

색 | 다 | 르 | 게 | 꿈 | 꾸 | 다



  
  
**ONLY  
ONE** 2014학년도  
수시 및 정시 모집요강  
**ONLY  
THE BEST**  
  
  
  


| 콘텐츠스쿨 | 푸드스쿨 | 패션스쿨 | 뮤지컬스쿨 | 모바일스쿨 | 유아교육과 |  
애니메이션 | 조리 | 패션디자인 | 뮤지컬연기 | 이동통신 |  
만화창작 | 식품영양 | 스타일리스트 | 무대미술 | 스마트폰 |  
계임 | 외식경영 | 푸드스타일리스트 | 모바일보안



# 색다르게 꿈꾸다

남과 다른 생각이 새로운 세상을 만들고, 한발 앞선 행동이 미래를 앞당깁니다.  
 색다른 꿈을 꾸는 청강문화산업대학교의 젊은 에너지가  
 세상을 더욱 빠르게 변화시키고 있습니다.

## Chungkang college of cultural industries Campus Map

- 1 현재관 (1관)
- 2 현재관 (2관)
- 3 현재관 (3관)
- 4 정문
- 5 통학버스 승차장
- 6 대운동장
- 7 청현뜰
- 8 인간사랑관
- 9 뮤지컬하우스
- 10 청강학사 (여학생기숙사)
- 11 에듀플렉스 (체육관)
- 12 청강홀 (대학본부/만화역사박물관/청강역사관 비움)
- 13 문화사랑관
- 14 어울림관
- 15 전통가마
- 16 공작소
- 17 창작마을 (CCRC)/비전학사 (남학생기숙사)
- 18 아람관 (청강모바일아카데미)

### 스쿨버스

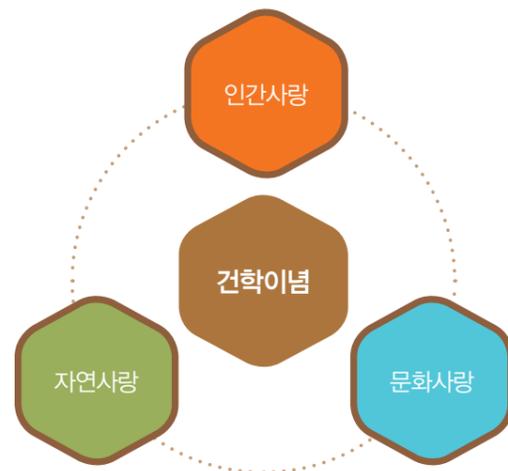
소요시간	서울권	구리/광주권	안산권	용인권	이천/여주권	수원권	평택/안성권	인천권
30분 이내	천호역	광주	안산중양역	동백	오천	신갈	죽산	인천
40분 이내	잠실역	곤지암	상록수역	용인	덕평	영통	백암	부천
50분 이내	양재역	하남		양지	여주	수원역	안성	송내
60분 이내	하계	구리		성남모란역	부발		평택	안양
70분 이내	영등포			미금	이천			평촌
	신도림			죽전				고천
				수지				



# ABOUT CHUNGKANG

CHUNGKANG COLLEGE OF CULTURAL INDUSTRIES

개교년도	1996년
건학이념	자연사랑, 인간사랑, 문화사랑
비전	문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고 대학 Only One, Only the Best
학생수	3,562명 (2013년 4월 기준)
구분	5개 스쿨, 15개 전공, 1개 학과, 2개 학사학위 전공심화과정
학제	2년제, 3년제, 4년제 학사학위 전공심화과정



청강문화산업대학교는 1996년 설립된 대한민국 최초의 문화산업특성화 대학교로 미래 핵심산업인 문화산업분야의 인재를 육성하고, 대한민국 문화산업을 선도하고자 하는 비전을 가진 대학교입니다.

청강문화산업대학교는 미래를 예측하고 기꺼이 변화를 주도하는 능동성을 갖추고 있으며 산업현장과의 단단한 연계를 통해 전문성을 갖춘 인재를 양성하기 위해 최신 트렌드와 기본을 모두 만족하는 콘텐츠, 푸드, 패션, 뮤지컬, 모바일 5개의 스쿨과 유아교육과로 구성되어 있습니다. 교육이 현장이고 현장이 교육이 되는 융합형 교육을 실시하는 청강은 재학생들이 미래를 향해 화려하게 꿈을 펼칠 수 있도록 최선을 다할 것입니다.

## 성과 및 실적

### 문화산업계에서 인정받는, 교육 역량이 우수한 상위권 대학

- 전문대학 기관평가인증 획득 [유효기간 : 2013.1.25~2018.1.24]
- 5년 연속 "전문대학 교육역량 강화사업" 선정 (교육과학기술부, 2008~2012)  
문화산업계열 대학 유일, 2010~2012년 연속 사업결과 '우수' 선정
- 산업체경력없는학사학위 전공심화과정 인가 (공연예술학과 40명, 만화애니게임학과 90명)
- "국가인적자원개발컨소시엄사업 교육기관" 선정 (노동부, 2008~2014)
- "산학협력 선도 전문대학 육성사업 LINC" 선정 (교육과학기술부, 2012~2016)
- 3년 연속 "청년취업아카데미" 선정 (노동부, 2011~2013) / 수도권 전문대학 유일
- 7년 연속 "글로벌 현장학습사업" 선정 (교육과학기술부, 2007~2013)
- 9년 연속 "산학연협력지원사업" 선정 [중소기업청, 2005~2013] / 9년간 54개 과제 수행
- "중소기업 기술사관 육성사업" 선정 (중소기업청, 2009~2013)
- 인재개발 우수기관(Best-HRD) 인증 (교육과학기술부·행정안전부, 2010~2013)
- "학교기업지원사업 - 학교기업 CCRC" 선정 (교육과학기술부, 2009~2015)
- 2년연속 창업교육 패키지사업 주관대학 선정 (중소기업청, 2011~2012)
- 콘텐츠 융합형교육 프로그램 선정 (문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 2012~2013) / 전문대학 유일

스쿨소개

# 5 SCHOOL+1 DEPT.

CHUNGKANG COLLEGE OF CULTURAL INDUSTRIES

**콘텐츠스쿨**은 전공을 뛰어넘어 다양한 분야의 교과목을 접할 수 있도록 학생이 직접 코스를 선택하는 교과과정을 운영합니다. 차별화된 전문교육을 통해 졸업 후 문화산업의 현장으로 바로 뛰어들 수 있는 완성도 높은 콘텐츠 창작자가 탄생합니다. 또한 3년의 교육과정 이수 후에도 전공 심화 과정을 통해 4년제 학사 학위를 취득할 수 있습니다.

**푸드스쿨**의 조리교육은 탄탄한 기초조리과정과 4개의 심화된 전공과정을 통해 조리전문가로서의 숙련을 하게 됩니다. 레스토랑 프로젝트를 수행하여 실제와 같은 조리, 영양, 스타일과 외식경영의 엄격한 훈련교육을 통해 산업체에서 요구하는 고품격 인재를 양성합니다. 식재료의 선택에서 메뉴 개발에 이르기까지 조리의 숙련을 넘어 창조적 문제해결 능력을 갖추게 하는 8가지 조리 창의 능력(문화이해, 조리 기술, 미적 표현, 생산, 영양/위생, 서비스, 관리, 창의적 능력)의 세계적인 셰프 자질을 갖추도록 하는 조리교육의 새로운 장을 펼치는 교육시스템입니다.

**패션스쿨**은 패션디자인, 스타일리스트 분야의 융복합 인재를 기르기 위해 현장 실무 교육을 기반으로 주전공과 선택전공을 조합하는 1+1 융합교육 방식을 채택하여 현장의 요구와 변화에 응할 수 있는 실무형 패션 인재를 육성합니다. 패션디자인전공/스타일리스트전공 과목들을 수강 신청 시 교차 선택이 가능하므로 폭넓게 전공 역량을 키울 수 있습니다.

**뮤지컬스쿨**은 재학생의 전공 능력과 실무 능력 강화를 위해 보컬, 조명, 음향, 무대제작 등 전공별 스튜디오를 운영하여 학생의 전공 능력 향상과 현장에 맞는 지도를 위해 오디션과 인터뷰를 병행하면서 학생 맞춤형 특별 1:1 레슨을 실시합니다. 또한 3년의 교육과정 이수 후에도 전공 심화 과정을 통해 4년제 학사 학위를 취득할 수 있습니다.

**모바일스쿨**은 정보통신 사회의 변화를 주도하는 모바일 산업분야의 3대 핵심 이동통신, 스마트폰, 모바일보안을 융합하여 교육합니다. 전문대학 유일의 "국가인적자원개발 컨소시엄사업 교육기관" 선정 및 "앱창작터 지원사업" 선정으로 연간 3,000여명(국내 최대 규모)의 이동통신 산업체 직원들에 대한 실무 교육과 2,000여명에게 앱개발 교육 및 창업 교육을 진행합니다.

**유아교육과**는 어린이를 사랑할 줄 아는 좋은 3B Teacher(Best Education, Best Care, Best Relationship)를 양성합니다. 유아교육과는 유치원 2급 정교사(교육부)와 보육교사 2급(보건복지부) 자격증 취득이 가능하며, 유치원교사 및 보육교사를 양성합니다.

교육소개

청강문화산업대학교는 현장경쟁력을 극대화할 수 있도록 문화의 기본요소들을 융합하여 다섯 개의 전문화된 스쿨과 1개의 학과를 운영합니다. 문화산업의 핵심이자 최신 트렌드인 콘텐츠, 푸드, 패션, 뮤지컬, 모바일의 다섯 키워드를 중심으로 구성된 5스쿨은 창의적인 교육과정을 바탕으로 변화를 주도하는 전문성과 창의성을 갖춘 인재를 양성하고, 유아교육과는 어린이를 사랑할 줄 아는 좋은 교사를 양성합니다.

융합교육

능력과 재능에 맞는 맞춤형 교과과정을 운영합니다. 스쿨의 전공특성에 따라 다양한 코스를 개설하여 학생 스스로 전공에 맞는 코스 1개를 선택하고, 나머지 코스 중 1개를 더 선택할 수 있는 1+1 교과과정을 운영합니다. 이 같은 융합교육은 전공을 더 강화하고, 인접 분야로 전공을 확대하고, 부족한 부분을 보충할 수 있는 교육시스템입니다.

집중교육

전공몰입형 실무교육과 전문적인 현장 교육을 병행하여, 졸업 직후 현장으로 진출하기 위한 집중교육을 실시합니다. 현장에서 활동중인 교수진의 지도를 통해 학교가 현장이고 현장이 학교인 교육을 하며, 산업현장의 긴밀한 협력을 바탕으로 현장 경쟁력과 해당 전공의 전문성을 갖춘 인재를 양성할 수 있는 교육시스템입니다.

인성교육

전인격적인 인성(자기 존중감, 소통 능력, 성실과 책임, 열정과 화합)을 갖춘 인재를 양성하기 위해 인성관련 교양교과목 개발 및 운영, 다양한 봉사활동 프로그램 운영 및 지원, 개개인의 인성에 대한 측정 및 관련 상담(개인상담, 집단상담, 심리검사 등) 서비스를 제공하는 교육시스템입니다.

스쿨 주요 성과 및 특징점

- 콘텐츠스쿨**

  - 애니메이션전공, 만화창작전공, 게임전공/ 만화애니게임학과(학사학위전공심화)
  - 대학 최대 규모 콘텐츠 스튜디오 운영을 통한 상용화 콘텐츠 제작, 산학 장학금 유치 1위
  - 전국/국제규모 콘텐츠 공모전 수상 및 영화제 상영 1위
  - 교과부 특성화/브랜드사업 최다 선정 스쿨
  - 4년제 학사학위전공심화과정 '만화애니게임학과' 운영
- 푸드스쿨**

  - 조리전공, 식품영양전공, 외식경영전공, 푸드스타일리스트전공
  - 역량기반 융합형 푸드스쿨 교육과정
  - 차별화된 실습, 교육환경 구축(다양한 조리실 24실, 교내 레스토랑 실습)
  - 맞춤형 교육으로 브랜드클래스 운영(매리어트호텔, CJ푸드빌 등)
- 패션스쿨**

  - 패션디자인전공, 스타일리스트전공
  - 전문대학 유일의 4년 연속 대학패션 위크 선정
  - 제23회 대한민국텍스타일디자인대전 어패럴부문 1위(지식경제부장관상)
- 뮤지컬스쿨**

  - 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 / 공연예술학과(학사학위전공심화)
  - 국내(대학 내) 최대 규모의 무대제작소 보유
  - 2008~2011 DIMF 전국대학생뮤지컬페스티벌 본상 최다 수상
  - 2011~2012 창조캠퍼스아이디어 어워드 2년 연속 대상 수상
  - 4년제 학사학위전공심화과정 '공연예술학과' 운영
- 이동통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공**

  - 이동통신전공 취업률 92.3% - 수도권 유사 학과 대비 최상위(2012년)
  - 전문대학 유일 '앱창작터 지원사업' 3년 연속 선정(2010~2012)
  - 국가인적자원개발 컨소시엄사업 교육기관 선정(2009~현재)
  - 기술사관 육성사업 프로그램 선정 운영(2009~현재)
- 유아교육과**

  - 2012학년도 취업률 83.6%, 취업 유지율 96.6%
  - 2012학년도 졸업자의 유치원 2급 정교사(교육과학기술부) 자격증 취득률 97.5%, 보육교사 2급(보건복지부) 자격증 취득률 100%
  - 전국 최초 24시간 3교대 국공립 아이 어린이집 및 이천시 보육정보센터 수탁 운영

# STUDENT SUPPORT SERVICES

학생지원

CHUNGKANG COLLEGE OF CULTURAL INDUSTRIES

## 국제 교류프로그램

해외취업 및 인턴십을 위한 에듀테이너형 프로그램을 통해 세계를 향한 여러분의 꿈을 지원합니다.

- 글로벌 현장실습 | 프로젝트실무와 현지적응교육을 통해 자기주도적 경력 및 진로설계 지원프로그램
- 이천 영어마을 캠프 | 방학 기간을 활용한 합숙형 영어집중교육 프로그램
- 글로벌 엘리트 클래스 | 해외 취업 및 외국어 능력향상을 위한 인텐시브 글로벌 프로그램
- TOEIC Speaking 대비반 | 학생 외국어 역량강화를 위한 자격증 대비반 운영



## 자매결연 현황

기관명	국가	특징 및 관련분야
E.E.S.A	프랑스	프랑스 유일의 2년제 애니메이션 특수학과 전문학교
상해 예술종합학교	중국	상해 정부와 문화부 산하의 예술 공립대학으로 중국내 광고, 연극, 영화, 대중매체, 무용, 무대미술 관련 많은 전문가를 배출하고 있음
만화애니메이션 전문학교	일본	NSG그룹 산하의 전문학교로 CG애니메이션, 디지털영상, 게임크리에이터 분야는 현직 최고 전문가를 강사진으로 구성하고 있음
Neusoft 대학	중국	중국동북대학과 소프트웨어 기업인 Neusoft그룹이 공동 설립한 대학으로 IT계열, 경영, 예술계열이 특화되어 있음
L'Avenir 국제 K.H College	일본	푸드코디네이터 코스, 플라워디자인 코스 등 푸드스타일리스트 전문 양성 교육기관으로 본교 푸드스타일리스트전공 졸업 후 편입 가능(수업료 감면 혜택)
문화복장대학	일본	세계 5대 패션스쿨로 실무 위주의 수업이 핵심 강점

## 취업지원 프로그램

내 일(Job)을 찾기 위한 청강인의 내일을 지원합니다. 구직 학생의 적성과 소질 개발 프로그램 및 지속 발전 가능한 업종 및 직종 선택을 위한 가이드 등 전공 특성에 맞는 취업 지원 프로그램을 년 중 지원하고 있습니다.

- 청년 직장 체험 프로그램 | 진로 탐색과 경력 형성 기회를 제공하여 노동 시장으로의 원활한 이행 지원
- 청년 취업 아카데미 | 실무 역량을 갖춘 인재를 양성하여 학교 교육과 취업 현실간의 차이를 좁혀 일자리 미스매치를 해소
- 입사서류클리닉 | 취업 준비생이 작성한 이력서, 자기소개서 등의 입사 서류를 수정, 보완하는 서비스
- CK 취업 성공 프로그램 | 여타의 이유로 취업 의지가 부족한 학생들에게 취업 의지를 갖추게 하는 교양 선택 과목
- 취업 상담 | 진로와 취업에 대한 고민을 겪고 있는 학생들에게 집중 상담 지원
- 취업정보센터 Site운영 | 취업정보센터에서 진행되는 각종 프로그램과 취업 정보를 확인
- 졸업생 취업통계 | 기 졸업자의 취업 통계를 분석하여 졸업 예정자 취업 지원을 위한 자료로 활용

## 학생을 위한 종합 복지시설 및 프로그램

- 어울림관에 위치한 어울림에는 PC방, 당구장, 다트장, 탁구장 등을 운영하고 복사, 인쇄, 제본 등을 할 수 있는 MBE와 수업에 필요한 각종 문구와 교재를 판매하는 문구점 등이 있습니다. 또한 저렴한 가격에 질 좋은 커피, 음료, 쿠키, 케익, 브런치 등을 제공하는 '카페 몽가'를 운영합니다.
- 학생서비스센터에서는 장학 및 학자금대출, 제증명발급, 체육용품대여, 학생자치활동 지도 및 지원, 학교생활에 필요한 모든 정보를 제공합니다.
- 보건실에서는 체육 활동 중 부상 처치, 체성분 분석, 혈액검사, 금연/금주 프로그램 등을 운영하고 있습니다.
- 자아성장센터, 취업정보센터, 창업보육센터에서는 정신적 성장과 인격적 성숙을 돕는 다양한 프로그램과 직업심리검사, 적성검사, 취업상담, 창업지원 등 다양한 프로그램을 제공합니다.

## 주요 시설



**정보관** <http://library.ck.ac.kr>

정보관은 8만권 도서를 소장하고 있는 자료열람실, 300여종의 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 구입하고 있으며, 앱으로 이용할 수 있는 모바일 콘텐츠를 서비스하고 있습니다.



**만화역사박물관** <http://museum.ck.ac.kr>

청강만화역사박물관은 잊혀지고 버려졌던 만화자료들을 근대 문화유산으로서, 수집, 보존(Archive)하며 여러 전시를 통해 만화교육, 문화교육을 목표로 2002년 개관하였습니다. 1종 전문 박물관으로서 20,000여점의 한국만화 유물을 보유하고 잃어버린 한국만화의 고리를 이어가고 있습니다.



**만화영상도서관** <http://library.ck.ac.kr>

1998년 국내 최초로 개관한 만화영상도서관은 만화·애니메이션·게임 분야에 요구되는 교육시설의 전문화, 특성화를 목적으로 설립되었습니다. 체계적인 만화 자료의 수집과 정리를 바탕으로 만화책, 만화 관련 참고서, 해외 전문서적 등을 교내구성원 및 외부 이용자에게 무료로 개방합니다.



**청강창조센터CCRC** <http://ccrc.ck.ac.kr>

CCRC(Chungkang Creative Research Center)는 국내 최대 규모의 시설과 최첨단 장비를 갖추고 550여명의 교수, 연구원 및 재학생들이 외부 전문가와 함께 근무하고 있습니다. 3개 스튜디오(만화, 애니메이션, 게임)를 중심으로 운영되는 CCRC는 다양한 산학협력을 통해 애니메이션, 입체영상, 모바일 게임, 체험형 게임, 모바일 만화 등의 상용화 콘텐츠를 생산하고 있습니다.



**경기게임상용화지원센터(GTOS)**

중소 게임 개발사가 "보다 가치있는 게임", "보다 재미있는 게임", "보다 안전한 게임"을 만들 수 있도록 경기도 최대 게임QA 전문센터를 2009년도에 설립하였으며, 테스트 지원 외에 게임QA 세미나 개최, 게임성 평가항목 연구 및 게임 테스트 표준 모델 개발 등 게임 QA산업 발전을 위한 다양한 노력을 기울이고 있습니다.



**취업정보센터** <http://www.ckjob.kr>

2002년부터 지속적으로 운영하고 있는 고용노동부 청년직장체험프로그램과 취업프로그램은 학생들의 취업역량강화를 위해 지원하고 있으며, 현재까지 1,000여명의 학생들이 300여 곳의 기관 및 기업체에서 직장체험을 경험하였습니다. 또한, 센터는 학생들의 취업역량강화를 위해 취업 및 진로관련 교과과정을 개설 운영하고 진로탐색검사 및 직업적성검사를 실시하고 있습니다.



**카페 몽가**

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

# STUDENT SUPPORT SERVICES

학생지원

CHUNGKANG COLLEGE OF CULTURAL INDUSTRIES

## 장학금 및 학자금 대출

학생들의 학업 안정화를 위해 세세하게 계층화된 장학시스템을 바탕으로 장학금 지급이 필요한 대상자를 발굴하고 재원을 마련하여 성적, 특기, 경제적 형편, 소득 등 다양한 자격기준에 따라 누구나 장학혜택을 누릴 수 있도록 지원합니다. 그 결과, 전년도는 약 64억원이 학생들에게 지급되었습니다.

### 1. 교내장학금

장학금 종류	대상자	장학금액	장학상당
신입생 성적우수장학	전체수석	학년 등록금 감면	전화 : 031-639-5724~5 팩스 : 031-637-9696
	전제차석	학기 등록금 감면	
	전공수석	학기 수업료 감면	
	전공차석	학기 150만원 지급	
재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 감면	
	전공차석	학기 등록금 70% 감면	
	전공차차석	학기 등록금 50% 감면	
	전공성적우수	스쿨별 정학기준에 의해 차등지급	
스쿨집행장학	스쿨내 우수활동자	각 스쿨규정에 의해 차등지급	
근로장학	특정부서에서 근로를 제공하는 학생	시급 6,000원	
형제자매장학	형제자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 50만원	
공로장학	학생회 간부	직책별 차등지급	
교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	학비감면 혜택	
보훈장학	보훈대상자 및 자녀	본인 등록금 전액, 자녀 50%감면	
외국학생장학	외국인 입학자	학기 등록금 30% 감면	
전공심화과정장학	전공심화과정생	학기 등록금 30% 감면	
장애학생 및 다문화가정장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금 30% 감면	

※ 이외 다수의 장학제도가 있으니 상세내용은 대학홈페이지 [대학생활] - [장학제도]를 참조 하십시오.

### 2. 교외장학

국가장학금 I / II 유형	동문장학	산학협력장학금	유니베라UP장학금	농어촌희망재단	전문대우수학생장학금
제천소방서	형애장학	스쿨유치장학금	쌍용공무리장학	㈜동방	삼원장학재단
이천시민장학	교수장학금	기업(관)장학금	속초소방서	서울국제장학재단	국제로타리장학
장애학생도우미장학	과천시애향장학회	하나은행장학	우리식품제조협업인협회	케이플러스	KT경기남장학금
본슬김중환장학	철원소방서				

※ 교외장학은 지원기관의 사정에 따라 변동될 수 있습니다.

### 3. 학자금 대출

한국장학재단을 이용하시면 농어촌자녀학자금(무이자), 취업후상환학자금(연2.9%), 일반상환학자금(연2.9%)등 저리의 다양한 학자금대출을 이용할 수 있습니다.

한국장학재단 : 1666-5114 (www.kosaf.go.kr)

## 기숙사

각 실에는 개인별 책상, 침대, 스탠드, 책장, 옷장이 제공되며 교내 통화가 가능한 인터폰이 설치되어있습니다. 층별로 라운지, 샤워실, 세탁실, 주방, 세미나실, 휴게실, 전망 테라스 등 쾌적한 휴게시설이 마련되어 있습니다.

### 1. 선발인원

구 분	수용인원(명)	금액(한학기분)		형태	연락처	팩스	
		사용료	식사비(선택) / 합계				
청강학사(여자기숙사)	366	330,000	410,000(100%)	740,000	4인 1실	031-639-5766	031-639-5727
			319,200(70%)	649,200			
비전학사(남자기숙사)	264		246,000(50%)	576,000		031-639-5739	
			미선택	330,000			

가. 신청방법 : 원서작성시 신청

나. 선발방법 : 통학거리 (70%) + 입학성적 (30%)

다. 생활보호대상자, 국가공공자, 소년·소녀가장은 선발시 가산점 부여하며 지체장애자 우선선발

라. 기숙사 추가모집은 기숙사홈페이지 참조 (12월 중순 / 2월 초순)

### 2. 좋은습관 프로그램 & 서비스

자아성장센터에서는 기숙사 생활동안 좋은 습관을 바탕으로 삶의 가치를 높일 수 있도록 다양한 프로그램을 운영하고 성취도에 따라 기숙사비 면제, 장학금 혜택 등을 부여합니다. (프로그램은 매학기별 변경)

프로그램분야	프로그램 및 강좌 (학기별 강좌교체)
능력신장	영상강좌, 독서장려프로그램, 영어동아리, 멘토프로그램, 인성특강
헬스케어	워킹, 축구 및 농구 등 구기종목 강좌
인성 및 종교	선행 바이러스카드, 봉사활동 프로그램



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

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



**콘텐츠스쿨 (3년제)**  
애니메이션 / 만화창작 / 게임  
만화애니게임학과(학사학위전공심화과정)



**푸드스쿨 (3년제)**  
조리 / 식품영양 / 외식경영 / 푸드스타일리스트



**패션스쿨 (3년제)**  
패션디자인 / 스타일리스트

**뮤지컬스쿨 (3년제)**  
뮤지컬연기 / 무대미술  
공연예술학과(학사학위전공심화과정)



**모바일스쿨 (2년제)**  
이동통신 / 스마트폰 / 모바일보안



**유아교육과 (3년제)**



**콘텐츠스쿨**

애니메이션

만화창작

게임

만화애니게임학과  
(학사학위전공심화과정)

**상상하는 너, 청강애니로 관통하라!**

**하이테크로 무장한 애니메이션 콘텐츠 전문가로 우뚝서라!**

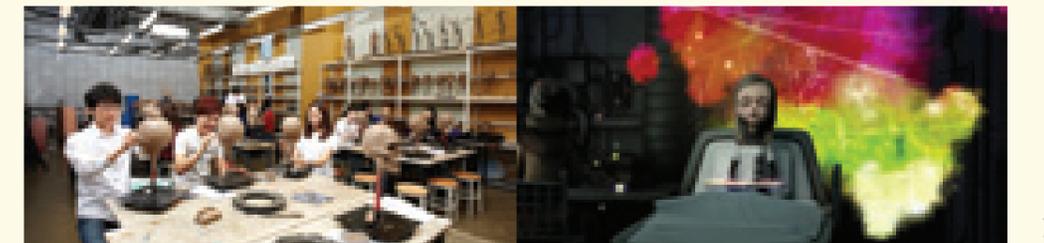
애니메이션전공은 2D애니메이션, 3D애니메이션, CG특수효과, 3D입체영상, 실시간 하이테크 애니메이션까지 전통애니메이션에서 첨단영상 영역을 아우르는 최강의 전문 교육과정을 운영합니다. 자신만의 예술적 감성과 프로젝트를 통한 기획/연출/제작의 창의적 교육과정이 합쳐져 단편 창작 애니메이션 프로젝트와 상업애니메이션 프로젝트를 완성하고, 국내 최고 경쟁력을 갖춘 산학 연계프로그램을 통해 국내외에서 제작중인 프로젝트에 인턴으로 참여하고 그를 통해 조기취업기회를 확보합니다. 또한, 특강을 통해 아티스트를 직접 만나고, 미국, 일본의 현지스튜디오에서 직접 일해 볼 수 있는 해외인턴십 기회가 제공됩니다. 특히 우수한 학생은 디즈니, 픽사, 드림웍스 등 해외 스튜디오를 방문하고 자신의 작품을 현지 아티스트에게 점검받을 수 있는 기회도 제공되어 해외진출의 꿈을 실현할 수 있습니다.

**졸업 후 진로 및 수상실적**

애니메이션 기획자, 프로듀서/감독, 시나리오 작가, 아트디렉터/스토리보드 아티스트/컨셉/배경 디자이너, 독립/실험 애니메이션 작가, VFX 3D 테크니컬 디렉터, 합성 테크니컬 디렉터, 모션그래픽 디자이너, AR(증강현실)/VR(가상현실) 콘텐츠 기획제작자  
제37회 안시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 학생경쟁부문 <파노라마>(김동철) 본선진출  
SBS 8시 뉴스 3D 애니메이션으로 그린 위안부 '아픔의 역사' <소녀이야기>(김준기) 방영  
제35회 프랑스 플레르몽페랑 단편영화제 Youth Audience Program (Allegro)(주윤철) 초청상영  
제6회 대학만화애니메이션최강전 애니메이션부문 우수상 <할아버지>(김정빈), 특별상 <파노라마>(김동철), 심사위원특별상 <버드나무아이>(이소현)  
제30회 부산국제단편영화제 <할아버지>(김정빈), <Color Thief>(김형민) 초청상영  
제10회 서울환경영화제 아티스트레지던스 프로젝트 <투티의 바다>(이기영) 초청상영  
제21회 아나미문디 브라질 국제 애니메이션페스티벌 학생부문 <Color Thief>(김형민), <First Shift>(한성권) 본선진출

**주요교과목**

스토리보드, 인체소묘, 실험애니메이션, 2D 애니메이션 연출/제작, 포스트 비주얼 디벨롭먼트, 3D 그래픽/라이팅/렌더링/매핑/텍스처링/배경제작, 캐릭터디자인, VFX 튜토리얼, 파이널합성, 포스트 비주얼 디벨롭먼트, MAYA 애니메이션, 합성, 모션그래픽스, 포트폴리오 등



**애니메이션전공**

3년제

모집정원 **150** 명



**만화창작전공**  
3년제  
모집정원 **150**명

**게임전공**  
3년제  
모집정원 **150**명

**만화가 덤비면 오라!  
우리는 청강만창 스파르타!**

만화, 일러스트레이션, 스토리텔링, 만화기획, 만화출판, 만화평론 등 만화산업 현장에서 현역으로 활동하고 있는 강사진과 특화된 커리큘럼을 통해 출판만화, 일러스트레이션, 스토리텔링, 디지털만화, 웹 및 앱 만화 등 만화의 모든 영역을 아우르는 강도 높은 전문 교육을 실현합니다.

그림체, 장르, 내용에 상관없이 학생 개인의 개성과 가치관을 존중하는 열린 교육을 통해 자유로운 창작을 지원합니다. 만화창작, 만화일러스트레이션, 만화스토리텔링 전문 교육을 통한 만화콘텐츠 전문가 육성은 물론 애니메이션 및 게임과의 연계 교육을 통해 융복합형 창의인재를 양성합니다. 또한, 만화콘텐츠 제작을 위한 디지털 장비, 만화책을 직접 제작하여 만들 수 있는 인쇄실, 액정태블릿을 갖춘 컴퓨터 작업실, 개인별 라이트박스과 컴퓨터가 설치되어 있는 만화작화실 등 만화창작에 특화된 시설을 제공합니다.

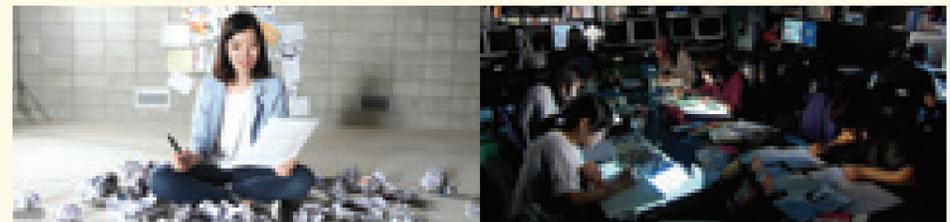
**졸업 후 진로 및 졸업생 참여 작품**

창작만화작가, 디지털콘텐츠만화작가, 교양학습만화작가, 카툰리스트, 일러스트레이터, 컨셉아티스트, 만화스토리작가, 만화출판전문가, 만화기획자

2013년 대학만화 최강전 만화 부문 인기상 <그 해 여름>(노지현), 심사위원특별상 <졸업생작>(장경선) 수상  
네이버 대학만화최강전 4강 <노을과 바다> 전혜령(알쌔) / 미국 엔플러스 <맥시머라이드> 이나래 / 만화단행본 유렵수출 <열아홉> 양고(최경진)  
다음웹툰 : <전설의 주먹> 영화화 이윤균 / 네이버웹툰 <이런영웅은 싫어> 김지운 / 다음웹툰 <도사랜드> 이원식, 이두엽, 다음웹툰 <체리보이 그녀> 남지예  
네이버웹툰 <죽음에 관하여> 정현호 / <메이플스토리 역사본부> 진아라 외, 이어령 교과서 넘나들기 의학, 홍소진 외 다수

**주요교과목**

만화와 일러스트레이션의 이해, 만화인체드로잉, 만화조형연출, 읽기와 쓰기, 발상법, 모션코믹스, 수채화 표현기법, 공간과 배경, 일러스트레이터, 카툰일러스트, 만화창작실습, 인터랙티브 만화제작, 컨셉페인팅, 아크릴표현기법, 생체드로잉, 만화배경설정, 인체해부학, 만화시나리오와 콘티연출, 앱만화, 기획만화, 문예만화, 팝업북제작, 동화일러스트 제작, 출판일러스트 등



**콘 텐 츠 스 쿨**

애니메이션

만화창작

게임

만화애니게임학과  
(학사학위전공심화과정)

**콘 텐 츠 스 쿨**

애니메이션

만화창작

게임

만화애니게임학과  
(학사학위전공심화과정)

**게임! 우리가 만든다.  
우리가 서비스 한다. 우리가 세계로 간다.**

게임전공은 게임 기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임QA 및 운영, e스포츠까지 게임 산업의 모든 영역을 아우르는 전문화된 교육을 실현합니다. 재학 기간 중 앱 게임을 비롯한 캐주얼 게임과 테이블보드게임 중 1편, MMORPG를 포함한 대규모 게임 1편 등 총 2편 이상의 게임을 제작하는 교육 방식을 통해 게임 제작과 테스트, 게임GM 등 게임 산업의 모든 영역을 학습할 수 있습니다. 제작한 게임은 국내 최대의 게임 전시회인 G-STAR를 비롯해 국내외 게임전시행사 및 게임공모전에 출품/전시되어 조기 취업기회를 제공하고, 해외 인턴십 프로그램의 참여를 통해 해외 취업도 가능합니다. 특히 게임상용화지원센터를 통해 다양한 신작 게임을 직접 테스트하며 게임 품질관리(QA) 실무를 익히고, 게임산업 전문가 특강, 워크숍, 산학프로젝트 참여 등을 통해 다양한 산업계 체험을 할 수 있습니다.

**졸업 후 진로 및 졸업생 참여 게임작품**

게임 프로듀서, 시스템기획자, 게임시나리오작가, 게임그래픽/네트워크/인공지능 프로그래머, 웹 게임 제작자, 게임 컨셉/캐릭터/배경 디자이너, 게임 애니메이터, 게임 운영자, 게임 품질 관리자, 게임 평론가, e스포츠 기획자

아이온(이선호), 메이플스토리(이경희), 테라(이영섭), 풍림화산(김동훈), 레퀴엠(이승준), C9(허일주, 김형진), 오디션(강경렬), 블레이드앤소울(김경태), 프리스타일2(김정선) 등 다수 게임개발 참여  
MWC(Mobile World Congress) 2012 in Spain 초청 전시 <부스터루스터>(임성택 외 2인), <투루네>(맹민규 외 3인) / 2012 대한민국 앱창작 경진대회 금상수상 <부스터루스터>(임성택 외 2인), 동상수상 <니캉내캉>(한도연 외 6인) / 2012 IT 청년 창업 콘테스트 최우수상 수상 <라퐁젤을 사랑한 개구리 왕자>(강성원 외 4인)

**주요교과목**

3D Max, 게임 프로그래밍 기초, 게임분석 기초, 게임플랫폼의 이해, 게임그래픽의 이해, 게임 기획의 이해, 게임운영 & QA이해, 3D캐릭터/배경모델링, 2D게임그래픽, 객체지향 프로그래밍, 앱게임제작, 게임구조분석, 게임기획 사례분석, 게임소재론, 게임테스트, 게임서버 관리, 운영마케팅, 게임알고리즘, 게임스크립트 등





조리 전공  
3년제  
푸드스쿨  
모집정원 **300**명

식품영양전공  
3년제  
푸드스쿨  
모집정원 **300**명

**맛에 감동을 더한다.**

식재료 본연의 맛과 풍미가 살아있는 창의적인 음식을 만들 수 있는 탄탄한 조리기술과 경영능력을 교육합니다. 새로운 조리기술과 최근 트렌드를 인지할 수 있는 능력을 배양하여 아름답고 건강한 음식을 만들 수 있는 오너셰프를 양성합니다.

**졸업 후 진로**

특급호텔 및 레스토랑 셰프 / 프랜차이즈 외식업체 셰프 / 파티시에 / 불량제 / 메뉴 기획 및 개발 전문가 / 쿠킹 클래스 요리강사 / 케이터링 전문 셰프

**주요 교과목**

기초한국조리1·2 / 기초서양조리1·2 / 기초베이커리1·2 / 식품위생학 / 조리과학 / 한국궁중요리상차림 / 프렌치취진 / 일본요리 / 디저트테크닉 / 차이나취진 / 이탈리아취진 / 한과테크닉

**푸드스쿨**

- 조리
- 식품영양
- 외식경영
- 푸드스타일리스트

**푸드스쿨**

- 조리
- 식품영양
- 외식경영
- 푸드스타일리스트

**맛에 건강을 더한다.**

현대의 '웰빙'을 추구하는 건강한 식생활문화를 발전시키기 위하여 식품영양 전반에 관한 기초이론과 실무기술을 습득한 영양사, 식품의 품질관리와 가공제품을 개발할 수 있는 능력을 겸비한 식품산업기사를 양성하고 있습니다. 또한 위생사(HACCP)와 식품성분분석과 연구개발의 업무에 종사할 수 있는 능력있는 전문기술인을 양성합니다.

**졸업 후 진로**

보건영양사 / 단체급식·상담·임상 영양사 / 영양상담사 / 식품회사 제품개발 연구직 / 위생사 / 식품산업기사 / 품질 평가사 / 식습관 지도사 / 식품 품질 관리자 / HACCP 전문가 / 위생직 공무원 / 실기교사

**주요 교과목**

식품학 / 영양학 / 생애주기영양학 / 식품가공학 / 슬로우푸드발효학실험 / 조리과학 / 식품화학 / 식품미생물학 / 식품분석실험 / 식품위생학 / 식품위생학실험 / 식사요법 / 식사요법특론 / 단체급식관리 / 단체급식특론 / 생화학 / 생리학 / 영양교육 / 영양사현장실습





**외식경영전공**  
3년제  
푸드스쿨  
모집정원 **300**명

**푸드스타일리스트전공**  
3년제  
푸드스쿨  
모집정원 **300**명

**맛에 품격을 더한다.**

맛과 개성을 강조하는 외식 트렌드에 따라 현대사회에서 외식 산업은 가장 유망한 진로 분야 중 하나입니다. 외식경영 전문가는 평소 다양한 외식 문화를 접해보는 것을 좋아하는 사람이라면 누구든지 도전할 수 있습니다. 외식경영 전공은 외식 및 식음료와 관련된 실무이론과 전문적인 업무처리 방식을 습득하여 외식경영 전문가로 성장할 수 있도록 하는 데에 교육의 목적을 두고 있습니다.

**졸업 후 진로**

호텔 레스토랑 매니저 / 프랜차이즈 레스토랑·카페 매니저 / 창업 컨설팅 전문가 / 레스토랑 컨설턴트 / 와인 소믈리에 / 카페 바리스타 / 티 마스터/ 커피 및 와인 유통업체 / 카페 창업

**주요 교과목**

외식업의 이해 / 음료의 이해 / 커피의 이해 / 바리스타 실무 / 칵테일 스타일링 / 와인 소믈리에 / 서비스와 매너 / 레스토랑 서비스 / 레스토랑 오퍼레이션 / 외식 마케팅 / 외식업 재무회계 / 식음료 원가관리 / 외식경영 PBL 1,2

**푸드스쿨**

- 조리
- 식품영양
- 외식경영
- 푸드스타일리스트

**푸드스쿨**

- 조리
- 식품영양
- 외식경영
- 푸드스타일리스트

**맛에 멋을 더한다.**

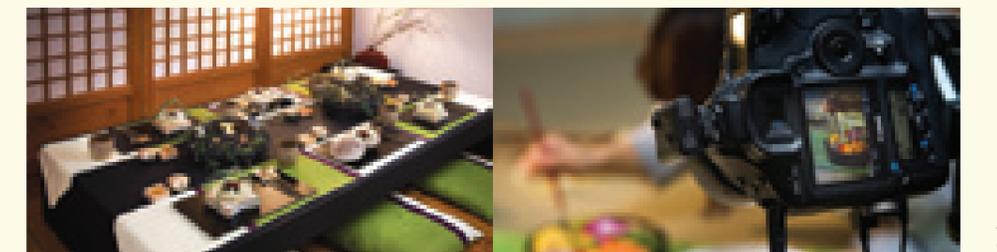
현대 사회는 모든 분야에서 디자인 감성을 요구합니다. 푸드스타일리스트 전공은 이러한 사회적 요구를 반영하여 다양한 감성 표현법을 통하여 디자인 능력을 배양하며, 실무 중심의 교육으로 경쟁력 있는 푸드스타일리스트를 양성합니다. 탄탄한 조리기술과 디자인 감각을 바탕으로 음식의 맛과 멋을 비주얼로 표현해 내는 역량을 갖춘 푸드 전문가로 성장할 수 있도록 하는 것에 교육의 목적을 두고 있습니다.

**졸업 후 진로**

매체촬영 푸드스타일리스트 / 방송·CF 푸드스타일리스트 / 파티 플래너 / 메뉴 개발자 / 쿠킹클래스 요리 강사 / 식품회사 스타일리스트 / 케이터링 전문 요리사/ 아동요리 지도사/ 브랜드 매니저/ 외식업체 마케터 등

**주요 교과목**

기초조형표현 / 푸드스타일링 개론 / 푸드스타일링 촬영 / 푸드스타일링 테크닉 / 플라워 스타일링 / 테이블 세팅 / 파티 플래닝 / 플레이트 디자인 / 이벤트 스타일링 / 디지털 이미지 활용 / 방송 푸드스타일링 / PBL 1,2 (레시피 스튜디오 / 한식 스타일링 프로젝트)



## 패션디자인전공

3년제

모집정원 **80**명

### 트렌드를 리드하는 패션디자이너를 꿈꾼다

실무 중심 커리큘럼으로 고급 여성복·남성복 디자인 및 무대의상 디자인 분야까지 패션의 모든 영역을 커버하는 전문 교육과정입니다. **패션디자인전공**은 독창적 창작 능력과 국제적 감각을 갖춘 어패럴 패션디자인 전문 인력 양성을 목표로 <패션디자이너>, <CAD패턴디자이너>, <패션머천다이저>의 3분야를 특성화하여 교육합니다. 패션업계와 긴밀히 연계된 산학교류 중심 교과 과정으로 디자인, 기획, 제작 및 유통의 어패럴 프로세스를 습득할 수 있습니다. **무대의상디자이너**는 국내대학 최초로 개설되어 공연·무대·웨딩·방송·영화 등 특수 의상을 디자인합니다. 의상 디자인관련 이론과 실기 제작 및 기술 등 기본적인 학습을 기초로 무대의상의 개념을 확장·발전시키는 사고를 집중적으로 훈련하는 커리큘럼을 갖추고 있습니다. 산업체와의 취업 연계를 목적으로 하는 브랜드클래스를 운영하여 졸업 후 바로 취업으로 연계되고 있습니다.

### 졸업 후 진로 및 사례

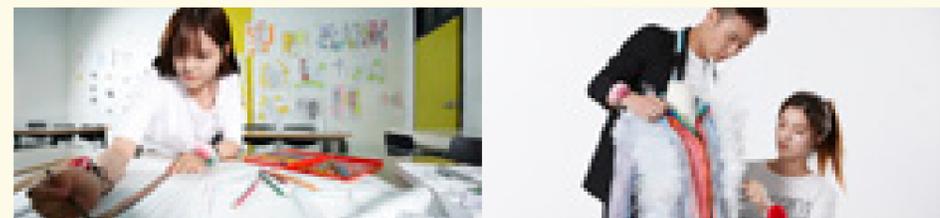
여성복/남성복 디자이너, MD(머천다이저), 패턴디자이너, 텍스타일 디자이너, SPA 브랜드 VMD, 스텝매니저, 패션 어드바이저, 패션 코디네이터, 디스플레이어, 기획 및 영업/바잉 MD, 무대의상디자이너, CF/방송/영화/공연의상 디자이너, 이벤트의상 디자이너, 광고기획사 디자이너, 홍보 및 패션 관련 기업, 온라인 쇼핑몰 창업

3학년 브랜드 Class, 콜라보레이션을 통해 졸업 후 신성통상, 원스몰, 이브자리, LG패션 등으로 진출.

### 주요 교과목

패션디자인론, 의복구성, 패션상품기획, 마케팅서치, 드레이핑, 패션컬렉션제작, 색채학, 텍스타일디자인, 패션디자인발상, 패션소재, 패션드로잉, 패션일러스트레이션, 웨딩드레스, 무대의상/공연의상제작, 시대별코스튬, 복식조형, 패션자격증, 패션콘텐츠

국가공인 자격증 : 실기교서(양재), 양장기능사, 패션디자인 산업기사, 패션머천다이징 산업기사, 컬러리스트 산업기사



### 패션스쿨

패션디자인

스타일리스트

### 패션스쿨

패션디자인

스타일리스트

### 스타일은 영원하다

토털 패션 스타일링 전문가를 양성하고 해외 패션 선진국의 패션스쿨 시스템을 도입한 커리큘럼으로 특성화 시킨 전문 교육과정입니다.

커뮤니케이터로서의 비즈니스 능력을 갖춘 스타일리스트 전문인력 양성을 목표로<방송잡지스타일리스트>,<메이크업아티스트>, <샵스타일리스트&VMD> 3분야를 특성화 교육을 하고 있습니다.

**스타일리스트 전공**은 개성 표현과 패션 이미지를 새롭게 창출할 수 있는 조형력과 기획력, 표현테크닉, 뷰티스타일링을 위한 메이크업, 네일, 헤어아티스트 등의 기술교육을 함께 제공함으로써 메이크업까지 토털스타일링이 가능한 차별화된 전문스타일리스트를 배출합니다. 또한 패션전문점, 편집샵, 백화점 등 라이프스타일 토털스타일링 제안, 판매가 가능한 감성이 풍부한 패션유통 리더 샵스타일리스트, 퍼스널스타일리스트, VMD를 육성합니다.

현재 패션계에서 활동하고 있는 교수진에 의해 실무 위주의 교육을 받고, 서울컬렉션 패션쇼 등 실무 활동지원을 하며, 방송 및 엔터테인먼트사와의 산학연계를 통해 취업을 지원합니다.

### 졸업 후 진로 및 사례

방송 / 잡지 / CF스타일리스트, 메이크업아티스트, 샵마스터/VMD, 이미지컨설턴트, 네일 아티스트, 헤어 아티스트, 웨딩 스타일 리스트, 약세서리 디자이너, 이미지메이킹 강사, 연기자, 공 연기회 연출자, 이미지 컨설턴트  
'퍼스트레이디' 영화스타일리스트 조우리(2010학번), 소녀시대 가수스타일리스트 김수현(2011학번), 이승기 스타일리스트 이하을(2011학번)

### 주요 교과목

패션스타일리스트기초, 방송 / 잡지스타일리스트, 패션쇼기획연출, 메이크업스타일링, 헤어스타일링, 뷰티워크샵 핀 워크스타일링, 스타일링, 패션리폼, 퍼스널스타일리스트, 패션포토그래피 등

공인 자격증 : 샵마스터, 패션스타일리스트, 컬러리스트 산업기사, 메이크업 2, 3급





## 뮤지컬연기전공

3년제

모집정원 **50** 명



## 무대미술전공

3년제

모집정원 **70** 명

### 순간을 영원으로 Sound in Performance

뮤지컬연기전공은 국내 유일의 뮤지컬 배우 양성시스템으로 전원 합숙 체제 같은 형태로 실기 중심 집중교육을 실시합니다. 현장에서 활동하는 교수진의 현장 적응형 교과과정을 통해, 각 분야에서 최고를 달리는 배우와 보컬디렉터로 활약하는 전문가가 '보컬스튜디오'를 운영하여 1:1 레슨을 실시합니다. 이를 통해 일주일에 두 번 이상 보컬레슨을 진행함으로써 발성과 호흡의 기초훈련과 더불어 학생 개인의 노래 실력을 끌어올리는 교육을 실시하고 뮤지컬음악에 관한 분석을 통해 악보를 익히고 형식을 나누며 드라마에 맞게 음악을 분석하는 과정도 함께 배우게 됩니다. 또, 뮤지컬 Mozart를 연출하신 유희성 원장님을 필두로 뮤지컬스타 신영숙교수, 양준모교수가 현장 중심의 전문성을 지닌 뮤지컬 전문가를 양성합니다.

### 졸업 후 진로

뮤지컬배우 / 뮤지컬연출자 / 영화배우 / TV연기자 / 연극배우 / 연극연출자 / 이벤트연출자 / 공연안무가 / 뮤지컬프로덕션 매니저 / 뮤지컬 기획자 / 뮤지컬 마케팅 / 뮤지컬 홍보 / 이벤트 마케팅 / 영화 마케팅 / 가수 / 모델

### 주요 교과목

연기, 즉흥연기, 합창, 공연제작실습, 뮤지컬댄스, 재즈댄스, 발레, 방송화술, 실기교육방법론, 뮤지컬보컬, 희곡 분석, 오디션실습 등

### 뮤지컬스쿨

뮤지컬 연기

무대미술

공연예술학과  
(학사학위전공심화과정)

### 뮤지컬스쿨

뮤지컬 연기

무대미술

공연예술학과  
(학사학위전공심화과정)

### 국내 최고의 무대예술 전문가로 우뚝서다

무대미술전공은 국내 최고 현장 활동 교수진이 차별화된 현장 적응형 커리큘럼을 통해 인문교양을 바탕으로 실기 중심의 밀도 있는 집중식 교육을 하며, 무대 각 분야에서 최고의 감독과 디렉터로 활약하는 전문가가 학생의 수준에 따라 제작, 음향, 조명 스튜디오'를 통해 차별화된 레슨을 진행함으로써 현장형 문제 해결 능력을 갖춘 전문인을 양성합니다. 무대미술전공은 창작 콘텐츠 활성화 시대를 맞이하여 공연, 영화, 영상매체, 이벤트 산업에서 전문성을 바탕으로 한 무대미술가, 공연 제작 환경을 이해하고 비즈니스가 가능한 공연관련업체 사업가, 극장의 무대예술 전문인 - 무대제작 및 장치, 조명, 음향 등의 무대예술전문인을 양성합니다.

무대미술전공은 현장 전문가들만이 가지고 있는 노하우를 산학협력 프로그램을 통한 현장 밀착형 맞춤 교육 프로그램을 운영하고 공연산업을 선도할 콘텐츠 연구를 통해 심화 교육하여 공연산업을 선도할 신기술 개발 및 창작 콘텐츠 개발로 전인적 능력을 갖추고 학교에서부터 현장 전문성을 지닌 무대예술전문가가 될 수 있도록 교육합니다.

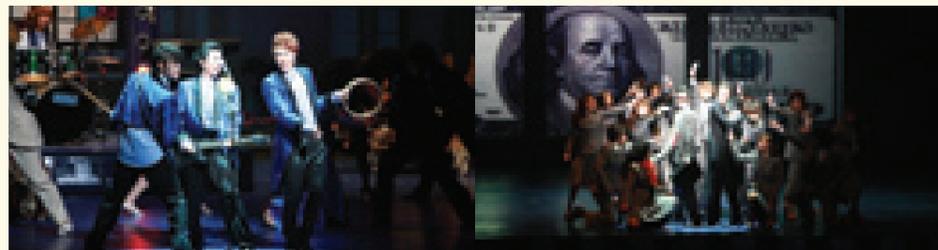
### 졸업 후 진로

무대미술가 / 무대제작감독 / 조명감독 / 음향 엔지니어 / 무대작화가 / 오퍼레이터 / 무대 제작가 / 무대 크루 / 공연장 및 테마파크 스태프 등

### 주요 교과목

무대조명, 무대작화, 무대기계, 공간연출, 프로젝트경영, 무대영상기술, 영화세트디자인, 인턴십, 응용독립과제, 입체장치, 소품, 포트폴리오, 프로덕션 크루, LED연출, 공연프로덕션, 복합무대디자인 등

무대예술전문인자격증 - 무대기계 1급, 2급, 3급 / 무대조명 1급, 2급, 3급 / 무대음향 1급, 2급, 3급



## 이동통신전공

2년제

79명

모집정원

### 이동통신산업을 리드할 인재로 업그레이드합니다 전국 유사학과 대비 취업률 1위 92.3% 달성

국내 유일의 이동통신전공은 시대 요구에 맞추어 이동통신 서비스 및 이동통신기기의 제작/유지보수 분야의 우수한 중견 기술 인력 배출을 목표로 이동통신업계의 실무 경력을 갖춘 교수진이 국내 최고의 이동통신 실습환경을 구축하여 체계적인 교육을 하고 있습니다.

현재 SKT, KT, LGU+, LG전자, 이노와이어리스, 솔리테크 등 국내 이동통신업계를 이끄는 업체와 산학협정을 체결하여, 산업체의 요구에 맞는 교육으로 졸업과 동시에 매년 전공분야에 90%이상 산학협정 회사로 취업하여 전문가로 활동합니다. 이동통신전공은 이동통신 관련 전국 유일의 실습실 환경을 구축하고 있어서 H/W 장비뿐만 아니라 이동통신망 관리 및 운영에 소요되는 다양한 S/W를 보유하여 체계적인 실습을 진행하고, 학교 교육과 KT 등의 이동통신 현장 교육을 결합하여 국내 최고의 이동통신 실무 교육을 실시합니다.

#### 졸업 후 진로

이동통신 휴대폰, 스마트폰 개발회사: 삼성전자, LG전자 및 협력개발사, 어니컴 / 이동통신 서비스회사: LG U+고객센터, KT고객센터 등 / 이동통신기기 A/S회사: LG전자 / 이동통신기자국 통신망 관리운영, SKT기자국 통신망 관리운영, KT기자국 통신망 관리운영 / 이동통신 장비 제조회사: 유텔, 파트론 등 / 이동통신 기술 개발 및 기타 제조회사: 이노와이어리스, 티로드 등 / 해외 이동통신망 설계 및 시설회사: 큐비콤

#### 주요 교과목

디지털통신, 이동통신공학, RF시스템, 전파분석, 모바일프로세서, 전자회로, 디지털공학, 디지털응용, 이동통신기초, 전파통신의이해, CAD, 모바일미디어의이해, 인터넷통신, 모바일프로그래밍, 이동통신의이해, 모바일서비스분석, 정보보호의이해, 앱테스팅기초, 모바일서비스마케팅, 와이파이에, 현장실습, 인턴십 등



## 스마트폰전공

2년제

40명

모집정원

### 앱개발 전문가로의 변신 전문대학 유일의 애플리케이션 운영기관 3년 연속 선정(2010~2012)

스마트폰전공은 애플리케이션 개발과 테스트, 스마트폰 제조와 서비스 분야의 우수한 중견기술인력 배출을 목표로 합니다.

스마트폰전공은 전국에서 10곳만 지정된 앱 개발자 전문 교육 기관인 '애플리케이션'에 선정(전문대학 유일)되어 스마트폰 앱 개발 전문가를 육성합니다.

융합형 크로스미디어 교육과정운영을 통해 스마트폰 앱 개발과 더불어 앱테스트 교육을 실시하여 전문기술인력을 양성합니다. LGCNS 등 스마트폰 앱 개발 전문 기업과 기술을 공유하고 있습니다. 삼성전자, LG전자 등 스마트폰 제조기업 및 SKT, KT, LGU+ 등 이동통신서비스 기업에 취업 기회를 제공하고, 앱스토어와 블로그, 트위터, 페이스북 등을 활용한 1인 미디어 기업 취업과 창업을 지원합니다.

#### 졸업 후 진로

스마트폰 제조 및 A/S회사: 삼성전자, LG전자, 팬택, 애플 등 / 스마트폰 테스트 회사: LGCNS, 와이즈와이어즈, 어니컴 / 스마트폰 애플리케이션 개발 회사: SK텔레콤, KT, 모글루, 트루모바일, 썬데이토즈 등 / 스마트폰 서비스 회사: LG U+고객센터, KT고객센터, SK텔레콤 고객센터 등 / 1인 창조 회사: 앱스토어, 트위터, 페이스북 등을 이용한 퍼스널 창조 기업

#### 주요 교과목

앱테스팅, 앱개발프로젝트, 앱데이터베이스, 앱개발, 모바일서비스기획, 모바일OS, 모바일 웹미디어 제작, 모바일 웹 개발, 모바일미디어의이해, 인터넷통신, 모바일프로그래밍, 이동통신의이해, 모바일서비스분석, 정보보호의이해, 앱테스팅기초, 모바일마케팅서비스, 와이파이에 현장실습, 인턴십 등



## 모바일보안전공

2년제

모집정원 **40**명

### 사이버 세상의 영원한 평화를 만드는 주역이 됩니다

유망직종 1순위로 새롭게 떠오르고 있는 정보보호 전문가를 양성하는 모바일보안 전공은 모바일시스템을 포함한 네트워크 및 서버 시스템에 대한 보안 전문가를 배출하기 위하여 국제공인자격과정인 시스코네트워킹 아카데미와 썬 아카데미 과정을 운영하고 있으며 재학중 국제공인자격증인 CCNA, LPIC 자격증을 취득할 수 있도록 교육하고 있습니다. 국내외 정보기술 전문기업과 산학협정을 체결하여 '현장실습 → 인턴십 취업 → 정규 취업' 과정을 통하여 재학 중 취업 기회를 제공합니다. 또한 네트워크 및 서버 분야의 세계적인 기업에서 운영하고 있는 국제공인자격 교육과정을 정규 교과과정에 도입하여 재학 중 100%에 가까운 국제공인자격증 취득하고, 국제공인자격시험센터를 교내에 유치하여 50여종의 정보기술 관련 국제공인자격시험을 교내에서 응시할 수 있도록 하고 있습니다.

#### 졸업 후 진로

- 서버/네트워크 관리직(대기업): 삼성전자, LG전자, SK, 하이닉스, 새한정보, NHN, HP 등
- 서버/네트워크/보안 관리직(전문 중소기업): 인성정보, 블리자드, 엠게임, 해오름기술, 이비웨이브, 대신정보통신, 호스트웨이, NNSP, 엘리시스, 테스트케이즈 등
- 보안 전문회사: 한국정보인증, 하우리, 레드케이티, 리눅스웨어, 시스케이티, 레드케이티 등
- 해외 취업: HP(중국, 2004년부터 현재까지 81명 취업)
- 대학 및 공기업 전산 담당/ 언론사, 은행, 기업체 전산실/ 중국, 일본 등 해외 IT 기업체

#### 주요 교과목

모바일보안, 리눅스활용, 네트워크보안, WAN, 시스템해킹과 보안, 서버시스템관리, 스위칭, 데이터통신, TCP/IP 네트워킹, 라우팅프로토콜, 모바일미디어의이해, 인터넷통신, 모바일프로그래밍, 이동통신의이해, 모바일서비스분석, 정보보호의이해, 앱테스팅기초, 모바일마케팅서비스, 와이파이에, 현장실습, 인턴십 등

#### 모바일스쿨

이동통신

스마트폰

모바일보안

#### 유아교육과

### 인성과 창의성을 갖춘 유아교육 전문가를 꿈꾼다

3'B Teacher(Best Education, Best Care, Best Relationship)을 목표로 유아교육론, 아동발달, 영·유아교육과정 등의 전공 이론, 아동미술, 동작교육 등의 실기와 유치원 및 어린이집 실습을 통해 유치원 2급 정교사(교육과학기술부)와 보육교사 2급(보건복지가족부) 자격증을 취득할 수 있습니다. 그 외 동화구연지도사, 아동국악지도사, 종이접기 지도사, 유아체육 및 레크리에이션 지도사 등 다양한 민간 자격증을 취득할 수 있습니다. 유아교육과는 전국 200여개의 유치원 및 어린이집과 산학협력을 맺고 있으며 국공립 아이어린이집과 이천시 보육 정보센터를 수탁 운영하고 있어 교육 및 보육현장에서 환영하는 훌륭한 선생님, 좋은 선생님을 배출합니다.

#### 졸업 후 진로

- 교사: 유치원 / 어린이집
- 기관 설립: 유치원 / 어린이집
- 보육전문요원: 보육정보센터
- 관련회사: 교재제작 회사, 출판사

유치원정교사 2급 자격증 취득 97.5% / 보육교사 2급 자격증 취득 100% / 유치원, 어린이집 취업을 92.9% - 2012년 기준

#### 주요 교과목

유아교육론, 놀이지도, 유아교사론, 아동발달, 아동미술, 교과교육론, 피아노 반주법, 보육학개론, 유아교육과정, 보육과정, 교육행정 및 교육경영, 교과교재 연구 및 지도법, 학교현장실습, 보육실습 등

## 유아교육과

3년제

모집정원 **96**명



# 지원자 주의사항

## 1. 복수지원 금지 및 이중등록 금지사항

- 수시모집 합격자는 등록을 하지 않더라도 정시모집 및 추가모집에 지원할 수 없으며 이를 위반할 경우 모든 대학의 합격(입학)이 취소됩니다.
  - ※ 수시모집합격자는 최초합격자 전체와 예비합격 후보자중 중원합격자를 의미합니다.
  - ※ 수시모집1차 최초합격자는 우리대학 수시모집 2차에 지원할 수 없으며, 수시1차 불합격자의 경우는 수시2차 지원이 가능합니다.
- 모든 전형일정 종료 후 입학학기가 같은 2개 이상의 대학·산업대학·교육대학 또는 전문대학에 이중으로 등록 할 수 없으며 이를 위반할 경우 모든 대학의 합격(입학)이 취소됩니다.
- 전형 종료 후 모든 대학 신입생의 지원·합격·등록상황을 전산 검색하여 금지된 복수지원과 이중등록 사실이 확인되면 합격(입학)이 취소됩니다.

## 2. 대입전형 자료 온라인 제공 안내

- 제공개요**  
대입전형자료 온라인 제공에 동의한 자에 한하여 대입전형 자료를 온라인으로 송부 (학교생활기록부 자료, 대학수학능력시험 성적자료)
- 학교생활기록부 제출면제 대상**  
2009년~2013년 졸업자 및 2014년 2월 졸업예정자 중 온라인 제공 대상자 출신자(교육과정 등의 이유로 일부학교 제외)  
다음과 같은 경우는 학교생활기록부 사본을 제출해야 합니다.
  - ※ 온라인 제공에 동의하지 않은 자
  - ※ 온라인 제공을 하지 않는 고등학교 출신자
  - ※ 2008년 이전졸업자 (2008년 2월 졸업자 포함)

### 3. 온라인 제공 동의방법

- 인터넷 접수자 : 인터넷 원서접수 사이트의 접수페이지 매뉴얼에 따라 동의 여부 표시
- 우편 접수자 : 원서 중요사항 란에 동의 여부 표시

## 3. 전형대상제외 및 불합격 또는 입학 후 취소가 되는 경우

- 입학원서 접수 시 허위 기재 각종 서류를 제출하지 않거나 지원 자격이 허위로 판명된 경우
- 학교생활기록부 사본으로 제출한 자료에 대하여 추후 위·변조 사실이 발견된 경우
- 성적증명서로 제출한 자료는 성적표 성적증명서의 위·변조 여부를 한국교육과정평가원에 조회하여 위·변조 사실이 발견된 경우
- 2014년 2월 졸업예정자가 당해년도에 졸업하지 못한 경우
- 중원합격자 중 연락불통으로 합격통지가 불가능한 경우 (정시/추가모집 지원불가, 단 수시모집 지원자에 한함)
- 실기 및 면접전형 지원자 중 아래 해당자
  - 지원자격 미달자
  - 고사 결시자
  - 고사시간을 지키지 않고 중도퇴실한 자
  - 고사에 응시하고도 결과물이나 관련 서류를 제출하지 않은 자
  - 관련 자료 및 제출 서류에 대한 위·변조나 타인의 작품을 도용한 자

## 4. 기타 주의사항

- 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 불가능하고 전형료는 환불되지 않습니다.
- 병역 의무를 수행중인 자는 지원할 수 없으나 입학 당해년도의 입학개시일 이전 전역예정자는 소속 부대장(기관장 또는 부서장)의 전역예정 증명서(복무종료 확인서)를 첨부한 경우에 한하여 지원할 수 있습니다.
- 우리 대학 모집단위 중 '2개 이상의 전공에 지원' 하거나 '동일전공의 2개 이상 전형에 지원' 등 어떠한 형태로든 복수(중복)지원을 할 수 없습니다.
- 입학전형 성적 및 평가내용은 공개하지 않으며 모집 요강에 명시되지 않은 사항은 우리 대학 '입학전형관리위원회' 의 결정에 따릅니다.

# 1 전형일정

모집시기	접수기간	제출서류 마감	면접고사 1차 합격자 발표	면접고사	실기고사	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시1차	09.04(수)~09.30(월)	10.01(화)	10.11(금)	10.16(수)	10.19(토)	10.25(금)	12.09(월) ~12.11(수)	2014 02.04(화) ~02.06(목)	12.12(목)~12.18(수) 21:00까지
수시2차	10.28(월)~11.18(월)	11.19(화)	11.27(수)	12.02(월)		12.06(금)			02.06(목)~02.19(수)
정시1차	12.23(월)~01.13(월)	01.14(화)	01.21(화)			01.28(화)	-		
정시2차	01.14(화)~02.17(월)	02.18(화)	미 실시			02.20(목)	-	02.21(금)	02.21(금)~02.28(금)

- ※ 면접고사 1차 서류합격자 발표는 애니메이션, 만화창작, 게임전공만 해당됨.
- ※ 우리 대학은 수시 지원 6회 제한에 해당되지 않음

# 2 모집인원

스쿨	전공	입학 정원	수시1차							수시2차				정시1차					정시2	
			정원내			정원의외				정원내				정원내			정원의외		정원내	
			일반	실기	면접	특별	농어촌	기초	대졸자	일반	실기	면접	특별	일반	실기	면접	특별	재직자	외국인	일반
콘텐츠	애니메이션	150	10	39	30	6	6	5	4	8			2	2	52			7	1	1
	만화창작	150	5	30	40	2	6	4	4	5		10	1	1	55			7	1	1
	게임	150	35	30	30	10	6	5	4	10		10	5	6		10	3	7	1	1
푸드	푸드스쿨	300	118		35	20	10	8	4	66		20	10	28			2	3	4	1
	패션디자인	80	32		15	10	4	2	2	14			4	3			1	4	1	1
패션	스타일리스트	80	32		15	10	4	2	2	14			4	3			1	4	1	1
	뮤지컬연기	50	1	21			3	2	2	1	5			1	20			2	1	1
뮤지컬	무대미술	70	24		8	4	3	2	2	14			2	4	7	5	1	4	1	1
	이동통신	79	16			44	1	2	2	12			3	2			1	4	1	1
모바일	스마트폰	40	18			4	2	2	2	12			2	2			1	4	1	1
	모바일보안	40	18			4	2	2	2	12			2	2			1	4	1	1
유아교육과		96	40			10	4	2	1	32			8	3			2	1	1	1
<b>합계</b>		<b>1,285</b>	<b>349</b>	<b>120</b>	<b>173</b>	<b>124</b>	<b>51</b>	<b>38</b>	<b>31</b>	<b>200</b>	<b>5</b>	<b>40</b>	<b>43</b>	<b>57</b>	<b>134</b>	<b>15</b>	<b>13</b>	<b>51</b>	<b>15</b>	<b>12</b>
성적 반영	학생부 100%		●				●	●		●								●		●
	학생부 100% + 가산점				●								●					●		
	실기 100%			●							●				●					
	학생부40% + 실기60%			●																
	면접 100%				●								●							
	학생부20% + 면접80%				●								●					●		
	학생부 40% + 수능60%														●					
수능 40% + 실기60%																		●		
전적대학성적 및 서류										●										●

- 모집인원이 '음영'으로 표시된 전형은 모집하지 않는다.
- 실기전형, 면접전형의 경우 총점 1,000점 만점을 기준으로 600점 미만인 경우 모집정원이 미달되더라도 선발하지 않는다.
- 수시모집 미충원 인원 발생 시 총원기준에 따라 정시1차에서 모집한다. (정원내외 공통)
- 정시모집 1차 등록결과에 따라 미충원 인원은 정시모집 2차에서 선발한다. (정원내외 공통)
- 수시1차 예비후보가 수시2차 모집에 지원하여 합격후 등록할 경우 수시모집1차 중원합격대상자로서의 자격은 상실됨.(정시동일)
- (●)는 수시1차 : 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공 | 정시1차 : 만화창작전공, 애니메이션전공만 해당됨.
- (●)는 수시1차 : 게임, 푸드스쿨, 무대미술전공. | 수시2차 : 게임, 푸드스쿨 | 정시1차 : 게임, 무대미술전공만 해당됨.

### 3 전형방법 및 성적반영방법

#### 1. 전형방법

모집시기	전형유형	모집단위	성적반영비율(%)					평가방법
			학생부	수능	면접	실기	전적대 학생적	
수시1차	일반전형(비실기)	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)
	실기전형	애니메이션전공 만화창작전공 게임전공	40			60		• 학생부 400점 + 실기점수 600점 • 애니메이션전공 - A형 : 스토리에 따른 이미지보드 - B형 : 주제에 따른 상황표현 • 만화창작전공 - A형 : 주제에 따른 2페이지 만화그리기 • 게임전공 - A형 : 주제에 따른 게임용 포스터 제작 - B형 : 주제에 따른 상황표현 - C형 : 소재에 따른 발상과 표현
		뮤지컬연기전공				100		• 뮤지컬연기전공 : 자유곡, 자유연기, 자유안무
	면접전형	애니메이션전공 만화창작전공			100			• 자기소개서 및 포트폴리오 (30매이내)
		패션디자인전공 스타일리스트전공			100			• 자기소개서 및 포트폴리오 (5매이내)
		푸드스쿨 게임전공 무대미술전공	20		80			• 자기소개서 및 학업계획서
	특별전형	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점) + 가산점 (해당자)
	농어촌전형	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)
	기초생활수급자		100					• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)
	전문대졸이상자					100		• 대학 평점 평균 (4.5만점)
수시2차	일반전형(비실기)	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)
	실기전형	뮤지컬연기전공				100		• 뮤지컬연기전공 : 자유곡, 자유연기, 자유안무
	면접전형	만화창작 게임전공 푸드스쿨			100			• 자기소개서 및 포트폴리오 (30매이내)
		게임전공 푸드스쿨	20		80			• 자기소개서 및 학업계획서
특별전형	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점) + 가산점 (해당자)	
정시1차	일반전형(비실기)	전체전공	40	60				• 수능 600점 + 학생부 400점(기본점수 250점)
	실기전형	애니메이션전공 만화창작전공		40		60		• 애니메이션전공 - A형 : 스토리에 따른 이미지보드 - B형 : 주제에 따른 상황표현 • 만화창작전공 - A형 : 주제에 따른 2페이지 만화그리기 - B형 : 주제에 따른 상황표현
		뮤지컬연기전공 무대미술전공				100		• 뮤지컬연기전공 : 자유곡, 자유연기, 자유안무 • 무대미술전공 - A형 : 발상과 표현 - B형 : 사과의 전환
	면접전형	게임전공 무대미술전공	20		80			• 자기소개서 및 학업계획서
	특별전형	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점) + 가산점 (해당자)
	전문계졸 재직자 재외국민·외국인	전체전공	100				100	• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점) • 서류전형
정시2차	일반전형(비실기)	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)

#### 2. 성적반영방법

##### (1) 학교생활기록부 성적 반영

활용 지표	반영 과목	학년별 반영(%)		
		1학년	2학년	3학년 1학기
과목별 등급환산	전과목	최우수 1개 학기 자동반영		

- 1 인문계직업과정(대안학교)위탁생, 공고2+1 등의 출신자인 경우 직업반 성적은 반영하지 않는다.
- 2 1개 학기 성적이 없을 경우 1개 학년 성적으로 반영한다.
- 3 이수단위가 없거나 학급석차만 있는 경우 미반영하고, 학년(계열)석차가 있는 경우에만 반영한다.
- 4 검정고시 출신자 : 검정고시 취득점수(평균점수)에 의한 비교 내신
- 5 학교생활기록부 성적을 산출할 수 없을 경우 학교생활기록부 성적은 최저 점수를 부여한다.

##### (2) 대학수학능력시험 성적반영 방법

활용 지표	반영교과 및 비율 (A/B 영역구분 없음)					
	국어	수학	영어	과탐	사탐	직탐 제2외국어/한문
백분위	우수한 상위 2개 과목			우수한 상위 1개 과목		
	30% : 30%			40%		

##### (3) 학교생활기록부 성적산출 방법

비율	등급	등급환산점수		
		일반/특별/기타	실기	면접
4%	1	1000	400	200
11%	2	958.3334	383.3334	184.4444
23%	3	916.6667	366.6667	168.8889
40%	4	875.0000	350.0000	153.3333
60%	5	833.3334	333.3334	137.7778
77%	6	791.6667	316.6667	122.2222
89%	7	750.0000	300.0000	106.6667
96%	8	708.3333	283.3333	91.1111
100%	9	666.6667	266.6667	75.5556

[표1] 학교생활기록부 등급환산점수표

##### (4) 검정고시 취득점수별 비교내신

검정고시 평균점수	검정고시 평균 환산점수		
	일반/특별/기타	실기	면접
100 - 97.6	1000	400	200
97.5 - 95.1	979.1667	391.6666	192.2222
95.0 - 92.6	958.3333	383.3333	184.4444
92.5 - 90.1	937.5000	375.0000	176.6667
90.0 - 87.6	916.6667	366.6666	168.8889
87.5 - 85.1	895.8334	358.3333	161.1111
85.0 - 82.6	875.0000	350.0000	153.3333
82.5 - 80.1	854.1667	341.6666	145.5556
80.0 - 77.6	833.3334	333.3333	137.7778
77.5 - 75.1	812.5000	325.0000	130.0000
75.0 - 72.6	791.6667	316.6666	122.2222
72.5 - 70.1	770.8334	308.3333	114.4444
70.0 - 67.6	750.0000	300.0000	106.6667
67.5 - 65.1	729.1667	291.6666	98.8889
65.0 - 62.6	708.3334	283.3333	91.1111
62.5 - 60.1	687.5000	275.0000	83.3333
60	666.6667	266.6667	75.5556

[표2] 검정고시 취득점수(평균점수)에 의한 학교생활기록부 비교내신

##### (5) 성적산출 계산식

대상자	계산식	비고
2008년 졸업자 ~ 2014년 졸업예정자	과목별 등급환산점수의 총합 ÷ 총 과목 수	예) A과목 2등급, B과목 1등급, C과목 7등급일 경우 ① 일반전형/특별전형 : (958.3334+1000+750) ÷ 3 = 902.7778 ② 실기전형 : (383.3334+400+300) ÷ 3 = 361.1111
2007년 이전졸업자 (2007년 졸업자 포함)	{(과목석차 ÷ 과목재적수) × 100}의 등급환산점수 총합 ÷ 과목 수	예) A과목 4명/303명, B과목 15명/303명, C과목 79명/315명 ① 일반전형/특별전형 {(4/303*100) = 1.32% ⇒ 1,000 (15/303*100) = 4.95% ⇒ 958.3334 (79/315*100)} = 25.07% ⇒ 875 = (1,000 + 958.3334 + 875) ÷ 3 = 944.44 ② 실기전형 {(4/303*100) = 1.32% ⇒ 400 (15/303*100) = 4.95% ⇒ 383.3334 (79/315*100)} = 25.07% ⇒ 350 = (400 + 383.3334 + 350) ÷ 3 = 377.7778

## 4 지원자격 및 제출서류

### 1. 정원내 지원자격 및 관련서류

전형	지원자격	관련서류			
		입학 원서	생 활 기록부	추가제출서류	제출방법
일반전형(비실기)	고등학교 졸업(예정)자	○	○	-	-
실기전형	고등학교 졸업(예정)자	○	○	-	-
면접전형	고등학교 졸업(예정)자	○	○	① 자기소개서 ② 포트폴리오	업로드
	애니메이션전공 만화창작전공 패션디자인전공 스타일리스트전공	○	○	① 자기소개서 ② 학업계획서	
특별전형 [별표1] 참조	전문계 전형	○	○	① 자격증 사본 (해당자)	등기우편 발 송
	전문계 졸업(예정)자 및 자격증소지자	○	○	① 직업과정이수확인서	
	일반계 고교 1년 이상 직업과정 이수(예정)자	○	○	① 직업과정이수확인서	
	국가보훈대상자	○	○	① 대상자 발행증명서 ② 직계가족일 경우 가족관계 입증 서류	등기우편 발 송
	어학성적 우수자	○	○	① 어학성적증명서 사본	
	대회 및 공모전 수상자	○	○	① 수상실적확인서 ② 상장사본	
	관련학과 출신자	○	○	① 담임교사 관련학과 확인서	
	자격증소지자 (무대미술전공에 한함)	○	○	① 자격증사본	
학원교육출신자 (패션스쿨지원자에 한함)	○	○	① 학원장추천서 ② 학원등록증		
기술사관교육이수자	○	○	① 기술사관교육 이수확인서 ② 기술사관고교 교과과정표		

- 1 직업과정이수확인서, 담임교사 관련학과 확인서는 학생부에 표기시 미제출
- 2 관련서류의 양식은 [입시홈페이지] → [자료실] 다운로드 사용한다.
- 3 입학원서 (인터넷접수자는 제출안함)
- 4 수상실적확인서는 주최기관에서 발행하되 [개최연도] [참가분야] [참가인원] [수상의 등위]가 표기되어야함. (자료실 양식 참고)

### 2. 정원외 지원자격 및 관련서류

전형	지원자격	관련서류			
		입학 원서	생 활 기록부	추가제출서류	
농어촌출신자	① 읍(면), 도서벽지에 고교에서 전교육과정을 졸업(예정)한 자 • 고교 졸업 후 또는 재학 중 읍(면)이 '동'으로 개편된 경우 예도 '동'을 읍(면)으로 보아 지원가능하다. • 2008년 행정자치부가 선정된 2기 '농·활력(낙후)지역'에 속한 12개 시(공주시, 김제시, 나주시, 남원시, 문경시, 삼척시, 상주시, 안동시, 영천시, 정읍시, 재천시, 태백시 및 도농복합지역은 농어촌 지역으로 인정한다.	○	○	① 주민등록등본	
전문대학 이상 졸업자	① 전문대학(4년제 대학) 졸업(예정)자 ② 4년제대학 2년이상 수료자	○	○	① 전학년 성적증명서 1부 ② 졸업(예정)증명서 또는 4년제대학 2년이상 수료증명서	
기초생활 수급권자	① 「국민기초생활보장법」 제2조 수급권자 또는 차상위계층	○	○	① 국민기초생활수급자 증명서 또는 차상위계층증명서 ② 주민등록등본	
선취업후진학 재직자	① 전문계고교를 졸업하고 재직경력 3년 이상인 자	○	○	① 재직증명서 또는 경력증명서 ② 4대보험 증명서 (택1)	
재외국민 및 외국인	① 부모가 모두 외국인인 외국인 ② 외국에서 우리나라 초·중·고등학교 교육에 상응하는 교육과정을 이수한 재외국민 및 외국인	○	○	① 외국인 특례입학 서류 • 초등학교 졸업증명서 (이수기간 표시) • 중학교 졸업증명서 (이수기간 표시) • 고등학교 졸업증명서 및 성적증명서 • 지원자의 출입국 사실증명서 • 학생 부모의 우리나라 가족관계등록부에 해당하는 외국정부기관 발행 증명서 • 학생 부모의 외국인 등록증 ※ 모든 서류는 한국어 번역 공증하여 제출 ② 아포스티유확인서 또는 영사확인 1부	
	① 새터민(북한이탈주민) 통일부장관이 고등학교 졸업학력을 인정한자			① 북한이탈주민등록확인서 ② 학력증명서 (시·군·구 북한이탈주민 거주지 보호담당)	

- 1 재외국민 및 외국인전형의 경우 전화 상담후 지원하시기 바랍니다.

### 별표 1. 특별전형 독자기준 지원자격

- 1 '특별전형 독자기준'으로 지원한 경우만 가산점 및 우선입학 인정
- 2 특별전형(독자기준)은 특별전형(전문계)과 합산된 인원을 선발하므로, 특별전형(독자기준) 인원을 별도 배정 하지 않음.
- 3 자격이 중복될 경우 하나만 인정하며, 가산점이 높은 기준으로 자동 부여

스쿨	모집단위	독자기준종류	가산점	자격기준				
전체 스쿨	모든전공 (과)	어학성적 우수자	50점	영 어	TEPS 450점	TOEIC 550점	ESPT 3급	PELT 3급
					G-TELP2등급 42점	TOSEL(A) 397점	TESL 104점	IELT 4.5이상
					TOEFL(PBT450점)	TOEFL(CBT137점)	TOEFL( IBT55점)	
				일본어	JPT415 (N4)	JLPT 3급	니켄 450점이상	
				중국어	HSK 3급	CPT 300점	BCT 2급이상	
		보훈대상자	20점	국가보훈대상자				
콘텐츠 스쿨	애니메이션 만화창작 게임	공모전 수상자	70점	① 2011~2013년도 개최 콘텐츠스쿨 개최 대회 1위 수상자 ② 2011~2013년도 개최 분야별 참가자 1,000명이상 전국규모 만화, 애니메이션, 게임 관련 경진대회 1위 수상자 ③ 2011~2013년도 개최 전국기능경기대회 만화, 애니메이션, 게임 1위 수상자				
			50점	① 2011~2013년도 개최 전국 및 지방기능경기대회 게임, 애니메이션, 만화, 디자인, 컴퓨터 관련분야 3위 이내 수상자				
			30점	① 2011~2013년도 콘텐츠스쿨 개최 대회 입선이상 수상자 ② 2011~2013년도 개최 전국규모 게임-애니메이션-만화관련 경진대회 및 공모전 3위 이내 수상자				
		관련학과 출신	30점	○ 게임, 애니메이션, 만화 관련학과 출신자				
푸드 스쿨	푸드 스쿨	공모전 수상자	50점	○ 2011~2013년도 개최 전국규모 조리, 식품, 제과제빵 관련분야 3위 이내 수상자				
			30점	○ 2011~2013년도 개최 전국규모 조리, 식품, 제과제빵 관련분야 입선이상 수상자				
			30점	○ 디자인, 푸드, 조리, 식품, 관광, 제과제빵, 경영 관련학과 출신자				
		관련학과 출신	30점	○ 디자인, 푸드, 조리, 식품, 관광, 제과제빵, 경영 관련학과 출신자				
패션 스쿨	패션디자인 스타일리스트	공모전 수상자	70점	① 2013년도 개최 청강패션공모전 분야별 1위 수상자 ② 2011~2013년도 개최 전국규모 이상 섬유, 패션, 뷰티 관련분야 1위 수상자				
			50점	① 2013개최 청강패션공모전 분야별 3위 이내 수상자 ② 2011~2013년도 개최 전국규모 이상 섬유, 패션, 뷰티 관련분야 3위 이내 수상자				
			30점	① 2013년도 개최 청강패션공모전 분야별 입선이상 수상자 ② 2011~2013년도 개최 전국규모 이상 섬유, 패션, 뷰티 관련분야 입선이상 수상자				
		관련학과 출신	30점	① 의상, 공예, 미술, 뷰티, 모델 관련학과 출신자 ② 모델, 패션, 뷰티, 의상관련 학원(시/도 교육청등록)에서 6개월 이상 교육과정을 수료한 자				
뮤지컬 스쿨	무대미술	공모전 수상자	70점	○ 2011~2013 개최, 전국규모 미술, 공연, 연기, 무용, 음악분야 1위 수상자 (개인)				
			50점	○ 2011~2013 개최, 전국규모 미술, 공연, 연기, 무용, 음악분야 3위 이내 수상자				
			50점	○ 무대예술인자격증 취득자 (기계·조명·음향분야)				
		관련학과 출신	30점	○ 미술, 공연, 연기, 디자인, 기계, 전기, 전자, 로봇, 무용, 음악 관련학과 출신자				
모바일 스쿨	이동통신 스마트폰 모바일보안	공모전 수상자	우선입학	○ 중소기업 기술사관 육성프로그램 이동통신분야 교육과정 이수자 (수시1차 모집에 한함)				
			50점	○ 2011~2013년도 개최 전국규모 정보통신-컴퓨터 관련 경진 대회 및 공모전 3위권 이내 수상자				
			30점	○ 전기, 전자, 정보, 통신, 컴퓨터등 관련학과 출신자				
		관련학과 출신	30점	○ 유아교육 및 보육관련학과 출신자				

### 별표 2. 특별전형 전문계전형 자격증 가산점

가산점	자격종목
20점	국가기술자격 기술사·기능장·기사, 국가전문자격
15점	국가기술자격 산업기사
5점	국가기술자격 기능사·전문사무·기초사무, 대한상공회의소·한국콘텐츠진흥원 국가기술자격종목, IT국제관련 자격종목, 국가공인 민간자격종목

- 1 특별전형 전문계로 지원할 경우만 자격증 가산점 부여
- 2 취득 자격증의 가산점 해당여부는 입학홈페이지(http://ipsi.ck.ac.kr)에서 확인
- 3 자격증 사본 제출시만 가산점 부여 (학교생활기록부 기재되어 있어도 자격증 사본 제출)
- 4 자격증 인정 개수 및 점수 : 개수제한 없으며 최대 50점까지 인정
- 5 자격증특별 등급에 상관없이 1개만 인정하고, 동종 자격증 제출 시 가산점 높은 것을 반영
- 예) 디지털정보활용능력(DIAT), 정보기술자격(ITQ), 그래픽기술자격(GTQ) 자격증은 등급에 상관없이 1개만 인정
- 6 기타 자격증 판정은 우리 대학 '입학전형관리위원회'의 결정에 따름

## 5 실기전형 실기고사 - 원서접수시 <실기전형>체크

전공	실기내용	
애니메이션전공	A형	스토리예 따른 이미지보드
	B형	주제에 따른 상황표현
만화창작전공	A형	주제에 따른 2페이지 만화그리기
	B형	주제에 따른 상황표현
게임전공	A형	주제에 따른 게임용 포스터제작
	B형	주제에 따른 상황표현
	C형	소재에 따른 발상과 표현
뮤지컬연기전공	① 유형 : 아래 3가지 유형 모두 실시 <ul style="list-style-type: none"> <li>자 유 곡 : 클라이막스 부분 / 2분 이내 / MR지참 (가요제외)</li> <li>자유연기 : 1분 이내</li> <li>자유안무 : 1분 이내 / MR지참</li> </ul> ② 연기 시 필요한 MR(악기, CD, 테이프 등)은 개별준비	
무대미술전공	A형	발상과 표현
	B형	사고의 전환

- 가. 수험생은 수험표, 신분증(주민등록증 또는 학생증, 여권) 및 실기유형에 따른 실기도구를 지참한다.
- 나. 실기고사 주제는 고사 당일 발표한다.
- 다. 화지는 우리대학에서 제공하며 1회에 한하여 교환 가능
- 라. 참고자료, 교본, 책자, 휴대폰, MP3플레이어, PMP 등 불필요한 소지품은 휴대할 수 없다.
- 마. 고사에 필요한 이동의 지정된 고사시간동안 퇴실 불가하다
- 바. 아래 대상자는 전형대상에서 제외한다.
  - ① 지원자격 미달자 ② 실기고사 결시자 ③ 고사시간을 지키지 않고 중도퇴실한 자 ④ 실기물을 제출하지 않은 자
- 사. 고사 중에 부정행위를 할 경우 전형대상에서 제외하며 합격 후 발견 시 입학 취소한다.
- 아. 성적 평가방법은 별도의 실기고사 기준에 의하며, 공개하지 않는다.
- 자. 기타 실기고사에 관한 사항은 입학홈페이지를 통하여 공지한다.

## 6 면접전형 면접고사 - 원서접수시 <면접전형>체크

### 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 (애니메이션, 만화창작, 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 이내	업로드 A4규격	사이트 업로드 후 당일지참
만화창작전공	① 자기소개서 ② 포트폴리오 (만화창작, 일러스트레이션, 스토리텔링 분야)			
게임전공	① 자기소개서 ② 학업계획서 (게임기획, 게임프로그래밍, 게임운영&QA 분야)	-	-	사이트 업로드
푸드스쿨	① 자기소개서 ② 학업계획서 (조리, 식품영양, 외식경영, 푸드스타일링 분야)	-	-	
무대미술전공	① 자기소개서 ② 학업계획서 (무대제작, 무대 조명, 무대음향 분야)	-	-	사이트 업로드 후 당일지참
패션디자인전공	① 자기소개서 ② 포트폴리오	5매 이내	업로드 A4규격	
스타일리스트전공	① 자기소개서 ② 포트폴리오			

※ 양식은 입학홈페이지(<http://ipsi.ck.ac.kr>) 양식자료실에서 다운로드 받아 사용한다. / ※ 애니메이션전공 영상포트폴리오는 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. 면접전형 관련서류 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. 평가. 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 입학 취소를 한다.
- 다. 자료는 업로드만 가능하며, 다운로드 불가능하며 업로드가 안되는 경우 지원전공의 스쿨로 문의

## 7 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"> <li>• 일반, 특별, 정원외전형 : 25,000원</li> <li>• 실기, 면접전형 : 35,000원</li> </ul> ※ 접수대행 사이트 수수료가 부가됩니다.	1개 전공만 지원가능 (복수지원 불가)

### 2. 서류제출 방법

구분	제출처	비고
등기우편 관련서류제출	우편번호 : 467-744 주소 : 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94 청강문화산업대학교 수신자 : ○○스쿨 ○○○○전공 입시담당자 앞	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 법정공휴일에는 접수하지 않음</li> <li>※ 표지 중앙에 '입학지원서 관련서류' 표기</li> <li>※ 지원자 성명에 지원전공 기입 : 홍길동(○○○○전공)</li> </ul>

### 3. 입시상담 및 제출서류 문의

스쿨	전공	입시상담 전화	스쿨홈페이지
콘텐츠스쿨	애니메이션   만화창작   게임	031-639-4502~5	http://contents.ck.ac.kr
푸드스쿨	푸드스쿨 (조리   식품영양   외식경영   푸드스타일리스트)	031-639-4522~8	http://food.ck.ac.kr
패션스쿨	패션디자인   스타일리스트	031-639-4532~6	http://fashion.ck.ac.kr
뮤지컬스쿨	뮤지컬연기   무대미술	031-639-4552~5	http://musical.ck.ac.kr
모바일스쿨	이동통신   스마트폰   모바일보안	031-639-4542~5	http://mobile.ck.ac.kr
유아교육과	유아교육과	031-639-5910, 5915	http://child.ck.ac.kr

## 8 합격자발표 및 등록금(예치금)납부

### 1. 합격자발표

모집시기	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시1차	10.25(금)	12.09(월)~12.11(수)	2014. 02.04(화) ~02.06(목)	12.12(목)~12.18(수) 21:00까지
수시2차	12.06(금)			02.06(목) - 02.19(수)
정시1차	01.28(화)	-	-	02.21(금)~02.28(금)
정시2차	02.20(목)	-	02.21(금)	-

### 2. 등록금(예치금) 납부방법

구분	발표 및 납부방법	비고
합격자발표	· 입학홈페이지 http://ipsi.ck.ac.kr - [합격자 발표] · ARS : 이츠미 060-606-2182(직통), 060-700-2400(코드 284)	· 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, 텔레뱅킹, 무통장입금	· 보호자, 지인등 타인명의로도 납부가능
납부영수증 출력	· 입학홈페이지 http://ipsi.ck.ac.kr - [납부영수증 출력]	

※ 등록금(입학금+수업료) : 2014년 1월 25일 입학홈페이지에서 개별 확인

## 9 충원 합격자 발표

입학원서에 기재된 연락처로 개별 통지하며, 연락처 기재 오류나 부재중으로 인한 연락두절일 경우 충원대상에서 제외하고 불합격처리되며, 이에 대한 책임은 수험생에게 있으니 주의하시기 바랍니다. (정시 및 추가모집 지원불가. 단, 수시모집 합격자에 한함)

- 1 합격자의 미등록 또는 합격포기 등으로 결원이 발생하였을 경우 예비후보 순위에 의해 충원합격자를 발표한다.
- 2 충원합격 통보를 받은 수험생은 등록 또는 등록포기 의사를 명확히 하여야 하며 이미 결정된 의사는 번복 할 수 없다.
- 3 충원합격 통지 시 안내된 등록기간에 반드시 등록을 해야 한다. (정시 및 추가모집 지원불가. 단, 수시모집 합격자에 한함)
- 4 예비후보 순위 발표 : 최초합격자 발표와 동시에 발표한다.
- 5 충원합격자 발표방법, 등록일자는 우리대학에서 정한 일정에 따르며, 충원합격자에게 개별 통보한다. (본인-보호자-집 순)
- 6 수시모집1차 · 2차 충원과 관련한 상세한 일정은 홈페이지를 통해 공지한다.

## 10 등록 취소 및 환불

구분	내용
예치금 및 등록금 환불기간	공고일로부터 ~ 02.28(금) 16:00까지
신청방법	본교 입학홈페이지 http://ipsi.ck.ac.kr [예치금 및 등록금환불]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

※ 등록금의 환불은 한국전문대학교육협의회 「대학 등록금에 관한 규칙」 제6조에 준하여 다음과 같이 환불한다.

반환사유 발생일	반환금액
2014년 02.28(금) 16:00까지	등록금(입학금+수업료) 전액 환불
전액환불 기간 마감 이후부터 30일까지	입학금을 제외한 수업료의 5/6 환불

## 2013학년도 수시모집 | 경쟁률 및 성적

※ 표기방식 : 총점(내신)\_괄호안의 숫자는 내신등급입니다.

전공	수시1차												수시2차					
	일반			특별			실기			면접			일반			특별		
	모집	경쟁률	최저	모집	경쟁률	최저	모집	경쟁률	최저	모집	경쟁률	최저	모집	경쟁률	최저	모집	경쟁률	최저
애니메이션전공	10	6.0	925(3)	6	5.3	949(3)	35	6.7	304(8)	30	6.4		6	15.0	954(3)	2	11.5	890(4)
만화창작전공	9	7.2	939(3)	3	6.7	920(3)	60	4.6	297(8)	40	6.6		4	21.8	958(3)	2	13.5	949(3)
게임전공	30	7.6	901(4)	15	5.1	912(4)	30	2.3	306(7)	40	3.3	91	15	14.0	911(4)	10	11.8	912(4)
푸드스쿨	110	11.0	828(5)	28	5.6	812(5)				30	4.7	98	60	11.3	833(5)	16	6.2	805(5)
패션디자인전공	32	6.8	828(5)	14	3.5	787(5)				10	4.5		12	14.7	858(4)	6	8.0	788(5)
스타일리스트전공	21	7.6	812(5)	8	7.0	865(4)	15	2.2		10	2.6		10	12.2	817(5)	3	9.0	828(5)
뮤지컬연기전공	1	16.0	987(1)	1	5.0		20	6.4										
무대미술전공	24	5.6	833(5)	4	3.8	829(5)				5	5.8	122	14	11.1	859(4)	2	8.5	875(4)
이동통신전공	16	6.9	791(5)	4	7.3	775(5)							12	9.1	766(6)	3	4.0	805(5)
스마트폰전공	16	13.3	796(5)	6	3.3	762(6)							10	11.6	791(5)	4	3.8	782(5)
모바일보안전공	16	8.3	777(5)	6	3.7	837(5)							10	10.8	791(5)	4	2.5	770(6)
유아교육과	40	13.7	842(5)	10	6.0	822(5)							30	14.8	842(5)	10	6.1	796(5)

## 2013학년도 정시모집 | 경쟁률 및 성적

※ 표기방식 : 총점(내신)\_괄호안의 숫자는 내신등급입니다.

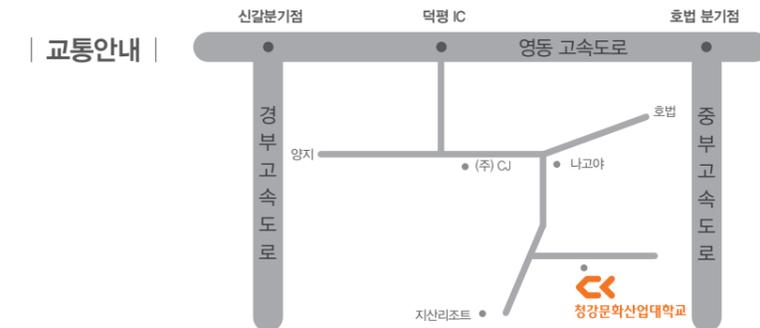
전공	정시1												정시2					
	일반						특별			실기			일반					
	학생부			수능(백분위)			학생부			수능(백분위)								
	모집	경쟁	평균	최저	평균	최저	모집	경쟁	평균	최저	모집	경쟁	평균	최저	모집	경쟁	평균	최저
애니메이션전공	4	15.0	351(6)	346(6)	514	495					56	10.2	54	30	1	53	927(3)	916(3)
만화창작전공	1	38.0	351(6)	351(6)	443	443					30	7.4	51	21	1	46	976(2)	976(2)
게임전공	6	24.0	362(5)	346(6)	460	430	3	6.3	900(4)	867(4)					1	51	915(3)	900(4)
푸드스쿨	36	11.6	330(7)	283(8)	329	265	5	4.4	783(5)	695(7)					1	95	859(4)	822(5)
패션디자인전공	4	24.5	322(7)	308(7)	402	331	2	4.0	849(5)	802(5)					1	54	863(4)	854(4)
스타일리스트전공	3	15.7	313(7)	290(8)	263	120	3	0.7	782(5)	770(6)					1	39	823(5)	804(5)
뮤지컬연기전공	1	12.0	366(5)	366(5)	357	357	2	1.0	754(6)	754(6)					1	39	894(4)	854(4)
무대미술전공	4	21.3	348(6)	341(6)	359	327	1	5.0	877(4)	833(5)					1	51	887(4)	858(4)
이동통신전공	2	20.0	320(7)	308(7)	246	219	1	2.0	804(5)	804(5)					1	31	818(5)	781(5)
스마트폰전공	2	21.0	326(7)	326(7)	262	262	1	1.0	871(4)	871(4)					1	30	857(4)	840(5)
모바일보안전공	2	21.5	322(7)	322(7)	288	288	1	4.0	879(4)	879(4)					1	26	820(5)	800(5)
유아교육과	3	51.3	338(6)	333(6)	405	368	2	6.5	888(4)	847(5)					1	49	828(5)	812(5)

사랑하는  
수험생 여러분께  
알립니다

## 2014학년도 수시모집전형 주요변동 사항

- ① 비교과 활용(소질과 적성 및 특기)선발을 위한 면접전형 확대시행
- ② 애니메이션, 만화창작, 게임전공 면접대상자 1차 3배수 선발, 2차 면접고사 시행
- ③ 취업진로, 졸업시점의 산업동향을 반영한 교육과정 개발에 따라 [푸드스쿨] 통합선발 시행 (4대분야 300명 통합선발)
- ④ 특기자 선발을 위한 실기전형 확대시행 및 유형 선택제 시행
- ⑤ 포트폴리오 구성시 전공별 제한매수 적용 (제한 매수내 포함되는 작품의 수는 제한 없음)

※ 우리대학은 수시 6회 지원 제한에 해당되지 않습니다.





스쿨	전공	입시상담 전화	스쿨홈페이지
콘텐츠스쿨	애니메이션   만화창작   게임	031-639-4502-5	<a href="http://contents.ck.ac.kr">http://contents.ck.ac.kr</a>
푸드스쿨	푸드스쿨 (조리   식품영양   외식경영   푸드스타일리스트)	031-639-4522-8	<a href="http://food.ck.ac.kr">http://food.ck.ac.kr</a>
패션스쿨	패션디자인   스타일리스트	031-639-4532-6	<a href="http://fashion.ck.ac.kr">http://fashion.ck.ac.kr</a>
뮤지컬스쿨	뮤지컬연기   무대미술	031-639-4552-5	<a href="http://musical.ck.ac.kr">http://musical.ck.ac.kr</a>
모바일스쿨	이동통신   스마트폰   모바일보안	031-639-4542-5	<a href="http://mobile.ck.ac.kr">http://mobile.ck.ac.kr</a>
유아교육과	유아교육과	031-639-5910, 5915	<a href="http://child.ck.ac.kr">http://child.ck.ac.kr</a>
진로진학   교사 및 학부모상담		031-639-5992	<a href="http://ipsi.ck.ac.kr">http://ipsi.ck.ac.kr</a>