

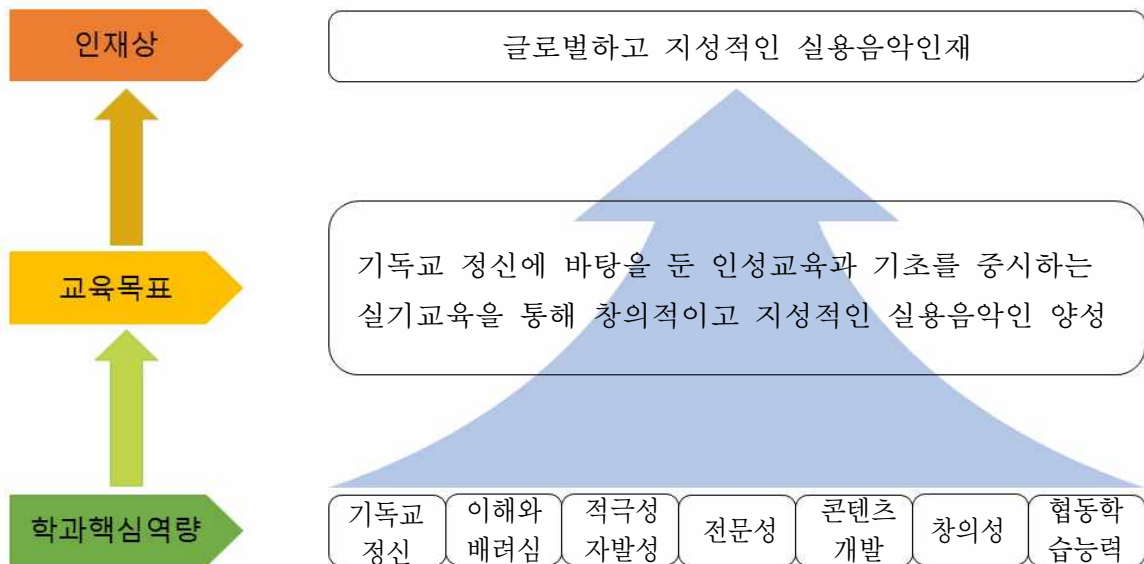
실용음악학과 편람

1 실용음악학과 소개

- 2006년도에 개설된 실용음악학과는 기독교 정신에 입각한 인성교육을 바탕으로 뉴 미디어 시대가 필요로 하는 실력 있는 음악인을 양성하고 있습니다.
- 실용음악학과는 전문적 음악교육으로 대중음악을 선도하는 대학의 대표적인 학과로 자리매김하고 있습니다.
- 실용음악학과 졸업 후 공연(전문연주자, 가수, 보컬트레이너), 미디어음악(음악감독, 공연기획자, 음악프로듀서), 교육(교육자, 학원개업, 음악트레이너)으로 진출이 가능합니다.

2 실용음악학과 교육 체계

가. 학과 교육 체계도



나. 학과 교육 체계(인재상-교육목표-핵심역량) 선정 배경

배경사항	구체적 내용
학문적 트렌드 변화	동북아시아 중심 평택에 위치한 4년제 대학인 평택대학교에서 세계로 향한 글로벌한 실용음악인은 시대적 요구이다. 이에 세계의 젊은 뮤지션들과 교류하며 국내외의 대중음악계를 리드할 수 있는 역량을 기른다.
재학생 교수방법 변화	이론과 실기를 겸비하고 실제 공연에 필요한 필드형 음악인에 대한 요구로 인해서 다양한 공연 경험과 공연 콘텐츠 개발을 목표로함
재학생 의견	전공교수진과 전공실기에 대한 요구가 교육목표에 가장 높고 중요하게 적용됨.
졸업생 의견	취업 프로그램에 관한 요구로 인해서 현장실습 장려, 음원제작, 공연 콘텐츠 개발 프로그램 운영을 요청함.
학부모 의견	학생복지, 취업 프로그램, 상담의 중요성을 강조함.
관련기관(기업) 요구	현장직무 능력, 지식 융복합 역량에 대해 더 많은 프로그램 운영을 요청함.
기타	관련 기관의 “인성역량”에 관한 의견이 높게 나타나 학과의 교육목표인 “기독교적 소양을 지닌 창의적 예술인”에 부합함.

3 학과 인재상 및 교육목표, 핵심역량

가. 학과 인재상 :

글로벌하고 지성적인 실용음악인

나. 학과 교육목표 및 실천방안

(1) 학과 교육목표

기독교적 소양을 지닌 창의적 예술인, 전문적 역량을 강화한 실용음악 지도자를

양성하기 위하여 다음과 같이 교육목표를 정하였다.

- (가) 이론과 실기를 겸비한 대중음악인 양성
- (나) 실제 공연에 필요한 필드형 음악인 양성
- (다) 사회적 지도력을 갖춘 전문음악인 양성

(2) 학과 교육목표 실천방안

- (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

다. 학과(전공) 핵심역량

(1) 학과(전공) 핵심역량

대학	인성	의사 소통	문제 해결	지식 융복합	글로벌	개척 도전	협업	특화1	특화2	특화3
학과	기독교 정신	이해와 배려심	적극성, 자발성	전문성	콘텐츠 개발	창의성	협동학습 능력	창작	현장중심	기획, 유통

(2) 학과(전공) 핵심역량별 교육과정 연계성

학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과교육목표-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 창의적 으로 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 상호 이해와 배려심
		문제해결	적극성, 자발성	적극적이고 자발적인 다양한 문제를 해결하는 능력

4 학과 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

학과명	구 분	기초핵심역량							전공핵심역량		
	대학핵심역량	인성	의사 소통	문제 해결	지식 융복합	글로벌	개척 도전	협업	특화1	특화2	특화3
	학과핵심역량 과목명	기독교 정신	이해와 배려심	적극성 자발성	전문성	콘텐츠 개발	창의성	협동학 습능력	(창작)	(현장 중심)	(기획, 유통)
전교	실용음악이론 I · II			●					●		
전필	전공실기 I · II · III · IV · V · VI · VII				●		●			●	
	컴퓨터음악 I				●		●				●
	기초양상블 II				●			●		●	
	뮤지컬워크샵 I	●	●					●			
	즉흥연주기법 I			●						●	
	졸업연주		●				●		●		
전선	전공실기 VIII				●		●			●	
	대중음악사 I · II			●	●		●				
	기초양상블 I				●			●		●	
	가요양상블				●			●		●	
	팝양상블				●			●		●	
	컨템포러리양상블				●			●		●	
	레코딩양상블				●			●		●	
	고급양상블 I,II				●			●		●	
	공연기획워크샵 I · II				●		●	●			
	재즈시창청음 I · II		●	●							
	공연기획세미나 I · II	●				●		●			
	컴퓨터음악 II				●		●				●
	기초화성학 I · II				●		●		●		
	부전공실기 I · II · III · IV · V · VI		●	●	●						
	리듬세미나 I · II			●	●						
	실용음악사 I · II							●	●		
뮤지컬워크샵 II	●	●					●				

	기악세미나 I·II		●		●			●			
	스튜디오레코딩						●		●		●
	미디어음악 & AI 사운드 디자인						●		●		●
	재즈피아노 클래스 I·II		●		●					●	
	미디오케스트레이션				●	●	●		●		
	보컬워크샵 I·II	●	●								
	송라이팅 I·II					●	●		●		
	직장체험	●					●				
	Protools스튜디오 레코딩 I·II					●			●		●
	사운드신세스 I·II			●	●				●		
	크리에이티브랩 I·II				●			●		●	
	펍크&리듬앤블루 스 연구 I·II				●			●			
	CCM콰이어 I·II· III·IV·V·VI·VII· VIII	●		●				●			
	즉흥연주기법 II			●						●	
	실용편곡워크샵 I·II			●	●		●				
	퍼포먼스워크샵 I·II				●					●	
	보컬양상블 I·II	●	●								
	AI X 뮤직프로덕 션워크샵 I·II				●	●					●
	EDI퍼포먼스워크 샵				●	●	●		●		
비교과	CCM국내외공연	●								●	
프로	전공역량강화를 위한공연				●			●		●	
그램	마스터클래스				●			●		●	
	합산	300%	275%	375%	750%	200%	350%	400%	325%	400%	125%

5 교육과정

가. 2026학년도 교과과정표

학과 : 문화예술대학 실용음악학과

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			이론
1	전필	전공실기 I (Major I)	실험실습 실기수업		1		1		1			전공실기II (Individual Instruction in Major II)	실험실습 실기수업	0	1		1		1			
		컴퓨터음악 I (Computer Music)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			기초앙상블II (Basic Ensemble2)	실험실습 실기수업	0	2		2		2			
	전선	공연기획세미나 I (Performing Arts Management I)	이론수업	2		2		2				CCM콰이어 II (CCM Choir 2)	실험실습 실기수업	0	2		2		2			
		공연기획워크샵 I (Performing Arts Management Workshop I)	이론수업	2		2		2				대중음악사II (History of Popular Music II)	이론수업	2		2		2		2		
		대중음악사 I (History of Popular Music I)	이론수업	2		2		2				공연기획워크샵II (Performing Arts Workshop II)	이론수업	2		2		2		2		
		기초앙상블 I (Basic Ensemble1)	실험실습 실기수업		2		2		2			컴퓨터음악II (Computer Music II)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		1.5	
		CCM콰이어 I (CCM Choir 1)	실험실습 실기수업		2		2		2			공연기획세미나II (Performing Arts Management II)	이론수업	2		2		2		2		
		재즈시창청음 I (Jazz Sight-singing and Ear Training I)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			재즈시창청음II (Jazz Sight-singing and Ear Training II)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		1.5	
	전교	실용음악이론 I (Introduction to Applied Music I)	이론수업	2		2		2				실용음악이론II (Introduction to Applied Music II)	이론수업	2		2		2		2		
	2	전필	뮤지컬워크샵 I (Musical Workshop I)	실험실습 실기수업		2		2		2			전공실기IV (Individual Instruction in Major IV)	실험실습 실기수업	0	1		1		1		
전공실기III (MajorIII)			실험실습 실기수업		1		1		1													
전선		기악세미나 I	통합수업									리듬세미나II (A Study of	통합수업									

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
2	전선	(Instrumental Seminar)	이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			Rhythm in Popular Music II)	이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		실용음악사 I (Applied Music History 1)	이론수업	2		2		2				팝앙상블 (Pop Ensemble)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		기초화성학 I (Harmony I)	이론수업	2		2		2				CCM콰이어IV (CCM Choir 4)	실험실습 실기수업	0	2		2		2		
		부전공실기 I (Individual Instruction in Minor 1)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			크리에이티브랩II (Creative Lab 2)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	1	1	1	1	1		
		부전공실기II (Individual Instruction in Minor 2)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			미디오케스트레이션 (MIDI Orchestration)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	1	1	1	1	1		
		리듬세미나 I (A Study of Rhythm in Popular Music II)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			부전공실기III (Individual Instruction in Minor 3)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		크리에이티브랩 I (Creative Lab 1)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	1	1	1	1	1			부전공실기IV (Individual Instruction in Minor 4)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		CCM콰이어III (CCM Choir 3)	실험실습 실기수업		2		2		2			기악세미나II (Instrumental Seminar)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		가요앙상블 (K-Pop Ensemble)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			실용음악사II (History of Applied Music II)	이론수업	2		2		2			
		스튜디오레코딩 (Studio Recording)	실험실습 실기수업		2		2		2			뮤지컬워크샵II (Musical Workshop II)	실험실습 실기수업	0	2		2		2		
												기초화성학II									

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
2	전선											(Harmony II)	이론수업	2		2		2			
												미디어음악&AI사운드디자 인 (Media Music AI Sound Design)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
	전필	전공실기V (Individual Instruction in Major V)	실험실습 실기수업		1		1					전공실기VI (Individual Instruction in Major VI)	실험실습 실기수업	0	1		1				
3	전선	재즈피아노클래스 I (Jazz Piano Class I)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			펑크&리듬앤블루스연구II (Funk & R&B StudyII)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	1	1	1	1	1	1		
		보컬워크샵 I (Vocal Workshop I)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			레코딩앙상블 (Recording Ensemble)	실험실습 실기수업	0	2		2				
		송라이팅 I (Song Writing 1)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			사운드신세스II (Sound Synthesis 2)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	1	1	1	1	1	1		
		Protools스튜디오레코딩 I (Protools Studio Recording1)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			CCM콰이어VI (CCM Choir 6)	실험실습 실기수업	0	2		2				
		CCM콰이어 V (CCM Choir 5)	실험실습 실기수업		2		2		2			Protools스튜디오레코딩II	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		사운드신세스 I (Sound Synthesis 1)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	1	1	1	1	1	1			송라이팅 II (Song Writing II)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		컨템포러리앙상블 (Contemporary Ensemble)	실험실습 실기수업		2		2		2			재즈피아노클래스II (Jazz Piano Class II)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		펑크&리듬앤블루스연구I	통합수업 이론+실 험실습실 기)									보컬워크샵II (Vocal Workshop II)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
3	전선	(Funk & R&B StudyI)	이론+실 험실습실 기)	1	1	1	1	1	1				험실습실 기)								
4	전필	즉흥연주기법 I (Improvisation I)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			졸업연주(실용음악학과) (Performance of Graduation)	실험실습 실기수업	0	2				2	Y	
		전공실기VII (MajorVII)	실험실습 실기수업		1		1		1												
	전선	퍼포먼스워크샵 I (Performance Workshop I)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	1	1	1	1	1			실용편곡워크샵II (Practical Arranging Workshop II)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		보컬앙상블 I (Vocal Ensemble 1)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			부전공실기VI (Individual Instruction in Minor 6)	이론수업	2		2		2			
		고급앙상블 I (Advanced Ensemble1)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			CCM콰이어VIII (CCM Choir 8)	실험실습 실기수업	0	2		2		2		
		CCM콰이어VII (CCM Choir 7)	실험실습 실기수업				2		2			고급앙상블II (Advanced Ensemble2)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		EDI퍼포먼스워크샵 (EDI performance workshop)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			보컬앙상블II (Vocal Ensemble 2)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		
		부전공실기V (Individual Instruction in Minor 5)	이론수업	2		2		2				전공실기VIII (Individual Instruction in Major VIII)	실험실습 실기수업	0	1		1		1		
		실용편곡워크샵 I (Practical Arranging Workshop I)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	1	1	1	1	1			퍼포먼스워크샵II (Performance Workshop II)	통합수업 (이론+실 험실습실 기)	1	1	1	1	1	1		
		AI×뮤직프로덕션워크샵 I (AI X Music Production	통합수업 (이론+실	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5			AI×뮤직프로덕션워크샵II (AI X Music Production Workshop)	통합수업 (이론+실 험실습실	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
4	전선	Workshop)	협실습실 기)									즉흥연주기법Ⅱ (ImprovisationⅡ)	기) 통합수업 (이론+실 협실습실 기)	0.5	1.5	0.5	1.5	0.5	1.5		

나. 2026학년도 교과과정 개편현황

- 1) 신설(없음)
- 2) 폐지(없음)
- 3) 변경

NO	변경 전 교과목번호 / 과목명 이수구분/학년/학기/학점/시수	변경 후 교과목번호 / 과목명 이수구분/학년/학기/학점/시수	변경내역
1	04717 재즈청음 I 전선/1/1/2/2	06373 재즈시창청음 I 전선/1/1/2/2	교과목명
2	04718 재즈청음II 전선/1/2/2/2	06368 재즈시창청음II 전선/1/2/2/2	교과목명
3	05838 미디어음악 전선/2/2/2/2	06375 미디어음악&AI사운드디자인 전선/2/2/2/2	교과목명
4	03951 뮤직프로덕션워크샵 I 전선/4/1/2/2	06374 AIx뮤직프로덕션워크샵 I 전선/4/1/2/2	교과목명
5	03952 뮤직프로덕션워크샵II 전선/4/2/2/2	06376 AIx뮤직프로덕션워크샵II 전선/4/2/2/2	교과목명
6	03208 실용음악편곡법 I 전선/4/1/2/2	06369 실용음악워크샵 I 전선/4/1/2/2	교과목명
7	03277 실용음악편곡법II 전선/4/2/2/2	06370 실용음악워크샵II 전선/4/2/2/2	교과목명
8	03811 전공실기VIII 전필/4/2/1/1	03811 전공실기VIII 전선/4/2/1/1	이수구분

다. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황

구분	요구내용 (예시)	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과핵심역량
재학생	AI를 활용한 전공교양 수업이 필요함	AI를 접목시킨 전공교양으로 강의명 변경	미디어음악 & AI 사운드디자인 AI X 뮤직프로덕션워크샵 I,II	자발성 창의성 전문성
졸업생	내용을 알기 쉽도록 교과목명 변경이 필요함	교과목명 일부 변경	재즈시창청음,II 실용편곡워크샵,II	적극적 창작

라. 2026학년도 교육과정 과목별 해설

(1) 전공기초교양(전교)

실용음악이론 I·II (Introduction to Applied Music I·II)

각 개인의 음악세계에 그 깊이를 더 할 수 있도록 올바른 음악적 지식과 음악 용어, 이론 등 음악의 구성원리가 되고 기초지식의 습득을 기본으로 한다.

(2) 전공필수(전필)

전공실기 I·II·III·IV·V·VI·VII

(Individual Instruction in Major I·II·III·IV·V·VI·VII)

전공 부분을 교수와 학생 간의 일대일 수업방식을 기본으로 하며, 학년별로 반드시 필요한 부분과 미비점을 알게 하고 이를 집중적으로 학습시킴으로써 개인 실력의 함양을 목적으로 하는 수업이다.

기초앙상블II

(Basic Ensemble II)

실용음악에서 기본적으로 이수해야 하는 과목으로 합주실력을 증진시키는데 수업의 목적이 있다. 타인과 협동하여 여러 형태의 합주와 연습을 통해 각 장르를 이해하고 밴드 형태의 음악을 익힌다.

컴퓨터음악 I (Computer Music I)

현재 대중음악과 방송음악에 많이 활용되고 있는 컴퓨터음악의 전반적인 개념을 이해하고 각 전공에 활용할 수 있도록 한다.

뮤지컬워크숍 I (Musical Workshop I)

실용음악 전공생들이 무대에서 필요한 여러 가지 유형의 노래와 춤, 연기 등을 배워 유연성과 리듬 감각을 익히며 무대에서 적극성을 함양시키도록 한다.

즉흥연주기법 I (Improvisation I)

연주자가 주어진 악보에 얽매이지 않고 화성의 기능에 입각하여 다양하게 표현할 수 있는 능력을 심어준다. 아울러 여러 아티스트들의 즉흥연주를 연구함으로써 분석 능력과 창조적으로 연주할 수 있는 기법을 연마하게 된다.

졸업연주 (A Performance of Graduation)

4년 동안 연마한 전공실기능력을 연주를 통해 종합적으로 보여주게 되며 반드시 이수해야 하는 과목이다.

(3) 전공선택(전선)

전공실기 VIII

(Individual Instruction in Major VIII)

전공 부분을 교수와 학생 간의 일대일 수업방식을 기본으로 하며, 학년별로 반드시 필요한 부분과 미비점을 알게 하고 이를 집중적으로 학습시킴으로써 개인 실력의 함양을 목적으로 하는 수업이다.

기초앙상블I, 가요앙상블, 팝앙상블, 고급앙상블I, 고급앙상블II

(Basic Ensemble I , K-Pop Ensemble, Pop Ensemble, Advanced Ensemble I · II)

실용음악에서 기본적으로 이수해야 하는 과목으로 합주실력을 증진시키는데 수업의 목적이 있다. 타인과 협동하여 여러 형태의 합주와 연습을 통해 각 장르를 이해하고 밴드 형태의 음악을 익힌다.

대중음악사 I·II (History of Popular Music I·II)

실용음악의 많은 부분을 차지하고 있는 대중음악의 판도와 흐름을 이해하기 위해 각 스타일별로 음악의 편곡기법, 제작과정, 성공 요인 등을 분석한다.

공연기획워크숍 I·II(Performing Arts Workshop I·II)

공연 전반에 걸친 모든 과정을 경험하는 수업으로 연주를 비롯해, 공연을 이루는 모든 요소(음향, 조명, 무대, 홍보)를 기획한다.

재즈시창청음 I·II (Jazz Sight-singing and Ear Training I·II)

음을 듣고 받아 적는 훈련을 통해 처음 보는 악곡을 보고 부를 수 있도록 하며, 또한 리듬, 선율, 화음 등도 받아 적을 수 있도록 연마한다.

공연기획세미나 I·II (Performing Arts Management I·II)

연주를 위한 모든 과정과 요소를 각자 전담하여 경험하고 시작부터 무대에 올리는 전 과정을 기획함으로써 연주만이 아닌 공연 전반에 걸쳐 실습하는 수업이다.

컴퓨터음악 II (Computer Music II)

현재 대중음악과 방송음악에 많이 활용되고 있는 컴퓨터음악의 전반적인 개념을 이해하고 각 전공에 활용할 수 있도록 한다.

기초화성학 I·II (Harmony I·II)

수직적인 음악 구성의 기본원리를 이해하도록 하며, 단순한 코드 진행에서부터 음색 변화의 과정까지를 익히도록 한다.

CCM콰이어 I·II·III·IV·V·VI·VII·VIII (CCM Chior I·II·III·IV·V·VI·VII·VIII)

실용음악 전공생들의 합창 수업으로, CCM에 기반한 합창 레퍼토리를 선정하여 개인 기술은 물론 다성음악의 본질을 배우고, 예배음악과 연계된 찬양 공연을 목적으로 한다.

부전공실기 I·II·III·IV·V·VI (Individual Instruction in Minor I·II·III·IV·V·VI)

자신의 전공 이외에 다른 분야의 실기를 선택하여 보다 폭넓게 학습함으로써, 실용음악전공자가 갖추어야 할 다양한 연주 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

리듬세미나 I·II (A Study of Rhythm in Popular Music I·II)

실용음악에 기초가 되는 다양한 세계의 민속음악에서 유래한 리듬을 연구하고 이를 대중음악과 재즈음악에 적용할 수 있게 실습하면서 몸에 익히게 한다.

실용음악사 I·II (Applied Music History I·II)

대중음악과 월드뮤직의 역사를 이해하고, 학습하여 실용음악에 대한 전반적인 이해를 높이는 기초가 된다.

뮤지컬워크샵 II (Musical Workshop II)

실용음악 전공생들이 무대에서 필요한 여러 가지 유형의 노래와 춤, 연기 등을 배워 유연성과 리듬 감각을 익히며 무대에서 적극성을 함양시키도록 한다.

기악세미나 I·II (Instrumental Seminar I·II)

각 악기 전공 학생들이 전공실기에서 수업받은 내용과는 또 다른 악기를 연주하는데 필요한 심화된 테크닉과 이론수업을 통해 전공 악기에 대한 이해력을 높인다.

스튜디오레코딩(Studio Recording)

스튜디오 레코딩 실습을 통하여 다양한 음악 환경에서의 마이크로폰 테크닉과 스튜디오에서 사용되는 아웃보드들의 활용 테크닉을 학습한다.

미디어음악 & AI 사운드 디자인 (Media Music & AI Sound Design)

영화, 게임, 광고 및 인터랙티브 미디어에서의 음악·사운드 디자인 개념을 학습하고, AI 기반 사운드 합성·음원 생성·음성 합성 기술을 실습을 통해 익힌다. 배경음악(BGM), 효과음(SFX) 제작 및 간단한 음성녹음/후반처리 워크플로우를 프로젝트 중심으로 수행한다.

미디오케스트레이션 (MIDI O)

오케스트라 관현악 편성, 악기의 구조와 연주법을 학습하고 가상악기를 통한 악기들의 표현과 창작을 실습한다.

재즈피아노클래스 I·II (Jazz Piano Class I·II)

각 스타일별 재즈곡을 습득하여 피아노 연주를 통해 단계적으로 연주할 수 있도록 지도한다.

컨템포러리앙상블 (Contemporary Ensemble)

다양한 음악 장르의 특성을 유연하게 수용하여 현대적인 레퍼토리부터 고전에 이르기까지 폭넓은 음악적 접근을 이끌어 낼 수 있도록 한다.

레코딩앙상블 (Recording Ensemble)

다양한 전공생들이 가진 서로 다른 음악적 특성을 합주(Ensemble)로 구현한 후, 분기별로 완성된 합주내용을 녹음(Recording)하여 이를 심화시키고 객관화 할 수 있도록 한다.

보컬워크샵 I·II (Vocal Workshop I·II)

보컬퍼포먼스에 필요한 기초적 역량을 강화하고 발전시키기 위한 수업으로서 목소리로 표현할 수 있는 다양한 표현력을 증대시키는데 중점을 둔다.

송라이팅 I·II (Song Writing I·II)

직접 작사, 작곡한 선율과 하모니를 바탕으로 본인의 간단한 연주를 통해 노래할 수있는 능력을 지닌 아티스트를 배양한다. 자기 음악의 효과적인 표현 방법 등을 연마하고 나아가 대중음악 아티스트로서의 창작능력을 신장시키는데 중점을 두고 있다.

Protools스튜디오레코딩 I·II (Protools Studio Recording I·II)

Protools의 사용법과 악기별 마이킹 기법, 믹싱, 마스터링 등을 학습하여 작곡한 음악의 최종 결과물을 만들어낼 수 있도록 하고 레코딩 관련 분야의 직업기초능력을 배양한다.

즉흥연주기법 II (Improvisation II)

연주자가 주어진 악보에 얽매이지 않고 화성의 기능에 입각하여 다양하게 표현할 수있는 능력을 심어준다. 아울러 여러 아티스트들의 즉흥연주를 연구함으로써 분석 능력과 창조적으로 연주할 수 있는 기법을 연마하게 된다.

실용편곡워크샵 I·II (Practical Arranging Workshop I·II)

다양한 음악장르와 현대적 편곡 경향을 익히고 음악의 3요소인 코드와 선율, 리듬 각각의 측면에서 음악을 효과적으로 배열하고 재구성할 수 있는 능력을 학습한다.

퍼포먼스 워크샵 I·II (Performance Workshop I·II)

전공분야 및 악기의 전반적인 연주 능력 이외에 필요한 실질적인 연주 환경을 이해함으로써 공연 능력을 향상시킨다.

보컬 앙상블 I·II (Vocal Ensemble I·II)

아카펠라를 기본으로 하며 보컬들만으로 이루어진 곡을 다루면서 청음에 대한 실력을 높이고 음감을 익히는 동시에 밴드 음악과는 또 다른 하모니 만든다.

AI × 뮤직프로덕션워크샵 I·II (AI X Music Production Workshop I·II)

기존 음반 제작(기획·작곡·레코딩·믹싱·마스터링·유통)의 전체 워크플로우를 학습하고, 생성형 AI를 포스트 프로덕션(앨범아트·뮤직비디오·프로모션 영상 등) 및 제작 보조(아이디어 확장, 악기·리프 생성, 음색 디자인 등)에 전략적으로 적용하여 디지털 싱글(또는 EP)을 완성한다. 산업 실무 관점의 역할 분담(프로듀서·A&R·레코딩 엔지니어 등)을 통해 협업 제작을 실습한다.

EDI 퍼포먼스 워크샵

Launchpad, DJ Controller, Leap Motion 등 다양한 EDI(Electronic Digital Instrument)에 대해 학습하고 밴드와 합주를 통한 융복합 형태의 공연방식을 학습한다.

사운드신세스I·II (Sound Synthesis I·II)

현대 디지털 신디사이저의 기초가 되는 아날로그 신디사이저의 역사와 이론을 학습한다. VCV Rack을 활용해 소리 합성의 원리를 배우고 다양한 신디사이저를 이용해 악기의 음색을 디자인하고 음악 제작에 활용하는 것을 목표로 한다.

크리에이티브랩I·II (Creative Lab I·II)

창작과 연주를 병행하는 실용음악 전공의 특성을 강화하고 상상력을 확장하는 수업으로, 레퍼런스와 함께 제시된 특정 리듬그룹과 코드진행을 기반으로 즉각적인 사운드를 만들어낼 수 있도록 한다. 음악현장에서 창작과 세션 작업시 다양한 접근법과 상상력을 이끌어낼 수 있도록 설계.

펑크&리듬앤블루스 연구I·II (Funk & R&B StudyI·II)

펑크와 블루스의 스탠다드 곡들을 중심으로 다양한 형태와 편성의 합주를 진행한다. 4리듬 캄보(Cambo)편성을 중심으로 다양한 형태의 앙상블로 운용된다. (리듬편곡, 코드편곡, 조바꿈, 변박자, 컴핑, 솔로메이킹 등의 요소들을 중심으로 학습)

(4) 비교과과정

CCM국내외 공연(CCM Concert)

국내 교회 초청연주 또는 해외탐방 현장실습으로 진행되며 CCM 순회공연을 함으로써 해외 선교와 대학교 홍보에 기여한다.

전공역량강화를 위한 공연(Concert)

공연을 위해 기획, 합주, 홍보 등 모든 과정을 경험함으로써 전공역량을 강화하여 자신감을 증대하고 학과에 대한 자긍심을 높인다.

마스터클래스(Master Class)

국내외 유명 예술가가 진행하는 마스터 클래스를 통해서 연주력과 무대매너를 배우고 음악적인 교류를 한다.

마. 졸업 후 진로 및 관련 자격증(구체적 직업 또는 자격증 위주로 기술)

1) 무대예술전문인 자격증

① 내용

무대예술전문인 자격증은 객석 500석 이상의 공공 공연장에 이 자격증을 소지한 무대예술전문인을 의무 배치해야 하는 관련 법령(공연법 제13, 14조)에 따라 1999년부터 실시된 무대예술 전문인 자격검정위원회에서 주관하는 국가자격증이다. 무대음향, 조명, 무대기계, 공연제작분야의 전문인 양성을 목표로 하고 전국 국, 공립 공연장에 취업을 위한 필수적인 국가자격증이다.

② 시험 : 매년 6월 시행.

③ 시험내용:

(가) 무대음향

(나) 무대기술 일반(무대기술, 공연제작, 극장 상식 및 용어)

(다) 공연장 안전 및 관련 법규

2) 음향전문사 자격증

① 내용

음향전문사 자격증은 음향기술 및 산업체에서 필요로 하는 음향이론 및 현장실무기술을 갖추고 있는지를 검증하는 자격증으로 (사)한국음향학회에서 주관하는 민간자격증이다.

② 시험: 매년 10월 시행

③ 시험내용

1급,2급,3급으로 분류해서 실시

음향시스템의 설계 및 설치, 사운드 레코딩

3)문화예술교육사 자격증

① 내용

문화예술교육사 자격증은 2005년 문화예술교육 지원법 제정 이후 국·공립에 해당하는 문화시설에서 문화예술교육사를 의무 배치하는 법에 따라 공연장, 박물관, 미술관, 도서관 등의 문화예술시설에 배치된다. 예술가의 전문성과 교육자로서의 자질과 역량을 갖춘 전문인력을 양성하기 위한 국가자격증이다.

② 자격증 취득

1급과 2급으로 분류되어 지정 교육기관에서 교육과정 이수

바. 졸업 후 진로에 따른 권장이수 교과목

(자격증은 구분사항 내 괄호 안에 표기, 칸 추가 가능)

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
교육 (교육자, 학원개업, 음악트레이너)	전공실기 I 대중음악사 I	전공실기 II 대중음악사 II	기초화성학 I	기초화성학 II	컨템포러리 앙상블	레코딩앙상블	즉흥연주기법 I 실용편곡워크샵I	즉흥연주기법 II 실용편곡워크샵II
공연 (전문연주자, 가수, 개인 창작자)	기초앙상블 I 공연기획 워크샵 I 재즈시창칭음I	기초앙상블 II 공연기획 워크샵II 재즈시창칭음II	뮤지컬 워크샵 I 기악세미나 I	뮤지컬 워크샵 II 기악세미나 II	보컬워크샵 I	보컬워크샵 II	퍼포먼스 워크샵 I	퍼포먼스 워크샵 II
방송음악 (음악감독, 공연기획자, 음악프로듀서)	컴퓨터음악 I	컴퓨터음악 II	스튜디오레코딩	미디어음악 & AI 사운드디자이너	송라이팅 I Protools 스튜디오 레코딩I	송라이팅 II Protools 스튜디오 레코딩II	AI X 뮤직 프로덕션 워크샵 I	AI X 뮤직 프로덕션 워크샵 II
무대예술전문인 (자격증)	공연기획워크샵I	공연기획워크샵II	가요앙상블	팝앙상블	Protools스튜디오레코딩I	Protools스튜디오레코딩II	AI X 뮤직 프로덕션 워크샵 I	AI X 뮤직 프로덕션 워크샵 II