

[융복합전공] 2025학년도 멀티미디어사운드&뮤직전공 교육과정

□ 인재상 및 전공교육목표 체계

멀티미디어사운드&뮤직전공 인재상

콘텐츠 창작자로서 멀티미디어와 음악 및 사운드 제작 능력을 겸비한 융복합형 인재 양성

멀티미디어사운드&뮤직전공 교육목표

- 음악 문화를 주체적으로 구성해 나가는 전문 콘텐츠제작자로서의 기량을 키운다.
- 수준 높은 실기 교육을 통해 창의적, 통합적으로 사고하는 리더를 양성한다.
- 다양한 학문적 이론과 첨단 실무 기술을 겸비한 융복합형 인재를 양성한다.
- 기독교 가치관 위에 나눔과 섬김의 가치를 발견하고 실천하는 인재를 양성한다.

멀티미디어사운드&뮤직전공 전공능력

전공능력명	정의
멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	- 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 멀티미디어 및 작곡에 대한 능력을 심화할 수 있는 역량
창의적 사고와 혁신적 제작	- 폭넓은 영상 및 미디어 지식과 전문적 경험을 바탕으로 새로운 문화예술 콘텐츠를 창출할 수 있는 역량
멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	- 융복합전공 분야의 산업체와 소비자에 대한 이해를 바탕으로 실무 작곡 능력을 발휘하고 적용할 수 있는 역량
비판적 사고와 융합적 문제해결	- 다양한 자료를 탐색하고 일반적 틀에서 벗어나 문제해결의 핵심을 통섭적으로 판단할 수 있는 역량
글로벌콘텐츠 개발	- 글로벌 콘텐츠 개발 환경을 이해하고 공동체가 요구하는 가치와 태도에 적극적으로 대응하고 경쟁하는 역량

□ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 멀티미디어 음악학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

▪ 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 채플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ ‘영어졸업인증’, ‘사회봉사졸업인증’ 충족
- ④ 최소전공학점 필수 이수

▪ 멀티미디어작곡전공 요건

① 졸업이수학점표 충족(2025학년도 입학자 해당)

전공명	전공기초	전공필수	전공선택	소계
멀티미디어사운드&뮤직	-	12	24	36

- ② 멀티미디어 사운드 및 음악 전공을 위해서는 총 36학점 이상을 이수해야 하며, 단일전공 외 다전공 필수 교과목 중 12학점의 교과목을 선택 이수해야 함
- ③ 전공필수, 전공선택 교과목은 음악학과(작곡전공실기), 시각정보디자인학과, ICT융합학과에 각각 개설된 융복합전공 기초, 필수 및 선택교과목에 한함. 융복합기초과목은 융복합전공선택으로 인정함
- ④ 융복합전공 교과과정 중 주전공 또는 복수전공 등에서 이수한 교과목은 9학점까지 인정함(졸업이수 학점 계산 시 주전공 또는 복수전공 이수학점으로만 산정, 중복 카운트 불가)
- ⑤ 졸업연주회 발표(음악학과 작편곡전공), 졸업작품전시(시각정보디자인), ICT융합학과 본인의 주전공 졸업자격을 갖추어야 함

3) 멀티미디어사운드&뮤직전공 교육과정 개요

멀티미디어 사운드&뮤직전공 시각디자인의 영상분야의 과목과 음악학과 그중에서도 작편곡 전공의 융합으로 이루어진다. 교육과정은 초기 단계에서는 각각 음악과 시각디자인의 기초 교과 내용을 학습하여 학생들이 융복합전공인 멀티미디어 사운드&뮤직전공의 실습적 단계를 준비한다. 융복합전공의 핵심 필수과목으로 작곡전공실기1, 2를 필수교과목으로 하였다. 이 교과목은 일대일 교수지도의 수업을 음악을 창작 및 편곡할 수 있는 실습을 하는 수업이다. 음악을 창작하거나 사운드를 제작 및 디자인하는 과정을 집중적으로 학습하여 이후 영상과 다양한 미디어에서 음악과 사운드를 접목시킬 수 있는 핵심 교과목이다. 아래 표는 전공실기의 교육 내용 및 창작 과제에 대한 것이다. 전공실기는 학생에 따라 교수의 재량에 따라 중간작품과 기말작품의 순서 및 제출곡목의 수를 변경할 수 있다.

멀티미디어사운드&뮤직 전공실기 1-2 교육내용

작곡 전공 실기 1	중간작품	기말작품
	피아노 기초 작곡	기악곡 기초작곡
	피아노 독주를 위한 주제와 변주곡 또는 자유 형식 1곡	피아노 포함한 독주 악기 자유형식 1곡 (독주 악기는 지도교수와 협의)
	제출방식 : PDF악보 or 컴퓨터 음원(MP3파일)	
작곡 전공 실기 2	MIDI음악 작곡	영상음악 작곡
	MIDI 자유편성 음악 1곡(5분 내외) 오디오 샘플, 루프, 드러머 등 다양한 Plug-in 소재 가능	MIDI 음악과 편집 영상 1곡(7분 내외) 오디오 샘플, 루프, 드러머 등 다양한 Plug-in 소재와 악기 녹음 후 영상 편집
	제출방식 : 작업일지(PDF파일) or 마스터 음원 이나 영상(MP4)	

2년차에서는 멀티미디어부분을 집중적으로 공부할 수 있도록 UI/UX디자인, 영상디자인 과목을 필수 과목으로 하고 있다. 음악 & 사운드 소프트웨어 실습 교과목은 음악관련 소프트웨어를 학습 및 실습 할 수 있는 수업으로 융복합전공 기초과목으로 병행하도록 하였다. 이외에 멀티미디어 및 음악관련 수업들을 개설하여 학생의 흥미와 적성에 따라 영상관련 수업과 음악관련 수업을 선택할 수 있도록 하였다.

3년차에서는 멀티미디어 사운드 & 뮤직전공에서 전문화를 이루는 단계로 이전 음악과 영상 그리고 테크놀로지의 융합교육을 바탕으로 산업현장의 필요 인력 양성을 목표로 영상음악창작프로젝트, 사운드 디자인 및 제작 수업을 필수로 하고 있다. 즉 이 수업에서는 실제 현장에서 융복합전공의 특성을 바로 활용할 수 있도록 교과내용을 구성하고 있다. 또한 미디어 및 음악관련 국제 공인 자격증을 준비할 수 있도록 한다. 이 외에 전공심화 등 다양한 선택과목들을 통해 학생의 관심과 적성에 따라 디자인과 음악적 부분을 심화적으로 공부할 수 있도록 한다. 콘텐츠디자인실무 등의 교과목은 취업 및 진로를 모색할 수 있는 교과목이라고 할 수 있다. 예술적 분야 및 미디어 분야 더 나아가 IT분야 등을 아우를 수 있는 교과목을 개발하여 학생들이 광범위하게 예술, 미디어, 그리고 IT 등 균형감 있는 융복합적 교육을 할 수 있도록 한다.

비교과프로그램에서는 멀티미디어 사운드 & 뮤직전공과 관련된 분야의 전시회를 관람하거나 산업체를 방문하고 작가와의 만남을 통해 창작활동의 다양성을 경험한다. 융복합전공 학생들 함께 팀플레이를 통해 뉴미디어아트 창작활동을 시행한다. 캡스톤디자인 프로그램에 참여할 수 있으며, 국내외 공모전 출품작을 제작하기도 한다. 뉴미디어아트전시(New Media Art Exhibition)와 멀티미디어 음악 및 사운드 제작 발표(Concert & Project for Multimedia Music)를 통해 멀티미디어 사운드 & 뮤직에 관한 작품을 제작하여 공동 전시회 및 연주회를 개최한다. 뉴미디어아트 뿐만 아니라 디지털콘텐츠의 UX/UI, 영상, 게임 등 다양한 창작콘텐츠를 제작 전시할 수 있다. 융복합학생들이 이러한 비교과프로그램을 통해 전공능력을 높이고 더 나아가 기업에서 필요한 인재로서 양성할 수 있도록 한다. 졸업을 위한 멀티미디어 작곡전공 졸업 연주회(Graduate Concert for Multimedia Music)를 통해 멀티미디어 작곡의 졸업 필수과정으로 학생의 창작콘텐츠를 제작 및 연주회를 통해 발표한다.

□ 교육과정 프레임워크



□ 교과과정

학년	1학기									
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론시수	실기시수	평가방법	주전공능력	부전공능력	비고
2	전기	시각디자인기초 I	3	이론실기	1	2	상대	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	창의적 사고와 혁신적 제작	시각정보디자인
	전기	음악통론	2	이론실기	1	1	상대	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	음악전공
	전필	작곡전공실기 I	2	실기	0	1	절대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	그래픽디자인사	3	이론	3	0	상대	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인
	전선	사진디자인	3	이론실기	1	2	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	글로벌콘텐츠 개발	시각정보디자인
	전선	컴퓨터 개론	3	이론	3	0	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	ICT융합학과
3	전필	UI/UX디자인 I	3	이론실기	1	2	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인
	전선	3D그래픽디자인 I	3	실기	0	3	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인
	전선	음악&사운드소프트웨어실습 I	2	이론실기	1	1	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	글로벌콘텐츠 개발	음악전공
	전선	실용재즈반주 I	2	이론실기	1	1	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	웹디자인	3	이론실기	1	2	상대	글로벌콘텐츠 개발	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	시각정보디자인
	전선	파이썬 프로그래밍	3	이론실기	1	2	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	ICT융합학과
4	전필	영상음악 창작프로젝트	2	이론실기	1	1	절대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	작곡 및 영상세미나 I	2	이론실기	1	1	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	음악전공
	전선	뮤지컬음악집중탐구	2	이론	2	0	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	음악전공

학년	2학기									
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론시수	실기시수	평가방법	주전공능력	부전공능력	비고
2	전기	시각디자인기초 II	3	이론실기	1	2	상대	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	창의적 사고와 혁신적 제작	시각정보디자인 전공
	전기	디지털포토그래피	3	이론실기	1	2	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인 전공
	전필	작곡전공실기 II	2	실기	0	1	절대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
3	전필	영상디자인	3	실기	0	3	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	글로벌콘텐츠 개발	시각정보디자인 전공
	전선	멀티미디어 사운드 & 뮤직	3	이론실기	1	2	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	시각정보디자인 전공
	전선	UI/UX디자인 II	3	실기	0	3	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인 전공
	전선	음악&사운드소프트웨어실습 II	2	이론실기	1	1	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	글로벌콘텐츠 개발	음악전공
	전선	실용재즈반주 II	2	실기	0	2	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	웹프로그래밍	3	실기	0	3	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	ICT융합학과
4	전필	사운드 디자인 및 제작	2	이론실기	1	1	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	콘텐츠디자인실무	4	이론실기	2	2	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	글로벌콘텐츠 개발	시각정보디자인
	전선	전공심화	2	실기	0	1	절대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	작곡및영상세미나 II	2	이론실기	1	1	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	음악전공

□ 교과목 개요

○ 사진디자인 (Photography)

사진에 대한 기초지식과 사진 제작 전반에 관한 실습을 통해 디자인에 필요한 사진의 표현기법을 익히고 응용하는 능력을 배양하며 광고 및 시각디자인에 필요한 다양한 표현력을 기른다.

○ 시각디자인기초 I, II (Basic Communication design I, II)

창의적 발상을 기반으로, 이미지를 시각적으로 변형시켜 여러 어플리케이션에 적용 가능한 이미지로 재창조한다. 디자인의 구성요소와 기초 원리에 근거하여 창조된 이미지를 다양하게 구성하고 이를 어플리케이션에 효과적으로 적용시키는 디자인능력을 배양한다. 사진 이미지의 시각적 활용에 있어서 다양한 접근을 통하여 고학년에서 요구하는 창의적 메인 비주얼 창작 능력 향상을 목표로 단순 기하조형을 활용한 부분, 혹은 패턴 활용과 색채의 적절한 구성, 사진이미지 활용의 전통적 기법인 포토몽타주 접근 및 활용, 나이가 기하조형 및 포토몽타주 결합을 통해서 학생 개개인의 창의성계발에 중점을 둔다.

○ 3D그래픽디자인 I (3D Design I)

3차원 공간의 좌표개념과 3D 프로그램의 기본적인 인터페이스를 익히며 폴리곤 모델링을 기반으로 하여 모델링과 렌더링을 하는 방법을 탐구한다.

○ UI/UX 디자인 I, II (UI/UX Design I, II)

3차원 공간의 좌표개념과 3D 프로그램의 기본적인 인터페이스를 익히며 폴리곤 모델링을 기반으로 하여 모델링과 렌더링을 하는 방법을 탐구한다.

○ 디지털포토그래피 (Digital photography)

사진에 대한 기초지식과 사진 제작 전반에 관한 실습을 통해 디자인에 필요한 사진의 표현기법을 익히고 응용하는 능력을 배양하며 광고 및 시각디자인에 필요한 다양한 표현력을 기른다.

○ 그래픽디자인사 (Graphic Design History)

그래픽디자인사의 획을 그었던 디자인 사상에 관한 흐름을 이해하고, 그래픽디자인이 현재의 다양성을 획득하게 된 원동력을 주요 디자이너와 작품을 통해 학습한다.

○ 멀티미디어 사운드 & 뮤직 (Multimedia Sound & Music)

사운드에 대한 총체적인 이해를 바탕으로 창의적으로 사운드를 만들 수 있는 기초과정이며 전문화된 시스템을 이용하여 영화사운드, HD영상 사운드, 음악, SR, MIDI 등 멀티미디어 콘텐츠에 필요한 사운드를 만들 수 있는 전문 기술을 학습한다.

○ 영상디자인 (Moving Image Design)

그래픽 영상과 관련된 분야 (CF, 애니메이션, 영화)에 대한 이론과 실기를 통해 그래픽영상의 미학적인 특성을 전제로 모션그래픽, 합성, 이펙트 등 멀티미디어 영상콘텐츠 디자인의 실제 제작 과정을 학습한다.

○ 콘텐츠디자인실무 (Contents Design Job Training)

콘텐츠디자인 분야의 취업 집중 전략 과목으로서 포트폴리오, 실무 현장 견학 및 학습, 워크샵 그리고 전공 영역 고유의 실무 학습을 통해 취업 역량을 강화한다.

○ 음악통론 (Music Fundamentals)

음악의 기초를 배우는 과목이다. 보표, 음자리표, 장조와 단조, 음계, 박자, 기보법, 리듬의 패턴, 화음, 악구, 템포, 나타냄말, 음악 연주 등과 간단한 음악 역사를 배우는 음악전공 기초과목이다.

○ 작곡전공실기 I, II (Major in Music Composition I, II)

전공실기는 음악을 창작하는 핵심적인 교과목으로 매주 1회씩 교수와 학생간의 개인지도를 통하여 이루어진다. 학기에 주어진 창작과제에 따라 학생의 실기 및 이론의 수준에 따라 신축성 있게 설계되어 체계적이고 효율적인 교육을 통하여 개개인의 음악적 표현수단, 이론의 체계화를 극대화 시키며 매 학기 말 창작품에 대한 평가를 받게 된다.

○ 영상음악 창작프로젝트 (Creative Project in Multimedia Music)

영화, 방송 등 다양한 영상매체를 위해 작곡된 음악과 사운드에 대한 분석을 하고 이후 다양한 매체의 영상음악을 제작 및 창작한다. 프로젝트 형식으로 다양한 매체의 영상들에 대해 효과적인 음악과 사운드를 제작하여 영상에 직접 실습한다.

○ 사운드 디자인 및 제작 (Sound Design and Production)

음향효과 및 사운드 디자인에 대한 내용을 공부한다. 사운드 디자인과 제작에 필요한 컴퓨터 프로그램을 익히고 이를 바탕으로 다양한 영상매체에 효과적인 사운드를 창작 및 제작하는 실습을 병행한다.

○ 음악 & 사운드 소프트웨어 실습 I, II (Software Project in Music/Audio I, II)

음악에 있어서 컴퓨터를 이용한 기본적인 사보법을 교육하여 수강생들의 경쟁력을 강화시키기 위함과 동시에 다양한 악기편성과 창작에 대한 수업으로 악기를 중심으로 한 실제적인 이해와 실습의 수업이다.

○ 작곡 및 영상 세미나 I, II (Seminar in Music Composition and Media Arts I, II)

매 학기 다른 작곡적 이슈와 영화, 방송, 소셜미디어 등 다양한 영상 매체와의 제작 및 창작 그리고 음향효과에 대한 수업이다. 폭넓은 음악적 창작과 영상을 통한 콘텐츠 제작의 모범적인 실례를 분석 및 연구하고 현 시대가 요구하는 내용들을 토론하고 제시하는 수업이다.

○ 실용재즈반주 I, II (Applied Jazz Accompaniment I, II)

다양한 피아노 음악의 리듬을 공부하고 재즈 음악을 깊이 있게 연구하여 클래식 이외에 다양한 대중적 장르의 음악을 기초적인 단계에서 반주를 학습하는 수업이다.

○ 전공심화 (Advanced Major)

작곡전공에 대한 보다 심화된 내용을 개인실기로 레슨을 진행한다.

○ 컴퓨터 개론 (Introduction to Computer Science)

컴퓨터과학에 입문하는 전공자에게 다양한 주제들을 개괄적으로 살펴보면서, 향후 전공과목들과의 상호 관련성을 이해할 수 있는 기반을 마련해 주며, 최근 이슈화되고 있는 빅데이터 및 AI 기술들에 대해 전반적으로 학습을 한다.

○ 파이썬 프로그래밍 (Python Programming)

컴퓨터 소프트웨어 분야에서 범용 프로그래밍 언어(general-purpose programming language)를 학습하여 다양한 도메인의 소프트웨어를 개발하기 위해 설계된 프로그래밍 언어 배운다. 즉 C나 자바와 같은 언어는 다양한 소프트웨어 개발에 사용되는 범용 언어를 기초적으로 학습한다.

○ 웹 프로그래밍 (Web Programming)

효과적인 웹 서버의 구축과 웹 사이트의 설계 기술에 관해 학습한다. 웹 그래픽, 웹 애니메이션 기술, 웹과 데이터베이스 연동, 웹 프로그래밍, 멀티미디어 처리 기술 등에 관련된 언어와 각종 도구들을 사용하는 방법을 학습하여 여러 가지 기능과 디자인을 갖춘 웹 페이지를 제작하고 운영할 수 있는 역량을 실습을 통하여 배양한다.

<비교과 프로그램>

○ 뉴미디어아트체험 (New Media Art Tour)

멀티미디어 사운드 & 뮤직전공과 관련된 분야의 전시회를 관람하거나 산업체를 방문하여 문화예술콘텐츠에 관한 시야를 넓히고 창의성을 넓힌다. 또한 작가와의 만남을 통해 창작활동의 다양성을 경험한다.

○ 뉴미디어아트창작 (New Media Art Workshop)

융복합전공 학생들 함께 팀플레이를 통해 뉴미디어아트 창작활동을 시행한다. 캡스톤디자인 프로그램에 참여할 수 있으며, 국내외 공모전 출품작을 제작하기도 한다.

○ 뉴미디어아트전시 (New Media Art Exhibition)

멀티미디어 사운드 & 뮤직에 관한 작품을 제작하여 공동 전시회를 개최한다. 뉴미디어아트뿐만 아니라 디지털콘텐츠의 UX/UI, 영상, 게임 등 다양한 창작콘텐츠를 제작 전시할 수 있다.

○ 멀티미디어 음악 및 사운드 정기연주 (Concert & Project for Multimedia Music)

다양한 영상매체에 대한 음악을 창작하고 편곡한 제작물을 연주회를 통해 발표한다.

○ 멀티미디어 사운드 & 뮤직전공 졸업 연주회 (Graduate Concert for Multimedia Music)

멀티미디어 작곡의 졸업 필수과정으로 학생의 창작콘텐츠를 제작 및 연주회를 통해 발표한다.