1. 서론
2. 연주평가기준
   1. 음정 -> 틀린 곳이 있는지
   2. 템포 -> 악상이 없는데도 점점 빨라지거나 느려지는지
   3. 리듬 ->
   4. 악상
      1. 셈여림
         1. 셈여림 (소리 크기 측정)
         2. 셈여림의 변화 (소리 크기 변화 측정)
      2. 빠르기
         1. 빠르기 (속도 측정)
         2. 빠르기의 변화 (속도 측정),
      3. 연주방법 (이음줄, 붙임줄 / 레가토 / 스타카토 / 테누토 / 악센트 / 늘임표 / 옥타브 기호)
         1. 이음줄, 레가토 (두개는 같은 뜻으로 봐도 됨) -> 측정 어려움
         2. 붙임줄, 스타카토, 테누토, 늘임표 -> 음의 길이 측정
         3. 악센트 -> 소리 크기 측정
         4. 옥타브 -> 음정 측정
      4. 꾸밈음, 반복기호 -> 음정체크
      5. 나타냄말
         1. 측정 어려움 (우아하게? 웅장하게?)
3. 모델 결과 값
   1. 점수
      1. 정답 데이터 (음정, 리듬, 템포, 셈여림, 빠르기 등)
         1. 어떤 연주 영상 있을 때 그 영상이 몇 점인지 전문가 들한테 라벨링 받기
         2. 미디 데이터로 받아서 공식화 해서 정답 데이터 만들기
         3. 1과 2 correlation 구하기
      2. 정답데이터 (측정 어려운 부분들 -> 레가토, 프레이즈, 나타냄말 등)
         1. 어떤 연주 영상 있을 때 그 영상이 몇 점인지 전문가 들한테 라벨링 받기
4. 데이터
   1. 어떤 곡을 수집할건지
   2. 몇 명을 수집할건지
   3. 수집 대상
   4. 수집 환경
5. 모델
   1. Hand craft model
   2. 점수 예측 모델
   3. 총점 예측 모델
6. 실험
   1. 공식화 가능한 기준
   2. 공식화 가능한 기준 + 공식화 어려운 기준