

학생 참여 교양 교과목 제안서

과목명	국문	AI 시대의 음악 이해와 창작	학점	<input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1	
	영문	UNDERSTANDING AND CREATING MUSIC IN THE AGE OF AI	수업언어	<input checked="" type="checkbox"/> 한국어 <input type="checkbox"/> 영어	
수업방식	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 <input type="checkbox"/> 원격수업 <input type="checkbox"/> 하이브리드		성적구분	<input checked="" type="checkbox"/> 상대평가 <input type="checkbox"/> 절대평가 <input type="checkbox"/> P/N	
핵심역량	<input type="checkbox"/> 삶의기술	<input checked="" type="checkbox"/> 디지털AI	<input type="checkbox"/> 창의도전	<input type="checkbox"/> 소통협력	<input type="checkbox"/> 세계시민
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자기개발 ○ 자기관리 ○ 정서관리 	<ul style="list-style-type: none"> ○ AI 리터러시 ○ ICT활용 ○ 데이터분석 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의적 사고 ○ 도전성취능력 ○ 추진실행 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 상황분석 ○ 의사소통 ○ 협업능력 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 시민적 참여 ○ 국제소통능력 ○ 글로벌 개방성

■ 교양 교과목 개발 사유

개발 배경	현재 음악 교양 과목은 음악의 이해, 혹은 합창 교과목이 주를 이루고 있습니다. 그러나 학생들이 직접 창작에 참여하는 수업이 개설된다면 흥미를 자극함과 동시에 22세기 속 급변하는 시대가 요구하는 디지털 리터러시와 창의성을 함께 기를 수 있을 것입니다. 이러한 필요를 바탕으로 AI를 활용한 음악 창작 수업을 구상하게 되었습니다. 이 수업은 기술과 예술을 융합하는 새로운 학습 경험을 제공함으로써, 학생들이 미래 사회가 요구하는 융합적 사고와 창작 역량을 자연스럽게 키워갈 수 있을 것이라 기대합니다.
개발 목적	AI 도구를 직접 활용해 노래를 작곡, 제작하는 과정을 체험함으로써 수업과 음악 창작에 대한 흥미를 높이는 동시에, AI 기술을 이해하고 실질적으로 활용할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 하였습니다. 더 나아가 기술 발전이 음악과 사회에 미치는 영향을 탐구하고, 저작권과 창작 윤리 등의 쟁점에도 관심을 갖게 하여 비판적 사고력과 책임 있는 창작 태도를 함께 함양하고자 하였습니다.
기대 효과	이 수업은 학생들의 창의성과 학습 흥미를 높이고, 디지털 리터러시와 AI 활용 역량을 강화하는 것을 주요 목표로 합니다. 아울러 기술과 예술의 융합적 사고를 체득하고, 저작권 및 창작 윤리 등 사회적 쟁점에 대한 비판적 사고를 기를 수 있어, 미래 사회가 요구하는 융합적 사고력과 문제 해결 능력을 함양하는 데 크게 기여할 것으로 기대됩니다.

■ 현재 교내 개설 교과목과의 차별성

현재 개설된 음악 관련 교양은 주로 음악의 역사나, 합창을 중심으로 한 수업에 머물러 있습니다. 본 강의는 이러한 기존 교과목과 달리 음악의 이론을 학습하는데 그치지 않고, AI를 활용해 직접 음악을 창작해보는 실습을 결합한 융합형 교과목입니다. 학생들은 이 강의를 통해 자기개발과 정서관리 능력을 기르고 AI 활용 역량과 함께 창의성, 협업, 소통 능력을 균형 있게 발전시킬 수 있습니다. 따라서 이 강의는 단순한 교양 수업을 넘어 한림대학교가 지향하는 인재상을 구현하는 미래지향적 융합 교양 과목입니다.

학생 참여 교양 교과목 수업계획서

I. 교과목 개요

수업개요

이 강의는 음악의 기원과 운율의 형성을 학문적으로 탐구하고 이를 바탕으로 AI를 활용해 음악을 창작하는 융합 교양 교과목이다. 전반부에서는 음악의 역사와 리듬, 화성 원리, AI 음악 생성 알고리즘과 저작권, 윤리 문제를 학술적으로 다루고 중간고사로 이론적 이해를 점검한다. 후반부에서는 Suno와 Microsoft Copilot을 활용해 팀별로 AI 음악을 제작하고 기말고사에서 결과물을 발표한다. 학생들은 이를 통해 창의적 문제 해결 능력과 디지털 활용 역량을 키우며 한림대학교의 5대 핵심역량인 삶의기술, 디지털AI, 창의도전, 소통협력, 세계시민을 고루 함양한다.

교과 목표

학생들은 음악의 역사와 리듬, 화성의 구조, AI 음악 생성 원리 및 저작권과 윤리 문제 학습을 통해서 이론적 지식과 비판적 사고를 갖추고, AI 작곡 원리를 학습하면서 인공지능의 이해와 비판적 활용 능력을 기른다. 또한 기존의 음악 형식을 넘어서 AI와 함께 새로운 형태의 음악을 만들어 내는 경험은 창의적 문제 해결 능력을 강화한다. 실제 결과물(노래·BGM·음원)을 끝까지 완성해 내는 경험을 통해 실행력과 성취감을 느낌과 동시에 팀 프로젝트에서 가사, 멜로디, 편곡 아이디어를 주고받는 과정을 통해 소통 역량을 실질적으로 훈련할 수 있게 한다.

수업 운영 방법

이론과 실습 병행: 수업의 전반부는 학문적 이해를 위한 음악의 이론 수업, 후반부는 실습 중심 프로젝트를 통해 체험적 학습을 유도한다.

혼합형 학습(Blended Learning): 교수 강의, 학생 참여형 토론 및 조별 활동, 디지털 실습을 적절히 혼합한다.

성과 중심 학습(Output-oriented): 최종적으로 AI 음악 작품을 제작·발표함으로써 배운 내용을 실제 산출물로 연결한다.

교수·학습법

총합	강의	토의/토론	PBL	팀기반학습	협동/개별학습
100%	20%	5%	5%	25%	25%
	실험/실습	현장학습	캡스톤디자인	특강/세미나	기타
	20%	0%	%	0%	0%

성적 반영 비율

총합	출석점수	과제점수	중간점수	기말점수	기타	
					비율	상세내용
100%	20%	0%	30%	50%	100%	

교재 및 참고도서(자료)

<주교재> 도서명: SUNO AI 4.5 작곡 가이드북, 저자: 최영덕, 출판사: 유페이퍼

<부교재> 도서명: 인공지능 콘텐츠 혁명 : 인공지능 시대에 콘텐츠 제작자로 살아남기, 저자: 고찬수, 출판사: 한빛미디어, 2018 (Chapter 7. 오디오/음악)

II. 주차 별 수업계획

1주차	주요 학습 내용	강의 소개, 평가 방식 안내, Suno-Copilot 기본 안내
	수업 방법	강의
2주차	주요 학습 내용	음악의 기원과 발전 - 인류학적·역사적 관점
	수업 방법	강의 / SmartLEAD에 교안 제공
3주차	주요 학습 내용	리듬과 운율의 탄생 - 음악학적 이론과 구조
	수업 방법	강의 / SmartLEAD에 교안 제공
4주차	주요 학습 내용	음악의 언어적·수학적 원리 - 화성, 선율, 패턴 이해
	수업 방법	강의 / SmartLEAD에 교안 제공
5주차	주요 학습 내용	인공지능과 음악 - AI 음악 생성 원리, 알고리즘과 데이터셋
	수업 방법	강의 / SmartLEAD에 교안 제공
6주차	주요 학습 내용	Suno-Copilot의 작동 원리 및 윤리적 쟁점 - 저작권, 창작 주체 문제
	수업 방법	강의 / SmartLEAD에 교안 제공
7주차	주요 학습 내용	중간고사 대비 종합 정리 - 음악학적 지식과 AI의 원리
	수업 방법	강의 / SmartLEAD에 교안 제공
8주차 (중간 고사)	주요 학습 내용	중간고사 ** 이론 시험 (객관식+주관식+서술형) → 음악의 역사, 리듬·화성 원리, AI 작곡 원리, 윤리 쟁점
	수업 방법	대면 시험
9주차	주요 학습 내용	Suno 기본 활용법 - 간단한 프롬프트를 통한 음악 생성 실습
	수업 방법	강의+실습
10주차	주요 학습 내용	Copilot과 연계한 가사 제작 및 데이터 정리 실습
	수업 방법	강의+실습
11주차	주요 학습 내용	음악 장르별 AI 생성 비교 - 클래식, 힙합, EDM 등 실습
	수업 방법	강의+실습
12주차	주요 학습 내용	팀별 주제 선정 - 사회적 메시지·스토리텔링 요소 포함
	수업 방법	실습+팀프로젝트
13주차	주요 학습 내용	팀 프로젝트 중간 점검 - AI 음악 샘플 제작 및 피드백
	수업 방법	실습+팀프로젝트+피드백
14주차	주요 학습 내용	음악 편집·완성도 높이기 - Suno의 고급 기능, 후반 작업
	수업 방법	실습+팀프로젝트
15주차 (기말 고사)	주요 학습 내용	기말고사(팀 프로젝트 발표) 발표(Presentation): 팀별 결과물 발표 및 음악 감상. 상호 평가(Peer Evaluation): 동료 평가 및 다른 팀의 작품을 감상하고 피드백 제공. 최종 평가(Evaluation): 창의성, 학문적 기반, 완성도, 발표력 등을 종합적으로 평가.
	수업 방법	팀 발표