

1. 전형일정

모집시기	접수기간	제출서류 마감	면접고사/차 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)	12.9(월)~12.11(수)	2014.2.4(화)~2.6(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)			
정시1차	12.23(월)~01.13(월)	01.14(화)	01.21(화)		01.28(화)		-	-	2.6(목) - 02.19(수)
정시2차	01.14(화)~02.17(월)	02.18(화)	미 실시		02.20(목)		-	02.21(금)	2.21(금)~3.4(화) 16:00까지

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

2. 모집인원 <2014학년도 입시구분-비실기/실기>

스쿨	전공	입학원	수시1						수시2						정시1				정시2	
			정원내			정원외			정원내			정원외			정원내		정원외		일반	
			일반전형	특별전형	비실기	실기	농어촌	기초	대졸자	일반전형	특별전형	비실기	실기	농어촌	기초	대졸자	일반전형	특별전형		비실기
콘텐츠스쿨	애니메이션전공	150	10	39	6	30	6	5	4	8	-	2	-	2	52	-	-	7	1	1
	만화창작전공	150	5	30	2	40	6	4	4	5	-	1	10	1	55	-	-	7	1	1
	게임전공	150	35	30	10	30	6	5	4	10	-	5	10	6	-	3	10	7	1	1

3. 전형방법 및 성적반영방법

모집시기	전형유형	모집단위	성적반영비율(%)						평가방법
			학생부	수능	면접	실기	전적 대학 성적	서류	
수시1차	일반전형	비실기	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (71분점수 625점)
		실기	애니메이션전공 만화창작전공 게임전공	40			60		• 학생부 400점 + 실기점수 600점 - 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(신규)
	특별전형	전문계독자	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (71분점수 625점) + 가산점(해당자)
		면접	애니메이션전공 만화창작전공 게임전공			100			• 자기소개서 및 포트폴리오 (30페이지)
	농어촌전형		20		80				• 자기소개서 및 학업계획서
	기초생활수급자	전체전공	100						• 학생부 총점 1,000점 (71분점수 625점)
전문대졸이상자						100		• 대학 평점 평균 (4.5만점)	
수시2차	일반전형	비실기	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (71분점수 625점)
		전문계독자	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (71분점수 625점) + 가산점(해당자)
	특별전형	면접	만화창작전공 게임전공			100			• 자기소개서 및 포트폴리오 (30페이지)
정시1차	일반전형	비실기	전체전공	40	60				• 수능 600점 + 학생부 400점(71분점수 250점)
		실기	애니메이션전공 만화창작전공		40		60		• 애니메이션전공 - A형: 스토리에 따른 이미지보드 - B형: 주제에 따른 상황표현 • 만화창작전공 - A형: 주제에 따른 2페이지 만화그리기 - B형: 주제에 따른 상황표현
	특별전형	전문계독자	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (71분점수 625점) + 가산점(해당자)
		면접	게임전공	20		80			• 자기소개서 및 학업계획서
	전문계출 재직자	전체전공	100						• 학생부 총점 1,000점 (71분점수 625점)
	재외국민-외국인						100		• 서류전형
정시2차	일반전형	전체전공	100					• 학생부 총점 1,000점 (71분점수 625점)	

4. 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)	• 일반, 특별, 정원외전형 : 25,000원 • 실기, 면접전형 : 35,000원 ※ 접수대행 사이트 수수료가 부과됩니다.	1개 전공만 지원가능 (복수지원 불가)

2) 서류제출 방법

구분	등기우편 관련서류제출
제출처	우편번호 : 467-744 주소 : 경기도 이천시 마장면 청강가창로389-94 청강문화산업대학교 수신자 : 콘텐츠스쿨 ○○○전공 입사담당자 앞
비고	법정공휴일에는 접수하지 않음 ※ 표지 중앙에 '입학지원서 관련서류' 표기 ※ 지원자 성명에 지원전공 기입 : 홍길동(○○○전공)

3) 입시상담 및 제출서류 문의

스쿨	전공	입시상담 전화	스쿨홈페이지
콘텐츠스쿨	애니메이션 전공 만화창작 전공 게임 전공	031-639-4503~5	http://contents.ck.ac.kr



콘텐츠스쿨

SCHOOL OF CREATIVE CONTENTS

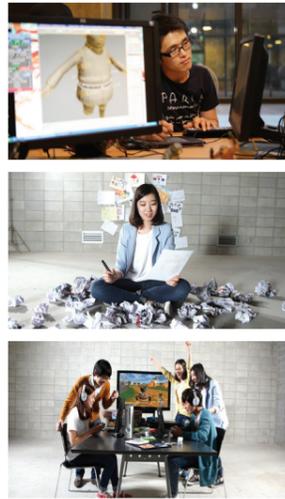
애니메이션전공 • 만화창작전공 • 게임전공

The Power of Creative Contents
- Comics, Animation, Game
창조적 콘텐츠의 힘을 느껴봐!!

콘텐츠스쿨(3년제)

콘텐츠스쿨은 창의 콘텐츠산업의 핵심인 게임, 애니메이션, 만화 분야의 인재를 기르는 스쿨입니다. 프로젝트 중심의 실무 교육을 기반으로 게임제작, 애니메이션제작, 만화제작 등 3개의 제작코스와 스토리코스 및 컨셉아트코스 등 2개의 융합코스로 구성되어 있으며, 게임, 애니메이션, 만화 등 3개의 제작코스 중 1개의 제작코스와 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, 인창업, 해외 스튜디오 탐방 및 인턴십 등을 지원하며, 차상위 20%를 위한 미켈란젤로 프로그램, 80%의 전체학생을 위한 복지프로그램을 운영합니다.



*4년제 졸업과 3년제 졸업 중 하나를 선택할 수 있음.
4년제로 졸업할 경우 심화과정을 통해 1년간 더욱 심화된 전문 교육을 받을 수 있으며 일반 4년제 대학과 똑같은 학사 학위를 취득하게 됨.
3년제로 졸업할 경우 전문학사를 취득하게 됨.

1 애니메이션전공 / 3년제

상상하는 너, 청강애니로 관통하라!
하이테크로 무장한 애니메이션 콘텐츠 전문가로 우뚝서라!

애니메이션전공은 2D애니메이션, 3D애니메이션, CG특수효과, 3D입체영상, 실시간 하이테크 애니메이션 까지 전통애니메이션에서 첨단영상 영역을 아우르는 최강의 전문 교육과정을 운영합니다. 자신만의 예술적 감각과 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/실용 애니메이션 작가, VFX 3D 테크니컬 디렉터, 합성 테크니컬 디렉터, 모션그래픽 디자이너, AR(증강현실)/VR(가상현실) 콘텐츠 기획제작자
- ▶ 2012 안시 국제 애니메이션 페스티벌 경쟁부문 <Gary hope>, <소녀 이야기> 본선 진출 / 2012 프랑스 국제 칸 영화제 국내 최초 장편 애니메이션 <돼지의 왕> 초청/ 제63회 애니상 애니메이션 개인업적분야(Outstanding Individual Achievement in Animation) 캐릭터 애니메이션 부문 수상 피터정의 <fire breather>(2001학번 졸업동문 장성감독) 등 다수

주요교과목

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



2 만화창작전공 / 3년제

만화가 담비면 오래!
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 제본하여 만들 수 있는 인쇄실, 액정태블릿을 갖춘 컴퓨터 작업실, 개인별 라이트박스 및 컴퓨터가 설치되어 있는 만화작화실 등 만화창작에 특화된 시설을 제공합니다.

졸업 후 진로 및 졸업생 참여 작품

- ▶ 창작만화가, 디지털콘텐츠만화가, 교양학습만화가, 카툰니스트, 일러스트레이터, 컨셉아티스트, 만화스토리작가, 만화출판전문가, 만화기획자
- ▶ 미국 엔플러스 <맥시머라이드> 이나라 / 만화단행본,유류수출 <열아홉> 안고(최경진) / 다음웹툰 : <전설의 주먹> 이윤균, <교수인형> 김민태 / 네이버 웹툰 <마술사> 김세래, <열쇠 쥌는 아이> 최윤진, <리턴> 송래현, <레드초콜릿>정기림,편현아, <세렌디피티> 유은지,홍성경, 만화단행본 : <고고! 동물탐험대> 장덕현, <무한상상 원정대> 홍소진,진이라,김혜은 등 다수

주요교과목

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



3 게임전공 / 3년제

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

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



30명

공모전 공모본 30명 수상 실적
'2012 올해의우리인화상' 문화체육부 장관상, '2012 대한민국콘텐츠어워드' 신인상을 비롯한 우수 공모전에서 빛나는 성과!

720개 + 3000개

720+3000=작가대백지름길
"그러라! 그러라! 그림자만이 해방할 것이다!"
만화전공 재학생이 1년간 그린 인체 드로잉 수 720개 이상, 한 과목에서 그린 말풍선은 무려 3000개!

5400만원

게임전공 재학생이 정부에서 지원받은 게임제작 지원금 총액은 5400만원
게임전공 재학생들이 정부지원사업에 선정되어 총 5400만원의 게임제작 지원금 혜택
- 경기도 영상제작지원 사업 : (재)경기중소기업종합지원센터 지원 / 총 2400만원
- 창조경제 선도 사업 : 고용노동부 지원 / 총 1800만원
- 창업동아리 지원사업 : 중소기업청 지원 / 총 600만원
- 영상제작 지원사업 : 중소기업청 지원 / 총 600만원

850개

게임전공이 보유한 보드게임 및 게임타이틀은 무려 850개
대표 게임타이틀 : 보글보글, 하얀마음 백고, 파이널판타지 XI, 부루마블, 쟁가, 디아블로3 등

+75%

게임전공 졸업생 75%가 주요 게임업체로 취업 성공
2012년 게임전공 학생 75% 이상이 엔씨소프트, 넥슨, 네오위즈 등 주요 게임업체 취업에 성공

49%

중복지원은 없다. 오직 정강대학교 만화전공만이 내 미래!
2013년 콘텐츠스쿨 만화전공 신입생 설문조사 결과 신입생 49%가 중복지원 없이 만화전공만 지원

104개교

전국의 만화인재가 정강대 만화전공으로 모인다
2013년 신입생 출신교 총 104개교, 명실 공히 전국 만화인재들 총집합!

91%

콘텐츠스쿨 만화창작전공 지원자 71%가 차별화된 커리큘럼이 이유
콘텐츠스쿨 만화전공 지원 이유 (2012년 시업생 설문)
출판문화에 차별화된 커리큘럼 71% + 교수진 20%

14회

게임전공 G-STAR 국제게임전시회 14회 연속 출품
1999년부터 2012년까지 정강대 게임전공에서 개발한 게임이 G-STAR 국제게임전시회에 14회 연속 출품 성공

1억 원

게임전공 학생들이 1년에 받는 산학협력금 총액은 1억원
게임전공이 LG-CNS와의 산학협력으로 개발한 상용화 게임 프로젝트 총 1억원의 산학협력금 유치 성공
상용화 게임 : RAIN DROP / 숨은근종착기 / 문스터 플레닛 / KIUMI / 보스타루스타 / 니랑네랑 / SEET RABIT / 명탐정복록복록 / DREAM IN / 투로네

300회

게임전공 재학생은 연간 300회 이상 게임테스트에 참여
정강대가 운영하는 경기게임산업지원센터 GIOS에서 수행한 300회 이상의 게임테스트에 게임전공 재학생 참여

21명

동문들의 눈부신 활동!
정강대 출신 현역작가 21명
엔솔리스(미국 만화잡지), 네이버, 다음 등 국내외 주요 매체에 연재 중인 동문작가 21명

35시간

1주 수업 최소 35시간! 문과과 학과를 통해 거듭나리라!
2013년 정강대만화창작전공 1학년 인턴출판 강의 시간표에 나오는 수업시간 1주일 35시간
절적 수준은 물론 양적으로도 압도하는 정강대만의 전공수업

+20편

게임전공 재학생이 탈작업을 통해 제작한 게임 20여편
2012년 온라인 대작게임 8편 이상, 캐주얼게임 12편 이상 제작완료

107대

게임전공이 보유한 콘솔게임기 총 107대
대표 게임기 : 드림캐스트, 세턴, 게임큐브, Wii, XBOX 360, PS3, 게임보이, NDS, PSP, 아이팟, 태블릿, 스마트폰 등

20억 원

교육연방강화사업에 선정되어 1년 동안 국가로부터 받는 지원금 20억 원

319%

"놀랍다! 정강대 재학생은 모두 장학생의 영광을 누릴 수 있다."
2012년 재학생 1인당 장학금 평균 수혜율 319% (재학생 수 1,287명, 총 수혜액 4,026명)

6년 연속

교육부 핵심지원사업인 교육연방강화사업 6년 연속 선정

3억 7500만 원

연간 매출 3억 7천5백만원의 학교기업 CCRC에서 제작 중 실무경험 완료!
콘텐츠스쿨 CCRC는 2011년 총 매출액 3억 7천5백만원, 매출액의 26% (9천6백만원) 재학생 장학금으로 지급

94%

애니메이션전공 재학생 94%가 전공수업, 학교생활에 만족
2012년 애니메이션전공 재학생 대상 설문조사결과

1억 3천 7백 원

"장외인재들은 모여라, 학교가 여러분의 창의성을 위해 1억을 준비했다!"
2012년 우수창의인재 대상 장학금 (브랜디스 장학금) 1억 3천 7백만원 수여!
* 브랜디스사업 87,490천원, 공진 융복합 50,000천원

3+1 학년제

4년제 학사학위 졸업 가능
전공 3학년제 졸업 후, 전공실화 1학년제를 졸업하면 학사학위 취득

366 과목

융복합 교육시대를 선도하는 문화콘텐츠 창의수업 366과목 (2013-1학기)
예니: 115 / 말화: 121 / 게임: 96 / 스토리텔링: 25 / 컨셉아트: 17

1억 7천 만 원

애니메이션 전공자들은 이미 실무경력자!
연간 1억 7천만원 매출의 CCRC 프로젝트에 재학생 참여

9000만 원

CCRC 인턴십에 참여한 재학생에게 수여된 장학금 총액 9천만원

180석

개인전업공간 180석 규모의 국내 최대 학내 창작스튜디오 CCRC 운영

1450명

국내 최대규모 융복합교육기관 정강콘텐츠스쿨 재학생 1450명

27억 5천 만 원

2012년 한해 동안 콘텐츠스쿨 재학생이 받은 장학금 총액

6,087명

지난 17년간 콘텐츠스쿨 졸업생 총 6,087명

82%

애니메이션전공 학생들의 창작작품 82%가 국제영화제에서 진출
출입작품/산학프로젝트/아티스트프로젝트 등 창작작품 총 11개 작품 중 9개 작품이 2013년 국제애니메이션 영화제 본선진출 비율

2억 4500만 원

학교기업 CCRC 사업 국가 지원금 2억 4천5백만원
학교기업지원사업금은 재학생 인턴십 장학금으로 운영

*창의인재(콘텐츠융합형 교육프로그램) 5천 만원 총 12명 참여
*라피엘 전시컨텐츠프로그램 2천 만원 1,040명 참여
*2012학년도 학교기업 CCRC 매출 : 3억 4천만원 (실적은 339,356,000원)

*인턴십 참여학생 장학금 : 7천 4백만원(산학프로젝트 포함 시 9천2백만원)
*2012년 국가 지원금 : 2억 4천6백만원
*국내 최대 규모 CCRC 스튜디오 : 총 554석(예니 190석, 말화 183석, 게임 181석)

전형일정

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



수상·전시 내역

- 2013**

 - 제37회 인시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 학생경쟁부문 (피노라미(김동철) 본선진출
 - 제32회 애니마-브라질국제애니메이션영화제 정관경쟁부문 (돼지의 왕(연상호) 본선진출
 - SBS 8시 뉴스 3D 애니메이션으로 그린 위안부 '아름의 역사' (소나이(김준기) 반영)
 - 제35회 프랑스 플레르몽페랑 단편영화제 Youth Audience Program (Alegra(주윤철) 초청
 - 제16회 대한민국애니메이션영화제 우수상 (왕(연상호), 특별상 (피노라미(김동철) 심사위원특별상 (버드나무 아이(이소현) 수상
 - 제36회 에티오피아국제영화제 (돼지의 왕(연상호) 초청
 - 제18회 태안 국제애니메이션영화제 일반경쟁부문 (Alegra(주윤철) 본선진출
 - SBS 애니갤러리 (엘 손가리 소나이(이정), (Office Man), (Fairy Tale), (Girl in the Mirror) 방영
 - 호주 한국문화원 Cinema on the Park (Flying Accident) 초청상영
 - 뉴욕 한국문화원 Korean Movie Night in New York (돼지의 왕), (Alegra), (Flying Accident) 초청상영

2012

 - Mobile World Congress 2012 in Spain 초청 전시 (부스타루스타(임성택, 이아영, 김서운)
 - Mobile World Congress 2012 in Spain 초청 전시 (투르네(맹민준, 홍건태, 이광호, 유원준)
 - 2012 대한민국 웹 창작 경진대회 금상 (부스타루스타(임성택, 이아영, 김서운)
 - 2012 대한민국 웹 창작 경진대회 대상 (니랑네랑) (한도연, 최승이, 전동열, 이혜진, 이다현, 문정진, 안다솔)
 - HTML5 웹 공모전 은상 (부스타루스타(임성택, 이아영, 김서운)
 - 2012 ITC 청년 창업 콘텐츠 "스마트폰 다양화에 대응하기 위한 하이브리드 앱 개발" 최우수상 (라몬젤을 사랑한 개구리 왕자) (강성민, 백인준, 최한솔, 유호준, 홍건태)
 - 제65회 칸국제영화제(프랑스) 신화인턴십 참여작 (돼지의 왕(연상호)감독초청주관) 초청
 - 제36회 인시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 경쟁부문 본선진출 (그레이트 호프(한성진), (소나이(김준기), 비경쟁 초청부문 (돼지의 왕(연상호)감독초청주관) 초청
 - 제14회 히로시마국제애니메이션페스티벌(일본) 경쟁부문 (소나이(김준기) 초청
 - 제16회 카툰베르 국제애니메이션페스티벌(프랑스) 경쟁부문 (오 마이 두) (주윤철) 본선진출, (소나이(김준기) 교육&사회이슈부문 수상

2011

 - 제19회 애니마(브라질) 국제 애니메이션 영화제 경쟁부문 (엘레그로(주윤철), (소나이(김준기) 본선진출
 - 제42회 지포니(일본) 국제 애니메이션 영화제 경쟁부문 (레옹(이정) 본선진출
 - 제17회 부산국제영화제 경쟁부문 (소나이(김준기), (돼지의 왕(연상호) 넷백상, 한국영화감독조합상, 무비플러스상 수상
 - 제16회 서울국제애니메이션영화제(SICAF) 학생경쟁부문 (엘레그로(주윤철), (그레이트 호프(한성진), (블라임 엑시던트(신동현, 일반경쟁부문 (소나이(김준기), 장편경쟁부문 (돼지의 왕(연상호), TV카툰(드림) (미슬람(한) 본선진출
 - 제13회 전주국제영화제 단편경쟁부문 (엘레그로(주윤철) 본선진출
 - 제16회 부천국제판타스틱영화제 경쟁부문 (그라리아(이소현) 본선진출
 - 제19회 크로 국제 애니메이션 페스티벌(러시아) 경쟁부문 최우수상 (GRL IN THE MIRROR) 선정
 - 제29회 부산국제판타스틱영화제 국제경쟁부문 (강철의 농부), (블라임 엑시던트) 선정 (Fairy Tale) 비경쟁부문 초청