

2025학년도 엔터테인먼트예술학과 교과과정

과목명		학년학기	학점	사수		
				이론	실습	설계
	Do-ing TU 멘토링 I	1-1	1	1	0	0
	고전명저읽기(서양)	1-1	2	1	1	0
	인문 자기설계 프로젝트 (Do-ing)	1-1	2	0	1	1
	글쓰기와 소통	1-1	2	1	1	0
엔터핵심	1인 1악기	1-1	2	0	2	0
엔터핵심	유튜버 챌린지 I (Do-ing)	1-1	1	0	1	0
엔터핵심	영상 크리에이터	1-1	3	1	2	0
엔터핵심	연주 콘텐츠 제작 (Do-ing)	1-1	3	1	2	0
1-1 학기 총계			16			
	여행 자기설계 프로젝트 (Do-ing)	1-2	2	0	1	1
	고전명저읽기(동양)	1-2	2	1	1	0
	인공지능(AI)을 활용한 글쓰기	1-2	2	1	1	0
엔터핵심	유튜버 챌린지 II	1-2	1	0	1	0
엔터핵심	Do-ing TU 멘토링 II (Do-ing)	1-2	1	1	0	0
엔터핵심	예술적 사고와 표현	1-2	2	1	1	0
엔터핵심	미디어 스토리텔링	1-2	3	1	2	0
엔터핵심	미디어 콘텐츠 탐색	1-2	3	2	1	0
엔터핵심	대중음악과 장르	1-2	3	2	1	0
1-2 학기 총계			19			
	미술로 탐구하는 세상	2-1	2	1	1	0
	Do-ing 사회봉사	2-1	1	0	1	0
	SW와 데이터 활용 기초	2-1	2	1	1	0
	사회 자기설계 프로젝트	2-1	2	0	1	1
엔터핵심	유튜버 챌린지 III (Do-ing)	2-1	1	0	1	0
엔터핵심	디지털 뮤직 프로덕션	2-1	3	1	2	0
엔터핵심	예술이론과 미학	2-1	3	2	1	0
엔터핵심	엔터테인먼트 트렌드와 창업	2-1	3	1	1	1
2-1 학기 총계			17			
	스피치와 프리젠테이션	2-2	2	1	1	0
	태권도 공연과 문화(전공공통모듈)	2-2	3	1	2	0
	소비생활과 재무재표	2-2	2	1	1	0
	언어 자기설계 프로젝트 (Do-ing)	2-2	2	0	1	1
엔터핵심	영상사운드디자인_CapstoneDesign	2-2	3	1	2	0
엔터핵심	유튜버 챌린지 IV (Do-ing)	2-2	1	0	1	0
엔터핵심	공연기획과 연출 (전공공통모듈)	2-2	3	1	1	1
엔터핵심	노래로 배우는 외국어	2-2	2	1	1	0
엔터핵심	촬영크리에이터_CapstoneDesign	2-2	3	1	0	2
2-2 학기 총계			21			

과목명		학년학기	학점	사수		
				이론	실습	설계
	Do-ing 외국어	3-1	2	1	1	0
	생활속의 실전주식	3-1	2	1	1	0
엔터핵심	CG와 특수영상	3-1	3	1	2	0
엔터핵심	문화예술교육개론	3-1	2	2	0	0
엔터핵심	Culture프로덕션_CapstoneDesign	3-1	3	0	1	2
엔터핵심	예술 자기설계 프로젝트 (Do-ing)	3-1	2	0	1	1
엔터핵심	유튜버 챌린지 V (Do-ing)	3-1	1	0	1	0
3-1 학기 총계			15			
	어드벤처	3-2	2	0	1	1
	스포츠 자기설계 프로젝트 (Do-ing)	3-2	2	0	1	1
엔터핵심	공연과 시나리오	3-2	3	0	1	2
엔터핵심	디지털예술창작 (Do-ing)	3-2	3	1	2	0
엔터핵심	유튜버 챌린지 VI (Do-ing)	3-2	1	0	1	0
엔터핵심	웹드라마 창작 (Do-ing)	3-2	3	1	0	2
엔터핵심	문화예술교육현장의 이해와 실습	3-2	2	0	2	0
3-2 학기 총계			16			
	익스트림 어드벤처	4-1	3	1	1	1
	스타트업 프로젝트	4-1	2	1	1	0
	창업 자기설계 프로젝트 (Do-ing)	4-1	2	0	1	1
엔터핵심	유튜버 챌린지 VII (Do-ing)	4-1	1	0	1	0
엔터핵심	공연 아티스트 매니지먼트	4-1	3	1	0	2
엔터핵심	MCN 비즈니스 전략	4-1	3	1	2	0
4-1 학기 총계			14			
	봉사 자기설계 프로젝트 (Do-ing)	4-2	2	0	1	1
엔터핵심	유튜버 챌린지 VIII (Do-ing)	4-2	1	0	1	0
엔터핵심	인공지능 예술콘텐츠	4-2	3	0	1	2
엔터핵심	디지털예술 전공프로젝트	4-2	3	1	0	2
엔터핵심	문화 기술 프로듀싱	4-2	3	0	1	2
4-2 학기 총계			12			
전 체 총 계			130			

※ 과목명에 ‘엔터핵심’ 표시가 있는 것은 엔터테인먼트예술학과의 직무관련 필수 핵심 교과목입니다.

※ 과목명에 “(Do-ing)”으로 기재된 교과목은 학생이 직접 자율적으로 설계하고 학점을 이수하는 혁신 교과목입니다~!

※ 해외학기제 교과목 (1학기 외국 대학에서 수학할 수 있는 제도와 이수 교과목)

과목명		학년학기	학점	사수		
				이론	실습	설계
해외학기	해외학기제_글로벌 현장 프로젝트	3-2	2	0	0	2
해외학기	해외학기제_해외문화탐방	3-2	4	0	0	4
해외학기	해외학기제_생활속의 영어	3-2	6	0	0	6

※ 모듈 형식 (각 세부 전공에 밀접한 교과목 일람)

동명대학교 엔터테인먼트예술학과의 전공 모듈?!

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



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,
디지털예술전공 프로젝트



유튜브 크리에이터 전공

미디어 스토리텔링, 촬영 크리에이터,
CG와 특수영상, 웹드라마 창작



방송 연예 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