

2026학년도 엔터테인먼트·뮤직학과 교과과정

과목명	학년학기	학점	시수		
			이론	실습	설계
크리에이터 입문	1-1	2	1	1	1
연주콘텐츠 제작실습	1-1	2	1	2	0
시창 청음	1-1	2	1	2	0
디지털 리터러시와 창의표현	1-1	3	1	2	0
AI 뮤직 크리에이터	1-1	2	1	2	0
TU 멘토링I	1-1	1	1	0	0
전략적 커뮤니케이션	1-1	3	2	1	0
1-1 학기 총계		15			
미디어 콘텐츠 분석	1-2	3	1	2	1
대중음악과 장르 연구	1-2	2	1	2	0
영상블	1-2	2	1	2	0
콘텐츠와 스토리텔링	1-2	3	1	2	0
TU 멘토링II	1-2	1	1	0	0
1-2 학기 총계		11			
디지털 뮤직 프로덕션	2-1	3	1	2	1
음악이론과 화성학	2-1	2	1	2	0
인터랙티브 미디어	2-1	2	1	2	0
엔터테인먼트 창업 트렌드 실습	2-1	2	2	1	0
송 라이터	2-1	2	1	2	0
2-1 학기 총계		11			
공연기획과 연출	2-2	3	1	2	0
촬영크리에이터	2-2	3	1	2	1
영상사운드디자인실습	2-2	2	1	2	0
레코딩과 믹싱	2-2	2	1	2	0
2-2 학기 총계		10			

과목명	학년학기	학점	시수		
			이론	실습	설계
CG와 특수영상 제작	3-1	3	1	2	1
Culture프로덕션	3-1	2	1	2	0
뮤직 비즈니스	3-1	2	1	2	0
쇼케이스	3-1	2	1	2	0
전자음악과 샘플링	3-1	3	1	2	0
조직리더십과 팀워크	3-1	3	2	1	0
3-1 학기 총계		15			
웹드라마 창작	3-2	3	1	2	1
예술경영 워크숍	3-2	3	1	2	1
인공지능(AI) 예술 실습	3-2	3	1	2	0
공연과 시나리오 분석	3-2	3	1	2	0
오케스트레이션	3-2	2	1	2	0
3-2 학기 총계		14			
시장조사프로젝트	4-1	3	1	2	1
예술 심리학	4-1	3	2	1	0
디지털 예술 미학	4-1	3	2	1	0
4-1 학기 총계		9			
문화예술정책과 제도	4-2	3	2	1	0
극장 실무	4-2	2	1	2	0
4-2 학기 총계		5			
전 체 총 계		90			

※ 모듈 형식 (각 세부 전공별 교과목 일람)

동명대학교 엔터테인먼트·뮤직학과의 전공 모듈?!

엔터테인먼트/예술 분야의 다양한 세부전공 진로, 그리고 그에 걸맞는 최고의 커리큘럼이 준비되어 있어요!!



유튜브 크리에이터 전공

미디어 스토리텔링, 촬영 크리에이터,
CG와 특수영상, 웹드라마 창작



실용음악 / 뮤직 프로덕션 전공

연주 콘텐츠제작, 대중음악과 장르
디지털 뮤직 프로덕션, 디지털예술창작
인공지능 예술 콘텐츠



디지털 공연예술 전공

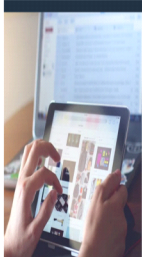
엔터테인먼트 트렌드와 창업, 공연과 시나리오,
공연 아티스트 매니지먼트, K-Pop댄스
디지털예술전공 프로젝트 등



AI 방송연예 전공

미디어 콘텐츠 탐색, Culture프로덕션,
MCN 비즈니스 전략, 문화기술 프로듀싱

좀 더 심화된 전공 영역이 존재합니다. '전문 과정' 추가 교과도 이수할 수 있습니다~~



아트 비즈니스/예술창업 과정

영상 크리에이터, 예술이론과 미학,
영상 사운드 디자인, 문화예술교육개론,
문화예술교육현장의 이해와 실습



K-Pop 뮤직 프로듀서 과정

대중음악과 장르, 연주 콘텐츠 제작,
영상 사운드 디자인,
디지털 뮤직 프로덕션