



청강문화산업대학교



SCHOOL OF
CREATIVE CONTENTS

청강문화산업대학교 콘텐츠스쿨

2013학년도

애니메이션전공 · 만화창작전공 · 게임전공

실기전형 안내서

상황표현 / 이미지보드 / 게임포스터 / 2페이지만화 예시작 모음집

<http://contents.ck.ac.kr>

콘텐츠스쿨 소개

콘텐츠스쿨은 창의 콘텐츠산업의 핵심인 게임, 애니메이션, 만화 분야의 인재를 기르는 스쿨입니다. 프로젝트 중심의 실무 교육을 기반으로 게임제작, 애니메이션제작, 만화제작 등 3개의 제작코스과 스토리코스 및 컨셉아트코스 등 2개의 융합코스로 구성되어 있으며, 게임, 애니메이션, 만화 등 3개의 제작코스 중 1개의 제작코스과 2개의 융합코스를 자유롭게 조합하는 융합교육 방식을 채택하여 현장의 요구와 변화에 응할 수 있는 차세대 융복합 콘텐츠 창작자를 육성합니다. 콘텐츠스쿨은 차별화된 프로그램을 통해 학생장학 및 복지를 지원합니다. 최상위 1%를 위한 다빈치 프로그램은 글로벌 콘텐츠 제작 리더를 양성하기 위해 전액장학금, 기숙사제공, 1:1담당교수 배정, 1인창업, 해외 스튜디오 탐방 및 인턴십 등을 지원하며, 차상위 20%를 위한 미켈란젤로 프로그램, 80%의 전체학생을 위한 복지프로그램을 운영합니다.

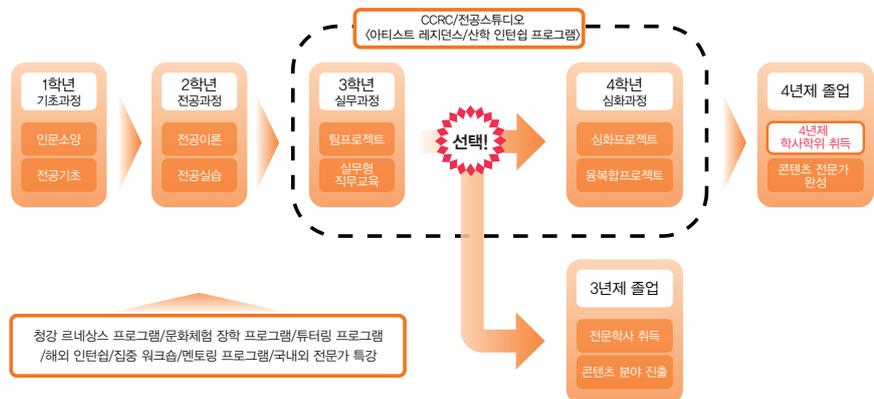
비전과 목표

만화, 애니메이션, 게임 전공분야의 전문가를 양성하는 집중교육 및 융복합 교육을 통한 문화콘텐츠 글로벌 창의인재 육성

연혁

- 1996 청강문화산업대학 개교 및 애니메이션과 설치
- 1997~2008 교육인적자원부 <특성화프로그램 대학 지원사업> 12년 연속 선정 및 <문화예술분야 교육기관> 지정
- 1998 청강문화산업대학 컴퓨터게임과 설치
- 1998 청강만화영상도서관 개관
- 1999 디지털스튜디오 개관
- 2001 애니메이션과 만화창작전공에서 만화창작과로 분과
- 2002 만화역사박물관 개관
- 2002 일본 애니메이션 만화 학교 자매결연 체결
- 2003 프랑스 Ecole Europe en Superieure d'Animation 교류협력 체결
- 2004~2009 한국문화콘텐츠진흥원(KOCCA) <문화콘텐츠 교육기관 지원사업> 선정
- 2005 청강창조센터(CCRC) 설립
- 2008 만화창작과, 애니메이션과 전공심화과정 개설
- 2009 콘텐츠스쿨 실습공간 창작마을 준공
- 2009~2011 교육인적자원부 전문대학 교육역량강화사업 선정
- 2009 경기게임상용화지원센터(GTOS) 설립
- 2009~2011 교육인적자원부 학교기업사업 선정
- 2010 한국콘텐츠진흥원 <2010 지역창의인재양성을위한 교육 프로그램> 선정
- 2011 만화창작과, 애니메이션과, 컴퓨터게임과, 디지털영상디자인과, 만화일러스트과, e-스포츠과 콘텐츠스쿨로 통합개편 (입학정원 450명 만화창작전공/애니메이션전공/컴퓨터게임전공)

3+1 교육과정



전공소개

애니메이션 전공 | 150명 <http://ani.ck.ac.kr>

애니메이션, 영상관련 기획, 제작 후반제작 분야 산업현장에서 활동하는 최고의 교강진이 세분화되고 체계화된 애니메이션 전문 교육과정으로 컨셉아트, 2D애니메이션, 3D애니메이션, 3DCG, VFX, 3D입체영상 등 첨단영상 분야를 프로젝트 중심의 교육으로 실무능력을 갖춘 애니메이션 전문인력을 양성 합니다.

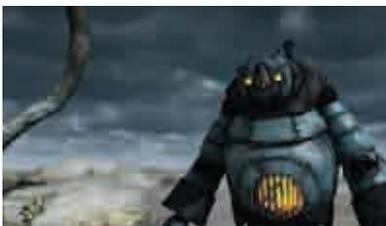
만화창작 전공 | 150명 <http://cartoon.ck.ac.kr>

만화 및 만화일러스트레이션 관련 산업 현장에서 현역으로 활동하는 교강사진과 특화된 커리큘럼을 통해 출판만화, 만화일러스트레이션, 동화일러스트레이션, 만화스토리텔링, 디지털만화, 웹만화, 앱만화 등 만화의 전 영역을 아우르는 전문 교육을 실현합니다.

게임 전공 | 150명 <http://game.ck.ac.kr>

게임 기획, 게임 그래픽, 게임 프로그래밍 등 체계적으로 구성된 게임 제작 분야의 교육은 물론, 게임 운영 및 QA, e스포츠 분야 등의 서비스 관련 분야까지에 이르는 국내 최고의 교육을 통해 디지털 융합 콘텐츠의 핵심 분야인 게임 산업의 주역으로 성장하실 수 있습니다.

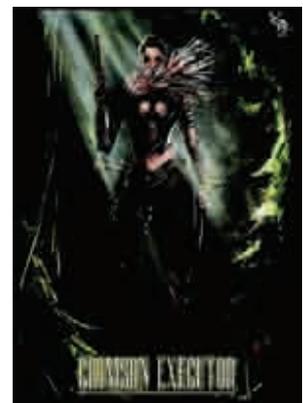
애니메이션 전공



만화창작 전공



게임 전공



전형안내

1. 전형일정

모집시기	접수기간	제출서류 마감	면접고사1차 합격자발표	면접고사	실기고사	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시1차	08.16(목)~10.05(금)	10.05(월)	10.12(금)	10.17(수)	10.20(토)	10.25(목)	12.12(수)~12.14(금)	2013.2.4(월)~2.6(수)	12.14(금)~12.20(목) 21:00까지
수시2차	10.29(월)~11.23(금)	11.26(월)	12.03(월)			12.07(금)			2.6(수)~2.16(수)
정시1차	12.24(월)~01.16(수)	01.17(목)	01.24(목)			02.01(금)	-		2.21(목)~3.4(월) 16:00까지
정시2차	01.17(목)~02.18(월)	02.19(화)	미 실시			02.20(수)	-	-	

※ 우리대학은 수시지원 6회 제한에 해당되지 않음.
 ※ 면접고사 1차 서류합격자 발표는 애니메이션, 만화창작, 게임 전공만 해당됨.

2. 모집인원

스쿨	전공	학제	입학 정원	수시1						수시2				정시1						정시2	
				정원내			정원외			정원내				정원내			정원외			정원내	
				일반	특별전형		농어촌	대졸자	일반	특별전형			일반	특별전형		기초	재직	재외국민	일반		
콘텐츠스쿨	애니메이션전공	3	150	10	6	35	30	6	4	6	2	-	-	4	-	56	-	4	7	1	1
	만화창작전공	3	150	9	3	60	40	6	4	4	2	-	-	1	-	30	-	4	7	1	1
	게임전공	3	150	30	15	30	40	6	4	15	10	-	-	6	3	-	-	4	7	1	1

3. 성적반영방법

모집시기	전형유형	모집단위	성적반영비율(%)						평가방법	
			학생부	수능	면접	실기	전적대 학생적	서류		
수시1차	일반전형	전체전공	100	•학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)	
	특별전형	전체전공	100	•학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점) + 가산점(해당자)	
	실기전형	애니메이션전공	40	.	.	.	60	.	.	•학생부 400점 + 실기점수 600점
		만화창작전공								- A형 : 스토리에 따른 이미지보드 - B형 : 주제에 따른 상황표현
		게임전공								•만화창작전공 - A형 : 주제에 따른 2페이지 만화그리기 •게임전공 - A형 : 주제에 따른 게임용 포스터 제작 - B형 : 주제에 따른 상황표현
	면접전형	애니메이션전공	20	.	.	80	.	.	.	•자기소개서 및 포트폴리오 (30매이내)
만화창작전공		•자기소개서 및 학업계획서								
전문대졸이상자	전체전공	100	.	.	•대학 평점 평균 (4.5만점)	
농어촌전형	전체전공	100	•학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)	
수시2차	일반전형	전체전공	100	•학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)	
	특별전형	전체전공	100	•학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점) + 가산점(해당자)	
정시1차	일반전형	전체전공	40	60	•수능 600점 + 학생부 400점(기본점수 250점)	
	특별전형	전체전공	100	•학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점) + 가산점(해당자)	
	실기전형	애니메이션전공	.	40	.	.	60	.	.	•애니메이션전공 - A형 : 스토리에 따른 이미지보드 - B형 : 주제에 따른 상황표현
만화창작전공		•만화창작전공 - A형 : 주제에 따른 2페이지 만화그리기 - B형 : 주제에 따른 상황표현								

모집시기	전형유형	모집단위	성적반영비율(%)						평가방법
			학생부	수능	면접	실기	전적대 학생적	서류	
정시1차	기초생활수급자	전체전공	100	·	·	·	·	·	·학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)
	선취업후진학		100	·	·	·	·	·	·학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)
	재외국민-외국인		·	·	·	·	·	100	·서류전형
정시2차	일반전형	전체전공	100	·	·	·	·	·	·학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)

4. 지원방법 및 서류제출 방법

구분	장소	비고
인터넷접수	원서접수대행업체에 접속 (www.uwayapply.com, www.jinhakapply.com)	<ul style="list-style-type: none"> ·일반, 특별, 정원외전형 : 25,000원 ·실기, 면접전형 : 35,000원 ·접수대행 사이트 수수료가 부가됩니다. ·1개 전공만 지원가능(복수지원 불가)
관련서류제출	우편번호 : 467-744 주소 : 경기도 이천시 마장면 청강로162 청강문화산업대학교 수신자 : ○○스쿨 ○○○○전공 입시담당자 앞	<ul style="list-style-type: none"> ·법정공휴일에는 접수하지 않음 ·표지 중앙에 '입학지원서 관련서류' 표기 ·지원자 성명에 지원전공 기입 : 홍길동(○○○○전공)

5. 실기전형 실기고사 (실기전형 지원자만 시행)

전공	실기내용		
애니메이션전공	① 유형 : 아래 2가지 유형 중 택 1		
	A형	스토리에 따른 이미지보드	① 유형 : 주어진 스토리 분석 후 주요 장면을 여러 칸으로 구성하여 캐릭터 또는 배경이 포함된 그림으로 표현. 칸 구성은 2칸 이상이며, 칸의 크기와 형태는 제한 없음 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)
만화창작전공	① 유형 : 아래 2가지 유형 중 택 1 (B형은 정시1차만 진행)		
	A형	주제에 따른 2페이지 만화그리기	① 칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성 (자를 사용할 수 있고, 다양한 재료에 의한 흑백 명암 표현 가능) ③ 화지 및 고사시간 : 600mm X 450mm 2페이지 펼침, 본문선 표시 용지, 4시간 ③ 실기재료 : 흑백 명암(회색 단계) 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능
	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)
게임전공	① 유형 : 아래 2가지 유형 중 택 1 (A형, B형 수시1차만 진행)		
	A형	주제에 따른 게임용 포스터 제작	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)

6. 면접전형 면접고사 (면접전형 지원자만 시행)

1) 면접고사 개요

- 가. 형식 : 자기소개서 및 관련 서류를 바탕으로 한 인터뷰
- 나. 인터뷰시간 : 1인당 10분 이내 (지원인원에 비례하여 전공별로 소폭 조정될 수 있음)
- 다. 1차 서류심사 : 모집인원 대비 3배수로 1차 서류전형 합격자를 선발함 (애니메이션전공, 만화창작전공, 게임전공만 해당됨)
- 라. 면접전형을 위한 모든 자료는 아래에 제시된 원서접수 절차에 따라 제출하며 면접고사 당일 원본을 반드시 휴대한다.

2) 전공별 관련서류

전공	전공별 관련서류	포트폴리오	규격제한	제출방법
애니메이션전공	① 자기소개서 ② 포트폴리오 ③ 영상 포트폴리오(해당자)	30매	업로드	사이트 업로드
만화창작전공	① 자기소개서 ② 포트폴리오(만화창작, 일러스트레이션, 스토리텔링 분야)	이내	A4규격	후 당일지참
게임전공	① 자기소개서 ② 학업계획서 (게임기획, 게임프로그래밍, 게임운영&QA 분야)	-	-	사이트 업로드

※ 양식은 입학홈페이지(<http://ipsi.ck.ac.kr>) 양식자료실에서 다운로드 받아 사용한다. /애니메이션전공 영상포트폴리오 선택 사항임.

3) 면접전형 관련서류 제출방법

원서접수	제출방법	업로드규격	파일명 표기	제출처
온라인 접수자	접수사이트 로그인 ⇨ 제출자료 업로드 ⇨ 원본지참 고사참여	ZIP압축하여 1개파일 업로드	전공- 수험번호	www.uwayapply.com www.jinhakapply.com
본교 우편접수자	본교웹하드 로그인 ⇨ 제출자료 업로드 ⇨ 원본지참 고사참여	ZIP압축하여 1개파일 업로드	전공- 수험번호	http://webhard.ck.ac.kr (ID:ipsi / PASS:ipsi)

- 가. 인터넷에 업로드하지 않은 자료는 평가에 반영되지 않음 (패션디자인, 스타일리스트전공제외)
- 나. 접수마감 기간 안에 업로드 하지 않을 경우, 제출서류미비로 전형대상에서 제외됨
- 다. 면접고사 당일 가져온 원본은 면접 종료 후 반환됨.
- 라. 관련자료 업로드는 제출서류 마감일 16시 도착분까지 유효
- 마. 우편원서접수자는 우리대학 홈페이지에서 접수확인(수험번호) 후 본교 웹하드에 관련 자료 업로드

4) 포트폴리오 구성방법 및 규격

원서접수	파일형태	내용	용량
자기소개서 또는 학업계획서	HWP, DOC	•스캔이미지 불가	10MB 100MB
이미지포트폴리오	JPG	•내용 : 원화, 디지털이미지, 사진(출판물, 조형물은 다각도에서 촬영) •형식 : 스캔이미지 또는 사진 •규격 : A4이하 / 200dpi이하 / 파일명 : 01, 02... 형태로 연번 기입	
영상포트폴리오	AVI	•분량 및 제작방식 : 제한없음 (최대 2개까지 허용) •그 외 모든 서류 : 스캔 또는 사진촬영본 •제출 작품수 및 허용용량 : 최대2개, 100MB	

- 가. 내용, 형식, 색상, 기법 등은 자유롭게 구성하고 인터넷에 올리는 이미지 포트폴리오는 A4사이즈로 한다.
- 나. 포트폴리오북에 1매씩 삽입하거나 1매에 다수의 이미지를 편집해서 포함해도 된다. (편집하여 다수의 이미지가 포함되어도 1매로 인정한다.)
- 다. 필요시 하단에 작품의 제목과 제작의도 등 기입 가능하며, 수험번호를 기입해서는 안된다.
- 라. 출판된 작품 또는 실물(의상, 입체조형물 등)일 경우 별도로 지참한다.

5) 주의사항

- 가. 관련 자료 확인 중 대학에서 필요하다고 판단될 경우 추가서류를 요청할 수 있다.
- 나. 면접전형 중 포트폴리오의 경우 타인 작품 도용이 밝혀지거나 서류가 허위로 판명될 경우 입학을 취소한다.
- 다. 자료는 업로드만 가능하며, 다운로드하는 불가능하며 업로드가 안되는 경우 지원전공의 스텝로 문의

애니메이션전공 실기고사

전공	실기내용	
애니메이션 전공	① 유형 : 아래 2가지 유형 중 택 1	
	A형	<p>스토리에 따른 이미지 보드</p> <p>① 유형 : 주어진 스토리 분석 후 주요 장면을 여러 칸으로 구성하여 캐릭터 또는 배경이 포함된 그림으로 표현. 칸 구성은 2칸 이상이며, 칸의 크기와 형태는 제한 없음</p> <p>② 화지 및 고사시간 : 4절 4시간</p> <p>③ 실기재료 : 제한 없음 (단, 스크린톤과 같은 부착물 사용불가)</p>
	B형	<p>주제에 따른 상황표현</p> <p>① 유형 : 주어진 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현</p> <p>② 화지 및 고사시간 : 4절 4시간</p> <p>③ 실기재료 : 제한 없음 (단, 스크린톤과 같은 부착물 사용불가)</p>



애니메이션전공 2012 학년 정시 실기 기출문제

A유형 - 주제에 따른 이미지 보드 그리기

출제문제

너무나도 청명한 하늘이 아름다운 어느 봄날, 한 시골길을 시내버스 하나가 덜컹거리며 달리고 있다. 그 버스 안에는 머리가 들성들성한 한 노신사가 아주 싱싱해 보이는 꽃다발 하나를 소중히 들고서 조용히 앉아있다. 그리고 그 건너편 한 자리에는 어린 소녀 하나가 노인의 꽃을 흠뻑흠뻑 쳐다보며 앉아있다. 한 버스정류장에 버스가 다가갈 무렵 노인이 내릴 채비를 한다. 그리고는 물끄러미 그 소녀를 바라보더니 이내 다가가서는 꽃다발을 소녀의 무릎에 올려 놓는다. 어리둥절해하는 소녀를 향해 노인은 말한다.

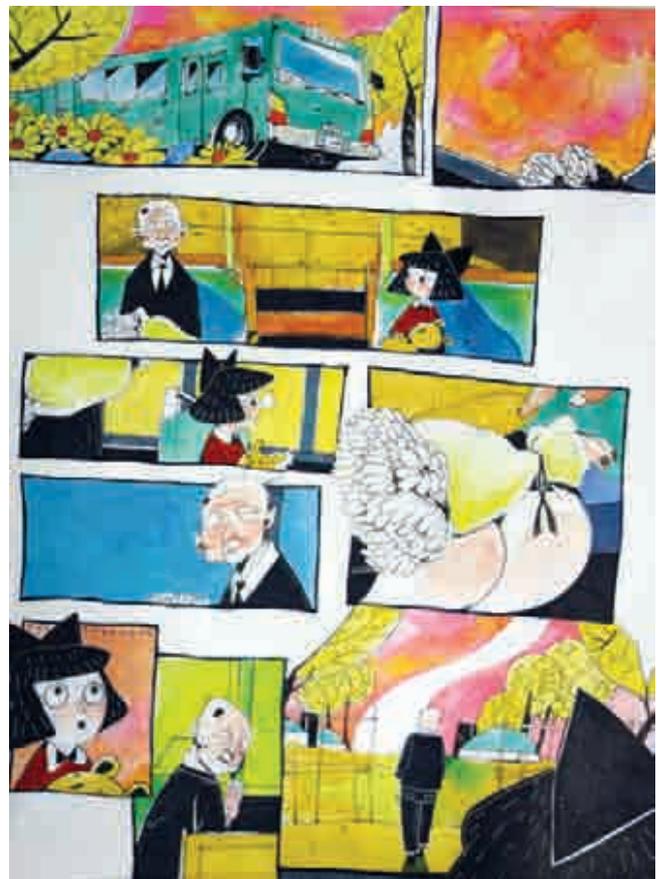
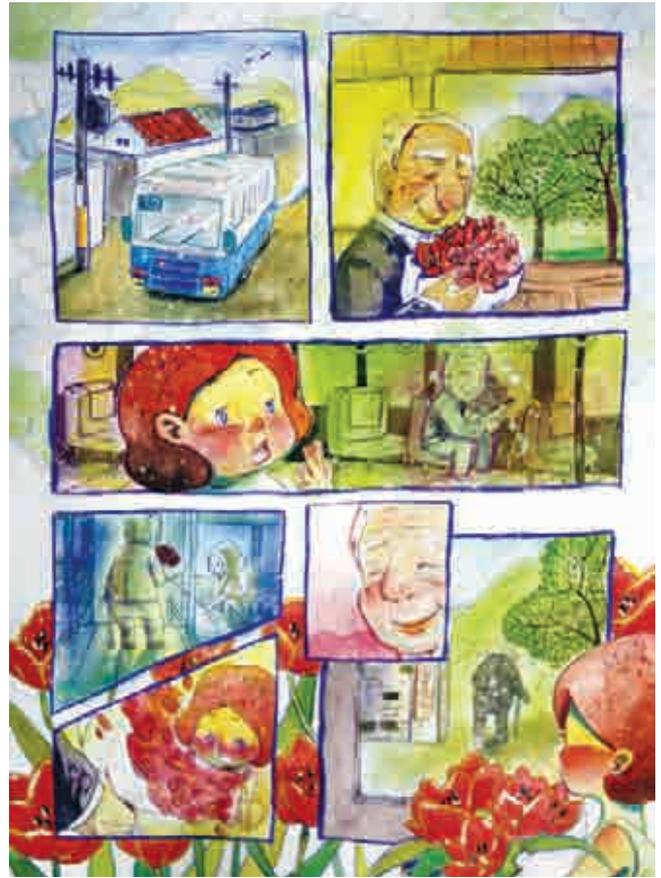
“내가 보니 꽃을 무척 좋아하는 거 같더구나! 아마 내 아내도 네가 이 꽃을 갖기를 원 할 것 같대! 내 아내에게는 너에게 이 꽃들을 주었다고 말하마!”

하고는 인자하게 웃는다.

그 소녀는 놀란 표정으로 꽃다발을 받아 들고는 천천히 버스를 내리는 노인을 바라본다.

버스는 이내 출발을 하고 소녀가 창 밖을 통해 노인을 바라보니 노인이 천천히 아주 작은 공원묘지를 향해 걸어가고 있는 모습이 보인다.





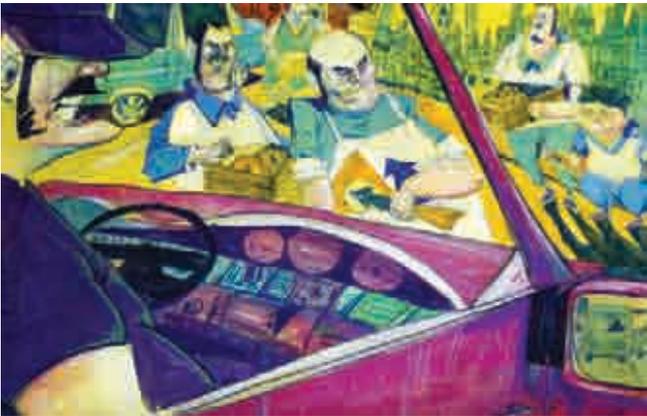
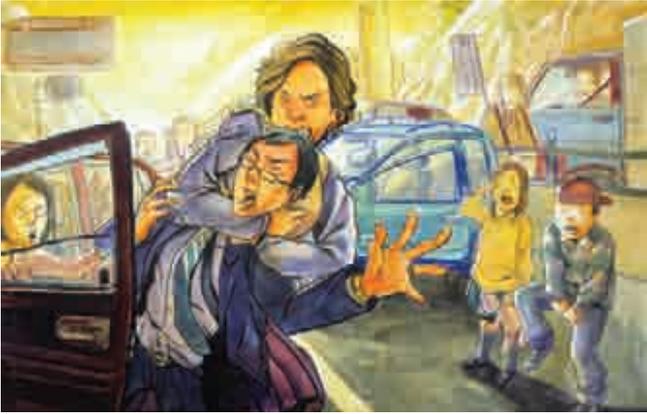
애니메이션전공 2012 학년 정시 실기 기출문제

B유형 - 주제에 따른 상황표현

출제문제

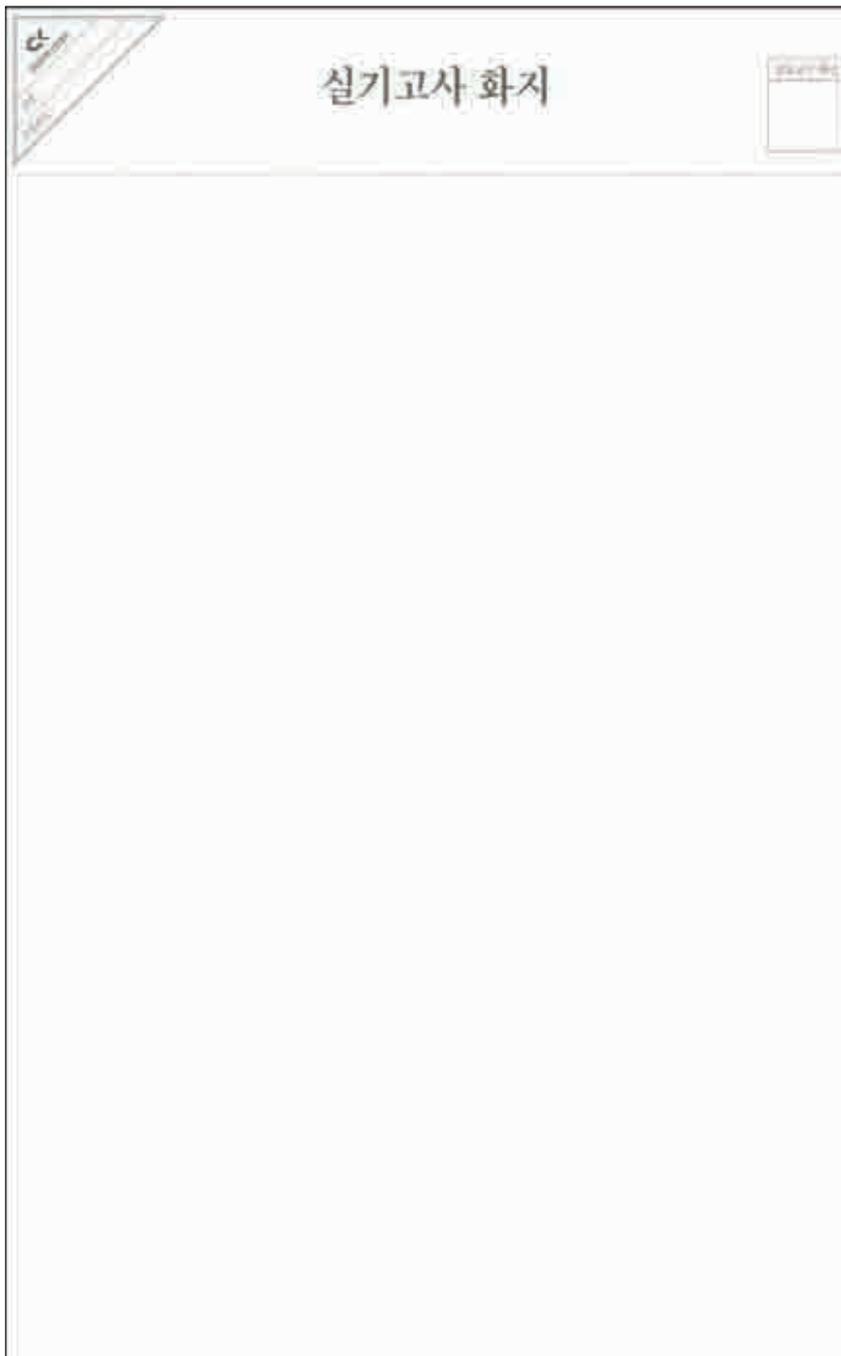
설 명절 귀성길에 자동차들이 도로 위에 가득 차서 꼼짝달싹 못하며 장시간 정체되어 있는 상황에서 노상에서 벌어지는 다양한 상황을 표현해 보시오





게임전공 실기고사

전공		실기내용
게임전공	① 유형 : 아래 2가지 유형 중 택 1 (A형, B형 수시차만 진행)	
	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)



청강문화산업대학 입시 홈페이지 <http://ipsi.ck.ac.kr> 를 통해 더 자세한 정보를 확인하세요.

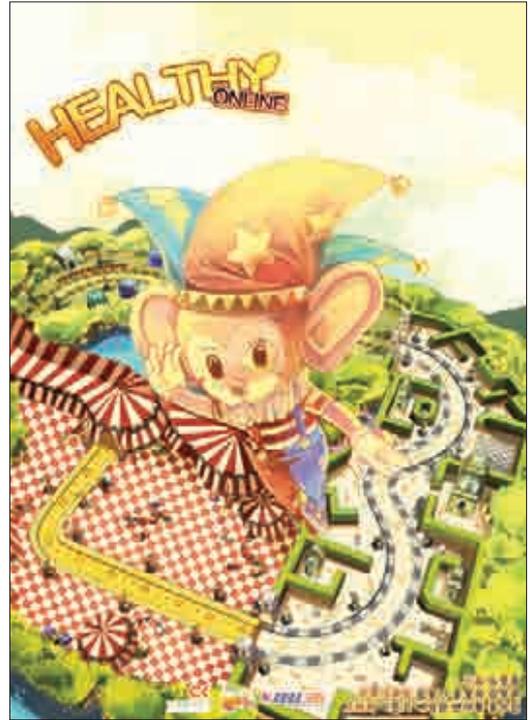
주제에 따른 “게임포스터” 예시작품

예시문제_1 <MMORPG> 장르의 가상 게임 또는 기존 상용게임을 홍보하는 포스터를 제작하세요.



청강 게임전공 김대석 졸업생 작.
졸업작품 '썬더볼트' 팀의 창작게임 "M3"포스터

예시문제_2 <캐주얼 레이싱> 장르의 가상 게임 또는 기존 상용게임을 홍보하는 포스터를 제작하세요.



청강 게임전공 홍수진 졸업생 작.
졸업작품 'OTI' 팀의 창작게임 "Healthy Online(기능성 게임)"포스터

예시문제_3 <캐주얼 슈팅 RPG> 장르의 가상 게임 또는 기존 상용게임을 홍보하는 포스터를 제작하세요.



청강 게임전공 이나리 졸업생 작.
졸업작품 팀 'NPC'의 창작게임 "네이핑"포스터

예시문제_4 <대전형 Tactis> 장르의 가상 게임 또는 기존 상용게임을 홍보하는 포스터를 제작하세요.

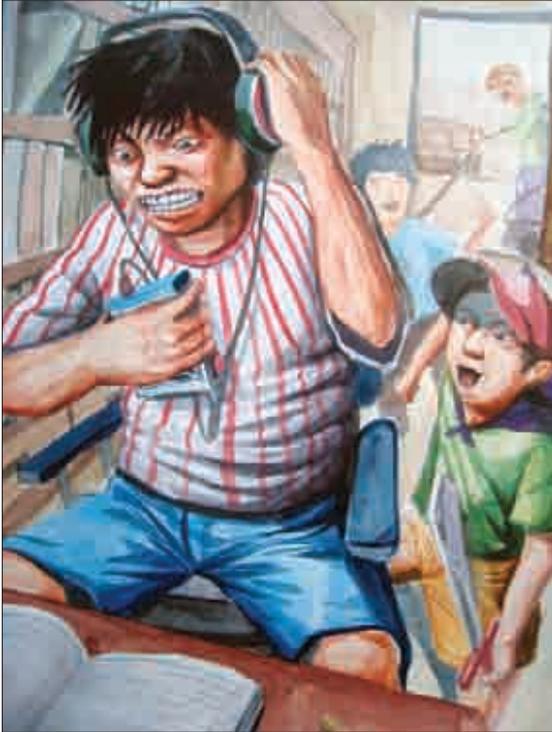


청강 게임전공 강민수 졸업생 작.
졸업작품 팀 'ARK'의 창작게임 "알케미스타"포스터

주제에 따른 “상황표현” 예시작품

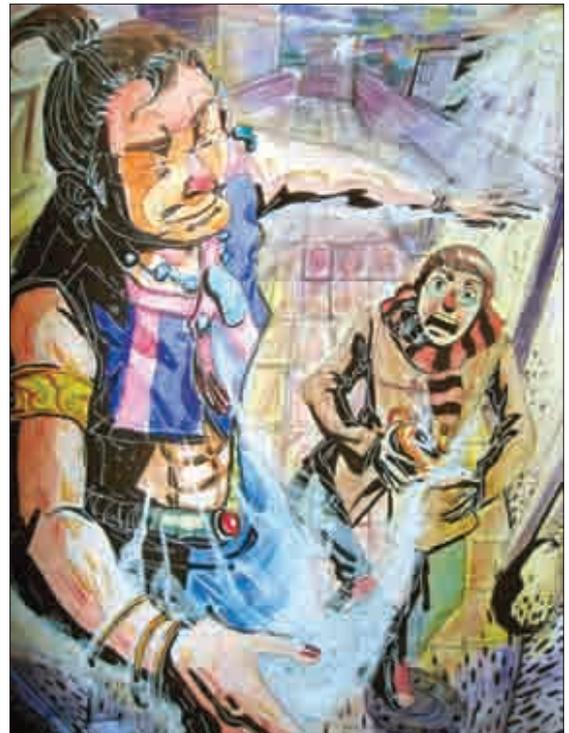
예시문제_1

내가 상상할 수 있는 최고의 스트레스 상황과 이에 대한 최선의 대처법을 표현하시오



예시문제_2

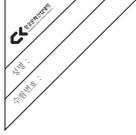
인적 없는 길을 가다 버려진 램프를 주워 문지르는 순간 요정이 튀어나오는 상황에 대해 표현하시오



만화창작전공 실기고사

전공	실기내용	
만화창작전공	수시1차	A형 ① 유형 : 주제에 따른 2페이지 만화그리기 ② 구성 : 칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성(자를 사용할 수 있고, 다양한 재료에 의한 흑백 명암 표현 가능) ③ 화지 : 600mm X 450mm 2페이지 펼침, 본문선 표시 용지 ④ 고사시간 : 4시간(240분) ⑤ 실기재료 : 흑백 명암(화색 단계) 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능 ⑥ 지참 가능한 도구 : 자, 지우개, 화이트 등 (화지 이외의 모든 그림 도구는 본인이 지참)
	정시 1차	① 유형 : 아래 2가지 유형 중 택 1 A형 : 주제에 따른 2페이지 만화그리기 ② 구성 : 칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성(자를 사용할 수 있고, 다양한 재료에 의한 흑백 명암 표현 가능) ③ 화지 : 600mm X 450mm 2페이지 펼침, 본문선 표시 용지 ④ 고사시간 : 4시간(240분) ⑤ 실기재료 : 흑백 명암(화색 단계) 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능 ⑥ 지참 가능한 도구 : 자, 지우개, 화이트 등 (화지 이외의 모든 그림 도구는 본인이 지참)
		B형 : 주제에 따른 상황표현 ② 구성 : 주어진 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현 ③ 화지 및 고사시간 : 4절(550mm X 390mm) / 4시간(240분) ④ 실기재료/도구 : 제한 없음 (단, 스크린 톤과 같은 부착물 사용불가 / 화지 이외의 모든 그림 도구는 본인이 지참)

실기고사 화지(A형)



실 기 고 사 화 지

(실선 안으로 그리시오)

감독확인란

- 본 자료는 청강문화산업대학 콘텐츠스쿨 만화창작전공 실기고사 형식의 이해를 돕기 위해 다양한 작가의 2페이지 만화 예시를 모은 것입니다.
- 게재된 작품의 순서는 무작위로 배치하였고, 각 작품의 저작권은 연도_작가_제목_매체 순으로 표기하였습니다.
- 일부 일본 만화는 제책 방식의 차이로 인해 오른쪽 페이지부터 읽어야 합니다.

※본 만화는 제책 방식의 차이로 인해 오른쪽 페이지부터 읽어야 합니다.



©2006_TODA SEJI_원동력_몇번이라도 좋다 이 지독한 삶이여, 다시

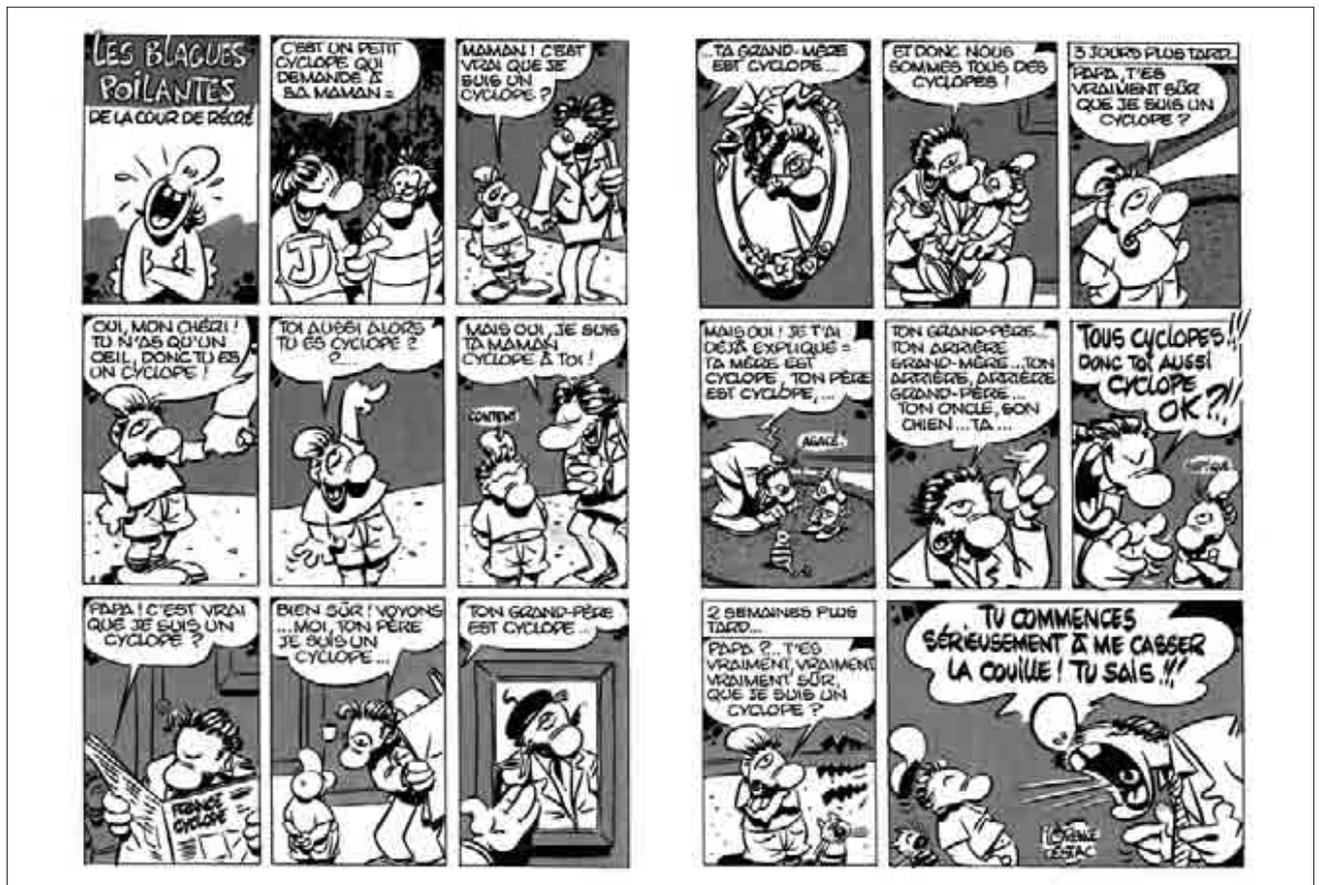
※본 만화는 제책 방식의 차이로 인해 오른쪽 페이지부터 읽어야 합니다.



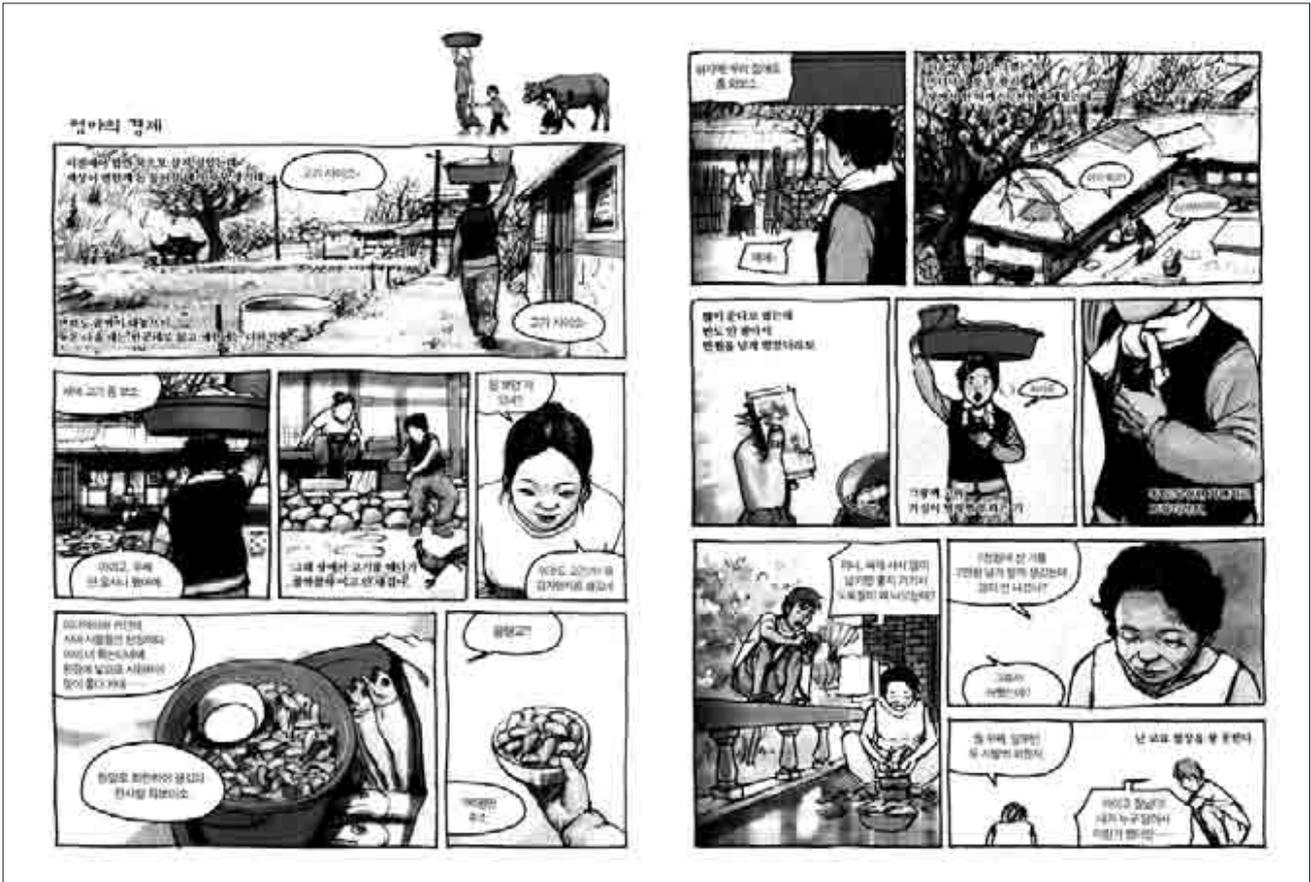
©2004_Hisaichi Ishii_おもしろいわけではないが_フン!



©2008_김지혜_취향_백도씨 26호



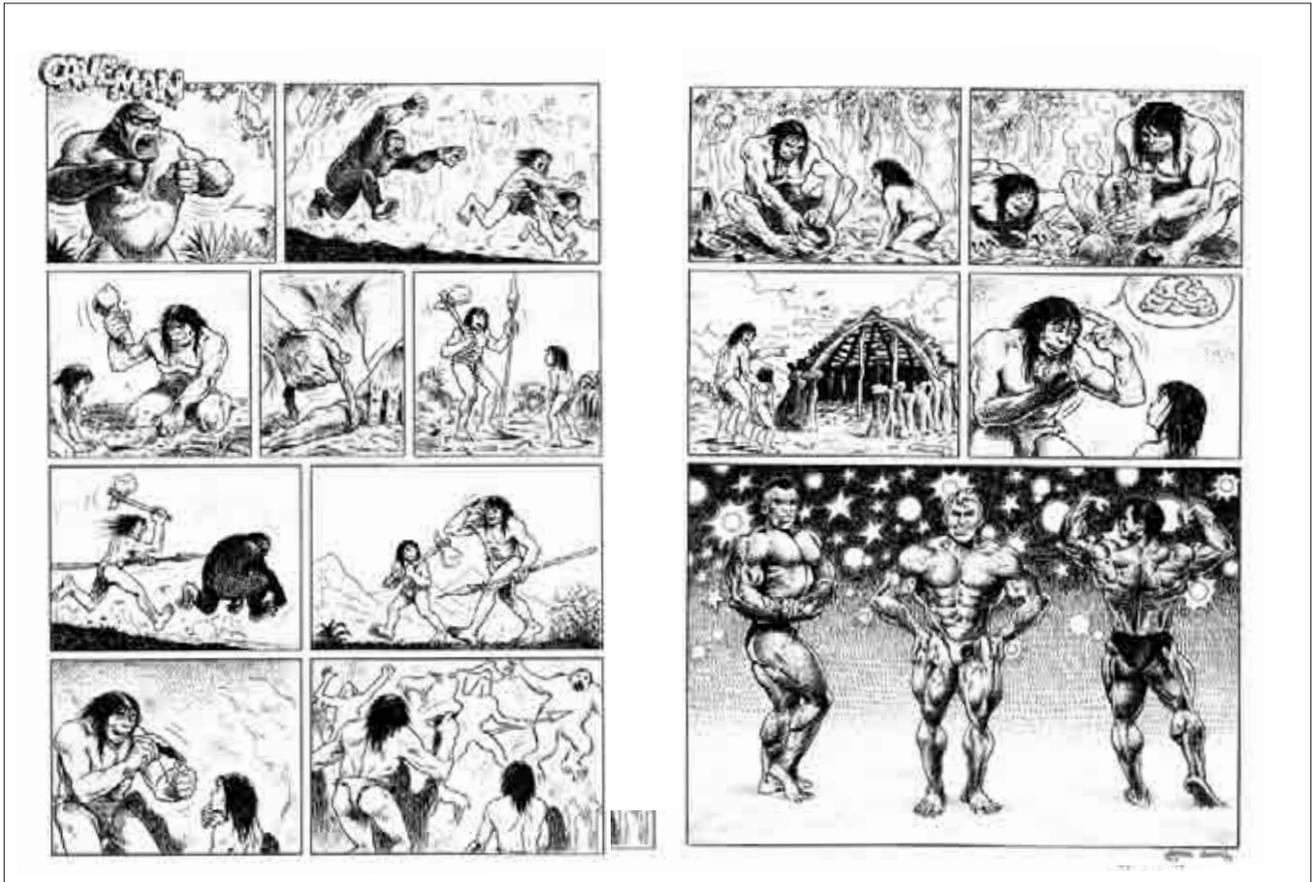
©1998_lapin_FLORENCE CESTAC



©2008 최규석_엄마의 경제_대한민국원주민



©1999 레제르_열두번째 이야기_빨간귀



©1996_Cave Man_Heavy Metal



©2007_조남준_피서지에서 생긴 일_시시SF



©2008_최지연.권범철_봄비 내리는 날_월간인권 50호



©2004_TAKAYUKI MIZUSHINA_みずしな孝之_リリ電子

※본 만화는 제책 방식의 차이로 인해 오른쪽 페이지부터 읽어야 합니다.



담배맨



©2002_HIROTATSU MINAMI_담배맨_남자의 로망

※본 만화는 제책 방식의 차이로 인해 오른쪽 페이지부터 읽어야 합니다.

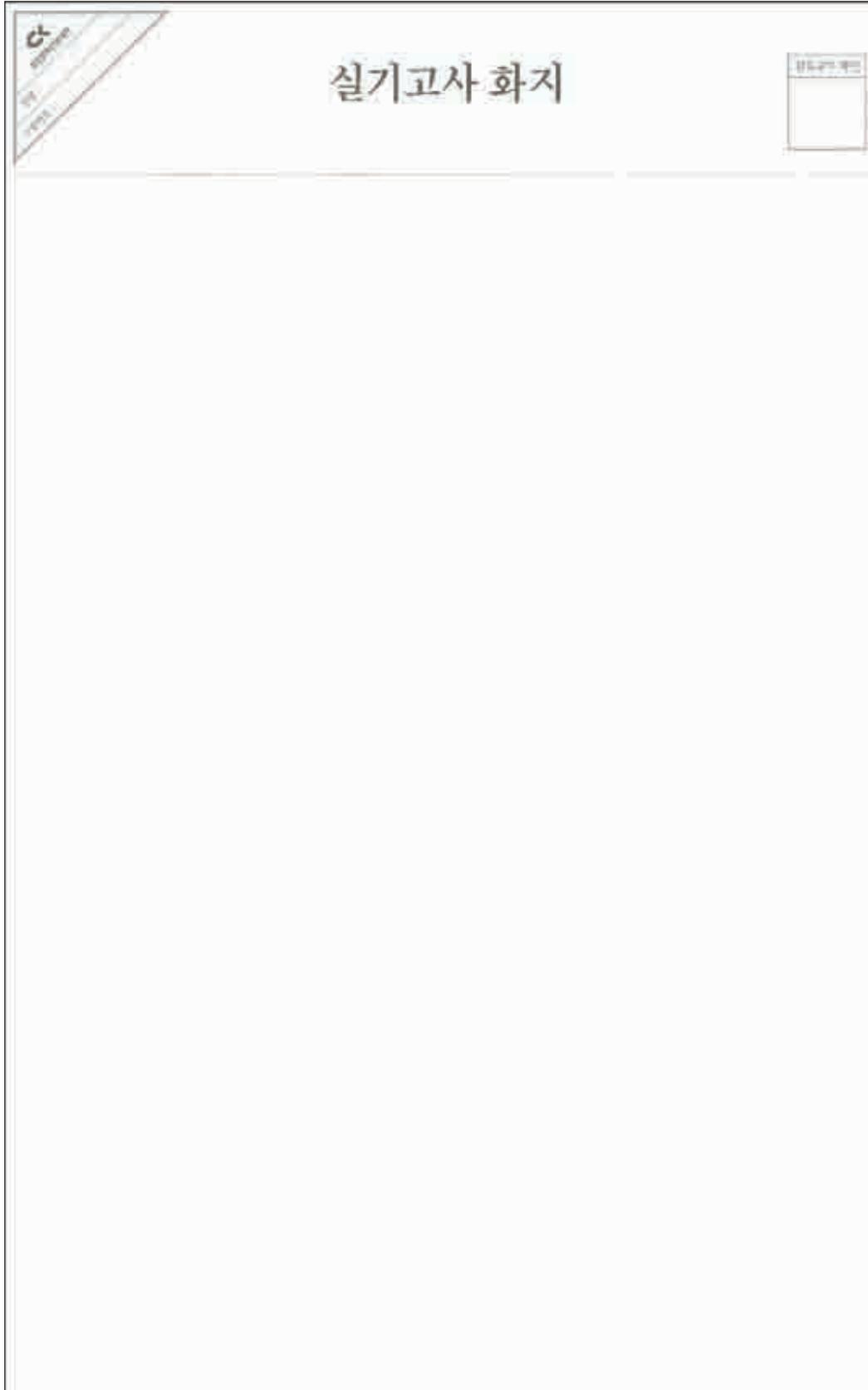


로봇バトルV番外篇



©1994_MickeyBird's_로봇バトルV番外篇_Rare masters

실기고사 화지(B형)



청강문화산업대학 입시 홈페이지 <http://ipsi.ck.ac.kr> 를 통해 더 자세한 정보를 확인하세요.

작품수상 및 발표실적

2012

- 제65회 칸국제영화제(프랑스) 산하인턴쉽 참여작 <돼지의 왕>(연상호) '감독초청주간' 초청
- 제36회 안시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 경쟁부문 본선진출 <그레이 호프> (한성권), <소녀이야기>(김준기), 비경쟁 초청부문 <돼지의 왕>(연상호)
- 제14회 히로시마국제애니메이션페스티벌 비경쟁부문 <소녀이야기>(김준기) 초청
- 제16회 카툰베이국제애니메이션페스티벌(이탈리아) 경쟁부문 <오 마이 갓> (주윤철) 본선진출, <소녀이야기>(김준기) 교육&사회이슈부문 수상
- 제20회 애니마문디(브라질 국제 애니메이션 영화제) 경쟁부문 <알레그로>(주윤철), <소녀이야기>(김준기) 본선진출
- 제42회 지포니필름페스티벌(이탈리아) 경쟁부문 <레옹>(이기영) 본선진출
- 제17회 부산국제영화제 경쟁부문 <소녀이야기>(김준기), <돼지의 왕>(연상호) 넷팩상, 한국영화감독조합상, 무비골라주상 수상
- 제16회 서울국제애니메이션영화제(SICAF) 학생경쟁부문 <알레그로>(주윤철), <그레이 호프>(한성권), <플라잉 엑시던트>(신동현), 일반경쟁부문 <소녀이야기>(김준기), 장편경쟁부문 <돼지의 왕>(연상호), TV커미션드 <미술탐험대> 본선진출
- 제13회 전주국제영화제 단편경쟁부문 <알레그로>(주윤철) 본선진출
- 제16회 부천국제판타스틱영화제 경쟁부문 <기억하려하다>(이용선) 본선진출
- 제19회 크록 국제 애니메이션 페스티벌(러시아) 경쟁부문 정희진 <GIRL IN THE MIRROR> 선정
- 제29회 부산국제단편영화제 국제경쟁부문 <강철의 농부>, <플라잉 엑시던트> 선정 (Fairy Tale) 비경쟁부문 초청

2011

- 제15회 서울국제애니메이션영화제(SICAF) 학생경쟁부문 <Happy Birthday> (이승민), <Alone>(이용선) 본선진출
- 제5회 모베국제장르영화제(프랑스) 경쟁부문 <1009>(이승민), <지크>(이호림) 본선진출
- 슈투트가르트국제애니메이션영화제(독일) 경쟁부문 <소녀이야기>(김준기) 본선진출
- 제63회 에미상 애니메이션 개인업적분야(Outstanding Individual Achievement in Animation) 캐릭터 애니메이션 부문 수상 피터정의 <fire breather> (2001학번 졸업동문 장상 감독)
- 제19회 애니마문디(브라질 국제애니메이션 영화제) 단편경쟁부문 <ZEEC>(이호림), <No. 1009>(이승민) 본선진출
- 제15회 부천국제판타스틱영화제(PIFAN) 단편공모부문 <ZEEC>(이호림) 본선진출
- 제10회 미장선 단편영화제 경쟁부문 <No problem>(나혜련), <ZEEC>(이호림) 본선진출
- 제15회 서울국제애니메이션영화제(SICAF) 학생부문 <Happy Birthday>, <Alone> 선정
- 4회 대학만화애니메이션최강전 <오 마이 갓> 우수상 수상
- Indie-AniFest 2011 일반부문 <레옹>, 학생부문 <오 마이 갓>, 비경쟁부문 <아이스캐키> 선정
- 제3회 베르농국제영화제(프랑스) <No. 1009>(이승민) Best Film Youth Award 수상
- SBS <애니갤러리> <해피버스테이>, <No~problem> 방영
- EBS CCRC/베데코리아 TV애니메이션 <미술탐험대> 방영
- [KT 이코노베이션 아키텍트 글로벌 프론티어 대상자 선정] / 팀 "TOP", 팀 "3GO"
- [2011 이브와 프로젝트 멘토링 사업 선정] / 팀 "女友"
- [e스타즈 서울 2011 e스포츠 대회], [WCG 2011 국가대표 선발 대회] 운영 스태프 참여

2010

- 부산디지털콘텐츠유니버시아드 <No. 1009>(이승민) 대상 수상
- 제12회 부천국제학생애니메이션페스티벌 <NO.1009>(이승민) 특별상 수상
- SBS 창작애니메이션대상 <No. 1009>(이승민) 장려상 수상
- BUDI(부산디지털콘텐츠유니버시아드) <No. 1009> 대상 수상
- 애니마드림드(마드리드국제애니메이션영화제, 스페인) 경쟁부문 <외출>(정숙영) 본선진출
- 부천국제학생애니메이션페스티벌 <NO.1009> 특별상 수상

- SBS <애니갤러리> <중량초과에 대한 명상적 고찰> 방영
- 홍콩국제어린이영화상영회 <My Pet> 초청상영
- SIGGRAPH ASIA 2010 SHOWCASE / The INVITATION 참가
- [대한민국 앱창작터 경진대회] 금상 수상 / 팀 "마이너리티" (김상진 외 2명) 의 <Dream In> 동상 수상 / 김수경 외 2명 의 <꼭꼭 숨어라 더듬이 보일라>
- [GameOVEN in Academy] 우수상 수상 / 팀 "도기" (황우주 외 3명) <바이러스체이서>
- [2010 GPH 휴대용게임 기획 공모전] 1차, 2차 우수상 수상 / 팀 "Elysian" <어느 마족의 마계탈출>
- [2010 문화체육관광부 지원 게임 멘토링] 선정 / 팀 "Synergy"
- [2010 (주)넥슨 장학 프로그램 '넥슨 글로벌 인턴십]' 선정
- [2010 (주)ANB 인턴 프로그램] 우수상 수상 / 나하나 외 2명
- [2010 중소기업청 주관 1사 1꿈나무 지원] 프로그램 선정 / 김수경 외 1명
- [WCG 2010 Grand Final (미국 LA)], [대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회 (KeG)], [2010 전국생활체육축전e스포츠대회], [e스타즈 서울 2010 e스포츠 대회], [전국장애학생 e스포츠대회] 운영 스태프 참여

2009

- SBS 창작애니메이션 대상 <One Way> 장려상 수상
- KOCCA 대학생 애니메이션 공모전 <One Way> 우상 수상
- 서울애니메이션센터/EBS 주최 애니프론티어 제작지원사업 <미미와 다다의 미술탐험대> 선정
- [2009 경제 활성화 게임 공모전]최우수상 수상 / 팀 "훗" 의 [은가비]
- [2009 보드게임 개발 기획서 공모전] 우수상 수상 / 동아리 "한얼" (전성식 외 2명) 의 [OTL]
- [제2회 위메이드 창작 게임 공모전] '아이디어 빅뱅', '프로토타입' 부문 동상수상 / 팀 "Unity" 의 온라인 캐주얼 축구게임 스콜러킴
- [WCG 2009 Grand Final (중국 사천성 성도)], <대통령배 전국 아마추어 e 스포츠대회 (KeG)>, <대한민국 게임 페스티벌>운영 스태프 참여

2008

- 프랑스 칸느 MIPTV/Mila 2008 [360 멀티미디어 콘텐츠 공모전] <미미와 다다의 미술탐험대> 어린이부문 최우수상 수상
- 중국 ASIAGRAPH 디지털 콘텐츠 금상, 우수상 (물고기 옷)의 수상
- 글로벌헬린지 사업 <What Happened to Sam> 우수작품 선정
- [2008 인디게임공모전 4회차] 금상, 아트상, 인기상(3관왕)수상 / 팀 "몽개발소" 의 <Touchming>
- [2008 인디게임공모전 1회차] 금상수상 / 팀 "독도.Kr" 의 [FreshMan], 동상수상 / 팀 "몽블랑" 의 <Recycle City>
- [2008 Imaginecup-게임개발부문] 본선진출 / "Melody#1", "Melody#2", "PurpleCow" 3개팀
- [제1회 네오플 대학생 게임기획 공모전] 우수상 수상 / 조승재
- [WCG 2008 Grand Final (독일 쾰른)], [전국 아마추어 e스포츠대회] 운영 스태프 참여

2007

- 양시국제애니메이션페스티벌 파노라마 <물고기 옷> 상영
- 애듀테인먼트 UCC 공모전 <Too Late> 문화부장관장 수상
- [상명교육 70년 기념 SMART 게임기획 공모전] 대상 수상 / "이준영"의 <Magic Wand>
- [2007 게임아이디어 및 인디게임공모전] 은상, 기획상 수상 / 팀 "프리벤드" 의 <프리허그>
- [GF게임원정대] 2등수상 / 팀 "G로" 의 <Catch You!>
- [문화관광부 게임동아리 캠프] 대상 (문화관광부장관상) 수상 / 동아리 "한얼"
- [WCG 2007 Grand Final (미국 시애틀)], [WCG 2007 한국대표 선발] 운영 스태프 참여



청강문화산업대학교

SCHOOL OF CREATIVE CONTENTS
청강문화산업대학교 콘텐츠클

<http://contents.ck.ac.kr>

467-744 경기도 이천시 마장면 청강로 162 청강문화산업대학교
대표전화 031)639-4501~5 팩스 031)639-5791



전형일정



* 우리대학은 수시지원 6회 제한에 해당되지 않음. * 면접고사 1차 서류합격자 발표는 애니메이션, 문화창작, 게임 전공만 해당됨.