

실용음악 대학생을 위한 AI 교육과정 개발 연구 : 2026년 신규 교육과정 설계를 위한 연구

조승현*, 장순철**, 김관진***

* (주)엔백스

** 이모션웨이브(주)

*** 동원대학교 실용음악과

e-mail: csh@mew31.com

A Study on Developing an AI Curriculum for Contemporary Music Students: A Design Research for 2026 Implementation

Seung-Hyun Cho*, Soon-Chul Jang**, Kwan-Jin Kim***

*NVEX Co., Ltd.

** Emotionwave Inc.

*** Dept. of Applied Music, Tongwon University

요약

본 연구는 실용음악학과 대학생을 대상으로 하는 인공지능(AI) 활용 역량을 강화하는 교육과정을 설계하고, 2026년 실제 교육 현장에 적용하여 효과를 검증하기 위한 탐색적 연구이다. 최근 음악 산업은 AI를 활용한 창작, 교육, 제작, 프로듀싱, 마스터링, 저작권, 음원 유통 등 다양한 산업적 영역에서 급격한 변화를 겪고 있으며, 이러한 변화는 음악 교육 현장에서도 패러다임의 전환을 요구하고 있다. 그러나 현재 실용음악을 비롯한 음악 교육 현장에서의 교육은 여전히 연주 및 작곡 중심의 전통적인 교수법과 산업적 가치관을 기반으로 하는 교육 방법에 치중되어 있어 AI 기술 활용에 대한 체계적 교육은 미흡한 실정이다. 본 연구는 ADDIE 모형(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)을 기반으로 16차시 교육과정을 구체적으로 설계하고 있다. 교육과정은 크게 네 가지 모듈로 구성되어 있으며, AI 기술 기초, AI 음악 제작 및 분석과 피드백, AI 협업 창작 프로젝트, AI 윤리와 저작권으로 구성되어 각 차시는 이론 학습과 실습 그리고 토론 및 프로젝트 활동을 균형 있게 배치하였다. 특히 본 연구는 단순히 도구 활용 차원을 넘어서 학생들이 AI와 협업하여 창작물을 제작하고, 데이터를 기반으로 자기 피드백을 수행하며, 나아가 산업 현장의 윤리 및 저작권 쟁점에 대한 이해를 확장하도록 설계되었다. 궁극적으로 본 연구는 AI 산업의 발전과 음악을 포함한 문화 콘텐츠 전반으로의 확산 속에서, 실용음악 대학생들이 AI 활용 능력을 습득하는 것이 필수적임을 강조한다. AI 교육과정을 통해 학생들은 보다 다양한 포트폴리오를 제작하고, 창작자-프로듀서-퍼블리셔-뮤직테크 기업 종사자 등으로 진로를 다각화할 수 있을 것으로 사려된다. 나아가 본 연구가 제안하는 교육과정은 음악 대학이 미래 산업 변화에 대응하는 구체적 대안을 마련하고, 학생들에게 취업 및 창업을 포함한 다양한 진로 설계 가능성 을 제공하는 데 기여할 것이다.

1. 서론

21세기의 음악 산업은 디지털 전환과 더불어 인공지능(AI) 기술의 급속한 발전을 경험하고 있다. Suno AI, Udio와 같은 AI 작곡 플랫폼, Logic Pro의 AI 보컬 튜닝, RVC, AI Companion 등 음악 제작과 프로듀싱 그리고 창작 영역에서의 새로운 가능성 이 열리고 있다. 이는 비단 음악에서만 해당하는 것이 아니라 콘텐츠 크리에이터 산업 전반으로 확장되고 있으며, LLM(Large Language Model)과 LMM(Large Multimodal Model) 등 생성형 AI 기술의 발전과 상용화에 따라서 이미지, 영상, 시나리오, 음성 합성 등 다양한 창작 영역에서 쉽게 콘텐츠 제작이 이루어

질 수 있는 시기로 변화되기 시작하면서 전문가의 영역으로 여겨져 왔던 크리에이터 크로우딩 등 콘텐츠 생산 분야에서 급격한 성장을 이루고 있다. 그러나 국내 실용음악 대학 교육은 여전히 연주와 작곡 중심의 전통적 교수법에 머물러 있어 AI 기술 활용 역량을 충분히 반영하지 못하고 있다. 이러한 현상은 결국 실용음악 대학 학생들의 졸업 후 활동 반경이 줄어들 수밖에 없는 결과로 귀결될 것이며, 음악과 예술이라는 인간 고유의 영역이라고 사려되었던 분야에서도 AI 활용 능력의 부재로 인해 학생들의 진로 설계에 부정적인 영향을 끼칠 수 있을 것이다.

따라서 본 연구는 실용음악 대학생을 위한 AI 교육과정을 설계하고, 이를 2026년 실제 강의에 적용하여 효과를 검증하는 후속 연구를 계획하는 것에 그 목적이 있다. 본 연구는 즉각적인 실험 결과 보고가 아니라, 교육 과정 설계 및 향후 적용 계획을 학문적으로 제시하는 탐색적 연구라는 점에서 의의를 가진다.

2. 이론적 배경

실용음악 교육은 음악 산업 현장에서 즉각적으로 활용 가능한 실기 중심 역량을 강조한다. 그러나 4차 산업혁명과 디지털 전환 그리고 AI 산업의 급속한 고도화로 인해서 음악 산업은 단순 연주 능력 이외에 기술적 리터러시와 융합 창작 역량을 필요로 하는 방향으로 변화하고 있다.

[표 1] AI 음악 산업 변화

구분	주요 기업/플랫폼	특징 및 활용 현황	시사점 (교육적·산업적)
창작	Suno, Udio, AIVA, Amper Music	텍스트/스타일 기반 곡 생성, 협업 가능	학생들이 AI 협업 곡곡 프로젝트를 통해 포트폴리오 제작 가능
	Supertone(韓, 하이브 인수)	AI 보컬 합성, 아이돌 음원 제작 활용	국내 엔터사 프로덕션 반영, 현장 진출 기회 제공
	SM, JYP, 하이브	AI 연구팀 운영, AI 스타트업 인수/협력	교육과정과 연계 시 취업/창작 기회 확대
분석	Yousician, SingSharp, Meludia	피치·리듬 자동 분석, 실시간 피드백	대학 현장에서 학습자 역량 진단 가능
	빅데이터 기반 AI 분석	학습자 패턴 분석, 맞춤형 연습곡 추천	교수자의 주관적 평가를 보완하는 도구
산업	Spotify, Apple Music	AI 음원 등록·메타데이터 관리 강화	저작권 문제 대응 필요, 실무 역량 학습
	워너뮤직, UMG	AI 스타트업 협력, 음원 관리 자동화	글로벌 퍼블리싱 환경 변화 이해 필요
	카카오엔터, 멜론, 지니뮤직	AI 큐레이션, 맞춤형 추천	졸업 후 플랫폼·퍼블리싱 산업 진출 기회

창작 영역에서는 글로벌 AI 플랫폼인 Suno와 Udio가 대표적인 사례로써 시장에 접근하고 있다. Suno와 Udio는 텍스트 프롬프트만으로도 고품질의 음원을 제작할 수 있어 음악 창작 과정의 진입 장벽을 큰 폭으로 낮추었다. 물론 기성 음악들을 데이터로 활용하여 수집 및 분석을 수행하고 이를 기반으로 결과를 도출하는 만큼 아직까지 AI 학습을 위한 저작권 윤리 등에 대한 문제는 남아 있지만, 본 연구에서는 해당 쟁점을 저작권 및 윤리 교육을 대체하고 학생들에게 시사점을 남기는 것으로 간음하고자 한다. 한국의 경우에는 대표적으로 Supertone이 하이브에 인수된 후 아이돌 음원 제작에 활용되는 등 국내 엔터테인먼트 회사에서도 AI를 활용한 효율적인 프로덕션 모델을 시범 적용하고자 하는 의

사를 대외적으로 표명하고 있다. 이러한 부분은 학생들에게 AI를 활용한 협업 프로젝트 및 포트폴리오 생산과 창작 경험 확대가 가능케 한다.

분석 영역에서는 대표적으로 Yousician, MEW 등 연주자의 연주 스타일 및 리듬 등을 기반으로 하여 즉각 피드백을 제공하고 있다. 이러한 부분을 대학에서 활용한다면 학생들의 개별 역량을 데이터 기반으로 진단하고 AI 활용 교수자로써의 역량을 강화하는 것에 도움이 됨으로써 맞춤형 학습 경로 설계가 가능하다.

산업 영역에서는 특히 글로벌 스트리밍 플랫폼에서 AI 생성 음원 관리 규제를 강화하고 있으며, 메타데이터 표기 의무화도 법 제화하고 의무화하고자 추진 중에 있다. 국내외 플랫폼에서 AI 큐레이션 등의 기능을 도입하여 맞춤형 음악 경험을 제공하는 등의 활동으로 서비스하고 있다. 이는 학생들이 졸업 후 퍼블리싱, 유통, 뮤직테크 기업으로 진출할 수 있는 토대를 마련한다.

3. 연구 방법 및 교육과정 설계

3.1 연구 방법

본 연구는 ADDIE 모형을 연구 설계의 이론적 틀로 삼았다. ADDIE는 교육 과정 개발에서 널리 활용되는 체계적 접근 방식으로 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 적용(Implementation), 평가(Evaluation)의 다섯 단계로 구성된다.

[표 2] ADDIE 모형 기반 연구 방법 요약

단계	목표	주요 활동	산출물/평가
분석	학습자·환경·과제 요구 파악	- 학생 설문조사 및 교수자 인터뷰 - 강의실 환경·AI 툴 사용 조건 점검 - 진로 분석 및 핵심 역량 도출	핵심 역량 도출: 창작 분석 협업 윤리
설계	교육 목표·모듈 구조 확립	- 지식·기술·태도 차원 목표 설정 - 16주를 4개 모듈로 구분 - 목표-활동-평가 연계 구조 설계	16주 커리큘럼 설계안(모듈별 차시 계획)
개발	수업 자료·학습 활동 구체화	- 실습 가이드 제작 - 과제(곡 제작, 리포트 등) 설계 - 저작권 판례·토론 자료집 제작	학습자료(매뉴얼, 사례집), 과제·토론 활동 시안
적용	현장 적용 및 피드백 수집	- 2026년 1학기 실용음악과 과일렛 수업 개설(20명 내외) - 주 1회, 16주 과정 운영 - 중간·최종 발표 포함	과일렛 수업 운영 기록, 교수자·학생 피드백
평가	교육 효과 검증 및 개선	- 형성평가: 차시별 과제 루브릭 평가 - 총괄평가: 포트폴리오·프로젝트 발표 - 만족도 조사(설문·인터뷰)	학습 성취도 결과, 포트폴리오,

		- 성과분석(정량+정성)	인터뷰 분석 보고서
--	--	---------------	---------------

상기의 [표 2]는 본 연구에서 적용한 ADDIE 모형 기반 연구 방법을 단계별로 요약한 것이다. 분석 단계에서는 학습자 요구와 산업 수요를 파악하여 핵심 역량을 도출하였고, 설계 단계에서는 교육 목표와 모듈 구조를 체계화하였다. 개발 단계에서는 구체적인 학습 자료와 과제를 제작하였으며, 적용 단계에서는 2026년 파일럿 수업 운영 계획을 수립하였다. 마지막으로 평가 단계에서는 형성, 총괄 평가와 만족도 조사를 통해 교육과정의 효과성을 다각도로 검증하도록 설계하였다.

3.2 교육과정 설계

상기 3.1에서 작성한 ADDIE 모형에 따른 교육과정 설계는 아래와 같다.

모듈	차시	학습목표	주요 활동	평가 방법
AI 기술 기초	1	AI 산업	AI 기술 개요 및 디지털 리터러시 고급	퀴즈
	2	생성형 AI와 AI 모델	생성형 AI와 모델 기초	퀴즈
	3	AI와 음악산업 변화 이해	음악산업 사례 강의	퀴즈
	4	AI와 콘텐츠 산업 변화 이해	콘텐츠 산업 사례 강의	퀴즈
AI 음악 제작 및 분석·피드백	5	AI 음악 도구 소개	프롬프트 이해 기본 툴 실습	실습 결과 공유
	6	DAW와 AI 연동 이해	Logic Pro, Cubase 등 AI 플러그인 실습	리포트 제출
	7	기본 곡 생성 실습	프롬프트 기반 곡 제작	곡 시안 제출
	8	장르별 곡 생성 실습	장르(재즈·팝·힙합) AI 생성 비교	포트폴리오 제작
AI 협업 창작 프로젝트	9	프로젝트 기획	팀별 주제·장르 선정, 역할 분담	기획안 발표
	10~13	협업 창작 실습	학생 멜로디 입력 → AI 편곡, 공동 제작	중간 점검 보고
	14	협업 프로젝트	앨범 발표회	팀 프로젝트

		발표		평가
AI 윤리와 저작권	15	저작권 및 판례 학습	국내외 사례 학습, 그룹 토론	토론 보고서
	16	AI 창작 윤리와 진로 연계	창작 주체성 토론, 취·창업 전략 모색	에세이 및 최종 포트폴리오

본 교육과정의 목표는 실용음악 대학생들이 AI 기술을 단순 도구로 활용하는 차원을 넘어, 산업적 맥락을 이해하고 창작·분석·윤리적 사고를 종합적으로 습득하도록 하는 데 있다. 이를 위해 16차시 커리큘럼은 이론 이해-기술 실습-협업 창작-윤리 및 진로 설계라는 흐름으로 구성하였다.

이러한 구성은 학생들이 AI 음악 기술을 단편적으로 배우는 것에 그치지 않고, 산업·기술·창작·윤리·진로를 아우르는 통합적 역량을 기르고 스스로 사고할 수 있는 융합형 인재를 육성하는 것에 그 목표가 있다. 결과적으로 본 교육과정은 실용음악 대학생들이 졸업 후 음악 산업의 다양한 변화에 적응하고, 창작자·프로듀서·퍼블리셔·뮤직테크 전문가 등으로 나아갈 수 있는 실질적 기반을 마련하는 것을 목표로 한다.

4. 기대효과 및 향후 연구

본 연구에서 제안한 실용음악 대학생 대상 AI 교육과정은 단기적·장기적 측면에서 여러 효과를 기대할 수 있다.

첫째 단기적 효과로는 학생들이 AI 기술의 기본 원리와 도구를 이해하고, 이를 실제 창작과 분석 활동에 적용함으로써 학습 효율성과 창의성을 동시에 높일 수 있다. 특히 자기 피드백을 통한 학습 과정은 교수자의 주관적 평가를 보완하고, 학습자의 자율성을 강화할 수 있는 기제가 된다.

둘째, 장기적 효과로는 학생들이 AI 기반의 포트폴리오를 구축하고, 협업 프로젝트 경험을 통해 산업 현장에서 요구되는 실무 능력을 갖추게 된다는 점이다. 이는 향후 졸업생들의 진로 선택에 있어 기획사, 퍼블리셔, 뮤직테크 스타트업, 창작자 등 다양한 경로를 열어줄 수 있다.

셋째, 본 교육과정은 단순히 실용음악 교육 혁신에 머무르지 않고, 음악문화 콘텐츠 산업 전반의 디지털 전환에 대응할 수 있는 융합형 인재 양성 모델로 확장될 수 있다.

향후 연구는 2026년 파일럿 강좌 운영을 통해 수집한 데이터를 기반으로 교육 효과를 실증적으로 검증하는 데 중점을 둘 것이다. 이를 위해 정량적 지표(과제 점수, 포트폴리오 완성도, 기술 활용 능력)와 정성적 지표(학습자 만족도, 인터뷰, 성찰 에세이)를 함께 분석할 예정이다. 또한, 교육과정 운영 과정에서 드러날 수 있는 한계(장비·라이선스 비용, 교수자 전문성, 학습자 격차 등)를 보완하기 위한 후속 연구가 병행되어야 한다. 나아가 AI

저작권과 윤리 문제, AI 창작의 사회문화적 영향 등은 음악학·문화연구·법학과의 융합 연구 주제로 발전할 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] Merchán Sánchez-Jara, J. F., González Gutiérrez, S., Cruz Rodríguez, J., & Syroyid Syroyid, B. (2024). Artificial Intelligence-Assisted Music Education: A Critical Synthesis of Challenges and Opportunities. *Education Sciences*, 14(11), 1171.
- [2] Cheng, L. (2025). The impact of generative AI on school music education. *Journal of Music Education Research*.
- [3] Han, Y., et al. (2025). Exploring a digital music teaching model integrated with AI and LSTM networks. *Scientific Reports*.
- [4] MusicBusinessWorldwide. (2024, July 2). After being acquired by HYBE in a \$32m deal last year, voice cloning startup Supertone launches AI-powered virtual pop group, SYNDI8.
- [5] MusicBusinessWorldwide. (2022, October 4). HYBE, home to BTS, buys fake voice AI company Supertone.
- [6] NEA (National Education Association). (2024, June). Report of the NEA Task Force on Artificial Intelligence in Education.