

1 문화예술대학 소개

문화예술대학은 현대인의 삶의 질 향상에 기여하는 문화예술 콘텐츠를 개발하고, 창의성과 전문성을 갖춘 인재를 양성하기 위한 교육·연구 및 창작활동을 수행하는 단과대학이다.

본 대학은 연극영화과, 패션디자인브랜딩학과, 음악학과, 실용음악학과, 커뮤니케이션디자인학과 등 총 5개 학과로 구성되어 있으며, 2017년 학제 개편을 통해 단과대학 체제로 개편·출범하였다. 정통 고전음악부터 실용예술, 공연, 영상, 패션, 디자인에 이르기까지 다양한 예술 분야를 포괄하고 있으며, 각 학과는 실기 중심의 교육환경과 첨단 기자재를 기반으로 체계적인 교육과정을 운영하고 있다.

아울러 문화예술대학은 평택지역 유일의 4년제 예술대학으로서, 글로벌 역량을 갖춘 전문 인재를 양성함과 동시에 지역사회와 연계한 문화예술 활동을 통해 지역 발전에 기여하고 있다. 특히 증가하는 지역사회의 문화예술 수요에 대응하고자 학생 참여형 창작·연주·교육·무대 활동을 지속적으로 확대·운영하고 있다.

향후에도 문화예술대학은 문화예술 콘텐츠 개발 및 전문 인재 양성을 위하여 교수진의 교육·연구 역량을 바탕으로 교육체계를 지속적으로 개선하고, 학문적 경쟁력 강화를 위해 노력할 것이다.

문화예술대학이 지향하는 인재는

1. 문화예술 활동을 통해 사회에 행복과 가치를 제공할 수 있는 예술인
2. 지역사회와 소통하며 문화적 역할을 수행하는 문화예술인
3. 21세기 문화콘텐츠 산업을 선도할 수 있는 예술 리더
4. 고도산업사회에 대응하여 새로운 기술 혁신을 수용할 수 있는 융복합형 예술인
5. 배려와 봉사 등 기독교적 가치를 실천하는 문화예술인

2 문화예술대학 교육 체계

가. 문화예술대학 교육 체계도



대학 인재상
융합적 사고를 기반으로 새로운 문화예술 분야를 선도적으로 개척하며, 창의성과 전문성을 겸비한 글로벌 인재



대학의 교육목표
1. 변화하는 사회적 패러다임을 분석·선도하는 창의적 인재를 양성한다. 2. 첨단 기술과 창의적 역량의 융합을 통해 미래지향적 문화예술 전문성을 심화한다. 3. 미래 산업 수요에 대응할 수 있는 창의성과 실무 역량을 갖춘 리더를 양성한다.

학과별 교육목표 및 인재상		
학과	인재상	교육목표
연극영화과	현장실무 능력을 갖춘 문화예술 콘텐츠 시대의 창작 주체자	가. 영화영상, 공연예술의 전문인 양성을 위한 인성 교육 및 기초이론 확립 나. 멀티미디어 장비 및 스튜디오, 공연 연습실을 활용한 체계적 훈련 다. 한류 글로벌 시대가 요구하는 창의적 인재 양성
패션 디자인 및 브랜딩	창의적 디자인과 브랜딩 능력을 바탕으로 글로벌 패션산업을 리드하는 인재양성	가. 창의적 감성과 과학적인 분석을 키우는 디자인 기초능력 배양 나. 다양한 영역과 연계하여 현장에서 적용될 수 있는 디자인 실무경험 취득 다. 고도의 테크놀로지와 창의력을 결합하는 미래지향적 디자인 전문지식 심화 라. 현재와 미래 사회의 변화에 대한 예측 능력을 기반으로 한 브랜딩 능력 함양
음악학과	문화콘텐츠 시대를 선도할 전문적 창의적 음악인	가. 융복합적 사고와 지식을 갖춘 전문 연주자 육성 나. 공동체 의식을 바탕으로 지역사회 문화발전에 기여 다. 사회통합을 지향하는 예술 활동을 통한 기독교 가치구현
실용음악학과	글로벌하고 지성적인 실용음악인	가. 전공교과목을 통해 이론과 실기가 균형을 이루는 음악인 양성 나. 다양한 공연 경험과 신학협력을 통한 현장 중심형 음악인 양성 다. 사회가 요구하는 다양한 음악 콘텐츠를 개발하는 차별화된 음악인 양성
커뮤니케이션 디자인학과	융합적 사고를 기반으로 커뮤니케이션디자인을 선도하는 글로벌 인재	가. 공감 능력을 바탕으로 한 커뮤니케이션디자인 전문 인재 양성 나. 미디어를 활용하여 감각의 확장을 구현하는 융합형 인재 양성 다. 글로벌 시대의 문화를 선도하는 창의적 인재 양성

나. 문화예술대학 교육 체계(교육목표) 선정 배경

배경사항	구체적 내용
학문적 트렌드 변화	<ul style="list-style-type: none"> • 예술 분야의 탈경계화가 진행됨에 따라 음악, 미술, 무용 등 영역 간 융복합 경향이 확대되고 있음 • 4차 산업혁명 시대에 진입함에 따라 문화예술의 중요성이 더욱 부각 되고 있음 • 지역사회 요구 증대 및 한류 확산에 따라 문화예술 분야의 전략적 가치가 상승하고 있음 • 문화예술의 공공적 기능 및 사회적 역할이 전반적으로 강화되고 있음
재학생 교수 방법 변화	<ul style="list-style-type: none"> • 졸업 이후 사회 진출을 지원하기 위한 실효성 있는 비교과 교육 과정 확대 • 자기주도적 학습 및 자기 개발 역량 강화를 위한 교육 체계 마련 • SNS 등 디지털 플랫폼 기반의 미디어 활용 역량 강화
재학생 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 전공 실기 교과목의 이수학점 확대에 대한 요구 제기 • 문화예술을 향유하는 청년층의 증가에 따른 교육 수요 확대 • SNS 기반으로 문화예술을 생산·소비하는 대중의 요구 증대
졸업생 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 외부 현장학습 교과목 개설 필요성에 대한 졸업생 의견 반영 • 급변하는 환경에 대응하는 문화예술 역량 강화의 필요성 증대 • 지속 가능한 창의적 문화콘텐츠 발굴 및 확장의 중요성 대두
학부모 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 교양 교과목 축소 및 전공 교과목 확대에 대한 요구 제기 • 취업 경쟁력 강화를 위한 교육과정 개선 필요성 제시
관련기관(기업) 요구	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터 및 외국어(영어) 활용 능력 등 기초 직무역량 강화 요구 • 기업과 연계한 문화바우처 사업 등 산학협력 확대 필요성 제기 • 기업의 메세나 활동을 통한 문화예술 지원 및 협력 요구 • 지자체 주도의 문화예술 발굴 및 국제화 추진 필요성 대두 • 한류 확산을 선도할 글로벌 문화콘텐츠 경쟁력 강화 요구
기타	<ul style="list-style-type: none"> • 지역사회 문화복지 발전에 기여 하기 위한 재능기부 확대 필요성 제기 • 소외계층을 대상으로 한 문화예술 재능기부 및 사회공헌 활동 강화

3 문화예술대학 인재상 및 교육목표, 핵심역량

가. 문화예술대학 교육목표 및 실천 방안

1) 문화예술대학 교육목표

- 가) 변화하는 사회적 패러다임을 분석·선도할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.
- 나) 첨단 기술과 창의적 역량의 융합을 통해 미래지향적 문화예술 전문성을 심화한다.
- 다) 미래 산업 수요에 대응할 수 있는 창의성과 실무 역량을 겸비한 리더를 양성한다.

2) 문화예술대학 교육목표 실천 방안

- 가) 전공 간 경계를 넘어 미술·무용 등 타 예술 분야와의 협력 교육을 확대하고, 교과목 개설 및 다양한 협업 기반 창작활동을 통해 문화융합 콘텐츠 창작자 양성한다.

나) 미래지향적 예술 역량을 체계적으로 함양할 수 있는 전문 교육환경 조성한다.

다) 지역 문화예술 활동 참여를 통해 기독교적 가치를 실천하고, 인성과 전문성을 겸비한 예술 인재 양성한다.

3) 문화예술대학 교육목표-대학 교육목표와의 연계성

연극영화과				
학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과 교육 목표 - 학과 핵심 역량 연계성 기술
현장실무 능력을 갖춘 문화 예술 콘텐츠 시대의 창작 주체자	영화영상, 공연예술의 전문인 양성을 위한 인성교육 및 기초이론 확립.	인성	공연영상 융합 및 협업	타 전공 및 기관과 협업을 통해 다양한 융복합 문화 예술 콘텐츠를 창작
		의사소통	급변하는 사회, 문화에 대한 소통과 표현의 해석	빠르게 변화하는 시대에 맞는 문화콘텐츠 간의 융합 능력을 배양
		지식융복합	공연영상의 지식을 통한 창작력	기술적인 지식과 더불어 퍼포먼스적인 움직임을 습득하고 창작하여 공개발표
	한류 글로벌 시대가 요구하는 인재를 훈련.	글로벌	한류에 걸맞은 세계적 통용능력	글로벌 시대와 한류에 맞는 여러 가지 제반 기술과 커뮤니케이션을 배양
		개척도전	문화예술콘텐츠 시대의 창작주체	다양한 문화 산업 간의 융합 콘텐츠를 발굴할 수 있는 개척정신의 창작 주체자 양성
		인성	문화예술인으로서의 기본소양	공연과 영화 영상 예술에 대한 인성교육 및 문화예술인의 지적, 예술적 세계관 배양
	영화 영상 콘텐츠, 공연 예술 및 대중문화 이론, 기초 확립.	문제해결	공연예술콘텐츠의 기술적 제반능력	문화 예술 콘텐츠에 필요한 융합테크놀로지, 3D 등을 실습
		특화역량1	멀티엔터테이너의 현장실무능력	젊은 연극제, 국제영화제, 방송국, 영화 제작 현장 견학 등을 통해 현장실습의 경험과 실무를 익힘
		특화역량2	퍼포먼스를 통한 다중매체에서의 표현능력	공연과 영상을 융합하여 다양한 콘텐츠를 창작하고, 예술적 영역을 넓힘

패션디자인 및 브랜딩학과				
학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과 교육 목표 - 학과 핵심 역량 연계성 기술
글로벌 패션 리더	사회 변화 예측 능력에 기반 한 브랜딩 능력 함양	글로벌	해외 활동	다양한 해외 활동을 통한 글로벌 마인드 고취
		의사 소통	문제 파악	정확한 문제를 파악함으로써 원활한 의사소통
	미래지향적 디자인 전문 지식 심화	협업	협업	개인별 장점을 살린 협업을 통해 공동의 목표 달성
		개척 도전	전문인 소양	전문인으로서의 소양을 바탕으로 한 진로 개척
	창의적 감성과 과학적인 분석력에 기반한 디자이너 배양	문제 해결	분석	철저한 분석을 통한 문제의 해결 방안으로서의 창의력
		인성	배려	문제의 해결은 타인에 대한 이해와 배려가 바탕이 됨
		지식 융복합	응용력	다양한 분야의 지식 응용을 통해 창조적 디자인 개발
		특화역량1	창의	창의적 사고를 통한 디자인 저작 활동
		특화역량2	조형	심미적 가치 상승을 위한 조형능력 향상
		특화역량3	개성	개인의 특화된 능력 계발을 통해 디자인 자질 향상

실용음악학과				
학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과 교육목표-학과핵심역량 연계성 기술
글로벌하고 지성적인 실용음악인	이론과 실기를 겸비한 대중음악인 양성	지식융복합	전문성	멀티미디어 환경에 유연하게 대처하는 능력
		글로벌	콘텐츠 개발	한류음악 콘텐츠 개발 능력
		개척도전	창의성	다양한 예술 콘텐츠를 창의적으로 연계하는 능력
		협업	협동학습능력	음반 기획력, 제작 능력
		특화역량3	기획, 유통	DAW 능력
	실제 공연에 필요한 필드형 음악인 양성	특화역량1	창작	송라이팅, 프로듀싱 능력
		특화역량2	현장 중심	연주, 공연 능력
	사회적 지도력을 갖춘 전문음악인 양성	인성	기독교 정신	기독교 정신을 통한 섬기는 능력
		의사소통	이해와 배려심	공연 활동을 통한 상호이해와 배려심
		문제해결	적극성, 자발성	적극적이고 자발적인 다양한 문제를 해결하는 능력

음악학과				
학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과 교육 목표 - 학과 핵심역량 연계성 기술
문화콘텐츠 시대를 선도할 전문적 창의적 음악인	공동체의식을 바탕으로 지역사회 문화발전에 기여	인성	예술과 공감	예술가적 마인드와 공감능력을 길러 현대사회에 적합한 예술인 양성
		의사소통	음악적 언어표현	음악을 통하여 청중들과 교감하고 소통하여 공감대 형성
	융복합적 사고와 지식을 갖춘 전문연주자 육성	문제해결	음악표현 기술향상	다채로운 무대경험을 통한 음악적 표현능력 향상
		지식융복합	종합예술지향	영역 구분 없이 여러 장르를 아우르는 종합예술인 양성
	글로벌	해외연주	국내연주 뿐만 아니라	

	사회통합을 지향하는 예술활동을 통한 기독교 가치구현			해외연주 참여로 글로벌 음악인 양성
		개척도전	예술관련창업	창의성을 발휘하여 Music Startup 도전 및 자신만의 새로운 분야 개척
		협업	양상블, 오케스트라 액션, 합창을 통한 화합	다른 악기들과 함께 연주하며 타인의 감성을 이해하고 협력하는 협동심 고취 및 협동력 강화
		특화역량1	전문연주능력	연주자의 감정과 음악성을 충분히 표현할 수 있는 전문연주능력 지향
	종합 예술을 지향하는 예술인	특화역량2	음악특수교육능력	장애인을 위한 음악특수교육 및 음악치료능력 함양
		특화역량3	재능기부 및 봉사	지역사회의 문화복지 발전에 힘쓰고 소외 계층을 위한 재능기부

커뮤니케이션디자인학과				
학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과 교육 목표 - 학과 핵심 역량 연계성 기술
융합적 사고를 갖춘 글로벌 커뮤니케이션 디자인 인재	공감 능력을 바탕으로 한 커뮤니케이션 디자인 전문 인재 양성	인성	공감과 섬김	디자인을 위한 기초역량과 사람의 이해
		의사소통	자기표현과 전달능력	디자인의 기본 요소인 정보전달과 자신의 디자인 이용 및 가치 전달
		특화역량1	포트폴리오	자기 주도 학습으로 진행하는 취·창업을 위한 포트폴리오 강화
	미디어를 활용해 감각의 확장을 실현하는 융합형 인재 양성	문제해결	전공전문지식	꾸준한 노력과 결과, 다양한 분야의 심화 전공 수행
		지식융복합	창의적 조형능력	창의적이고 조형적인 디자인 능력, 학생의 실험정신, 융합 능력
		특화역량2	프로젝트 수행능력	실무경험을 위한 수행능력, 전공심화 역량
	글로벌 시대의 문화를 선도하는	글로벌	미디어 활용능력	미디어의 이해와 활용능력, 디자인의 확장성

	창의적 인재 양성	개척도전	취업 및 창업	창의적인 아이디어, 취업을 위한 실무능력, 기획 및 표현
		협업	소통과 협동	프로젝트 수행을 위한 협동, 아이디어 교환 능력, 설득력
		특화역량3	문화디자인	지역과 세계를 연계한 교육 프로그램 및 프로젝트 진행

4 교육과정

가. 2026년도 교과 과정 개편 현황(신설학과, 미개편학과 제외)

[연극영화과]

구분	2025학년도				2026학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/학기	학점/시간	과목명	이수 구분	학년/학기	학점/시수	
변경	연극사	전필	3/1	3/3	연극사	전선	3/1	3/3	이수 변경
	공연워크샵	전선	3/1	3/6	공연워크샵	전필	3/1	3/3	시수 변경

[음악학과]

구분	2025학년도				2026학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/학기	학점/시간	과목명	이수 구분	학년/학기	학점/시수	
폐지					콘서트 콰이어 2	전선	1/2	2	
					합창 7	전선	4/1	2	
					합창 8	전선	4/2	2	

[패션디자인및브랜딩학과]

구분	2025학년도				2026학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시수	
신설					베이직패턴커팅	전선	1/2	3/3	
					3D드레이핑	전선	2/1	3/3	
					패션디지털프린팅	전필	2/2	3/3	
					패션크리에이티브디자인	전선	2/2	3/3	
					AI패턴스튜디오	전선	2/2	3/3	
					동양패션문화	전선	2/2	3/3	
					지속가능패션디자인	전필	3/1	3/3	
					크리에이티브패턴메이킹	전선	3/1	3/3	
					어패럴프로덕션	전선	3/1	3/3	
					남성복테일러링	전필	3/2	3/3	
					액티브패션랩	전선	3/2	3/3	
					기능성의상제작	전선	3/2	3/3	
					런웨이작품제작1	전선	4/1	3/3	
				AI패션머티리얼	전선	4/1	3/3		
폐지					패션평면조형	전선	1/2	3/3	
					드레이핑스튜디오1	전선	2/1	3/3	
					패션그래픽	전필	2/2	3/3	
					패션아트2	전선	2/2	3/3	
					드레이핑스튜디오2	전선	2/2	3/3	
					패션스타일링&히스토리2	전선	2/2	3/3	
					브랜드디자인1	전필	3/1	3/3	
					테일러링1	전선	3/1	3/3	
					남성복패턴메이킹1	전선	3/1	3/3	
					테일러링2	전필	3/2	3/3	
					브랜드디자인2	전선	3/2	3/3	
					남성복패턴메이킹2	전선	3/2	3/3	
					런웨이작품제작	전선	4/1	3/3	
				패션창업전략	전선	4/1	3/3		
변경	ICT와패션	전교	1/1	2/2	베이직패션리서치	전교	1/1	2/2	과목명 변경
	베이직쏘잉	전선	1/1	3/3	쏘잉워크샵	전선	1/1	3/3	
	패션아트1	전필	2/1	3/3	패션아트	전필	2/1	3/3	
	패션스타일링&히스토리1	전선	2/1	3/3	서양패션문화	전선	2/1	3/3	
	패션머천다이징1	전선	3/1	3/3	패션머천다이징	전선	3/1	3/3	
	패션머천다이징2	전선	3/2	3/3	패션브랜드기획	전선	3/2	3/3	
	패션스타트업	전선	4/2	3/3	런웨이작품제작2	전선	4/2	3/3	

[실용음악학과]

구분	2025학년도				2026학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시수	
변경	재즈청음 I	전선	1/1	2/2	재즈시창청음 I	전선	1/1	2/2	교과목 변경
	재즈청음 II	전선	1/2	2/2	재즈시창청음 II	전선	1/2	2/2	
	미디어음악	전선	2/2	2/2	미디어음악&AI사운드디자인	전선	2/2	2/2	
	뮤직프로덕션워크샵 I	전선	4/1	2/2	AI×뮤직프로덕션워크샵 I	전선	4/1	2/2	
	뮤직프로덕션워크샵 II	전선	4/2	2/2	AI×뮤직프로덕션워크샵 II	전선	4/2	2/2	
	실용음악편곡법 I	전선	4/1	2/2	실용음악워크샵 I	전선	4/1	2/2	
	실용음악편곡법 II	전선	4/2	2/2	실용음악워크샵 II	전선	4/2	2/2	
	전공실기Ⅷ	전필	4/2	1/1	전공실기Ⅷ	전선	4/2	1/1	이수구분

[커뮤니케이션디자인학과]

없음.

나. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과핵심역량
재학생	연극워크샵 수업 시수가 많아 다른 수업 수강하는데 어려움이 있음	수업 시수 변경	-공연워크샵	공연영상 융합 및 협업
	디지털 패션	3D CLO·DTP를 활용한 디지털 기반 제작 교육 강화	3D드레이핑 패션디지털프린팅	지식 융복합
	실무 중심	기능성·스포츠웨어·특 수 봉제 중심의 실무형 실습 강화	액티브패션랩 남성복테일러링	전문인 소양
	기초 이론 및 리서치	리서치 기반의 기획·분 석 중심 수업 강화	베이직패션리서치 서양패션문화 동양패션문화	문제 해결 글로벌
	디자인 개발	소재 실험·텍스타일 개 발을 중심으로 한 디자 인 개발 역량 강화	패션아트 패션크리에이티브디자인 패션디지털프린팅	창의, 조형
	AI를 활용한	AI를 접목시킨 전공교양	미디어음악 & AI	자발성

	전공교양 수업이 필요함	으로 강의명 변경	사운드디자인 AI X 뮤직프로덕션워크샵,II	창의성 전문성
	현장실습	다양한 대내외 무대연주 경험 을살려 현장 취업	전공실기 I·II.Ⅲ·Ⅳ V·Ⅵ·Ⅶ· Ⅷ 관악합주 I·II 합주Ⅲ·Ⅳ 오케스트라엑셉 I·II	전문 연주 능력
	영상 편집 및 크리에이터 관련 교육 강화	영상 편집 및 디지털 콘 텐츠 제작 교과 신설 또 는 실습 강화	Motion Oraphics 3D Design	전공역량 확장 및 프로젝트 수행 능력
	실무 중심 프로젝트 수업 확대	프로젝트 기반 수업 및 팀 과제 확대	Culture Project	미디어 및 디지털 활용능력
	전문인 양성 (전문연주 능력)에 중점을두어야 함	교직 관련 과목이 부족 하여 전공 교육 과정 과 목 매우 부족하다고 생 각 되어짐. 교양과목들의 수업이 전공 관련 수업 에 비해 전문성 강화에 효력을 발휘하지 못함. 전 공 학습력 강화	음악개론 I·II 졸업연주 서양 음악사 I·II 위클리Ⅲ·Ⅳ 피아노 워크샵 I·II	전문 연주 능력
졸업생	전공필수 수업이 타 전공 이론 수업인 것 보다 실기 위주로 협업할 수 있는 수업이었으면 좋겠음	전공필수과목 변경	-공연 워크샵 -연극사	공연영상 융합 및 협업
	실무 제작 역량	패턴·봉제·마감 중심 의 실무 제작 교육 강화 및 착용 가능한 스포 츠·캐주얼 의상 제작 능력 고도화	쏘잉워크샵 베이직패턴커팅 크리에이티브패턴커팅 런웨이 작품제작 1 런웨이 작품제작 2	문제 해결, 전문인 소양
	AI 기반 패션 교육	AI 기반 가상 샘플링·가상	AI 패션 머티리얼 AI 패턴 스튜디오	지식 융복합, 개척·도전

		피팅·텍스타일 제작 교육 확대		
기획·브랜드 ·머천다이징 기반 이해	브랜드 기획-상품개발-머천다이 징을 통합한 프로젝트 중심 기획 교육 강화		패션 머천다이징 패션 브랜드 기획 지속 가능 패션 디자인	창의, 개척·도전
상품개발	기획-소재-샘플 제작-검토까지 연계된 실무형 상품개발 교육 강화		어패럴프로덕션 기능성 의상 제작	문제 해결, 인성·협업
내용을 알기 쉽도록 교과목명 변경이 필요함	교과목명 일부 변경		재즈시창칭음I,II 실용 편곡 워크샵,II	적극적 창작
공동체 의식을 바탕으로 지역사회 분화발전에 기여하는 예술인	무대에서 연출법이나 무대연기, 무대매너를 배울 수 있는 과목이 있으면 좋을 것 같음. 평택시와 연계한 문화 행사 및 공연을 학과 차원에서 후원 하여 관련 외 현장 학습 과목 개설 요구 ->현장 실습, 재능 기부 수업 확대		뮤직벤처 I·II 양상블퍼포먼스 I·II	종합 예술 지향
			화성학 I·II 지휘법 I·II 음악분석 I· 컴퓨터음악 I·II	
EGS 교육 강화	EGS 관련 교과목 또는 융합 교과 반영		Visual Language Brand Identity Design	소통역량 및 프로젝트 수행 능력
공모전 참여 역량 강화	공모전 연계 교육 및 멘토링 도입		Visual Language	자기표현과 전달능력
취·창업 역량 강화	취·창업 교과 및 연계 프로그램 확대		Communication Desing	프로젝트 수행능력
학부모	취업	현장에서 필요한 실무경험 과목	뮤지컬 제작실습 I·II 뮤지컬양상블 I·II	전문 연주 능력
	전문연주 능력 및 음악특수	보다 밀착된 전공수업을 통하여 전문성을 갖춘	전공실기 I·II·III·IV V·VI·VII· VIII 양상블퍼포먼스 I·II	

	교육 능력 향상	연주역량 강화를 기대했으나 교양과목 이수로 전공을 위한 연습시간이 현저히 감소. 염려와 졸업 후 활동에 관한 우려감 -> 전공수업 집중도·중점학습 강화	콘서트 콰이어 I·II.Ⅲ·IV V·VI·VII-VIII 피아노클래스 I·II 스트링챔버앙상블 I·II 관악합주 I·II.Ⅲ·IV 스테이지 댄스 I·II 위클리Ⅲ·IV 피아노 앙상블 I·II 실내악 앙상블 I·II	음악 특수 교육 능력
전문가	전공 실력 함양과 문화예술교육 강화	전공심화 및 문화예술교육 과목 개설	뮤직벤치,II 교과목변경 (음악학과)	종합예술지향
기관	예술과 공감, 음악적 언어	음악, 예술이라는 특성상 대학에서 배출되는 인재들이 대부분 학원, 지휘자 등의 교육계로 진출하는 경우가 많으니 학교에서 레슨법이나 티칭법을 배워서 나오면 좋을 것 같음. 컴퓨터 및 영어와 관련된 업무에서 다소 취약함. 대인관계에서 사회성과 자신감 및 유연성이 부족한 면이 있음. ->특강·현장 학습(실무) 교육 확대	전공실기 I·II.Ⅲ·IV V·VI·VII·VIII 앙상블퍼포먼스 I·II -	예술과 1공3감-