예술대학

교육목표

예술대학은 음악학부, 미술학부, 공연예술학부로 구성된 종합예술대학으로, 체계적인 이론교육과 현장실습 및 실기교육을 통하여 학생들의 잠재적 재능을 개발하고 역량을 길러서 장차 예술현장에서 활약할 뛰어난 인재를 양성함으로써 인류사회에 이바지하고자 한다.

나날이 첨단화되고 있는 세계적 추세에 발맞추어 나가기 위해서는 예술교육도 그 내용이 보다 전문화, 실용화 되어야 한다는 인식 아래 미래지향적인 교과과정의 편성, 수업방법의 특성화, 실습설비의 첨단화를 통한 입체교육체제를 완비하여 창조적이고 전문적인 예술인재의 양성이라는 목표를 달성하고자 한다.

◦ 음악학부

21세기를 맞이하여 음악을 창작하고 연주할 수 있는 전문적인 능력을 함양하기 위해 각 전공의 특성을 살려 실기 교육을 강화하고 다양한 형태의 연주와 발표 경험을 쌓아 명실 공히 창의력 있는 전문 음악인을 양성한다. 또한 음악예술 전반에 대한 탐구력을 증진시키고 폭넓은 교양 및 사회성 확립을 추구하는 전인적인 음악 교육자로서의 자질과 지도력을 함양한다. 이를 통하여 궁극적으로 정보화, 세계화할 수 있고, 국가와 민족의 문화예술에 이바지 할 수 있는 전문 음악인을 양성한다.

▪ 성악전공

성악전공은 학생들의 음악적 재능을 최대한 개발시키기 위하여 성악에 관한 체계적이고 전문적인 실기 위주의 지도를 통하여 뛰어난 성악 전문연주자를 양성하는데 있다.

이를 위하여 교수와 학생간의 1:1 전공레슨수업을 바탕으로 기초 음악 이론, 음악 문헌, 예술가곡실습, 앙상블, 합창 및 심화된 오페라 클래스 등을 이수하게 하여 가장 효율적으로 실제적인 연주 능력과 성악가로서 반드시 갖추어야할 전문지식을 습득시킨다.

매년 가곡의 밤, 합창제, 오페라 공연을 개최하며 오페라단, 합창단 등 각종 기성연주 단체와 연계를 통해 상시로 실제 공연에 학생들이 참여하는 현장 실습을 강화하여 현장 중심, 실습 중심의 교육으로 차별화 하고 있다. 이를 바탕으로 창의적인 생각과 가치의 융합을 통해 새로운 시대를 창조하는 인재를 양성하는데 그 목적이 있다.

▪ 피아노전공

전문 연주자의 양성뿐만 아니라 다양한 이론 교과목을 통해 음악교육자로서의 자질을 갖출 수 있도록 힘쓰고 있습니다. 여러 형태의 연주회 개최와 시대 별 과제 곡 선정을 통해 다양한 레퍼토리를 제공함으로서 전문 음악가로서 손색없는 성장을 이룰 수 있도록 교육하고 있습니다.

▪ 관현악전공

올바른 음악사와 보다 넓은 문화 예술적 감성을 바탕으로 한층 더 성숙한 인격을 갖추어 사회 문화 예술에 이바지하며, 변화되는 미래사회 환경 글로벌 시대에 발 맞춰 스스로 적응, 개척하며 국내·외는 물론 보다 넓은 음악예술 계통의 변화와 혁신을 선도실천하고, 관현악 악기를 통해 어우러져 각 악기의 고유 특성을 이해하며 공동체 의식을 형성, 협력을 통해 대인관계에 필요한 협동심과 소통능력, 조직 역량 구축 및 열정으로 누구와도 함께 할 수 있는 개인의 성장발전 풍부한 전공지식 자기개발 및 연구를 통해 실기와 이론을 겸비한 전문 연주자, 교육자로서 손색없는 인재를 양성한다.

▪ **작곡전공**

작곡전공은 현대 사회에서 요구되는 진취적인 사고와 전문성을 가진 창작 음악 전문가를 양성하는 것을 목표로 삼고 있다. 한국 전통과 현대 서양음악까지 다양한 분야의 교육을 통해 글로벌 융복합 인재 및 협동심과 소통능력을 지닌 예술인을 양성하기 위해 노력하고 있다. 매년 창작곡의 밤을 개최하며 이론교육뿐만 아니라 실습이 접목된 교육을 하고, 이를 바탕으로 전문성과 논리적 사고능력, 표현능력, 창의력 등을 지닌 종합 전문예술가를 배출하기 위해 힘쓰고자 한다.

◦ **미술학부**

미술학부는 인간과 자연 및 사물의 본질을 탐구하여 형상화함으로써 인간의 삶을 더욱 풍요롭게 만드는데 궁극적인 목표를 두고 있다. 예술 교육을 통하여 실천하는 교양인, 소통하는 협력인, 그리고 창의적이며 미래를 향해 '도전하는 국민인'을 양성하고자 한다. 이에 부응하기 위해 미술학부는 회화, 입체미술 전공을 개설하고 있으며, 순수 미술 전반의 교과과정을 통하여 새로운 이미지를 창조하는 개성적이고 독창적인 조형 활동을 장려함으로써 역량 있는 화가, 조각가, 미술이론가, 미술교육자 등의 인재를 육성하는데 교육목표를 둔다. 본 학부의 졸업 후 진로는 미적 감각과 창조적인 역량이 요구되는 다양한 전문직 분야에 걸쳐 있다. 졸업생은 작가 활동을 이어갈 수 있고, 다양한 미술 교육 현장의 교육자를 비롯해 미술관, 화랑 운영 인력인 학예연구원, 큐레이터가 될 수 있으며 게임 산업, 인터넷 플랫폼 사업, 영화, 방송 관련 분야 등으로 진출할 수 있다.

▪ **회화전공**

회화전공에서는 회화를 비롯해 다양한 현대미술의 장르를 넘나들며 포괄적으로 예술의 형태를 구현하도록 교육한다. 예술의 외적 형태뿐만 아니라 내적 의미에 이르는 폭넓고 깊이 있는 영역에 걸친 감각적 통찰을 끌어내기 위해 자기 주도적인 지적 경험을 창작 활동을 통해 유기적으로 접목해 갈 수 있도록 유도한다. 글로벌 역량을 성장시키기 위해 동시대 미술의 지형을 비롯해 환경, 국제 질서, 첨단 기술 혁신 등의 첨예한 문제들을 스스로 발견하고 예술의 주제로 삼아 미래 지향적 의제를 제안하고 선점할 수 있는 사고력과 창의성을 가진 인재를 육성한다. 미술사, 미술이론, 비평 수업을 비롯해 다양한 매체 구현 기술과 분석력 함양을 위한 수업을 통해 작가, 예술 기획자, 사회적 기구 참여자, 게임, 네트워크 플랫폼 등의 미래 산업 선도 인력, 미술교육자 등을 양성하는 것을 목표로 한다.

▪ **입체미술전공**

입체미술 전공에서는 다양하고 융합적인 이 시대를 조형적으로 선도하기 위하여 전통적인 입체미술인 조소를 중심으로 매체(미디어), 설치, 컴퓨터 조형 등 창의적이며 실험적인 표현능력을 배양하는데 주력하고 있다. 이를 위하여 이론과 실기가 적절히 균형을 이루도록 하고 있으며, 조형예술가 혹은 이를 이용한 다양한 예술 전문인력을 양성하는데 그 중점을 두고 있다.

◦ **공연예술학부**

공연예술학부는 연극전공, 영화전공, 무용전공으로 구성되어 있다. 인간과 인간의 직접적인 만남으로 이루어지는 공연예술과 첨단기술에 힘입어 무한한 상상력으로 확장되는 영상미디어 이 분야는 하이테크시대인 21세기에 더욱 각광받으면서 발전할 것이다. 이에 대비해 공연예술학부가 공동으로 추구하는 목표는 창의성과 기량을 갖춘 예술인, 이론과 실기에 대한 지식을 겸비한 전문인, 다른 예술인

들과의 협동을 통해 공연과 작업에 기여할 줄 아는 인격인을 배양하는 것이다. 또한 한국인으로서 문화·예술적 정체성을 확립하는 동시에 세계의 다양한 양식과 관점을 수용하여 지역사회에 공헌하는 것은 물론 세계무대에서도 활약할 수 있도록 한다. 졸업 후의 진로는 각 전공 분야에서 창작 활동과 교육을 담당하는 것을 기본으로 하여 공연예술, 영상산업, 방송 등 다양한 매체의 기획과 경영분야에서도 폭넓게 활동할 수 있다.

- **연극전공**

본 전공은 배우, 연출, 창작가 및 기획자로서 활약할 기량과 이론을 균형 있게 습득한 창의적인 공연예술인을 양성하는 것을 목표로 하고 있다. 연기자 양성에 있어서는 국제적으로 검증된 호흡발성과 화술훈련 교육시스템을 기본으로 하여, 움직임, 연기 및 가창실기를 체계적으로 병행하면서 연극, 뮤지컬, 방송 및 영화 등의 매체에서 활동 할 수 있는 연기자 및 예술인을 양성한다. 연출은 텍스트분석과 연출이론, 연출실습, 그리고 제작실습 등의 수업을 통해 기본에 충실하면서도 창의적인 공연을 연출해 낼 수 있는 인재를 양성한다. 그 외 공연예술에 필수적인 각 영역의 스텝훈련과 기획/경영 분야의 이론과 실기 수업을 병행하여, 한국의 공연예술계를 선도할 수 있는 기량과 자질을 두루 갖춘 전문적인 공연 예술인을 양성하는 것을 목표로 한다.

- **영화전공**

영화전공은 멀티미디어 시대에 맞추어 영화, 방송드라마, 게임영상, IT콘텐츠 등 다양한 전문교육을 통하여 사회의 문화적 발전을 위한 우수한 인력을 육성하고자 한다. 영화 및 방송연출, 편집, 미술, 프로듀싱, 영화평론가 등 영화와 방송 산업을 선도할 창의적인 인재를 위한 교육을 목표로 한다. 단순한 기술적 예술인이 아닌 인류를 중심으로 한 글로벌 교육과 탐구를 통해 인간의 삶을 더욱 의미 있고 독창적으로 표현할 수 있는 인재를 발굴하고 영화제작사와 방송사와의 산학협력을 통해 학생들의 현장실무능력을 배양하고 관련업계로의 진출을 유도할 수 있도록 한다.

- **무용전공**

무용전공은 무용예술의 전문교육을 통하여 실천하는 교양인, 소통하는 협력인, 앞서가는 미래인, 창의적인 전문인 인재상을 추구한다. 구체적으로 효율적인 동작수행능력 강화를 위하여 단계별 실기수업을 운영하고 있으며, 문화예술콘텐츠 연구, 개발, 기획, 제작, 운영, 평가 등 콘텐츠개발의 전 과정을 아우르는 다학제적 이론교육과 현장연계 실습교육을 실시하고 있다. 특히, 대학 특성화 방향에 따라 인성교육, 협동성교육, 주도성교육, 창의성교육을 통해 문화예술 창작자(Arts Artist: AA), 문화예술 교육자(Teaching Artist: TA), 문화예술 매개자(Consulting Artist: CA) 양성에 초점을 두고 시대적 요구에 부합하는 무용실기능력을 겸비한 사회공헌적 문화예술전문가(ECoA: Eco Community Artist)를 양성하고자 한다.

음악학부 성악전공

필수 | 선택

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
실습	전공실기 Ⅰ, Ⅱ	전공실기 Ⅲ, Ⅳ	전공실기 Ⅴ, Ⅵ	전공실기 Ⅶ, Ⅷ
	합창 Ⅰ, Ⅱ	합창 Ⅲ, Ⅳ	합창 캡스톤디자인 Ⅴ, Ⅵ	오페라웍샵및무대연기 캡스톤디자인 Ⅲ, Ⅳ
	연주 Ⅰ, Ⅱ	연주 Ⅲ, Ⅳ	연주 Ⅴ, Ⅵ	연주 Ⅶ
		시창과 독보 Ⅰ, Ⅱ	오페라웍샵및무대연기 캡스톤디자인 Ⅰ, Ⅱ	졸업연주
		클래스피아노 Ⅰ, Ⅱ		오디션실습
				영어딕션 Ⅰ, Ⅱ
				지휘법
이론	음악의이해	서양음악사 Ⅰ	서양음악사 Ⅲ, Ⅳ	음악교수학습방법
	서양예술문화사	서양음악사 Ⅱ	국악개론 Ⅰ, Ⅱ	
	성악기초이론 Ⅰ, Ⅱ			
실습 + 이론	이태리어딕션 Ⅰ, Ⅱ	독어딕션 Ⅰ, Ⅱ	불어딕션 Ⅰ, Ⅱ	예술가곡문헌 Ⅰ, Ⅱ
		가곡과 화성분석 Ⅰ, Ⅱ	성악앙상블 Ⅰ, Ⅱ	한국가곡
			지역과문화예술 캡스톤디자인 Ⅰ	문화예술기획 Ⅱ
			리듬과동작 Ⅰ, Ⅱ	
공통	S-TEAM Class		현장실습	
	사제동행세미나			

음악학부 피아노전공

필수 | 선택

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
이론	음악의이해	서양음악사 I,II	음악분석I	음악교육프로그램개발
	서양예술문화사	피아노문헌 I,II	음악분석II	피아노문헌 III
	피아노기초이론I	화성학 I,II	서양음악사 III,IV	피아노문헌 캡스톤디자인IV
	피아노기초이론II		화성학 III,IV	음악콘텐츠연구및개발
			국악개론 I,II	현대음악개론
			피아노구조및조율	음악교육론
				음악공학개론I,II
				문화예술기획I
실습	전공실기 I,II	전공실기 III,IV	전공실기 V,VI	전공실기 VII,VIII
	연주 I.II	연주 III,IV	연주 V,VI	연주 VII
	합창 I,II	피아노앙상블	반주법 III,IV	졸업연주
		반주법 I,II		실용피아노I
		시창청음 I,II		실용피아노II(편곡)
				지휘법
공통	S-TEAM Class			
			현장실습	
		사제동행세미나		

음악학부 관현악전공

필수 | 선택

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
실습	전공실기I, II	전공실기III, IV	전공실기V, VI	전공실기VII, VIII
	연주I, II	연주III, IV	연주V, VI	연주VII
	현악합주I, II	현악합주III, IV	현악합주 캡스톤디자인V, VI	졸업연주
	관악합주I, II	관악합주III, IV	관악합주V, VI	관악합주VII, VIII
	관현악합주I	관현악합주III	관현악합주V	관현악합주VII
	관현악합주II	관현악합주IV	관현악합주VI	관현악합주VIII
		실내악I, II	실내악III, IV	오케스트라 현악레퍼토리
		클래스피아노I, II	시창청음III	오케스트라 관악레퍼토리
			클래스바이올린	지휘법
이론	관현악기초이론I, II	서양음악사I, II	국악개론I, II	음악교육의이해및실습
	음악의이해		서양음악사III, IV	문화예술교육현장의 이해와실습
	서양예술문화사			
실습 + 이론		숫자로풀어보는 음악I, II	숫자로풀어보는 음악III, IV	리듬페다고지
			지역과문화예술캡 스톤디자인I,II	문화예술기획과경영
공통			현장실습	
	S-TEAM Class	사제동행세미나		

음악학부 작곡전공

필수 | 선택

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
이론	작곡기초이론 I, II	현대화성 I, II	관현악법 I, II	대중음악의이해
	기초대위법 I, II	대위법 I, II	비조성음악분석 I, II	미디어소통과예술
	서양예술문화사	서양음악사 I, II	서양음악사 III, IV	현대음악사조 I,II
	음악의이해	음악형식과분석 I, II	국악개론 I, II	
실습	전공실기 I, II	전공실기 III, IV	전공실기 V, VI	전공실기 VII, VIII
	연주 I, II	연주 III, IV	연주 V, VI	연주 VII
	합창 I, II	특수악기 I, II		졸업연주
		음악소프트웨어 입문 I, II		
		건반화성 I, II		
	컴퓨터음악 I, II			
	작곡워크샵 I, II			
실습 + 이론		악기론 I, II		
공통	S-TEAM Class	사제동행세미나		

미술학부 회화전공

필수 | 선택

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
전공실기 (1학기)	드로잉으로사고하기I	회화I	회화III	회화V:캡스톤디자인
	회화의이해	수묵화I	인스털레이션I	토탈아트I
	3D+공간I	매체와발상I	디지털아트I	미술교육프로그램개발* (문화예술교육사 과목)
		프린트메이킹I	뉴폼I	
		드로잉I		
		스틸이미지		
전공실기 (2학기)	드로잉으로사고하기II	회화II	회화IV	회화VI:캡스톤디자인
	회화의논리	수묵화II	인스털레이션II	토탈아트II
	3D+공간II	매체와발상II	디지털아트II	미술현장과기획
		프린트메이킹II	뉴폼II	
		드로잉II		
		무빙이미지		
이론	미디어의이해	모던아트	컨템포러리아트	현대미술비평I
	미술과사회I	포스트모던아트	한국미술사	현대미술비평II
	미술과사회II		아시아미술사	
			미학과담론	
공통	S-TEAM Class			
	사제동행세미나			

미술학부 입체미술전공

필수 | 선택

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
전공실기 (1학기)	(인생설계와진로 삭제) 드로잉기초I	컴퓨터조형I	컴퓨터조형III	미술현장
	조소기초I	세라믹조형	금속조형	야외조각:캡스톤디자인
	회화기초I	석조형I	나무조형I	공공미술
	입체표현I	디지털콘텐츠와툴워크숍	종교의의미와예술창작	
			미술연출과비디오	
전공실기 (2학기)	드로잉기초II	컴퓨터조형II	컴퓨터조형IV	미술경영과기획
	조소기초II	인체소조I	인체소조II	현대조형 캡스톤디자인
	회화기초II	도조창작	금속조형과지역환경	인터렉티브아트: 캡스톤디자인
	입체표현II	석조형II	나무조형II	입체표현III
		3D프린팅	설치미술과전시기획	
이론	조형이해I	조각사	현대미술론II	미술교육론* (문화예술교육사 과목)
	조형이해II	조각으로읽는현대사회	미술교수학습방법* (문화예술교육사 과목)	
		현대미술론I		
공통	S-TEAM Class			
	사제동행세미나			

공연예술학부 연극전공

필수 | 선택

1학년	2학년	3학년	4학년
공연예술기초	연극사(세계)		연극평론
		공연예술기획경영	공연창작개론
			연출워크샵
기초연기및신체훈련1,2	가창1,2	뮤지컬오디션테크닉	오디션테크닉
	연기1,2	연기3,4	매체연기
	호흡과발성1	움직임3	
	호흡과발성2	호흡과발성3	
	움직임1,2	화술	
유레카 프로젝트	Community Theater I,II	창작연극워크샵1	연극제작(공연제작)
		창작연극워크샵2	공연제작워크샵 캡스톤디자인(졸업공연)
		뮤지컬워크샵	
무대기술실습1,2	제작실습	무대미술	
	연극교수학습방법	연극영화교육론	
		연극영화교재연구 및지도법	
		연극영화교과논리 및논술	
S-TEAM Class			
현장실습			
사제동행세미나			

공연예술학부 영화전공

필수 | 선택

1학년	2학년	3학년	4학년
영화개론	시네로망	작가주의영화연구	영화드라마대본분석
영화사(세계)	시네마테라피	장편영화드라마 대본개발	영화분석과비평
포토몽타주	영화방송드라마 대본창작1,2	감독연구	장르영화연구
몽타주영화연구	표현시네마테라피	한국영화사	미장센영화제작연구
시나리오작법			영화텍스트분석
영화기술(촬영)	디지털영상편집1,2	CG시각효과	졸업영화기획제작1 (캡스스톤자인)
	카메라연기연출1,2	온라인영상 콘텐츠기획개발	졸업영화기획제작2 (캡스스톤자인)
	영화음악제작실습	프로덕션 디자인워크숍	
	사운드디자인	디지털색보정DI	
	영화제작실습	바이럴영상 제작실습	
	촬영조명시뮬레이션	아트디렉팅과 세트개발	
		영상콘텐츠제작실습	
		연극영화교재연구및 지도법	문화예술교육현장의 이해와실습
		연극영화교과논리 및논술	
		연극영화교육론	
S-TEAM Class			
	문화예술교육개론		
	영화교수학습방법		
현장실습			
사제동행세미나			

공연예술학부 무용전공

필수 | 선택

1학년	2학년	3학년	4학년
	무용리터러시		
	예술과문화다양성	나눔예술제	청년예술CEO
발레 기초실기 Ⅰ, Ⅱ	궁정발레	고전발레 Ⅰ, Ⅱ	캐릭터댄스
	낭만발레		현대발레
한국무용 기초실기 Ⅰ, Ⅱ	한국민속무용 Ⅰ, Ⅱ	한국궁중무용 Ⅰ, Ⅱ	한국창작무용 Ⅰ, Ⅱ
현대무용 기초실기 Ⅰ, Ⅱ	현대무용 Ⅰ, Ⅱ	현대무용기법 Ⅰ, Ⅱ	현대무용즉흥 Ⅰ, Ⅱ
무용학개론	한국무용사	무용창작법	
무용기능해부학	외국무용사	무용연출및디자인	무용공연실습 (Capstone Design)
무용용어해설	무용교육론	무용미학	문화예술컨설팅
	무용교수학습방법	무용교육·교재 교구개발 및 활용	무용학연구법
	무용음악 Ⅰ, Ⅱ	무용영어	
	동작분석 및 표기법	무용기획제작및시연 (Capstoen Design)	
		무용심리학	
		무용감상및비평	
	무용교육프로그램개발	시민문화예술콘텐츠	축제문화예술콘텐츠
	학교문화예술콘텐츠	지역문화예술콘텐츠	융합문화예술 콘텐츠제작 (Capstoen Design)
		현장실습	
사제동행세미나			

교과과정

성악전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
1	1학기	기초교양	English conversation Ⅰ, Ⅱ(Advanced)	2	2	1		택1
1	1학기	기초교양	글로벌영어	1	1			P/N
1	1학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 1	3	2	1		
1	1학기	전공선택	S-TEAM Class	1		1		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	성악기초이론Ⅰ	2	2			필수
1	1학기	전공선택	연주Ⅰ	1		2		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	음악의이해	2	2			
1	1학기	전공선택	이태리어딕션Ⅰ	2	1	1		필수
1	1학기	전공선택	전공실기Ⅰ	1		1		필수
1	1학기	전공선택	합창Ⅰ	2		2		필수
1	2학기	기초교양	College English Ⅰ, Ⅱ	2	2	1		택1
1	2학기	기초교양	글쓰기	3	3			
1	2학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 2	3	2	1		
1	2학기	전공선택	서양예술문화사	2	2			
1	2학기	전공선택	성악기초이론Ⅱ	2	2			필수
1	2학기	전공선택	연주Ⅱ	1		2		필수(P/N)
1	2학기	전공선택	이태리어딕션Ⅱ	2	1	1		필수
1	2학기	전공선택	전공실기Ⅱ	1		1		필수
1	2학기	전공선택	합창Ⅱ	2		2		필수
2	1학기	전공선택	가곡과 화성분석Ⅰ	2	1	1		
2	1학기	전공선택	독어딕션Ⅰ	2	1	1		
2	1학기	전공선택	서양음악사Ⅰ	2	2			필수
2	1학기	전공선택	시창과 독보Ⅰ	1		2		
2	1학기	전공선택	연주Ⅲ	1		2		필수(P/N)
2	1학기	전공선택	전공실기Ⅲ	1		1		필수
2	1학기	전공선택	클래스피아노Ⅰ	1		2		
2	1학기	전공선택	합창Ⅲ	1		2		필수
2	2학기	전공선택	가곡과 화성분석Ⅱ	2	1	1		
2	2학기	전공선택	독어딕션Ⅱ	2	1	1		
2	2학기	전공선택	서양음악사Ⅱ	2	2			필수
2	2학기	전공선택	시창과 독보Ⅱ	1		2		
2	2학기	전공선택	연주Ⅳ	1		2		필수(P/N)
2	2학기	전공선택	전공실기Ⅳ	1		1		필수
2	2학기	전공선택	클래스피아노Ⅱ	1		2		
2	2학기	전공선택	합창Ⅳ	1		2		
3	1학기	전공선택	국악개론Ⅰ	2	2			
3	1학기	전공선택	리듬과동작Ⅰ	1	1	1		
3	1학기	전공선택	불어딕션Ⅰ	2	1	1		
3	1학기	전공선택	서양음악사Ⅲ	2	2			
3	1학기	전공선택	성악앙상블Ⅰ	2	1	1		
3	1학기	전공선택	연주Ⅴ	1		2		필수(P/N)
3	1학기	전공선택	오페라웍샵및무대연기캡스톤디자인Ⅰ	3		4		필수, 캡스톤
3	1학기	전공선택	전공실기Ⅴ	1		1		필수
3	1학기	전공선택	지역과문화예술 캡스톤디자인Ⅰ	2	1	1		
3	1학기	전공선택	합창캡스톤디자인Ⅴ	1		2		필수, 캡스톤
3	2학기	전공선택	국악개론Ⅱ	2	2			
3	2학기	전공선택	리듬과동작Ⅱ	1	1	1		
3	2학기	전공선택	불어딕션Ⅱ	2	1	1		

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
3	2학기	전공선택	서양음악사Ⅳ	2	2			
3	2학기	전공선택	성악앙상블Ⅱ	2	1	1		
3	2학기	전공선택	연주Ⅵ	1		2		필수(P/N)
3	2학기	전공선택	오페라웍샵및무대연기캡스톤디자인Ⅱ	3		4		필수, 캡스톤
3	2학기	전공선택	전공실기Ⅵ	1		1		필수
3	2학기	전공선택	합창캡스톤디자인Ⅵ	1		2		필수, 캡스톤
4	1학기	전공선택	연주Ⅶ	1		2		필수
4	1학기	전공선택	영어딕션Ⅰ	1		1		
4	1학기	전공선택	예술가곡문헌Ⅰ	2	1	1		
4	1학기	전공선택	오디션실습	2		2		
4	1학기	전공선택	오페라웍샵및무대연기캡스톤디자인Ⅲ	3		4		필수, 캡스톤
4	1학기	전공선택	전공실기Ⅶ	1		1		필수
4	1학기	전공선택	지휘법	2		2		
4	1학기	전공선택	한국가곡	2	1	1		
4	2학기	전공선택	문화예술기획Ⅱ	2	1	1		
4	2학기	전공선택	영어딕션Ⅱ	1		1		
4	2학기	전공선택	예술가곡문헌Ⅱ	2	1	1		
4	2학기	전공선택	오페라웍샵및무대연기캡스톤디자인Ⅳ	3		4		필수, 캡스톤
4	2학기	전공선택	음악교수학습방법	2	2			
4	2학기	전공선택	전공실기Ⅷ	1		1		필수
4	2학기	전공선택	졸업연주	0				필수(P/N)
1~4	전학기	전공선택	사제동행세미나	1	1			필수(P/N)

* 위 교과과정은 2023학년도에 개설됩니다(필수지정과목은 반드시 이수하여야 함).
* 사제동행세미나, S-TEAM Class 중 택1 필수

※ 현장실습 이수 안내

현장실습은 현장실습 학점 인정에 관한 규정에 따라 전공 또는 일반선택으로 인정받을 수 있음.

※ 부전공 이수 안내

부전공을 이수하고자 하는 자는 부전공을 신청하고, 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 함.

※ 다전공 이수 안내

다전공을 이수하고자 하는 자는 다전공을 신청하고, 전공선택(필수 지정 과목 포함) 최저이수학점 이상을 이수하여야 함. 단, 필수 지정 과목 “S-TEAM Class, 사제동행세미나”를 수강하지 않아도 다전공 이수가 가능함.

※ 타과전공 인정 과목

학년	이수구분	교과목명	1학기			2학기			선수 과목	비고 (개설학과)
			학점	시간		학점	시간			
				이론	실습		이론	실습		
3	전공선택	지역과문화예술캡스톤디자인Ⅱ				2	1	1		관현악전공
4	전공선택	문화예술교육현장의이해와실습				2	2	0		관현악전공
4	전공선택	문화예술기획Ⅰ	2	1	1					피아노전공
4	전공선택	음악교육론				2	2	0		피아노전공
4	전공선택	음악교육프로그램개발				2	2	0		피아노전공

피아노전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
1	1학기	기초교양	English conversation Ⅰ, Ⅱ(Advanced)	2	2	1		택1
1	1학기	기초교양	글로벌영어	1	1			P/N
1	1학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 1	3	2	1		
1	1학기	전공선택	S-TEAM Class	1		1		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	연주Ⅰ	1		2		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	음악의이해	2	2			
1	1학기	전공선택	전공실기Ⅰ	1		1		필수
1	1학기	전공선택	피아노기초이론Ⅰ	2	1	1		필수
1	1학기	전공선택	합창Ⅰ	2		2		
1	2학기	기초교양	College English Ⅰ, Ⅱ	2	2	1		택1
1	2학기	기초교양	글쓰기	3	3			
1	2학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 2	3	2	1		
1	2학기	전공선택	서양예술문화사	2	2			
1	2학기	전공선택	연주Ⅱ	1		2		필수(P/N)
1	2학기	전공선택	전공실기Ⅱ	1		1		필수
1	2학기	전공선택	피아노기초이론Ⅱ	2	1	1		필수
1	2학기	전공선택	합창Ⅱ	2		2		
2	1학기	전공선택	반주법Ⅰ	2		2		
2	1학기	전공선택	서양음악사Ⅰ	2	2			필수
2	1학기	전공선택	시창청음Ⅰ	1		2		필수
2	1학기	전공선택	연주Ⅲ	1		2		필수(P/N)
2	1학기	전공선택	전공실기Ⅲ	1		1		필수
2	1학기	전공선택	피아노문헌Ⅰ	2	2			필수
2	1학기	전공선택	피아노앙상블	1		2		
2	1학기	전공선택	화성학Ⅰ	2	1	1		필수
2	2학기	전공선택	반주법Ⅱ	2		2		
2	2학기	전공선택	서양음악사Ⅱ	2	2			필수
2	2학기	전공선택	시창청음Ⅱ	1		2		필수
2	2학기	전공선택	연주Ⅳ	1		2		필수(P/N)
2	2학기	전공선택	전공실기Ⅳ	1		1		필수
2	2학기	전공선택	피아노문헌Ⅱ	2	2			필수
2	2학기	전공선택	화성학Ⅱ	2	1	1		
3	1학기	전공선택	국악개론Ⅰ	2	2			
3	1학기	전공선택	반주법Ⅲ	2		2		
3	1학기	전공선택	서양음악사Ⅲ	2	2			
3	1학기	전공선택	연주Ⅴ	1		2		필수(P/N)
3	1학기	전공선택	음악분석Ⅰ	2	1	1		필수
3	1학기	전공선택	전공실기Ⅴ	1		1		필수
3	1학기	전공선택	화성학Ⅲ	2	1	1		
3	2학기	전공선택	국악개론Ⅱ	2	2			
3	2학기	전공선택	반주법Ⅳ	2		2		
3	2학기	전공선택	서양음악사Ⅳ	2	2			
3	2학기	전공선택	연주Ⅵ	1		2		필수(P/N)

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
3	2학기	전공선택	음악분석 II	2	1	1		
3	2학기	전공선택	전공실기VI	1		1		필수
3	2학기	전공선택	피아노구조및조율	2	1	1		
3	2학기	전공선택	화성학IV	2	1	1		
4	1학기	전공선택	문화예술기획I	2	1	1		
4	1학기	전공선택	실용피아노 I	1		2		필수
4	1학기	전공선택	연주VII	1		2		필수(P/N)
4	1학기	전공선택	음악콘텐츠연구및개발	2	1	1		
4	1학기	전공선택	전공실기VII	1		1		필수
4	1학기	전공선택	지휘법	2		2		
4	1학기	전공선택	피아노문헌 III	2	2			필수
4	1학기	전공선택	현대음악개론	2	2			
4	1학기	전공선택	음악공학개론I	2	1	1		
4	1학기	전공선택	음악교육론	2	2			
4	1학기	전공선택	음악교육프로그램개발	2	2			
4	2학기	전공선택	실용피아노 II (편곡)	1		2		
4	2학기	전공선택	음악공학개론II	2	1	1		
4	2학기	전공선택	전공실기VIII	1		1		
4	2학기	전공선택	졸업연주	0				필수(P/N)
4	2학기	전공선택	피아노문헌 캡스톤디자인IV	2	2			필수
2~4	전학기	전공선택	사제동행세미나	2	2			필수(P/N)

* 위 교과과정은 2023학년도에 개설됩니다(필수지정과목은 반드시 이수하여야 함).
* 사제동행세미나, S-TEAM Class 중 택1 필수

※ 현장실습 이수 안내

현장실습은 현장실습 학점 인정에 관한 규정에 따라 전공 또는 일반선택으로 인정받을 수 있음.

※ 부전공 이수 안내

부전공을 이수하고자 하는 자는 부전공을 신청하고, 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 함.

※ 다전공 이수 안내

다전공을 이수하고자 하는 자는 다전공을 신청하고, 전공선택(필수 지정 과목 포함) 최저이수학점 이상을 이수하여야 함. 단, 필수 지정 과목 “S-TEAM Class, 사제동행세미나”를 수강하지 않아도 다전공 이수가 가능함.

※ 타과전공 인정 과목

학년	이수구분	교과목명	1학기			2학기			선수 과목	비고 (개설학과)
			학점	시간		학점	시간			
				이론	실습		이론	실습		
3	전공선택	문화예술기획II				2	1	1		성악전공
4	전공선택	음악교수학습방법				2	2	0		성악전공
4	전공선택	문화예술교육현장의이해와실습				2	2	0		관현악전공

관현악전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
1	1학기	기초교양	English conversation Ⅰ, Ⅱ(Advanced)	2	2	1		택1
1	1학기	기초교양	글로벌영어	1	1			P/N
1	1학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 1	3	2	1		
1	1학기	전공선택	S-TEAM Class	1		1		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	관악합주 Ⅰ	1		2		필수(관타악)
1	1학기	전공선택	관현악기초이론 Ⅰ	2	2			필수
1	1학기	전공선택	관현악합주 Ⅰ	3		4		
1	1학기	전공선택	연주 Ⅰ	1		2		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	음악의이해	2	2			
1	1학기	전공선택	전공실기 Ⅰ	1		1		필수
1	1학기	전공선택	현악합주 Ⅰ	1		2		필수(현악)
1	2학기	기초교양	College English Ⅰ, Ⅱ	2	2	1		택1
1	2학기	기초교양	글쓰기	3	3			
1	2학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 2	3	2	1		
1	2학기	전공선택	관악합주 Ⅱ	1		2		필수(관타악)
1	2학기	전공선택	관현악기초이론 Ⅱ	2	2			필수
1	2학기	전공선택	관현악합주 Ⅱ	3		4		
1	2학기	전공선택	서양예술문화사	2	2			
1	2학기	전공선택	연주 Ⅱ	1		2		필수
1	2학기	전공선택	전공실기 Ⅱ	1		1		필수
1	2학기	전공선택	현악합주 Ⅱ	1		2		필수(현악)
2	1학기	전공선택	관악합주 Ⅲ	1		2		필수(관타악)
2	1학기	전공선택	관현악합주 Ⅲ	3		4		필수
2	1학기	전공선택	서양음악사 Ⅰ	2	2			
2	1학기	전공선택	숫자로풀어보는음악 Ⅰ	2	1	1		
2	1학기	전공선택	실내악 Ⅰ	1		2		필수
2	1학기	전공선택	연주 Ⅲ	1		2		필수(P/N)
2	1학기	전공선택	전공실기 Ⅲ	1		1		필수
2	1학기	전공선택	클래스피아노 Ⅰ	1		2		
2	1학기	전공선택	현악합주 Ⅲ	1		2		필수(현악)
2	2학기	전공선택	관악합주 Ⅳ	1		2		필수(관타악)
2	2학기	전공선택	관현악합주 Ⅳ	3		4		
2	2학기	전공선택	서양음악사 Ⅱ	2	2			
2	2학기	전공선택	숫자로풀어보는음악 Ⅱ	2	1	1		
2	2학기	전공선택	실내악 Ⅱ	1		2		필수
2	2학기	전공선택	연주 Ⅳ	1		2		필수
2	2학기	전공선택	전공실기 Ⅳ	1		1		필수
2	2학기	전공선택	클래스피아노 Ⅱ	1		2		
2	2학기	전공선택	현악합주 Ⅳ	1		2		필수(현악)

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
3	1학기	전공선택	관악합주Ⅴ	1		2		필수(관타악)
3	1학기	전공선택	관현악합주Ⅴ	3		4		필수
3	1학기	전공선택	국악개론Ⅰ	2	2			
3	1학기	전공선택	서양음악사Ⅲ	2	2			
3	1학기	전공선택	숫자로풀어보는음악Ⅲ	2	1	1		
3	1학기	전공선택	시창청음Ⅲ	1		2		
3	1학기	전공선택	실내악Ⅲ	1		2		필수
3	1학기	전공선택	연주Ⅴ	1		2		필수(P/N)
3	1학기	전공선택	전공실기Ⅴ	1		1		필수
3	1학기	전공선택	현악합주캡스톤디자인Ⅴ	1		2		필수(현악),캡스톤
3	2학기	전공선택	관악합주Ⅵ	1		2		필수(관타악)
3	2학기	전공선택	관현악합주Ⅵ	3		4		
3	2학기	전공선택	국악개론Ⅱ	2	2			
3	2학기	전공선택	서양음악사Ⅳ	2	2			
3	2학기	전공선택	숫자로풀어보는음악Ⅳ	2	1	1		
3	2학기	전공선택	실내악Ⅳ	1		2		필수
3	2학기	전공선택	연주Ⅵ	1		2		필수
3	2학기	전공선택	전공실기Ⅵ	1		1		필수
3	2학기	전공선택	지역과문화예술캡스톤디자인Ⅱ	2	1	1		
3	2학기	전공선택	클래스바이올린	1		2		
3	2학기	전공선택	현악합주캡스톤디자인Ⅵ	1		2		필수(현악),캡스톤
4	1학기	전공선택	전공실기Ⅶ	1		1		필수
4	2학기	전공선택	전공실기Ⅷ	1		1		필수
4	1학기	전공선택	관악합주Ⅶ	1		2		필수(관타악)
4	2학기	전공선택	관악합주Ⅷ	1		2		필수(관타악)
4	1학기	전공선택	관현악합주Ⅶ	3		4		필수
4	2학기	전공선택	관현악합주Ⅷ	3		4		
4	1학기	전공선택	리듬페다고지	1	1	1		
4	1학기	전공선택	연주Ⅶ	1		2		필수(P/N)
4	1학기	전공선택	지휘법	2		2		
4	1학기	전공선택	오케스트라현악레퍼토리연구	1		2		
4	1학기	전공선택	오케스트라관악레퍼토리연구	1		2		
4	1학기	전공선택	문화예술기획과경영	2	1	1		
4	1학기	전공선택	음악교육의이해및실습	2	2			
4	2학기	전공선택	문화예술교육현장의이해와실습	2	2			
4	2학기	전공선택	졸업연주	0				필수(P/N)
2~4	전학기	전공선택	사제동행세미나	2	2			필수(P/N)

* 위 교과과정은 2023학년도에 개설됩니다(필수지정과목은 반드시 이수하여야 함).
* 관악합주 교과목은 관·타악전공만 인정이 되며, 현악합주는 현악전공만 인정이 됨. 이에 따라 관·타악전공은 관·타악 필수 교과목을 반드시 이수하여야 하며, 현악전공은 현악 필수 교과목을 반드시 이수하여야 함.
* 사제동행세미나, S-TEAM Class 중 택1 필수

※ 현장실습 이수 안내

현장실습은 현장실습 학점 인정에 관한 규정에 따라 전공 또는 일반선택으로 인정받을 수 있음.

※ 부전공 이수 안내

부전공을 이수하고자 하는 자는 부전공을 신청하고, 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 함.

※ 다전공 이수 안내

다전공을 이수하고자 하는 자는 다전공을 신청하고, 전공선택(필수 지정 과목 포함) 최저이수학점 이상을 이수하여야 함. 단, 필수 지정 과목 “S-TEAM Class, 사제동행세미나”를 수강하지 않아도 다전공 이수가 가능함.

※ 타과전공 인정 과목

학년	이수구분	교과목명	1학기			2학기			선수과목	비고(개설학과)
			학점	시간		학점	시간			
				이론	실습		이론	실습		
3	전공선택	지역과문화예술캡스톤디자인I	2	1	1					성악전공
4	전공선택	음악교수학습방법				2	2	0		성악전공
4	전공선택	음악교육프로그램개발				2	2	0		피아노전공
4	전공선택	음악교육론				2	2	0		피아노전공

작곡전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
1	1학기	기초교양	English conversation Ⅰ, Ⅱ(Advanced)	2	2	1		택1
1	1학기	기초교양	글로벌영어	1	1			P/N
1	1학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 1	3	2	1		
1	1학기	전공선택	S-TEAM Class	1		1		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	기초대위법 Ⅰ	2	2			필수
1	1학기	전공선택	연주 Ⅰ	1		2		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	음악의이해	2	2			
1	1학기	전공선택	작곡기초이론 Ⅰ	2	2			필수
1	1학기	전공선택	전공실기 Ⅰ	1		1		필수
1	1학기	전공선택	합창 Ⅰ	2		2		
1	2학기	기초교양	College English Ⅰ, Ⅱ	2	2	1		택1
1	2학기	기초교양	글쓰기	3	3			
1	2학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 2	3	2	1		
1	2학기	전공선택	기초대위법 Ⅱ	2	2			필수
1	2학기	전공선택	서양예술문화사	2	2			필수
1	2학기	전공선택	연주 Ⅱ	1		2		필수(P/N)
1	2학기	전공선택	작곡기초이론 Ⅱ	2	2			필수
1	2학기	전공선택	전공실기 Ⅱ	1		1		필수
1	2학기	전공선택	합창 Ⅱ	2		2		
2	1학기	전공선택	건반화성 Ⅰ	1		1		
2	1학기	전공선택	대위법 Ⅰ	2	2			
2	1학기	전공선택	서양음악사 Ⅰ	2	2			
2	1학기	전공선택	악기론 Ⅰ	1	1	1		필수
2	1학기	전공선택	연주 Ⅲ	1		2		필수(P/N)
2	1학기	전공선택	음악소프트웨어입문 Ⅰ	2		2		
2	1학기	전공선택	음악형식과분석 Ⅰ	2	2			
2	1학기	전공선택	전공실기 Ⅲ	1		1		필수
2	1학기	전공선택	특수악기 Ⅰ	1		1		
2	1학기	전공선택	현대화성 Ⅰ	2	2			필수
2	2학기	전공선택	건반화성 Ⅱ	1		1		
2	2학기	전공선택	대위법 Ⅱ	2	2			
2	2학기	전공선택	서양음악사 Ⅱ	2	2			
2	2학기	전공선택	악기론 Ⅱ	1	1	1		필수
2	2학기	전공선택	연주 Ⅳ	1		2		필수(P/N)
2	2학기	전공선택	음악소프트웨어입문 Ⅱ	2		2		
2	2학기	전공선택	음악형식과분석 Ⅱ	2	2			
2	2학기	전공선택	전공실기 Ⅳ	1		1		필수
2	2학기	전공선택	특수악기 Ⅱ	1		1		
2	2학기	전공선택	현대화성 Ⅱ	2	2			필수
3	1학기	전공선택	관현악법 Ⅰ	2	2			필수
3	1학기	전공선택	국악개론 Ⅰ	2	2			
3	1학기	전공선택	비조성음악분석 Ⅰ	2	2			필수
3	1학기	전공선택	서양음악사 Ⅲ	2	2			필수

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
3	1학기	전공선택	연주Ⅴ	1		2		필수(P/N)
3	1학기	전공선택	전공실기Ⅴ	1		1		필수
3	2학기	전공선택	관현악법Ⅱ	2	2			필수
3	2학기	전공선택	국악개론Ⅱ	2	2			
3	2학기	전공선택	비조성음악분석Ⅱ	2	2			필수
3	2학기	전공선택	서양음악사Ⅳ	2	2			필수
3	2학기	전공선택	연주Ⅵ	1		2		필수(P/N)
3	2학기	전공선택	전공실기Ⅵ	1		1		필수
4	1학기	전공선택	미디어소통과예술	2	2			
4	1학기	전공선택	연주Ⅶ	1		2		필수(P/N)
4	1학기	전공선택	전공실기Ⅶ	1		1		필수
4	1학기	전공선택	현대음악사조Ⅰ	2	2			
4	2학기	전공선택	대중음악의이해	2	2			
4	2학기	전공선택	전공실기Ⅷ	1		1		필수
4	2학기	전공선택	졸업연주	0				필수(P/N)
4	2학기	전공선택	현대음악사조Ⅱ	2	2			
1~4	1학기	전공선택	작곡워크샵Ⅰ	2		2		
1~4	1학기	전공선택	컴퓨터음악Ⅰ	2		2		
1~4	2학기	전공선택	작곡워크샵Ⅱ	2		2		
1~4	2학기	전공선택	컴퓨터음악Ⅱ	2		2		
2~4	2학기	전공선택	사제동행세미나	1	1			필수(P/N)

* 위 교과과정은 2023학년도에 개설됩니다.(필수지정과목은 반드시 이수하여야 함.)
* 사제동행세미나, S-TEAM Class 중 택1 필수

※ 현장실습 이수 안내

현장실습은 현장실습 학점 인정에 관한 규정에 따라 전공 또는 일반선택으로 인정받을 수 있음.

※ 부전공 이수 안내

부전공을 이수하고자 하는 자는 부전공을 신청하고, 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 함.

※ 다전공 이수 안내

다전공을 이수하고자 하는 자는 다전공을 신청하고, 전공선택(필수 지정 과목 포함) 최저이수학점 이상을 이수하여야 함. 단, 필수 지정 과목 “S-TEAM Class, 사제동행세미나”를 수강하지 않아도 다전공 이수가 가능함.

※ 타과전공 인정 과목

학년	이수구분	교과목명	1학기			2학기			선수과목	비고 (개설학과)
			학점	시간		학점	시간			
				이론	실습		이론	실습		
4	전공선택	음악교수학습방법				2	2	0		성악전공
4	전공선택	음악교육론				2	2	0		피아노전공
4	전공선택	음악교육프로그램개발				2	2	0		피아노전공
4	전공선택	문화예술교육현장의이해와실습				2	2	0		관현악전공

회화전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
1	1학기	기초교양	English conversation Ⅰ, Ⅱ(Advanced)	2	2	1		택1
1	1학기	기초교양	글로벌영어	1	1			P/N
1	1학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 1	3	2	1		
1	1학기	전공선택	3D+공간 Ⅰ	2		3		필수
1	1학기	전공선택	S-TEAM Class	1		1		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	드로잉으로사고하기 Ⅰ	2		3		필수
1	1학기	전공선택	미술과사회 Ⅰ	3	3			필수
1	1학기	전공선택	회화의이해	2		3		필수
1	*1학기*	*기초교양*	*글쓰기*	3	3			
1	2학기	기초교양	College English Ⅰ, Ⅱ	2	2	1		택1
1	2학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 2	3	2	1		
1	2학기	전공선택	3D+공간 Ⅱ	2		3		필수
1	2학기	전공선택	드로잉으로사고하기 Ⅱ	2		3		필수
1	2학기	전공선택	미디어의이해	2	2			
1	2학기	전공선택	미술과사회 Ⅱ	3	3			필수
1	2학기	전공선택	회화의논리	2		3		필수
2	1학기	전공선택	드로잉 Ⅰ	2		3		
2	1학기	전공선택	매체와발상 Ⅰ	2		3		
2	1학기	전공선택	모던아트	3	3			필수
2	1학기	전공선택	수묵화 Ⅰ	2		3		
2	1학기	전공선택	스틸이미지	2		3		
2	1학기	전공선택	프린트메이킹 Ⅰ	2		3		
2	1학기	전공선택	회화 Ⅰ	2		3		필수
2	2학기	전공선택	드로잉 Ⅱ	2		3		
2	2학기	전공선택	매체와발상 Ⅱ	2		3		
2	2학기	전공선택	무빙이미지	2		3		
2	2학기	전공선택	수묵화 Ⅱ	2		3		
2	2학기	전공선택	포스트모던아트	3	3			필수
2	2학기	전공선택	프린트메이킹 Ⅱ	2		3		
2	2학기	전공선택	회화 Ⅱ	2		3		필수
3	1학기	전공선택	뉴폼 Ⅰ	2		3		필수
3	1학기	전공선택	디지털아트 Ⅰ	2		3		
3	1학기	전공선택	인스털레이션 Ⅰ	2		3		
3	1학기	전공선택	컨템포러리아트	2	2			
3	1학기	전공선택	한국미술사	2	2			
3	1학기	전공선택	회화Ⅲ	2		3		필수
3	2학기	전공선택	인스털레이션 Ⅱ	2		3		
3	2학기	전공선택	회화Ⅳ	2		3		필수

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
3	2학기	전공선택	뉴폼 II	2		3		필수
3	2학기	전공선택	디지털아트 II	2		3		
3	2학기	전공선택	미학과담론	2	2			
3	2학기	전공선택	아시아미술사	2	2			
4	1학기	전공선택	미술교육프로그램개발	2		3		*
4	1학기	전공선택	토탈아트 I	2		3		필수
4	1학기	전공선택	현대미술비평 I	2	2			
4	1학기	전공선택	회화Ⅴ:캡스톤디자인	2		3		필수, 캡스톤
4	2학기	전공선택	미술현장과기획	2		3		
4	2학기	전공선택	토탈아트 II	2		3		필수
4	2학기	전공선택	현대미술비평 II	2	2			
4	2학기	전공선택	회화Ⅵ:캡스톤디자인	2		3		필수, 캡스톤
1~4	전학기	전공선택	사제동행세미나	2	2			필수(P/N)

* 위 교과과정은 2023학년도에 개설됩니다(필수지정과목은 반드시 이수하여야 함).
* 비고란의 * 표시교과목은 문화예술교육사 관련 교과목임.
* 사제동행세미나, S-TEAM Class 중 택1 필수

※ 현장실습 이수 안내

현장실습은 현장실습 학점 인정에 관한 규정에 따라 전공 또는 일반선택으로 인정받을 수 있음.

※ 부전공 이수 안내

부전공을 이수하고자 하는 자는 부전공을 신청하고, 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 함.

※ 다전공 이수 안내

다전공을 이수하고자 하는 자는 다전공을 신청하고, 전공선택(필수 지정 과목 포함) 최저이수학점 이상을 이수하여야 함. 단, 필수 지정 과목 “S-TEAM Class, 사제동행세미나”를 수강하지 않아도 다전공 이수가 가능함.

※ 타과전공 인정 과목

학년	이수구분	교과목명	1학기			2학기			선수 과목	비고 (개설학과)
			학점	시간		학점	시간			
				이론	실습		이론	실습		
3	전공선택	미술교육학습방법				2	2	0		입체미술전공
4	전공선택	미술교육론	2	2	0					입체미술전공

입체미술전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
1	1학기	기초교양	English conversation Ⅰ, Ⅱ(Advanced)	2	2	1		택1
1	1학기	기초교양	글로벌영어	1	1			P/N
1	1학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 1	3	2	1		
1	1학기	전공선택	S-TEAM Class	1		1		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	드로잉기초Ⅰ	2		3		
1	1학기	전공선택	입체표현I	2		3		
1	1학기	전공선택	조소기초Ⅰ	2		3		
1	1학기	전공선택	조형이해Ⅰ	2	2			필수
1	1학기	전공선택	회화기초Ⅰ	2		3		
1	2학기	기초교양	College English Ⅰ, Ⅱ,(Advanced)	2	2	1		택1
1	2학기	기초교양	글쓰기	3	3			
1	2학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 2	3	2	1		
1	2학기	전공선택	드로잉기초Ⅱ	2		3		
1	2학기	전공선택	입체표현Ⅱ	2		3		
1	2학기	전공선택	조소기초Ⅱ	2		3		
1	2학기	전공선택	조형이해Ⅱ	2	2			필수
1	2학기	전공선택	회화기초Ⅱ	2		3		
2	1학기	전공선택	디지털콘텐츠와툴워크숍	2		3		
2	1학기	전공선택	석조형Ⅰ	3		4		필수
2	1학기	전공선택	세라믹조형	3	1	3		
2	1학기	전공선택	조각사	2	2			
2	1학기	전공선택	컴퓨터조형Ⅰ	2		3		필수
2	1학기	전공선택	현대미술론Ⅰ	2	2			필수
2	2학기	전공선택	3D프린팅	2		3		
2	2학기	전공선택	도조창작	2		3		
2	2학기	전공선택	석조형Ⅱ	3		4		필수
2	2학기	전공선택	인체소조Ⅰ	3		4		필수
2	2학기	전공선택	조각으로읽는현대사회	2	2			
2	2학기	전공선택	컴퓨터조형Ⅱ	2		3		필수
3	1학기	전공선택	금속조형	2		3		필수
3	1학기	전공선택	나무조형Ⅰ	2		3		필수
3	1학기	전공선택	미술연출과비디오	2		3		
3	1학기	전공선택	종교의의미와예술창작	2		3		
3	1학기	전공선택	컴퓨터조형Ⅲ	2		3		필수
3	2학기	전공선택	금속조형과지역환경	2		3	금속조형	필수
3	2학기	전공선택	나무조형Ⅱ	2		3		필수
3	2학기	전공선택	미술교수학습방법	2	2			*
3	2학기	전공선택	설치미술과전시기획	2		3		필수
3	2학기	전공선택	인체소조Ⅱ	3		4		필수
3	2학기	전공선택	컴퓨터조형Ⅳ	2		3		
3	2학기	전공선택	현대미술론Ⅱ	2	2			필수

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
4	1학기	전공선택	공공미술	3		4		
4	1학기	전공선택	미술교육론	2	2			*
4	1학기	전공선택	미술현장	2		3		
4	1학기	전공선택	야외조각 캡스톤디자인	3		4		필수,캡스톤
4	2학기	전공선택	미술경영과기획	2		3		필수
4	2학기	전공선택	인터렉티브아트 캡스톤디자인	2		3		캡스톤
4	2학기	전공선택	입체표현Ⅲ	2		3		
4	2학기	전공선택	현대조형 캡스톤디자인	3		4		캡스톤, 졸업 인증
1~4	전학기	전공선택	사제동행세미나	2	2			필수(P/N)

* 위 교과과정은 2023학년도에 개설됩니다(필수지정과목은 반드시 이수하여야 함).
* 비고란의 * 표시교과목은 문화예술교육사 관련 교과목임.
* 사제동행세미나, S-TEAM Class 중 택1 필수
* 현대조형 캡스톤디자인은 졸업 인증을 위해 이수하여야함.

※ 현장실습 이수 안내

현장실습은 현장실습 학점 인정에 관한 규정에 따라 전공 또는 일반선택으로 인정받을 수 있음.

※ 부전공 이수 안내

부전공을 이수하고자 하는 자는 부전공을 신청하고, 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 함.

※ 다전공 이수 안내

다전공을 이수하고자 하는 자는 다전공을 신청하고, 전공선택(필수 지정 과목 포함) 최저이수학점 이상을 이수하여야 함. 단, 필수 지정 과목 “S-TEAM Class, 사제동행세미나”를 수강하지 않아도 다전공 이수가 가능함.

※ 타과전공 인정 과목

학년	이수구분	교과목명	1학기			2학기			선수 과목	비고 (개설학과)
			학점	시간		학점	시간			
				이론	실습		이론	실습		
4	전공선택	미술교육프로그램개발	2	0	3					회화전공

연극전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
1	1학기	기초교양	English conversation Ⅰ, Ⅱ(Advanced)	2	2	1		택1
1	1학기	기초교양	글로벌영어	1	1			P/N
1	1학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 1	3	2	1		
1	1학기	전공선택	S-TEAM Class	1		1		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	공연예술기초	2	2			필수
1	1학기	전공선택	무대기술실습1	2	1	2		필수
1	1학기	전공선택	기초연기및신체훈련1	2	1	2		필수
1	2학기	기초교양	글쓰기	3	3			
1	2학기	기초교양	College English Ⅰ, Ⅱ	2	2	1		택1
1	2학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍2	3	2	1		
1	2학기	전공선택	유레카프로젝트	2	2	1		필수
1	2학기	전공선택	무대기술실습2	2	1	2		필수
1	2학기	전공선택	기초연기및신체훈련2	2	1	2		필수
2	1학기	전공선택	가창1	2	1	2		
2	1학기	전공선택	호흡과발성1	2	1	2		필수
2	1학기	전공선택	연기1	3	2	2	기초연기및신체훈련 1,2	교직관련
2	1학기	전공선택	움직임1	3	1	3		
2	1학기	전공선택	연극사(세계)	3	3			필수, 교직관련
2	1학기	전공선택	Community Theater Ⅰ	2	1	2		
2	2학기	전공선택	연기2	3	2	2	연기 1	
2	2학기	전공선택	가창2	2	1	2		
2	2학기	전공선택	호흡과발성2	3	2	2	호흡과발성 1	
2	2학기	전공선택	움직임2	2	1	2		
2	2학기	전공선택	Community Theater Ⅱ	2		3		
2	2학기	전공선택	제작실습	3		4		필수
2	2학기	전공선택	연극교수학습방법	2	2			*
3	1학기	전공선택	움직임3	2	1	2		
3	1학기	전공선택	무대미술	3	3			필수
3	1학기	전공선택	연기3	2	1	2	연기 2	
3	1학기	전공선택	호흡과발성3	2	1	2	호흡과발성 2	
3	1학기	전공선택	뮤지컬워크샵	2	1	2		
3	1학기	전공선택	창작연극워크샵1	2	1	2		필수, 교직관련
3	1학기	전공선택	연극영화교육론	3	3			교직관련,*
3	2학기	전공선택	스토리텔링	2	1	2		
3	2학기	전공선택	창작연극워크샵2	2	1	2		
3	2학기	전공선택	연기4	2	1	2	연기 3	
3	2학기	전공선택	화술	3	2	2	호흡과발성 3	
3	2학기	전공선택	공연예술기획경영	3	3			

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
3	2학기	전공선택	연극영화교재연구및지도법	3	3			교직관련,*
3	2학기	전공선택	연극영화교과논리및논술	2	2			교직관련
4	1학기	전공선택	공연창작개론	3	3			
4	1학기	전공선택	매체연기	2	1	2		
4	1학기	전공선택	연출워크샵	2	2	1		
4	1학기	전공선택	공연제작워크샵캡스톤디자인(졸업공연)	2	1	2		필수, 캡스톤
4	2학기	전공선택	오디션테크닉	2	1	2		
4	2학기	전공선택	연극평론	3	3			
4	2학기	전공선택	연극제작(공연제작)	3	1	2		교직관련
1~4	전학기	전공선택	사제동행세미나	1	1			필수, P/N

* 위 교과과정은 2023학년에 개설됩니다.(필수지정과목은 반드시 이수하여야 함.)
* 비고란의 * 표시교과목은 문화예술교육사 관련 교과목임.
* 사제동행세미나, S-TEAM Class 필수

※ 현장실습 이수 안내

현장실습은 현장실습 학점 인정에 관한 규정에 따라 전공 또는 일반선택으로 인정받을 수 있음.

※부전공 이수 안내

부전공을 이수하고자 하는 자는 부전공을 신청하고, 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 함.

※ 다전공 이수 안내

다전공을 이수하고자 하는 자는 다전공을 신청하고, 전공선택(필수 지정 과목 포함) 최저이수학점 이상을 이수하여야 함. 단, 필수 지정 과목 “S-TEAM Class, 사제동행세미나”를 수강하지 않아도 다전공 이수가 가능함.

※ 타과전공 인정 과목

학년	이수구분	교과목명	1학기			2학기			선수과목	비고 (개설학과)
			학점	시간		학점	시간			
				이론	실습		이론	실습		
2~4	전공선택	문화예술교육개론	2	2	0					영화전공
4	전공선택	문화예술교육현장의이해와실습	2	2	0					영화전공

영화전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
1	1학기	기초교양	English conversation Ⅰ, Ⅱ(Advanced)	2	3			택1
1	1학기	기초교양	글로벌영어	1	1			P/N
1	1학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 1	3	2	1		
1	1학기	전공선택	S-TEAM Class	1		1		필수, P/N
1	1학기	전공선택	영화개론	2	2			필수,교직 관련,융복합
1	1학기	전공선택	영화사(세계)	3	3			필수,교직 관련,융복합
1	1학기	전공선택	영화기술(촬영)	2		3		필수,교직 관련,융복합
1	2학기	기초교양	글쓰기	3	3			
1	2학기	기초교양	College English Ⅰ, Ⅱ	2	2	1		택1
1	2학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 2	3	2	1		
1	2학기	전공선택	시나리오작법	2	2	1		필수,융복합, 교직관련
1	2학기	전공선택	포토몽타주	2		3	영화개론	필수
1	2학기	전공선택	몽타주영화연구	2	1	2		융복합
2	1학기	전공선택	시네로망	2		3		융복합
2	1학기	전공선택	영화방송드라마대본창작1	2		3	선수과목 해지	융복합,교직 관련
2	1학기	전공선택	디지털영상편집1	2		3	영화개론	
2	1학기	전공선택	카메라연기연출1	2	1	2		
2	1학기	전공선택	시네마테라피	2	2	1	영화사(세계)	
2	1학기	전공선택	영화제작실습	2		3	영화개론	교직관련
2	1학기	전공선택	영화음악제작실습	2		3	영화사(세계)	
2	2학기	전공선택	디지털영상편집2	2		3	디지털영상편집1	
2	2학기	전공선택	사운드디자인	2		3	영화음악제작실습	
2	2학기	전공선택	영화방송드라마대본창작2	2		3	영화방송드라마 대본창작1	
2	2학기	전공선택	표현시네마테라피	2	1	2		
2	2학기	전공선택	촬영조명시뮬레이션	2		3	영화기술(촬영)	
2	2학기	전공선택	카메라연기연출2	2	1	2	카메라연기연출1	
3	1학기	전공선택	온라인영상콘텐츠기획개발	2		3		
3	1학기	전공선택	프로덕션디자인워크숍	2		3		
3	1학기	전공선택	CG시각효과	2		3		
3	1학기	전공선택	작가주의영화연구	3	3		영화개론	융복합
3	1학기	전공선택	장편영화드라마대본개발	2		3		
3	1학기	전공선택	연극영화교육론	3	3			교직관련,*

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
3	2학기	전공선택	디지털색보정DI	2		3		
3	2학기	전공선택	아트디렉팅과세트개발	2		3		
3	2학기	전공선택	감독연구	3	3			
3	2학기	전공선택	영상콘텐츠제작실습	2		3	영화제작실습	
3	2학기	전공선택	바이럴영상제작실습	2		3		
3	2학기	전공선택	한국영화사	3	3		영화사(세계)	융복합
3	2학기	전공선택	연극영화교재연구및지도법	3	3			교직관련,*
3	2학기	전공선택	연극영화교과논리및논술	2	2			교직관련
4	1학기	전공선택	장르영화연구	2	1	2		
4	1학기	전공선택	영화드라마대본분석	2		2		
4	1학기	전공선택	졸업영화기획제작1(캡스톤디자인)	2		3		필수, 캡스톤
4	1학기	전공선택	영화분석과비평	2		3	영화사(세계)	교직관련
4	1학기	전공선택	문화예술교육현장의이해와실습	2	2			*
4	2학기	전공선택	영화텍스트분석	2	1	2		
4	2학기	전공선택	아방가르드영화제작연구	2	1	2		
4	2학기	전공선택	졸업영화기획제작2(캡스톤디자인)	2		3	졸업영화기획제작 1(캡스톤디자인)	필수, 캡스톤
1~4	전학기	전공선택	사제동행세미나	1	1			필수, P/N
2~4	1학기	전공선택	문화예술교육개론	2	2			*
2~4	2학기	전공선택	영화교수학습방법	2	2			*

* 위 교과과정은 2023학년도에 개설됩니다(필수지정과목은 반드시 이수하여야 함).
* 비고란의 * 표시교과목은 문화예술교육사 관련 교과목임.
* 사제동행세미나, S-TEAM Class 필수

※ 현장실습 이수 안내

현장실습은 현장실습 학점 인정에 관한 규정에 따라 전공 또는 일반선택으로 인정받을 수 있음.

※ 부전공 이수 안내

부전공을 이수하고자 하는 자는 부전공을 신청하고, 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 함.

※ 다전공 이수 안내

다전공을 이수하고자 하는 자는 다전공을 신청하고, 전공선택(필수 지정 과목 포함) 최저이수학점 이상을 이수하여야 함. 단, 필수 지정 과목 “S-TEAM Class, 사제동행세미나”를 수강하지 않아도 다전공 이수가 가능함.

무용전공

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
1	1학기	기초교양	English conversation Ⅰ, Ⅱ(Advanced)	2	2	1		택1
1	1학기	기초교양	글로벌영어	1	1			P/N
1	1학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 1	3	2	1		
1	1학기	전공선택	S-TEAM Class	1		1		필수(P/N)
1	1학기	전공선택	무용학개론	2	2			필수
1	1학기	전공선택	발레기초실기Ⅰ	2		2		
1	1학기	전공선택	한국무용기초실기Ⅰ	2		2		
1	1학기	전공선택	현대무용기초실기Ⅰ	2		2		
1	2학기	기초교양	글쓰기	3	3			
1	2학기	기초교양	College English Ⅰ, Ⅱ	2	2	1		택1
1	2학기	기초교양	컴퓨터프로그래밍 2	3	2	1		
1	2학기	전공선택	무용기능해부학	2	2			
1	2학기	전공선택	발레기초실기Ⅱ	2		2		
1	2학기	전공선택	한국무용기초실기Ⅱ	2		2		
1	2학기	전공선택	현대무용기초실기Ⅱ	2		2		
1	2학기	전공선택	무용용어해설	2	2			
2	1학기	전공선택	무용교육프로그램개발	2		4	각 기초실기 Ⅰ, Ⅱ	필수, *
2	1학기	전공선택	한국민속무용Ⅰ	1		2		
2	1학기	전공선택	무용음악Ⅰ	2	2			
2	1학기	전공선택	궁정발레	1		2		
2	1학기	전공선택	현대무용Ⅰ	1		2		
2	1학기	전공선택	한국무용사	2	2			필수
2	1학기	전공선택	무용교육론	2	2			필수, *
2	1학기	전공선택	무용교수학습방법	2	2			필수, *
2	1학기	전공선택	동작분석및표기법	2	2			
2	2학기	전공선택	학교문화예술콘텐츠	2		4	각 기초실기 Ⅰ, Ⅱ	필수
2	2학기	전공선택	한국민속무용Ⅱ	1		2		
2	2학기	전공선택	무용음악Ⅱ	2	2			
2	2학기	전공선택	무용리터러시	2	2			필수
2	2학기	전공선택	낭만발레	1		2		
2	2학기	전공선택	현대무용Ⅱ	1		2		
2	2학기	전공선택	외국무용사	2	2			
2	2학기	전공선택	예술과문화다양성	2	2			필수
3	1학기	전공선택	시민문화예술콘텐츠	2		4	무용교육프로그램 개발, 학교문화 예술콘텐츠	필수
3	1학기	전공선택	고전발레Ⅰ	1		2		
3	1학기	전공선택	한국궁중무용Ⅰ	1		2		
3	1학기	전공선택	현대무용기법Ⅰ	1		2		
3	1학기	전공선택	무용창작법	2		2		필수
3	1학기	전공선택	무용연출및디자인	2		2		

학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론 설계	실험 실습	선수	비고
3	1학기	전공선택	무용미학	2	2			
3	1학기	전공선택	무용교육·교재 교구개발및활용	2		2		필수
3	2학기	전공선택	지역문화예술콘텐츠	2		4	무용교육프로그램개발, 학교문화예술콘텐츠	필수
3	2학기	전공선택	고전발레 II	1		2		
3	2학기	전공선택	한국궁중무용 II	1		2		
3	2학기	전공선택	현대무용기법 II	1		2		
3	2학기	전공선택	무용영어	2	2			
3	2학기	전공선택	무용기획제작및시연(Capstone Design)	2		2		캡스톤
3	2학기	전공선택	무용심리학	2	2			
3	2학기	전공선택	나눔예술제	2		4		필수
3	2학기	전공선택	무용감상및비평	2	2			필수
4	1학기	전공선택	축제문화예술콘텐츠	2		4	시민문화예술콘텐츠, 지역문화예술콘텐츠	필수
4	1학기	전공선택	한국창작무용 I	1		2		
4	1학기	전공선택	현대무용즉흥 I	1		2	무용창작법	
4	1학기	전공선택	현대발레	1		2		
4	1학기	전공선택	무용공연실습(Capstone Design)	2		2		필수, 캡스톤
4	1학기	전공선택	문화예술컨설팅	2		2		
4	2학기	전공선택	융합문화예술콘텐츠제작(Capstone Design)	2		4	시민문화예술콘텐츠, 지역문화예술콘텐츠	필수, 캡스톤
4	2학기	전공선택	한국창작무용 II	1		2		
4	2학기	전공선택	현대무용즉흥 II	1		2	무용창작법	
4	2학기	전공선택	캐릭터댄스	1		2		
4	2학기	전공선택	청년예술CEO	2		4		필수
4	2학기	전공선택	무용학연구법	2	2			필수
1~4	전학기	전공선택	사제동행세미나	1	2			필수(P/N)

* 위 교과과정은 2023학년도에 개설됩니다.(필수지정과목은 반드시 이수하여야 함.)
* 비고란의 * 표시교과목은 문화예술교육사 관련 교과목임.
* 사제동행세미나, S-TEAM Class 중 택1 필수

※ 현장실습 이수 안내

현장실습은 현장실습 학점 인정에 관한 규정에 따라 전공 또는 일반선택으로 인정받을 수 있음.

※ 부전공 이수 안내

부전공을 이수하고자 하는 자는 부전공을 신청하고, 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 함.

※ 다전공 이수 안내

다전공을 이수하고자 하는 자는 다전공을 신청하고, 전공선택(필수 지정 과목 포함) 최저이수학점 이상을 이수하여야 함. 단, 필수 지정 과목 “S-TEAM Class, 사제동행세미나”를 수강하지 않아도 다전공 이수가 가능함.

교과목 설명

◦ 대학공통 전공선택

① 사제동행세미나 (Seminar in Special Topics) 인문㉓㉟창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 교수·학생간의 대면관계를 통하여 학생의 지적호기심을 유발시키고 학생 상호간(동료·선후배)관계를 활성화함을 목적으로 한다. 또한 학생의 탐구적 학습활동을 독려하여 상급학위과정 진학에 대비하도록 한다. 담당교수에 따라 Seminar, Research, Workshop, 실습(견학) 등 다양한 형태로 강의가 진행되며 담당 교수별로 강의내용에 따른 소제목을 두고 있다.

② S-TEAM Class(S-TEAM Class) 인문㉓㉟창전문
신입생을 대상으로 대학 이해, 학부(과)에 대한 이해, 상담과 검사를 실시하며, 강의 후반부에는 실제 교내 다양한 비교과 활동에 참여하는 수업으로 구성된다. 이를 통해 신입생의 소속감 강화 및 성공적인 대학 생활 설계와 대학 생활 적응을 지원한다.

◦ 음악학부

▪ 음악학부 학부기초

① 관악합주 Ⅰ, Ⅱ (Brass and Percussion Ensemble Ⅰ, Ⅱ) ㉓창전문
관악, 타악 전공자들로 구성한 소규모 연주형태로 다양한 형태의 관악합주곡을 연주함으로써 조화와 균형을 이루며 협동정신 그리고 예술적 표현을 배운다. 또한 새롭고 다양한 시각으로 문제를 발견하고 해결하는 능력을 길러낼 수 있다.

② 현악합주 Ⅰ, Ⅱ (String Ensemble Ⅰ, Ⅱ) ㉓창전문
현악전공자들로 구성한 소규모 연주형태로 다양한 형태의 현악합주곡을 연주함으로써 조화와 균형을 이루며, 협동정신 그리고 예술적 표현을 배운다. 이를 통해 학생들은 자신의 생각을 전달하고 또 타인과 공감하며 앙상블을 이루면서 공동체 속에서 협력하여 결과를 도출하려는 능력을 기른다.

③ 관현악합주 Ⅰ, Ⅱ (Brass, Percussion and String Ensemble Ⅰ, Ⅱ) ㉓창전문
현악, 관악, 타악기를 전공하는 학생들과 함께 중주 및 합주를 연습, 연주한다. 이를 통해 학생들은 자신의 생각을 전달하고 또 타인과 공감하며 앙상블을 이루면서 공동체 속에서 협력하여 결과를 도출하려는 능력을 기른다. 또한 새롭고 다양한 시각으로 문제를 발견하고 해결하는 능력을 길러낼 수 있다.

④ 관현악기초이론 Ⅰ, Ⅱ (The Basic Theory on Brass, Percussion and String Ⅰ, Ⅱ) 인문㉟전문
문화적 소양을 기반으로 음악적 기초지식과 초견, improvisation을 익혀 전공과목을 효율적으로 이수하기 위한 것이다.

⑤ 작곡기초이론 Ⅰ, Ⅱ (Fundamental Composition Training Ⅰ, Ⅱ) ㉟창전문
글로벌 환경 속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 작곡에 필요한 기초지식을 익히는 과목으로서 테마작성 및 이를 연결하여 악곡에서부터 주제와 변주 및 소규모의 작품을 학생들 스스로 만들도록 한다. 아울러 수직적 화성구조의 적당한 활용과 수평적 음악구조에 대한 응용방법 등을 훈련한다.

⑥ 기초대위법 Ⅰ, Ⅱ (The Basic Theory on Counterpoint Ⅰ, Ⅱ) 창전문
깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 살리며, 16세기 음악의 여러 가지 대위법적 방법들에 대하여 연구하고 악곡분석을 함으로써 음악의 대위법적 구조에 대하여 이해한다.

⑦ 피아노기초이론 Ⅰ, Ⅱ (Grounded Theory of Piano Ⅰ, Ⅱ) ㉟창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 여러 가지 악기중 피아노의 역사, 구조, 기능, 연주법 등에 대하여 이론과 연주 및 실습을 통한 학습을 함으로써, 피아노전공에 필요한 지식과 이론을 습득한다.

⑧ 음악의이해 (Introduction to Western Music) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 음악을 전공하는 학생이 습득해야 할 서양음악의 전반에 걸친 기초적인 지식과 이론을 습득하여 장차 전공과정 이수에 대한 종합적인 이해와 학습의 폭을 넓힌다.

⑨ 서양예술문화사 (History of Western Art & Culture) **인문**전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 중세, 르네상스에서 바로크, 고전, 낭만으로 이어져 발전해 온 서양 고전음악과 20세기 이후 현대음악을 문화사(文化史)적, 미학(美學)적 시각에서 학습하고, 시대와 문화권을 대표하는 주요 작곡가 및 장르별로 악곡(樂曲), 즉 음악문헌(音樂文獻)을 이해하는 주요 이론과목이다. 음악전공 학생들을 대상으로 구상된 과목인 만큼, 고전음악의 주요 장르와 시대별 음악가들을 소개하는 외에도 모더니즘, 포스트모더니즘의 재즈, 록/메탈, 팝/R&B, 뮤지컬, 영상음악, 뉴에이지 음악을 비롯한 20세기 음악과 대중음악에도 포함된 고전음악의 이론적 요소와 음악 철학적 미학적 영향도 소개한다.

▪ 성악전공

① 성악기초이론Ⅰ,Ⅱ (The Basic Theory on VoiceⅠ,Ⅱ) 전창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 음악적 기초지식과 발성, improvisation을 익혀 공동체 속에서 협력하여 성악의 기초를 효율적으로 이수하기 위한 것이다.

② 이태리어딕션Ⅰ,Ⅱ (Italy DictionⅠ,Ⅱ) 전창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 1학년 때에 이태리어, 2학년 때 독일어, 3학년 때 불어, 4학년 때 영어의 딕션을 실습한다. 공동체 속에서 협력하여 피아노 반주에 맞추어서 정확한 발음구성이 좋은 소리를 만들고 좋은 음악을 만든다는 과정을 공부하게 된다.

③ 합창Ⅰ,Ⅱ (ChorusⅠ,Ⅱ) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 음악활동의 기초가 되는 연주력 향상을 위하여 각 전공별로 합창을 연습함으로써, 독창자로서의 자질뿐만 아니라 합주능력을 동시에 배양할 수 있다.

④ 전공실기Ⅰ,Ⅱ (Major in Orchestral Instrument, Voice, Piano, CompositionⅠ,Ⅱ) 전창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 전공별로 특성을 살려 연주와 합주 또는 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득한다.

⑤ 연주Ⅰ,Ⅱ (PerformanceⅠ,Ⅱ) 전창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 된다.

⑥ 전공실기Ⅲ,Ⅳ (Major in Orchestral Instruments, Voice, Piano, CompositionⅢ,Ⅳ) 전창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 학년 커리큘럼에 맞는 외국어딕션을 공부하여 연주 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

⑦ 연주Ⅲ,Ⅳ (PerformanceⅢ,Ⅳ) 전창전문
각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문연주자로서 능력을 극대화하고 다양한 시각으로 작품을 분석하고 이를 실제 연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 되게 한다.

⑧ 시창과 독보Ⅰ,Ⅱ (Sight-singing and readingⅠ,Ⅱ) 창전문
음악적 종합훈련의 기본이 되는 기초적이며 필수적인 시청각 훈련이다, 시청각 훈련을 바탕으로 독보력을 향상시킨다.

⑨ 클래스피아노Ⅰ,Ⅱ (Class pianoⅠ,Ⅱ) 창전문
다양한 시각으로 작품을 분석하고 모든 음악 훈련의 기초로써 제공되는 클래스피아노 실기수업을 익힌다.

⑩ 서양음악사 Ⅰ, Ⅱ (History of Western Music Ⅰ, Ⅱ) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 고대로부터 바로크, 고전, 낭만, 후기낭만 및 현대에 이르기까지 다양한 음악의 양식과 발전과정을 연구하게 하여 모든 것을 역사적인 배경에 고찰시키며 성악곡과 기악곡들에 대한 문헌들을 학술적으로 연구하여 서양음악에 대한 전문적인 지식을 넓힌다.

⑪ 합창Ⅲ, Ⅳ (Chorus Ⅲ, Ⅳ) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 음악활동의 기초가 되는 연주력 향상을 위하여 각 전공별로 합창을 연습함으로써, 독창자로서의 자질뿐만 아니라 합주능력을 동시에 배양할 수 있도록 한다.

⑫ 독어딕션 Ⅰ, Ⅱ (German Diction Ⅰ, Ⅱ) 성악 **전문**
정확한 발음과 구성이 좋은 소리를 만들고 풍부한 전공지식과 비판적 사고력의 창의적 융합을 통하여 독일가곡과 아리아 딕션을 학습하여 깊이있는 음악을 만들어낸다.

⑬ 가곡과 화성분석 Ⅰ, Ⅱ (Lyric songs analysis of harmony Ⅰ, Ⅱ) 창 **전문**
전통화성 전반에 걸친 이론과 기능을 이해하도록 하며, 이를 실제적으로 활용하며 다양한 양식의 성악 가곡의 구조를 분석, 연구하여 음악의 이해를 높이고 창의적인 음악분석을 통해 연주력 향상에 도움이 되게 한다.

⑭ 전공실기Ⅴ, Ⅵ (Major in Orchestral Instruments, Voice, Piano, Composition Ⅴ, Ⅵ) 성악 **전문**
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 학년 커리큘럼에 맞는 외국어딕션을 공부하여 연주 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

⑮ 연주Ⅴ, Ⅵ (Performance Ⅴ, Ⅵ) 성악 **전문**
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 된다.

⑯ 국악개론 Ⅰ, Ⅱ (Introduction to Korea Traditional Music Ⅰ, Ⅱ) **인문**
국악에 대한 전반적이고도 포괄적인 이해할 수 있도록 하며 서양 음악을 하는 음악인으로서 갖추어야 하는 기본적인 한국 전통음악의 이론이나 개념, 악기와 장단 등을 실습과 감상을 통하여 습득하도록 한다.

⑰ 합창캡스톤디자인Ⅴ, Ⅵ (Capstone Design of Chorus Ⅴ, Ⅵ) **인문**
LINC 사업 관련 가족회사 기업(세계화교육문화재단, 서울창의인성센터, 메트오페라합창단, 위너오페라합창단, 영음기획, 등)과 세계적인 교수진, 재학생이 협력하여 오페라 무대의 여러 구성요소인 무대연기, 조명, 의상, 연출, 무대장치 등과 오페라 가수, 연출가로서 필수적인 기량 연마를 실습한다. 특히 학생들에게 종합설계(과제물 부여 및 자기주도적 해결과정)에 중점을 두어 창의력 향상과 글로벌시대 맞춘 전문가 양성과 완성도 있는 작품을 만들어낸다.

⑱ 서양음악사 Ⅲ·Ⅳ (History of Western Music Ⅲ·Ⅳ) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 고대로부터 바로크, 고전, 낭만, 후기낭만 및 현대에 이르기까지 다양한 음악의 양식과 발전과정을 연구하게 하여 모든 것을 역사적인 배경에 고찰시키며 성악곡과 기악곡들에 대한 문헌들을 학술적으로 연구하여 서양음악에 대한 전문적인 지식을 넓힌다.

⑲ 오페라웍샵및무대연기캡스톤디자인Ⅰ, Ⅱ (Capstone Design of Opera Workshop and Acting Training Ⅰ, Ⅱ) 성악 **전문**
LINC 사업 관련 가족회사 기업(세계화교육문화재단, 서울창의인성센터, 메트오페라합창단, 위너오페라합창단, 영음기획, 등)과 세계적인 교수진, 재학생이 협력하여 오페라 무대의 여러 구성요소인 무대연기, 조명, 의상, 연출, 무대장치 등과 오페라 가수, 연출가로서 필수적인 기량 연마를 실습한다. 특히 학생들에게 종합설계(과제물 부여 및 자기주도적 해결과정)에 중점을 두어 창의력 향상과 글로벌시대 맞춘 전문가 양성과 완성도 있는 작품을 만들어낸다.

⑳ 불어딕션 Ⅰ, Ⅱ (French Diction Ⅰ, Ⅱ) 성악 **전문**
정확한 발음과 구성이 좋은 소리를 만들고 풍부한 전공지식과 비판적 사고력의 창의적 융합을 통하여 불어 가곡, 아리아 딕션을 학습하여 깊이있는 음악을 만들어낸다. 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 시각적으로 이미지로 부여하는 것에 대해 이해를 둔다.

㉑ 성악앙상블 Ⅰ, Ⅱ (Vocal Ensemble) 창전문
가곡과 오라토리오 중 중착곡을 선택하여 각 파트를 학생들이 분담하여 서로의 소리가 잘 어우러질 수 있는 앙상블을 하도록 하며 또한 연주가들의 앙상블 음악회의 녹음을 통해 연구, 토의를 한다. 모차르트, 슈만, 멘델스존, 롯시니의 중창곡 중 발췌하여 연습한다.

㉒ 지역과문화예술 캡스톤디자인Ⅰ(Local Community and Cultural Art capstone designⅠ) 창전문
지역문화재단과의 관학 연계 수업으로 지역의 문화적 토대와 인프라를 파악하고 지역 예술가들과의 연대를 통해 지역연계 예술가로서의 활동 영역 확장하고자 한다. 지역문화재단의 사업내용을 기본으로 하며 차후 문화재단 사업 참여를 목표로 한다. 관현악 전공과 I,II로 나누어 협력하여 진행함.

㉓ 전공실기Ⅶ,Ⅷ (Major in Orchestral Instruments, Voice, Piano, CompositionⅦ,Ⅷ) 글창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 학년 커리큘럼에 맞는 외국어딕션을 공부하여 연주 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

㉔ 오페라웍샵및무대연기캡스톤디자인Ⅲ (Capstone Design of Opera Workshop and Acting TrainingⅢ) 글창전문
LINC 사업 관련 가족회사 기업(세계화교육문화재단, 서울창의인성센터, 메트오페라합창단, 위너오페라합창단, 영음기획, 등)과 세계적인 교수진, 재학생이 협력하여 오페라 무대의 여러 구성요소인 무대연기, 조명, 의상, 연출, 무대장치 등과 오페라 가수, 연출가로서 필수적인 기량 연마를 실습한다. 특히 학생들에게 종합설계(과제물 부여 및 자기주도적 해결과정)에 중점을 두어 창의력 향상과 글로벌시대 맞춘 전문가 양성과 완성도 있는 작품을 만들어낸다.

㉕ 오페라웍샵및무대연기캡스톤디자인Ⅳ(Capstone Design of Opera Workshop and Acting TrainingⅣ) 융글창전문
LINC 사업 관련 가족회사 기업(세계화교육문화재단, 서울창의인성센터, 메트오페라합창단, 위너오페라합창단, 영음기획, 등)과 세계적인 교수진, 재학생이 협력하여 오페라 무대의 여러 구성요소인 무대연기, 조명, 의상, 연출, 무대장치 등과 오페라 가수, 연출가로서 필수적인 기량 연마를 실습한다. 특히 학생들에게 종합설계(과제물 부여 및 자기주도적 해결과정)에 중점을 두어 창의력 향상과 글로벌시대 맞춘 전문가 양성과 완성도 있는 작품을 만들어낸다.

㉖ 영어딕션 Ⅰ, Ⅱ (English Diction Ⅰ, Ⅱ) 글창전문
1학년 때에 이태리어, 2학년 때 독일어, 3학년 때 불어, 4학년 때 영어의 딕션을 실습한다. 피아노 반주에 맞추어서 정확한 발음 구성이 좋은 소리를 만들고 좋은 음악을 만든다는 과정을 공부하게 된다.

㉗ 예술가곡문헌 Ⅰ, Ⅱ (Art Song Literature Ⅰ, Ⅱ) 인문창전문
예술가곡의 연구를 통하여 가창력 및 음악의 이해를 높임으로써 전문적인 연주가로 여러 나라 가곡을 숙달하도록 한다. 가창 시 시에 대한 이해를 토대로 시인과 작곡가의 의도를 바르게 습득하게 한다. 여기에는 독일, 프랑스, 영국 등 예술가곡이 있다.

㉘ 지휘법 (Conducting) 융글
기본박자, 리듬 및 강약, 악상표현에 관한 실제적인 지휘법의 이론을 터득함으로써 악곡을 올바르게 해석하고 표현할 수 있는 음악성을 발전시킨다.

㉙ 오디션실습 (Practical for Audition) 글창전문
성악전공을 졸업하고 취업할 수 있는 합창단, 오페라합창단, 오페라단 및 국내외 콩쿠르, 외국 유학 레퍼토리 선정 등 실질적으로 필요한 부분을 배우게 하고, 다양한 분야에 적용할 수 있고 앞으로의 진로 방향을 탐색하는데 도움을 준다.

㉚ 음악교수학습방법 (Music teaching and learning) 인문융창전문
본 교과는 문화예술교육사가 학습자 연령대에 맞게 음악교육을 지도할 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 이를 위하여 음악교육 내용을 각 대상별 행동, 인지, 발달 및 동기적 측면에서 구분하여 살펴보고, 교수 이론 및 학습 이론에 근거하여 동기 유발 방법, 활동 전략, 실기 지도법, 교재 · 교구 활용 방법, 평가 방법 등에 관해 학습한다. 그리고 이를 토대로 효과적인 교수법과 교수학습 모형의 이해, 교수학습 과정안 작성 등 실제적인 음악교육 지도 능력을 갖추도록 하는 수업이다.

㉛ 연주 Ⅶ (Performance Ⅶ) 창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 된다.

㉜ 졸업연주 (Senior Recital) 창전문
4학년 2학기에 실시되고 8학기에 걸친 배움의 결정체가 되는 음악회로서 약 15분에 맞추어 곡을 선정, 세계무대로 가는 첫 발판이 되게 한다. 연주는 음악학부 전교생 및 전 교직원, 일반에게 공개된다.

㉝ 한국가곡 (Korean traditional songs) 창전문
글로벌 환경 속에서 우리나라의 가곡을 배우며 우리나라의 가곡들의 개념과 특징들을 이해하고 외국가곡과 우리나라 가곡의 차이를 배우고 우리나라 가곡의 딕션 하는 방법을 같이 배워 각종 콩쿨에 참가할 수 있도록 독려한다.

▪ 피아노전공

① 전공실기Ⅰ,Ⅱ (Major in Orchestral Instruments, Voice, Piano, CompositionⅠ,Ⅱ) 창전문
깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 살리며, 연주와 합주 또는 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

② 연주Ⅰ,Ⅱ (PerformanceⅠ,Ⅱ) 창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문 연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제 연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 되게 한다.

③ 합창Ⅰ,Ⅱ (ChorusⅠ,Ⅱ) 인문
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 음악활동의 기초가 되는 연주력 향상을 위하여 각 전공별로 합창을 연습함으로써, 독창자로서의 자질뿐만 아니라 합주능력을 동시에 배양할 수 있다.

④ 전공실기Ⅲ, Ⅳ (Major in Orchestral Instruments, Voice, Piano, CompositionⅢ,Ⅳ) 창전문
깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 살리며, 연주와 합주 또는 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

⑤ 연주Ⅲ, Ⅳ (PerformanceⅢ,Ⅳ) 창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문 연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제 연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 되게 한다.

⑥ 시창청음Ⅰ, Ⅱ (Aural TheoryⅠ,Ⅱ) 창전문
주 1회의 개인지도를 통해서 전공 연마에 중점을 둔다. 4년간에 걸쳐 다양한 레퍼토리의 악곡을 지도받으면서 연주가로서 요구되는 테크닉은 물론 악곡의 해석 및 표현을 연구한다. 이를 통해 깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 개발시킨다.

⑦ 반주법Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ (AccompanyingⅠ,Ⅱ,Ⅲ,Ⅳ)
기악곡 반주시에 따르는 제반 문제점을 연구하며 실습을 통하여 반주자로서의 자질을 기른다. 악기라는 매체를 활용하여 자신의 생각을 전달하고 타인과 공감함으로써 공동체 속에서 협력하여 결과를 도출하려는 능력을 기른다.

⑧ 피아노앙상블 (Piano Emsemble)
1piano 4hands, 2piano 4hands 등 독주곡 뿐만 아니라 다양한 레파토리의 곡을 접할 수 있도록 한다.

⑨ 서양음악사Ⅰ, Ⅱ (History of Western MusicⅠ,Ⅱ) 인문
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 고대로부터 바로크, 고전, 낭만, 후기낭만 및 현대에 이르기까지 다양한 음악의 양식과 발전과정을 연구하게 하여 모든 것을 역사적인 배경에 고찰시키며 성악곡과 기악곡들에 대한 문헌들을 학술적으로 연구하여 서양음악에 대한 전문적인 지식을 넓힌다.

⑩ 화성학Ⅰ, Ⅱ (HarmonyⅠ,Ⅱ) **인문**
문화적 소양을 기반으로 전통화성 전반에 걸친 이론과 기능을 이해하도록 하며, 이를 실제적으로 활용하며 조성음악에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

⑪ 피아노문헌Ⅰ, Ⅱ (Piano LiteratureⅠ,Ⅱ) **인문**
문화적 소양을 기반으로 서양의 기악음악 가운데 피아노음악의 발생에서부터 현대에 이르기까지의 피아노 발달사 및 피아노 작품의 시대적 특성을 작품의 감상 및 문헌을 통해 연구한다.

⑫ 전공실기Ⅴ, Ⅵ (Major in Orchestral Instruments, Voice, Piano, CompositionⅤ,Ⅵ) 창**전문**
깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 살려 연주와 합주 또는 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

⑬ 연주Ⅴ, Ⅵ (PerformanceⅤ,Ⅵ) 창**전문**
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문 연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제 연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 되게 한다.

⑭ 국악개론Ⅰ, Ⅱ (Introduction to Korea Traditional MusicⅠ,Ⅱ) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 올바른 역사관을 수립하고, 국악에 대한 전반적이고도 포괄적인 이해를 할 수 있도록 하며 서양 음악을 하는 음악인으로서 갖추어야 하는 기본적인 한국 전통음악의 이론이나 개념, 악기와 장단 등을 실습과 감상을 통하여 습득하도록 한다.

⑮ 서양음악사Ⅲ, Ⅳ (History of Western MusicⅢ,Ⅳ) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 올바른 역사관을 수립하고, 고대로부터 바로크, 고전, 낭만, 후기낭만 및 현대에 이르기까지 다양한 음악의 양식과 발전 과정을 연구하게 하여 모든 것을 역사적인 배경에 고찰시키며 성악곡과 기악곡들에 대한 문헌들을 학술적으로 연구하여 서양음악에 대한 전문적인 지식을 넓힌다.

⑯ 음악분석Ⅰ,Ⅱ (Analysis of MusicⅠ,Ⅱ) **인문**
문화적 소양을 기반으로 음악사를 통해서 나타난 다양한 양식의 악곡 구조를 분석, 연구하여 음악의 이해를 높이고 연주력 향상에 도움이 되게 한다.

⑰ 화성학Ⅲ, Ⅳ (HarmonyⅢ,Ⅳ) **인문**
문화적 소양을 기반으로 전통화성 전반에 걸친 이론과 기능을 이해하도록 하며, 이를 실제적으로 활용하며 조성음악에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

⑱ 음악공학개론I, II (Introduction to Music TechnologyI, II) 융
음악공학의 주요 개념인 사운드, 오디오, MIDI, 음향효과, 시퀀스 등에 대해 이해하고, 실제 음악 관련 콘텐츠 생산을 위해 필요한 소프트웨어와 앱을 사용하는 기초기술을 익히는 수업이다. 또한 음악공학의 구체적인 이론과 지식을 습득하여 연주 및 미디어 제작에 활용하며, 실습을 통해 음악관련 콘텐츠의 생산 능력과 기술을 발전시키는 수업이다.

⑲ 전공실기Ⅶ,Ⅷ (Major in Orchestral Instruments, Voice, Piano, CompositionⅦ,Ⅷ) 창**전문**
깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 살려 연주와 합주 또는 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

⑳ 피아노문헌Ⅲ (Piano LiteratureⅢ·Ⅳ) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 올바른 역사관을 수립하고, 서양의 기악음악 가운데 피아노 음악의 발생에서부터 현대에 이르기까지의 피아노 발달사 및 피아노 작품의 시대적 특성을 작품의 감상 및 문헌을 통해 연구한다.

㉑ 피아노문헌 캡스톤디자인Ⅳ (Piano Literature Ⅳ (Capstone Design)) **인문**
20세기 서양음악의 변화를 이해하기 위한 유럽의 역사적, 사회적 배경을 이해하고 20세기 음악의 다양한 사조들과 이를 대표하는 작곡가들의 음악적 특성 및 대표작품을 익히는 수업이다. 또한 피아노문헌 겨과목을 통해 학습한 내용을 바탕으로 클래식 음악관련 유튜브 컨텐츠를 제작하는 수업이다.

㉒ 실용피아노 Ⅰ (Applied Piano Music Ⅰ) ♨
주어진 선율을 바탕으로 하여 4성부화 하는 기능화성의 진행연습, 반주능력, 순발력, 이조 및 초견능력의 향상을 실용피아노를 통하여 이루어지게 한다.

㉓ 실용피아노Ⅱ(편곡) (Applied Piano MusicⅡ(Arrangement) ♨
악보 그대로 연주하는 걸 넘어서 다양한 연주기법과 화성을 이용하여 자유롭게 곡을 변형함으로써 풍성한 연주를 가능하게 하도록 한다.

㉔ 음악콘텐츠연구및개발 (Music Contents Research and Development) 장
교육, 공연기획, 인터넷방송 등 다양한 분야의 음악 콘텐츠를 살펴보고, 이를 바탕으로 관심 분야의 콘텐츠 아이디어를 프레젠테이션을 통해 구체화 시켜보는 수업이다.

㉕ 음악교육프로그램개발 (Music Education Program Development) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 급변하는 시대에 걸 맞는 음악교육프로그램을 개발하여, 음악 수업에서 학습자의 음악 학습을 지원하는 다양한 교재와 교구를 접하고 연구하고 분석하여 활용해 보도록 한다.

㉖ 지휘법 (Conducting)
글로벌 환경 속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 기본박자, 리듬 및 강약, 악상표현에 관한 실제적인 지휘법의 이론을 터득함으로써 악곡을 올바르게 해석하고 표현할 수 있는 음악성을 발전시킨다.

㉗ 현대음악개론 (Introduction to Contemporary Music)
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 다양한 유형의 현대음악들을 여러가지 이론에 기초하여 세밀한 분석을 하도록 하며 연주활동에 반영되도록 체계적인 실습을 병행한다.

㉘ 연주Ⅶ (PerformanceⅦ) 장**전문**
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 된다.

㉙ 음악교육론 (Theory in Teaching Music) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 올바른 역사관을 수립하고 봉사를 실천하는 노력을 가지며, 음악과 관련된 다양한 문제들의 객관적인 이론체계를 세워주는 학문으로써 음악뿐만 아니라 다른 학문, 예술과 관련하여 다양하게 분류되는 음악학적 지식을 이해하도록 한다.

㉚ 문화예술기획Ⅰ (Cultural Art Project Ⅰ,Ⅱ) 장**전문**
현대 자본주의 체제에서 요구되는 음악가의 역할과 역량에 대한 연구와 실제 사례 분석을 통해 다변화 되고 창의성이 부가되는 사회적 요구에 따라 좀 더 조직적이고 체계적인 음악의 역할에 대해 연구해봄으로서 깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고 능력을 고취시킨다.

㉛ 졸업연주 (Senior Recital) 장**전문**
4학년 2학기에 실시되고 8학기에 걸친 배움의 결정체가 되는 음악인으로서의 첫 관문이다. 이 연주는 음악학부 전교생 및 교직원, 일반에게 공개된다. 연주를 통해 깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 고취시킨다.

▪ 관현악전공

① 전공실기Ⅲ,Ⅳ (Major in Orchestral Instruments Voice, Piano, CompositionⅢ,Ⅳ) **전문**
각 전공별로 특성을 살려 개인교습을 통하여 전문 연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 되게 한다.

② 연주Ⅲ,Ⅳ (PerformanceⅢ,Ⅳ) ♨**전문**
각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문 연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 되게 한다. 또한 악기라는 매체를 통해 자신의 감정을 전달하고, 타인의 연주를 감상하며 공감할 수 있는 능력을 길러낸다.

③ 클래스피아노Ⅰ,Ⅱ (Class pianoⅠ,Ⅱ) 전문
피아노를 전공하지 않은 학생은 필수로 선택해야 하며 모든 음악 훈련의 기초로써 제공되는 실기수업이다.

④ 서양음악사Ⅰ,Ⅱ (History of Western MusicⅠ,Ⅱ) 인문 전문
고대로부터 바로크, 고전, 낭만, 후기낭만 및 현대에 이르기까지 다양한 음악의 양식과 발전과정을 연구하게 하여 모든 것을 역사적인 배경에 고찰시키며 성악곡과 기악곡들에 대한 문헌들을 학술적으로 연구하여 서양음악에 대한 전문적인 지식을 넓힌다.

⑤ 실내악Ⅰ,Ⅱ (Chamber MusicⅠ,Ⅱ) 창전문
현악, 관악, 타악을 전공하는 2~10명의 학생들이 팀을 이루어 중주를 연구, 연습한다. 이를 통해 학생들은 자신의 생각을 전달하고 또 타인과 공감하며 앙상블을 이루면서 공동체 속에서 협력하여 결과를 도출하려는 능력을 기른다. 또한 새롭고 다양한 시각으로 문제를 발견하고 해결하는 능력을 길러낼 수 있다.

⑥ 관악합주Ⅲ,Ⅳ (Brass and Percussion EnsembleⅢ,Ⅳ) 창전문
관악, 타악 전공자들로 구성한 소규모 연주형태로 다양한 형태의 관악합주곡을 연주함으로써 깊이 있는 전공지식을 습득하고 조화와 균형을 이루며 협동정신 그리고 예술적 표현을 배운다.

⑦ 현악합주Ⅲ,Ⅳ (String EnsembleⅢ,Ⅳ) 창전문
현악 전공자들로 구성한 소규모 연주형태로 다양한 형태의 현악합주곡을 연주함으로써 깊이 있는 전공지식을 습득하고 조화와 균형을 이루며, 협동정신 그리고 예술적 표현을 배운다.

⑧ 관현악합주Ⅲ,Ⅳ (Brass, Percussion and String EnsembleⅢ,Ⅳ) 창전문
현악, 관악, 타악기를 전공하는 학생들과 함께 중주 및 합주를 연습, 연주하여 깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있다. 또한 악기를 활용하여 공동체 속에서 협력하여 새롭고 다양한 시각으로 문제를 발견하고 해결하며 도전정신을 기른다.

⑨ 숫자로풀어보는음악Ⅰ,Ⅱ (Understanding of Harmony, Counterpoint and AnalysisⅠ,Ⅱ) 창전문
모든 음악구성의 기본 틀이 되는 화성과 대위적 구조의 원리를 숫자로 표현 및 기호화하여 보다 쉽게 접근함으로써 음악에 대한 흥미를 고취시키고, 화성과 대위법을 보다 효율성 있게 이해할 수 있다.

⑩ 전공실기Ⅴ,Ⅵ (Major in Orchestral Instruments Voice, Piano, CompositionⅤ,Ⅵ) 전문
각 전공별로 특성을 살려 연주와 합주 또는 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

⑪ 연주Ⅴ,Ⅵ (PerformanceⅤ,Ⅵ) 전문
각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제 연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 되게 한다. 또한 악기라는 매체를 통해 자신의 감정을 전달하고, 타인의 연주를 감상하며 공감할 수 있는 능력을 길러낸다.

⑫ 시창청음Ⅲ (Aural TheoryⅢ) 전문
청각의 정리, 독보력의 향상 등 음악적 종합훈련의 기본이 되는 기초적이며 필수적인 시청각 훈련이다.

⑬ 서양음악사Ⅲ,Ⅳ (History of Western MusicⅢ,Ⅳ) 인문전문
고대로부터 바로크, 고전, 낭만, 후기낭만 및 현대에 이르기까지 다양한 음악의 양식과 발전과정을 연구하게 하여 모든 것을 역사적인 배경에 고찰시키며 성악곡과 기악곡들에 대한 문헌들을 학술적으로 연구하여 서양음악에 대한 전문적인 지식을 넓힌다.

⑭ 관악합주Ⅴ,Ⅵ (Brass and Percussion EnsembleⅤ,Ⅵ) 창전문
관악, 타악 전공자들로 구성한 소규모 연주형태로 다양한 형태의 관악합주곡을 연주함으로써 깊이 있는 전공지식을 습득하고 조화와 균형을 이루며 협동정신 그리고 예술적 표현을 배운다.

⑮ 현악합주캡스톤디자인Ⅴ,Ⅵ (String EnsembleⅤ,Ⅵ(Capstone Design)) 창전문
음악을 전공한 학생들에게 무엇보다도 중요한 것은 소리를 듣고 아름답게 만들어 갈 수 있는 힘이다. 특히나 솔로 연주

자로서의 커리어뿐만 아니라 보다 다양한 자질과 능력을 키워 가야하는 학생들에게 현악합주 수업은 상대방의 소리를 듣고 자신의 연주와 조화롭게 만들며, 또한 함께 리허설하고 연주하는 과정을 통해 리더십, 협동심, 연습 방법, 악곡 해석 등 여러 가지 능력을 키울 수 있는 매우 유용하고 반드시 필요한 과목이다. 캡스톤디자인과 연계하여 협동심을 고취하며, 이 교과목을 통해 보다 넓은 예술세계를 경험하고 성숙한 인격을 지닌 사람으로 거듭나게끔 유도한다.

⑯ 관현악합주Ⅴ,Ⅵ (Brass, Percussion and String EnsembleⅤ,Ⅵ) 솔 협 창 전문
현악, 관악, 타악기를 전공하는 학생들과 함께 중주 및 합주를 연습, 연주하여 깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있다. 또한 악기를 활용하여 공동체 속에서 협력하여 새롭고 다양한 시각으로 문제를 발견하고 해결하며 도전정신을 기른다.

⑰ 실내악Ⅲ,Ⅳ (Chamber MusicⅢ,Ⅳ) 솔 창 전문
현악, 관악, 타악을 전공하는 2~10명의 학생들이 팀을 이루어 중주를 연구, 연습한다. 이를 통해 학생들은 자신의 생각을 전달하고 또 타인과 공감하며 앙상블을 이루면서 공동체 속에서 협력하여 결과를 도출하려는 능력을 기른다. 또한 새롭고 다양한 시각으로 문제를 발견하고 해결하는 능력을 길러낼 수 있다.

⑱ 숫자로풀어보는음악Ⅲ,Ⅳ (Understanding of Harmony, Counterpoint and AnalysisⅠ,Ⅱ) 창 전문
선수과목인 숫자로풀어보는음악Ⅰ,Ⅱ를 수강한 학생들이 그 지식을 바탕으로 하여 보다 구체적으로 본인의 연주곡을 분석하고, 효과적인 연주로 이어질 수 있는 실효성을 발휘케 한다.

⑲ 국악개론Ⅰ,Ⅱ (Introduction to Korea Traditional MusicⅠ,Ⅱ) 인문 전문
국악에 대한 전반적이고도 포괄적인 이해를 할 수 있도록 하며 서양 음악을 하는 음악인으로서 갖추어야 하는 기본적인 한국 전통음악의 이론이나 개념, 악기와 장단 등을 실습과 감상을 통하여 습득하도록 하여 문화적 소양을 기반으로 올바른 역사관을 수립한다.

⑳ 전공실기Ⅶ,Ⅷ (Major in Orchestral Instruments Voice, Piano, CompositionⅦ,Ⅷ) 전문
각 전공별로 특성을 살려 연주와 합주 또는 창작활동의 기반이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

㉑ 관악합주Ⅶ,Ⅷ (Brass and Percussion EnsembleⅦ,Ⅷ) 솔 창 전문
관악, 타악 전공자들로 구성한 소규모 연주형태로 다양한 형태의 관악합주곡을 연주함으로써 깊이 있는 전공지식을 습득하고 조화와 균형을 이루며 협동정신 그리고 예술적 표현을 배운다.

㉒ 관현악합주Ⅶ,Ⅷ (Brass, Percussion and String EnsembleⅦ,Ⅷ) 솔 협 창 전문
현악, 관악, 타악기를 전공하는 학생들과 함께 중주 및 합주를 연습, 연주하여 깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있다. 또한 악기를 활용하여 공동체 속에서 협력하여 새롭고 다양한 시각으로 문제를 발견하고 해결하며 도전정신을 기른다.

㉓ 클래스바이올린 (Class Violin) 창 전문
바이올린을 전공하지 않는 음악학부 학생들을 대상으로, 초등교육현장에서 수요가 많은 바이올린의 기본적인 지식과 이해도를 높임으로서 다양한 지도력을 갖출 수 있도록 하며 나아가 음악전반에 대한 지식과 소양을 넓힌다.

㉔ 리듬 페다고지 (Rhythm Pedagogy) 창 전문
리듬 페다고지는 모든 공연 및 행위 예술의 바탕이 되는 '움직임'과 '소리', 그리고 가장 중요한 '리듬'을 그 주제로 하여 음악의 기초적 교육을 담당하는 교과목으로서, 우리의 신체를 이용하는 보다 쉽고 효율적인 접근 방법을 사용하여 학생들로 하여금 자연스럽게 리듬에 대한 이해도를 높일 수 있는 방법을 제시한다.

㉕ 음악교육의 이해 및 실습 (The Understanding and Practice of Music Education) 솔 창 전문
초, 중, 고등학생을 대상으로 하는 음악교육의 기초적인 이해와 연령대별로 적합하고 다양한 방식의 수준별 교육법을 본 교과목을 통해 학습하여 그 배움을 토대로 교외 실습까지 연결이 될 수 있도록 한다.

㉖ 문화예술기획과 경영 (Cultural Artistic Planning and Management) 솔 창 전문
세계적으로 문화예술이 중요시되는 현 사회에서 요구하는 기본적인 문화예술 소양을 탐구 및 충족하여 그것에 기반하는 능력과 창의성을 기르고, 문화예술을 바탕으로 공연 및 사업을 기획하고 경영할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

㉗ 연주Ⅶ (PerformanceⅦ) 전문
각 전공별로 철저한 개인교습을 통하여 전문연주자로서의 능력을 극대화하고 이를 실제 연주를 통하여 실습함으로써 연주력 향상에 도움이 되게 한다. 또한 악기라는 매체를 통해 자신의 감정을 전달하고, 타인의 연주를 감상하며 공감할 수 있는 능력을 길러낸다.

㉘ 실내악Ⅴ (Chamber MusicⅤ) 창전문
현악, 관악, 타악을 전공하는 2~10명의 학생들이 팀을 이루어 중주를 연구, 연습한다. 이를 통해 학생들은 자신의 생각을 전달하고 또 타인과 공감하며 앙상블을 이루면서 공동체 속에서 협력하여 결과를 도출하려는 능력을 기른다. 또한 새롭고 다양한 시각으로 문제를 발견하고 해결하는 능력을 길러낼 수 있다.

㉙ 지휘법 (Conducting) 창전문
기본박자, 리듬 및 강약, 악상표현에 관한 실제적인 지휘법의 이론을 터득함으로써 악곡을 올바르게 해석하고 표현할 수 있는 음악성, 창의성을 발전시킨다.

㉚ 졸업연주 (Senior Recital) 전문
4학년 2학기 때 실시되는 졸업연주 수업은 8학기에 걸친 배움의 결정체가 되는 음악회로서 각각의 전공 분야를 내보이는 음악인으로서의 첫 관문이다. 이 연주는 학부생들뿐만 아니라 외부 사람들 앞에서도 연주하는 수업이기 때문에 악기를 연주하며 자신의 생각, 감정을 전달하여 연주능력과 동시에 소통능력도 길러낼 수 있다.

㉛ 지역과 문화예술 캡스톤디자인 Ⅱ (Local Community and Cultural Art Ⅰ, Ⅱ(Capstone Design)) 인문 창전문
지역 속에서 활동하는 지역 예술 활동가들과의 연대를 통해 지역 연계를 통한 예술가로서의 활동 영역 확장을 체현하는 교과 과정이다. 문화재단의 사업 내용을 기본으로 하며 차후 현장 실습과 재단 사업 참여를 목표로 한다.

㉜ 오케스트라 현악 레퍼토리 연구 (Orchestra String Repertoire Studies) 전문
관현악전공의 특성상 가장 많은 취업 지원이 이루어지는 교향악단 및 합주단에서 주로 요구하는 레퍼토리를 현악 분반으로 상세하게 다루어 심층적으로 이해하고 학습함으로써 오디션 준비의 발판을 다지는 기회가 된다.

㉝ 오케스트라 관악 레퍼토리 연구 (Orchestra Wind Repertoire Studies) 전문
관현악전공의 특성상 가장 많은 취업 지원이 이루어지는 교향악단 및 합주단에서 주로 요구하는 레퍼토리를 관악 분반으로 상세하게 다루어 심층적으로 이해하고 학습함으로써 오디션 준비의 발판을 다지는 기회가 된다.

㉞ 문화예술교육현장의이해와실습 (Understanding and Practice of Music Education) 전문
교육이론과 원리를 교육현장에서 실제 적용해보고 그 타당성을 검증, 개선, 내면화 시키는 데에 목적이 있다. 현장에 대한 이해와 교육 대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적응하고 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량을 개발할 수 있는 종합적인 체험 및 실습 과정을 익힐 수 있다.

▪ 작곡전공

① 전공실기Ⅰ,Ⅱ(Major in Orchestral Instruments, Voice, Piano, CompositionⅠ,Ⅱ) 창전문
깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 살리며, 각 전공별로 특성을 살려 연주와 합주 또는 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

② 연주Ⅰ,Ⅱ(PerformanceⅠ,Ⅱ) 창전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 다양한 장르의 곡을 작곡, 실제 무대에서 발표하는 과정을 통해 실질적인 작곡 능력의 향상을 꾀하고, 전문 음악가가 되는 과정을 경험한다.

③ 합창Ⅰ,Ⅱ (ChorusⅠ,Ⅱ) 인문
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 음악활동의 기초가 되는 연주력 향상을 위하여 각 전공별로 합창을 연습함으로써, 독창자로서의 자질뿐만 아니라 합주능력을 동시에 배양할 수 있다.

④ 전공실기Ⅲ,Ⅳ (Major in Orchestral Instrument, Voice, Piano, CompositionⅢ,Ⅳ) 창전문
깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 살리며, 각 전공별로 특성을 살려 연주와 합주 또는 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

⑤ 연주Ⅲ,Ⅳ (PerformanceⅢ,Ⅳ) 음전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 다양한 장르의 곡을 작곡, 실제 무대에서 발표하는 과정을 통해 실질적인 작곡 능력의 향상을 꾀하고, 전문 음악가가 되는 과정을 경험한다.

⑥ 악기론Ⅰ,Ⅱ (InstrumentationⅠ,Ⅱ) 창전문
여러가지 악기의 역사, 구조, 기능, 연주법 등에 대하여 이론과 연주 및 실습을 통한 학습을 함으로써 독주곡, 실내악곡, 관현악곡의 작곡에 필요한 지식과 이론을 습득한다.

⑦ 작곡워크샵Ⅰ,Ⅱ (Workshop on Music CompositionⅠ,Ⅱ) 창전문
지금 활동하고 있는 작곡가의 작품을 감상하고 현재의 음악 스타일과 기법들을 사용하여 자신들의 작품세계를 구체화하도록 도와주는 강의이다. 현대음악 작곡가의 대표적인 작품을 분석하고, 특징적인 기법을 사용하여 작품을 써 보도록 한다.

⑧ 서양음악사Ⅰ,Ⅱ (History of Western MusicⅠ,Ⅱ) 인문
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 고대로부터 바로크에 이르기까지 다양한 음악의 양식과 발전과정을 연구하게 하여 모든 것을 역사적인 배경에 고찰시키며 성악곡과 기악곡들에 대한 문헌들을 학술적으로 연구하여 서양음악에 대한 전문적인 지식을 넓힌다.

⑨ 건반화성Ⅰ,Ⅱ (Keyboard HarmonyⅠ,Ⅱ) 인문전문
문화적 소양을 기반으로 주어진 선율을 바탕으로 하여 4성부화 하는 기능화성의 진행연습, 반주능력, 순발력, 이조 및 초견능력의 향상을 건반실습을 통하여 이루어지게 한다.

⑩ 음악형식과분석Ⅰ,Ⅱ (Form and Analysis of MusicⅠ,Ⅱ) 창전문
문화적 소양을 기반으로 음악사를 통하여 나타난 다양한 양식의 악곡 구조 및 형식을 분석 연구하여 음악에 대한 이해를 높이고 창작활동에 도움이 되게 한다.

⑪ 특수악기Ⅰ,Ⅱ (Practice of Elective InstrumentⅠ,Ⅱ) 인문창전문
문화적 소양을 기반으로 작곡에 필요한 기본적인 악기들의 이해와 연구 이외에 각자의 흥미나 독창적인 작곡활동을 위하여 특수 악기들을 선정하여 실제 연주와 실습을 통하여 작곡활동에 도움이 되도록 한다. 특별히 실습을 통해 타악기에 대한 이해 및 전문 지식을 함양한다.

⑫ 현대화성Ⅰ,Ⅱ (Contemporary HarmonyⅠ,Ⅱ) 창전문
글로벌 환경 속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 후기 낭만주의 이후의 무조음악과 12음열 음악, 그 외에 다양한 음악적 이론들을 체계적으로 학습하고 이해하여 작곡을 하는데 실제로 응용하고, 현대음악에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

⑬ 대위법Ⅰ,Ⅱ (CounterpointⅠ,Ⅱ) 창전문
문화적 소양을 기반으로 18세기 음악의 여러가지 대위법적 방법들에 대하여 연구하고 악곡 분석을 함으로써 음악의 대위법적 구조에 대하여 이해한다.

⑭ 전공실기Ⅴ,Ⅵ (Major in Orchestral Instrument, Voice, Piano, CompositionⅤ,Ⅵ) 창전문
깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 살리며, 각 전공별로 특성을 살려 연주와 합주 또는 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화한다.

⑮ 연주Ⅴ,Ⅵ (PerformanceⅤ,Ⅵ) 음전문
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 다양한 장르의 곡을 작곡, 실제 무대에서 발표하는 과정을 통해 실질적인 작곡 능력의 향상을 꾀하고, 전문 음악가가 되는 과정을 경험한다.

⑯ 서양음악사Ⅲ,Ⅳ (History of Western MusicⅢ,Ⅳ) **인문**
도덕성과 문화적 소양을 기반으로 고대로부터 바로크, 고전, 낭만, 후기낭만 및 현대에 이르기까지 다양한 음악의 양식과 발전과정을 연구하게 하여 모든 것을 역사적인 배경에 고찰시키며 성악곡과 기악곡들 대한 문헌들을 학술적으로 연구하여 서양음악에 대한 전문적인 지식을 넓힌다.

⑰ 관현악법Ⅰ,Ⅱ (OrchestrationⅠ,Ⅱ) 창**전문**
문화적 소양을 기반으로 관현악에 사용되는 여러가지 악기들의 기능 및 연주법에 대한 기본적인 지식과 실습을 통하여 실내악곡, 관현악곡을 작곡 또는 편곡할 수 있도록 지도한다.

⑱ 음악소프트웨어입문Ⅰ,Ⅱ (Practice of Musical SoftwareⅠ,Ⅱ) 글
글로벌 환경 속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 컴퓨터 음악의 기본이 되는 다양한 종류의 음악 소프트웨어를 실습을 통하여 익혀 실제악보의 출판이나 컴퓨터 음악을 만들도록 기초적인 지식을 지도한다.

⑲ 국악개론Ⅰ,Ⅱ (Introduction to Korea Traditional MusicⅠ,Ⅱ) **인문**
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 국악에 대한 전반적이고도 포괄적인 이해를 할 수 있도록 하며 서양 음악을 하는 음악인으로서 갖추어야 하는 기본적인 한국 전통음악의 이론이나 개념, 악기와 장단 등을 실습과 감상을 통하여 습득하도록 한다.

⑳ 컴퓨터음악Ⅰ,Ⅱ (Computer MusicⅠ,Ⅱ) 글
컴퓨터 프로그램을 사용하여 본인이 생각하고 원하는 음악을 만드는 데 초점을 둔 수업으로, 소리를 합성하는 방식을 익히고 만든 소리를 변형, 편집하여 영상에 음악을 입히는 작업을 하는 것을 목표로 한다.

㉑ 비조성음악분석Ⅰ,Ⅱ (Analysis of Atonal MusicⅠ,Ⅱ) 창**전문**
깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 살리며, 후기 낭만주의 이후의 음악어법인 무조음악의 이해를 돕기 위하여 다양한 작곡가들과 작품을 비교, 분석하여 현대음악으로 이어지는 길목에서 음악사적 의의와 실제 작품에 응용하도록 지도한다.

㉒ 전공실기Ⅶ,Ⅷ (Major in Orchestral Instrument, Voice, Piano, CompositionⅦ,Ⅷ) 창**전문**
깊이 있는 전공지식을 습득하여 다양한 분야에 적용할 수 있는 융합적 사고능력을 살리며, 각 전공별로 특성을 살려 연주와 합주 또는 창작활동의 기본이 되는 제반 음악적 기초를 확실하게 습득하여 예술적 표현을 극대화 한다.

㉓ 연주Ⅶ (PerformanceⅦ) 글**전문**
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 다양한 장르의 곡을 작곡, 실제 무대에서 발표하는 과정을 통해 실질적인 작곡 능력의 향상을 꾀하고, 전문 음악가가 되는 과정을 경험한다.

㉔ 현대음악사조Ⅰ,Ⅱ (Introduction to Contemporary MusicⅠ,Ⅱ) 글**전문**
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 음악사 전체 중 현대음악에 관한 일반적이고도 특징적인 사조들을 정리하여 현대음악에 대한 이해를 넓힌다. 또한 다양한 유형의 음악 사조를 통하여 현대음악에 대한 편견 등을 불식시키고 새로운 음악에 대한 미학적 관점을 재정리 한다.

㉕ 미디어소통과예술 (Media Communication in Art) 글창
문화적 소양을 기반으로 멀티미디어 혹은 전자음악을 이용하여 예술 위주의 소통과 비교하며 시각, 청각, 동영상 등을 활용, 여러 매체를 응용하여 실습할 수 있도록 지도한다.

㉖ 대중음악의이해 (Understanding of popular Music) **인문**
글로벌 환경속에서 자기정체성과 주도성을 바탕으로 클래식 음악을 전공하는 학생들이 전통음악 뿐 아니라 대중의식을 반영한 음악을 이해하게 함으로써 보다 넓은 분야의 음악을 습득하여 실제 작품에 응용할 수 있도록 하며, 향후 더욱 폭넓은 영역으로서의 진로 방향을 정할 수 있는 계기를 마련한다.

㉗ 졸업연주 (Senior Recital) 창**전문**
4학년 2학기 때 실시되고 8학기에 걸친 배움의 결정체가 되는 음악회로서 전공 분야를 내보이는 음악인으로서의 첫 관문이다. 이 연주는 음악학부 전교생 및 전 교직원, 일반에 공개된다.

◦ 미술학부

▪ 회화전공

① 드로잉으로사고하기I (Drawing as Thinking I) 창

드로잉의 다양한 조형언어를 접해보고 자신의 잠재성을 발굴해 나가는 밑거름으로 삼는다. 복잡하고 다양해진 현대미술의 흐름을 접하고 개성적 표현을 만들어가는 눈을 키우도록 한다. 조형언어를 탐색하기 위해 드로잉을 다각적으로 실험함으로써 자신의 미적 감각에 관해 객관적으로 조망할 수 있는 계기를 마련하도록 한다.

② 드로잉으로사고하기II (Drawing as Thinking I) 창

드로잉을 통해 창작 과정 전반에 대한 시야를 확장하고 직관을 통해 생각과 감정을 표현하는 조형언어를 터득하도록 유도한다. 보는 이의 마음을 움직이는 주제를 찾고, 자기의 내면을 여실히 드러내는 수행적 과정을 통해 자아를 되돌아볼 기회를 마련하도록 지도한다.

③ 회화의이해 (Understanding Painting) 창

회화의 장구한 역사 안에서 표현 형식과 이미지의 관계를 이해하고 다양한 매체를 통해 재료의 성질과 표현 형식의 상호성을 긴밀하게 추구하는 것을 목표로 한다. 실재의 재현 기술과 형식주의의 맥락을 살펴 유동적이고 탄력적인 발상을 끌어내도록 유도하고 고유한 표현에 이르기 위한 기초를 마련한다.

④ 회화의논리 (Painting Logic) 창

현대 회화가 실험한 미학적 성취에 대해 표본 조사하고 유형적 이해를 심화하는 기회를 제공한다. 사진 등 타 미디어에 의해 생산된 이미지와 상호작용해 온 회화의 맥락을 이해하고 이를 토대로 회화 형식이 갖는 각각의 특이성 너머에 존재하는 보편성을 감지하게 한다. 시대별 미적 논리의 틀을 유동적으로 재해석하는 가운데 다양한 표현을 시도하도록 유도한다.

⑤ 3D+공간I (3D + Space I) 창

조각의 역사가 형상 재현의 방식을 다양하게 적용해 온 맥락을 이해하고 탈재현을 시도하게 된 역사적 전환에 대해 현재의 관점에서의 새롭고 다채로운 재해석을 시도하는 것을 기본적인 수업의 틀로 삼는다. 공간의 주제를 아우르는 동시에 대상성에 대해 확장적으로 이해하며 삼차원의 표현에 이르도록 유도한다.

⑥ 3D+공간II (3D + Space II) 창

3D(3 dimensional) 작품을 구성하는 다양한 조형요소와 원리를 이해하고, 이를 실제 작품제작에 활용하기 위한 실기수업이다. 공간에 기초한 다양한 입체 설치작품을 감상하고, 그것을 구성하는 조형원리를 구체적이고 세밀하게 분석해보는 기회를 제공한다. 특히, 현대미술에서 공간과 미적 대상이 상호작용하는 관계성을 이해하여 활용한 다양한 작품을 제작한다.

⑦ 미술과사회I (Art and Society I) **인문** 인

원시 동굴벽화로부터 후기 고딕에 이르는 서양미술의 역사에 작용했던 정치, 사회, 경제, 문화적 조건 및 그 시대를 관류했던 사상을 문명사적 맥락에서 비교, 고찰함으로써 미술사에 대한 인문학적 지식을 함양함과 아울러 궁극적으로 미술과 사회와 관계를 학습한다.

⑧ 미술과사회II (Art and Society II) **인문** 인

르네상스로부터 후기인상주의에 이르는 서양미술의 역사를 미술사적 관점과 방법으로 고찰하되 주요 사조와 그 속에 흐르는 시대정신, 작가 및 양식의 특징과 상호영향을 당대 사회와의 관계를 통해 학습함으로써 인문학적 지식을 함양한다.

⑨ 미디어의이해 (Understanding Media) 창**전문**

동시대 예술이 미디어의 발전과 궤도를 함께하는 맥락을 이해하도록 지도하고 다양한 새로운 미디어를 이용한 미적 표현을 개발하도록 유도하기 위한 교과목이다. 급변하는 미디어의 환경 속에서 시각적 표현의 문제를 고민하는 동시대 미술의 패러다임을 이해하고 능동적으로 미디어 문해력을 키워나갈 수 있도록 다양한 표현 도구의 사용법을 습득하고 새로운 개념과 표현을 성취하도록 유도한다.

⑩ 수묵화I (Ink Painting I) 창전문
수묵양식의 발전 과정에 대한 역사적 고찰을 통하여 기본 재료인 지필묵의 특성을 정확히 인지하고, 전통조형의 특성과 수묵기법을 익히도록 한다. 또한 수묵채색기법에 대한 폭넓은 실험을 토대로 개성있는 수묵 표현의 발전 가능성을 모색한다.

⑪ 수묵화II (Ink Painting II) 창전문
동양회화의 본질에 대한 이해를 바탕으로 이를 응용한 심화된 표현기법을 연구한다. 구체적으로 수묵과 채색을 포함한 다양한 재료와 기법을 실험하여 전통 수묵개념을 재해석하고 표현 영역을 확장하며, 대상에 대한 심상心像을 독창적 양식으로 표현한다.

⑫ 회화 (Painting I) 창전문
재현의 형식이 미술사의 맥락 안에서 어떻게 요청되었고 주도적 형식이 될 수 있었는지를 이해하도록 지도한다. 이러한 이해를 토대 삼아 재현의 목적을 새롭게 설정하고 자율적인 미적 표현을 시도하고 다양한 시각적 표현의 상상과 실험이 이루어지도록 유도한다.

⑬ 회화II(Painting II) 창전문
현대성이 미적 표현에 미친 영향을 다각적으로 검토함으로써 전위 미술의 다양한 시도가 어떻게 기존 시각적 형식 체계를 변형시켰는지를 이해하도록 지도한다. 다양한 변칙적 실험을 통한 파격과 변형의 미적 실험이 이루어지도록 유도한다.

⑭ 매체와발상I (Media and Ideas I) 창전문
미술의 전통적, 비전통적 질료를 폭넓고 유연하게 이해하도록 지도한다. 인쇄기술에 의한 대량 복제, 그리고 전파를 이용한 데이터 전송 기술 및 온라인 매체에 이르기까지 매체사 중심의 주제 의식을 함양하고 이를 토대로 새로운 발상을 끌어내도록 유도한다. 다양한 매체에 대한 자유로운 재해석과 재기발랄한 응용들이 새로운 관점과 표현으로 이어지도록 하는 것을 목표로 한다.

⑮ 매체와발상II (Media and Ideas II) 창전문
매체의 역사 안에서 사회 문화적 맥락이 형성된 과정을 살피고 매체가 다양한 개념 안에서 미적 효과를 발생시키는 지점을 포착하도록 지도한다. 문화 리서치를 통해 새롭게 발견하는 매체의 의미는 단순히 시각적 효과를 창출하는 재료가 아니라 개념과 정서작용을 수반하는 복잡하게 유동하는 마음의 표현임을 이해하고 다양한 표현의 시도가 이루어지도록 유도한다.

⑯ 프린트메이킹I (Printmaking I) 창전문
현대사회에서 인쇄기술이 초래한 문화적 변화를 이해하여 다량 복제되는 이미지이면서도 미적 고유성이 있는 매체로서 판화를 이해하도록 지도한다. 볼록판과 오목판의 원리 및 제판과정을 익히고 판화작품을 제작한다. 개설 학기의 사정에 따라 목판화 및 동판화 기법 등이 선택될 수 있다.

⑰ 프린트메이킹II (Printmaking II) 창전문
실크스크린 및 동판화의 심화 제작 과정을 익히고 숙련하도록 하여 판화 표현의 완결성을 성취하도록 지도한다. 현대판화의 조형성을 이해하여 실험적이고 창의적인 판화작품을 제작하도록 유도한다. 개설 학기의 사정에 따라 실크스크린 및 동판화의 다양한 기법들이 선택될 수 있다.

⑱ 드로잉 I (Drawing I) 창
대상을 재현하기 위한 즉각적이고 직관적인 표현을 계발하고 지각과 인지, 그리고 표현의 관계를 창의적으로 상상하도록 지도한다. 현재에 대해 사유하는 가운데 시간의 흐름을 따라 선형적/비선형적 표현을 시도하도록 하고, 대화와 비평의 시간을 통해 이러한 표현이 내포한 총체적 특이성을 감지하도록 이끈다.

⑲ 드로잉II (Drawing II) 창
시지각적 조건에 국한되지 않는 다양하고 새로운 개념과 정서작용의 복합적 관계를 고찰하도록 지도한다. 이러한 이해를 토대로 삼아 독창적인 사고의 연결고리를 형성하도록 유도한다. 재료와 표현 동기의 다양성을 추구하고 새로운 방법적 실험이 이루어지도록 한다.

⑳ 스틸이미지 (Still Image) 창전문
사진의 역사 속에서 이미지를 포착하려는 인간의 열망을 출발점으로 삼아 화면의 틀 속 이미지가 아름다움과 의미를 표방하게 되기까지 사회, 문화적 관계성을 어떻게 형성해 왔는지를 이해하도록 지도한다. 초기 사진 기술에서부터 필름 카메라, 디지털 카메라 등의 다양한 기술을 익히고 미적 효과를 구현함과 동시에 그것이 유통되는 플랫폼과 제도적, 비제도적 공간에 대한 고찰을 통해 동시대 미술의 새로운 가능성을 상상하도록 독려한다.

㉑ 무빙이미지 (Moving Image) 창전문
연극 무대의 판타스마고리아 같은 스크리닝 효과로부터 초기 영화의 형식 창안에 대해 이해하도록 지도한다. 확장 영화, 풀뿌리 비디오 등의 다채로운 실험들과 상업영화의 형식에 이르기까지 영상 전반에 대해 폭넓게 소개한다. 이러한 기본적 이해를 토대로 영상의 기록적 성격이 지향하는 실재성과 더불어 서사, 비서사 양면에서 예술성의 문제를 고민하도록 유도한다. 동시대 미술의 흐름을 참고하며 영상이 예술의 영역 안에 새로이 설정될 가능성을 탐색하게 한다.

㉒ 모던아트 (Introduction to Modern Art) 교양창전문
20세기 전반기에 형성된 서양의 현대미술이 전개되어 온 과정을 사회, 문화, 역사적인 문맥 안에서 다양한 작가와 작품의 예시를 통해 살펴본다. 전통에 저항하며 진행된 아방가르드가 전개된 사상적인 배경을 함께 고찰하고 양식의 변화가 격변하는 사회, 문화, 정치, 기술적 환경과 유기적으로 연계되어 있음을 이해한다.

㉓ 포스트모던아트 (Introduction to Postmodern Art) 교양창전문
제2차 세계대전 이후 확립된 모더니즘미술과 이론을 이해하고 이에 대한 대안으로 전개된 포스트모던아트의 다변화된 예술적 실행과 이론적 논의를 고찰한다. 모던과 포스트모던 미술의 주요 논제와 개념을 이해하고 다각적인 사회, 문화의 변화에 대한 경험을 작가들이 작품으로 구현하고 소통하는 예술적 방식을 살펴본다.

㉔ 회화III (PaintingIII) 창전문
정신 분석학과 기계 미학, 정치 선전 미술과 상업미술, 순수 미술의 스펙트럼을 아우르며 미적 감각의 변천을 체험적으로 이해하고 수용하도록 지도한다. 이러한 이해를 토대로 주관적 표현에 대한 미적 판단을 세밀하게 가다듬으며 새로운 회화 표현의 가능성을 탐색하도록 유도한다.

㉕ 회화IV (PaintingIV) 창전문
현대미술에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 자기 주도적 주제 계발이 이루어지도록 지도한다. 현대사회 속에서 예술의 존재가치를 고민하면서 지극히 개인적이고 주관적인 사고와 정서, 미적 감각이 어떻게 창작 과정을 통해 예술로 수용될 수 있을지 그 가능성을 탐색하도록 유도한다.

㉖ 인스털레이션I (Installation I) 창전문
현대미술 안에서 설치미술은 실내, 실외 공간 모두를 제도적 공간으로 수용하면서 발전했다. 협소한 범주를 넘어서 인류의 다양한 미적 체험으로 확장되는 유구한 공간 개념을 형성하도록 유도하고 이러한 폭넓고 유연한 이해를 바탕으로 제도의 안과 밖, 그리고 다양한 종류의 물질적, 개념적 경계를 가로지르는 새로운 공간을 창안할 수 있도록 지도한다.

㉗ 인스털레이션II (Installation II) 창전문
특정 장소의 역사적 맥락을 통해 과거의 모습을 상상하여 복원하는 경우는 지식에 기초해 직관적 상상력을 발휘한 예이다. 설치 행위가 이루어지는 공간을 가상으로 시뮬레이션하기 위한 다양한 기술을 습득하고 그 실행의 결과를 단계별로 예측하여 비평적 관점을 가다듬는 과정을 밟는다. 최종 결과물에 대한 고정적 해석을 지양하고 열린 태도로 관객의 참여를 수용하도록 유도한다.

㉘ 디지털아트 I (Digital Art I) 창전문
디지털 미디어의 환경이 제공하는 다양한 체험을 주제로 작업의 개념과 표현을 발전시키도록 지도한다. 소셜 네트워크 및 게임과 같은 가상 공간에서의 생활에 주목하고, 이모티콘과 같은 디지털 기호에 의해 매개되는 소통으로 인해 초래되는 미디어 속 삶의 변화를 사유하도록 유도한다. 이러한 디지털 환경 속 삶의 다양한 변천 과정을 소재로 새로운 형식과 표현을 계발하도록 독려한다.

㉙ 디지털아트II (Digital Art II) 창전문
디지털 미디어에 의해 매개된 존재 간 연결성에 주목하여 그들 사이에서 일어나는 미적 체험의 교환을 고찰하도록 지도한다. 새로운 미적 감각이 태동할 밑거름이 되는 대안적 소통에 대해 사유하고 미디어 속에서 발생하는 실제 사건의 우연성을 통해 예술의 실재성을 구현하도록 유도한다.

㉚ 뉴폼I (New Form I) 창전문
신체, 대지, 과정, 시간, 장소, 그리고 개념과 미디어 등에 기초한 다양한 현대미술 속 시도들을 망라하고 국경, 민족, 인권, 환경, 신기술, 자본의 문제 등에 걸친 복잡한 주제들을 신물질주의와 후기 인본주의의 관점에서 재검토하여 스스로 예술적 성취에 이르도록 지도한다. 동시대 미술의 치열한 쟁점들을 이해하고 이를 토대로 주제를 도출하여 표현의 방법을 새로이 탐색하도록 유도한다.

㉛ 뉴폼II (New Form II) 창전문
전인적 관점에서 다양한 지식을 창의적으로 재검토하고 자기 주도적 학습과 창작방법의 계발을 통해 작업의 세부를 일관성 있는 주제로 종합하도록 유도한다. 전 학습 과정을 통해 연마한 내용을 연결하고 발전시키기 위해 동시대 미술의 광범위한 장르와 주제를 이해함은 물론 인류가 당면한 상황의 의미를 주요 담론들에 기초해 고찰하는 것이 전제된다. 개념 도출과 표현의 발전이 동시에 이루어지도록 학제와 장르 간 융합을 독려한다.

㉜ 한국미술사 (Korean Art History) 인문
한국미술의 기원과 변천을 선사시대부터 조선시대까지 각 시대별 역사적 맥락과 함께 대표적인 작품들을 중심으로 살펴본다. 이를 통해 각 시대별 한국 미술의 미감과 조형적 특성의 변천과정을 이해하고 전통미술의 의미와 가치에 대해 고찰한다.

㉝ 아시아미술사 (Asian Art History) 인문
한국 전통미술의 전개에 있어서 긴밀하게 교류해온 중국, 일본, 인도 미술을 주요 테마별로 살펴보고 각국의 미의식과 예술적 특징을 파악한다. 이러한 아시아 미술사에 대한 이해를 통해 한국 미술의 보편성과 특수성을 발견해낼 수 있는 시각을 갖도록 한다.

㉞ 컨템포러리아트 (Introduction to Contemporary Art) 인문창
동시대미술의 다양한 예술적 실행에 대한 다학제적인 논의를 통해 전지구화되어가는 동시대 문화와 사회 안에서의 예술의 의미와 역할에 대하여 심층적으로 고찰한다. 그리고 동시대미술관에 기대되는 사회, 문화적인 역할에 대해서도 다양한 사례를 비교, 분석하여 살펴본다.

㉟ 미학과담론 (Aesthetic Discourse) 인문
예술적 실행의 역사적인 전개 과정에서 철학적, 사회정치적, 이론적인 근거가 되어 온 예술 담론적인 논의를 심층적으로 고찰한다. 다양한 매체로 진보적인 실험이 진행되어 온 현대와 동시대미술을 이해하기 위한 미학적인 기초를 다지고 분석적이고 비평적인 사고를 함양한다.

㊱ 회화V:캡스톤디자인 (Painting V : Capstone Design) 창전문
개인전 프로젝트 참여를 목표로 작업의 주제와 개념을 설정하고 표현을 함양하도록 지도한다. 주제 토론과 작품 비평을 통해 객관적인 시각을 키우고 작업에 대한 견고한 관점을 형성하도록 유도한다. 회화의 독창적 표현을 찾아 시행착오를 겪으며 스스로 성장하도록 독려한다.

㊲ 회화VI:캡스톤디자인 (Painting VI: Capstone Design) 창전문
개인전 프로젝트의 경험을 바탕으로 졸업 전시의 완성도를 한층 높이기 위해 요구되는 미적 판단과 표현 능력을 함양하도록 지도한다. 토론과 비평을 통해 졸업 전시의 큰 틀을 세우고 전체 기획과 자기 주제 간의 조화로운 관계 설정을 목표로 작업을 재성찰하고 가다듬는 과정을 밟아 나가도록 유도한다.

㊳ 토탈아트 I (Total Art I) 창전문
현대미술의 역동적 변화가 고대로부터 이어진 총체 예술의 개념과 어떻게 접목되는지를 이해하도록 지도한다. 이를 바탕으로 예술의 다양한 쟁점을 입체적으로 조망하고 동시대의 문화적 맥락을 창의적으로 변화시켜 나가기 위해 다각적인 실기 방법을 실험하도록 유도한다.

㊴ 토탈아트II (Total Art II) 전문

감각의 종합을 통해 매체와 표현을 다양하게 상상하고, 사고의 틀을 확장하는 가운데 작업의 독창적 해법을 찾도록 지도한다. 미적 판단과 의미 작용이 창작의 미세한 부분에까지 미치는 영향을 세밀하게 점검하고 상상하도록 함으로써 작업의 구조를 세우고 세부를 실천해가는 능력을 함양하도록 유도한다.

㊵ 미술현장과기획 (Art Practice and Curating) 인문 전문

미술 현장에 대한 정보를 습득하고 전시 기획안을 작성하기 위한 글쓰기 수련을 병행함으로써 전시 개최를 위한 실질적인 기획력을 함양하도록 한다. 현장의 변수를 이해하여 전시의 가능성을 모색하는 다양한 의견을 개진하고 협업하는 능력을 함양함으로써 새로운 전시를 스스로 기획하도록 독려한다.

㊶ 미술교육프로그램개발 (Art Education Program Development) 인문

학제 간 융합을 통해 창의적으로 사고하고 표현할 수 있는 능력을 함양하기 위한 미술교육 프로그램을 개발한다. 미술교육의 다양한 목표를 수립하고 실천 방안을 모색함으로써 교육 프로그램의 설계 및 적용의 기회를 부여한다.

㊷ 현대미술비평 I (Criticism of Modern Art I) 인문

현대미술의 감상과 비평에 필요한 지식과 방법론의 습득을 위한 비평철학의 기초개념과 이론을 학습하고 근대 이후 비평사의 주요 관점에 대한 연구를 통해 비평의 의미와 가치에 대한 시각을 기른다.

㊸ 현대미술비평II (Criticism of Modern Art II) 인문

현대미술 감상 및 비평 I 을 심화하여 20세기 이후 미술의 주요 비평이론을 학습함으로써 작품 및 제도에 대한 분석과 해석 능력을 함양하며 이를 비평적 글쓰기로 발전시킨다.

▪ 입체미술전공

① 조형이해 I (Introduction to Art I) 인문

20세기 조형예술이 모더니즘 세계관 하에서 형성된 배경과 각 사조의 특성을 종합적으로 개관하여 입문과정의 미술인으로서의 관점을 모색하게 한다.

② 조형이해 II (Introduction to Art II) 인문

20세기 후반 조형예술이 포스트모더니즘 세계관 하에서 형성된 배경과 각 사조의 특성을 종합적으로 개관하여 입문과정의 미술인으로서의 관점을 모색하게 한다.

③ 드로잉기초 I (Basics of Drawing I)

모든 시각 예술의 기초로서 대상을 정확하게 파악하고 미적으로 관조 표현하는 과정으로서 물체의 기본구조와 인체의 해부학적 구조를 파악하고 소묘한다.

④ 드로잉기초 II (Basics of Drawing II)

사물에 대한 지각과 표현의 기본훈련을 여러가지 기법과 다양한 재료로 표현하고 체험함으로써 창의적인 묘사 능력을 함양한다.

⑤ 회화기초 I (Basics of Painting I)

점, 선, 면, 색, 빛과 같은 회화의 기본이 되는 요소들을 훈련하고 이러한 훈련을 회화의 표현과 연결시켜 발전시킨다.

⑥ 회화기초 II (Basics of Painting II)

자연물, 인공물, 인체 등을 대상으로 재료의 특성과 그 효과적인 방법을 파악하여 사실적으로 표현한다.

⑦ 조소기초 I (Basics of Sculpture I)

점토의 재질과 기법을 익히고 인체 모델링을 통해서 대상의 양감, 비례, 균형을 관찰하고 표현한다.

⑧ 조소기초 II (Basics of Sculpture II)

점토를 가지고 기하학적인 추상형태를 만들며 조형감각을 키운다.

⑨ 입체표현 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ(Sculpture Studio Ⅰ) 창전문
입체표현은 조각의 장르를 기본으로 회화, 사진, 평면, 미디어, 설치 장르를 포함하는 종합적인 성격을 가진다. 학생들의 집중된 관심 장르에 대한 학습을 존중하며 개방된 창작의 태도를 견지한다. 현대 미술의 간 학문적 속성과 심화연구의 요구를 충족하고자 하여 1,2,3의 초급, 중급, 고급의 체계적 단계를 제공한다.

⑩ 조각사 (History of Sculpture) 인문전문
선사시대부터 20세기까지 조각의 주제와 양식의 변천을 사회문화적 맥락과 연결하여 살펴봄으로써 서양 조각사의 전반적인 흐름을 이해하도록 한다.

⑪ 조각으로읽는현대사회 (Reading Modern Society through Sculpture) 인문전문
조각(입체미술)작품이 현대사회의 다양한 사회적 문제와 쟁점을 어떻게 바라보고 표현하며 그것에 개입하는지 테마 중심으로 살펴봄으로써 미술과 삶, 미술과 사회의 다층적인 만남을 이해하도록 한다.

⑫ 석조형 Ⅰ, Ⅱ (Stone Sculpture Ⅰ, Ⅱ) 창전문
석재의 재질과 도구의 특성을 습득하고 창의적인 표현을 통해서 양감, 형태감을 익힌다.

⑬ 3D프린팅 (3D Printing) 창전문
책상 위의 소형 공장이라고 할 정도로 3D 프린터의 활용범위가 넓어지고 있는 이 시점에서, 3D 모델링 기술과 프린팅 기술의 결합을 통하여, 예술과 상품의 경계에 위치하고 있는 아트 토이를 제작해 봄으로써, 꿈의 실현과 동시에 취업과 창업의 새로운 방향을 제시한다.

⑭ 현대미술론 Ⅰ (Theories of Contemporary Art Ⅰ) 인문전문
동시대미술을 형성하는 다양한 이론과 테마를 '한국'의 작가와 작품을 중심으로 역사적·비평적 관점에서 탐구함으로써 미술전문가로서의 지적 역량과 이론적 기반을 갖추게 한다.

⑮ 현대미술론 Ⅱ (Theories of Contemporary Art Ⅱ) 인문전문
동시대미술을 형성하는 다양한 이론과 테마를 '서구'의 작가와 작품을 중심으로 역사적·비평적 관점에서 탐구함으로써 미술전문가로서의 지적 역량과 이론적 기반을 갖추게 한다.

⑯ 나무조형 Ⅰ, Ⅱ (Wood Sculpture Ⅰ, Ⅱ) 창전문
목재의 재질과 도구의 특성을 습득하고 창의적인 표현을 통해서 양감, 형태감을 익힌다.

⑰ 인터랙티브아트:캡스톤디자인 (Interactive Art:Capstone Design) 창전문
프로세싱과 아두이노 프로그램을 기반으로 인터랙티브 아트를 구현하는 수업이다. 프로세싱과 아두이노 코딩을 배우고, 표현되는 여러가지 형식인 미디어 설치, 애니메이션, 웹의 가능성을 인터랙티브 아트로 탐색한다.

◦ 공연예술학부

▪ 연극전공

① 공연예술기초(Introduction to Theater Arts) 인문전문
연극에 대한 전반적인 지식을 습득하는 과목으로 희곡이 무대 위에서 공연으로 완성되기까지의 과정 중에 첨가되는 요소들에 대한 분석과 이해를 돕는다.

② 무대기술실습 1 (Stage Craft 1) 창전문
무대제작을 위한 개념과 기법, 용어를 소개하고 연극공연을 시각적이고 공간적인 관점에서 바라보도록 훈련시키면서 무대 제작의 디자인 과정을 이해시키고 실습하게 한다.

③ 기초연기및신체훈련 1 (Fundamentals of Acting 1) 인문창전문
연기전공자가 기본적으로 알아야 할 연기의 기술과 이론을 익힌다. 연기 게임, 연기 훈련의 기초가 되는 연습훈련들을 통해, 연기자에게 필요한 상상력을 키우고, 행위를 통해 연기에 접근하는 기본적인 방법을 배우며 신체훈련을 통해 연기자가 갖춰야할 유연성과 표현력을 익힌다.

④ 유레카프로젝트(Eureka Project) 인문창전문
연극창작 전반에 대해 1학년~4학년 간 배우게 될 내용을 미리 경험하고 창작, 리허설, 제작, 실연 등의 전 과정을 실습하며 전공에서의 교육내용에 대한 분야별 실습과 타전공 및 다른 분야와의 협업을 통해 공연 기획, 제작, 실습을 경험하고 학습하는 수업이다.

⑤ 무대기술실습 2 (Stage Craft 2) 창전문
무대기술기초를 응용해서 실제 공연 창작까지의 과정을 실습한다. 공연을 만드는데 필요한 전반적인 지식을 습득한다. 연극과 희곡에 대한 기초지식을 공부한다.

⑥ 기초연기및신체훈련 2 (Fundamentals of Acting 2) 창전문
주어진 상황을 분석하고, 그 상황 속에서의 행위와 목적을 바탕으로 어떻게 대본을 형상화할 것인지에 대한 기본적인 접근법을 습득한다. 배우가 대본을 행위와 언어로써 구체화하는 데에 필요한 능력을 기른다.

⑦ 가창1 (Basic Music Theory and Singing Technique 1) 창전문
뮤지컬 넘버를 부르기 위한 기초 음악 기초 이론을 공부한다. 이것을 바탕으로 배우에게 필요한 자연스럽게 노래하는 방법을 호흡부터 올바른 자세, 정확한 조음법 중심으로 훈련한다.

⑧ 호흡과발성 1,2 (Voice and Speech 1,2) 창전문
배우로서 알아야 할 신체호흡기관과 동작 원리를 익히고 연기에 필요한 발성 훈련을 한다.

⑨ 연기 1 (Acting 1) 창전문
배우의 몸과 음성을 단련시키는 소리와 몸짓을 다지면서 즉흥 연기를 통해 상상력과 순발력을 함유한다.

⑩ 움직임 1,2,3 (Movement 1,2,3) 창전문
연기에 필요한 자신의 신체에 대한 인식을 바탕으로 신체의 유연성과 표현력, 그리고 에너지를 창출하기 위한 방법과 기술을 익힌다.

⑪ 연극사(세계)(Theater History) 인문전문
고대 그리스 연극부터 현대연극의 시작점이 1875년까지의 동서양의 연극의 기원과 발달의 역사를 시대, 지역, 장르, 인물별 고찰함으로서 연극예술에 대한 인문학적인 전문성을 높인다.

⑫ Community Theater Ⅰ(Community Theater Ⅰ) 전문
사회적, 역사적, 문화적, 시공간적 배경과 인물 그리고 소재들을 사용하여, 연극을 창작하고 공연하는 과정 전반에 대한 기초적인 실습작업을 진행한다.

⑬ 연기 2 (Acting 2) 창전문
사실주의적인 희곡에서 선택한 인물들을 상상력과 진실성을 바탕으로 분석하고 구축하는 훈련을 두 사람이 등장하는 장면을 통해 연습한다.

⑭ 가창 2 (Musical Singing 2) 창전문
가창 1 이후 이루어지는 교과과정으로 심화된 음악 표현 방법과 화성 구조를 연구하여 뮤지컬 넘버에 적용하여 연구한다. 클래식 성악 기초한 곡들과 영어 뮤지컬 곡들을 병행하여 가창훈련을 한다.

⑮ Community TheaterⅡ (Eco Community Theater Ⅱ) 전문
사회적, 역사적, 문화적, 시공간적 배경과 인물 그리고 소재들을 사용하여, 연극을 창작하고 공연하는 과정 전반에 대한 심화된 실습작업을 진행한다.

⑯ 제작실습(Stagecraft) 창전문
공연을 위한 디자인 및 제작 기술 분야에 대해 배우고, 학과에서 제작하는 공연 작품의 연출, 기술 및 디자인 분야의 스텝으로 참여하여, 공연 제작 및 무대화 작업을 실습한다.

⑰ 무대미술 (Scene Design) 인문창전문
무대디자인의 개념과 용어를 소개하고 공연예술을 시각적이고 공간적인 개념에서 바라보도록 훈련시키며 무대디자인에 필요한 기술을 실습한다.

⑱ 연기3 (Acting 3) 창전문
신체 훈련 및 연기 연습훈련들을 통해 상상력, 순발력, 자유로운 표현력을 기른다. 연기에 필요한 기초 훈련이 되어있는 배우들을 대상으로 체홉, 입센 및 고전 작품들의 독백 및 장면 연기 작업을 한다.

⑲ 호흡과발성 3 (Voice and Speech 3) 창전문
호흡과 발성 1·2의 고급과정

⑳ 뮤지컬워크샵 (Musical Theatre Workshop) 창전문
다양한 뮤지컬 작품의 특정한 장면을 선정, 재구성, 제작하는 과정을 통해 학습자들이 창의적으로 장면 발표하도록 수업을 진행한다.

㉑ 창작연극워크샵 1 (Creative Theatre Workshop 1) 창전문
학생들의 자발적인 참여로 작품의 구상에서부터 소재 개발, 극작, 공연 창작, 리허설, 제작, 기획 전반에 걸친 협업을 통해 작품을 창작하는 실습을 진행한다.

㉒ 한국연극사 (History of Korean Theatre) 인문전문
한국 고대로부터 전래되는 제의와 전통 연희의 연극성을 추출하는 시각부터 시작하여 창극, 신파극, 신극의 유입과 변형과정을 추적하며 동시대 연극의 흐름을 파악한다.

㉓ 뮤지컬오디션테크닉 (Musical Audition Technique) 전문
실제 뮤지컬 오디션 환경에서 학습자의 기본적인 능력을 극대화 할 수 있도록 필요한 뮤지컬 레퍼토리와 기술들을 훈련한다.

㉔ 창작연극워크샵 2 (Creative Theatre Workshop 2) 창전문
공연 창작 워크샵1의 과정을 통해 작품 창작과 제작 전반에 대한 이해와 실무능력을 학습한다.

㉕ 연기4 (Acting 4) 창전문
신체 훈련 및 연기 연습훈련들을 통해 상상력, 순발력, 자유로운 표현력을 기른다. 연기에 필요한 훈련이 되어있는 배우들을 대상으로 현대극과 고전 작품들의 장면 연기 작업을 한다. 다양한 방법으로 연기에 접근하는 법을 배우고, 완성도 높은 장면 발표를 중심으로 수업을 진행한다.

㉖ 화술 (Speech) 전문
호흡과 발성 1,2,3 수업의 훈련을 바탕으로, 효과적 발음, 언어의 사용, 전달, 사투리, 인물의 성격에 따른 언어 사용, 배우로써의 음성과 언어의 효과적 사용에 대해 배운다.

㉗ 공연예술기획경영 (Performing Arts Planning & Management) 인문
공연예술을 기반으로 하는 다양한 문화콘텐츠를 기획하고 경영하는 전략과 실천사례를 탐구한다.

㉘ 공연창작개론(Theater Collaboration) 인문창전문
연극연출의 기초적인 방법론과 이론 연구 및 창작 과정을 이론적으로 이해한다.

㉙매체연기 (Acting for media) 창
영상기술 및 정보통신기술의 발달로 미디어는 갈수록 다양해지고 있다. 영화, 드라마, 웹드라마 등 영상매체의 특성을 이해하고 그에 따른 연기방법론을 모색해 본다.

㉚ 연출워크샵 (Directing Workshop) 인문
알프레드 자리의 연극으로부터 부조리극을 거쳐 현재에 이르기까지 나타난 연극이론과 실제에 대해 주요 작가와 연출가들의 공연들을 중심으로 연구한다.

㉛ 공연제작워크샵캡스톤디자인(졸업공연) (Thesis Production capston desing) 창전문
4년간 배운 이론과 실기를 바탕으로 공연을 기획, 제작 한다.

㉜ 오디션테크닉 (Audition Technique) 전문
성공적인 오디션을 준비하는 법을 배우며, 배우각자의 개성과 능력을 최대한 보여줄 수 있는 작품들을 고르고, 연기하는 기회 및 훈련을 제공한다.

㉝ 연극평론 (Theater Criticism) 인문㉣전문
국내외에서 일어나는 연극공연을 전문적인 용어와 개념을 바탕으로 인문학적인 분석과 창의적인 해석을 하고, 이를 말과 글로 설득력있게 표현하는 훈련을 한다.

㉞ 연극제작(공연제작) (Theatre Production) 창전문
공연 예술 연계 부야들의 교류와 협업을 통해 종합예술로써의 연극에 대한 이해를 넓히고, 완성도 있는 공연을 제작하는 과정을 실험하고 실습한다.

㉟ 연극교수학습방법 (Study of Theatre Education Method) 인문전문
본 교과목은 문화예술교육사를 준비하는 학생들에게 교육현장, 유치원, 초등학교, 중등학교, 일반인을 대상으로 하는 기관에서 연극 교과의 이상적인 교육의 방법을 모색하는 방향을 제시해 볼 수 있다.

· 교직관련 교과목

① 연극영화교육론 (Theories of Teaching in Theatre and Cinema) 인문
연극영화의 교육적 기능을 탐색하고, 교육환경에서 연극영화가 담당할 수 있는 다양한 역할과 효과적인 전달을 위한 방법론을 탐색한다.

② 연극영화교재연구및지도법 (Methods and Materials of Teaching in Theatre and Cinema) 인문
연극영화교재의 내용을 구성하는 절차 및 방법, 효과적이고 참신한 지도법을 모색하고, 다양한 교재를 활용하여 수업을 실제로 실습해봄으로써 일반이론을 수업에 적용하는 응용능력을 기를 뿐만 아니라 연극영화교사로서의 소양과 역량을 갖추도록 한다.

③ 연극영화논리및논술 (Theory and Criticism of Theatre and Cinema) 인문
교과 논술교육을 통한 논리력 향상을 목적으로 연극영화 교과를 통해 창의성 발달 지도에 중점을 둔 교육방법을 제시한다.

▪ 영화전공

① 영화개론 (Introduction to Film) 인문전문
영화제작 메카니즘에 대한 기초 지식과 미학적 이론을 바탕으로 영화매체의 특성을 이해하고 궁극적으로 창작과 이론적 연구를 하는데 필요한 토대를 제시한다.

② 영화사(세계) (History of Film(world)) 인문전문
영화가 탄생한 이래 지금까지 세계영화를 역사적으로 중요한 개별 영화 또는 감독, 주요 영화사적 사건 및 주요 사조, 오락·산업·예술 사이의 충돌과 조화의 과정 등을 기준으로 체계적으로 분류하여 영화와 사회와의 관계의 변화를 살펴본다.

③ 영화기술(촬영) (Film Technology (Cinematography)) 창전문
영화기술에서 촬영과 조명에 대한 기초이론을 습득한다. 디지털 카메라와 여러 조명기구의 특성을 파악하고 명작영화들의 촬영스타일과 조명의 설계를 분석하여 기초 테크닉을 확립시킨다.

④ 시나리오작법 (Screenplay writing) 창전문
영화시나리오 이론과 방송드라마 대본쓰기 이론에 대한 학습과 기초테크닉을 취득하여 이론을 토대로 영화 시나리오와 방송드라마 대본 쓰기를 실습한다.

⑤ 포토몽타주 (Photo Montage) 창전문
시네로망의 기초 과정으로서 사진촬영의 기본 테크닉과 지식을 습득한다. 동영상이 아닌 사진으로만 스토리텔링을 완성하여 미장센 및 편집과 몽타주 이론의 기본원리를 이해한다.

⑥ 몽타주영화연구(Montage Film Study) 창전문
영화의 리듬, 신과 시퀀스의 구성 등 연출과 편집의 기초적인 개념과 지식을 영화감상을 통해 탐구한다.

⑦ 시네로망 (Cine-roman) 창전문
영화(cine)와 소설(roman)이 만나 한 단어를 이룬다. 정지된 화면인 사진을 단편 시나리오와 함께 움직이는 이미지로 만들어본다. 제반 기술이론과 더불어 영상의 구도와 구성 원리등을 교육함으로써 영화촬영기술을 위한 개념과 완벽한 구성의 기초를 확립시킨다.

⑧ 영화방송드라마대본창작 1 (Film & Drama Script Writing 1) 창전문
영화와 방송 드라마에 적합한 대본을 창작한다. 대본은 반드시 영화나 드라마로 만들어질 수 있는 수준으로서 현실적 이어야한다.

⑨ 디지털영상편집 1 (Editing for Digital Film 1) 창전문
영상편집에 필요한 내러티브의 분석, 시공간화와 구성을 위한 필름순서의 정리방법, 기능을 익힌다.

⑩ 카메라연기연출1(Directing Actors for Camera 1) 창전문
촬영 및 편집에 대한 이해를 통한 영상매체연기 연출 기초과정

⑪ 시네마테라피(Cinema Therapy) 인문창전문
특정 주제의 영화를 감상하고 영화를 통해 성장과 치유를 얻는다. 영화 속 이미지와 음악, 이야기, 플롯 등을 통해 인간에게 잠재되어있는 문제와 상처를 토론하고 연구한다.

⑫ 영화제작실습 (Film Production Workshop) 창전문
디지털 영상 제작장비를 활용, 단편영화를 제작하고 완성된 영화를 통해 이야기와 메시지를 전달한다.

⑬ 영화음악제작실습(Film Music Production) 창전문
영화음악의 중요성과 그에 관한 이론들을 학습하고 그 기능과 역할을 이해한 뒤 영화음악을 직접 제작하거나 음원을 찾아 지적소유권을 해결한 뒤 영상에 직접 입혀 영화의 완성도를 높이는 후반 제작과정을 실습한다.

⑭ 디지털영상편집 2 (Editing for Digital Film 2) 창전문
디지털영상편집1 이수 학생을 대상으로 고급적인 편집기술, 시간, 공간화의 구성과 장비사용법등을 이수한다.

⑮ 사운드디자인 (Sound Design) 창전문
음악, 동시녹음, 폴리, 믹싱 등 전체적인 사운드와 후반작업의 이론과 실습을 연구한다.

⑯ 영화방송드라마대본창작 2 (Film & Drama Script Writing 2) 창전문
인물의 형상화, 영화적 이야기 서술의 기법 등을 중점적으로 익혀 영화와 방송드라마 대본을 창작한다. 대본은 반드시 영화나 드라마로 만들어질 수 있는 수준으로서 현실적 이어야한다.

⑰ 표현시네마테리피 (Expression Cinema Therapy) 창전문
표현시네마테라피는 감상시네마테라피의 연계 수업으로 '만약 당신의 삶을 영화로 만든다면 그 제목은 무엇이 될 수 있을까?'라는 질문에서 출발하여 내담자 자신의 삶에 관한 영화, 즉 셀프영화, 셀프CF, 영상편지, 자전적 다큐멘터리 등을 만들어 봄으로써 현재까지 삶의 과정과 경험을 강조해보는 기회를 갖고, 그 이후의 의미 있는 삶을 살도록 계획하는데 도움을 줄 수 있도록 한다.

⑱ 촬영조명시뮬레이션 (Cinematography Simulation) 창전문
헐리우드 영화나 한국장편영화에서 나오는 인상 깊은 장면의 조명과 촬영을 그대로 재현하는 시뮬레이션 과목이다. 시뮬레이션을 통해 이미 완성된 영화들의 미장센과 조명의 구조 등을 탐구한다.

⑲ 카메라연기연출2(Directing Actors for Camera 2) 창전문
촬영 및 편집에 대한 이해를 통한 영상매체연기 연출 심화과정

⑳ 온라인영상콘텐츠기획개발(Online Video Contents Production) 창전문
웹드라마, 브랜디드 콘텐츠, 1인 방송 등 다양한 온라인 영상콘텐츠를 기획, 개발한다.

㉑ 프로덕션디자인워크숍(Production Design Workshop) 창전문
영화미술, 프로덕션디자인의 개념을 이해하고 미장센을 통해 시각적 요소를 표현하는 작업을 실행한다.

㉒ CG시각효과 (CG Visual Effects) 창전문
디지털 영화편집과 포스트프로덕션과 연계되는 과목으로서 편집된 영화에 시각효과를 삽입하여 좀 더 화려하고 완성도 있는 영화를 제작할 수 있는 테크닉을 실습한다.

㉓ 작가주의영화연구(Auteur Film Study) 창전문
작가로서의 감독. 감독 고유의 개성과 미학이 살아있는 작가주의 영화감상을 통해 예술작품으로서의 영화를 탐구한다.

㉔ 장편영화드라마대본개발 (Feature Film Screen Writing) 창전문
주로 단편 작업에 한정되는 학생영화에서 한 발짝 나아가 장편 영화시나리오 또는 드라마 대본을 기획, 개발하여 스토리(원안), 시나리오, 드라마대본 공모전에 도전한다.

㉕ 디지털색보정 DI (Digital Intermediate Production) 창전문
편집이 끝난 영화의 영상을 더욱 디테일 하고 섬세하게 디지털 색보정 장비와 함께 색을 조절하는 방법을 배운다. 색과 더불어 편집 후부터 상영까지의 전 디지털 워크플로우를 함께 학습한다. 동시녹음, 폴리, 믹싱 등 전체적인 사운드와 후반작업의 이론과 실습을 연구한다.

㉖ 아트디렉팅과세트개발 (Art Directing and set Construction) 창전문
프로덕션 디자인에서 좀 더 심화된 과목으로 아트디렉터의 역할을 이해하고 세트개발과 건축 및 설치에 중점을 둔다.

㉗ 감독연구(Study on Film Directors) 인문
근대 예술사에서 영화감독이 차지하는 의미를 이해하고 역사적, 미학적 의미를 재정립한다.

㉘ 영상콘텐츠제작실습(Media Contents Production Workshop) 창전문
단편영화, 웹드라마, 뮤직비디오 등 다양한 장르와 소재의 영상콘텐츠를 기획 및 제작

㉙ 바이럴영상제작실습(Viral Video Production Practice) 창전문
변화하는 미디어환경을 이해하고 이를 바탕으로 바이럴 영상콘텐츠를 기획, 제작한다.

㉚ 한국영화사(Korean Film History) 인문
한국영화의 감상 및 역사연구를 통해 한국영화의 과거, 현재, 미래를 이야기한다.

㉛ 장르영화연구(Genre Film Study) 창전문
다양한 장르의 영화감상을 통해 장르 고유의 특성, 이야기 전달방식, 미학적 효과를 고찰하고 유럽 작가주의 영화와 대비되는 할리우드 중심의 상업영화에 대해서 이해한다.

㉜ 영화드라마대본분석(Screenplay Analysis) 인문창전문
다양한 장르의 시나리오 및 드라마 대본을 비평적 관점과 이론을 바탕으로 분석, 논의한다.

㉝ 졸업영화기획제작1(캡스톤디자인) (Thesis Film Production 1(cpaston design) 인문전문
지도교수와의 1대1 컨설팅을 통해 졸업영화를 기획하고 제작한다.

㉞ 영화분석과비평 (Film Analysis and criticism) 창전문
현재 화제가 되고 있는 영화와 방송 콘텐츠 그리고 문화현상들을 영화와 영상에 대한 다양한 비평적 관점과 이론을 습득하며 분석하고 비평한다.

㉟ 문화예술교육현장의이해와실습 (Understanding and Practice of Culture and Art Education) 인문
문화예술예술교육 관련 교과목에서 습득한 문화예술교육 이론과 원리를 교육현장에서 실제 적용해 보고 그 타당성을 검증, 개선 그리고 내면화해 볼 수 있는 이론과 실습을 병행한 교과목으로 효과적인 문화예술교육 프로그램을 개발하고 수행할 수 있는 전문성을 갖추기 위한 문화예술교육현장 체험과 실습과정이다.

㊱ 영화텍스트분석(Film Text Analysis) 인문전문
캐릭터의 구축, 미장센, 플롯의 전개 등 영화를 언어적 측면에서 접근, 이해한다.

㊲ 미장센영화제작연구(Cinematography Film Study) 장전문
영화 속 장면연구를 바탕으로 제작실습을 통한 쇼트 구성과 미장센 이해

㊳ 졸업영화기획제작2(캡스톤디자인) (Thesis Film Production 2 (Capstone design) 장전문
졸업영화기획제작1에 이어 지도교수와의 1대1 컨설팅을 통해 졸업영화를 제작하고 완성한다.

㊴ 문화예술교육개론 (Introduction for the education of the culture and arts) 인문장
본 교과목은 문화예술교육 전반에 대한 거시적인 이해를 토대로 문화예술교육사의 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있다.

㊵ 영화교수학습방법 (Study of Film Education Method) 인문전문
본 교과목은 문화예술교육사를 준비하는 학생들에게 교육현장, 유치원, 초등학교, 중등학교, 일반인을 대상으로 하는 기관에서 영화 교과의 이상적인 교육의 방법을 모색하는 방향을 제시해 볼 수 있다.

· 교직관련 교과목

① 연극영화교육론 (Theories of Teaching in Theatre and Cinema) 인문
연극영화의 교육적 기능을 탐색하고, 교육환경에서 연극영화가 담당할 수 있는 다양한 역할과 효과적인 전달을 위한 방법론을 탐색한다.

② 연극영화교재연구및지도법 (Methods and Materials of Teaching in Theatre and Cinema) 인문
연극영화교재의 내용을 구성하는 절차 및 방법, 효과적이고 참신한 지도법을 모색하고, 다양한 교재를 활용하여 수업을 실제로 실습해봄으로써 일반이론을 수업에 적용하는 응용능력을 기를 뿐만 아니라 연극영화교사로서의 소양과 역량을 갖추도록 한다.

③ 연극영화논리및논술 (Theory and Criticism of Theatre and Cinema) 인문
교과 논술교육을 통한 논리력 향상을 목적으로 연극영화 교과를 통해 창의성 발달 지도에 중점을 둔 교육방법을 제시한다.

▪ 무용전공

① 발레기초실기Ⅰ (Ballet Basic Ⅰ) 전문
발레의 기본 연습과정의 습득을 통해 발레의 동작원리를 이해하고, 발레용어의 개념을 주지시킴으로써 발레동작기술의 질적 수행을 고양시킬 수 있는 기초를 제공하고 발레동작은 물론 다양한 무용영역의 동작학습을 위한 신체정렬을 강화한다.

② 발레기초실기Ⅱ (Ballet Basic Ⅱ) 전문
발레의 기본 연습과정의 습득, 발레용어 해설과 아울러 발레동작의 규칙성에 따른 효율적인 신체정렬과 합리적인 신체운용 능력을 터득하게 함으로써 고전 및 창작무용 학습의 기초를 마련한다.

③ 한국무용기초실기Ⅰ (Korean Dance Basic Ⅰ) 전문
한국무용의 정신과 동작원리를 이해하고, 한국무용의 동작수행을 위한 기본적인 신체구조의 정렬법, 호흡법 등을 습득함으로써 한국무용의 동작학습은 물론 다양한 무용 창작활동을 위한 기초를 제공한다.

④ 한국무용기초실기Ⅱ (Korean Dance Basic Ⅱ) 전문
한국무용의 기본동작 연습과정을 통해 한국무용의 호흡과 신체운동 능력을 강화시킴으로써 한국 전통무용과 한국 창작 무용 학습의 기초 및 창작능력의 기저를 마련한다.

⑤ 현대무용기초실기Ⅰ (Modern Dance BasicⅠ) 전문
현대무용의 기본정신과 동작 원리를 이해하고, 기초적인 현대무용 동작의 습득을 통해 다양한 무용창작 활동에 필요한 정신적, 신체적 구조의 개방성과 창의성을 준비한다.

⑥ 현대무용기초실기Ⅱ (Modern Dance BasicⅡ) 전문
현대무용의 동작원리에 바탕을 두고 기본적인 동작연습 과정을 통해 도식적인 신체의 운용을 넘어선 동작의 시간, 공간, 힘 요소의 다양한 응용에 기초한 신체구조화 능력을 강화한다.

⑦ 무용학개론 (Introduction of Dance Science) 인문전문
무용의 개념과 본질, 그 특징과 가치를 이해하고, 무용학의 구조와 연구영역, 연구방법 등을 무용의 이론적, 경험적 근거를 토대로 학습함으로써 무용예술 또는 무용과학에 대한 개괄적인 고찰과 심도 있는 연구의 기초를 제공한다.

⑧ 무용기능해부학 (Functional Anatomy of Dance) 전문
인체의 해부학적 구조와 기능을 이해하고, 생체 역학적인 원리와 방법을 적용하여 무용동작의 효과적인 습득과 교정능력 및 상해예방에 기여함으로써 무용동작 수행의 질적 향상을 도모한다.

⑨ 무용용어해설 (Dance Terminology) 글전문
무용의 동작용어의 원형을 분석함으로써 동작의 발생원류 및 그 특징을 이해하고 무용수행 및 무용교육 현장에서 용어의 의미를 통해 질적 향상을 도모하는 기초정보를 습득한다.

⑩ 무용교육프로그램개발 01-연구·개발 (Art & Culture Contents - 01 study and development) 인문창전문
다양한 무용교수학습모형에 대한 이해 기반으로 무용교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 무용교육프로그램을 연구 · 개발할 수 있는 기본역량을 기른다.

⑪ 무용교육프로그램개발 02-기획·제작 (Art & Culture Contents - 02 planning and producing) 인문창전문
무용교육프로그램 기획 · 제작을 위해 요구되는 창의적 발상법과 논리적 사고능력을 배양하고, 프로그램 기획 · 제작과정에 대한 이해를 도모한다.

⑫ 무용교육프로그램개발 03-운영실습 (Art & Culture Contents - 03 management and practice) 인문창전문
무용교육프로그램의 현장 적용 및 확산 방법을 모색하고 무용교육프로그램의 운영역량을 강화한다.

⑬ 학교문화예술콘텐츠 01-연구 · 개발 (School Art & Culture Contents - 01 study and development) 인문 창전문
국내외 문화예술교육정책에 대한 이해를 바탕으로 학교에서 운영되고 있는 문화예술교육콘텐츠를 분석한다.

⑭ 학교문화예술콘텐츠 02-기획 · 제작 (School Art & Culture Contents - 02 planning and producing) 인문창전문
학교문화예술교육에 대한 이해를 바탕으로 실제 대상의 특성을 반영하고 교육현장에서 운영 가능한 학교문화예술콘텐츠를 기획 · 제작한다.

⑮ 학교문화예술콘텐츠 03-운영실습 (School Art & Culture Contents - 03 management and practice) 인문창전문
학교경영자 및 예술교육가와의 만남을 통해 교육현장에 대한 이해를 도모하고, 콘텐츠 모의시연을 통해 운영능력을 강화한다.

⑯ 한국민속무용Ⅰ (Korean Folk DanceⅠ) 전문
한국 민속무용의 특징과 그 동작원리를 파악하고, 동작의 형식을 분석하여 다양한 한국 민속무용의 레퍼토리Ⅰ을 습득한다.

⑰ 한국민속무용Ⅱ (Korean Folk DanceⅡ) 전문
한국 민속무용의 특징과 그 동작원리를 파악하고, 동작의 형식을 분석하여 다양한 한국 민속무용의 레퍼토리Ⅱ를 습득한다.

⑱ 무용음악Ⅰ (Music for DanceⅠ) 전문
무용예술의 창작 및 교육에 있어 필수 불가결한 요소인 음악의 기초이론과 지식을 이해하고, 무용음악으로서의 개념, 특징 및 무용음악의 발달 등을 이론적으로 고찰함으로써 무용과 음악과의 상호관계 및 그 중요성을 인식한다.

⑲ 무용음악Ⅱ (Music for DanceⅡ) 전문
무용음악의 이론적 기초를 토대로 무용음악의 실제 체험을 위해 피아노 연습을 통해 악곡을 이해하고 독보능력을 향상시키며, 기본적인 타악기 연주를 통해 박자와 리듬감각의 표현을 발달시킨다.

⑳ 궁정발레 (Court Ballet) 인문전문
무용역사의 초기인 르네상스 시대에 대한 역사적 이해를 바탕으로 [알라망드], [미뉴엣] 등 궁정발레 레퍼토리를 습득함으로써 궁정발레에 나타난 시대적 특성을 이해하고, 다양한 테크닉과 표현방법을 습득한다.

㉑ 낭만발레 (Romantic Ballet) 인문전문
낭만주의 발레사조에서 주요한 발레 레퍼토리로 인정되는 바리에이션을 습득함으로써 동작기교의 완성뿐만 아니라 안무기법, 음악적 특성 등 작품 해석 능력을 고양한다.

㉒ 현대무용Ⅰ (Modern DanceⅠ) 창전문
현대무용 기초실기 과정의 수준을 향상시켜 다양한 현대무용 동작기술 습득과 신체의 활용, 리듬의 변형 등을 통해 무용창작을 위한 동작어휘를 증대시킨다.

㉓ 현대무용Ⅱ (Modern DanceⅡ) 창전문
현대무용Ⅰ 과정의 수준을 향상시켜 다양한 현대무용 동작기술 습득과 신체의 활용, 리듬의 변형 등을 통해 무용창작을 위한 동작어휘를 증대시킨다.

㉔ 한국무용사 (History of Korean Dance) 인문전문
한국무용의 발전과 전개과정을 역사 연구방법론을 통해 개괄적으로 고찰함으로써 한국무용의 본질과 특성, 그 가치를 확인하고, 역사연구를 통해 현재 한국무용을 진단하고 한국무용의 미래를 조망함으로써 그 발전방향을 모색한다.

㉕ 무용교육론 (Dance Education) 인문전문
무용교육의 개념, 특징, 가치와 중요성을 역사적 무용교육이론을 토대로 고찰함으로써 무용교육의 철학적, 심리학적, 사회학적 기초를 연구한다.

㉖ 무용교수학습방법 (Dance Teaching and Learning Method) 전문
무용학교, 직업무용단체, 사회무용단체 등 무용의 다양한 교육현장에서 요구되는 기초적인 교수-학습이론을 바탕으로 실제적인 교수기술을 습득하도록 함으로써 학습목표 및 내용 설정, 방법의 채택, 평가 등 구체적인 지도능력을 고취시킨다.

㉗ 동작분석및표기법 (Movement Analysis and Notation) 전문
무용동작 분석의 개념과 방법, 분석수준, 분석단위 등을 이해하고 무용동작 표기법의 기초를 습득함으로써 동작분석의 실제를 연구한다.
㉘ 무용리터러시 (Dance Literacy) 인문전문
무용예술과 무용교육에 관한 인문학적 · 자연과학적 · 사회과학적 연구에 필요한 기초적인 논리와 소양을 습득한다.
㉙ 외국무용사 (History of Western Dance) 인문전문
외국무용의 발전과정을 역사 연구방법론을 통해 개괄적으로 고찰함으로써 무용의 본질과 특성, 그 가치를 재확인하고, 역사연구를 통해 문화·예술사조적, 학문적 측면에서 과거와 현재의 무용을 진단하고, 미래의 무용예술과 무용학의 조류를 조망한다.
㉚ 예술과문화다양성 (Art and Culture Diversity) 인문전문
사회 전반의 문화다양성 인식 확산을 위하여 문화다양성 교육의 가치와 중요성을 인식하고, 예술을 매 개로 한 문화다양성 교육콘텐츠 개발연구의 방향성을 모색한다.
㉛ 시민문화예술콘텐츠 01-연구 · 개발 (Civic Art & Culture Contents - 01 study and development) 인문창전문
시민문화예술 사례분석을 통해 시민문화예술의 개념 및 학교, 사회문화예술과 차별성을 이해하고, 이를 기반으로 시민문화예술콘텐츠 개발 방향을 모색한다.

㉜ 시민문화예술콘텐츠 02-기획 · 제작 (Civic Art & Culture Contents - 02 planning and producing) 인문♧창전문
문화예술콘텐츠 개발에 대한 이해를 바탕으로 시민들이 스스로 문화 활동을 기획하고 실행할 수 있는 시민문화예술콘텐츠를 개발하고 실제 현장적용 방안을 탐색한다.

㉝ 시민문화예술콘텐츠 03-운영실습 (Civic Art & Culture Contents - 03 management and practice) 인문♧창전문
시민 주체의 문화 활동 활성화를 위한 시민과 예술가의 협력 방안을 모색하고, 시민문화예술의 현장적용 및 운영 과정을 체험한다.

㉞ 지역문화예술콘텐츠 01-연구 · 개발 (Local Art & Culture Contents - 01 study and development) 인문♧창전문
지역문화진흥정책의 이해를 바탕으로 지역 내 문화 원형과 자산 등 지역성을 반영한 문화예술콘텐츠를 연구, 분석하여 문화트렌드를 이해한다.

㉟ 지역문화예술콘텐츠 02-기획 · 제작 (Local Art & Culture Contents - 02 planning and producing) 인문♧창전문
지역 정체성과 지역문화콘텐츠의 관계를 확인하고 문화예술콘텐츠 제작 과정에 기반하여 지역의 고유한 특징과 문화를 반영한 지역문화콘텐츠를 기획 제작한다.

㊱ 지역문화예술콘텐츠 03-운영실습 (Local Art & Culture Contents - 03 management and practice) 인문♧창전문
지역을 거점으로 한 지역민의 문화향유 기회 확대를 위한 지역문화예술콘텐츠 현장의 이해와 실제 운영 방법을 모색하여 지역문화예술 콘텐츠 운영역량을 강화한다.

㊲ 고전발레 I (Classic Ballet I) 인문전문
고전주의 발레사조에서 주요한 발레레퍼토리로 인정되는 바리에이션을 습득함으로써 동작기교의 완성뿐만 아니라 안무기법, 음악적 특성 등 작품 해석 능력을 고양한다.

㊳ 고전발레 II (Classic Ballet II) 인문전문
고전발레 I 과정의 수준을 향상시켜 다양한 고전주의 발레레퍼토리를 습득함으로써 동작기교의 완성뿐만 아니라 안무기법, 음악적 특성 등 작품 해석 능력을 고양한다.

㊴ 한국궁중무용 I (Korean Court Dance I) 인문전문
한국궁중무용의 특징과 그 동작원리를 파악하고, 동작의 형식을 분석하여 다양한 한국 궁중무용의 레파토리 I 을 습득한다.

㊵ 한국궁중무용 II (Korean Court Dance II) 인문전문
한국궁중무용의 특징과 그 동작원리를 파악하고, 동작의 형식을 분석하여 다양한 한국궁중무용의 레파토리 II 를 습득한다.

㊶ 현대무용기법 I (Modern Dance Technique I) 전문
20세기의 다양한 현대무용가들 중 주요한 안무성향과 그 원리를 파악하고, 동작형식을 분석하여 기법 I 을 습득한다.

㊷ 현대무용기법 II (Modern Dance Technique II) 전문
20세기의 다양한 현대무용가들 중 주요한 안무성향과 그 원리를 파악하고, 동작형식을 분석하여 기법 II 를 습득한다.

㊸ 무용창작법 (Dance Composition) 창전문
무용창작의 기본원리 및 제요소를 이해하고, 창작과정에서 요구되는 논리와 기초지식을 습득함으로써 무용동작을 자발적으로 탐색하고 착상하는 능력을 개발시킨다.

㊹ 무용연출및디자인 (Dance Directing and Design) 창전문
무용작품의 무대화 작업에서 요구되는 다양한 연출기법의 활용을 위해 연기, 무대 메커니즘 전반의 기본이론과 무대화 작업에서 요구되는 조명디자인, 무대장치 및 소품 디자인, 의상 디자인, 분장 등을 학습한다.

㊺ 무용미학 (Dance Aesthetics) 인문전문
무용미와 무용예술의 개념, 본질, 가치 등을 예술철학의 역사적 조류와 이론을 근거로 논의하고, 무용미와 무용예술의 미학적 보편성과 특수성을 인식하는 기초를 마련한다.

㊻ 무용영어 (Reading of Dance in English) 전문
무용과 관련된 이론서적의 원서 강독을 통해 무용관련 언어습득은 물론 총체적 무용이론의 원형을 이해한다.

㊼ 무용교육교재·교구개발및활용 (Development and Application of Dance Educational Material) 창전문
다양한 매체를 활용한 교육 및 공연 콘텐츠 개발을 위한 기초과정으로 미디어에 대한 기초지식 습득 및 전공분야와의 융합방법을 모색한다.

㊽ 무용기획·제작및시연 (Capstone Design) (Dance Planning, Production and Showcase) 창전문
무용창작의 기초지식을 토대로 실제 창작과정을 체험함으로써 창작의 기본원리와 요소를 확인하고 이성적인 창작논리와 감성적인 예술적 영감을 조화시키는 창작능력을 발달시킨다.

㊾ 무용심리학 (Dance Psychology) 인문전문
동작의 학습 및 수행에 영향을 미치는 개인적, 사회적 변인을 연구하는 심리학적 방법론을 토대로 무용동작의 학습을 위한 연습과 정보의 문제, 무용수의 절정수행을 위한 다양한 심리적 변인을 이해하는 기초를 제공한다.
㊿ 나눔예술제 (Sharing Art Festival) 창전문
문화예술 현장 이해를 통해 지역기반 창의적 융·복합 문화콘텐츠를 개발하고 지역사회공헌 및 자발적 지역나눔 형태의 지역주민 참여형 활동프로그램으로 발전시켜 현장 적용 및 활성화를 구현한다.

51 무용감상및비평 (Dance Appreciate and Critics) 인문전문
무용예술사 전반에 걸친 주요작품을 연대기별 또는 사조별로 감상, 분석함으로써 안무자와 안무경향, 동작분석 등 작품의 예술사적 가치 등 무용작품의 해석 및 평가방법의 기초를 습득한다.

52 축제문화예술콘텐츠 01-연구·개발 (Festival Art & Culture Contents - 01 study and development) 인문창전문
'문화적 요소'가 핵심이 되어 경제적 부가가치를 창출하는 문화예술콘텐츠로서 축제문화예술콘텐츠에 대한 이해와 성공사례들을 분석하고 기획·경영·마케팅 등 관련내용을 연구, 고찰한다.

53 축제문화예술콘텐츠 02-기획·제작 (Festival Art & Culture Contents - 02 planning and producing) 인문창전문
축제의 특성 및 기능, 유형별 분석과 연구를 기반으로 축제문화예술콘텐츠를 기획하여 활성화방안을 모색한다.

54 축제문화예술콘텐츠 03-운영실습 (Festival Art & Culture Contents - 03 management and practice) 인문창전문
축제문화예술콘텐츠의 현장적용을 위하여 지역의 인적자산과의 연계 및 소통 방안, 문화예술 인프라 구축, 통합적 마케팅 방안 마련 등의 콘텐츠 운영 전략을 모색하여 구체적 운영과정을 실습한다.

55 융합문화예술콘텐츠제작(Capstone Design) 01-연구·개발 (Convergence Art & Culture Contents producing - 01 study and development) 인문창전문
융합콘텐츠 사례분석 및 문화자원과 다양한 분야의 융합 가능성 모색을 통해 이상적 융합문화예술콘텐츠 모델을 개발한다.

56 융합문화예술콘텐츠제작(Capstone Design) 02-기획·창작 (Convergence Art & Culture Contents producing - 02 planning and creation) 인문창전문
문화예술·인문사회·과학기술 등 다양한 학문분야의 융·복합으로 새로운 유형의 콘텐츠를 기획, 창작하고 실제 현장적용 방안을 탐색한다.

57 융합문화예술콘텐츠제작(Capstone Design) 03-운영실습 (Convergence Art & Culture Contents producing - 03 management and practice) 인문창전문
융합문화예술콘텐츠의 생산자와 수요자의 연계방안, 학교교육연계 및 민간영역 확산 방안 등 콘텐츠의 현장적용 및 확산 방법을 모색하고, 콘텐츠 시연을 통해 운영능력을 강화한다.

58 한국창작무용Ⅰ (Korean Creative DanceⅠ) 창전문
한국무용의 기본적인 동작훈련을 바탕으로 다양한 기법의 동작유형을 활용하여 시대적 정서와 사상을 창의적으로 표현해낼 수 있는 한국창작무용의 원리와 방법을 습득한다.

⑲ 한국창작무용Ⅱ (Korean Creative DanceⅡ) 창전문
기본적인 동작훈련을 바탕으로 한국창작무용Ⅰ 단계를 강화하여 다양한 기법의 동작유형을 활용함으로써 시대적 정서와 사상을 창의적으로 표현해낼 수 있는 한국창작무용의 원리와 방법을 습득한다.

⑳ 현대무용즉흥Ⅰ (Modern Dance ImprovisationⅠ) 창전문
현대무용의 기본적인 동작훈련을 기저로, 학습자의 상상력을 자극하는 즉흥 훈련을 통해 잠재적인 창작능력을 고취시키고 안무의 중요한 과정으로 활용할 수 있는 능력을 발달시킨다.

㉑ 현대무용즉흥Ⅱ (Modern Dance ImprovisationⅡ) 창전문
현대무용즉흥Ⅰ 단계를 강화하여 기본적인 동작훈련을 기저로, 학습자의 상상력을 자극하는 즉흥 훈련을 통해 잠재적인 창작능력을 고취시키고 안무의 중요한 과정으로 활용할 수 있는 능력을 발달시킨다.

㉒ 현대발레 (Modern Ballet) 인문전문
20세기 이후 발레레퍼토리의 기법과 내용을 습득함으로써 동작기교의 완성뿐만 아니라 안무기법, 음악적 특성 등 작품 해석 능력을 고양한다.

㉓ 캐릭터댄스 (Character Dance) 전문
폴로네이즈, 마주르카, 스페니쉬, 타란텔라, 러시아 민속춤 등 고전발레작품에 포함된 대표적인 성격무용의 음악적 특성, 동작구성의 원리와 특징을 이해하고 다양한 스텝을 습득함으로써 발레작품의 심도 깊은 이해는 물론 무용창작의 영역을 확대시킨다.

㉔ 무용공연실습 (Capstone Design) (Dance Performance Workshop) 창전문
무용공연의 기획, 제작, 작품창작, 수행에 이르는 전 과정을 준비하는 실습으로 4년간의 기초이론과 실기수업을 통해 학습한 내용을 토대로 각 전공영역에 따라 공연을 준비, 발표한다.

㉕ 청년예술CEO (Youth Art CEO) 창전문
기초 창업 이론과 예비 창업자로서의 소양을 습득함으로써 21세기 문화예술분야의 유망한 창업 아이디어를 창출함. 경영전반에 대한 이론적, 실무적 이해를 통해 이에 기반한 문화예술 창업 과정을 체득한다.

㉖ 문화예술컨설팅 (Art & Culture Consulting) 창전문
문화예술기획, 제작, 홍보, 비평과정에서 요구되는 직업가능성을 탐색하고 해당 직업군에서 필요로 하는 적성과 기술적 역량개발을 위한 학습체계를 습득한다

㉗ 무용학연구법 (Research Method of Dance Science) 창전문
무용현상의 제반문제에 대한 내외적으로 타당한 답을 모색하는 과정인 과학적 연구의 논리와 방법론을 습득하고 구체적 연구문제에 관한 가설 설정 및 검증, 결론 도출에 관한 구체적 지식을 학습한다.