

<별첨2>

□ 이러닝 콘텐츠 개발 계획서

## 이러닝 콘텐츠 개발 계획서

연구책임자	신창섭	소속	음악콘텐츠학과
<b>교과목명</b>	디지털음악입문2		
<b>목적 및 필요성</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 본 수업은 악보 사보 및 영상음악 제작에 필요한 소프트웨어의 기본 사용과 활용이 주 된 수업으로 해당 강의 시간에 실습을 위한 블렌디드 학습을 위해 진행하고자 한다.</li> <li>▪ 소프트웨어의 구성과 이해를 교수자의 이러닝 콘텐츠를 통해 학생 개인의 작업용 컴퓨터에서 직접 다뤄봄으로써 강의실 PC와 학생개인 PC의 환경 차이에서 오는 이질감을 최소화 할 수 있는 큰 장점이 있다.</li> <li>▪ 유튜브 플랫폼을 통한 온라인 동영상 학습이 트렌드로 자리 잡으며 특히 본 교과목과 같은 소프트웨어 사용 테크닉의 경우 대면 강의 실습과 병행한 블렌디드 학습의 경우 그 시너지 효과가 매우 크다.</li> </ul>		
<b>콘텐츠 개발전략</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습목표 : AVID Sibelius의 환경 설정법을 학습하고 노트입력을 위한 메뉴의 이해와 다양한 예제곡을 통한 기보법, 아티클레이션의 적용 방법과 사용목적에 따른 다양한 인쇄옵션 등의 전문 사보 테크닉을 연구한다. Magics Vegas Pro를 활용하여 영상음악 제작과정을 실습하여 오리지널 영상에 모든 사운드를 제거하고 본인의 음악을 렌더링하는 과정을 학습한다.</li> <li>• 교수학습전략 : 악보 전문 출판 프로그램인 AVID Sibelius의 사용법을 숙지하고 레코딩 세션과 공연을 위한 전문 파트보의 작성, Cubase, Sonar, Logic, Pro Tools와의 표준 미디어파일을 이용한 시퀀싱 및 가상악기와의 연계작업 등을 학습하며, Magics Vegas Pro를 이용한 영상편집을 이해하고 영상에 음악과 효과음을 덧입히는 과정을 연구한다.</li> <li>• 학습동기 유발 및 상호작용 전략 : 현업에서 쓰이는 Avid Sibelius와 Magix Vegas 소프트웨어의 사용법 및 고급 테크닉을 매주 강의 콘텐츠 제작에 적극 활용하여 대면실습강의에 집중을 높이도록 한다.</li> </ul>		
<b>콘텐츠 개발범위</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 매주차 PPT를 이용한 스토리보드 제작 및 배포</li> <li>• 주차별 수업 내용                             <ul style="list-style-type: none"> <li>01주차 : 교과목 소개 및 시벨리우스, 영상편집 소프트웨어 소개</li> <li>02주차 : 기초 악보용어 및 Quick Start 설정</li> <li>03주차 : Sibelius 노트입력 및 키패드</li> <li>04주차 : 메인화면 구성 및 기본 악보 편집</li> <li>05주차 : 마디 편집 과 노트 인풋</li> <li>06주차 : 레이 아웃 편집</li> <li>07주차 : 시벨리우스 최종 정리</li> <li>08주차 : 기말고사</li> <li>09주차 : 영상 미디어 이론 I</li> <li>10주차 : 영상 미디어 이론 II</li> <li>11주차 : 영상편집 소프트웨어 I</li> <li>12주차 : 영상편집 소프트웨어 II</li> <li>13주차 : 영상음악 제작 I</li> <li>14주차 : 영상음악 제작 II</li> <li>15주차 : 기말고사</li> </ul> </li> <li>• 저작권에 위배 되지 않는 Trial 및 Demo 버전 소프트웨어 자료 배포</li> </ul>		
<b>콘텐츠 활용방안</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강의 기간 : 2022년 2학기 15주 (09. 01 ~ 12. 16.)</li> <li>• 강의 대상 : 2학년 재학생</li> <li>• 인원수 : 15~20명</li> </ul>		
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 반복 학습을 통해 자칫 대면 강의에서 놓칠 수 있는 소프트웨어의 사용 테크닉을 마스터할 수 있다.</li> <li>▪ 실제로 코로나 기간 동안 본 수업과 같은 PC 소프트웨어의 활용에 관한 학습의 경우 학생들의 반응이 매우 좋았으며 유튜브 등의 콘텐츠에서 다루지 않는 전문 기술의 습득에 큰 효과가 있었다.</li> <li>▪ 대면 수업시 강의실 컴퓨터의 오류 및 바이러스로 인한 장애로 인해 수업에 방해가 되는 요소를 근본적으로 해결할 수 있다.</li> </ul>		