의 증강, 악기의 다양한 사용법에 대한 학습을 위한 것이며, 나아가 일반적인 실용음악 작곡에 적용하여 보다 풍성한 작품 활동을 할 수 있도록 하기 위한 것이다.						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
작곡을 잘 하려면 준비 단계들을 계획 없이 공부하지 말고 작곡하기 위해서 필요한 것이 무엇인가를 생각해 내고 그것을 어떻게 갖출 것인가를 스스로 찾아낼 수 있는 철저한 준비 자세와 집중력이 필요하다. 거기에다가 당연히 곡을 쓰는 실제 작업 과정에서는 그것을 바탕으로 하여 앞의 연주 과정에서 말한 모든 음악적인 것을 동시에 생각할 수 있는 종합적인 판단력이 있어야 된다.						
9. 강의유형						
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나						

병행(O), 이론 및 실험, 실습 병행(), 이론 및 실기 병행(O),