

**<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서**

1. 강의개요							
학습 과목명	실용음악제작	학점	3	교강사명	김성만	교강사 전화번호	-
강의시간	5	강의실	504호 외	수강 대상	실용음악 학전공	E-mail	sweetjazz71@naver.com
2. 교과목 학습목표							
<p>일반적으로 뮤직비즈니스의 범위를 음반과 공연 크게 두 가지로 구분하는 것이 관례다. 하지만 문화콘텐츠 전반에 공기처럼 같이 하고 있는 것이 음악인 것을 잘 인지하지 못하는 것이 사실이다.</p> <p>영화, 드라마, 광고, 이벤트, 애니메이션, 캐릭터, 하다못해 가전제품들까지도 무수한 음악의 지원 속에 제작되어지고 창작되어진다. 그런 의미에서 음악의 확장성은 다른 어떤 분야 보다 크다고 볼 수 있으며 우린 그 분야를 더욱 세분화하여 전략적으로 접근 할 필요가 있는 것이다.</p> <p>따라서 본 수업을 통하여 학생들이 음악제작기획을 할 수 있는 기획서 작성법과 음악 저작권을 비롯한 비즈니스 행정업무 기초 이론을 학습하여 자신의 창작물이나 연주곡을 연주, 녹음, 믹싱 마스터링, 디지털 싱글앨범발매까지 할 수 있게 한다.</p> <p>또한 사회가 필요로 하는 준비된 전문 인력을 배출하기 위한 수업, 그리고 차별화된 전문 인력이 되기 위한 토대가 되기 위한 것이 이 수업의 궁극적인 목표이다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>1) 주교재: 음악프로듀싱 , 김윤철, 커뮤니케이션북스, 2015년</p> <p>2) 부교재: 뮤직브랜딩전략, 제이콥루젠스키, 에이콘출판, 2012년</p> <p>3) 참고자료: 뮤직비지니스, 장규수, 커뮤니케이션북스 2015년</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의주제: 음악의 생성과 발전				1) 학습자료 : 주교재, 시청각자료 2) 기자재 : 오션화이트보드, 빔 프로젝터, 컴퓨터, 스피커	
	2	2) 강의목표: 시대적 음악의 변화를 학습하고 미래의 음악의 변화를 예측하여 토론할 수 있다.					
	3	3) 강의세부내용: - 서양음악사의 각 시대별 음악적 특징을 학습하고 청각적으로 그 특징을 알아보는 시간을 갖는다.					
	4	- 음악의 탄생에는 여러 가지 추측이 있다. 이 추측들을 토대로 개인의 생각을 이입하여 추론해 보는 토론을 한다.					
	5	4) 수업방법: 오리엔테이션, 강의, 토론, 시청각수업					
제 2 주	1	1) 강의주제: 엔터테인먼트에서의 음악산업 사례 2) 강의목표: 세계 10대 엔터테인먼트 기업의 성공 사례				1) 학습자료 : 주교재, 시청각자료	

	2	와 실패한 사례를 비교하여 성공 포인트에 대해 토론할 수 있다.	
	3	3) 강의세부내용: - 문화선진국의 음악산업의 사례를 학습하고, 그 시장규모에 대해 알아본다.	2) 기자재 : 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커
	4	- 우리주변에서 음악산업이 어떠한 것들이 있는지 설명한다.	
	5	- 세계 10대 엔터테인먼트 기업의 성공 사례와 실패한 사례를 비교하여 성공 포인트에 대해 토론 한다. 4) 수업방법: 강의, 토론, 시청각수업	
제 3 주	1	1) 강의주제: 음반시장의 분석	
	2	2) 강의목표: 소니뮤직과 EMI의 사례 분석하고, 나만의 가상 레이블을 만들어 성공적인 회사를 운영해 보는 기획서를 작성할 수 있다.	1) 학습자료 : 주교재, 시청각자료
	3	3) 강의세부내용: - 세계적 음반기업과 한국 음반기업의 현황에 대해 알아본다.	2) 기자재 : 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커
	4	- 글로벌 뮤직비즈니스의 동향을 학습한다.	
	5	- 국내 음반 유통 구조의 이해한다. 4) 수업방법: 강의, 실습, 시청각수업	
제 4 주	1	1) 강의주제: 디지털음반시장	
	2	2) 강의목표: 레코드 산업의 역사에 대해 알아보고 미래의 음악시장에 대해 조명할 수 있다.	1) 학습자료 : 주교재, 시청각자료
	3	3) 강의세부내용: - 레코드산업의 시작과 발전 그리고 몰락에 대해 알아본다.	2) 기자재 : 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커
	4	- 디지털음악의 등장배경과 레코드 산업과의 비교 분석한다.	
	5	- 음반산업의 유통구조와 퍼블리싱 방법에 대해 알아본다. 4) 수업방법: 강의, 토론, 시청각수업	
제 5 주	1	1) 강의주제: 글로벌 대중음반사업의 흐름	
	2	2) 강의목표: 세계 음반시장의 두 주축인 유럽과 미국의 음반시장 현황을 학습하고, 한국음반시장이 나아가야 할 방향을 토론할 수 있다.	1) 학습자료 :주교재, 시청각자료
	3	3) 강의세부내용: - 유럽과 미국의 음반시장에 대해 알아본다.	2) 기자재 : 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커
	4	- 유럽의 음악장르를 벤치마킹한 일본의 사례를 학습하고 국내 적용방법을 찾아본다.	
	5	4) 수업방법: 강의, 토론, 시청각수업	
제 6 주	1	1) 강의주제: 음악제작 기획(제작방향의 설정)	1) 학습자료 : 주교재
	2	2) 강의목표: 음악제작과정을 학습하여 음악제작방향을 기획할 수 있다.	2) 기자재 : 녹음실, 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커
	3	3) 강의세부내용: - 음악의 스토리텔링 기법을 학습한다. - 테마에 대한 음악적 발전 기법의 종류에 대해 학습한	

	4	다.	
	5	4) 수업방법: 강의, 실습, 토론	
제 7 주	1		
	2		
	3	중간고사	
	4		
	5		
제 8 주	1		1) 학습자료 : 주교재
	2	1) 강의주제: 멜로디의 편곡과 발전 2) 강의목표: 편곡의 기본 개념을 이해하고 기존곡의 장르를 바꿔 연주하여 녹음할 수 있다.	2) 기자재 : 녹음실(합주악기포함), 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커
	3	3) 강의세부내용: - 기존 곡을 편곡하여 나만의 스타일로 바꿔 본다. - 창작활동과 연관된 연주, 가창, 작곡, 편곡, 등의 원작	3) 과제 : 각 조별로 선택된 멜로디를 현시대의 트렌드에 맞게 편곡하여 녹음하여 파일로 제출.
	4	자의 저작권 해결방법을 알아본다.	
	5	4) 수업방법: 강의, 실습, 토론	
제 9 주	1	1) 강의주제: 음반기획 2) 강의목표: 리메이크와 리프로덕션의 차이점을 학습하고 이를 토대로 간단한 크리에이티브적 음악제작할 수 있다.	1) 학습자료 : 주교재
	2		2) 기자재 : 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커
	3	3) 강의세부내용: - 음반제작에 필요한 전과정(기획, 작곡, 편곡, 레코딩, 믹싱)에 대한 개념을 이해한다.	
	4	- 음악제작에 참여하는 각 분야별 인력들의 역할과 책임을 알아본다.	
	5	4) 수업방법: 강의, 실습, 토론	
제 10 주	1	1) 강의주제: 프로젝트 음반제작 2) 강의목표: 재능기부를 통한 프로젝트 음반을 기획, 제작할 수 있다.	1) 학습자료 : 주교재, 시청각자료
	2	3) 강의세부내용: - 사회적 이슈가 된 음반제작, 국내 사회운동의 일환으로 제작되어진 여러 음반들의 사례를 알아본다.	2) 기자재 : 녹음실, 피아노, 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커
	3	- 아프리카 난민을 돕기위한 프로젝트 앨범 “USA for Africa” We are the world 제작과정을 알아보고 흥행적 요인을 이해한다.	3) 과제 : 재능기부를 통한 프로젝트 음반을 기획해 보고 기획자 스스로 참여하고 프로듀싱하는 음반을 제작하여 본다.(디지털음반)
	4		
	5	4) 수업방법: 강의, 실습, 토론, 시청각자료	
제 11 주	1	1) 강의주제: 레코딩 2) 강의목표: 각자의 주어진 과제 (8주차)를 가지고 보컬 및 악기 녹음을 하며 프로듀싱을 할 수 있다.	1) 학습자료 : 주교재, 과제
	2		2) 기자재 : 녹음실(합주악기포함), 오션화이트보드,
	3	3) 강의세부내용:	

	4	- 녹음 과정에서 이뤄지는 디렉팅 과정을 실습해 보고, 같은 곡을 상대평가하여 잘된 사례와 각조별 사례의 차이점을 비교 분석한다.	빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커			
	5	4) 수업방법: 강의, 실습, 토론				
제 12 주	1	1) 강의주제: 뮤직 브랜딩 전략	1) 학습자료 : 주교재, 시청각자료 2) 기자재 : 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커			
	2	2) 강의목표: 음악을 브랜드 홍보에 적극 사용하는 해외 선진 사례를 학습하여 소비형태에 미치는 영향에 대해 설명할 수 있다.				
	3	3) 강의세부내용: - 브랜드 심리학의 이해				
	4	- 소비자의 심리를 분석하여 음악이 소비형태에 미치는 영향에 대해 토론한다.				
	5	- Ear worm(귀벌레) 현상이란 무엇인가? 4) 수업방법: 강의, 실습, 토론, 시청각자료				
제 13 주	1	1) 강의주제: 뮤직코디네이션	1) 학습자료 : 주교재 2) 기자재 : 녹음실, 피아노, 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커			
	2	2) 강의목표: 공간 연출로서의 뮤직코디네이션의 역할과 기능에 대해 알아보고, 사운드디자인을 진행할 수 있다.				
	3	3) 강의세부내용: - 뮤직코디네이션이란? - 생활속에 뮤직코디네이션 적용사례를 알아본다.				
	4	- 방송, 연예, 이벤트와 공연, 프로모션 등 광고의 ATL, BTL 에 사용되는 음악의 기능과 장르를 이해한다.				
	5	4) 수업방법 : 사운드 디자인 실습				
제 14 주	1	1) 강의주제: 음악 직업의 분야	1) 학습자료 : 주교재 2) 기자재 : 오션화이트보드, 빔프로젝트, 컴퓨터, 스피커			
	2	2) 강의목표: 다양한 음악 직업의 장르에 대해 알아보고, 자신의 적성에 적합한 직업군은 어느 분야인지 생각하여 토론할 수 있다.				
	3	3) 강의세부내용: - 방송관련 음악직업의 분야 (방송프로듀서, DJ, 사운드디자이너) 별 직업의 특성과 활동 범위를 알아보고 내 적성에 적합한 직업군은 어느 분야인지 토론해 본다.				
	4	- 음악필자 분야의 음악직업 분야(음악전문기자, 평론가, 컬럼니스트)별 직업의 특성과 활동범위를 조사하고 필자로서의 실습을 통해 간접 체험을 해본다.				
	5	4) 수업방법: 강의, 실습, 토론				
제 15 주	1					
	2					
	3	기말고사				
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고

30 %	30 %	10 %	20%	10 %	100 %
6. 수업 진행 방법					
강의, 실습, 시청각수업, 과제 발표, 토의, 토론					
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항					
<p>1) 각기 다른 전공 (작곡, 기악, 보컬, 엔지니어)에 부합한 음악제작 과정을 실습하고 각 과정의 각 파트별 전공자들이 참여하여 직접 연주와 편곡 그리고 레코딩까지 진행하는 수업이다.</p> <p>2) 사회진출의 기회와 역할을 확대하기 위한 준비된 인력양성이 이 시대가 바라는 바람직한 전문인의 모습이 아닐까 생각한다. 그러므로 현장에서 행해지는 사례를 학습하는 사회 간접경험을 통해 진정한 음악컨텐츠 제작자로서의 기본 소양을 배양하도록 한다.</p>					
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)					
<p>1) 흥행 사례에 대한 연구 학습을 진행하고 그 사례들을 장점을 살려 음악을 제작해 본다. 이런 실습들은 사회진출 후 실패를 줄이는 가장 좋은 방법이자, 해결방법을 모색 할 수 있다.</p> <p>2) 학습자들은 음악인으로서의 삶이 작곡가, 연주자 이외 다른 직업과 분야가 있다는 것을 잘 알지 못할 것이다. 그러므로 다양한 음악관련 직업을 소개하고 학습자의 상담을 통해 적성에 맞는 직업을 찾아주는 기회로 삼는다. 또한 자신의 장점을 최대한 살린 창업을 지도하여 직업은 자신이 만들어 나간다는 진취적 사고를 갖게 한다.</p>					
9. 강의유형					
이론중심( ), 토론, 세미나 중심( ), 실기 중심( ), 이론 및 토론, 세미나 병행(O), 이론 및 실험,실습 병행(O), 이론 및 실기 병행(O),					