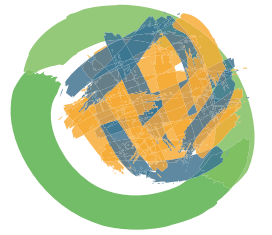


청강문화산업대학

2022학년도
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, 모바일IT 8개의 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 3,424명 (2021년 4월 기준)

구분 8개스쿨 12개전공, 3개 학사학위전공심화과정

학제 2년제, 3년제, 4년제 학사학위 전공심화과정





CULINARY ARTS



GAME



CONVERGENCE



ANIMATION



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, 3D 이미지, 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(230명)

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(180명)
웹소설창작전공(76명)

게임콘텐츠스쿨

SCHOOL OF GAME

게임기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임QA와 운영까지 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.

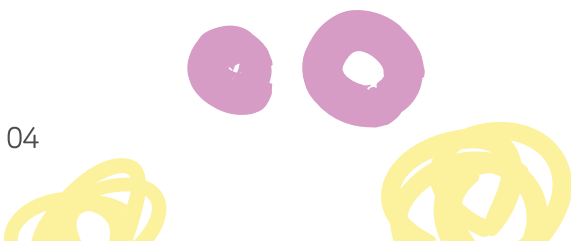
게임전공(240명)

푸드스쿨

SCHOOL OF CULINARY ARTS

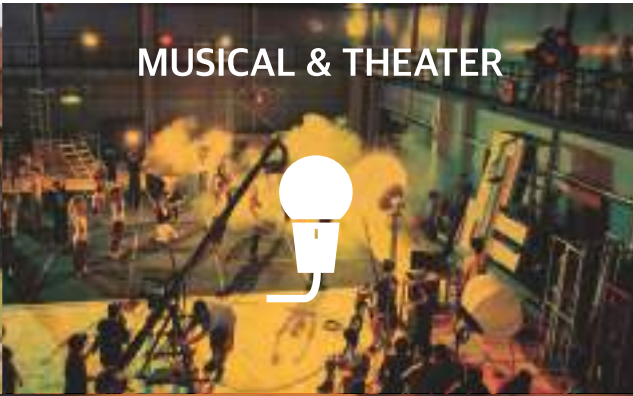
푸드스쿨은 식품 및 외식산업분야에서 새로운 가치를 발견하고음식을 통해 더 좋은 세상을 만드는 창의인재 양성을 목표로 학제간 벽을 허무는 창의융합교육(Multidisciplinary)과 국내 최고의 실무 중심 교육환경(Learn by doing)을 제공합니다. 또한, 조리/베이커리/외식비즈니스/푸드스타일/식품개발로 구성된 교육모듈을 제공하여 스스로 설계하는 1+1교육과정(Self-directed Curriculum)과 신메뉴개발에서 매장관리까지의 창업 능력을 갖추는 프로젝트 실무중심(Project based learning) 교육을 실현하고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

조리 | 베이커리 | 외식비즈니스
푸드스타일 | 식품개발(통합120명)





MUSICAL & THEATER



FASHION & STYLE



MANHWA CONTENTS



MOBILE INFORMATION TECHNOLOGY



패션스쿨

SCHOOL OF FASHION & STYLE

패션산업이 제조에서 유통중심으로 변화되고 소비자구매 형태가 오프라인으로 전환되고, K-pop 의 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 브랜드까지 유기적으로 프로젝트를 운영하며, 창의적이고 감각적인 이미지를 기획하고 연출하고 있습니다

스타일리스트전공(60명)

공연예술스쿨

SCHOOL OF MUSICAL & THEATER

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 전 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(40명)

연극영상연기전공(45명)

무대미술전공(50명)

모바일IT스쿨

SCHOOL OF MOBILE INFORMATION TECHNOLOGY

사물인터넷, 인공지능, 5G 통신 기술, 유무선 네트워크, 소프트웨어개발, 제품 프로토타입 창의제작 등의 교육과정과 아두이노, 드론 등의 최신 실습장비, 풍부하고 다양한 사물인터넷 실습 기자재, 최적의 메이커 교육환경(메이커 스페이스)을 갖추고 사물인터넷과 5G를 주도하는 융·복합형 엔지니어(창의형 컨셉디자이너) 육성을 목표로 합니다. 특히, 2019년도 경기도형 취업브리지 사업에 선정되어, 사물인터넷 기반 컴퓨터비전 인재 양성에 역점을 두고 있습니다.

모바일통신전공(40명)

융합콘텐츠스쿨

SCHOOL OF CONVERGENCE

프로젝트 중심 교육과정을 통해 융합콘텐츠 기획에서부터 제작 및 플랫폼 적용까지 전 과정을 이끌어가는 융합콘텐츠 창작자를 양성합니다. 강의실, 개인작업공간, 스튜디오, 세미나실, 교수연구실, 학생휴게실 등이 함께 통합된 24시간 열려있는 Creative Studio에서 자율적이고 실험적인 다양한 활동을 할 수 있습니다.

융합콘텐츠창작전공 (50명)



대학주요시설

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



4

청강애니메이션 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 지원사업인 '재학생 직무체험 프로그램'을 통해 산업체 현장교육을, '청년취업성공패키지 프로그램'을 통해 취업상담 및 알선을 지원하고 있으며, 재학생들의 진로발달을 위한 '커리어패스 파인더 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.

8

경기게임상용화지원센터



중소 게임 개발사가 “보다 가치있는 게임”, “보다 재미있는 게임”, “보다 안전한 게임”을 만들 수 있도록 경기도는 본교에 게임QA 전문센터를 2009년도에 설립했습니다. 센터에서는 테스트 지원 외에 게임QA 세미나 개최, 게임성 평가항목 연구 및 게임 테스트 표준 모델 개발 등 게임 QA산업 발전을 위한 다양한 노력을 기울이고 있습니다.

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	영통	모란	구리	부천	상록수역	부발	안성
50분 이내	영등포	신갈	미금	하남	안양		이천	죽산
60분 이내	천호	동탄	죽천	광주	평촌		오천	백암
70분 이내	하계	기흥역	수지	초월	고천		덕평	
		동백	광고	곤지암				
		용인						



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 만화 책, 만화 관련 참고서, 해외 전문 서적 등을 교내 구성원 및 외부 이용자에게 무료로 개방합니다.

11

쿨투라

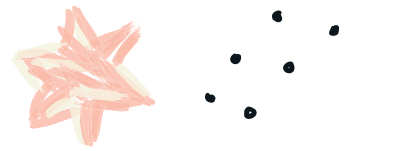


쿨투라는 단순히 휴게 공간 기능만 지니고 있는 것이 아니라 교내에서 외식업체와 똑같은 환경으로 현장 실습을 할 수 있도록 구성되어 있습니다. 푸드스쿨의 OJT 수업의 일환으로, 조리수업을 통해 나온 결과물을 판매함으로써 학생들에게는 현장 실습의 기회를, 교내 학생과 교직원들에게는 친절한 서비스와 다양한 음식을 제공하고 있습니다.

<<

SITE MAP

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



학생지원

1 장학제도

우리 대학은 문화산업 핵심 인재양성을 위한 다양한 장학 제도를 운영하고 있습니다. 그 결과 2020학년도는 교내장학금 약 35억, 교외장학금 93억으로 총 128억원 가량이 학생들에게 지급되었습니다.

구분	장학금종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적우수장학	스쿨(학과,전공)수석	1학년 등록금 전액
		입학성적우수	1학년 1학기 150만원
	재학생 성적우수장학	전공 수석	학기 등록금 전액
		전공 성적우수	일정금액
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학-CK비전장학	스쿨활동,공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학 기준에 의해 지급
	공로장학	스쿨 연합회 간부	직책 및 평가에 의해 차등 지급
	근로장학	특정부서에서 근로를 제공하는 학생	시급 9000원
	보훈장학	보훈청 교육비 지원 대상 본인 및 자녀	등록금 전액 지급 [보훈청에서 일부 지원]
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정 장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 20% 지급
	형제자매장학	형제, 자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 50만원 지급
	기숙사 장학금	기숙사 프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
희망 장학금	기초생활수급권자 및 차상위 계층	학기 등록금 전액	
교외 장학 (한국장학재단)	국가장학금 유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원~2,600,000원
	전문기술인재장학금	취업역량 개발 노력이 우수한 전문대 학생이 안정적으로 학업 및 자기개발에 정진할 수 있도록 지원	I 유형: 등록금 전액, 생활비 200만원 II 유형: 등록금 전액
	푸른미래 삼성SOS장학금	자취, 기숙사 등의 주거 형태의 성적 우수자	일정금액
	희망사다리장학금	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외 장학	교수 장학금	스쿨 추천자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학금	총동문회 추천자	일정금액
	의용소방대자녀장학금	지방자치단체 소방서의 지급통보자	일정금액
	서울장학재단 장학금	서울시 거주자	일정금액
	농어촌희망재단 장학금	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계 곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학금	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	관할시,구청지원 장학금	관할 시,구 거주자	일정금액
	산업체 및 민간장학재단 장학금	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

- 장학금의 세부 내용은 학교 홈페이지 [대학생활]-[장학제도] 및 장학규정 및 시행세칙을 참조 바랍니다.
- 장학금의 종류, 대상, 금액은 입학 당해년도에 변동될 수 있습니다.
- 국가에서 운영하는 한국장학재단에서는 가계소득에 따라 학기별 최소 337,500원, 최대 2,600,000원의 국가장학금 I유형을 지급하고 있습니다.
- 예비 대학생들은 반드시 국가장학금을 신청해주시기 바랍니다. 11월 하순부터 1차 신청 기간이 시작될 예정입니다.

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	485,200원(보증금 100,000원 별도)	식대 미포함

건강한 기숙사 문화 만들기 프로그램

기숙사 학생들의 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





3년제
**융합콘텐츠
 창작전공**
 50^명

다양한 미디어 콘텐츠 기술을 융합한 프로젝트 중심 교육을 통해 융합형 콘텐츠 창작 전문가를 양성합니다. 애니메이션, 만화, 게임, 영상, XR 등 다양한 미디어와 새로운 융합콘텐츠 창작 경험을 통해, 미래의 융·복합콘텐츠 산업환경을 이끄는 창작자로 나아갈 수 있는 교육환경을 제공합니다.

◀ 졸업 후 진로 및 수상실적

융합콘텐츠창작자, 만화·애니·게임 콘텐츠 창작자, 스토리창작자, 미디어아티스트, 애니메이션PD, 웹툰플랫폼PD, 방송·엔터테인먼트 기획·연출가, 융합콘텐츠 비즈니스 창업

◀ 주요교과목

인사이트 액티비티, 융합세계관의 이해, 비주얼 스토리텔링, 트랜스미디어 스토리보드, 캐릭터 애니메이션, AR 기초, 이미지맵핑워크숍활용, 비주얼 스토리 게임엔진 I-II, 융합콘텐츠 기획, 융합콘텐츠 프로젝트 I-II, 미래 콘텐츠 기획, 융합콘텐츠 문제해결

◀ 교육특징

콘텐츠를 창작하고 제공하는 기술은 빠르게 변화합니다. 이런 시대에 창작자에게 요구되는 것은 '산업환경 적응력'과 '양질의 콘텐츠 창작'입니다. 기획부터 제작 및 플랫폼 적용까지 콘텐츠 창작의 전과정을 경험할 수 있는 프로젝트 기반 교육과정은 1인 창작자만이 아니라 소통과 협력을 통해 더 큰 산업환경에서 활동할 수 있는 전문가를 양성하는 밑거름이 됩니다.

- 다양한 목표의 융합콘텐츠 창작 프로젝트 중심 수업
- 만화·애니·게임 전공 개설 과목 선별 수강 및 전공학점 인정 ※ 학과규정이내
- 융합콘텐츠 전문가의 지속적이고 밀착된 1:1 멘토링
- 융합콘텐츠스쿨 스페이스 중심의 자율적인 교육환경 제공
- 졸업 전, 다수의 융합콘텐츠창작 포트폴리오 마련

◀ 졸업자취업

2021학년도 신설전공





학사학위전공심화과정 / 3년제

애니메이션 전공

230명

◀ 졸업 후 진로 및 수상실적

애니메이션/영상 기획자, 프로듀서/감독, 컨셉 아티스트, 스토리보드/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 장편부문 그랑프리 등 수상
- 카툰온더베이, 아나마운다 크록, 멜버른, 클레르몽페랑 등 유수 국제영화제 석권

◀ 주요교과목

1학년 전공역량크리틱I/II, 애니메이션의원리, 비주얼스토리텔링, 애니메이션워크숍, 미술사로운보는인문학, 필름의 이해, 인체조소-전신, 페인팅테크닉, 컨셉디자인, 인체드로잉, 컬러스토리텔링, 촬영과편집, 캐릭터디벨롭먼트, 2D애니메이션I, 3D애니메이션I, 3D그래픽기초, 레이아웃, 3D하드서페이스모델링, 3D캐릭터모델링I, 3D리깅I, 에프터이펙트, 캐릭터디자인, 3D라이팅I, 3D텍스처맵핑, 스토리보드I, TV페인트, 플래시

2학년 전공역량크리틱III/IV, 취업창업애니메이션프로젝트I, 자기주도프로젝트I, 콘텐츠산업과애니메이션, 모션그래픽, 캐릭터스컬팅, 애니메이션드로잉, 에디팅, 애니메이션사운드, 기획과스토리피칭, 2D애니메이션II, 3D애니메이션II, 디지털애니메이션제작기법, 3D시네마토그래피, 3D캐릭터모델링II, CFX, 3D합성, 매치무브, 3D라이팅II, 애니메이션분석과비평, 3D리깅II, 3D룩다벨롭먼트, 3DFX, 스토리보드II, 비주얼디벨롭먼트

3학년 취업창업애니메이션프로젝트II, 매트페인팅, 애니메이션컬러앤스타일링, 제스처드로잉, 2D애니메이션III, 3D애니메이션III, 자기주도프로젝트II, 스토리분석, 아트앤디자인워크숍, 3D이미지워크숍, 3D모델링워크숍, VFX워크숍

◀ 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 초청 특강 등의 풍부한 비교과 프로그램을 통해 수준 높은 교육환경을 제공합니다.

◀ 졸업자취업

기획/연출/PD 스튜디오 뿌리, 브릭스튜디오, 알프레드이미지웍스, 청담미디어, 스마트스터디, 사이오픽 **스토리보드 아티스트** 투바엔터테인먼트, 코안스튜디오, 킹스스튜디오, 스튜디오고인돌, 아이코닉스 **컨셉 디자이너** 레드독컬처하우스, 디알무비, 네이버라인, 모팩스튜디오, 데비스스터즈 **2D 애니메이터** 줄리아필름, 스튜디오안단테, 스튜디오미르, 아이코픽처스 **3D 애니메이터** 마로스튜디오, 토이온, 네오위즈, 오픈 **3D 모델러** 자이언트스텝, 로커스, 초아락콘텐츠팩토리, 스튜디오 비브 **포스트 프로덕션** 텍스터스튜디오, 솔리드FX, 배트스튜디오, 비전홀딩스

세계 애니메이션 교육기관 7위 선정
(2019, Animation Career Review)

연출, 아트, 애니메이션, 3D이미지, 3D캐릭터, 모션그래픽, VFX의 세분화된 직무트랙별 실무역량을 바탕으로 프로젝트중심 콘텐츠 창작능력을 습득하여 애니메이션/영상 전문가가 될 수 있도록 교육합니다.





학사학위전공심화과정 / 3년제

웹툰만화 콘텐츠전공

180명

웹툰·만화, 스토리텔링, 일러스트레이션, 기획, 비평, 교육 등 만화산업 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, 만화비평가, 만화교육자

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

◀ 주요교과목

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

◀ 교육특징

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

◀ 졸업자취업

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





3년제

웹소설 창작전공

76명

웹소설창작전공은 스토리텔링 산업에서 활약할 수 있는 대중문화 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 확장발전하고 있습니다. 본 전공은 이러한 사회문화 변화에 발맞춰 인터넷 시대의 창작론 및 비평론의 근본적 변화를 모색합니다.

◀ 졸업 후 진로 및 수상실적

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

◀ 주요교과목

웹소설창작실습, 할리우드장르스터디, 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

2019년 신설 전공 / 재학생 연재(계약) 현황

웹소설 연재 네이버시리즈 <잠깐 몸 좀 빌리자> NEMO, <신권의 원코인 클리어> Akheres, <VVIP 영주님의 품격> 수업중필담 / 카카오페이지 <빅뱅신공 소방관> 설야성인, <Now Loading> 수업중필담 / JC 미디어 <타겟팅으로 무한성장> 퀸즈, <내가 사는 것은 뭐든지 더블> 집가고싶어요

웹툰 스토리 각색 리디북스 <튀김의 발견> 금다연

게임시나리오 반지하게임즈 <서울2033> 차은주, 차선하, 박수현

업체 취업 에이시스미디어, 이솔





학사학위전공심화과정 / 3년제

게임 전공

240^명

게임기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임QA와 운영까지 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

게임기획자, 게임프로그래머, 게임그래픽디자이너, 게임QA, 게임운영자, 게임기자, e스포츠 스태프
- 2020 <UNITE 2020> UNITY'S UNITE Education Day 2020 AWARD 1,2등, 경기게임 오디션 3위, 2020 BIC(부산인디커넥트) 7작품 출품

◀ 주요교과목

- 1학년 게임시스템기획서작성, 앱게임제작기초, 3D Max기초, 게임테스트
- 2학년 앱게임제작프로젝트, 게임레벨디자인, 게임엔진프로그래밍, 3D게임캐릭터제작, 3D게임애니메이션, 게임이펙트제작, 게임TC제작
- 3학년 게임제작프로젝트실습, 게임기획포트폴리오, 웨이더프로그래밍, 3D게임그래픽연출, 게임QA포트폴리오
- 전공심화 게임프로젝트, 게임제작기법연구, 콘텐츠인문학, 콘텐츠주제발표연구

◀ 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), 넥슨(왓스튜디오), 넷마블 네오, 조이시티, 올앰, 앱크로스, 모티프, NAT게임즈, NAT게임즈(MX스튜디오) 게임그래픽 엔씨소프트, 넥슨, 넷마블 언파크, 블루홀, 펠어비스, 마우스덕, 에어캡, 수퍼브, 마케비전, 시크릿타운 게임프로그래밍 스마일게이트, 앱크로스, 펠어비스, 셀빅 외 다수 게임QA 넷마블 포플렛, 펠어비스, 스마일게이트, 컴투스, 넷게임즈, 그라비티





1+1 모듈선택형 교육과정 / 3년제

푸드스쿨_ 조리

120명

조리 모듈은 조리기술을 넘어 음식의 가치 실현을 통해 자신의 삶을 디자인하는 Creative Chef 양성을 목표로 합니다. 만드는 방법을 보여주고 그것을 따라하게 하는 “훈련”이 아닌 학생들이 스스로 알아내는 “교육”, 다양한 인턴십과 익스텐십을 통해 자신만의 창의적인 요리로 고객을 감동시킬 수 있는 조리전문가가 되는 교육을 통하여 스스로 자신의 미래를 개척하는 푸드 산업의 리더를 양성합니다.

◀ 졸업 후 진로 및 수상실적

호텔 및 레스토랑 셰프, 레스토랑 매니저, 프랜차이즈 창업 및 슈퍼바이저, 외식업체 메뉴개발 등 푸드산업 전반에 걸쳐 진출 할 수 있습니다.

- 2020 대한민국 국제요리&제과 경연대회 대상, 최우수상 등 4팀 수상
- 2020 월드푸드챔피언십 대상, 최우수상 등 7개팀 수상
- 2019 대한민국 국제요리&제과 경연대회 대상, 우수상, 금상, 은상 포함 총 8팀 수상
- 2019 월드푸드 챔피언십 대상, 최우수상, 금상, 은상, 동상 포함 총 9팀 수상
- 2018 대한민국 국제요리&제과 경연대회 대상, 우수상, 금상, 은상 포함 총 24명 수상
- 2018 코리아 월드푸드 챔피언십 대상, 최우수상, 금상, 은상, 동상 포함 총 28명 수상
- 2017 대한민국 국제요리&제과 경연대회 금상, 은상, 동상 포함 총 21명 수상
- 2017 코리아 월드푸드 챔피언십 금상, 은상, 동상 포함 총 16명 수상
- 2016 대한민국 국제요리 경연대회 금상, 은상, 동상 포함 총 39명 수상

◀ 주요교과목

기본지식 조리인 핫 프로덕션 키친, 콜 프로덕션키친, 코리안 키친과 그 외에 재패니즈, 에스닉, 분자요리, 팜투 테이블 등 다양한 조리기술을 배웁니다. 또한 자신이 개발하고 싶은 역량(베이커리, 외식비즈니스, 푸드스타일, 식품개발)의 모듈을 추가로 선택하여 본인의 역량을 한층 향상시킬 수 있습니다.

◀ 교육특징

조리 전문가로 성장할 수 있는 역량과 기업가 정신을 바탕으로 한 프로젝트 수업을 진행합니다. 수업의 방식은 실무중심에서 다양성과 창의성을 발휘할 수 있도록 자기주도적 수업으로 진행합니다. 산업체별 인턴십도 국내와 국외로 진행되는데, 특히 학교기업인 쿨투라, 카페성수, 메리어트, 글로벌 기업 등의 우수한 기업에서의 현장 인턴십을 수행합니다.

◀ 졸업자취업

이집트대사관, 인터콘티넨탈 호텔, 콜레드 호텔, 코엑스 오쿠우드호텔 일식, 더프라자호텔, 그랜드위커텔, 인터콘티넨탈 호텔, 제주람정호텔, 이탈리아 레스토랑 H450외 다수





1+1 모듈선택형 교육과정 / 3년제

푸드스쿨_ 베이커리

120명

베이커리 모듈은 자신이 가지고 있는 다양성을 개발하여 베이커리의 문화와 산업을 주도합니다. 베이킹과 페이스트리의 제조과정 및 제조법의 역량을 기반으로 디지털테크닉, 케이크디자인, 초콜릿공예 등의 다양한 교과목을 통해 공예, 디자인, 플레이팅 할 수 있는 능력을 키우며 베이커리 메뉴개발 및 시뮬레이션 등의 프로젝트 수업의 교육과정을 통한 레시피 개발, 원가분석, 제품생산, 판매 및 서비스를 직접 경험할 수 있으며 산업에서의 실무능력을 갖출 수 있습니다.

◀ 졸업 후 진로 및 수상실적

베이커리셰프, 제과 및 제빵전문점, 윈도우베이커리, 베이커리창업, 메뉴개발 등으로 진출할 수 있습니다.

- 2020 대한민국 국제요리&제과 경연대회 대상, 최우수상 등 4팀 수상
- 2020 월드푸드챔피언십 대상, 최우수상 등 7개팀 수상
- 2019 대한민국 국제요리&제과 경연대회 대상, 우수상, 금상, 은상 포함 총 8팀 수상
- 2019 월드푸드 챔피언십 대상, 최우수상, 금상, 은상, 동상 포함 총 9팀 수상
- 2018 대한민국 국제요리&제과 경연대회 대상, 우수상, 금상, 은상 포함 총 24명 수상
- 2018 코리아 월드푸드 챔피언십 대상, 최우수상, 금상, 은상, 동상 포함 총 28명 수상
- 2017 대한민국 국제요리&제과 경연대회 금상, 은상, 동상 포함 총 21명 수상

◀ 주요교과목

베이킹과 페이스트리의 제조과정 및 제조법의 역량을 기반으로 디지털테크닉, 케이크디자인, 초콜릿공예 등의 다양한 교과목을 통해 베이커리 실무 역량을 강화하고 창의적인 제품을 만들 수 있는 능력을 기릅니다.

◀ 교육특징

베이커리 모듈을 기반으로 자신이 개발하고 싶은 역량(식품개발, 조리, 외식비즈니스, 푸드스타일)의 모듈을 선택할 수 있습니다. 이를 통하여 베이커리의 깊이를 더하는 식품개발 모듈, 비즈니스 능력을 더하는 모듈, 스타일을 창출하는 모듈, 영역을 확대하는 조리 모듈 등 타 교육기관에서 갖추기 어려운 베이커리의 능력을 한층 높일 수 있습니다. 이러한 역량을 바탕으로 프로젝트수업을 자기 주도적으로 수행하면서 창업의 역량까지 더하여 차별화된 베이커리 전문가가 될 수 있습니다.

◀ 졸업자취업

그랜드위커킵, SPC, 구름정원제빵소, 피제리아, 망포하얀풍차베이커리, 레키도마베이커리카페, 나폴레옹베이커리 외 다수





1+1 모듈선택형 교육과정 / 3년제

푸드스쿨_외식비즈니스

120명

외식비즈니스 모듈은 조리, 베이커리, 스타일링, 식품개발에 대한 전문적인 지식을 바탕으로 음료에 대한 능력과 외식업을 경영하고 창업할 수 있는 역량을 갖출 수 있도록 설계되어 있습니다. 이 모듈을 이수함으로써 고객이 선호하는 음식과 베이커리에 음료를 접목하고 서비스를 부가하여 가치가 있는 식음료 상품으로 재생산해 내는 능력을 갖추게 됩니다. 커피에 대한 전문지식을 갖춘 바리스타, 음료에 대한 전문적인 조주기능사(바텐더), 음식과 와인을 매칭하여 서비스하는 소믈리에 등 음료전문가로 성장할 수 있습니다.

◀ 졸업 후 진로 및 수상실적

- 호텔 및 레스토랑 매니저, 외식업체 매니저, 카페 매니저, 와인 소믈리에, 카페 바리스타, 커피 및 와인 유통업체 등으로 진출할 수 있습니다.
- 2019 한국 바리스타팀 챔피언십대회 장려상 수상 / 2019 1883챔피언십대회 은상 수상
- 2016 한국바리스타팀 챔피언십 금상, 포천시의회 의장 상 수상
- 2015 한국바리스타팀 챔피언십 대상 수상

◀ 주요교과목

커피브루잉, 커피로스팅, 음료와칵테일, 와인소믈리에, 레스토랑 서비스 등의 수업을 통해 실무기술을 익히고 프로젝트수업에서 실제 고객에게 음식과 음료를 서비스하면서 현장능력을 키우게 됩니다. 또한 외식산업의이해, 외식마케팅, 외식창업론, 외식업사례연구 등을 통해 트렌드와 사례를 분석하여 창업을 하거나 경영을 할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 설계되어 있습니다.

◀ 교육특징

식음료 전문가로서 갖추어야 할 서비스 마인드, 음식 및 음료 관련 전문지식과 실무능력 뿐만 아니라 외식업 경영 및 창업에 필요한 관리능력을 키울 수 있도록 자기주도적 프로젝트 수업을 진행합니다. 교내에 있는 학교기업 쿨투라를 비롯하여 산학협약이 체결되어 있는 국내 5스타 호텔, 복합리조트, 대기업 외식업체, 카페 등에서 현장실습과 인턴십을 경험하고 취업할 수 있는 산학연계 체제를 구축하고 있습니다.

◀ 졸업자취업

그랜드하얏트호텔서울, 그랜드인터컨티넨탈호텔, 서울/JW메리어트서울호텔, 노보텔엠베서더호텔 강남, MEA서울/코트야드메리어트호텔남대문, 코트야드메리어트호텔판교, 코트야드메리어트호텔 타임스퀘어, 포시즌호텔, 람정리조트, 두바이그랜드하얏트호텔, 싱가포르 그랜드하얏트, 싱가포르 콩코드호텔 스파이스, CJ푸드빌 빙스, CJ푸드빌 계절밥상, CJ푸드빌 제일제면소, 투썸플레이스, 스타벅스, 탐앤탐스, 아티제, 커스텀커피, 파리크라상, 카페성수, 백미당외 다수





1+1 모듈선택형 교육과정 / 3년제

푸드스쿨_ 푸드스타일

120^명

푸드스타일 모듈은 단순히 음식을 아름답게 보여주는 것에 그치지 않고 사진 이미지, 디지털 이미지, 동영상 등 다양한 기법의 활용을 통하여 음식자체의 의미와 가치를 한층 부여함으로써 새로운 상품성을 만들어 내는 역량을 갖출 수 있도록 설계되어 있습니다.

◀ 졸업 후 진로 및 수상실적

푸드스타일리스트, 푸드크리에이터, 미디어를 활용한 푸드콘텐츠 기획 및 제작자 상품기획 및 마케팅, 푸드관련 전시, 행사, 이벤트기획자 등으로 진출할 수 있습니다.

- 2018 G-세라믹페어 테이블세팅 공모전 대상, 2018 월드푸드챔피언십 대상, 최우수상
- 2016 식공간 페스티벌 공모전 테이블세팅 부문 대상

◀ 주요교과목

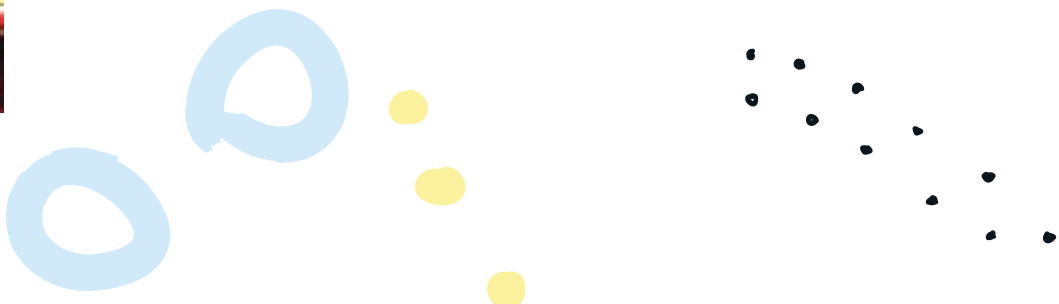
푸드스타일링의 이해, 식공간 연출, 사진촬영기술 및 활용이 있어 푸드스타일리스트의 기초 역량을 다질 수 있습니다. 디지털이미지의 이해, 디지털이미지의 활용, 영상촬영과 편집 과목을 통해서도 디지털이미지를 SNS에 활용할 수 있고, 유튜브 푸드크리에이터로 성장할 수 있습니다. 이후 푸드콘텐츠 제작, 브랜딩패키지제작, 메뉴개발 등의 프로젝트 수업을 통해 창의력을 개발하고 새로운 가치를 실현할 수 있는 능력을 얻을 수 있게 됩니다.

◀ 교육특징

푸드스타일 모듈을 이행하고 관련 프로젝트 수업을 이수하면 푸드스타일리스트와 푸드크리에이터로 진출이 가능합니다. 나아가 조리, 베이커리, 외식비즈니스, 식품개발 모듈들과 결합한다면 해당 분야에서 콘텐츠마케팅 시대에 걸맞는 새로운 융합 인재상을 구축할 수 있습니다.

◀ 졸업자취업

유튜브 푸드크리에이터(순백설탕), 노다플러스 푸드스타일리스트, 서이푸드 푸드스타일리스트, 파티어썸 케이터링, 공영홍소핑 스타일리스트, 아이니웨딩, 그리드잇 푸드스타일리스트, 롯데프리미엄 푸드마켓 푸드스타일리스트 외 다수





1+1 모듈선택형 교육과정 / 3년제

푸드스쿨_식품개발

120명

식품개발모듈은 식품을 과학적으로 만들어 내는 역량(맛+품질+과학+영양)을 키워 상업적으로 판매가 가능한 가공식품을 개발할 수 있으며, 식품의 영양성분과 위생안전에 대한 분석 역량을 갖출 수 있도록 설계되어 있습니다.

◀ **졸업 후 진로 및 수상실적**

식품개발모듈 능력을 토대로 사회적으로 인정받는 대학의 기사자격증인 산업인력관리공단의 식품산업기사와 보건복지부의 위생사를 취득하여 식품회사 및 제약회사의 위생·품질관리 및 분석개발관련 연구직으로 진출할 수 있습니다.

- 2020 위생사시험 합격률 79.16%(전국대학평균 41.4%), 식품산업기사 합격률 80%, HACCP 팀장 관리자 40명 수료
- 2019 위생사시험합격률 85.2%(전국대학평균 58.5%), 식품산업기사 합격률 80%
- 2018 위생사합격률 73.3%(전국대학평균 33.5%), 식품산업기사 합격률 80%

◀ **주요교과목**

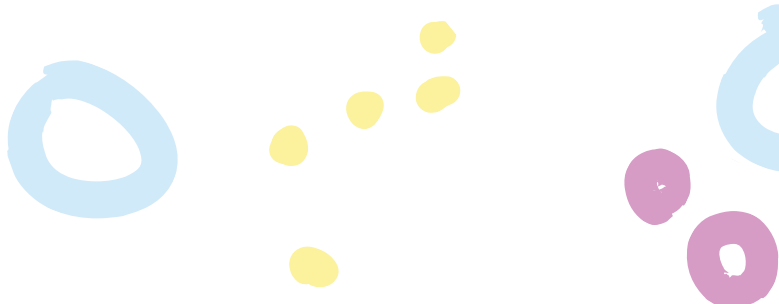
식재료의 특성, 조리과정 중의 변화, 영양 및 위생안전 지식이 충족된 학생들은 식품의 영양성분의 특징과 저장 중의 품질의 변화에 대한 이해, 몸에 유익한 미생물과 해로운 미생물에 대한 이해, 아이스크림과 맥주 등의 가공식품의 제조방법, 식품의 영양성분분석과 위생안전성 실습능력 등으로 식품 및 제약회사에서의 실무능력을 갖출 수 있도록 모듈화 설계되어 있습니다.

◀ **교육특징**

식품개발모듈은 조리, 베이커리, 외식비즈니스, 푸드스타일의 모듈 기반에 대한 식품의 과학적인 이해도를 충족시켜 창의적인 능력을 배가할 수 있도록 설계되어 있습니다. 또한 프로젝트수업에 참여하여 제품개발·품질분석·원가분석 및 관리, 취업 및 창업 등의 능력으로까지 성장하는 기능인이 아닌 시대가 원하는 진정한 창의인재의 양성에 중점을 두고 있습니다.

◀ **졸업자취업**

롯데푸드, 크라운해태제과, CJ 씨푸드 위생, CJ 프레시웨이 위생, 고려제약, 팔도라면, CJ 대한통운 위생, 신세계푸드 위생, 현대그린푸드, 한국인삼협회, 동원홈푸드 외 다수





학사학위전공심화과정 / 3년제

스타일리스트전공 패션스타일리스트

60^명

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 김옥: 프로듀스48, 아이즈원, 하이라이트워너원, 블랙비), 베리오피스(이하정: 방탄소년단, SF9), F-Cho(최희선: Itzy, 언더나인틴, 트와이스), 아프로갯(이성식: 프로듀스X, 워너원, 블랙비), Esteem엔터테인먼트 패션화보

◀ 주요교과목

스타일리스트기초, 패션색채와 소재, 스타일테크닉, 퍼스널컬러스타일링, 방송스타일링, 패션화보 스타일링, 스타일큐레이션프로젝트, 퍼스널스타일컨설팅, 스타일콘텐츠개발, 스타일콜라보레이션, 스타일오브제, 패션시네마, 패션브랜드이해, 패션포토, 패션영상, 패션에디팅, 패션마천다이징마스터, 퍼스널브랜딩, 스타일링, 패션홍보, 스타일조형기초, 스타일컴퓨터기초, 스타일조형응용, 스타일 컴퓨터응용, 무대영상제작, 스타일디자인기획, 패션리폼, 스타일디자인개발, 메이크업기초, 웨딩 메이크업, 네일아트, 방송메이크업, 헤어스타일기초, 패션메이크업, 헤어스타일링응용, 아트메이크업, 뷰티마스터, (메이크업국가자격증), 컬러리스트마스터, e-패션몰스타트업, 패션취업과 창업 등

◀ 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

보그, 장윤주, 한혜진, 아이즈원, 치타, 산다락박, 사이니, 레드벨벳, itzy, 트와이스, 한소희, 에이핑크, 프로듀스101, 워너원, 블랙비, 한혜연 스타일리스트팀, 정해인, 한채영, 설현, 류준열, YG 엔터테인먼트(에픽하이, 잭스키스) 홍보 에이피알, 클리포드VMD, 나비커뮤니케이션 세븐틴, 트와이스, 백현, 시우민, 빈센트 프라하 의상팀&분장팀, 몬스터엑스 차은우





학사학위전공심화과정 / 3년제

스타일리스트전공_

뷰티크리에이터

60명

스타일리스트전공은 패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 패션브랜드창업 3개의 모듈로 구성된 융합교육을 진행하고 있습니다. 뷰티크리에이터 모듈은 메이크업아티스트로서 영화, 방송국, 뷰티샵 등 크리에이티브한 영역의 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 콜라보레이션 실적** Soo style company(서수경: 소녀시대, 세븐틴, 싸이, 전효성, 더보이즈, 프로미스등), 화이트체플(최민혜 김옥: 프로듀스48, 아이즈원, 하이라이트워너원, 블랙비), 베리오피스(이하정: 방탄소년단, SF9), F-Cho(최희산: Itzy, 언더나인틴, 트와이스), 아프로갯(이성사: 프로듀스X, 워너원, 블랙비), Esteem엔터테인먼트 패션화보

◀ 주요교과목

메이크업기초, 웨딩메이크업, 네일아트, 방송메이크업, 헤어스타일기초, 패션메이크업, 헤어스타일링 응용, 아트메이크업, 뷰티마스터, (메이크업국가자격증), 컬러리스트마스터, 스타일리스트기초, 패션색채와 소재, 스타일테크닉, 퍼스널컬러스타일링, 방송스타일링, 패션화보스타일링, 스타일 큐레이션프로젝트, 퍼스널스타일컨설팅, 스타일콘텐츠개발, 스타일콜라보레이션, 스타일오브제, 패션시네마, 패션브랜드이해, 패션포토, 패션영상, 패션에디팅, 패션머천다이징마스터, 퍼스널브랜딩, 숏스타일링, 패션홍보, 스타일조형기초, 스타일컴퓨터기초, 스타일조형응용, 스타일컴퓨터응용, 무대의상제작, 스타일디자인기획, 패션리폼, 스타일디자인개발, e-패션몰스타트업, 패션취업과 창업 등

◀ 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

순수 메이크업아티스트, 빈센트 프라하 분장팀, MBC방송국 분장팀, 이경민포레 메이크업아티스트, 김힐란뷰티프 청담점, 보그, 장윤주, 한혜인, 아이즈원, 치타, 산다라박, 샤이니, 레드벨벳, 잇지, 트와이스, 한소희, 에이핑크, 프로듀스101, 워너원블랙비, 한혜연 스타일리스트팀, 정해인, 한채영, 설현, 류준열, YG엔터테인먼트(에픽하이, 젝스키스)





학사학위전공심화과정 / 3년제

뮤지컬연기 전공

40^명

안무와 연기, 보컬 훈련을 학생별, 단계별로 디자인함으로써 단시간 동안 최대의 결과물을 얻을 수 있는 교육과정을 운영합니다. 개인의 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 연기의 이해 / 리얼리즘연기 / 재즈댄스 I, II / 뮤지컬보컬 I, II / 발레 I, II / 시창 / 위클리연주 I
- 2학년 코미디연기실습 / 시대극연기실습 / 재즈댄스 III, IV / 뮤지컬보컬 III, IV / 발레 III, IV / 뮤지컬감상 및 해석 / 위클리연주 II
- 3학년 뮤지컬연기실습 I, II / 뮤지컬댄스 I, II / 뮤지컬보컬 V, VI

◀ 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

- 하도빈(2018년 졸업) 뮤지컬 <번지점프를 하다>(2018), <호프>(2018, 2019)
- 신새연(2017년 졸업) 뮤지컬 <바람: 위대한 쇼맨>(2018), <오! 캐롤>(2018-2019)
- 박서영(2017년 졸업) 뮤지컬 <삼총사>(2018), <코스프레파파>(2018)
- 조은진(2016년 졸업) 뮤지컬 <외술>(2018), <헬렌 앤 미>(2019)
- 박소연(2015년 졸업) 뮤지컬 <아이언 마스크>(2018)
- 박준휘(2014년 졸업) 뮤지컬 <은밀하게 위대하게>(2016, 2017), <인터뷰>(2016), <브라더스 가라마조프>(2018), <재생불량소년>(2018-2019), <루드워>(2018-2019), <테레즈 라캥>(2019) 등 다수





학사학위전공심화과정 / 3년제

연극영상연기 전공

45명

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 / 움직임1,2 / 아크로바틱 / 호흡과 발성1,2 / 현대리얼리즘연기 / 화술 / 장면분석 / 프로덕션의 이해 / 공연워크숍 / 연극놀이

2학년 코메디연기 / 시대극연기 / 캐릭터창조 / 호흡과발성2,3 / 작품분석 / 한국무용1,2 / 촬영과편집 1,2 / 공연제작실습1,2 / 장면만들기

3학년 카메라연기1,2 / 스타일연기1,2 / 웹드라마제작기초 / 웹드라마제작실습 / 창조적움직임1,2 / 공연제작실습 3,4

◀ 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

2019년 신설전공





학사학위전공심화과정 / 3년제

무대미술 전공

50^명

다양한 실험과 도전을 통해 능동적으로 생각하는 무대디자이너, 조명디자이너를 양성합니다. 전공별 실습과정을 통해 다양한 규모의 공연을 디자인과정부터 제작, 공연진행까지 참여할 수 있어 실제 현장과 같은 환경을 경험할 수 있습니다. 세분화되고 체계적인 커리큘럼을 다양한 최신 기자재를 이용하여 익히는 과정을 통해 각 분야의 전문가로 성장할 수 있게 됩니다.

◀ 졸업 후 진로 및 수상실적

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

◀ 주요교과목

1학년 기초디자인, 기초무대기술, 무대제도, 텍스트와이미지, 무대장치제작, 빛과장면, 조명표현기술, 디지털사운드제작도구1, 디지털음향기술1

2학년 극공간 디자인, 장치설계1,2, 공간과 시각, 무빙라이트와 아이온콘솔, MA, 디지털사운드제작도구2, 디지털음향기술2

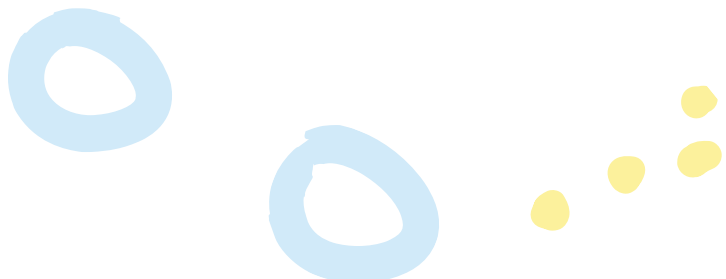
3학년 무대디자인, 조명디자인, 음향디자인, Techoprenership을 위한 무대, 조명, 음향디자인프로젝트

◀ 교육특징

1학년 1학기 전공 탐색을 거쳐 1학년 2학기부터 각자의 전공분야(무대, 조명)별로 집중식 수업을 진행합니다. 세부 전공의 밀도 있는 수업뿐만 아니라 매학기 진행되는 각 전공 간 융합수업을 통해 다양한 프로젝트를 실행하는 수업과 각 공연 분야에 대한 수업들(소품, 영상, 무대감독 등)이 함께 어우러져 공연산업의 전반적인 과정을 익힐 수 있습니다.

◀ 졸업자취업

무대 에무, 아트캐리어, 더소품바이진, 조소, 처음무대, TDS, 쇼앤아트, 핸드, vis 237, 이화스튜디오, STAGE CAMP **음향** 국립국악원, 서울음향, 사운드밸리 **조명** 예술의 전당, 디큐브아트센터, 롯데월드, 조명팀 '해와달', '광작소'





학사학위전공심화과정 / 3년제

연출극작 전공

5명

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

창작과 표현, 연출개론, 스토리창작, 연출의 텍스트 읽기, 캐릭터 창작, 연출 콘셉트와 공연구성, 장면구성, 단막연출 프로젝트ⅠⅡ, 가사쓰기, 뮤지컬창작, 장막연출 프로젝트

1학년 창작과 표현, 연출개론, 스토리창작, 연출의 텍스트 읽기

2학년 캐릭터 창작, 연출 콘셉트와 공연구성, 장면구성, 단막연출프로젝트Ⅰ

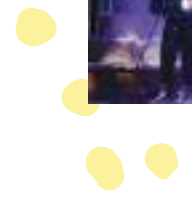
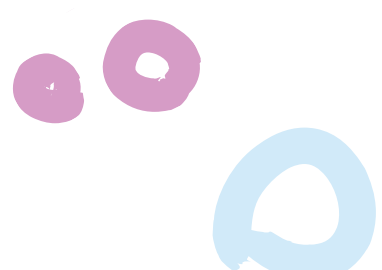
3학년 단막연출프로젝트Ⅱ, 가사쓰기, 뮤지컬창작, 장막연출 프로젝트

◀ 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

2019년 신설전공





2년제
**모바일통신
 전공**
 40^명

사물인터넷(IoT)에서 반드시 필요한 유/무선 통신망의 장비제작과 구축/관리/운영 기술인력 배출을 목표로 합니다. 모바일통신 업계의 실무경력을 풍부하게 갖춘 교수진이 산업현장에서 바로 적용 가능한 실습 인프라를 바탕으로 국내 최고의 현장중심 실무교육을 실시합니다.

◀ **졸업 후 진로 및 수상실적**

모바일 통신망 관리운영기업, 모바일통신 장비 제조기업, 모바일통신 기술 개발 및 기타 제조기업, 모바일 단말 제조 기업, 통신관련 공무원 및 공공기관, 해외 이동통신망 설계 및 시설기업, 모바일통신 기기 A/S기업, 네트워크시스템 운영 기업 등

◀ **주요교과목**

이동통신공학기초/응용, 전파분석기초/응용, 프로그래밍기초/응용, 전자회로기초, 디지털통신기초/응용, 유선네트워크구축, RF시스템기초/응용, 디지털공학기초/응용 등

1학년 전파통신/이동통신의 이해, 정보통신개론, IoT 개론, 프로그래밍 기초/응용, 전자회로 기초/응용, 디지털공학 기초/응용,

2학년 디지털통신 기초/응용, 전파분석 기초/응용, 이동통신공학 기초/응용, IoT 프로그래밍 및 통신제어, 유선통신망 구축, 무선랜

◀ **교육특징**

국내 유일의 모바일통신전공은 중소벤처기업부의 대학 졸업 후 병역특례 취업을 하는 기술사관 육성 프로그램을 운영합니다. 부속기관인 청강콘텐츠아카데미에서는 이동통신 산업체 직원들에 대한 실무교육을 진행하고 있습니다. 이를 통해 모바일 산업 사회에 필요한 모바일 통신 분야의 중견 기술 인력을 양성하고 있습니다

◀ **졸업자취업**

육군통신직군무원, 한국방송통신전파진흥원, SK네트웍스엔에스, 블루셀, 위다스플래닛, 이룸테크, 젠믹스텍, 알에크코어, 썬리드, KTMO5



2022^{학년} 모집안내 GUIDE

전형요약

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(전형 간 복수지원 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 전과목(전교과) 성적 반영
- 성취평가제 과목 : [Z=(원점수-과목평균)/표준편차]에 따라 등급으로 환산하여 성적반영
- 진로선택과목(A,B,C로 평가) 미반영

5 정시 수능 성적반영

- 활용지표: 백분위
- 국어,수학영역 최우수 1개 과목 + 탐구영역 2개 과목 평균점수
- 수능전형 : 수능 100% 반영
- 수능 최저학력 기준 없음

6 모집인원 변경

- 융합콘텐츠창작전공 50명 모집
- 스타일리스트전공 60명 모집

7 면접전형 관련서류 제출안내 (자기소개서 등)

- 입학홈페이지-양식자료실-양식확인
- 제출방법: 온라인 접수 시 해당사이트 업로드
- 본교(우편) 접수 시 해당전공 지정 이메일 발송

8 스타일리스트전공 수시1차 실기전형 실시

- 실기전형 : 실기 100% 선발
- 실기유형 : 아래 3가지 유형 중 택 1
A형 - 뷰티 메이크업 / B형 - 기초 디자인 / C형 - 패션스타일 일러스트

9 실기전형 유형 선택제 실시

- 수험생의 적성과 소질을 고려한 실기전형 유형 선택제를 실시함
(실기고사 실시 전공에 한함)
- 융합콘텐츠창작, 푸드, 스타일리스트,
연출극작, 뮤지컬연기, 연극영상연기, 무대미술전공 실기 100% 선발

입학지원 안내 및 주의사항

1. 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 후보자중 총원합격자를 의미합니다.
 - 수시모집 1차 우리대학 포함 타 대학 최초합격자 및 예비합격자도 우리대학 수시모집 2차에 지원할 수 있습니다.
 - 본 대학은 23년제 전문대학이므로 수시지원 6회 제한에 해당되지 않습니다.
- 2) 모든 전형 일정 종료 후 입학 학기가 같은 2개 이상의 대학 산업대학교육대학 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.

2. 대입전형 자료 온라인 제공 안내

- 1) 제공개요
대입전형자료 온라인 제공에 동의한 자에 한하여 대입전형 자료를 온라인으로 송부
(학교생활기록부 자료, 대학수학능력시험 성적자료, 고등학교졸업학력 검정고시 성적자료)
- 2) 학교생활기록부 면제 및 제출대상
 - ① 면제대상 : 2014년~2021년 졸업자 및 2022년 2월 졸업예정자 중 온라인 제공 대상 학교 출신자는 제출 면제 됩니다.
(교육과정 등의 이유로 일부학교 제외)
 - ② 제출대상 : 다음과 같은 경우는 학교생활기록부를 제출해야 합니다.
 - ※ 온라인 제공에 동의하지 않은 자
 - ※ 온라인 제공을 하지 않는 고등학교 출신자
 - ※ 2013년 이전졸업자 (2013년 2월 졸업자 포함)
- 3) 검정고시 성적자료 면제 및 제출대상
 - ① 면제대상 : 2015년 1회차 ~ 2021년 1회차 검정고시 학력 취득자로 온라인 제공 신청자
 - ② 제출대상 : 2015년 이전 검정고시학력 취득자 또는 검정고시 성적자료 온라인 제공 미 신청자
- 4) 온라인 제공 동의방법 : 원서 접수 시 개인정보동의 및 이용에 대한 동의 여부 표시

3. 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) 2022년 2월 졸업예정자가 당해 연도에 졸업하지 못한 경우
- 5) 수시모집 총원합격자 중 연락불통으로 합격통지가 불가능한 경우 불합격 처리되며 정시·자율모집 지원할 수 없음
- 6) 정시·자율모집 총원합격자 중 연락불통으로 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

4. 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) 병역 의무를 수행 중인 자는 지원할 수 없으나 입학 당해 연도의 입학 개시일 이전 전역 예정자는 소속 부대장(기관장 또는 부서장)의 전역예정증명서(복무종료 확인서)를 첨부한 경우에 한하여 지원할 수 있습니다.
- 3) **우리 대학 모집단위 중 '2개 이상의 전공에 지원' 하거나 '동일전공의 2개 이상 전형에 지원' 등 복수(중복)지원을 할 수 없습니다.**
- 4) 우리대학은 전형료 환불규정에 의거 환불사유 발생 시 모집종료 후 전형료를 환불 합니다.
- 5) 입학전형 성적 및 평가내용은 공개하지 않으며 모집 요강에 명시되지 않은 사항은 우리 대학 '입학전형관리위원회' 의 결정에 따릅니다.
- 6) 신입생은 최초학기(1학년 1학기)에 휴학할 수 없습니다. (군 입영 휴학과 질병휴학은 예외)

1. 전형일정

모집	접수기간	제출서류 마감	면접1차 합격자 발표	면접고사	실기고사	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시1차	9.10.(금)~10.4.(월)	10.5.(화)	10.11.(월)	10.13.(수)	10.16.(토)~10.17.(일)	10.29.(금)	12.17.(금) ~12.20.(월)	2.9.(수)~ 2.11.(금)	12.21.(화)~ 12.29.(수)
수시2차	11.8.(월)~11.22.(월)	11.23.(화)	12.2.(목)	12.8.(수)		12.16.(목)			
정시	21.12.30.(목)~22.1.12.(수)	1.13.(목)	1.18.(화)	1.20.(목)	1.26.(수)~1.27.(목)	2.8.(화)	-		2.12.(토)~ 2.28.(월)

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

2. 모집인원

계열	모집전공	입학 정원	수시1차						수시2차				정시						
			정원내				정원외		정원내				정원내			정원외			
			학생부	특별	실기	면접	농어촌	수급자	학생부	특별	실기	면접	수능	실기	면접	특성화	고졸	재직자	외국인
융합콘텐츠스쿨	융합콘텐츠창작전공	50	2	2	15	7	2	1	1	1	13	6		3			3	1	2
애니메이션스쿨	애니메이션전공	230	7	3	74	35	10	2	5	3		25	3	75			3	1	4
만화콘텐츠스쿨	웹툰만화콘텐츠전공	180	4	3	60	40	7	1					3	40	30		3	1	4
	웹소설창작전공	76	15	3	34		3	1	6		15		3				3	1	3
게임콘텐츠스쿨	게임전공	240	40	10	50	65	11	2	13	7		50	5				3	1	4
푸드스쿨	푸드전공	120	60	7	5	25	4	1	12	2		8	1				3	1	2
패션스쿨	스타일리스트전공	60	20	2	8	14	2	1	9	1		5	1				3	1	2
공연예술스쿨	연출극작전공	5			3				1					2			3	1	2
	뮤지컬연기전공	40			20		1	1			5			15			3	1	2
	연극영상연기전공	45			21		2	1			6			18			3	1	2
	무대미술전공	50	14		7	7	2	1	7			5		7	3		3	1	2
모바일IT스쿨	모바일통신전공	40		35			1	1		5							3	1	2
합계		1,136	162	65	297	193	45	14	53	19	39	99	16	160	33		36	12	31
성적 반영	학생부 100%		●				●	●	●								●		
	학생부 100% + 가산점			●						●									
	실기 100%				●						●				●				
	학생부 40% + 실기 60%				■						■								
	면접 100%					●						●					●		
	수능 100%												●						
	수능 40% + 실기 60%															■			
	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 수시모집 미충원 인원 발생 시 총원기준에 따라 정시에서 모집한다. (정원내외 공통)
- ④ 정시모집 등록결과에 따라 미충원 인원은 자율모집에서 선발한다. (정원내외 공통)
- ⑤ 수시1차(수시2차) 예비후보가 수시2차(수시1차) 모집에 지원하여 합격 후 등록할 경우 수시1차(수시2차) 총원합격대상자로서의 자격은 상실됨.
- ⑥ (■) 수시(학생부40%+실기60%) : 애니메이션, 웹툰만화콘텐츠, 웹소설창작, 게임전공 | 정시(수능40%+실기60%) : 애니메이션, 웹툰만화콘텐츠만 해당됨.
- ⑦ 실기전형(실기100%) : 융합콘텐츠창작, 푸드, 스타일리스트, 연출극작, 뮤지컬연기, 연극영상연기, 무대미술전공(수시·정시 동일)

3. 전형방법

모집시기	전형유형	모집단위	성적반영비율(%)						평가방법	
			학생부	수능	면접	실기	전적대 학생적	서류		
수시차	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 40점 (기본점수 250점) + 실기점수 600점 • 애니메이션전공 A형 : 스토리에 따른 이미지보드 • 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 : 창작요리 • B형 : 제과제빵
		스타일리스트전공					100			• A형 : 뷰티 메이크업 • B형 : 주제에 따른 기초디자인 • C형 : 패션스타일 일러스트
		연출극작전공 뮤지컬연기전공 연극영상연기전공 무대미술전공					100			• 연출극작전공 서사적 글쓰기 및 심층면접 • 뮤지컬연기전공 필수 : 자유곡 선택 : 자유연기, 자유안무, 악기연주 중 택 1 • 연극영상연기전공 필수 : 지정연기 및 움직임 선택(미응시가능) : 노래, 자유안무, 자유연기 중 택 1 • 무대미술전공 기초디자인, 이미지스케치 중 택 1
		면접전형	융합콘텐츠창작전공 애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공				100			
	게임전공					100				• 자기소개서 및 포트폴리오
	푸드전공 스타일리스트전공 무대미술전공					100				• 자기소개서
	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 확정점	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	
		뮤지컬연기전공 연극영상연기전공				100			• 뮤지컬연기전공 필수 : 자유곡 선택 : 자유연기, 자유안무, 악기연주 중 택 1 • 연극영상연기전공 필수 : 지정연기 및 움직임 선택(미응시가능) : 노래, 자유안무, 자유연기 중 택 1	
	면접전형	융합콘텐츠창작전공 애니메이션전공			100				•자기소개서 및 포트폴리오 (30매이내)	
		게임전공			100				•자기소개서 및 포트폴리오	
		푸드전공 스타일리스트전공 무대미술전공			100				•자기소개서	
	정시	수능전형	애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공 웹소설창작전공 게임전공 푸드전공 스타일리스트전공		100					• 수능 1,000점
		실기전형	융합콘텐츠창작전공				100			• A형 : 주제에 따른 이미지보드 • B형 : 주제에 따른 상황표현 • C형 : 주제에 따른 아이디어스케치와 글쓰기
애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공				40		60			• 수능 400점 (기본점수 200점) + 실기점수 600점 • 애니메이션전공 A형 : 스토리에 따른 이미지보드 B형 : 주제에 따른 상황표현 C형 : 주제에 따른 기초디자인 • 웹툰만화콘텐츠전공 A형 : 주제에 따른 2페이지 만화그리기 B형 : 주제에 따른 웹툰 그리기 C형 : 만화적 주제 표현	
연출극작전공 뮤지컬연기전공 연극영상연기전공 무대미술전공						100			• 연출극작전공 서사적 글쓰기 및 심층면접 • 뮤지컬연기전공 필수 : 자유곡 선택 : 자유연기, 자유안무, 악기연주 중 택 1 • 연극영상연기전공 필수 : 지정연기 및 움직임 선택(미응시가능) : 노래, 자유안무, 자유연기 중 택 1 • 무대미술전공 : 기초디자인, 이미지스케치 중 택 1	
면접전형		웹툰만화콘텐츠전공			100				•자기소개서 및 포트폴리오 (30매이내)	
		무대미술전공			100				•자기소개서	
특성화고졸 재직자		전체전공	100						•학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)	
재외국민 및 외국인							100		•서류 전형	
전문대이상 졸업자							100		•전적대학 평점평균 100%	

4. 성적반영방법

1 학교생활기록부 성적 반영

활용지표	반영과목	학년별 반영(%)		
		1학년	2학년	3학년 1학기
과목별 등급환산	전과목	최우수 1개 학기 자동반영		

- ① 일반계직업과정, 대안교육위탁과정, 대안학교(각종학교), 대안교육특성화고등학교의 위탁과정, 대안교육과정 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.

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	검정고시평균 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 평균점수 (B): 50%		
	성적산출	기본점수 (200점) + A과목(100점) + B과목(100점)					

- 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 같이 한다.

[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 ~ 2022년 졸업예정자	•등급제 •과목별 등급환산점수의 총합 ÷ 총 과목 수	예) A과목 2등급, B과목 1등급, C과목 7등급일 경우 ① 일반전형/특별전형 : (958.3+1000+750) ÷ 3 = 902.8 ② 실기전형 : (383.3+400+300) ÷ 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 × 100) = 1.32% ⇒ 1,000 B과목 (15/303 × 100) = 4.95% ⇒ 958.3 C과목 (79/315 × 100) = 25.07% ⇒ 875 = (1,000 + 958.3 + 875) ÷ 3 = 944.4 ② 실기전형 A과목 ((4/303 × 100) = 1.32% ⇒ 400 B과목 (15/303 × 100) = 4.95% ⇒ 383.3 C과목 (79/315 × 100) = 25.07% ⇒ 350 = (400 + 383.3 + 350) ÷ 3 = 377.8

5 동점자 처리

모집시기	전형	해당전공	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
수시	학생부/특별/ 능력/수급자 및 차상위전형	전체전공	학교생활기록부 성적 2번째 우수 1개 학기	학교생활기록부 성적 3번째 우수1개 학기	학교생활기록부 성적 4번째 우수1개 학기	학교생활기록부 성적 5번째 우수 1개 학기	학교생활기록부 성적 반영학기내 2개과목 우수자
	실기전형	애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공 웹소설창작전공 게임전공	실기성적 우수자	학생부성적 우수자	학교생활기록부성적 2번째 우수1개 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 국어 성적 우수자	수학능력 영어 성적 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 우수1개 학기	학교생활기록부 성적 4번째 우수1개 학기	학교생활기록부 성적 5번째 우수 1개 학기	학교생활기록부 성적 반영학기내 2개과목 우수자
전문대이상 졸업자전형	전체전공	다학점 취득자	백분위 환산점수 우수자				

- 검정고시 출신자의 동점자 처리는 검정고시 총점우수자, 만점과목다수자, 국어,영어,수학 우수자순, 응시과목다수자, 검정고시학력선택취득자 순으로 정한다.
- 특별전형은 가산점을 환산한 총점이 1000점 이상일 경우, 총점 우수자순으로 우선순위를 정한다.
- 대안학교 출신자의 동점자 처리는 학생부 최우수 학기 우수자, 2번째 우수 학기 우수자, 3번째 우수 학기 우수자 순으로 정한다

5. 지원자격 및 제출서류

1 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	○	○	① 자기소개서 ② 유형별 포트폴리오	[접수대행사] 사이트에 업로드
		게임전공	○	○	① 자기소개서 ② 포트폴리오 ③ 영상포트폴리오(선택)	
		푸드전공 스타일리스트전공 무대미술전공	○	○	① 자기소개서	[본교접수] 지정 이메일
특별전형 [별표1참조]	대학자체기준	어학성적 우수자	○	○	① 어학성적증명서 사본	등기우편 발송
		국가보훈대상자	○	○	① 대학입학 특별전형 대상자 증명서(보훈처발행) ② 직계가족일 경우 가족관계 입증 서류	
		자격증소지자	○	○	① 자격증 사본(학생부 기재되어 있어도 제출)	
		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 출신-학원장추천서, 학원등록증	
		모바일통신전공	○	○	① 기술사관교육 이수 확인서 ② 기술사관교과 교과과정표	

① 관련 서류의 양식은 [입시홈페이지] ⇨ [자료실] 다운로드 사용

② 검정고시 출신자는 온라인 제공 미동의시 성적증명서 및 합격증명서 제출

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

[별표1] 특별전형 지원자격

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

모집단위	독자기준종류	가산점	자격기준			
			영어	TOEFL(PBT 450점, CBT 137점, IBT 55점)	TOEIC 550점	ESPT 3급
모든전공(과)	어학성적 우수자	50점	TEPS 450점	TOEIC 550점	ESPT 3급	TOPEL(PELT) 3급
			G-TELP2등급 42점	TOSEL(A) 397점	TESL 104점	IELT 4.5이상
			TOEFL(PBT 450점, CBT 137점, IBT 55점)			
			일본어	JPT 415점이상	JLPT N4이상	니켄 450점이상
	중국어	HSK 3급				
	국가보훈자	20점	국가보훈대상자			
	자격증 소지자	최대 50점	국가공인 자격증 소지자			
			가산점	자격종목		
			20점	국가기술자격 기술사기능장기사, 국가전문자격		
			15점	국가기술자격 산업기사		
5점	국가기술자격 기사·전문사무기초사무, 대한상공회의소·한국콘텐츠진흥원 국가기술자격종목, IT국제관련 자격종목, 국가공인 민간자격종목					
① 자격증 인정 개수 및 점수 : 개수제한 없으며 최대 50점까지 인정 ② 자격종목별 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 1개만(5점) 인정 ③ 기타 자격증 판정은 우리 대학 '입학전형관리위원회'의 결정에 따름						
융합콘텐츠창작전공 애니메이션전공 웹툰만화콘텐츠전공 웹소설창작전공 게임전공	대회 입상자	우선입학	① 2021년도 개최 청강문화산업대학교 콘텐츠 실기대전 1위 수상자 (수상분야와 동일한 전공만 우선입학 가능)			
		70점	① 2019~2021년도 개최 청강문화산업대학교 콘텐츠 공모전 2위 수상자 ② 2019~2021년도 개최 전체 참가자 1,000명이상 전국규모 '만화, 애니메이션, 게임' 관련 공모전 1위 수상자 ③ 2019~2021년도 개최 전국기능경기대회 '만화, 애니메이션, 게임' 1위 수상자			
		50점	① 2019~2021년도 개최 청강문화산업대학교 콘텐츠 공모전 3위 수상자 ② 2019~2021년도 개최 전국 및 지방기능경기대회 게임, 애니메이션, 만화, 디자인, 컴퓨터 관련분야 3위 이내 수상자			
		30점	① 2019~2021년도 개최 청강문화산업대학교 콘텐츠 공모전 입선이상 수상자 ② 2019~2021년도 개최 전체 참가자 1,000명이상 전국규모 '게임, 애니메이션, 만화' 관련 공모전 3위 이내 수상자			
게임전공	대회 입상자	70점	• 2019~2021년도 프로 이스포츠대회 1위 수상자 [KeSPA 또는 종목사(대회주체기관)에서 발급하는 1위 수상증명서]			
푸드전공	대회 입상자	우선입학	• 2021년도 개최 청강 푸드스쿨 공모전 1위 수상자			
		50점	• 2019~2021년도 개최 전국규모 조리, 식품, 제과제빵 관련분야 3위 이내 수상자			
		30점	• 2019~2021년도 개최 전국규모 조리, 식품, 제과제빵 관련분야 입선이상 수상자			
	자격증 소지자	50점	• 조리, 식품, 제과제빵 관련 국가기술자격 2개 이상 소지자			
		30점	• 조리, 식품, 제과제빵 관련 국가기술자격 1개 소지자			
관련학과 출신자	30점	• 디자인, 푸드, 조리, 식품, 관광, 제과·제빵, 경영 관련학과 출신자				
스타일리스트전공	대회 입상자	우선입학	• 2021년도 개최 청강 패션스쿨 공모전 1위 수상자			
		70점	• 2019~2021년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련분야 1위 수상자			
		50점	• 2019~2021년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련분야 3위 이내 수상자			
		30점	• 2019~2021년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인' 관련분야 입선이상 수상자			
	관련학과 출신자	30점	① 섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인 관련학과, 직업위탁교육 출신자 및 관련학원 6개월 이상 수료자 ② 섬유, 패션, 뷰티, 미술, 공예, 디자인 관련 자격증 2개 이상 소지자 (민간자격증 포함)			
모바일통신전공	대회 입상자	50점	• 2019~2021년도 개최 전국규모 정보통신·컴퓨터 관련 경진대회 및 공모전 3위권 이내 수상자			
	관련학과 출신자	우선입학	• 중소기업 기술사관 육성프로그램 이동통신분야 교육과정 이수자			
		30점	• 전기, 전자, 정보, 통신, 컴퓨터 등 관련학과 출신자			

2 정원의 지원자격 및 관련서류

전형	지원자격	관련서류		
		입학 원서	생활 기록부	기타
농어촌 출신자	[유형 I] 중·고등학교 6년 전 교육과정을 농어촌지역에서 재학하고 본인과 부모가 거주한자	○	○	<ol style="list-style-type: none"> 1 농어촌학생 지원 자격 확인서 2 중학교 생활기록부 3 지원자 및 부모의 주민등록초본 각 1부(주소변동이력 포함) 4 가족관계증명서 (이혼 가정의 경우 부 또는 모의 혼인관계증명서, 지원자의 기본증명서를 추가로 제출해야함)
	[유형 II] 초·중·고등학교 12년 전 교육과정을 농어촌지역에서 재학하고 본인만 거주한 자			<ol style="list-style-type: none"> 1 농어촌학생 지원 자격 확인서 2 초등학교, 중학교 생활기록부 3 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 • 연속된 연수만 인정함 • 학교 재학 중 행정구역 개편으로 시(구·동)지역으로 편입된 지역은 해당 학교 졸업 시까지만 농어촌 또는 도서·벽지로 간주함 • 2개 이상의 학교에 재학한 경우에는 해당학교가 모두 읍·면 또는 도서·벽지 소재 학교이어야 함 • 농어촌 또는 도서·벽지 소재 특수목적고(과학고, 외국어고, 예술고, 마이스터고) 출신자는 지원이 불가함 				
전문대학 이상 졸업자	<ol style="list-style-type: none"> 1 전문대학(4년제 대학) 졸업(예정)자 2 4년제 대학 2년 이상 수료자 	○		<ol style="list-style-type: none"> 1 전체 학년 성적증명서 1부 2 졸업(예정)증명서 또는 4년제 대학 2년이상 수료증명서 (학점은행제 출신자는 평생교육진흥원 [학위수료증명서] 제출 시 지원가능)
수급자 및 차상위자	<ol style="list-style-type: none"> 1 『국민기초생활보장법』 제2조 1호에 따른 수급권자 및 제 10호에 따른 차상위 계층, 『한부모가족지원법』 제5조에 따른 지원 대상자 	○	○	<ol style="list-style-type: none"> 1 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 2 가족관계증명서
특성화고졸 재직자	<ol style="list-style-type: none"> 1 특성화 고교를 졸업하고 재직경력 3년 이상의 재직자 (원서 접수일 기준 재직 중인자만 지원 가능) 	○	○	<ol style="list-style-type: none"> 1 재직증명서 또는 경력증명서 2 4대보험 증명서 (택1)
재외국민 및 외국인	<ol style="list-style-type: none"> 1 부모가 모두 외국인인 외국인 2 외국에서 우리나라 초·중·고등학교 교육에 상응하는 교육과정을 이수한 재외국민 및 외국인 	○		<ol style="list-style-type: none"> 1 외국인 입학 서류 • 초등학교 졸업증명서 (이수기간 표기) • 중학교 졸업증명서 (이수기간 표기) • 고등학교 졸업증명서 및 성적증명서(이수기간 표기) • 지원자의 출입국 사실증명서 • 우리나라의 가족관계증명서에 해당하는 외국 정부가 발급한 증명서 • 외국국적증명서(부모, 학생의 시민권 사본 또는 여권 사본) ※ 모든 서류는 한국어 번역 공증하여 제출 2 아포스티유 확인서 또는 영사확인 1부
	<ol style="list-style-type: none"> 1 새터민(북한이탈주민) 통일부장관이 고등학교 졸업학력을 인정한자 			<ol style="list-style-type: none"> 1 북한이탈주민등록확인서 2 학력확인서 (해당자에 한함) 3 북한이탈주민 교육지원대상자 증명서 (해당자에 한함)

- 1 재외국민 및 외국인전형의 경우 전화 상담 후 지원하시기 바랍니다.
- 2 재외한국학교 졸업자는 아포스티유 인증 등 별도의 공증이 필요하지 않음.
- 3 모든 자격 증빙서류는 2021.9.10(금) 이후 발급한 서류만 인정함.

6. 지원방법 및 서류제출 방법

1 지원방법

구분	접수방법	전형료	비고
인터넷 원서접수	원서접수대행업체에 접속 (www.uwayapply.com, www.jinhakapply.com) ▼ 청강문화산업대학교 선택 ▼ 원서작성 및 전형료(수수료)결제 ▼ 제출서류 발송(해당자)	<ul style="list-style-type: none"> • 학생부(수능), 특별, 정원의전형 : 30,000원 • 면접전형 : 40,000원 • 실기전형 : 55,000원 ※ 접수대행 사이트 수수료 포함	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	우편번호 : 17390 주소 : 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94 청강문화산업대학교 수신자 : 0000전공 입시담당자 앞	※ 보내는 이에 지원전공-수험번호-성명 기입 ※ 표지에 '입학지원서 관련서류' 표기 ※ 제출서류 마감일 도착분까지 유효함

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)	031-639-4521~6	www.ck.ac.kr/food
패션스쿨	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		
모바일IT스쿨	모바일통신전공	031-639-4541~3	www.ck.ac.kr/mobile
진로진학 교사 및 학부모상담		031-639-5992~3	ipsi.ck.ac.kr

7. 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 110mm*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: 수시모집은 A형 단일유형으로 시행, 정시모집은 유형선택제로 A/B/C형 중 택 1		
	A형	스토리에 따른 이미지보드	① 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 스토리 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)
	C형	주제에 따른 기초 디자인	① 유형: 주어진 주제(요소)를 활용하여 조형적으로 구성한 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 칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성 (자 사용가능) ② 화지 및 고사시간: 4절(본문선 표시 용지), 4시간 ③ 실기재료: 흑백 명암(화색 단계) 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능 (컬러 표현불가)
	B형	주제에 따른 웹툰	① 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 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	주제어에 따른 웹소설창작	① 유형: 주어진 주제어에 맞는 기승전결이 포함된 시놉시스를 장르에 제한 없이 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, 스크린톤과 같은 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, 스크린톤과 같은 부착물 사용불가)

전공	실기내용	
푸드전공	① 유형: 아래 2가지 유형 중 택 1	
	A형	창작요리 ① 유형: 10종의 식재료를 다양한 발상과 조리방법으로 완성한 창작요리 (플레이팅 포함) ② 고사시간: 4시간 ③ 실기재료: 식재료 10종 및 기본양념 제공 (재료의 종류는 10월 5일 입시홈페이지 발표) ④ 기타: 개인용 조리도구는 개인지참, 개인이 구입 및 고사일 이전 조리한 재료는 반입불가
	B형	제과제빵 ① 유형: 10종의 식재료를 다양한 발상과 제과제빵 방법으로 완성한 베이커리 (데커레이션포함) ② 고사시간: 4시간 ③ 실기재료: 식재료 10종 및 기본소스 제공 (재료의 종류는 10월 5일 입시홈페이지 발표) ④ 기타: 개인용 조리도구는 개인지참, 개인이 구입 및 고사일 이전 조리한 재료는 반입불가
스타일리스트전공	① 유형: 아래 3가지 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 고사일 입실 (써클-컬러렌즈 착용 불가) - 반영구 메이크업, 눈썹염색, 헤어컬러링 상태 등은 채점 대상이 아님 - 탁상용 거울지참. 뷰티메이크업용 인조 속눈썹 사용 가능
	B형	주제에 따른 기초디자인 ① 유형: 주어진 주제(요소)를 활용하여 조형적으로 구성한 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 스크린톤과 같은 부착물 사용불가)
	C형	패션스타일 일러스트 ① 유형: 캐릭터의 패션스타일을 연출하여 일러스트로 표현 (캐릭터는 K-POP 아이돌, 배우, 모델등 자유롭게 선택) ② 화지 및 고사시간: A3사이즈 보디컷트 용지 제공, 100분 ③ 실기재료: 제한 없음
연출극작전공	① 주제어에 따른 서사적 글쓰기(90분) ② 심층면접(10분 이내)	
뮤지컬연기전공	① 필수: 자유곡 1곡 클라이막스 부분 / 2분 이내 (가요 및 외국어 가사 제외) ② 선택: 자유연기, 자유안무, 악기연주 중 택1 (2분 이내) ※ 실기전형 응시에 필요한 MR (악기, 음원USB 등)은 개별 준비	
연극영상연기전공	① 필수: 지정연기 및 움직임 (지정연기 대사는 당일제시되며, 움직임 주제는 사전 제시함) ② 선택 (미응시 가능): 노래, 자유안무, 자유연기 중 택1 (2분 이내) ※ 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 해석에 따른 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 스크린톤과 같은 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, 스크린톤과 같은 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.

8. 면접전형 면접고사 (면접전형 지원자만 시행)

1 면접고사 개요

- ① 자기소개서 및 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 서류의 원본은 반드시 지참 해야하며 원본은 면접 종료 후 반환됨.

2 제출서류 및 제출방법

전공	제출서류	파일명 표기	파일유형	제출방법		
				온라인접수자	본교접수자	
융합콘텐츠창작전공	① 자기소개서 ② 이미지 포트폴리오	전공-수험번호	ZIP파일로 압축하여 1개 파일로 업로드 (10MB0 내)	[사이트 업로드] www.uwayapply.com 파일업로드	contents@ck.ac.kr	
애니메이션전공	A형-이미지 ① 자기소개서 ② 이미지 포트폴리오				ani@ck.ac.kr	
	B형-영상 ① 자기소개서 ② 영상 포트폴리오				cartoon@ck.ac.kr	
웹툰만화콘텐츠전공	① 자기소개서 ② 이미지 포트폴리오				game@ck.ac.kr	
게임전공	① 자기소개서 ② 포트폴리오 ③ 영상 포트폴리오 [선택]				www.jinhakapply.com 파일업로드	food@ck.ac.kr
푸드전공	① 자기소개서				fashion@ck.ac.kr	
스타일리스트전공					musical@ck.ac.kr	
무대미술전공						

- ① 자기소개서 양식은 입학홈페이지 (<http://ipsick.ac.kr>) 양식자료실에서 다운로드 받아 사용한다.
- ② 애니메이션전공은 A형과 B형 중 유형을 선택할 수 있으며, 영상포트폴리오는 이메일로 (ani@ck.ac.kr) 제출한다.
- ③ 게임전공 게임그래픽, 게임프로그래밍 분야 영상포트폴리오(선택) 제출 희망자는 이메일로 (game@ck.ac.kr) 제출한다.
- ④ 파일업로드 및 메일발송은 제출서류 마감일 16시 도착분까지 유효하며 미제출시 전형대상에서 제외됨.
- ⑤ 제출되지 않은 서류는 면접당일 지참할 수 없으며, 평가에 반영되지 않음.
- ⑥ 본교 접수자는 우리대학 홈페이지에서 접수확인(수험번호 확인) 후 해당전공 지정 이메일로 메일전송.

3 포트폴리오 구성

전공	제출서류	구성방법	파일형태	용량	해상도	규격	제한매수	
전체전공	자기소개서	• 스캔이미지 불가	HWP	-	-	A4	-	
융합콘텐츠창작전공	이미지 포트폴리오	• 내용: 만화, 디자인, 콘티, 일러스트 등의 표현 매체를 활용한 개인 창작물	JPG	10MB	200dpi이하	A4	30매	
애니메이션전공	이미지 포트폴리오	• 내용: 원화, 디지털이미지, 사진(출판물, 조형물은 다각도에서 촬영) • 인물 전신 드로잉을 포함해야 함.	JPG	10MB	200dpi이하	A4	30매	
	영상 포트폴리오	• 작품 수: 본인 연출작(감독) 1편 이상, 공동작 포함 최대 3작품 이내 • 분량: 제한 없음 • 형식: 애니메이션, 1인 미디어영상, 단편영화, 광고홍보영상, 다큐멘터리 등 창작 영상 • 작품 엔딩 크레딧 표기(필수): 제작파트별 참여자, 제작년도, 제작자명(개인/팀명/기관명)	AVI, MP4	1GB	제한 없음	제한 없음	제한 없음	
웹툰만화콘텐츠전공	이미지 포트폴리오	• 내용: 원화, 디지털이미지, 사진(출판물, 조형물은 다각도에서 촬영)	JPG	10MB	200dpi이하	A4	30매	
게임전공	포트폴리오	게임기획	• 게임기획서	PDF	10MB	200dpi이하	A4	제한 없음
		게임그래픽	• 게임그래픽 전 분야 디지털(2D,3D) 또는 수작업 스캔이미지	JPG				
		게임프로그래밍	• 프로그램 소스코드, 프로그램 설명서(핵심코드, 실행화면 캡처)	PDF				
		게임Q/A	• 역 기획서 또는 테스트 보고서	PDF				
	영상 포트폴리오(선택)	• 내용: 게임그래픽-영상 포트폴리오, 게임프로그래밍-실행 동영상	AVI, MP4	100MB	제한없음	제한없음	제한없음	

- ① 내용, 형식, 색상 기법 등은 자유롭게 구성하며, 필요 시 하단에 작품의 제목과 제작의도 등 기입 가능 함.
- ② 포트폴리오 1매에 한 컷을 삽입하거나 1매에 다수의 이미지를 편집해서 포함해도 된다. (1매로 인정)
- ③ 파일명은 01, 02, 03... 형태로 연번 기입한다.

4 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 작화테스트 등을 실시할 수 있다.
- ④ 타인 작품 도용이나 제출된 서류가 허위로 판명될 경우 입학에 취소한다.
- ⑤ 제출용량을 초과한 경우 업로드가 불가능하며, 업로드가 안 되는 경우 해당 접수대행 사이트(유웨이, 진학사) 고객센터에 문의한다.

9. 합격자 발표 및 등록금(예치금)납부

1 합격자 발표

모집시기	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시1차	10.29(금)	12.17(금)~12.20(월)	2.9(수)~2.11(금)	12.21(화)~12.29(수)
수시2차	12.16(목)			
정시	22.2.8.(화)	-		2.12(토)~2.28(월)

2 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) : 2022년 2월 4일(금)이후 입학홈페이지 별도 공지

10. 총원 합격자 발표

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

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

11. 등록취소 및 환불

구분	내용						
예치금 및 등록금 환불기간	공고일로부터 ~ 2022년 2월 28일(월) 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%; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th>반환사유 발생일</th> <th>반환금액</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>학기 개시(입학일) 전일까지</td> <td>입학금 및 등록금 전액반환</td> </tr> <tr> <td>학기 개시일부 30일 경과 전</td> <td>입학금을 제외한 등록금의 5/6 해당액 반환환불</td> </tr> </tbody> </table>	반환사유 발생일	반환금액	학기 개시(입학일) 전일까지	입학금 및 등록금 전액반환	학기 개시일부 30일 경과 전	입학금을 제외한 등록금의 5/6 해당액 반환환불
반환사유 발생일	반환금액						
학기 개시(입학일) 전일까지	입학금 및 등록금 전액반환						
학기 개시일부 30일 경과 전	입학금을 제외한 등록금의 5/6 해당액 반환환불						

12. 2021학년도 입시결과 (경쟁률 | 입학자 최저성적)

1 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	2	18.0	2.6	1	2.0	2.9	12	12.3		6	5.7	1	14.0	2.1				9	37.4		6	9.2
애니메이션전공	7	9.3	2.0	3	5.3	1.9	74	6.9	6.3	35	4.6	5	8.4	2.0	3	7.3	3.0				25	6.8
웹툰만화콘텐츠전공	4	10.5	1.9	3	4.3	2.5	60	17.0	7.2	40	6.7											
웹소설창작전공	15	3.6	4.7	3	0.3	4.2	34	3.6	7.4			6	4.5	3.5				15	5.2	7.3		
게임전공	40	5.5	2.4	10	3.9	3.4	50	10.0	6.6	65	8.2	13	8.3	2.3	7	3.7	3.4				50	8.1
푸드전공	60	5.4	8.7	7	2.3	7.9	5	2.2		25	2.2	12	10.8	8.5	2	4.0	7.3				8	2.8
스타일리스트전공	14	6.6	8.3	2	5.5	8.3				12	3.2	6	8.3	6.4	1	4.0	4.3				4	2.5
연출극작전공							3	6.7														
뮤지컬연기전공							20	3.7										5	4.6			
연극영상연기전공							21	4.5										6	6.7			
무대미술전공	14	3.9	6.9				7	2.7		7	2.6	7	7.3	6.3							5	3.8
모바일통신전공				40	1.2	8.4																
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																					

2 정시모집

전공	정시									
	수능전형				실기전형				면접전형	
	모집	경쟁률	수능평균	수능최저	모집	경쟁률	수능평균	수능최저	모집	경쟁률
융합콘텐츠창작전공					3	15.0				
애니메이션전공	3	12.0	181.9	170.0	79	5.8	121.7	73.0		
웹툰만화콘텐츠전공	3	11.0	173.2	155.0	41	7.0	127.0	77.0	30	4.9
웹소설창작전공	5	7.2	156.4	146.5						
게임전공	5	20.4	167.4	157.5						
푸드전공	5	6.0	92.8	31.0						
스타일리스트전공	1	13.0	153.2	130.5						
연출극작전공					2	8.0				
뮤지컬연기전공					15	4.6				
연극영상연기전공					18	5.4				
무대미술전공					7	6.6			3	2.3
모바일통신전공										
성적 반영비율(%)	수능 100%				실기 100% 애니,만화 : 수능40% + 실기60%				면접 100%	
성적 반영방법	학생부 : 1학년 1학기 ~ 3학년 1학기 성적 중 최우수 1개 학기 전 과목 수학능력(백분위) : 국어,수학,영어 중 최우수 1개 과목(100점) + 탐구영역 평균점수(100점)									

① 학생부 등급과 수능성적은 등록자의 최저성적임.



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 다른 전공에 지원할 수 있습니다.
- 6 수시모집 학생부성적은 최우수 1개학기 전 과목 반영이며, 성취평가 과목도 환산하여 반영합니다. (교과성적 외 출결, 봉사 등은 반영하지 않습니다.)
- 7 2021학년도 최종합격자 예비번호는 아래표를 참고하시기 바랍니다.



전공	수시1차				수시2차				정시		
	학생부	특별	실기	면접	학생부	특별	실기	면접	수능	실기	면접
융합콘텐츠창작전공	3	0	0	0	0		2	0		0	
애니메이션전공	11	0	6	3	1	2		2	14	34	
웹툰만화콘텐츠전공	3	4	2	0					11	10	0
웹소설창작전공	28	0	8		7		1		4		
게임전공	31	6	7	7	13	0		1	29		
푸드전공	263	9	0	18	118	6		7	22		
스타일리스트전공	77	9		11	29	0		3	4		
연출극작전공			1							5	
뮤지컬연기전공			27				4			34	
연극영상연기전공			29				10			27	
무대미술전공	41		12	10	44			4		16	0
모바일통신전공		7									

※ 음영표기된 전형은 모집하지 않은 전형입니다.



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)

031-639-4521~6 www.ck.ac.kr/food

패션스쿨

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

모바일IT스쿨

모바일통신전공

031-639-4541~3 www.ck.ac.kr/mobile

진로진학 | 교사 및 학부모상담

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



17390 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94