

ERRATUM: 전통 및 대중 무용의 체험학습 창작을 위한 퍼포먼스 분석 및 생성기술

ERRATUM: Performance Analysis and Generation Technology for Creation of Empirical Learning about Traditional and Popular Dances

김예진 (Y.J. Kim)	차세대영상연구실 선임연구원
서상우 (S.S. Woo)	차세대영상연구실 연구원
백성민 (S.M. Baek)	차세대영상연구실 선임연구원
김종성 (J.S. Kim)	차세대영상연구실 선임연구원
김명규 (M.G. Kim)	차세대영상연구실 책임연구원

수정사항 1: 30페이지, 참고문헌 [11] 추가

이승주, “국내 디지털 멀티미디어와 관련된 무용학분야의 연구동향,” 한국무용학회지, 제12권 제1호, 2012, pp. 75–83.

수정사항 2: 24페이지, 인용 번호[11] 추가

(중략)... 국내 최근 연구에서도 무용 분야에 디지털미디어를 활용하고자하는 연구가 다수 발표되고 있으나 안무 제작 등에는 미흡한 면이 있다. 1981년부터 2010년까지 무용교육공학(가상현실, 3D 무용, 멀티미디어, 컴퓨터 등)에 대한 72편의 연구 중 교육(39.6%) 분야 연구가 가장 많이 다루어졌으며, 분석 27.8% 기록 22.4%, 안무 10.3%로 안무분야 영역의 연구가 가장 미약하다[11]...(중략)

정보통신동향분석 2014년 논문 ‘전통 및 대중 무용의 체험 학습 창작을 위한 퍼포먼스 분석 및 생성 기술(전자통신동향분석 29권 1호(통권 145), 2014, pp. 21–30, doi: 10.22648/ETRI.2014.J.290103)’ 저자 일동은 한국무용학회지 2012년 논문 ‘국내 디지털 멀티미디어와 관련된 무용학분야의 연구동향’의 동향분석 통계자료를 인용하면서 출처를 누락한 실수에 대해 출처가 누락된 논문 저자에게 사과드립니다. 해당 실수 관련하여서는 본문에 인용 번호 및 참고문헌을 추가 후 온라인 재게시하였으며, 향후 학제 간 융복합 연구 수행 시 전문 분야가 아닌 자료인 경우 더욱 신중히 살펴어 이런 일이 재발하지 않도록 할 것을 약속드립니다.

* DOI: <https://doi.org/10.22648/ETRI.2020.J.350514>

* Erratum: A statement by the authors of the original paper that briefly describes any correction(s) resulting from errors or omissions. 이미 발행된 논문에서 오류나 과오를 수정하고 공지하는 것으로 내용오류, 서지사항오류 등에 적용하여 수정합니다.



본 저작물은 공공누리 제4유형

출처표시+상업적이용금지+변경금지 조건에 따라 이용할 수 있습니다.

©2020 한국전자통신연구원