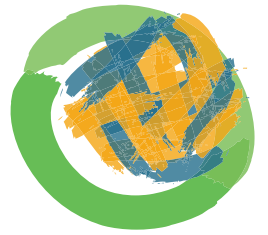


청강문화산업대학 2024학년도 모집요강

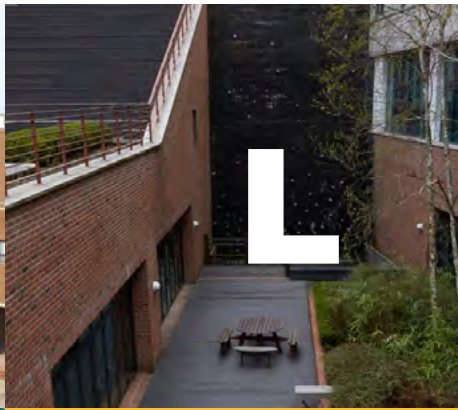
2024학년도
모집요강

CHUNGKANG
COLLEGE OF
CULTURAL
INDUSTRIES

www.ck.ac.kr



청강문화산업대학교






Y




Y



T



정답이 있는
문제를 잘 푸는
학생보다 다른 답을
여러 개 만들 줄
아는 학생을
키워냅니다.



청강문화산업대학교

1996년 대한민국 최초의 문화산업특성화 대학으로 시작한 청강문화산업대학교는 실용적인 교육과정과 스튜디오 창작수업, 프로젝트 실무수업, 해외 인턴십, 학제간 융합교육 등 독특한 교육 인프라를 갖추고 인재를 키워내고 있습니다. 융합콘텐츠, 애니, 만화, 게임, 푸드, 패션, 공연예술 7개의 스쿨이 청강만의 특성화된 교육과정을 통해 기본역량을 갖추고 동시에 트렌드를 주도하는 문화산업계 리더를 배출하고 있습니다.

개교년도 1996년

건학이념 자연사랑, 인간사랑, 문화사랑

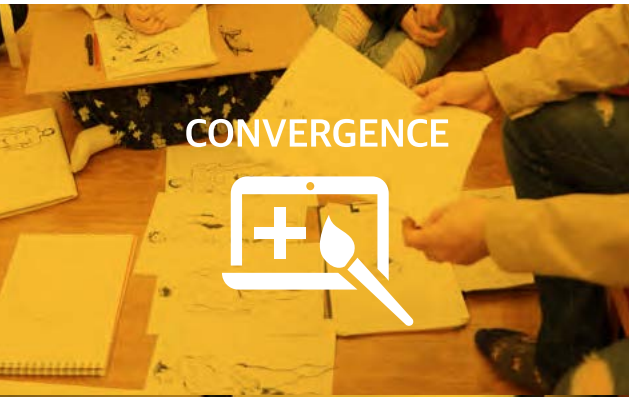
비전 Only One, Only the Best

학생수 3,700명 (2023년 4월 기준)

구분 7개스쿨, 11개전공, 5개 학사학위전공심화과정

학제 3년제, 4년제 학사학위 전공심화과정





CONVERGENCE



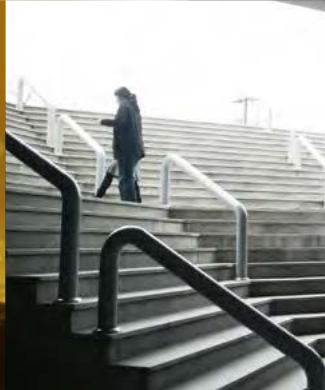
ANIMATION



GAME



BEAUTY FASHION STYLE



SCHOOL GUIDE

7개 스쿨, 11개의 전공으로
전문 역량을 기반으로
융합인재를 양성하고
있습니다.

융합콘텐츠스쿨

SCHOOL OF CONVERGENCE

동시대 콘텐츠 산업의 빠른 환경 및 기술 변화에 대응하여 문제해결 능력을 발휘할 수 있는 언리얼엔진 중심의 콘텐츠 개발 인재를 양성합니다. 이를 위해, 언리얼엔진 콘텐츠 개발 전문성을 갖춘 교수진과 교육환경을 통해 프로젝트와 현장 중심 교육을 실현함으로써 미래 콘텐츠 산업을 이끄는 전문인재를 육성합니다. 소통과 공감의 콘텐츠의 본질적 가치를 바탕으로 콘텐츠 기획, 아트, 연출, 애니메이션, 게임, VFX 등의 진로를 새로운 산업 환경에 맞춘 교육시스템을 통해 설계해 나갈 수 있습니다.

융합콘텐츠창작전공 (83명)

애니메이션스쿨

SCHOOL OF ANIMATION

미래 콘텐츠 산업의 핵심인 글로벌 영상 콘텐츠 분야의 발전을 목표로, 상용화 콘텐츠 제작 능력과 창업 아이템 개발 능력을 고루 갖춘 국내 최고의 애니메이션/영상 전문가를 양성합니다. 연출, 아트, 애니메이션, 3D이미지, 3D캐릭터, 모션그래픽, VFX의 세분화된 직무트랙별 실무역량을 바탕으로 한 프로젝트 중심 교육과정과 크리틱, 튜터링, 전문가 초청 특강 등의 풍부한 비교과 프로그램을 통해 수준 높은 교육환경을 제공합니다.

애니메이션전공(245명)

만화콘텐츠스쿨

SCHOOL OF MANHWA CONTENTS

웹툰·만화, 웹소설, 스토리텔링, 일러스트레이션, 기획, 비평, 교육 등 만화산업 현장에서 활동하고 있는 교수진과 특화된 커리큘럼을 통해 웹콘텐츠의 다양한 영역을 아우르는 심화된 전문교육을 실현합니다. 스타일, 장르, 내용에 상관없이 학생의 개성과 가치관을 존중하는 열린 교육을 통해 자유로운 창작활동을 지원합니다.

웹툰만화콘텐츠전공(200명)
웹소설창작전공(92명)





게임콘텐츠스쿨

SCHOOL OF GAME

게임기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임QA와 비즈니스까지 게임산업의 모든 영역에 대한 차별화된 교육을 제공하여 게임콘텐츠 분야의 전문 인력을 양성합니다. 재학 기간 중 이론과 실기를 통해 전문 지식을 익히고 협업과 창의력을 바탕으로 게임 제작 프로젝트를 수행하여 상용화 수준의 게임을 제작하고 자체 행사를 통해 결과를 발표하며 오픈마켓에 공개하고 다양한 게임공모전에 출품합니다.

게임전공(245명)

푸드스쿨

SCHOOL OF CULINARY ARTS

푸드스쿨은 식품 및 외식산업분야에서 새로운 가치를 발견하고 음식을 통해 더 좋은 세상을 만드는 창의인재 양성을 목표로 3년제 강점인 창의융합교육(Multidisciplinary)과 국내 최고의 실무 중심 교육환경(Learn by doing)을 제공합니다. 또한, 조리/베이커리/외식비즈니스/푸드스타일/식품개발로 구성된 교육모듈을 제공하여 스스로 설계하는 다재다능형 인재를 양성하는 1+α 교육과정(Self-directed Curriculum)과 신메뉴개발에서 매장관리까지의 창업 능력을 갖추는 프로젝트 실무중심(Project based learning) 교육을 실현하고 있습니다.

조리 | 베이커리 | 외식비즈니스
푸드스타일 | 식품개발(통합72명)

패션뷰티스타일스쿨

SCHOOL OF BEAUTY FASHION STYLE

패션산업이 제조에서 유통중심으로 변화되고 소비자구매 형태가 오프라인으로 전환되고, K-pop의 영향으로 k-fashion, k-beauty가 주목을 받으며 스타일리스트의 활동범위가 다양화되고, 또한 미디어 분야 뿐 만 아니라, 패션뷰티 산업으로 그 역할이 중요하게 나타나고 있습니다. 스타일리스트전공은 패션 스타일리스트, 뷰티크리에이터, 패션브랜드창업 3개의 모듈로 구성된 융합교육을 진행하고 있습니다. 최근에는 비주얼커뮤니케이션 분야에서 콘텐츠 제작부터 브랜딩까지 유기적으로 프로젝트를 운영하며, 창의적이고 감각적인 이미지를 기획하고 연출하고 있습니다

스타일리스트전공(60명)

공연예술스쿨

SCHOOL OF PERFORMING ARTS

연출극작, 뮤지컬연기, 연극영상연기, 무대미술(무대디자인,조명디자인) 총 4개의 전공으로 구성되어 있습니다. 현장 활동 교수진의 코칭과 현장형 공연제작 시스템을 구축한 교육과정을 실현합니다. 이를 통해, 연극, 뮤지컬, 웹드라마를 포함한 공연예술 분야에서 "크리에이터"로 활동할 수 있도록 각 학생의 개성과 예술관을 존중하는 창작 교육을 지향하며 연간 50여 편의 공연 제작 기회를 지원합니다. 또한 3년의 교육과정 이수 후에도 전공 심화 과정을 통해 4년제 학사 학위를 취득할 수 있습니다.

연출극작전공(5명)
뮤지컬연기전공(25명)
연극영상연기전공(45명)
무대미술전공(50명)



대학주요시설

11개의 강의동과 체육관, 학생회관, 대운동장, 청현뜰 등으로 구성된 청강의 캠퍼스는 계절마다 색다른 풍경을 선사하는 아름다운 캠퍼스입니다.



4

청강 애니메이션 스튜디오



애니메이션 스튜디오는 약 200명을 수용할 수 있는 프로젝트 작업 공간, 렌더팜, 크리틱룸 등을 갖춘 영상 제작 전문 스튜디오로, 학생들에게 수준 높은 창작 환경을 제공합니다. 디지털 콘텐츠 및 3D신기술 분야의 R&D를 통해 경쟁력과 노하우를 축적한 실무형 창작인력을 양성하는 역할도 동시에 담당합니다.

7

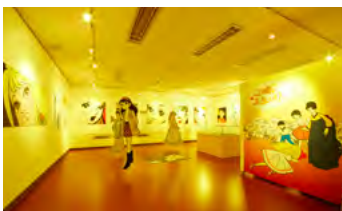
취업창업교육지원센터



취업창업교육지원센터는 재학생들이 취업/창업 역량강화를 위해 관련 교과목 운영 및 지원 프로그램을 운영하고 있습니다. 대표적인 프로그램으로는 고용노동부 지원 사업인 '재학생 직무체험 프로그램'을 통해 산업체 현장교육을, '청년취업성공패키지 프로그램'을 통해 취업상담 및 알선을 지원하고 있으며, 재학생들의 진로발달을 위한 '커리어패스파인더 프로그램'으로 진로발달검사 및 관련 특강 프로그램 등을 지원하고 있습니다.

7

청강만화역사박물관



청강만화역사박물관은 잊혀지고 버려졌던 만화 자료들을 근대 문화 유산으로 재평가, 수집, 보존 하여 만화 교육, 문화 교육의 자산으로 활용하고자 2002년 개관 하였습니다. 1종 전문 박물관으로서 2,688여점의 한국 만화 유물을 보유하고 잃어버린 한국 만화의 고리를 이어가고 있습니다.

7

도서관



<http://library.ck.ac.kr>
도서관은 10만권의 도서를 소장하고 있는 자료 열람실, 180여종의 정기간행물을 이용할 수 있는 정기간행물실, 학생의 독서와 휴식 공간을 제공하는 북카페, 영상물 관람을 위한 멀티미디어실을 갖추고 있습니다. U-library 추세에 맞게 전자책, 전자잡지, 어학강좌를 포함한 다양한 웹 콘텐츠를 구비하고 있으며, 모든 콘텐츠는 모바일 앱에서도 이용할 수 있습니다.

10

만화도서관



<http://library.ck.ac.kr>
1998년 국내 최초로 개관한 만화 도서관은 만화·애니메이션·게임 분야에 요구되는 교육 시설의 전문화, 특성화를 목적으로 설립되었습니다. 체계적인 만화 자료의 수집과 정리를 바탕으로 만화책, 만화 관련 참고서, 해외 전문 서적 등을 교내 구성원 및 외부 이용자에게 무료로 개방합니다.

스쿨버스

이외의 대중교통은
홈페이지를 참고하십시오.
스쿨버스 운행지역은
입학당해년도에
변동될 수 있습니다.

소요시간	서울권	수원/용인	성남/수지	구리/하남/광주	부천/안양	안산	여주/이천	평택/안성
30분 이내	잠실	수원역	아탑	남양주	인천	중앙역	여주	평택
40분 이내	양재	법원사거리	모란	구리	부천	상록수역	부발	안성
50분 이내	영등포	영통	미금	미사	안양		이천	죽산
60분 이내	천호	신갈	죽전	하남	평촌		오천	백암
70분 이내	하계	동탄	수지	광주	고천		덕평	
		기흥역	광고	초월				
		동백		곤지암				
		용인						



11

청강메이커스페이스



<https://ckmakers.com/>
메이커스페이스는 다양한 아이디어를 직접 구현할 수 있는 작업 공간을 의미합니다. 청강메이커스페이스는 스쿨 중심 전공 교육 간의 융합을 통한 메이커 무브먼트를 시도함으로써 문화산업 창의인재 양성 교육을 완성할 수 있도록 첨단 디지털 제작 장비 및 교육 프로그램을 제공합니다.

11

쿨투라



쿨투라는 단순히 휴게 공간 기능만 지니고 있는 것이 아니라 교내에서 외식업체와 똑같은 환경으로 현장 실습을 할 수 있도록 구성되어 있습니다. 푸드스쿨의 음식과 베이커리 디저트 및 커피 메뉴수업 결과물을 판매함으로써 학생들에게는 현장 실습의 기회를, 교내 학생과 교직원들에게는 친절한 서비스와 다양한 음식을 제공하고 있습니다.

<<

SITE MAP

- ① 정문
- ② 통학버스 승차장
- ③ 운동장
- ④ 창작마을/비전학사(남자기숙사)
- ⑤ 에듀플렉스(체육관)
- ⑥ 청강학사(여자기숙사)
- ⑦ 청강홀(대학본부/민화역사박물관/청강역사박물관비움)
- ⑧ 현재관
- ⑨ 청현뜰
- ⑩ 인간사랑관(만화영상도서관/학생식당)
- ⑪ 어울림관(학생회관/카페/청강메이커스페이스)
- ⑫ 공작소
- ⑬ 아람관(청강모바일아카데미)
- ⑭ 뮤지컬하우스(소극장)
- ⑮ 문화사랑관
- ⑯ 청현재

학생지원



1 장학제도

우리 대학은 문화산업 핵심 인재양성을 위한 다양한 장학제도를 운영하고 있습니다.

구분	장학금명	지급대상자	장학금
창의 문화 장학금	창의자연장학금	학생활동자 (동아리활동+현장실습+자격증 등)	전액
	창의인간장학금	교내외 재능기부자	전액
	창의문화장학금	창의활동자 (지식재산권 취득+외부수상+창업)	전액
	창의융합장학금	부전공 평균평점 3.8이상인자	전액
	청강책강장학금	도서관 '책강'참여자 중 도서관장 추천자	100만원
자기 주도 장학금	자기개발장학금	외국어, 자격증, 공모전, 교외전시, 지식재산권 등 해당자	별도산정
	청강주도장학금	대학/스쿨 추천자	100만원
	청강장학금	성적우수장학생 중 학년별 1등	50만원
		신입생우수장학생 중 전체 입학성적 1등	100만원
	성적우수장학금	전공별 수석	전액
		전공별 성적 우수자	수업료 20%
	신입생우수장학금	전공별 입학성적 수석	전액
		전공별 입학성적 우수자	150만원
	성적향상장학금	평균평점 1.0 이상 상승자	50만원
	학습활동장학금	비교과프로그램 2개 이상 이수자 중 추천자	30만원
학습법 비교과프로그램 참여자 중 추천자		50만원	
학습지지장학금	학습유지가 어려운 재학생 중 스쿨원장이 추천	100만원	
비전장학금	스쿨 추천자	별도산정	
소통 협력 장학금	교양역량장학금	교양교육원 주관 비교과프로그램에 참여 우수자	50만원
	청강가족장학금	형제자매 중 재학생 (형제자매 3명 이상 중 1명은 전액)	100만원
		교직원 중 직계자녀와 배우자	전액
	봉사장학금	학생자치기구의 선출 및 임명된 재학생	별도산정
		한국장학재단 장애학생 도우미	50만원
	희망장학금	교외 봉사활동 40시간 이상자	50만원
		가계곤란 재학생	전액
	동행장학금	중증 장애인 재학생	전액
		경증 장애인 재학생	수업료 30%
	다문화가정장학금	다문화가정 재학생 중 가계곤란자	500,000원
	보훈장학금	국가보훈대상자와 자녀	전액
	디딤돌장학금	북한이탈주민 재학생	전액
	외국학생장학금	외국 국적 재학생	수업료 20%
글로벌장학금	외국 국적 재학생 중 TOPIK II 3급 이상 보유자	수업료 30%	
학사학위과정장학금	학사학위과정 재학생 전원	수업료 20%	
총장특별장학금	총장 추천자	별도산정	
근로장학금	교내외 근로 재학생	한국장학재단 기준	
국가 장학	국가장학금유형	지원기관 기준적용	일정금액
	다자녀장학금		
	입학금지원장학금		
	중소기업 취업연계 장학금 (희망사다리I 유형)		
	전문기술인재장학금		
교외 장학	국가근로장학금	지원기관 기준적용	일정금액
	푸른등대 기부장학금		
	푸른등대 삼성기부장학금		
	농촌희망재단장학금		
	산학협력단장학금		
	교수장학금	재학생	별도산정
우편선장학금	재학생	별도산정	

- 장학금의 세부 내용은 학교 홈페이지 [대학생활]-[장학제도] 및 장학규정 및 시행세칙을 참조 바랍니다.

- 장학금의 종류, 대상, 금액은 입학 당해년도에 변동될 수 있습니다.



2 학자금대출

한국장학재단을 이용하시면 농어촌 자녀 학자금(무이자), 취업 후 상환 학자금(연2%대), 일반 상환 학자금(연2%대)등 저금리의 다양한 학자금 대출을 이용하실 수 있습니다.

국가장학금신청 및 학자금 대출문의 : 한국장학재단1599-2000 (www.kosaf.go.kr)

3 기숙사

학업의 안정성을 유지하기 위해 최저수준의 입사비를 책정하고 있습니다. 4인 1실로 침대, 책상, 책꽂이, 옷장, 전용 인터넷 등이 제공되며, 세탁실, 샤워실, 간이 조리실 등이 갖추어져 있습니다.

선발안내

구분	인원	형태	신청방법	선발방법	연락처
청강학사_여	360	4인 1실	입학원서 작성시 신청	통학거리(70%)+ 입학성적(30%)	031-639-4573~6
비전학사_남	228	4인 1실			

- 가산사항 : 국민기초생활보장법 제2조에 따른 수급권자, 국가유공자 선발 시 가산점 10% 부여하며 지체 장애자 우선 선발
- 추가모집 : 2월 초순 입학홈페이지 참조

기숙사비

구분	이용료	비고
한학기 기준	약 610,000원 (보충금 100,000원 별도)	식대 미포함

건강한 기숙사 문화 만들기 프로그램

기숙사 사생들의 좋은 습관 형성을 통한 삶의 가치를 높일 수 있도록 다양한 프로그램을 운영합니다.

프로그램 분야	분야프로그램 및 강좌(학기별 강좌교체)
인성함양 및 건강증진	명상 요가프로그램, 건강식 나누기, 장 건강의 날
고유문화 만들기	기숙사 좋은 공간 만들기 서포터즈, 사생의 밤



융합콘텐츠창작 83명 전공

융합콘텐츠스쿨의 콘텐츠 개발은 현 콘텐츠 산업에서 새로운 콘텐츠 개발 기술로 대표되는, Unreal Engine(언리얼엔진)을 활용한 3D 그래픽 프로젝션을 중심으로 전개됩니다. 이 프로젝션을 통해 애니메이션, 영상, 게임부터 AR, VR, MR, XR 등의 실감미디어 콘텐츠 및 가상환경 콘텐츠까지 다양한 미디어의 콘텐츠가 개발될 수 있습니다.

졸업 후 진로 및 수상실적

- 분야** 게임, 애니메이션, VFX, 엔터테인먼트, 가상 인플루언서, 메타버스, 방송, 광고
- 직종** 콘텐츠 기획, 콘텐츠 연출, 3D 그래픽 아티스트, 애니메이터, 테크니컬 아티스트, 엔진 프로그래머, 미디어 아티스트
- 수상** 2022년 지스타 크리에이티브 챌린지 부문, 최우수상(레드 브릭 주최) / 도넛의 여정, 차채윤

주요교과목

- 1학년** 콘텐츠 기획, 리얼타임엔진,II, 마야, 비주얼스토리텔링, 인체드로잉, 캐릭터애니메이션 I
- 2학년** 캐릭터 디자인, 스토리보드와 레이아웃, 리얼타임엔진리라이팅,II, 캐릭터애니메이션II, 융합프로젝트II, 모션캡처, 모델링,III, 현장실습, CK 창의프로젝트(캡스톤 디자인), 콘텐츠 프로그래밍
- 3학년** 취업창업융합프로젝트,II, 프로젝트문제해결,II, 콘텐츠 비즈니스 I,II, 현장실습, CK 창의프로젝트(캡스톤디자인)

교육특징

현재 콘텐츠 산업의 빠른 기술 변화에 대응한 새로운 콘텐츠 개발 전문성을 갖춘 교수진을 갖추고, 학생들의 문제해결 능력을 키우기 위해 프로젝트와 현장 중심 교육을 실현하고 있습니다.

목표

융합콘텐츠스쿨은 차세대 융합콘텐츠 선도 학과로서, 매체 간 경계가 허물어지고 현실과 가상을 넘나드는 새로운 콘텐츠 산업 환경에서 능력을 발휘할 수 있는 콘텐츠 개발 인재를 양성합니다. 공간 중심의 콘텐츠의 본질적 가치를 추구하며, 이를 바탕으로 새로운 기술을 활용하여 새로운 콘텐츠를 기획하고 개발할 수 있는 능력을 키우는 교육시스템을 제공함으로써, 미래 콘텐츠 산업을 이끄는 전문인재를 육성합니다

졸업자취업

2021학년도 산실전공



245명 애니메이션 전공

세계 애니메이션 교육기관 7위 선정 (2019, Animation Career Review) '기획과 연출, 아트와 디자인, CG이미지, 애니메이션'의 세분화된 직무트랙별 실무역량을 바탕으로 프로젝트중심 콘텐츠 창작능력을 습득하여 애니메이션/영상 전문가가 될 수 있도록 교육합니다.

졸업 후 진로 및 수상실적

- 애니메이션/영상 기획자, 프로듀서/감독, 컨셉 아티스트, 스토리 보드/레이아웃 아티스트, 캐릭터/배경 디자이너, 애니메이터, 3D모델러, 3D리거, 3D라이팅/렌더링 전문가, CFX 전문가, VFX/영상합성 전문가, 촬영 및 편집 전문가, 모션그래픽 디자이너 등 취업
- 독립애니메이션 작가, 웹 애니메이션 제작자, 유튜브 크리에이터 활동
 - 안시, 히로시마, 오타와, 자그레브 국제 애니메이션 페스티벌 초청
 - 슈투트가르트 국제 애니메이션 영화제 롯데라이거니상, 체코 애니필름 영화제 장편 부문 그랑프리 등 수상
 - 카툰온더베이, 아나마운다 크록, 멜버른, 클레르몽페랑 등 유수 국제영화제 석권

주요교과목

- 1학년** 전공역량크리틱Ⅱ, 애니메이션사론, 비주얼스토리텔링, 클래식애니메이션 I, 애니메이션워크샵, 인체조소-전신, 페인팅테크닉, 컨셉디자인, 제스처드로잉, 컬러스토리텔링, 촬영과 편집, 디지털페인팅, 캐릭터디벨롭먼트, 클래식애니메이션Ⅱ, 2D애니메이션실무Ⅱ, 3D그래픽기초, 3D애니메이션, 레이아웃, 3D하드서페이스모델링, 3D캐릭터모델링, 3D리깅, 애프터이펙트, 캐릭터디자인, 3D라이팅, 3D텍스처맵핑, 스토리보드, TV페인팅, 클립스튜디오, 아이디어와이야기, 디자인랭귀지, 애니메이션사운드
- 2학년** 전공역량크리틱Ⅲ, 자기주도프로젝트Ⅲ, 콘텐츠산업과애니메이션, 모션그래픽, 캐릭터스컬팅, 에디팅, 기획과스토리피칭, 스토리보드, 캐릭터애니메이션필름메이킹, 클래식애니메이션Ⅱ, 2D애니메이션실무Ⅳ, 2D애니메이션과블렌더, 디지털애니메이션제작기법, 3D애니메이션-무게표현/기본동작, 3D캐릭터모델링, CFX, 3D카메라&레이아웃, 언리얼엔진그래픽, 3D합성, 매치무브, 3D라이팅Ⅱ, 3D리깅Ⅱ, 3D로디벨롭먼트, 캐릭터스컬팅, 제스처드로잉Ⅱ, 애니메이션컬러스타일링, 비주얼디벨롭먼트, 배경디자인, 애니메이션분석과비평, 콘텐츠산업과애니메이션, 캡스톤디자인산학프로젝트Ⅲ, 캐릭터애니메이션필름메이킹
- 3학년** 자기주도프로젝트Ⅳ, 캡스톤디자인산학프로젝트Ⅳ, 캐릭터애니메이션졸업작품프로젝트Ⅴ, SDL-기획과스토리Ⅱ, SDL-스토리보드와연출Ⅱ, SDL-아트앤디자인Ⅱ, SDL-2D애니메이션Ⅱ, SDL-배경설정과레이아웃Ⅱ, SDL-2D합성,편집,효과Ⅱ, SDL-3D모델링Ⅱ, SDL-3D룩업&라이팅합성Ⅱ, SDL-3D애니메이션Ⅱ, SDL-3D리깅과3DFXⅡ, VFX워크숍, 키포즈드로잉Ⅱ, 스토리분석, 아트앤디자인워크숍, 3DFX, 매트페인팅

교육특징

미래 콘텐츠 산업의 핵심인 글로벌 영상 콘텐츠 분야의 발전을 목표로 상용화 콘텐츠 제작 능력과 창업 아이템 개발 능력을 고루 갖춘 국내 최고의 애니메이션/영상 전문가를 양성합니다. 연출, 아트, 애니메이션, 3D이미지, 3D캐릭터, 모션그래픽, VFX의 세분화된 직무트랙별 실무역량을 바탕으로 한 프로젝트 중심 교육과정과 크리틱, 튜터링, 전문가 특강 등의 풍부한 비교과 프로그램을 통해 수준 높은 교육환경을 제공합니다.

졸업자취업

소니픽처스, 미르스튜디오, 스튜디오뿌리, 브릭스튜디오, 알프레드이미지웍스, 청담미디어, 스마트스터디, 사이오픽, 투바엔터테인먼트, 코안스튜디오, 키링스튜디오, 스튜디오고인들, 아이코닉스, 레드독컬처하우스, 디알무버, 네이버라인, 스튜디오리코, 블리자드, 모팩스튜디오, 테비스스터즈, 줄라이필름, 스튜디오안단테, 아이콘픽처스, 마로스튜디오, 토이온, 네오위즈, 오콘, 자이언트스텝, 로커스, 초이락콘텐츠팩토리, 텍스터스튜디오, 솔리드FX, 배트스튜디오, 비전홀딩스, 스튜디오 쫄, 오로라월드, 루머스튜디오, 골드프레임, 핑고엔터테인먼트, 삼지엔터테인먼트, 스튜디오애니멀, 투니모션, 핑크퐁컴퍼니



웹툰만화 콘텐츠전공

200^명

웹툰·만화, 스토리텔링, 일러스트레이션, 기획, 비평, 교육 등 만화 산업 현장에서 활동하고 있는 교수진과 특화된 커리큘럼을 통해 웹툰·만화콘텐츠의 다양한 영역을 아우르는 심화된 전문교육을 실현합니다. 스타일, 장르, 내용에 상관없이 학생의 개성과 가치관을 존중하는 열린 교육을 통해 자유로운 창작활동을 지원합니다.



졸업 후 진로 및 수상실적

웹툰작가, 만화작가, 스토리작가, 일러스트레이터, 만화콘텐츠기획자, 웹툰PD, 만화 비평가, 만화교육자

- 오늘의 우리만화 선정 및 네이버웹툰 최강자전, 네이버 지상최대 공모전, 대한민국 창작만화 공모전 등 유수의 공모전에서 대상 외 다수 수상

주요교과목

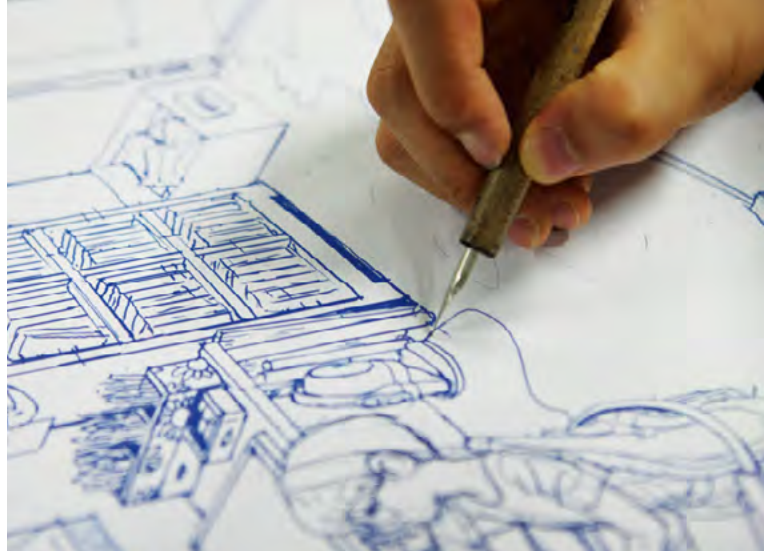
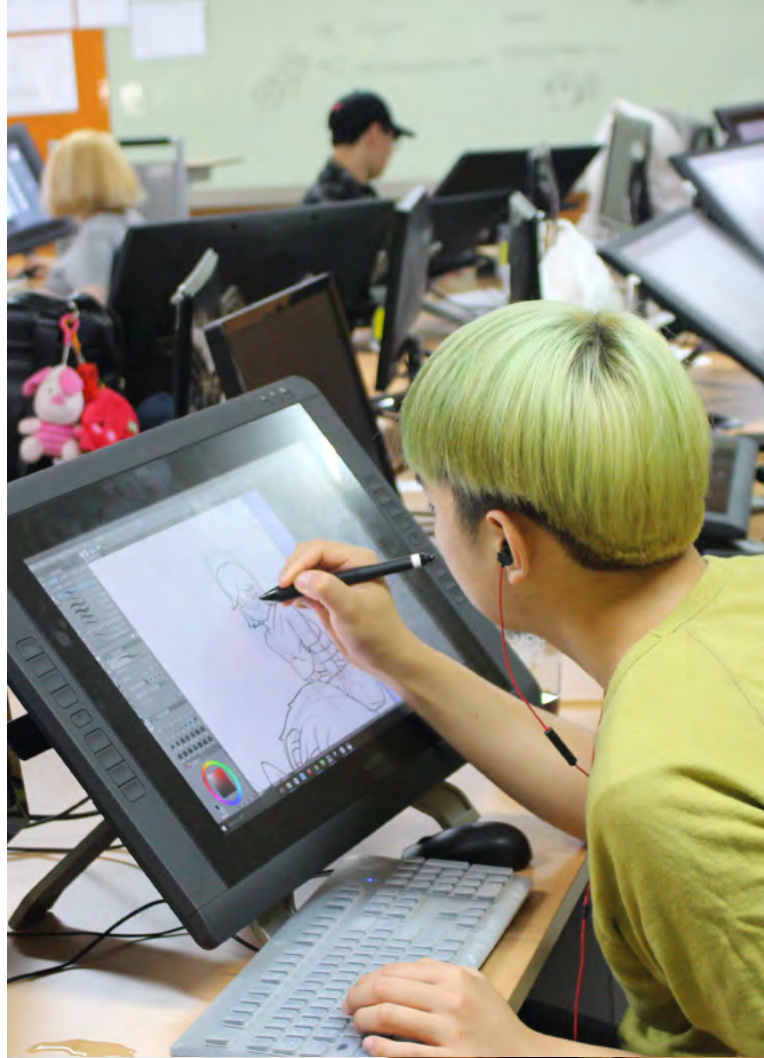
만화의이해, 만화조형, 만화연출과창작, 콘티제작워크숍, 스토리텔링의이해, 웹툰창작, 출판만화창작, 프로젝트, 신화와내러티브, 인체드로잉, 만화기초드로잉, 만화설정, 장면설계와연출, 창작자의 길

교육특징

웹툰만화콘텐츠전공은 학생 개개인의 개성과 가치를 존중하고 전문화된 커리큘럼으로 제대로 가르치며 미래만화콘텐츠산업을 이끌어갈 창의적인 창작자와 만화콘텐츠 관련 산업전문가를 양성합니다.

졸업자취업

네이버웹툰, 다온크리에이티브, 카카오펀, 대원씨아이, 디앤씨미디어, 레진엔터테인먼트, 리코, 마루코믹스, 미스터블루, 붐툰, 북극여우, 서울미디어코믹스, 스토리숲, 스토리웹툰, 우아한형제들, 위즈덤하우스, 이코믹스미디어, 스튜디오 제이에이치에스, 오렌지디, 케나즈, 카카오페이지, 키다리스튜디오, 투믹스 외 다수



92명 웹소설창작 전공

웹소설창작전공은 스토리텔링 산업에서 활약할 수 있는 대중 문화 콘텐츠 전문가를 양성합니다. 웹소설 작가, 장르문학 작가, 영화 및 방송 시나리오 작가는 물론 관련 사업의 기획자나 프로듀서가 이에 해당합니다. 학생들은 본 전공 교육과정을 통해 로맨스, 판타지, SF, 무협, 호러, 미스터리, 스릴러 등의 장르문학에 대한 본격적인 창작과 분석, 출판 및 비평, 기획에 대한 실무를 습득할 수 있습니다. 웹소설은 모바일 환경에 최적화된 장르 이야기 콘텐츠로, 단순한 스낵컬처를 넘어 비주얼 스토리텔링의 원천 콘텐츠로 확장 발전하고 있습니다. 본 전공은 이러한 사회문화 변화에 발맞춰 인터넷 시대의 창작론 및 비평론의 근본적 변화를 모색합니다.



졸업 후 진로 및 수상실적

웹소설 장르소설가, 만화(웹툰)·애니메이션·영화·게임 시나리오 작가, 방송 구성작가, 문화 평론가, 콘텐츠 기획자 및 프로듀서 등

주요교과목

웹소설창작실습, 헐리우드장르스터디, 장르고전강독, 캐릭터심리학, 일본서브컬처스터디, 플롯의 이해와 적용, 장르연구(SF/판타지/로맨스/호러/미스터리/스릴러/무협), 드라마창작워크숍, 게임스토리텔링실습, 장르비평 등

교육특징

산업 현장 일선에서 활약한 교강사진이 대중문화 패러다임의 변화를 선도하고 동시대적 감수성을 함양한 현장밀착형 전문 작가를 양성합니다.

졸업자취업

- 연재** <잠깐 몸 좀 빌리자> NEMO, <신권의 원코인 클리어> Akheres, <VVIP 영주님의 품격> 수업중필담, <지존은 서울에 있다> 연성운, <중대장은 너희에게 회귀했다> 린즈, <방백신공 소방관> 설야성인, <Now Loading> 수업중필담, <마스터마인드> 이성민, <폭군의 망나니 오빠로 사는 법> 방울뱀
- 연재예정** <오베이 미>, <충견은 반드시 주인에게 돌아간다>
- 게임시나리오** 반지하게임즈 <서울2033> 차은주, 차선하, 박수현
- 업체 취업** 에이시스미디어, 안전가옥

게임전공

245명

게임기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임QA와 비즈니스까지 게임산업의 모든 영역에 대한 차별화된 교육을 제공하여 게임콘텐츠 분야의 전문 인력을 양성합니다.

재학 기간 중 이론과 실기를 통해 전문지식을 익히고 협업과 창의력을 바탕으로 게임 제작 프로젝트를 수행하여 상용화 수준의 게임을 제작하고 자체 행사를 통해 결과를 발표하며 오픈마켓에 공개하고 다양한 게임공모전에 출품합니다.

졸업 후 진로 및 수상실적

- 2022 BIC Masterpiece Chosen by Xsolla 2nd-The most fun multiplayer game(Cruel Tales)
- 2022 BIC Excellence in game design winner(INARI)
- 2022 BIC 우수인디게임 (하늘섬)
- 2022 MWU 코리아 어워드 BestGame부문 최우수/ Best Student 부문 1위 (하늘섬)
- 2022 MWU 코리아 어워드 Best Student 부문 입상(INARI)

주요교과목

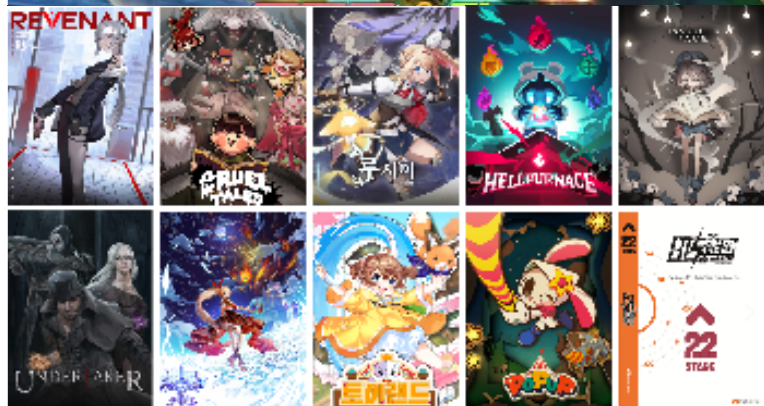
- 1학년** 게임제작의 이해, 게임프로젝트입문, 게임엔진프로그래밍기초, 디지털스컬프팅, 게임스토리텔링, 게임마케팅
 - 2학년** 게임제작프로젝트, 게임데이터의 설계, 게임캐릭터컨셉아트심화, 게임그래픽프로그래밍기초, 게임이펙트활용, 게임인공지능
 - 3학년** 게임창작프로젝트, 포스트프로덕션, 성공적인 프로젝트를 위한 문제해결, 소프트웨어 테스트툴 활용, 게임사운드 제작실습, 게임포트폴리오
- 전공심화** 차세대 게임프로젝트, 게임기획연구, 게임프로그래밍연구, 게임그래픽연구, 게임QA비즈니스연구

교육특징

게임산업 현장은 창의성과 기술적 역량을 갖춘 인재를 요구하고 있습니다. 따라서 기본 이론과 실기 교육을 바탕으로 여러 파트가 협업을 통해 게임을 만드는 게임제작 프로젝트를 중심에 두고 창의성과 기술적 역량을 갖춘 인재를 양성하고 있습니다.

졸업자취업

게임기획 넥슨(데브캣 스튜디오), 네오위즈, 데브시스터즈, 액션스퀘어, 컴투스
 게임그래픽 4:33, 컴투스, 네오위즈, 액션스퀘어, 크래프톤, 데브시스터즈, 넷마블네오
 게임프로그래밍 넷마블, 네오플, 펍지, 셀빅 외 다수
 게임QA비즈니스 엔씨소프트, 넥슨네트웍스, 네오위즈, 컴투스



72^명 푸드전공

창의 음식 메뉴개발자 Chef / 베이커리 맛의 지휘자 파티셰 (pâtissier) / 푸드크리에이터 푸드스타일 / 식음료 및 커피바리스타 외식비즈니스 / 가공식품전문가 식품개발의 특화된 5가지 코스의 커리큘럼을 보고 학생 스스로 설계하여 3년제 과정의 핵심인 주코스와 부코스(1+4)의 역량을 갖춘 다재다능형 창의능력을 갖춘 특별한 인재를 양성합니다.



졸업 후 진로 및 수상실적

- 2021 대한민국 국제요리&제과 경연대회 콘텐츠 54건 대상, 최우수상, 금상, 은상 수상
- 2021 코리아 월드푸드 챔피언십 : 콘텐츠 51건 대상, 최우수상, 우수상, 장려상 수상
- 2021 국제탐 셰프 그랑프리 : 은상 수상
- 2021 이금기 대회 : 콘텐츠 10건 챔피언, 1등, 2등, 3등 수상
- 2021 한국식품공간페스티벌 : 테이블세팅, 푸드콘텐츠 분야 대상
- 2020 대한민국 국제요리&제과 경연대회 대상, 최우수상 등 4개팀 수상
- 2020 코리아 월드푸드 챔피언십 : 콘텐츠 51건 대상, 최우수상 등 7개팀 수상
- 2019 대한민국 국제요리&제과 경연대회 콘텐츠 54건 대상, 우수상, 금상, 은상 포함 총 8개팀 수상
- 2019 코리아 월드푸드 챔피언십 대상, 최우수상, 금상, 은상 포함 총 9개팀 수상
- 2019 한국바리스타팀 챔피언십대회 장려상 수상/1883 챔피언십 대회 은상 수상

주요교과목

식재료의 특성 이해 및 식품 위생, 외식창업, 핫 프로덕션 키친, 콜드 프로덕션, 키친, 분자요리, 디저트테크닉, 케이크디자인, 초콜릿 공예, 커피로스팅, 카페바리스타실습/와인소믈리에, 푸드스타일링, 식품간연출, 디지털이미지 활용, 영상촬영과 편집, 가공식품(아이스크림, 수제맥주) 제조 및 성분분석

교육특징

5가지 주코스 커리큘럼에서 자기 주도적인 푸드전문가가 되기 위하여 주코스(1개의 전공역량)를 중심으로 실무중심의 전문 역량을 배양하면서 나머지 4개의 코스에서 학생 스스로 선택하여 필요한 역량들을 두루 갖춘 수 있는 다재다능형 (1 + 4) 창의인재를 양성합니다.

졸업자취업

푸드스쿨은 본인이 희망하는 다양한 푸드분야로의 맞춤형 취업을 특징으로 하고 있습니다.

5성급 호텔(조리, 베이커리, 외식서비스) 그랜드워커힐, 인터콘티넨탈 호텔, 콘래드호텔, 코엑스 JW메리어트 서울, 노보텔엠베서더, 더프라자호텔, 그랜드워커힐, 구름정원제빵소, 피제리아, 망포하얀퐁차베이커리, 레키도마베이커리카페, 나폴레옹베이커리

푸드스타일 푸드크리에이터, 리나스테이블 푸드디렉터, 서이푸드/요일스튜디오 푸드스타일리스트

식품개발 CJ 씨푸드, CJ 프레스웨이, 고려제약, 팔도라면, 신세계푸드, SPC 등

스타일리스트 전공

패션스타일리스트 60명

스타일리스트전공은 패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 패션브랜드창업 3개의 모듈로 구성된 융합교육을 진행하고 있습니다. 패션스타일리스트 모듈은 단순한 스타일영역에 그치지 않고 비주얼커뮤니케이션분야에서 콘텐츠 제작부터 브랜딩까지 유기적으로 프로젝트를 운영하며, 창의적이고 감각적인 이미지를 기획하고 연출하는 비주얼디렉터를 양성합니다.

졸업 후 진로 및 수상실적

가수, 방송, 영화, 미디어 스타일리스트, 메이크업 아티스트, 인터넷 쇼핑몰 스타일리스트, 비주얼디렉터, VMD, 디스플레이어, 세트디자이너 등
 - 산업체 콜라보레이션 실적 Soo style company(서수경: 소녀시대, 세븐틴, 싸이, 전효성, 더보이즈, 프로미스등), 화이트체플(최민혜 김욱: 프로듀스48, 아이즈원, 하이라이트워너원, 블랙비), 베리오피스(이하정: 방탄소년단, SF9), F-Cho(최희선: Itzy, 언더나인틴, 트와이스), 아프로갯(이성식: 프로듀스X, 워너원, 블랙비), Esteem엔터테인먼트 패션화보

주요교과목

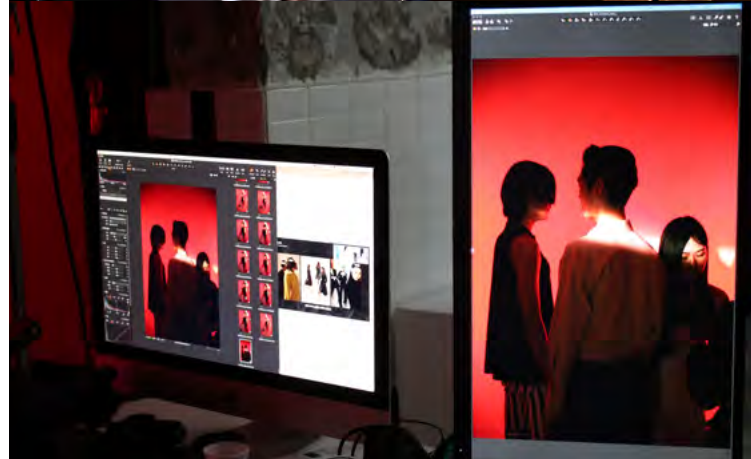
스타일리스트기초, 스타일드로잉, 소잉기초, 메이크업스타일링, 디지털패션, 색채와소재, 현대패션모드, 디자인발상, 스타일테크닉, 디지털패션창작, 퍼스널 스타일링, 패션브랜드이해, 방송스타일링, 패션디자인, 3D디자인, 패션비즈니스, 스타일링, 패션포토, 패션화보스타일링, 영화무대의상제작, 한국복식이해, 텍스타일아트, 3D디자인창작, e-패션홍보, 패션필름, 소품스타일링, 패션에디팅, 웨딩메이크업, 네일아트, 뷰티케어, 방송메이크업, 헤어스타일링기초, 패션메이크업, 헤어스타일링응용,아트메이크업, 패션취업과창업, 퍼스널이미지컨설턴트, 패션크리에이티브워크샵, 포트폴리오, 크리에이티브스타일 프로젝트, 스타일콜라보레이션, 현장실습 1,2,3, 현장실습학기제

교육특징

교수진은 세계적인 K-pop 아이돌, 연예인들의 스타일리스트로 구성되어 영화, 방송, 드라마, 패션매거진 및 패션브랜드와 콜라보레이션 프로젝트가 강화된 교육과정 및 현장실습 등을 통하여 현장력을 높이는 교육과정을 합니다. 또한 패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 브랜드창업 3개트랙 중 진로에 따라 선택할 수 있는 교과운영을 통하여 개인 맞춤형 교육을 합니다.

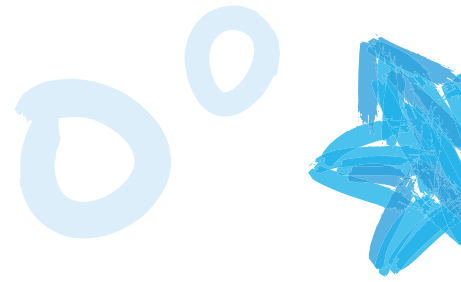
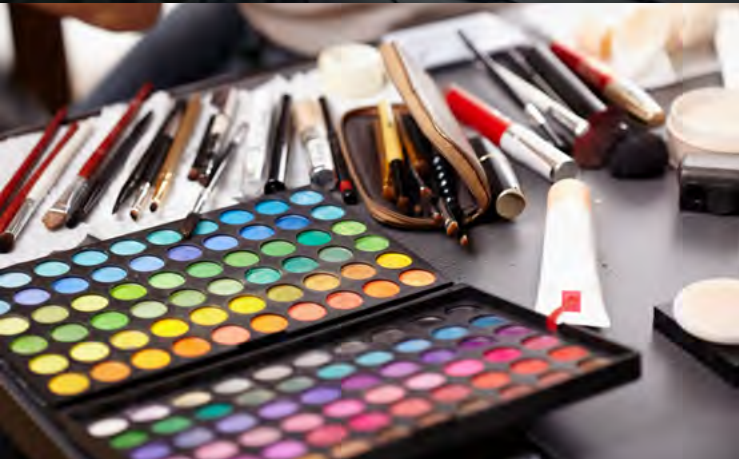
졸업자취업

드라마(방과후설레임), 영화(공조2), 패션매거진(싱글즈), 와이즈웍스(패션에디터), APR 에이전시, 드림PR, 올데이커뮤니케이션, M퍼블릭, 보그, 장윤주, 한해진, 아이즈원, 치타, 산다락박, 샤이니, 레드벨벳, itzy, 트와이스, 한소희, 에이핑크, 프로듀스101, 워너원, 블랙비, 한해연 스타일리스트팀, 정해인, 한채영, 설현, 류준열, YG 엔터테인먼트(에픽하이, 썬크기스) 흥보 에이피알, 클리포드VMD, 나비커뮤니케이션, 세븐틴, 트와이스, 백현, 시우민, 빈센트 프라하 의상팀&분장팀, 몬스터엑스 차은우



60^명 스타일리스트 전공 뷰티크리에이터

스타일리스트전공은 패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 패션브랜드창업 3개의 모듈로 구성된융합교육을 진행하고 있습니다. 뷰티크리에이터 모듈은 메이크업아티스트로서 영화, 방송국, 뷰티샵 등 크리에이티브한영역의 메이크업 뿐 아니라 뷰티콘텐츠를 생산하는 뷰티인플루언서, 뷰티브랜드디렉터를 양성합니다.



졸업 후 진로 및 수상실적

가수, 방송, 영화, 미디어 스타일리스트, 메이크업 아티스트, 인터넷 쇼핑몰 스타일리스트, 비주얼디렉터, VMD, 디스플레이어, 세트디자이너 등

-**산업체 클라보레이션 실적** Soo style company(서수경: 소녀시대, 세븐틴, 싸이, 전효성, 더보이즈, 프로미스등), 화이트체플(최민혜 김육: 프로듀스48, 아이즈원, 하이라이트워너원, 블랙비), 베리오피스(이하정: 방탄소년단, SF9), F-Choi(최화선: Itzy, 언더나인틴, 트와이스), 아프로갯(이성사: 프로듀스X, 워너원, 블랙비), Esteem엔터테인먼트 패션화보

주요교과목

메이크업스타일링, 스타일리스트기초, 스타일드로잉, 색채와소재, 디지털패션, 웨딩메이크업, 네일아트, 뷰티케어, 스타일테크닉, 디자인발상, 패션브랜드이해, 방송메이크업, 헤어스타일링기초, 퍼스널스타일링, 패션브랜드이해, 방송스타일링, 패션포토, 3D디자인, 패션비즈니스, 패션메이크업, 헤어스타일링응용, 패션화보 스타일링, 패션영상, 영화무대의상제작, 아트메이크업, 소품스타일링, 패션에디팅, 패션취업과 창업, 퍼스널이미지컨설턴트, 뷰티마스터, 포트폴리오, 크리에이티브 스타일프로젝트, 스타일콜라보레이션, 현장실습 1,2,3, 현장실습학기제

교육특징

교수진은 세계적인 K-pop 아이돌, 연예인들의 스타일리스트로 구성되어 영화, 방송, 드라마, 패션매거진 및 패션브랜드와 클라보레이션 프로젝트가 강화된 교육과정 및 현장실습 등을 통하여 현장력을 높이는 교육과정을 합니다. 또한 패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 브랜드창업 3개트랙 중 진로에 따라 선택할 수 있는 교과운영을 통하여 개인 맞춤형 교육을 합니다.

졸업자취업

순수 메이크업아티스트, 빈센트 프라하 분장팀, MBC방송국 분장팀, 이경민포레 메이크업아티스트, 김힐란뷰제프 청담점, 보그, 장윤주, 한혜인, 아이즈원, 치타, 산다라박, 샤이니, 레드벨벳, 잇지, 트와이스, 한소희, 에이핑크, 프로듀스101, 워너원블랙비, 한혜연 스타일리스트팀, 정해인, 한채영, 설현, 류준열, YG엔터테인먼트(에픽하이, 잭스키스), 드라마 메이크업(오늘의집 / 지금우리학교는 / 빈센조 / 호텔델루나 / 청와대 사람들 / 재벌집막내아들 등)

뮤지컬연기 전공

25^명

안무와 연기, 보컬 훈련을 학생별, 단계별로 디자인함으로써 단시간 동안 최대의 결과물을 얻을 수 있는 교육과정을 운영합니다. 개개인의 능력과 역량을 진단하여 진행되는 뮤지컬연기전공의 '맞춤식교육'을 통해 다양한 캐릭터를 신체적, 음성적으로 표현하는 창조적 역량을 지닌 뮤지컬 배우로 성장할 수 있습니다.



졸업 후 진로 및 수상실적

뮤지컬, 연극 배우 뿐 아니라 무대위의 모든 퍼포먼스와 TV, 영화배우로 진출 할 수 있으며 공연안무가, 보컬트레이너, 연기트레이너 등 교육가 및 지도자로 진로를 확대할 수 있습니다.

주요교과목

- 1학년 뮤지컬보컬, 발레, 재즈댄스, 연기의 이해, 리얼리즘연기실습, 프로덕션의 이해, 공연워크샵, 뮤지컬양상론, 자발적보컬·연기·안무트레이닝연구실습
- 2학년 뮤지컬보컬, 발레, 재즈댄스, 코미디연기실습, 시대극연기실습, 뮤지컬양상론, 연극교수학습방법, 연극교육론, 연극교육프로그램개발, 공연제작실습
- 3학년 뮤지컬보컬, 뮤지컬댄스, 뮤지컬연기실습, 뮤지컬양상론, 공연제작실습

교육특징

작품이 요구하는 캐릭터를 생산하고 공연 현장에서 조화로운 역할을 수행할 수 있는 인재 양성을 위해 프로덕션 중심의 현장 실습형 교육을 하고 있으며 현장 진출 기회 확대를 위해 다양한 양식의 공연 및 실습이 이루어지고 있습니다.

졸업자취업

- 김히어라, 드라마<더 글로리>, 드라마<이상한 변호사 우영우> 등 다수
- 박준휘, 뮤지컬<여산님이 보고 계셔>, 뮤지컬<브라더스 까라마조프> 등 다수
- 김지은, 연극<오이디푸스>, 뮤지컬<김종욱 찾기>, 뮤지컬<사랑은 비를 타고> 등 다수
- 사현정, 뮤지컬<파가니니>, 뮤지컬<잇다르타>, 연극<1919필라델피아>
- 류동휘, 뮤지컬<데미안>, 뮤지컬<용화향도>, 뮤지컬<스메르자코프>
- 서유진, 세종문화회관 서울시 뮤지컬단
- 이동규, 서울예술단
- 유우철, 강원도립극단
- 이은정, 강원도립극단



45명 연극영상연기 전공

스스로 창조적인 캐릭터를 구축할 수 있는 배우를 양성하는데 목적이 있으며, 95%의 모든 수업은 전공 수업으로 이루어져 있습니다.양식적 실험을 통한 창작공연 육성과 현장적응력 향상을 위해 연간 30편 이상의 크고 작은 공연이 이루어지며 연출극작, 뮤지컬연기, 무대미술전공 간의 협업은 공연예술스쿨만의 장점입니다.



졸업 후 진로 및 수상실적

연극뿐 아니라, 뮤지컬, 퍼포먼스 등 무대 위 모든 공연과 영화, TV드라마 배우로 진출할 수 있으며, 특히 웹드라마 시대를 대비한 교육을 통한 Multi Creator의 장르를 개척할 수 있습니다.

주요교과목

- 1학년** 기초연기, 현대리얼리즘연기, 트레이닝메소드, 트레이닝디자인, 호흡과발성, 프로덕션의 이해, 움직임, 연극놀이, 공연워크숍, 화술
- 2학년** 장르연기-정서적확장, 장르연기-신체적확장, 웹드라마제작실습, 창조적움직임, 캐릭터디자인, 호흡과발성, 시나리오기초, 연극교육론, 연극교수학습방법, 연극교육프로그램개발, 공연제작실습
- 3학년** 카메라연기, 스타일연기, 프로젝트팀빌딩, 움직임프로젝트, 공연제작실습

교육특징

현재 유행하고 있는 장르와 양식은 물론 Post Theatre 시대에도 대처할 수 있는 창의적인 배우양성을 위해 Physical Theatre, Nonverbar Performance 등 다양한 양식적 실험을 위한 수업으로 구성되어 있으며, 모든 전공 수업은 실기 실습수업으로 진행됩니다.

졸업자취업

- 김정란, 웹드라마<방과 후 전쟁활동>
- 박상연, 극단 해월
- 김하정, 극단 36.5°C, 드라마<쌈남>, 드라마<조선미안별전>
- 이유진, 극단 춤추어라 빨간구두야
- 김도형, 극단 춤추어라 빨간구두야
- 이민범, 드라마<기적의 형제> 조연출
- 유혜림, 극단 여행자
- 김소연, 극단 가교, 연극<3일:그림에도볼구하고>
- 김지수, 뮤지컬<헬로 고스트>, 연극<마트에 간 꿈자>
- 이재민, Red&Blue 제작사, 연극<옥탑방 고양이>
- 김경주, 극단 소울메이트, 2022디페스타<짜이 되는 동무>, 연극<검둥이>, 연극<소심한 가족>
- 조하민, 영화<다음사회>, 드라마<일타스캔들>, 드라마<조선 정신과 의사 유세풍>
- 김선경, 극단 미인, 드라마<이상한 변호사 우영우>
- 배태랑, 드라마<이상한 변호사 우영우>
- 박형욱, 극단 고래
- 변다연, 극단 푸른해

무대미술 전공

50^명

무대미술전공은 인문학적·예술적 소양을 바탕으로 이야기를 이해하고 자신만의 언어로 해석하여 공간과 빛을 활용하는 창작자를 양성합니다. 무대미술전공은 1학년 1학기 공연을 만드는 과정을 이해하고 각 분야들을 경험해보면서 자신의 적성과 흥미를 찾는 과정을 거쳐 1학년 2학기부터 전문화되고 세부적인 커리큘럼에 따라 무대디자인 트랙과 조명디자인트랙으로 나누어 전공과정을 익히게 됩니다. 디자인 과정뿐만 아니라 무대제작, 영상디자인, 작화, 소품디자인 등의 다양한 과정들도 함께 경험하게 됩니다. 다양한 극장과 기자재들로 3년의 과정동안 여러 장르의 공연과 과정 실습의 경험을 통해 학생들은 발전하는 엔터테인먼트 산업에서 공연뿐만 아니라 방송, 영화, 이벤트, 테마파크 등의 다양한 진로를 선택하여 진출하게 됩니다.



졸업 후 진로 및 수상실적

공연의 무대디자이너, 조명디자이너, 영상디자이너, 소품디자이너 등 공연의 크리에이티브팀이 될 수도 있습니다. 또한, 무대감독, 무대진행, 조명콘솔프로그램, 조명콘솔오퍼레이터, 팔로우스팟오퍼레이터, 영상 오퍼레이터와 같이 공연을 진행하는 팀이 될 수도 있습니다. 공연뿐만 아니라 방송이나 영화 등과 같은 분야로도 취업합니다.



주요교과목

- 1학년** 기초디자인(무대·조명·조형), 기초무대기술(무대·조명), 기초무대제도, 스테이지크래프트, 공연입문, 작품연구, 텍스트와 이미지, 무대기술, 조명표현기술, 표준장치제작, 기초조명, 입체제도, 컴퓨터응용디자인, 전공워크샵
- 2학년** 공간과시각, 장치설계, 무빙라이트와아이온콘솔, 입체장치제작, 영상표현기술, 디자이너를 위한 대본분석극공간디자인, 전환장치기술, 조명콘솔_MA, 무대영상인터페이스, 3D렌더링, 공연제작실습
- 3학년** 공연디자인, 극장기술과역사, 세노그라피, 디자인프로젝트, 포트폴리오, 융합프로젝트, 공연제작실습



교육특징

1학년 2학기부터 세부트랙을 정하고, 각자의 전문화되고 세분화된 교육커리큘럼에 따라 수업을 받게 됩니다. 매학기 단계적으로 개설된 디자인 과정을 전공학생들이 함께 들으며 소통하고 협력하는 과정을 거치면서 각자의 전문적 영역을 넘어선 융합적인 사고와 안목을 가진 디자이너로 성장합니다. 이와 함께 각 트랙별로 학기별로 개설되어진 기술부분을 함께 배우면서 디자인 과정을 실제로 실현하는 과정또한 함께 배우게 됩니다. 각 전공별 수업뿐만 아니라 실습공연 과정을 통해 학생들은 이론에서 벗어나 실제로 현장과 같은 환경에서 교육 받을 수 있습니다.

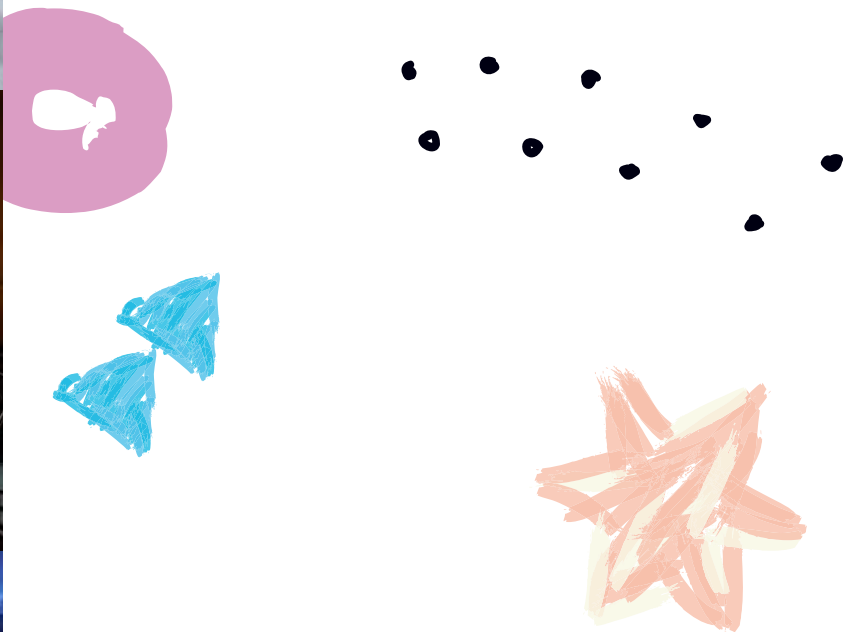
졸업자취업

EBS, KBS, 디큐브아트센터, 롯데월드, KT&G상상마당, 정동극장, 아르코예술극장, 세종문화예술회관, 수레아트홀, 과천과학관, 아트캐리어, 조소, 처음무대, vis237, 해와달, 광작소, 서울음향, CMM, 팀프로젝트, 오케이라이팅, 스튜디오엠파이어, 엑스엘게임즈



5명 연출극작 전공

공연을 창작할 수 있는 극작가와 연출가를 양성합니다.
 연출극작전공은 프로덕션 중심의 실습형 교육과정을 통해 텍스트 생산에서 프로덕션 구성 및 운영, 공연, 리뷰의 전과정을 스쿨내 배우 및 스태프들과 융합하여 스스로 “하나의 공연”을 창작하게 됩니다. 이를 통해 창의적 역량을 지닌 극작가 및 연출가를 육성합니다.



졸업 후 진로 및 수상실적

연출 극작전공 졸업생들은 졸업 후 (조)연출가, 극작가, 공연 기획파트 등으로 진출하여 활약하고 있습니다.

주요교과목

- 1학년 연출개론, 창작과 표현, 뮤지컬사, 프로덕션의 이해, 연출의 텍스트읽기, 스토리창작, 대본분석
- 2학년 연출콘셉트와 공연구성, 캐릭터창작, 공연제작실습, 단막연출프로젝트, 장면구성, 연극사
- 3학년 단막연출프로젝트, 가사쓰기, 장막연출프로젝트, 뮤지컬창작

교육특징

국내외에서 소통될 수 있는 콘텐츠 창작의 중요성이 동시대 공연산업 현장에서 요구됨에 따라, 청강 공연예술스쿨에서는 동시대성을 갖춘 극양식과 주제의식을 개발·발전시키고 이를 자신의 언어와 생각으로 표현하는 연출가와 극작가를 육성합니다.

졸업자취업

공연연출 창업, 진학

20

모집안내
전형요약
GUIDE

24

학년도

1 지원유의사항

- 우리대학(전문대학)은 수시 지원 6회 제한에 해당하지 않음
- 우리 대학 및 타 대학 수시1차 합격자도 수시2차 지원 가능

2 전형간 복수지원 불가

- 모집시기별 각 1회씩만 지원 가능(복수 지원 불가)

3 본교(우편) 원서 접수자 수험번호 확인

- 본교(우편) 원서접수자의 경우 대학에서 원서등록 후 개별안내
- 우편 원서접수 → 원서등록 → 수험번호 문자발송 → 입시홈페이지 지원확인

4 학생부 성적반영

- 1학년 1학기~3학년 1학기까지 성적 중 최우수 1개 학기
- 학생부 반영 과목

구분	과목유형
성적 반영	석차등급 과목 (1등급~9등급)
	성취평가제 과목 (성취도 A~E)
성적 미반영	체육·예술(보통교과),진로선택과목

5 정시 수능 성적반영

- 활용지표: 백분위
- 국어,수학,영어 최우수 1개 과목 + 탐구영역 2개 과목 평균점수
- 수능전형 : 수능 100% 반영
- 실기전형 : 수능30%+실기70% 반영(애니메이션, 웹툰만화콘텐츠만 해당)
- 수능 최저학력 기준 없음

6 면접전형 공통 제출서류 (생활기록부)

- 공통 제출서류 : 학교생활기록부
- 제출방법: 온라인 제공 동의자는 제출서류 없음
- 면접전형 생활기록부(비교과) 반영방법 : p.36 '8. 면접전형 면접고사'를 참조
- 자기소개서는 제출하지 않음

7 푸드전공 수시1차 실기전형 실시

- 실기전형 : 실기 100% 선발
- 실기유형 : A형 조리, B형 제과제빵 중 택 1

8 스타일리스트전공 수시(1차,2차) 실기전형 실시

- 실기전형 : 실기 100% 선발
- 실기유형 : A형 뷰티메이크업, B형 패션스타일일러스트 중 택 1

9 신입생 선발 원칙

- 우리 대학은 지원자를 대상으로 성별·종교·연령·인종·출신학교·신체적조건 등에 따른 차별을 두지 않음

입학지원 안내 및 주의사항

복수지원 금지 및 이중등록 금지사항

- 1) 수시모집 합격자는 등록을 하지 않더라도 정시모집 및 자율모집에 지원할 수 없으며 이를 위반할 경우 모든 대학의 합격(입학)이 취소됩니다.
 - 수시모집합격자는 최초합격자 전체와 예비합격 후보자 중 총원합격자를 의미합니다.
 - 수시모집 1차 우리 대학 포함 타 대학 최초 합격자 및 예비 합격자도 우리 대학 수시모집 2차에 지원할 수 있습니다.
 - 본 대학은 2·3년제 전문대학이므로 수시지원 6회 제한에 해당되지 않습니다.
- 2) 모든 전형 일정 종료 후 입학 학기가 같은 2개 이상의 대학·산업대학·교육대학 또는 전문대학에 이중으로 등록 할 수 없으며 이를 위반할 경우 모든 대학의 합격(입학)이 취소됩니다.
- 3) 전형 종료 후 모든 대학 신입생의 지원·합격·등록 상황을 전산 검색하여 금지된 복수지원과 이중등록 사실이 확인되면 합격(입학)이 취소됩니다.

대입전형 자료 온라인 제공 안내

1) 제공개요

대입전형자료 온라인 제공에 동의한 자에 한하여 대입전형 자료를 온라인으로 송부
(학교생활기록부 자료, 대학수학능력시험 성적자료, 고등학교졸업학력 검증고시 성적자료)

2) 학교생활기록부 면제 및 제출대상

① 면제대상 : 2016년~2023년 졸업자 및 2024년 2월 졸업예정자 중 온라인 제공 대상 학교 출신자는 제출 면제됩니다.
(교육과정 등의 이유로 일부 학교 제외)

② 제출대상 : 다음과 같은 경우는 학교생활기록부를 제출해야 합니다.

※ 온라인 제공에 동의하지 않은 자

※ 온라인 제공을 하지 않는 고등학교 출신자

※ 2015년 이전 졸업자 (2015년 2월 졸업자 포함)

3) 검증고시 성적자료 면제 및 제출대상

① 면제대상 : 2015년 1회차 ~ 2023년 1회차 검증고시 학력 취득자로 온라인 제공 신청자

② 제출대상 : 2015년 이전 검증고시 학력 취득자 또는 검증고시 성적자료 온라인 제공 미 신청자

4) 온라인 제공 동의방법

원서 접수 시 개인정보동의 및 이용에 대한 동의 여부 표시

전형대상제외 및 불합격 또는 입학 후 취소가 되는 경우

- 1) 입학원서 접수 시 허위 사실 기재 및 각종 서류를 제출하지 않거나 지원자격이 허위로 판명된 경우
- 2) 학교생활기록부 등 제출한 자료에 대하여 추후 위·변조 사실이 발견된 경우
- 3) 성적증명서로 제출한 자료의 위·변조 여부를 한국교육과정평가원에 조회하여 위·변조 사실이 발견된 경우
- 4) 2024년 2월 졸업예정자가 당해 연도에 졸업하지 못한 경우
- 5) 수시모집 총원합격자 중 연락 불통으로 합격통지가 불가능한 경우 불합격 처리되며 정시·자율모집 지원할 수 없음
- 6) 정시·자율모집 총원합격자 중 연락 불통으로 합격통지가 불가능한 경우
- 7) 실기 및 면접전형 지원자 중 아래 해당자
 - ① 지원자격 미달자
 - ② 고사 결시자
 - ③ 고사 시간을 지키지 않고 중도 퇴실한 자
 - ④ 고사에 응시하고도 결과물이나 관련 서류를(신분증 등) 제출하지 않은 자
 - ⑤ 관련 자료 및 제출 서류에 대한 위·변조나 타인의 작품을 도용한 자

기타 주의사항

- 1) 입학원서에 기재한 모든 사항은 정확히 표기하여야 하며 기재상의 착오·누락·오기 및 지원 서류 미비 등으로 발생하는 불이익은 지원자에게 책임이 귀속되며, 원서 접수 후 취소 및 변경이 불가능하오니 신중히 접수 바랍니다.
- 2) 우리 대학 모집단위 중 '2개 이상의 전공에 지원'하거나 '동일전공의 2개 이상 전형에 지원' 등 복수(중복)지원을 할 수 없습니다.
- 3) 우리 대학은 전형료 환불 규정에 의거 환불 사유 발생 시 모집종료 후 전형료를 환불 합니다.
- 4) 입학전형 성적 및 평가내용은 공개하지 않으며 모집 요강에 명시되지 않은 사항은 우리 대학 '입학전형관리위원회'의 결정에 따릅니다.
- 5) 신입생은 최초학기(1학년 1학기)에 휴학할 수 없습니다. (군 휴학과 질병 휴학은 예외)

01. 전형일정

모집	접수기간	제출서류 마감	면접1차 합격자발표	면접고사	실기고사	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시1차	9.11(월)~10.5(목)	10.6(금)	10.17(화)	10.20(금)	10.28(토)~10.29(일)	11.6(월)	12.18(월)~12.21(목)	2.7(수)~2.13(화)	23.12.22(금)~24.1.2(화)
수시2차	11.10(금)~11.24(금)	11.27(월)	12.4(월)	12.7(목)		12.15(금)			
정시	24.1.3(수)~24.1.15(월)	1.16(화)	1.19(금)	1.23(화)	1.25(목)~1.26(금)	2.6(화)			2.14(수)~2.29(목)

- ① 면접고사 1차 서류합격자 발표는 애니메이션전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 게임전공만 해당함.
- ② 제출 서류는 해당 마감일 16시 도착분까지만 인정됨.
- ③ 합격자 발표 : 해당일 14시 예정

02. 모집인원

계열	모집전공	인원	수시1차						수시2차				정시					
			정원내				정원의외		정원내				정원내			정원의외		
			학생부 교과	특별	실기	면접	농어촌	수급자 차상위	학생부 교과	특별	실기	면접	수능	실기	면접	특성화 고졸 재직자	외국인	전문대 이상 졸업자
융합콘텐츠스쿨	융합콘텐츠창작전공	83	3	2	28	15	3	1	2	1	19	8		5		3	1	3
애니메이션스쿨	애니메이션전공	245	8	3	84	37	11	2	5	4		26	3	75		3	1	4
만화콘텐츠스쿨	웹툰만화콘텐츠전공	200	4	3	80	40	7	2					3	40	30	3	1	4
	웹소설창작전공	92	19	3	40		3	1	6		21		3			3	1	3
게임콘텐츠스쿨	게임전공	245	35	10	58	65	11	2	10	7		55	5			3	1	4
푸드스쿨	푸드전공	72	33	2	5	18	2	1	7	1		5	1			3	1	2
패션뷰티스타일스쿨	스타일리스트전공	60	17	3	8	16	2	1	5	1	4	5	1			3	1	2
공연예술스쿨	연출극작전공	5			2			1						3		3	1	2
	뮤지컬연기전공	25			11		1	1			5			9		3	1	2
	연극영상연기전공	45			21		2	1			6			18		3	1	2
	무대미술전공	50	15		8	5	2	1	8			3	1	7	3	3	1	2
합계		1,122	134	26	345	196	44	14	43	14	55	102	17	157	33	33	11	30
성적 반영	학생부 100%	●					●	●	●							●		
	학생부 100% + 가산점		●							●								
	실기 100%			●							●			●				
	학생부 40% + 실기 60%			■							■							
	면접 100%				●							●			●			
	수능 100%												●					
	수능 30% + 실기 70%													■				
	전적대학성적 및 서류																●	●

- ① 모집인원이 '음영'으로 표시된 전형은 모집하지 않는다.
- ② 실기전형, 면접전형의 경우 총점 1,000점 만점을 기준으로 500점 미만인 경우 모집정원이 미달되더라도 선발하지 않는다.
- ③ 수시(정시)모집 미충원 인원 발생 시 총원기준에 따라 정시(자율)에서 모집한다. (정원내-외 공통)
- ④ (■) 수시(학생부40%+실기60%) : 애니메이션, 웹툰만화콘텐츠, 웹소설창작, 게임전공 | 정시(수능30%+실기70%) : 애니메이션, 웹툰만화콘텐츠만 해당됨.
- ⑤ 실기전형 (실기100%) : 융합콘텐츠창작, 푸드, 스타일리스트, 연출극작, 뮤지컬연기, 연극영상연기, 무대미술전공 (수시-정시 동일)

03. 전형방법

모집시기	전형유형	모집단위	성적반영비율(%)						평가방법	
			학생부	수능	면접	실기	전적대 학생적	서류		
수시 1차	학생부교과전형	전체전공	100						• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)	
	특별전형	전체전공	100						• 학생부 점수 (기본점수 625점) + 가산점(해당자)	
	실기전형	융합콘텐츠창작전공					100			• A형 : 주제에 따른 이미지보드 • B형 : 주제에 따른 상황표현 • C형 : 주제에 따른 아이디어스케치와 글쓰기
		애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공 웹소설창작전공 게임전공	40				60			• 학생부 400점 (기본점수 250점) + 실기점수 600점 • 애니메이션전공 A형 : 스토리에 따른 이미지보드 B형 : 애니메이션 상황표현 • 웹툰만화콘텐츠전공 A형 : 주제에 따른 2페이지 만화 B형 : 주제에 따른 웹툰 C형 : 만화적 주제 표현 • 웹소설창작전공 A형 : 주제어에 따른 웹소설창작 • 게임전공 A형 : 주제에 따른 게임용 포스터 제작 B형 : 주제에 따른 상황표현
		푸드전공					100			• A형 : 조리 • B형 : 제과제빵
		스타일리스트전공					100			• A형 : 뷰티 메이크업 • B형 : 패션스타일 일러스트
		연출극작전공 뮤지컬연기전공 연극영상연기전공 무대미술전공					100			• 연출극작전공 서사적 글쓰기 및 심층면접 • 뮤지컬연기전공 자유곡 및 특기(자유연기, 자유안무, 악기연주 중 택 1) • 연극영상연기전공 지정연기 및 특기(노래, 자유안무, 자유연기 중 택 1) • 무대미술전공 기초디자인, 이미지스케치 중 택 1
	면접전형	융합콘텐츠창작전공 애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공 게임전공					100			• 학교생활기록부(비교과) 및 포트폴리오
		푸드전공 스타일리스트전공 무대미술전공					100			• 학교생활기록부(비교과) • 포트폴리오(선택)
	농어촌전형	전체전공		100						• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)
수급자 및 차상위			100						• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)	

모집시기	전형유형	모집단위	성적반영비율(%)						평가방법	
			학생부	수능	면접	실기	전적대 학생적	서류		
수시2차	학생부교과전형	전체전공	100						• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)	
	특별전형	전체전공	100						• 학생부 점수 (기본점수 625점) + 가산점(해당자)	
	실기전형	융합콘텐츠창작전공					100			• A형 : 주제에 따른 이미지보드 • B형 : 주제에 따른 상황표현 • C형 : 주제에 따른 아이디어스케치와 글쓰기
		웹소설창작전공	40				60			• A형 : 주제어에 따른 웹소설창작
		스타일리스트전공					100			• A형 : 뷰티 메이크업 • B형 : 패션스타일 일러스트
	면접전형	뮤지컬연기전공 연극영상연기전공					100			• 뮤지컬연기전공 자유곡 및 특기(자유연기, 자유안무, 악기연주 중 택1) • 연극영상연기전공 지정연기 및 특기(노래, 자유안무, 자유연기 중 택 1)
		융합콘텐츠창작전공 애니메이션전공 게임전공					100			• 학교생활기록부(비교과) 및 포트폴리오
	푸드전공 스타일리스트전공 무대미술전공					100			• 학교생활기록부(비교과) • 포트폴리오(선택)	
정시	수능전형	애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공 웹소설창작전공 게임전공 푸드전공 스타일리스트전공 무대미술전공		100					• 수능 1000점	
	실기전형	융합콘텐츠창작전공					100		• A형 : 주제에 따른 이미지보드 • B형 : 주제에 따른 상황표현 • C형 : 주제에 따른 아이디어스케치와 글쓰기	
		애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공		30			70		• 수능 300점 (기본점수 200점) + 실기점수 700점 • 애니메이션전공 A형 : 스토리에 따른 이미지보드 B형 : 애니메이션 상황표현 C형 : 주제에 따른 기초디자인 • 웹툰만화콘텐츠전공 A형 : 주제에 따른 2페이지 만화 B형 : 주제에 따른 웹툰 C형 : 만화적 주제 표현	
		연출극작전공 뮤지컬연기전공 연극영상연기전공 무대미술전공					100		• 연출극작전공 서사적 글쓰기 및 심층면접 • 뮤지컬연기전공 자유곡 및 특기(자유연기, 자유안무, 악기연주 중 택 1) • 연극영상연기전공 지정연기 및 특기(노래, 자유안무, 자유연기 중 택 1) • 무대미술전공 기초디자인, 이미지스케치 중 택 1	
	면접전형	웹툰만화콘텐츠전공					100		• 학교생활기록부(비교과) 및 포트폴리오	
		무대미술전공					100		• 학교생활기록부(비교과) • 포트폴리오(선택)	
	특성고졸 재직자		100						• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)	
	재외국민 및 외국인	전체전공						100	• 서류 전형	
	전문대이상 졸업자							100	• 전적대학 평점평균 100%	

① 면접전형 생활기록부(비교과) 반영방법 : p.36 '8. 면접전형 면접고사를 참조

04. 성적반영방법

1 학교생활기록부 성적반영

점수산출 활용지표	반영과목	학년별 반영(%)		
		1학년	2학년	3학년 1학기
과목별 등급 환산	석차등급, 성취평가제 과목 전체	최우수 1개 학기 자동 반영		

- ① 일반계직업과정, 대안교육위탁과정, 대안학교(각종학교), 대안교육특성화고등학교의 성적은 반영하지 않는다.
 - ② 성적반영 과목수가 5개 미만인 경우 해당 학기의 성적은 반영하지 않는다.
 - ③ 1개 학기 성적이 없는 경우 1개 학년 성적으로 반영하며, 학생부 성적을 산출할 수 없는 경우 학생부 성적은 최저 점수를 부여한다.
 - ④ 이수단위가 없거나 학급석차만 있는 경우 미반영하고, 학년(계열)석차가 있는 경우에만 반영한다.
 - ⑤ 검정고시 출신자는 [표2]와 같이 검정고시 취득점수(평균점수)에 의한 비교 내신 점수를 반영한다.
- ※ 대안교육특성화고등학교 : '초·중등 교육법 시행령' 제91조제1항에 따른 특성화고등학교 중 자연현장실습 등 체험위주의 교육을 전문적으로 실시하는 고등학교

2 학생생활기록부 반영 과목

구분	과목유형	학생부 교과별 반영 방법
성적반영	석차등급 평가 과목 (1등급~9등급)	석차등급 반영 (이수단위 미반영)
	성취평가제 과목 (성취도 A~E)	원점수, 과목평균, 표준편차, 수강인원 표기 과목 [표1]과 같이 표준점수(Z)=(원점수-과목평균)÷표준편차에 따라 등급으로 환산
성적 미반영	체육·예술(보통교과), 진로선택과목	P(이수), F(미이수) 또는 성취도 3단계(A,B,C)로 평가된 과목

[표1] 학교생활기록부 등급 및 성취평가 환산점수표

등급	비율	등급 환산점수		성취평가 Z점수 Z = $\frac{\text{원점수} - \text{과목평균}}{\text{표준편차}}$
		학생부/특별/기타	실기전형	
1	4%	1000	400	3.00 ~ 1.76
2	11%	958.3334	383.3334	1.75 ~ 1.23
3	23%	916.6667	366.6667	1.22 ~ 0.74
4	40%	875.0000	350.0000	0.73 ~ 0.26
5	60%	833.3334	333.3334	0.25 ~ -0.25
6	77%	791.6667	316.6667	-0.26 ~ -0.73
7	89%	750.0000	300.0000	-0.74 ~ -1.22
8	96%	708.3333	283.3333	-1.23 ~ -1.75
9	100%	666.6667	266.6667	-1.76 ~ -3.0

[표2] 검정고시 취득점수별 비교내신

검정고시 평균점수	검정고시 평균 환산점수	
	학생부/특별/기타	실기전형
100~97.00	958.3333	383.3333
96.99~94.00	916.6666	366.6666
93.99~89.00	874.9999	349.9999
88.99~83.00	833.3333	333.3333
82.99~75.00	791.6666	316.6666
74.99~68.00	749.9999	299.9999
67.99~63.00	708.3332	283.3332
62.99~	666.6666	266.6666

3 대학수학능력시험 성적반영 방법

활용지표	반영교과 (영역구분없음)	국어	수학	영어 (등급제)	탐구영역		
					사회탐구	과학탐구	직업탐구
백분위	반영비율	최우수 1개 과목(A) : 50%			탐구영역 2개과목 평균점수(B) : 50%		
	성적산출	수능전형	A(100점)+B(100점)=총 200점				
		실기전형	기본점수(200점)+A(50점)+B(50점)= 총 300점				

- ① 탐구영역은 2개 과목의 평균점수를 반영하며, 응시 과목수가 2개 미만의 경우 미응시 과목은 0점 처리 후 평균을 산출한다.
- ② 영어의 경우 절대평가에 따른 등급만 기재되며, 등급환산점수는 [표3]과 같다.
- ③ 수능 점수 환산 시 소수점 둘째자리까지 반영한다.

[표3] 영어 등급환산점수표

등급	1	2	3	4	5	6	7	8	9
환산점수	95	85	75	65	55	45	35	25	15
비율	4%	11%	23%	40%	60%	77%	89%	96%	100%

4 성적산출 계산식

대상자	계산식	비고
2008년 졸업자 ~ 2024년 졸업예정자	• 등급제 • 과목별 등급환산점수의 총합 ÷ 총 과목 수	예) A과목 2등급, B과목 1등급, C과목 7등급일 경우 ① 일반전형/특별전형 : $(958.3+1000+750) \div 3 = 902.8$ ② 실기전형 : $(383.3+400+300) \div 3 = 361.1$
2007년 이전졸업자 (2007년 졸업자 포함)	• 석차제 • {(과목석차 ÷ 과목재적수) × 100}의 등급 환산점수 총합 ÷ 과목 수	예) A과목 4명/303명, B과목 15명/303명, C과목 79명/315명 ① 일반전형/특별전형 A과목 $\{(4/303 \times 100) = 1.32\% \Rightarrow 1,000$ B과목 $(15/303 \times 100) = 4.95\% \Rightarrow 958.3$ C과목 $(79/315 \times 100) = 25.07\% \Rightarrow 875 = (1,000 + 958.3 + 875) \div 3 = 944.4$ ② 실기전형 A과목 $\{(4/303 \times 100) = 1.32\% \Rightarrow 400$ B과목 $(15/303 \times 100) = 4.95\% \Rightarrow 383.3$ C과목 $(79/315 \times 100) = 25.07\% \Rightarrow 350 = (400 + 383.3 + 350) \div 3 = 377.8$

5 동점자 처리

모집시기	전형	해당전공	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
수시	학생부교과전형 특별전형 농어촌전형 수급자맞차상위전형	전체전공	학교생활기록부성적 2번째 우수 1개 학기	학교생활기록부성적 3번째 우수 1개 학기	학교생활기록부성적 4번째 우수 1개 학기	학교생활기록부성적 5번째 우수 1개 학기	학교생활기록부성적 반영학기내 2개과목 우수자
	실기전형	애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공 웹소설창작전공 게임전공	실기성적 우수자	학생부성적 우수자	학교생활기록부 성적 2번째 우수 1개 학기	실기고사 평가항목 중 1번째 항목 우수자	실기고사 평가항목 중 2번째 항목 우수자
		융합콘텐츠창작전공 푸드전공 스타일리스트전공 연출극작전공 뮤지컬연기전공 연극영상연기전공 무대미술전공	실기고사 평가항목 중 1번째 항목 우수자	실기고사 평가항목 중 2번째 항목 우수자	실기고사 평가항목 중 3번째 항목 우수자		
	면접전형	융합콘텐츠창작전공 애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공 게임전공 푸드전공 스타일리스트전공 무대미술전공	면접고사 평가항목 중 1번째 항목 우수자	면접고사 평가항목 중 2번째 항목 우수자	면접고사 평가항목 중 3번째 항목 우수자		
정시	수능전형	전체전공	수학능력 국어성적 우수자	수학능력 영어성적 우수자	수학능력 수학 성적 우수자	탐구영역 평균점수 우수자	
	실기전형	애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공	실기성적 우수자	수학능력 성적 우수자	실기고사 평가항목 중 1번째 항목 우수자	실기고사 평가항목 중 2번째 항목 우수자	실기고사 평가항목 중 3번째 항목 우수자
		융합콘텐츠창작전공 연출극작전공 뮤지컬연기전공 연극영상연기전공 무대미술전공	실기고사 평가항목 중 1번째 항목 우수자	실기고사 평가항목 중 2번째 항목 우수자	실기고사 평가항목 중 3번째 항목 우수자		
	면접전형	웹툰만화콘텐츠전공 무대미술전공	면접고사 평가항목 중 1번째 항목 우수자	면접고사 평가항목 중 2번째 항목 우수자	면접고사 평가항목 중 3번째 항목 우수자		
	특성화고졸 재직자전형	전체전공	학교생활기록부성적 2번째 우수 1개 학기	학교생활기록부성적 3번째 우수 1개 학기	학교생활기록부성적 4번째 우수 1개 학기	학교생활기록부성적 5번째 우수 1개 학기	학교생활기록부성적 반영 학기내 2개과목 우수자
전문대이상 졸업자전형	전체전공	다학점 취득자	백분위 환산점수 우수자				

① 검정고시 출신자의 동점자 처리는 평균점수 우수자, 총점 우수자, 만점과목다수자, 국어,수학,영어,사회,과학 한국사 우수자순, 응시과목다수자, 검정고시학력선취득자 순으로 정한다.

② 특별전형은 가산점을 환산한 총점이 1,000점 이상일 경우, 총점 우수자 순으로 우선순위를 정한다.

③ 대안학교, 대안교육특성화고등학교 출신자의 동점자 처리는 학생부 최우수 학기 우수자, 2번째 우수 학기 우수자, 3번째 우수 학기 우수자 순으로 정한다.

④ 동점자 처리기준에도 불구하고 동점자가 발생 할 경우에는 동점자 전원 합격 처리 한다.

05. 지원자격 및 제출서류

■ 정원내 지원자격 및 관련서류

전형	지원자격		관련서류			
			입학 원서	학생부	제출서류	제출방법
학생부교과전형	고등학교 졸업(예정)자 또는 동등학력 소지자		○	○	-	-
실기전형	고등학교 졸업(예정)자 또는 동등학력 소지자		○	○	-	-
면접전형	고등학교 졸업(예정)자 또는 동등학력 소지자	융합콘텐츠창작전공 애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공 게임전공	○	○	① 학교생활기록부(비교과) ② 포트폴리오	[접수대행사] 사이트에 업로드
		푸드전공 스타일리스트전공 무대미술전공	○	○	① 학교생활기록부(비교과) ② 포트폴리오(선택)	[본교접수] 지정 이메일
특별전형 [별표1참조]	대학자체기준	어학성적 우수자	○	○	① 어학성적증명서 사본	등기우편 발송
		국가보훈대상자	○	○	① 대학입학 특별전형 대상자 증명서 (보훈처 발행) ② 직계가족일 경우 가족관계 입증 서류	
		자격증소지자	○	○	① 자격증 사본 또는 자격취득확인서 (학생부 기재되어 있어도 제출, 합격확인서 불인정)	
		대회입상자	○	○	① 수상실적확인서 원본 ② 상장사본	
		관련학과 출신자	○	○	① 담임교사 관련학과 확인서(학생부 표기 시 미제출)	
		스타일리스트전공	○	○	① 자격증 2개 이상 소지자-자격증 사본 ② 위탁교육 및 관련학원 출신자-학원장추천서, 학원등록증	

① 관련 서류의 양식은 [입시홈페이지] → [입학지원서비스] → [양식자료실] 다운로드 받아 사용

② 검정고시 출신자는 온라인 제공 미동의 시 성적증명서 및 합격증명서 원본 제출

③ 수상실적확인서는 주최기관에서 발행하되 [개최년도] [참가분야] [참가인원] [수상의 등위]가 표기되어야함. (양식자료실 양식 참고)

[별표1] 특별전형 지원자격

자격이 중복될 경우 가산점이 가장 높은 1개 항목만 인정 (특별전형으로 지원할 경우만 가산점 부여)

모집단위	항목	가산점	자격기준				
			영어	TOEIC 550점	ESPT 3급	TOPEL(PELT) 3급	
모든전공	어학성적 우수자	50점	영어	TEPS 450점	TOEIC 550점	ESPT 3급	TOPEL(PELT) 3급
				G-TELP 2등급 42점	TOSEL(A) 397점	TESL 104점	IELTS 4.5이상
				TOEFL(PBT 450점, CBT 137점, IBT 55점)			
			일본어	JPT 415점 이상	JLPT N4 이상	니켄 450점 이상	
		중국어	HSK 3급				
	국가보훈자	20점	국가보훈대상자				
	자격증 소지자	최대 50점	국가공인 자격증 소지자				
			가산점	자격증목			
			20점	국가기술자격 기술사·기능장·기사, 국가전문자격			
			15점	국가기술자격 산업기사			
5점	국가기술자격 기능사·전문사무·기초사무, 대한상공회의소·한국콘텐츠진흥원 국가기술자격증목, IT국제관련 자격증목, 국가공인 민간자격증목						
❶ 자격증 인정 개수 및 점수 : 개수제한 없으며 최대 50점까지 인정 ❷ 자격증목별 등급 및 취득과목 수에 상관없이 1개만 인정하고, 동종 자격증 제출 시 가산점 높은 것을 반영 예) 정보기술자격(ITQ) A등급, B등급 모두 소지 시 등급에 상관없이 자격증 1개(5점) 인정 예) 정보기술자격(ITQ) 한글, 엑셀, 파워포인트 모두 소지 시 취득 과목수에 상관없이 자격증 1개(5점) 인정 ❸ 기타 자격증 판정은 우리 대학 '입학전형관리위원회'의 결정에 따름							
융합콘텐츠창작전공 애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공 웹소설창작전공 게임전공	대회 입상자	우선입학	❶ 2023년도 개최 청강문화산업대학교 콘텐츠 실기대전 1위 수상자 (수상분야와 동일한 전공만 우선입학 가능)				
		70점	❶ 2021~2023년도 개최 청강문화산업대학교 콘텐츠 공모전 2위 수상자 ❷ 2021~2023년도 개최 전체 참가자 1,000명 이상 전국규모 '만화, 애니메이션, 게임' 관련 공모전 1위 수상자 ❸ 2021~2023년도 개최 전국기능경기대회 만화, 애니메이션, 게임 1위 수상자				
		50점	❶ 2021~2023년도 개최 청강문화산업대학교 콘텐츠 공모전 3위 수상자 ❷ 2021~2023년도 개최 전국 및 지방기능경기대회 게임, 애니메이션, 만화, 디자인, 컴퓨터 관련 분야 3위 이내 수상자				
		30점	❶ 2021~2023년도 개최 청강문화산업대학교 콘텐츠 공모전 입선이상 수상자 ❷ 2021~2023년도 개최 전체 참가자 1,000명 이상 전국규모 '게임, 애니메이션, 만화' 관련 공모전 3위 이내 수상자				
게임전공	대회 입상자	70점	❶ 2023년도 개최 청강문화산업대학교 전국청강게임대전 1위 수상자 ❷ 2021~2023년도 프로 이스포츠대회 1위 수상자 [KeSPA 또는 종목사(대회주체기관)에서 발급하는 1위 수상증명서]				
		50점	• 2023년도 개최 청강문화산업대학교 전국청강게임대전 2위 수상자				
		30점	• 2023년도 개최 청강문화산업대학교 전국청강게임대전 3위 수상자				
푸드전공	대회 입상자	우선입학	• 2023년도 개최 청강 푸드스쿨 공모전 1위 수상자				
		50점	• 2021~2023년도 개최 전국규모 조리, 식품, 제과제빵 관련분야 3위 이내 수상자				
		30점	• 2021~2023년도 개최 전국규모 조리, 식품, 제과제빵 관련분야 입선이상 수상자				
	자격증 소지자	50점	• 조리, 식품, 제과제빵 관련 국가자격 2개 이상 소지자				
		30점	• 조리, 식품, 제과제빵 관련 국가자격 1개 소지자				
	관련학과 출신자	30점	• 디자인, 푸드, 조리, 식품, 관광, 제과-제빵, 경영 관련학과 출신자				
스타일리스트전공	대회 입상자	우선입학	• 2023년도 개최 청강문화산업대학교 패션뷰티스타일스쿨 공모전 1위 수상자				
		70점	❶ 2021~2023년도 개최 패션뷰티스타일스쿨 공모전 2위 이내 수상자 ❷ 2021~2023년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련분야 1위 수상자				
		50점	❶ 2021~2023년도 개최 패션뷰티스타일스쿨 공모전 3위 수상자 ❷ 2021~2023년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련분야 3위 이내 수상자				
		30점	❶ 2021~2023년도 개최 패션뷰티스타일스쿨 공모전 입선이상 수상자 ❷ 2021~2023년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련분야 입선이상 수상자				
	자격증 소지자	70점	• '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련 국가자격 3개 이상 소지자				
		50점	❶ '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련 국가자격 2개 이상 소지자 ❷ '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련 민간자격 3개 이상 소지자				
		30점	❶ '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련 국가자격 1개 소지자 ❷ '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련 민간자격 2개 이상 소지자				
관련학과 출신자	30점	• '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련학과, 직업위탁교육 출신자 및 관련학원 6개월 이상 수료자					

2 정원의 지원자격 및 관련서류

전형	지원자격	관련서류		
		입학 원서	생활 기록부	기타
농어촌 학생	[유형 I] 학생 본인이 농어촌 소재지 학교에서 중·고등학교 전 교육과정을 이수하고 같은 기간 부모·학생(본인) 모두가 농어촌지역에 거주한 자	○	○	❶ 농어촌학생전형 지원자격 확인서 ❷ 중학교 생활기록부 ❸ 지원자 및 부모의 주민등록초본 각 1부(주소변동이력 포함) ❹ 가족관계증명서(이혼 가정의 경우 부 또는 모의 혼인관계증명서, 지원자의 기본증명서를 추가로 제출해야 함)
	[유형 II] 학생 본인이 농어촌 소재지 학교에서 초·중·고 전 교육과정을 이수하고 거주한 자			❶ 농어촌학생 지원자격 확인서 ❷ 초등학교, 중학교 생활기록부 ❸ 주민등록초본 (주소변동이력 포함)
<ul style="list-style-type: none"> • 농어촌 또는 도서·벽지 : 지방자치법 제 3조에 정한 읍·면 또는 도서·벽지 교육진흥법 제2조에 따른 도서·벽지를 의미함 • 재학기간과 거주기간은 연속된 연수만을 인정함. • 학교 재학 중 행정구역 개편으로 시(구·동)지역으로 편입된 지역은 해당 학교 졸업 시기까지만 농어촌 또는 도서·벽지로 간주함 • 2개 이상의 학교에 재학한 경우에는 해당 학교가 모두 읍·면 또는 도서·벽지 소재 학교이어야 함 • 농어촌 또는 도서·벽지 소재 특수목적고(과학고, 외국어고, 예술고, 마이스터고) 출신자는 지원이 불가함 				
수급자 및 차상위자	❶ 『국민기초생활보장법』 제2조 1호에 따른 수급권자 및 제 10호에 따른 차상위 계층, 『한부모가족지원법』 제5조에 따른 지원 대상자	○	○	❶ 기초생활수급자 증명서, 한부모가족증명서, 자활근로자 확인서, 장애(아동)수당 대상자 확인서, 장애인 연금 대상자 확인서, 차상위 계층 확인서, 차상위 본인 부담 경감 대상자 확인서 중 해당서류 ❷ 가족관계증명서
전문대학 이상 졸업자	❶ 전문대학(4년제 대학) 졸업(예정)자 ❷ 4년제 대학 2년 이상 수료자	○		❶ 전체 학년 성적증명서 1부 ❷ 졸업(예정)증명서 또는 4년제 대학 2년 이상 수료증명서 (학점은행제 출신자는 평생교육진흥원 [학위수료증명서] 제출 시 지원가능)
특성화고졸 재직자	❶ 특성화 고교를 졸업하고 재직경력 3년 이상의 재직자 (원서 접수일 기준 재직 중인자만 지원 가능)	○	○	❶ 재직증명서 또는 경력증명서 ❷ 4대보험 증명서 중 택 1
재외국민 및 외국인	❶ 부모가 모두 외국인인 외국인 • 이중국적자 지원 불가	○		❶ 학력인정 입학 서류 • 고등학교 졸업증명서 • 고등학교 재학증명서 및 성적증명서 (이수기간 표기) • 지원자의 출입국 사실증명서 • 우리나라의 가족관계증명서에 해당하는 외국정부가 발급한 증명서 • 외국국적증명서 (부모, 학생의 시민권 사본 또는 여권 사본) • 한국제 외국인: 부모 지원자 국적상실(이탈) 사실 증명 ❷ 아포스티유 확인서 또는 영사확인 1부 ※ 모든 서류는 한국어 번역 공증하여 제출
	❷ 외국에서 우리나라 초·중·고등학교 교육에 상응하는 전 교육과정을(12년 전 과정) 이수한 재외국민 및 외국인 • 이중국적자 지원 가능 • 국내 소재 외국인학교 출신자 지원 불가			❶ 학력인정 입학 서류 • 초등학교 졸업증명서 (이수기간 표기) • 중학교 졸업증명서 (이수기간 표기) • 고등학교 졸업증명서 및 성적증명서(이수기간 표기) • 지원자의 출입국사실증명서 • 지원자의 여권 사본 ❷ 아포스티유 확인서 또는 영사확인 1부 ※ 모든 서류는 한국어 번역 공증하여 제출
	❸ 새터민(북한이탈주민) 통일부장관이 고등학교 졸업학력을 인정한자			❶ 북한이탈주민등록확인서 ❷ 학력확인서 (해당자에 한함) ❸ 북한이탈주민 교육지원대상자 증명서 (해당자에 한함)

- ① 재외국민 및 외국인 전형의 경우 전화 상담 후 지원하시기 바랍니다.
- ② 재외 한국학교 졸업자는 아포스티유 인증 등 별도의 공증이 필요하지 않음.
- ③ 재외국민 및 외국인전형은 국내외의 검정고시, 홈스쿨링, 사어바학습 등은 인정하지 않음.
- ④ 중학교 고교 졸업자의 경우 중학교 교육부 학력인증보고서에서 발급받은 학력인정보고서 원본을 제출해야 함.
- ⑤ 관련 서류의 양식은 [입시홈페이지] → [입학지원서비스] → [양식자료실] 다운로드 받아 사용
- ⑥ 모든 자격 증빙서류는 2023.9.1(금) 이후 발급한 서류만 인정함.

06. 지원방법 및 서류제출 방법

1 지원방법

구분	접수방법	전형료	비고
인터넷 원서접수	<p>원서접수대행업체에 접속 (www.uwayapply.com, www.jinhakapply.com)</p> <p>▼</p> <p>청강문화산업대학교 선택</p> <p>▼</p> <p>원서작성 및 전형료(수수료)결제</p> <p>▼</p> <p>제출서류 발송(해당자)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학생부(수능), 특별, 정원의전형 : 30,000원 • 면접전형 : 40,000원 • 실기전형 : 55,000원 <p>※ 접수대행 사이트 수수료 포함</p>	1개 전공만 지원가능 (복수지원 불가)

• 원서접수가 완료된 후에는 접수 변경·취소할 수 없으며 납부된 전형료는 반환하지 않습니다.

2 서류제출 방법

구분	제출처	비고
등기우편 관련서류제출	<p>우편번호 : 17390</p> <p>주소 : 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94 청강문화산업대학교 입학팀</p> <p>수신자 : ○○○○전공 입시담당자 앞</p>	<p>※ 보내는 이에 지원전공-수험번호-성명 기입</p> <p>※ 표지에 '입학지원서 관련서류' 표기</p> <p>※ 제출서류 마감일 도착분까지 유효함</p>

3 입시상담 및 제출서류 문의

스쿨	모집전공	입시상담 전화	스쿨홈페이지
융합콘텐츠스쿨	융합콘텐츠창작전공	031-639-5994	www.ck.ac.kr/convergence
애니메이션스쿨	애니메이션전공	031-639-4431~4	www.ck.ac.kr/ani
만화콘텐츠스쿨	웹툰만화콘텐츠전공	031-639-4512~5	www.ck.ac.kr/cartoon
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠스쿨	게임전공	031-639-4501~4	www.ck.ac.kr/game
푸드스쿨	푸드전공 (조리 베이커리 외식비즈니스 푸드스타일 식품개발)	031-639-4522~5	www.ck.ac.kr/food
패션뷰티스타일스쿨	스타일리스트전공 (패션스타일리스트 뷰티크리에이터 패션브랜드 창업)	031-639-4531~2	www.ck.ac.kr/fashion
공연예술스쿨	연출극작전공	031-639-4551~3	www.ck.ac.kr/musical
	뮤지컬연기전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공		
진로진학 교사 및 학부모상담		031-639-5992~3	ipsi.ck.ac.kr

07. 실기전형 실기고사 (실기전형 지원자만 시행)

전공	실기내용		
융합콘텐츠창작전공	① 유형: 아래 3가지 유형 중 택 1		
	A형	주제에 따른 이미지보드	① 유형: 주어진 스토리 분석 후 주요 장면을 12칸으로 구성하여 캐릭터 또는 배경이 포함된 그림으로 표현 (가로형, 한 칸의 크기 155×86(세로)mm, 칸 진행순서 일련번호 표기) ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)
	B형	주제에 따른 상황표현	① 유형: 주어진 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)
C형	주제에 따른 아이디어 스케치와 글쓰기	① 유형: 주어진 주제 또는 상황에 맞는 장면을 일련번호 순서대로 8칸으로 구성하여 글과 아이디어 스케치로 표현 (가로형, 한 칸의 크기 110×61.9mm(세로), 글자 수 제한 없음) ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 흑백 명암 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능 (컬러표현 및 부착물 불가)	
애니메이션전공	① 유형: 수시모집 A/B형 중 택 1, 정시모집 A/B/C형 중 택 1		
	A형	스토리에 따른 이미지보드	① 유형: 주어진 스토리 분석 후 주요 장면을 12칸으로 구성하여 캐릭터 또는 배경이 포함된 그림으로 표현(가로형, 한 칸의 크기 155×86(세로)mm, 칸 진행순서 일련번호 표기) ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)
	B형	애니메이션 상황표현	① 유형: 주어진 주제에 맞게 배경과 캐릭터가 들어간 장면을 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)
C형	주제에 따른 기초 디자인 (정시에만 시행)	① 유형: 주어진 주제(요소)를 활용하여 조형적으로 구성된 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)	
웹툰만화콘텐츠전공	① 유형: 아래 3가지 유형 중 택 1		
	A형	주제에 따른 2페이지 만화	① 유형: 칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성 (자 사용가능) ② 화지 및 고사시간: 4절(본문선 표시 용지), 4시간 ③ 실기재료: 흑백 명암(회색 단계) 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능 (컬러 표현불가)
	B형	주제에 따른 웹툰	① 유형: 주어진 주제에 맞는 장면을 연출하여 프레임 크기와 형태에 맞는 웹툰 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절(본문선 표시 용지), 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)
C형	만화적 주제표현	① 유형: 주어진 만화적 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현 만화적 기호(효과음, 말풍선, 텍스트 등) 사용 가능 ② 화지 및 고사시간: 4절(본문선 표시 용지), 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)	
웹소설창작전공	A형	주제에 따른 웹소설창작	① 유형: 주어진 주제어와 조건에 맞도록 기승전결이 포함된 초단편소설을 창작 ② 분량(시험지) 및 고사시간: 2,000자 이내 (A2사이즈 2,000자 원고지 대학제공), 2시간 ③ 실기재료: 검정색 필기구(연필, 샤프 사용불가), 수정액 또는 수정테이프 사용 가능 ④ 자유첨삭 가능: 원고 완성 후 교정부호를 사용한 첨삭 가능
게임전공	① 유형: 아래 2가지 유형 중 택 1		
	A형	주제에 따른 게임용 포스터제작	① 유형: 주어진 주제에 맞게 생각하고, 연출하여 하나의 게임용 포스터(그림)로 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)
B형	주제에 따른 상황표현	① 유형: 주어진 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)	

전공	실기내용		
푸드전공	① 유형: 아래 2가지 유형 중 택 1		
	A형	조리	① 유형: 주어진 주재료를 이용한 일품 요리 개발 (플레이팅 포함-접시 제공) ② 고사시간: 4시간 ③ 실기재료: 주재료(정육된 닭 반마리) 및 기본양념 제공 ④ 기타: 개인용 조리도구는 개인 지참, 플레이팅 재료 및 시판 소스(개봉 전) 사용 가능 (단, 고사일 이전 개인이 조리한 재료는 반입불가)
스타일리스트전공	① 유형: 아래 2가지 유형 중 택 1		
	A형	뷰티메이크업	① 유형: 본인 얼굴에 메이크업 도구를 이용하여 장점을 자유롭게 표현 ② 고사시간: 60분 ③ 실기재료: 제품 규격 및 종류는 자유이며 평소 사용하던 화장품도 무방함. - 메이크업이 되어있지 않은 상태로 고사실 입실 (써클-컬러렌즈 착용 불가) - 반영구 메이크업, 눈썹염색, 헤어컬러링 상태 등은 채점 대상이 아님 - 탁상용 거울지참. 뷰티메이크업용 인조 속눈썹 사용 가능
연출극작전공	① 유형: 주어진 주재료를 이용한 디저트(구움과자, 쿠키) 세트 제작 (데커레이션 포함) ② 고사시간: 4시간 ③ 실기재료: 기본재료(박력분, 버터, 설탕, 계란, 슈가 파우더) 제공 ④ 기타: 개인용 조리도구 및 플레이팅 포장 용기 개인 지참, 데커레이션 재료(초코렛, 색소 등) 사용 가능 (단, 고사일 이전 조리한 재료 및 장식품은 반입불가)		
	B형	패션스타일일러스트	① 유형: 캐릭터의 패션스타일을 연출하여 일러스트로 표현 (캐릭터는 K-POP 아이돌, 배우, 모델 등 자유롭게 선택) ② 화지: A3사이즈 보디차트 용지 제공 ③ 고사시간: 100분 ④ 실기재료: 제한 없음
연출극작전공	① 주제에 따른 서사적 글쓰기(90분) ② 심층면접(10분 이내)		
뮤지컬연기전공	① 자유곡: 1곡 클라이막스 부분 2분 이내 (가요 및 외국어 가사 제외) ② 특기: 자유연기, 자유안무, 악기연주 중 택 1 (2분 이내) ※ 실기전형 응시에 필요한 MR (악기, 음원USB 등)은 개별 준비		
연극영상연기전공	① 지정연기: 대사 당일 제시 ② 특기: 노래, 자유안무, 자유연기 중 택 1 ※ 실기전형 응시에 필요한 MR (악기, 음원USB 등)은 개별 준비		
무대미술전공	① 유형: 아래 2가지 유형 중 택 1		
	A형	기초디자인	① 유형: 주어진 주제(요소)를 활용하여 조형적으로 구성한 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)
무대미술전공	① 유형: 주어진 상황 및 주제(장면, 지문)를 분석하여 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)		
	B형	이미지스케치	① 유형: 주어진 상황 및 주제(장면, 지문)를 분석하여 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)

① 수험생은 사진과 주민번호가 포함된 신분증(주민등록증, 청소년증, 운전면허증, 여권, 주민등록증 발급 신청 확인서, 본인확인서)을 반드시 지참.

(신분증 미지참 시 고사장 입실 불가)

② 실기고사 주제는 고사 당일 발표하며 수험생은 실기유형에 따른 실기 도구를 지참하고 화지는 대학에서 제공하되 1회에 한하여 교환 가능함.

③ 전자기기(휴대폰, 스마트워치, MP3플레이어, 전자시계, 전동 연필깎이, 전동지우개 등) 참고자료, 교본, 책자 등 불필요한 소지품은 휴대할 수 없음.

08. 면접전형 면접고사 (면접전형 지원자만 시행)

1. 면접고사 개요

- ① 제출서류를 바탕으로 한 1인당 10분 이내 인터뷰
- ② 애니메이션, 웹툰만화콘텐츠, 게임전공은 단계별 전형으로 1차 서류심사 통해 모집인원의 2배수만 2차 면접 심사를 실시함. (기타전공은 지원자 전체 면접 실시함)
- ③ 면접고사는 시간 예약제로 운영되며 예약방법은 접수 마감 후 개별 안내됨.
- ④ 면접고사 당일 제출된 포트폴리오의 원본은 반드시 지참 해야 하며, 원본은 면접 종료 후 반환됨. (제출되지 않은 서류는 면접 당일 지참할 수 없으며, 평가에 반영되지 않음.)

2. 공통 제출서류

전공	제출서류	반영영역	제출대상	
전체전공	학교생활 기록부	<ul style="list-style-type: none"> 창의적체험활동 중 진로활동영역 행동특성 및 종합의견 (교과성적 등 이외 항목 미반영) 	온라인 제공 동의자	제출서류 없음
			온라인 제공 미동의자 및 비대상고	고등학교 학교생활기록부 사본 (학교장 직인 날인)
			검정고시 출신 및 외국고 졸업자	학교생활기록부 대체서류

① 생활기록부 대체서류 양식은 입학홈페이지 (<http://ipsi.ck.ac.kr>) 양식자료실에서 다운로드 받아 사용한다.

3. 전공별 제출서류 및 제출방법

전공	제출서류	폴더명 표기	파일유형	제출방법	
				온라인접수자	본교접수자
융합콘텐츠창작전공	포트폴리오(필수)	전공-수험번호	ZIP파일로 압축하여 1개 파일로 업로드 (10MB이내)	[지원 사이트 업로드] www.uwayapply.com www.jinhakapply.com	contents@ck.ac.kr
애니메이션전공					ani@ck.ac.kr
웹툰만화콘텐츠전공					cartoon@ck.ac.kr
게임전공					game@ck.ac.kr
푸드전공	포트폴리오(선택)				food@ck.ac.kr
스타일리스트전공					fashion@ck.ac.kr
무대미술전공					musical@ck.ac.kr

① 파일업로드 및 메일 발송은 제출서류 마감일 16시 도착분까지 유효하며, 미제출 시 전형대상에서 제외됨.

② 본교 접수자는 우리 대학 홈페이지에서 접수확인(수험번호 확인) 후 해당 전공 지정 이메일로 제출서류 메일 전송.

4. 포트폴리오 구성

전공	제출서류	구성방법			파일 형태	제출처	용량	해상도	규격	제한 매수
융합 콘텐츠 창작	포트폴리오 (택 1)	A형	이미지	만화, 디자인, 일러스트, 스토리보드 등의 표현매체를 활용한 개인 창작물	JPG	업로드	10MB	200 dpi 이하	A4	30매
		B형	콘텐츠기획	만화, 애니, 게임, 영상 등 각종 콘텐츠에 대한 개인 창작 기획서	PDF					제한 없음
		C형	콘텐츠 프로그래밍	프로그램 소스코드, 프로그램 설명서(핵심코드, 실행하면 캡처)	PDF					
				실행 동영상(선택)	AVI, MP4					
D형	영상	본인 연출작(감독) 1편 이상, 공 동작 포함 최대 3작품 이내								
애니메이션	포트폴리오 (택 1)	A형	이미지	내용: 원화, 디지털이미지, 사진(출판물, 조형물은 다각도에서 촬영) 인물 전신 드로잉을 포함해야 함.	JPG	업로드	10MB	200 dpi 이하	A4	30매
		B형	영상	작품 수: 최대 3작품 이내 (본인연출작, 공 동작 무관) 분량: 제한 없음 형식: 애니메이션, 1인 미디어영상, 단편영화, 광고홍보영상, 다큐멘터리 등 창작영상 작품 엔딩크레딧 표기(필수): 제작파트별참여자, 제작년도, 제작자명 (개인/팀명/기관명)	AVI, MP4					
웹툰만화 콘텐츠	이미지 포트폴리오	내용: 원화, 디지털이미지, 사진(출판물, 조형물은 다각도에서 촬영)			JPG	업로드	10MB	200 dpi 이하	A4	30매
게임	포트폴리오 (택 1)	A형	게임기획	게임기획서 (역기획서 불가)	PDF	업로드	10MB	제한 없음	A4	제한 없음
		B형	게임 그래픽	게임그래픽 전 분야의 개인 창작물 (단, 이미지로 표현이 불가한 분야는 영상 포트폴리오 활용)	JPG					
		C형	게임 프로그래밍	프로그램 핵심 소스코드, 프로그램 설명서 (실행 장면이 필요할 경우 영상 포트폴리오 활용)	PDF					
		D형	게임QA &비즈니스	게임리뷰 또는 게임분석보고서	PDF					
	영상 포트폴리오 (필요시 제출)	게임그래픽	개인 창작 영상		AVI, MP4	전공 이메일	200 MB			제한 없음
		게임프로그래밍	실행 영상							
푸드	포트폴리오 (선택)	조리, 제과제빵, 디저트, 식음료 및 식공간 연출, 푸드스타일 등의 전공관련 창작물			PDF	업로드	10MB	제한 없음	A4	5매
스타일리스트		스타일링, 패션일러스트, 메이크업 이미지 또는 일러스트, 퍼스널이미지, 뷰티스타일링 등의 창작물								
무대미술		기초디자인, 일러스트, 소묘, 정밀묘사, 이미지스캐처, 공간연출 등의 개인 창작물								

① 내용, 형식, 색상, 기법 등은 자유롭게 구성하며, 필요 시 하단에 작품의 제목과 제작의도 등 기입 가능함.

② 포트폴리오 1매에 한 컷을 삽입하거나 1매에 다수의 이미지를 편집해서 포함해도 된다. (1매로 인정)

③ 파일명은 01, 02, 03... 형태로 연번 기입한다.

㉔ 주의사항

- ① 수험생은 사진과 주민번호가 포함된 신분증(주민등록증, 청소년증, 운전면허증, 여권, 주민등록증 발급 신청 확인서, 본인확인서)을 반드시 지참(신분증 미지참 시 고사장 입실 불가)
- ② 개인정보 및 저작자 확인 목적을 위해 기입된 개인정보는 삭제 처리 후 평가를 실시한다.
- ③ 공정한 평가를 위해 필요하다고 판단될 경우 추가서류 요청 또는 작화 테스트 등을 실시할 수 있다.
- ④ 개인 창작물이 아닌 타인 작품 도용, AI생성 작품 또는 제출된 서류가 허위로 판명될 경우 입학에 취소한다.
- ⑤ 제출용량을 초과한 경우 업로드가 불가능하며, 업로드가 안 되는 경우 해당 접수대행 사이트(유웨이, 진학사) 고객센터에 문의한다.

09. 합격자 발표 및 등록금(예치금)납부

㉑ 합격자 발표

모집시기	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시1차	11.6(월)	12.18(월)~12.21(목)	2.7(수)~2.13(화)	23.12.22(금)~24.1.2(화)
수시2차	12.15(금)			
정시	24.2.6(화)			2.14(수)~2.29(목)

㉒ 등록금(예치금) 납부방법

구분	발표 및 납부방법	비고
합격자발표	입학홈페이지 http://ipsi.ck.ac.kr - [합격자 발표]	미확인으로 인한 불이익은 수험생에게 있음
고지서출력	입학홈페이지 http://ipsi.ck.ac.kr - [고지서 출력]	납부시간이 경과할 경우 입학포기로 간주
예치금 및 등록금납부	고지된 고유계좌로 인터넷뱅킹, 스마트폰뱅킹, 무통장입금	보호자, 지인 등 타인명의로도 납부가능
납부영수증 출력	입학홈페이지 http://ipsi.ck.ac.kr - [납부영수증 출력]	

• 등록금(입학금+수업료) : 2024년 2월 1일(목)이후 입학홈페이지 별도 공지

10. 총원 합격자 발표

입학원서에 기재된 연락처로 개별 통지하며, 연락처 기재오류나 부재중으로 인한 합격통지 불가 시 등록포기로 간주하여 (단, 수시모집 합격자는 정시/자율모집 지원불가함)처리합니다. 이에 대한 책임은 수험생에게 있으니 주의하시기 바랍니다.

- ① 합격자의 미등록 또는 합격포기 등으로 결원이 발생하였을 경우, 예비후보 순위에 의해 총원합격자에게 개별통보 한다.(고지서 발송하지 않음)
- ② 총원합격 통보를 받은 수험생은 등록 또는 등록포기 의사를 명확히 하여야 하며 결정된 의사는 번복 할 수 없다.
- ③ 총원합격 통보 시 안내 받은 '등록 방법(절차)'으로 등록하여야 하며, 등록기간 내에 등록 하지 않은 경우 불합격 처리한다.
- ④ 예비후보 순위 발표 : 최초합격자 발표와 동시에 발표하며, 총원진행 시 실시간으로 예비번호가 변동된다

11. 등록취소 및 환불

구분	내용						
예치금 및 등록금 환불기간	공고일로부터 ~ 2024년 2월 29일(목) 16:00까지 ※ 환불 신청 기간 이후에 등록 포기를 신청한 자는 등록포기가 아닌 자퇴처리 되며, 입학금 및 수업료는 「대학 등록금에 관한 규칙」에 의거 반환함						
신청방법	본교 입학홈페이지 http://ipsi.ck.ac.kr [예치금 및 등록금 환불]에 접속하여 신청						
신청절차	① 로그인 : 개인정보(수험번호, 주민번호 등)로 본인확인 ② 본인인증 : 휴대전화 개인인증번호 확인을 통한 본인확인 ③ 인적사항 입력 : 은행명, 계좌번호, 예금주 ④ 환불사유 입력 : 포기사유(타대학 합격현황) ⑤ 신청완료						
등록금 반환	대학등록금에 관한 규칙 <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>반환사유 발생일</th> <th>반환금액</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>학기 개시(입학일) 전 일까지</td> <td>입학금 및 등록금 전액반환</td> </tr> <tr> <td>학기 개시일부터 30일 경과 전</td> <td>입학금을 제외한 등록금의 5/6 해당액 반환환불</td> </tr> </tbody> </table>	반환사유 발생일	반환금액	학기 개시(입학일) 전 일까지	입학금 및 등록금 전액반환	학기 개시일부터 30일 경과 전	입학금을 제외한 등록금의 5/6 해당액 반환환불
반환사유 발생일	반환금액						
학기 개시(입학일) 전 일까지	입학금 및 등록금 전액반환						
학기 개시일부터 30일 경과 전	입학금을 제외한 등록금의 5/6 해당액 반환환불						



수험생 여러분께 안내 드립니다



- 1 입시결과 성적은 입학자의 최저성적입니다.
- 2 입시결과는 당해년도 모집인원변동, 경쟁률, 전체 수험생 수에 따라 변동되는 특성이 있습니다. 컷라인보다 성적이 부족해도 올해는 합격 가능성이 있을 수 있으니 지원해 보시기 바랍니다.
- 3 모집인원이 많은 전공과 전형이 추가합격자 발표도 많이 함으로 합격 가능성이 높을 수 있습니다.
- 4 수시1차 예비번호를 받은 수험생도 수시2차에 모든 전공과 전형에 지원이 가능합니다.
- 5 수시1차 합격자도 수시2차 다른전공에 지원할 수 있습니다.
- 6 수시모집 학생부성적은 최우수 1학기 전 과목 반영이며, 성취평가제 과목도 환산하여 반영합니다. (교과성적 외 출결, 봉사 등은 반영하지 않습니다)
- 7 2023학년도 최종합격자 예비번호는 아래표를 참고하시기 바랍니다.



전공	수시1차				수시2차				정시		
	학생부	특별	실기	면접	학생부	특별	실기	면접	수능	실기	면접
융합콘텐츠창작전공	2	1	0	2	5	0	1	1		0	
애니메이션전공	14	4	8	0	8	3		0	20	4	
웹툰만화콘텐츠전공	3	0	4	2					8	6	1
웹소설창작전공	22	2	8		3		3		8		
게임전공	13	4	4	11	12	0		4	17		
푸드전공	238	15	0	11	89	2		4	8		
스타일리스트전공	59	6	12	24	20	0	2	3	0		
연출극작전공			0							0	
뮤지컬연기전공			12				0			5	
연극영상연기전공			19				5			29	
무대미술전공	45		12	5	36			0	8	13	4

※ 음영표기된 전형은 모집하지 않은 전형입니다.

12. 2023학년도 입시결과 (경쟁률 | 입학자 최저성적)

■ 수시모집

전공	수시1차											수시2차										
	학생부교과전형			특별전형			실기전형			면접전형		학생부교과전형			특별전형			실기전형			면접전형	
	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률
융합콘텐츠창작전공	3	7.7	2.0	2	8.0	2.5	28	6.8		15	3.3	2	10.0	2.1	1	14.0	2.5	19	29.5		8	8.4
애니메이션전공	8	10.6	1.8	3	6.0	2.0	84	10.6	7.0	37	5.6	5	11.6	1.9	4	5.8	2.3				26	8.5
웹툰만화콘텐츠전공	4	16.5	1.5	3	8.0	1.8	80	15.4	6.9	40	8.1											
웹소설창작전공	19	3.8	3.6	3	2.7	4.1	40	5.5	7.3			6	6.0	2.4				21	5.4	6.4		
게임전공	35	6.8	2.0	10	4.7	3.0	58	5.8	6.6	65	10.5	10	7.4	2.1	7	3.7	3.0				55	10.3
푸드전공	33	8.2	8.5	2	9.0	7.9	5	1.4		18	2.9	7	13.9	8.5	1	4.0	6.1				5	3.0
스타일리스트전공	17	9.3	5.1	3	8.3	5.3	8	3.1		16	3.7	5	9.8	5.6	1	7.0	5.6	4	2.5		5	3.4
연출극작전공							2	7.5														
뮤지컬연기전공							11	2.9										5	1.2			
연극영상연기전공							21	2.4										6	3.2			
무대미술전공	15	4.8	5.6				8	3.4		5	2.2	8	6.4	5.8							3	1.0
성적 반영비율(%)	학생부 100%		학생부 100% + 가산점		실기 100% 애니,만화,웹소설,게임 학생부40% + 실기60%		면접 100%		학생부 100%		학생부 100% + 가산점		실기 100% 웹소설 학생부40%+ 실기60%		면접 100%							
성적 반영방법	학생부 : 1학년 1학기 ~ 3학년 1학기 성적 중 최우수 1개 학기 전 과목																					

■ 정시모집

전공	정시									
	수능전형 (수능 200점 만점 환산)				실기전형 (수능 200점 만점 환산)				면접전형	
	모집	경쟁률	수능평균	수능최저	모집	경쟁률	수능평균	수능최저	모집	경쟁률
융합콘텐츠창작전공					7	8.4				
애니메이션전공	3	23.0	182.5	175.5	76	6.0	97.7	33.5		
웹툰만화콘텐츠전공	3	15.0	181.5	174.0	41	8.0	106.4	42.0	30	5.2
웹소설창작전공	3	20.0	164.9	156.0						
게임전공	5	14.8	177.6	167.5						
푸드전공	9	1.8	75.4	24.5						
스타일리스트전공	1	4.0	155.0	155.0						
연출극작전공					3	5.0				
뮤지컬연기전공					15	1.7				
연극영상연기전공					28	2.5				
무대미술전공	1	11.0	130.9	93.5	7	3.7			3	2.7
성적 반영비율 (%)	수능 100%				실기 100% 애니,웹툰 : 수능30% + 실기70%				면접 100%	
성적 반영방법	수능(백분위) : 국어,수학,영어 중 최우수 1개 과목(100점) + 탐구영역 2개과목 평균점수(100점)									

① 학생부 등급과 수능성적은 등록자의 최저성적임.



www.ck.ac.kr

융합콘텐츠스쿨

융합콘텐츠창작전공

031-639-5994 www.ck.ac.kr/convergence

애니메이션스쿨

애니메이션전공

031-639-4431~4 www.ck.ac.kr/ani

만화콘텐츠스쿨

웹툰만화콘텐츠전공 | 웹소설창작전공

031-639-4512~5 www.ck.ac.kr/cartoon

게임콘텐츠스쿨

게임전공

031-639-4501~4 www.ck.ac.kr/game

푸드스쿨

푸드전공

(조리 | 베이커리 | 외식비즈니스 | 푸드스타일 | 식품개발)

031-639-4522~5 www.ck.ac.kr/food

패션뷰티스타일스쿨

스타일리스트전공

(패션스타일리스트 | 뷰티크리에이터 | 패션브랜드 창업)

031-639-4531~2 www.ck.ac.kr/fashion

공연예술스쿨

연출극작전공 | 뮤지컬연기전공

연극영상연기전공 | 무대미술전공

031-639-4551~3 www.ck.ac.kr/musical

진로진학 | 교사 및 학부모상담

031-639-5992~3 ipsi.ck.ac.kr



17390 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94