

뮤지컬레파토리댄스 I 강의계획서

1. 강의개요					
학습과정명	뮤지컬레파토리댄스 I	학점	3	교강사 연락처	추후안내
강의시간	5	강의실	추후안내	교강사 e-mail	추후안내
2. 교육과정 수업목표					
<p>본 교과목은 뮤지컬 장르의 특징을 고려한 무용 움직임에 대한 학습을 통해 연기, 음악, 무용의 3박자를 하나로 만들기 위한 배우의 표현 강화를 목적으로 한다.</p> <p>이에 따른 본 교과목의 학습목표는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 감각적 체험을 통한 무용의 즐거움을 인식한다. 2. 민족적, 사회적 맥락에서의 무용을 이해한다. 3. 뮤지컬 안무의 구성 원리와 표현 기술을 습득한다. 4. 종합예술로서의 뮤지컬 무용을 이해하고 적용한다. 					
3. 교재 및 참고문헌					
주교재 : Dance in Musical Theatre / Rumsey, Phoebe, Martincich, Dustyn / Methuen Drama / 2023					
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용					
주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	<p>※ 오리엔테이션: 전반적인 강의계획을 설명하고 학습과정에 대한 소개 및 강의 진행방식(과제물, 중간고사, 기말고사, 수시시험, 평가 기준 포함) 설명</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 오리엔테이션 및 기초 워밍업에 대해 이해 2) 강의목표 <ul style="list-style-type: none"> - 전반적인 강의계획에 대한 설명을 듣고, 한 학기 동안 학습할 학습 과정을 이해할 수 있다. - 수업에 필요한 학습자료와 실습방법에 대해 파악할 수 있다. -발성과 신체 활동 전 필요한 준비 운동의 중요성을 인식한다. 3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> - 강의계획 설명 - 개별과제물 소개 - 수시시험 소개 - 중간고사, 기말고사 소개 - 전신 스트레칭과 근육 이완을 통한 신체 준비 - 간단한 리듬 말하기 및 타이밍 감각 훈련 - 긴장 완화 및 집중력 향상을 위한 간단한 명상·집중 훈련 	<ol style="list-style-type: none"> (1) 개별 과제물 안내 <ol style="list-style-type: none"> ① 평가내용 : 뮤지컬 안무 동작의 개념 정리 ② 제출주차 :12주차 (2) 수시시험 <ol style="list-style-type: none"> ① 평가내용: 1-6주차의 수업에 대한 주요 개념 및 이해도 평가 ② 평가주차 : 7주차 실시 ③ 평가방법: 사지선다형, 단답형 혼용 제출 (3) 학습자료 <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (4) 활용 기자재 <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (5) 강의방법 <ol style="list-style-type: none"> ① 강의 ② 질의응답 		

2	<p>1) 강의주제: 기초 워밍업 + 동작 따라하기</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬 레파토리 댄스를 위한 기본 워밍업 루틴을 익히고 스스로 실행할 수 있다. - 음악과 리듬에 맞춰 정확하게 기본 동작을 따라할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전신 워밍업 루틴 - 기본 스텝 모방 실습 - 간단한 콤비네이션 따라하기 - 정리 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
3	<p>1) 강의주제: 작은 루틴 구성, 발표, 피드백</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기본 동작을 활용하여 4~8카운트의 짧은 루틴을 스스로 구성할 수 있다. - 루틴 구성 시 리듬, 방향성, 공간 사용을 고려하여 안무를 계획한다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 초안 구상 - 루틴 구성 및 완성 - 발표 - 피드백 및 수정 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
4	<p>1) 강의주제: 몸의 무게 중심, 축 이동 감각 훈련</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 신체의 무게 중심이 어디에 있는지 인식하고 조절할 수 있다. - 무게 중심 이동을 활용하여 균형 잡힌 움직임을 수행할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무게 중심 인식 훈련 - 축 이동 중심 동작 익히기 - 중심 활용 루틴 만들기 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
5	<p>1) 강의주제: 발표용 루틴 연습 및 수정</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기존에 구성한 루틴을 반복 연습하며 완성도를 높일 수 있다. - 루틴의 음악 싱크, 동작 흐름, 표현력을 자율적으로 점검하고 개선할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p>	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기

		<ul style="list-style-type: none"> - 루틴 반복 연습 - 디테일 수정 및 장면 강조 - 발표 리허설 - 피드백 및 수정안 공유 	<p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
제 2 주	1	<p>1) 강의주제: 뮤지컬 무용 장르의 분류와 시대별 영향력 고찰</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 뮤지컬에서 사용되는 다양한 무용 장르를 구분하고 특징을 설명할 수 있다. - 뮤지컬 무용의 역사적 변천 과정을 이해하고 시대별 특징을 분석할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 장르 분류 개념 정리 - 시대별 흐름과 대표 작품 분석 - 장르별 핵심 특징과 움직임 요소 분석 - 안무가별 대표 스타일 요약 	<p>1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의 ② 질의응답
	2	<p>1) 강의주제: 재즈, 발레, 힙합 기반 무브먼트 비교 실습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재즈, 발레, 힙합의 무용 동작을 각각 구분하여 이해하고 표현할 수 있다. - 장르별 기본 움직임의 리듬, 에너지, 신체 사용 방식의 차이를 인지할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재즈 무브먼트 - 발레 무브먼트 - 힙합 무브먼트 - 응용 루틴 실습 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	3	<p>1) 강의주제: 장르별 특징 반영한 콤비네이션 실습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재즈, 발레, 힙합 등 주요 무용 장르의 특성을 반영한 콤비네이션을 정확히 익힐 수 있다. - 콤비네이션 내에서 각 장르의 신체 사용 방식과 표현 스타일을 구분하여 적용할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재즈 기반 콤비네이션 - 발레 기반 콤비네이션 - 힙합 기반 콤비네이션 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	4	<p>1) 강의주제: 장르 혼합 루틴 창작 실험</p> <p>2) 강의목표</p>	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT

		<ul style="list-style-type: none"> - 두 가지 이상의 무용 장르의 움직임을 혼합하여 새로운 루틴을 창작할 수 있다. - 각 장르의 특성을 분석하고 창작 루틴에 효과적으로 결합할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 장르 분석 및 테마 설정 - 루틴 구성 초안 창작 - 완성도 강화 및 연습 - 발표 및 피드백 	<p>③ 주교재</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	5	<p>1) 강의주제: 교차 장르 시도 및 피드백</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 서로 다른 두 장르의 무브먼트를 교차 적용하여 표현할 수 있다. - 장르 전환 시 움직임의 리듬, 에너지, 중심 감각을 조절할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 장르 전환 연습 - 교차 루틴 구성 - 루틴 수정 및 연습 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
제 3 주	1	<p>1) 강의주제: 미국, 중국 훈련 방식 비교 및 훈련 이념의 차이</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미국과 중국의 뮤지컬 무용 훈련 방식을 비교하여 핵심 특징을 설명할 수 있다. - 두 국가의 훈련 시스템이 무용수의 표현 방식, 창작 태도, 공연 스타일에 미치는 영향을 평가할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미국식 훈련 방식의 특징 - 중국식 훈련 방식의 특징 - 교육 방식과 훈련 목표 비교 - 두 접근 방식의 융합 가능성 탐색 	<p>1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의 ② 질의응답
	2	<p>1) 강의주제: 미국식 바/코너 훈련과 중국식 루틴 비교 체험</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미국식 바(bar)/코너 훈련과 중국식 루틴 기반 훈련 방식을 신체적으로 체험할 수 있다. - 훈련 방식이 안무 구성과 무대 표현에 미치는 영향을 체험 기반으로 유추할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미국식 바/코너 훈련 체험 - 중국식 루틴 훈련 체험 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습

		<ul style="list-style-type: none"> - 훈련 방식 비교 루틴 구성 - 발표 및 비교 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	3	<p>1) 강의주제: 중국 훈련법 바탕 리듬 게임 실습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 중국식 무용 훈련에서 강조되는 리듬 훈련 방식을 체험할 수 있다. - 일정한 리듬에 맞춰 정확하게 동작을 반복하며 집단 동기화를 실습할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 리듬 정확도 테스트 게임 - 루틴 동기화 릴레이 게임 - 리듬 교란 속 동기화 유지 게임 - 피드백 및 게임 응용 확장 토의 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	4	<p>1) 강의주제: 중국식 바닥 동작 반복 실습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 중국식 무용 훈련에서 자주 활용되는 바닥 중심 동작을 반복하여 익힐 수 있다. - 바닥과의 접촉에서 요구되는 축의 유지, 중심 이동, 유연성을 체험할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기초 바닥 동작 반복 - 고난도 동작 분해 훈련 - 루틴 반복 및 군무 일치 훈련 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	5	<p>1) 강의주제: 중국 루틴 세부 분석</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 중국 무용 훈련에서 사용되는 루틴의 구성 원리를 이해하고 설명할 수 있다 - 루틴을 구성하는 동작의 순서, 연결 방식, 신체 사용법을 세부적으로 분석할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 전체 시연 및 기록 - 루틴 세분화 및 목적 해석 - 분석 기반 루틴 재구성 실험 - 발표 및 성찰 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
제 4 주	1	<p>1) 강의주제: 앙상블의 기능, 포메이션, 유니즌 개념 이론 설명</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앙상블의 개념과 무대 위에서의 기능을 설명할 	<p>1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재

	<p>수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포메이션(무대 군무 배치)의 기본 구조와 변형 방식을 이해하고 분석할 수 있다. - 유니즌(unison)의 의미와 무용 안에서의 시각적, 감정적 효과를 설명할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앙상블의 정의와 기능 - 포메이션의 구조와 전략 - 유니즌의 개념과 시각적 효과 - 사례 분석 	<p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의 ② 질의응답
2	<p>1) 강의주제: 포메이션 조정 및 유니즌 루틴 구성 실습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무대 공간과 인원 수에 맞는 포메이션을 설계하고 조정할 수 있다. - 구성한 포메이션 안에서 유니즌 동작을 계획하고 수행할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 포메이션 구상 및 동작 안배 - 루틴 구성 및 리허설 - 발표 준비 및 디테일 수정 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
3	<p>1) 강의주제: 파트너 루틴 완성 + 포지션 이동 연습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 두 명 이상이 함께 구성하는 파트너 루틴을 완성할 수 있다. - 파트너 간의 시선, 타이밍, 신체 거리 등을 조율하며 일관된 표현을 구현할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 파트너 루틴의 구성 원리 - 파트너 루틴 완성 - 포지션 이동 연습 - 루틴 통합 및 공간 확장 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
4	<p>1) 강의주제: 속도, 유니즌, 정렬 체크 연습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 내 동작의 속도와 타이밍을 조절하여 유니즌을 완성도 있게 맞출 수 있다. - 움직임의 시작·중간·끝 타이밍을 정렬하며 군무적 통일감을 구현할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 타이밍 분할 훈련 - 유니즌 정렬 루틴 반복 - 속도 변화 적용 루틴 구성 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습

		- 발표 및 종합 피드백	- 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	5	1) 강의주제: 유니즌 루틴 단체 안무 조정 2) 강의목표 - 유니즌 루틴의 집단적 동작 일치도를 높이기 위해 타이밍과 움직임을 세밀하게 조정할 수 있다. - 안무 구성에서 개인 동작이 아닌 단체 시각 효과를 우선순위에 두고 수정할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 기본 루틴 정렬 점검 - 위치별 디테일 조정 - 조정 후 루틴 통합 연습 - 최종 발표 및 피드백	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
제 5 주	1	1) 강의주제: 이야기 전달에서 신체의 역할과 상징성 분석 2) 강의목표 - 스토리텔링에서 신체 움직임이 전달하는 정보와 감정의 층위를 분석할 수 있다. - 동작의 크기, 속도, 방향, 높낮이 등이 상징하는 감정과 서사 요소를 해석할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 신체와 이야기의 관계 - 비언어적 표현이 내러티브를 강화하는 방식 - 뮤지컬 안무 속 상징적 동작 사례 분석 - 동작 요소별 상징성 예시	1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 ① 강의 ② 질의응답
	2	1) 강의주제: 감정 중심 무브먼트 조합 창작 1차 시도 2) 강의목표 - 감정을 출발점으로 신체 움직임을 창작하는 방식을 이해하고 적용할 수 있다. - 감정에 따라 변화하는 무브먼트의 질감, 속도, 리듬을 자율적으로 실험할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 감정별 동작 탐색 - 감정 무브먼트 조합 만들기 - 발표 준비 및 구조 정비 - 발표 및 피드백	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	3	1) 강의주제: 조형적 구도를 고려한 루틴 재구성 2) 강의목표 - 무대 공간에서의 조형적 구도(라인, 대칭, 비대칭, 밀도 등)를 이해하고 적용할 수 있다.	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재

		<ul style="list-style-type: none"> - 기존 루틴의 동작 순서를 시각적 구도 중심으로 재배열할 수 있다. 3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> - 기존 루틴 분석 및 구도 체크 - 조형적 구도 기반 루틴 재배열 - 반복 리허설 및 영상 분석 - 발표 및 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 ② 발표 및 토론 <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
	4	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 스토리 요소를 동작에 적용하기 2) 강의목표 <ul style="list-style-type: none"> - 이야기의 핵심 구성 요소(상황, 인물, 목표, 감정, 전환)를 신체 동작으로 해석할 수 있다. - 스토리 전개에 따라 동작의 흐름, 리듬, 질감을 조절할 수 있다. 3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> - 이야기 요소 → 동작 전환 훈련 - 짧은 이야기 만들기 & 무브먼트 구성 - 루틴 통합 및 감정 흐름 점검 - 발표 및 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 ② 발표 및 토론 <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
	5	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 음악 박자와 내러티브 조합 테스트 2) 강의목표 <ul style="list-style-type: none"> - 이야기 흐름에 적합한 음악 박자(템포, 리듬, 강약)를 분석하고 선택할 수 있다 - 내러티브 구성 요소에 따라 음악의 타이밍과 에너지 조절하여 동작을 설계할 수 있다. 3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> - 동일 루틴 + 다양한 박자 실험 - 나만의 이야기 + 음악 선택 - 루틴 통합 구성 및 시연 - 발표 및 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 ② 발표 및 토론 <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
제 6 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 드림발레의 기원과 서사적 기능 탐구 2) 강의목표 <ul style="list-style-type: none"> - 드림발레(Dream Ballet)의 기원을 역사적 맥락 속에서 이해하고 설명할 수 있다. - 드림발레가 내러티브에서 수행하는 기능(암시, 내면 표현, 전환 등)을 분석할 수 있다 3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> - 정의: 이야기 중간에 삽입된, 실제 대사를 배제한 환상적 무용 시퀀스 - 기원: Agnes de Mille의 안무로 Oklahoma! (1943)에서 대중화 - 시대적 배경: 전후 미국의 심리 표현 확장, 연극 	<ul style="list-style-type: none"> 1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 <ul style="list-style-type: none"> ① 강의 <ul style="list-style-type: none"> - 질의응답 ② 질의응답

	<p>과 무용의 융합</p> <p>- 초기 드림발레의 특징</p>	
2	<p>1) 강의주제: 드림발레 주요 장면 모사 실습 1</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 고전 뮤지컬 속 대표 드림발레 장면의 동작, 구성, 흐름을 신체적으로 체험할 수 있다. - 안무가가 설계한 공간 활용, 감정 에너지 곡선, 움직임 상징을 직접 수행하며 이해할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 첫 번째 구간 연습 - 갈등/전환 구간 연습 - 결말 구간 및 통합 루틴 정리 - 소규모 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
3	<p>1) 강의주제: 드림발레 주요 장면 모사 실습 2</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 드림발레 장면의 상징적 동작, 공간 구성, 시선 흐름 등을 정밀하게 재현할 수 있다. - 군무 구성(상상불)의 흐름 속에서 주인공과 집단 간의 관계를 신체적으로 이해할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주인공 중심 움직임 모사 - 군무 흐름과 주인공 관계 표현 - 재해석 루틴 구성 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
4	<p>1) 강의주제: 몽환적 분위기의 움직임 훈련</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 신체 감각을 확장하여 현실적인 동작과 몽환적인 동작의 질감 차이를 체험할 수 있다. - 느린 템포, 비정형적 선, 중력에 저항하거나 의지하는 움직임을 훈련할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 부유감과 중력의 저항 훈련 - 반복과 잔상 중심 루틴 만들기 - 몽환 루틴 구성 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
5	<p>1) 강의주제: 안무 톤 조절 반복</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동일한 안무 루틴을 다양한 정서와 에너지 톤으로 변주할 수 있다. - 톤의 차이에 따라 리듬, 강약, 시선, 정지 타이밍 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p>

		<p>을 섬세하게 조정할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기본 루틴 암기 및 첫 번째 톤 연습 - 감정 톤 추가 → 루틴 변화 실험 - 음악 톤 변화에 따른 조정 - 발표 및 피드백 	<p>① 빔 프로젝터</p> <p>② PC, 화이트보드</p> <p>③ 음향기기</p> <p>(3) 강의방법</p> <p>① 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 <p>② 발표 및 토론</p> <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
제 7 주	1	<p>1) 강의주제: 무용의 시간성과 공간성 이론 및 사례 분석</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무용의 구성 요소로서 시간성과 공간성의 개념을 이론적으로 설명할 수 있다. - 무용 안에서 시간성과 공간성이 감정, 서사, 형상에 어떻게 영향을 주는지 분석할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무용의 시간성 개념 정리 - 시간성의 요소: 템포, 박자, 타이밍, 반복, 예측과 지연 - 무용의 공간성 개념 정리 - 공간성의 요소: 방향, 높낮이(레벨), 거리, 대칭·비대칭, 밀도 	<p>(1) 수시시험</p> <p>① 평가내용: 1-6주차의 수업에 대한 주요 개념 및 이해도 평가</p> <p>② 평가주차 : 7주차 실시</p> <p>③ 평가방법: 사지선다형, 단답형 혼용 제출</p> <p>(2) 학습자료</p> <p>① 강의계획서</p> <p>② 강의내용 PPT</p> <p>③ 주교재</p> <p>(3) 활용 기자재</p> <p>① 빔 프로젝터</p> <p>② PC, 화이트보드</p> <p>③ 음향기기</p> <p>(4) 강의방법</p> <p>① 강의</p> <p>② 질의응답</p>
	2	<p>1) 강의주제: 타이밍, 스페이싱 훈련 게임</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 움직임의 시작과 끝을 정확하게 맞추는 타이밍 감각을 훈련할 수 있다. - 무대 내 공간을 인지하고, 상대와의 거리·방향을 조절하는 스페이싱 능력을 향상시킬 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 타이밍 신호 맞추기 - 스페이싱 전환 릴레이 - 타이밍+스페이싱 혼합 즉흥 게임 - 응용 루틴 구성 및 발표 	<p>(1) 학습자료</p> <p>① 강의계획서</p> <p>② 강의내용 PPT</p> <p>③ 주교재</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>① 빔 프로젝터</p> <p>② PC, 화이트보드</p> <p>③ 음향기기</p> <p>(3) 강의방법</p> <p>① 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 <p>② 발표 및 토론</p> <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
	3	<p>1) 강의주제: 느린 박자와 빠른 박자 대비 훈련</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동일한 동작을 느린 박자와 빠른 박자에 맞춰 정확하게 수행할 수 있다. - 템포 변화에 따라 움직임의 질감과 에너지를 유연하게 조절할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 느린 박자 루틴 수행 	<p>(1) 학습자료</p> <p>① 강의계획서</p> <p>② 강의내용 PPT</p> <p>③ 주교재</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>① 빔 프로젝터</p> <p>② PC, 화이트보드</p> <p>③ 음향기기</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - 빠른 박자 루틴 수행 - 느림 ↔ 빠름 교차 루틴 실험 - 발표 및 피드백 	<p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	4	<p>1) 강의주제: 공간 점유 훈련 (밀도, 거리 조절)</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무대 위에서 개인과 타인의 거리 간격을 의식하고 조절할 수 있다. - 움직이는 중에도 집단 간 '밀도'의 조화와 시각적 구성력을 인지할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 거리 조절 감각 훈련 - 밀도 전환 게임 - 거리·밀도 적용 루틴 구성 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	5	<p>1) 강의주제: 공간 속 텐션 강조 실험</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 공간 속에 에너지를 응축하거나 분산시키는 방식으로 텐션을 조절할 수 있다. - 거리, 정지, 시선, 속도 대비 등을 통해 무대 위 긴장감을 표현할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 정지 속 텐션 유지 실험 - 관계 기반 공간 텐션 실험 - 루틴 내 텐션 집중 포인트 삽입 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
제 8 주	1	중간고사	
	2	중간고사	
	3	중간고사	
	4	중간고사	
	5	중간고사	
제 9 주	1	<p>1) 강의주제: 유명 안무의 동작 분석 방법론 소개</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유명 안무의 동작을 단순 모방이 아닌 구조적으 	<p>1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재

	<p>로 분석할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 분석 프레임을 활용하여 루틴의 흐름, 구성, 감정 선을 해석할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 분석 개념 및 프레임 소개 - 유명 안무 사례 관찰 분석 - 분석 적용 루틴 구성 - 구성 흐름 / 동작 특성 / 공간 활용 / 에너지 질감 	<p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의 ② 질의응답
2	<p>1) 강의주제: 안무 따라하기</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음악과 동작의 연결 구조를 분석하고 그 리듬에 맞춰 표현할 수 있다. - 정확한 재현을 넘어 동작의 질감, 강조점, 표정 등 표현 요소까지 조절할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보고 따라하기 1 - 피드백 및 수정 - 보고 따라하기 2 - 전체 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
3	<p>1) 강의주제: 안무 분석 도식화 및 실습 적용</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 안무 루틴의 구조, 리듬, 공간 사용, 동작 흐름 등을 시각적으로 도식화할 수 있다. - 도식화 작업을 통해 안무의 반복, 대비, 전환 지점을 인지할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1분 안무 도식화 작성 - 도식화 자료 기반 루틴 재현 - 도식화 기반 창작 루틴 설계 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
4	<p>1) 강의주제: 도식화 기반 루틴 연기 연습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 도식화된 안무 자료를 해석하여 루틴을 연기적 맥락 속에서 재현할 수 있다. - 루틴의 흐름, 강약, 밀도, 시선 구조 등을 표현 전략으로 전환할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 연기 요소 추가한 루틴 수행 1차 - 감정 대비 강조 및 루틴 반복 조정 - 최종 루틴 정리 및 발표 준비 - 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습

			② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	5	1) 강의주제: 전체 루틴 통합 실습 2) 강의목표 - 지금까지 학습한 무브먼트 요소들을 통합하여 하나의 루틴으로 완성할 수 있다. - 공간 구성, 타이밍, 포지션 이동, 에너지 흐름을 조율하며 퍼포먼스를 연습할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 포메이션/스페이싱 리허설 - 루틴 1차 실행 및 즉시 피드백 - 루틴 수정 및 완성도 강화 - 전체 루틴 최종 리허설	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
제 10 주	1	1) 강의주제: 콤비네이션 안무의 구조 및 구성 원칙 2) 강의목표 - 콤비네이션 안무의 기본 구조(시작-중간-클라이맥스-마무리)를 이해하고 설명할 수 있다. - 반복, 변형, 전환 등의 구성 원리를 안무 흐름 속에 적용할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 콤비네이션 구조와 기본 구성 원칙 - 도입(인트로) - 전개 - 클라이맥스 - 마무리(콜백/반복) - 콤비네이션 분석 및 구조 분해 - 콤비네이션 루틴 조립	1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 ① 강의 ② 질의응답
	2	1) 강의주제: 루틴 1단계 안무 지도 및 암기 2) 강의목표 - 루틴 1단계 안무를 정확한 동작, 리듬, 방향으로 습득하고 반복할 수 있다. - 안무의 카운트 구조를 이해하고 구간별 기억 포인트를 설정할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 구간별 안무 지도 및 반복 훈련 - 전체 루틴 1차 연결 및 기억력 점검 - 리듬 감각 및 방향성 보강 훈련 - 루틴 점검 및 표현력 초기 적용	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	3	1) 강의주제: 루틴 구간별 연습 및 연결 2) 강의목표 - 루틴을 구간 단위로 분해하여 집중 연습할 수 있다. - 각 구간의 흐름과 성격(도입/전개/클라이맥스/마	(1) 학습자료 ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재

		<p>무리 등)을 파악하고 조정할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 구간 A·B 반복 연습 - 구간 C·D 반복 연습 - 전체 A~D 연결 + 반복 훈련 - 발표 리허설 및 피드백 	<p>① 빔 프로젝터</p> <p>② PC, 화이트보드</p> <p>③ 음향기기</p> <p>(3) 강의방법</p> <p>① 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 <p>② 발표 및 토론</p> <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
	4	<p>1) 강의주제: 루틴 전체를 반복하여 암기 강화</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 전체 동작을 정확하게 기억하고 안정적으로 수행할 수 있다. - 반복 연습을 통해 루틴의 세부 동작과 흐름을 신체에 자동화시킬 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개별 약점 구간 집중 반복 - 리듬·타이밍 반복 훈련 - 연기 포함 루틴 전체 반복 - 무대 시뮬레이션 리허설 & 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <p>① 강의계획서</p> <p>② 강의내용 PPT</p> <p>③ 주교재</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>① 빔 프로젝터</p> <p>② PC, 화이트보드</p> <p>③ 음향기기</p> <p>(3) 강의방법</p> <p>① 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 <p>② 발표 및 토론</p> <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
	5	<p>1) 강의주제: 의상/소품 포함 루틴 점검</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 의상과 소품을 착용한 상태에서 루틴을 반복하여 실제 공연 상황에 대비할 수 있다. - 의상 소재나 착용감에 따라 동작의 가동 범위와 시선을 조정할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문제 구간 세부 수정 및 동작 조정 - 동선과 시선 정리 + 반복 수행 - 감정 표현 + 소품 활용 강조 훈련 - 실전 리허설 & 최종 점검 	<p>(1) 학습자료</p> <p>① 강의계획서</p> <p>② 강의내용 PPT</p> <p>③ 주교재</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>① 빔 프로젝터</p> <p>② PC, 화이트보드</p> <p>③ 음향기기</p> <p>(3) 강의방법</p> <p>① 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 <p>② 발표 및 토론</p> <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
제 11 주	1	<p>1) 강의주제: 반복과 대칭 구조를 통한 무용 구도 이해</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무용 안무 속 반복(repetition)과 대칭(symmetry) 구조의 원리를 이해하고 설명할 수 있다. - 반복/대칭을 활용하여 포지션 구성, 공간 분할, 리듬 변화를 설계할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 반복과 대칭 구조의 개념 및 무용에서의 역할 - 반복과 대칭이 왜 무대에서 강한 시각 효과를 만드는가 - 실제 안무 예시 분석 - 중심축과 시선 흐름에 대한 개념 정리 	<p>1) 학습자료</p> <p>① 강의계획서</p> <p>② 강의내용 PPT</p> <p>③ 주교재</p> <p>(2) 활용 기자재</p> <p>① 빔 프로젝터</p> <p>② PC, 화이트보드</p> <p>③ 음향기기</p> <p>(3) 강의방법</p> <p>① 강의</p> <p>② 질의응답</p>

2	<p>1) 강의주제: 루틴 2단계 안무 및 유기적 연결 연습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 2단계 안무를 정확히 습득하고 표현할 수 있다. - 각 루틴 구간의 성격을 비교하고, 전환 타이밍을 조절할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2단계 안무 습득 및 반복 훈련 - 1단계와 2단계 연결 훈련 ① - 1단계와 2단계 연결 훈련 ② - 통합 루틴 발표 및 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
3	<p>1) 강의주제: 시작-클라이맥스-엔딩 구분 연습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무용 루틴을 이야기 구조(기-승-전-결) 혹은 시작-클라이맥스-엔딩으로 구분할 수 있다. - 각 구간의 성격에 맞는 에너지와 동작 질감을 조절할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 시작 구간 연습 - 클라이맥스 구간 표현 훈련 - 엔딩 구간 구성 및 감정 해소 연습 - 루틴 전체 흐름 점검 및 발표 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
4	<p>1) 강의주제: 감정 그래프에 따른 안무 정렬</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 감정의 흐름을 시각화(그래프화)하여 루틴의 감정 구조를 이해할 수 있다. - 각 구간별 감정 강도에 따라 안무의 질감, 속도, 레벨 등을 조절할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 구간별 감정 강도 설정 및 동작 정렬 - 그래프 기반 루틴 재배치 실습 - 루틴 통합 수행 및 감정 흐름 점검 - 발표 및 감정선 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
5	<p>1) 강의주제: 구성 흐름 재조정</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기존 루틴의 구간 구조(도입-전개-클라이맥스-마무리)를 분석할 수 있다. - 루틴의 구성 순서를 재조정하여 더 나은 흐름과 전달력을 설계할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p>	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기

		<ul style="list-style-type: none"> - 구성 흐름 재조정 시뮬레이션 - 재구성 루틴 실습 및 비교 연습 - 최종 구성안 루틴 확정 및 반복 연습 - 루틴 발표 및 구성 변화 피드백 	<p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
제 12 주	1	<p>1) 강의주제: 동작과 음악, 장면의 감정 연결성 설명</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴에서 사용하는 동작과 음악, 장면의 감정 흐름 사이의 연관성을 분석할 수 있다. - 각 동작이 특정 감정을 어떻게 시각적으로 표현하는지 설명할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 감정은 어떻게 동작으로 표현되는가 - 음악은 감정을 어떻게 불러오는가 - 장면 속 감정선과 동작-음악이 어떻게 통합되어야 하는가 - 세 요소 연결 구조 도식화 	<p>(1) 개별과제물</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 평가내용 : 뮤지컬안무 동작의 개념 정리 ② 제출주차 :12주차 <p>(2) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(3) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(4) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의 ② 질의응답
	2	<p>1) 강의주제: 특정 음악에 맞춰 동작 타이밍 맞추기</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 특정 음악의 리듬, 박자, 악센트, 쉼 등의 요소를 분석할 수 있다. - 음악의 구조를 바탕으로 동작의 진입 시점과 마무리 타이밍을 정밀하게 조절할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 내 특정 음악 구간 집중 연습 - 다양한 템포에서 타이밍 조절 실습 - 동작 타이밍 강조 루틴 조정 - 루틴 발표 및 타이밍 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	3	<p>1) 강의주제: 리듬 변화에 따른 감정 흐름 조정 실습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음악의 리듬 변화(템포, 박자, 악센트 등)에 따라 감정 흐름을 조정할 수 있다. - 리듬이 빠를 때와 느릴 때 감정의 세기, 움직임의 질감을 구분하여 표현할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 내 리듬 변화 구간 감정 조정 실습 ① - 루틴 내 리듬 변화 구간 감정 조정 실습 ② - 전체 루틴 통합 연습: 리듬 흐름 따라 감정 재조정 - 발표 및 리듬-감정 조율 평가 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백

		<p>1) 강의주제: 클라이맥스 타이밍 조율 실습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무용 루틴 내 클라이맥스 구간을 감정선과 리듬 흐름 속에서 구분할 수 있다. - 클라이맥스 구간의 신체적 에너지, 동작 질감, 시선, 속도 등을 극대화할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 구조 조정 실습: 클라이맥스 시점 실험 - 클라이맥스 강조 동작 훈련 - 흐름 속 클라이맥스 타이밍 조정 반복 - 루틴 발표 + 클라이맥스 타이밍 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	5	<p>1) 강의주제: 발표 장면 최종 구성</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴의 시작-전개-클라이맥스-마무리 흐름을 구조화하여 무대용 장면으로 완성할 수 있다. - 감정선, 리듬 흐름, 동작 질감 등을 종합적으로 정돈하여 발표용 구성으로 정리할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 구조 및 감정 흐름 최종 점검 - 발표용 무대 구성 및 공간 연습 - 최종 발표 시연 및 피드백 - 루틴 수정 및 발표 최종 정리 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
제 13 주	1	<p>1) 강의주제: 무대 공간 내 시선 처리와 구성 이론</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무대 공간의 기본 구성(센터, 사이드, 포커스 존 등)을 이해하고 활용할 수 있다. - 동작의 시선 방향을 통해 감정선과 관객 몰입도를 설계할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무대 공간 개념과 시선 구성 원칙 - 무대 공간 분할: 센터, 다운스테이지, 업스테이지, 사이드의 역할 - 관객 시선이 모이는 구도: 대각선 이동, 정면 포지션, 시선 집중법 - 시선의 연출적 기능: 회피 → 긴장, 응시 → 고백, 멈춤 → 몰입 	<p>1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의 ② 질의응답
	2	<p>1) 강의주제: 시선 방향 변경을 활용한 안무 실험</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시선 방향의 종류(정면, 측면, 하향, 상향, 내부 응시 등)를 구분할 수 있다. 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재

	<ul style="list-style-type: none"> - 시선 방향 변경이 감정 표현 및 안무 전체 인상에 미치는 영향을 체험할 수 있다. 3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 내 특정 구간 시선만 바꾸기 실험 - 감정 전환과 시선 응용 실습 - 루틴 전체 시선 리디자인 실습 - 발표 및 시선 변경 비교 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 ② 발표 및 토론 <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
3	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 무대 내 입체감 강조 구성 실험 2) 강의목표 <ul style="list-style-type: none"> - 무대 공간의 입체적 구조(전/후/상/하)를 인식하고 활용할 수 있다. - 입체적 동작 레벨(앉기, 누르기, 점프 등)을 통해 무대 구성을 다양화할 수 있다. 3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 내 공간 깊이/높이 요소 추가 실습 - 입체 포메이션 실험 및 그룹 이동 연습 - 루틴 전체 재구성: 입체 구성 강조 - 루틴 발표 및 입체 구성 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 ② 발표 및 토론 <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
4	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 조명, 시선, 구도 시뮬레이션 2) 강의목표 <ul style="list-style-type: none"> - 무용 루틴에서 조명, 시선, 무대 구도가 시각적으로 어떻게 작용하는지 이해할 수 있다. - 조명 방향/세기/색에 따라 동작의 인상과 감정선이 어떻게 달라지는지 체험할 수 있다. 3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> - 개인 루틴 조명/시선/구도 분석표 작성 - 조별 시뮬레이션 실습 - 발표 루틴 시각 연출 최종 조정 - 루틴 시뮬레이션 발표 및 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 ② 발표 및 토론 <ul style="list-style-type: none"> - 발표 및 피드백
5	<ul style="list-style-type: none"> 1) 강의주제: 무대 흐름 리허설 2) 강의목표 <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 전체를 무대 흐름에 맞춰 시간 순서대로 실행할 수 있다. - 무대 공간을 실제 공연처럼 활용하며 이동, 시선, 포지션을 점검할 수 있다. 3) 강의세부내용 <ul style="list-style-type: none"> - 루틴 전 구간 시뮬레이션 리허설 1차 - 피드백 기반 루틴 흐름 수정 실습 - 루틴 전 구간 리허설 2차 - 최종 흐름 통합 발표 	<ul style="list-style-type: none"> (1) 학습자료 <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 (2) 활용 기자재 <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 (3) 강의방법 <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 <ul style="list-style-type: none"> - 동작 실습 ② 발표 및 토론

			- 발표 및 피드백
제 14 주	1	<p>1) 강의주제: 전체 작품 흐름의 유기적 구성 전략 소개</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무용 작품을 '구간별 동작 나열'이 아닌 유기적 서사 흐름으로 구성할 수 있다. - 도입-전개-클라이맥스-이완-마무리의 구조적 구분을 감정선과 리듬 흐름에 따라 설계할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유기적 흐름의 개념과 구조 전략 - '작품 구조'란? : 단순한 나열 vs 연결성 있는 서사 - 구성 5단계: 도입 - 전개 - 클라이맥스 - 이완 - 마무리 - 감정선 곡선 + 리듬 구조 + 동작 밀도 조합 	<p>1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의 ② 질의응답
	2	<p>1) 강의주제: 조별 발표 장면 구성</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 팀원들과 협업하여 하나의 무대 장면을 공동 구성할 수 있다. - 조별 무대 공간 배치, 시선 처리, 입체 구성 등을 고려하여 장면을 설계할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조별 루틴 구상 및 시퀀스 연습 - 공간 활용 및 시선/조명 구성 조정 - 장면 리허설 및 발표 준비 - 조별 발표 + 피드백 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	3	<p>1) 강의주제: 발표 시연 예행연습(1)</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 공연 형식에 맞춰 루틴/장면을 실제 발표처럼 시연할 수 있다. - 무대 동선, 시선, 타이밍, 조명, 음악 등 공연 요소들을 통합적으로 점검할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 발표 시연 예행연습 1차 - 리허설 피드백 공유 및 자기 분석 - 루틴 수정 포인트 실습 - 마무리 정리 및 발표 전략 점검 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백
	4	<p>1) 강의주제: 발표 시연 예행연습(2)</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이전 리허설에서 받은 피드백을 반영해 루틴의 완성도를 높일 수 있다. 	<p>(1) 학습자료</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재

		<ul style="list-style-type: none"> - 공연 흐름에 따라 루틴 전체를 멈추지 않고 정확하게 수행할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 발표 시연 예행연습 2차 - 강사 및 동료 종합 피드백 - 부족 구간 집중 보완 훈련 - 최종 마무리 리허설 및 심리 안정 정리 	<p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백 				
	5	<p>1) 강의주제: 무대 기술 연동 연습</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무대 조명, 음향, 큐시트 등 공연 기술 요소를 정확히 이해하고 활용할 수 있다. - 개인/조별 루틴에 맞는 기술적 타이밍(조명 전환, 음악 시작 등)을 숙지하고 협업할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개인/조별 큐시트 작성 및 타이밍 정리 - 기술 큐 맞춰 루틴 연습 1차 - 루틴 흐름 속 기술 연동 연습 2차 - 무대기술 협업 시뮬레이션 및 마무리 정리 	<p>(1) 학습자료</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 강의계획서 ② 강의내용 PPT ③ 주교재 <p>(2) 활용 기자재</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 빔 프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 음향기기 <p>(3) 강의방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실습 - 동작 실습 ② 발표 및 토론 - 발표 및 피드백 				
제 15 주	1	기말고사					
	2	기말고사					
	3	기말고사					
	4	기말고사					
	5	기말고사					
5. 성적평가 방법							
중간고사	기말고사	수시평가	참여도	과제물	출결	합 계	비고
30 %	30 %	5%	5%	10%	20%	100 %	