





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 정 문	⑤ 통학버스 승차장
⑥ 대운동장	⑦ 청현들	⑧ 인간사랑관	⑨ 뮤지컬하우스	⑩ 청강학사 (여학생기숙사)
⑪ 에듀플렉스(체육관)	⑫ 청강홀 (대학본부/만화역사박물관/청강역사관 비춤)	⑬ 문화사랑관	⑭ 어울림관	
⑮ 전통가마	⑯ 공작소	⑰ 창작마을 (CCRC)/비전학사 (남학생기숙사)	⑱ 아람관 (청강모바일아카데미)	

스쿨버스 · 이외의 대중교통은 홈페이지 [교통안내]를 참고하십시오. · 스쿨버스 운행지역은 입학당해년도에 변동될 수 있습니다.

소요시간	서울권	구리/광주권	안산권	용인권	이천/여주권	수원권	평택/안성권	인천/안양
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
				죽전				고천
				수지				



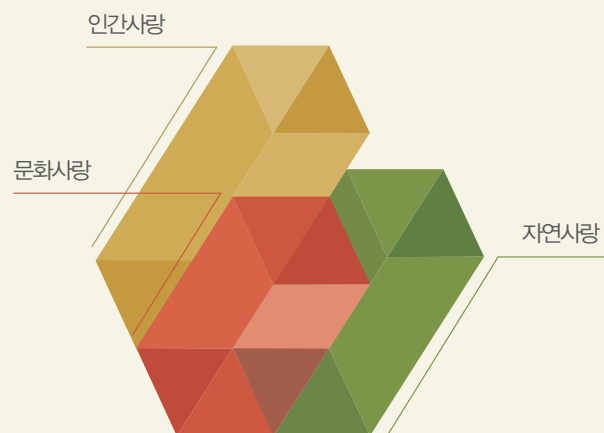
청강문화산업대학교는

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

청강문화산업대학교는 미래를 예측하고 가까이 변화를 주도하는 능동성을 갖추고 있으며 산업 현장과의 단단한 연계를 통해 전문성을 갖춘 인재를 양성하기 위해 최신 트렌드와 기본을 모두 만족하는 애니메이션, 만화, 게임, 푸드, 패션, 뮤지컬, 모바일 7개의 스쿨과 유아교육과로 구성되어 있습니다. 교육이 현장이고 현장이 교육이 되는 융합형 교육을 실시하는 청강은 재학생들이 미래를 향해 화려하게 꿈을 펼칠 수 있도록 최선을 다할 것입니다.

ABOUT CHUNGKANG

CHUNGKANG COLLEGE OF CULTURAL INDUSTRIES



개교년도 1996년
건학이념 자연사랑, 인간사랑, 문화사랑
비전 문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고 대학
학생수 3,599명 (2014년 4월 기준)
구분 7개 스쿨, 14개 전공, 1개 학과, 2개 학사학위 전공심화과정
학제 2년제, 3년제, 4년제 학사학위 전공심화과정

청강문화산업대학교의 성과 및 실적은

문화산업계에서 인정받는, 교육 역량이 우수한 상위권 대학입니다.

- 전문대학 기관평가인증 획득(유효기간 2013.1.25~2018.1.24)
- 6년 연속 '전문대학 교육역량 강화사업' 선정(교육부, 2008~2013)
- 유아교육과 교원양성기관평가 최우수 A등급 획득(2013)
- 산업체경력없는학사학위 전공심화과정 인가 (공연예술학과 40명, 만화애니메이션학과 90명)
- '국가인적자원개발컨소시엄사업 교육기관' 선정(고용노동부, 2008~2014)
- '산학협력 선도 전문대학 육성사업 LINC' 선정(교육부, 2012~2016)
- 3년 연속 '청년취업아카데미' 선정(고용노동부, 2011~2013), 수도권 전문대학 유일
- 7년 연속 '글로벌 현장학습사업' 선정(교육부, 2007~2013)
- 9년 연속 '산학협력지원사업' 선정(중소기업청, 2005~2013), 9년간 54개 과제
- '중소기업 기술사관 육성사업' 선정(중소기업청, 2009~2013)
- '인재개발 우수기관(Best-HRD)' 인증 (교육부 · 안전행정부, 2010~2013)
- '학교기업지원사업 - 학교기업 CCRC' 선정(교육부, 2009~2015)
- 2년 연속 창업교육 패키지사업 주관대학 선정(중소기업청, 2011~2012)
- 콘텐츠 융합형교육 프로그램 선정 (문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 2012~2013), 전문대학 유일





7SCHOOL +1DEPT.

청강문화산업대학교의 스쿨 소개

애니메이션스쿨

2D애니메이션, 3D애니메이션, CG 특수효과, 3D입체영상, 실시간 하 이테크 애니메이션까지 전통애니메 이션에서 첨단영상 영역을 아우르 는 최강의 전문 교육과정을 운영합 니다. 기획/연출/제작의 창의적 교육 과정이 합쳐져 단편 창작애니메이션 프로젝트를 완성하고, 국내외에서 제작중 인 프로젝트에 인턴 참여와 조기취업 의 기회를 확보합니다. 또한, 특강을 통해 아티스트를 직접 만나고, 미국, 일본의 현지스튜디오에서 직접 일해 볼 수 있는 해외인턴십 기회가 제공 됩니다.

패션스쿨

패션스쿨은 학생들 스스로 공모전 및 졸업작품전, 콜라보레이션 등 기 획부터 전시까지 여러 가지 체험을 통한 실습 능력을 키우고 있으며, 산 업체에서의 인턴십과 서울컬렉션 참 가를 통하여 현장 경험을 쌓게 됩니 다. 또한 일본 문화복장학원, UEDA college of fashion(오사카)과 이탈 리아의 아카데미아 이탈리아나와 자 매결연을 체결하여 편입학 및 장학의 특전을 제공하고 있습니다.

만화콘텐츠스쿨

만화, 일러스트레이션, 스토리텔링, 만화기획, 만화출판, 만화평론 등 만 화산업 현장에서 현역으로 활동하고 있는 교수진과 특화된 커리큘럼을 통 해 출판만화, 일러스트레이션, 스토 리텔링, 디지털만화, 웹 및 앱만화 등 만화의 모든 영역을 아우르는 강 도 높은 전문 교육을 실현합니다. 그 림체, 장르, 내용에 상관없이 학생 개 개인의 개성과 가치관을 존중하는 열 린 교육을 통해 자유로운 창작을 지 원합니다.

뮤지컬스쿨

재학생의 전공 능력과 실무 능력 강 화를 위해 보컬, 조명, 음향, 무대제작 등 전공별 스튜디오를 운영하여 학생 의 전공 능력 향상과 현장에 맞는 지 도를 위해 오디션과 인터뷰를 병행하 면서 학생 맞춤형 특별 1:1레슨을 실 시합니다. 또한 3년의 교육과정 이수 후에도 전공 심화 과정을 통해 4년제 학사 학위를 취득할 수 있습니다.

게임콘텐츠스쿨

게임 기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임 QA 및 운영, e스포츠까지 게임 산업 의 모든 영역을 아우르는 전문화된 교육을 실현합니다. 재학 기간 중 앱 게임을 비롯한 캐주얼 게임과 테이블 보드게임 중 1편, MMORPG를 포함 한 대규모 게임 1편 등 총 2편 이상 의 게임을 제작하는 교육 방식을 통 해 게임 제작과 테스트, 게임GM 등 게임 산업의 모든 영역을 학습할 수 있습니다. 제작한 게임은 국내 최대 의 게임 전시회인 G-STAR를 비롯해 국내외 게임전시행사 및 게임공모전 에 출품/전시 됩니다.

모바일스쿨

정보통신 사회의 변화를 주도하는 모 바일 산업분야의 3대 핵심 모바일통 신, 스마트폰, 모바일보안을 융합하 여 교육합니다. 전문대학 유일의 '국 가인적자원개발 컨소시엄사업 교육 기관 선정'으로 연간 3,000여명(국 내최대 규모)의 이동통신 산업체 직 원들에 대한 실무 교육과 2,000여명 에게 앱개발 교육 및 창업 교육을 진 행합니다.

푸드스쿨

청강의푸드스쿨은 전공 구분없이 신 입생 300명을 통합모집합니다. 1년 간 공통기초 교육을 마친 후 학생 본 인의 적성에 맞는 전공(조리, 식품영 양, 외식경영, 푸드스타일리스트전 공)을 2학년 진급 시 선택하게 됩니 다. 또한 매리어트, CJ푸드빌 등 산 업체별 특성에 맞는 능력을 갖춘 수 있도록 각 산업체의 직원이 직접 학 생들을 가르치는 맞춤형 교육을 실시 한 후 산업체 인턴십을 거쳐 직원으 로 취업하는 프로그램인 브랜드클레 스를 운영하고 있습니다.

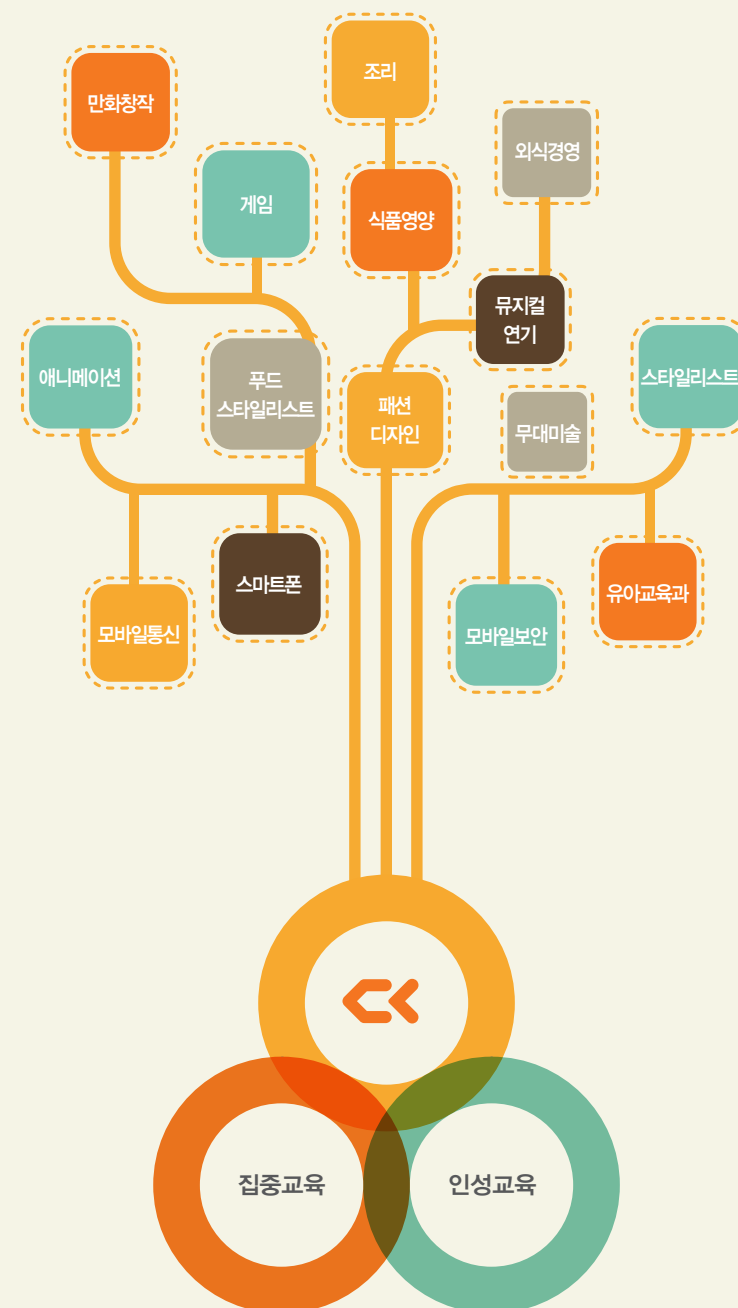
유아교육과

어린이를 사랑할 줄 아는 좋은 3B' Teacher(Best Education, Best Care, Best Relationship)를 양성 합니다. 유아교육과는 유치원 2급 정 교사(교육부)와 보육교사 2급(보건 복지부) 자격증 취득이 가능하며, 유 치원 및 보육교사를 양성합니다.

교육소개

집중교육 전공몰입형 실무 교육과 전문적인 현장 교육을 병행하여, 졸업 직후 현장으로 진출하기 위한 집중교육을 실시합니다. 현장에서 활동 중 인 교수진의 지도를 통해 학교가 현장이고 현장이 학교인 교육을 하며, 산 업 현장의 긴밀한 협력을 바탕으로 현장 경쟁력과 해당 전공의 전문성을 갖춘 인재를 양성할 수 있는 교육시스템입니다.

인성교육 전인격적인 인성(자기 존중감, 소통 능력, 성실과 책임, 열정 과 화합)을 갖춘 인재를 양성하기 위해 인성 관련 교양 교과목 개발 및 운 영, 다양한 봉사 활동 프로그램 운영 및 자원, 개개인의 인성에 대한 측정 및 관련 상담(개인상담, 집단상담, 심리검사 등) 서비스를 제공하는 교육 시스템입니다.



스쿨별 성과

애니메이션스쿨

- 2012 안시 국제 애니메이션 페스티벌 경쟁부문 <Gary hope>, <소년 이야기> 본선 진출
- 2012 프랑스 국제 칸 영화제 국내 최초 장편 애니메이션 <돼지의 왕> 초청
- 제63회 애미상 애니메이션 개인업적분야

만화콘텐츠스쿨

- 미국 엔플러스 <맥시멈라이드> 뉴욕타임즈 만가부문 1위 이나래 (2013년 1월)
- 만화단행본, 유림수출 <열아홉> 양교(최경진)
- 다음웹툰 : <전설의 주먹> 이윤균, <교수인형> 김민태

게임콘텐츠스쿨

- 아이온 (이선호), 메이플스토리 (이경희), 테라 (이영섭), 풍림화산 (김동훈), 레퀴엠 (이승준), C9 (허일주, 김형진), 오디션 (강경렬), 블레이드앤소울 (김경태), 프리스타일2 (김정선) 등 다수

푸드스쿨

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

패션스쿨

- 제23회 대한민국텍스타일 디자인대전 여패럴부문1위 (지식경제부장관상)
- 전문대학 유일의 4년 연속 대학패션 워크 선정
- 제23회 대한민국텍스타일 디자인대전 여패럴부문1위 (지식경제부장관상)

뮤지컬스쿨

- 국내(대학 내) 최대 규모의 무대제작소 보유
- 2008~2011 DIMF 전국대학생 뮤지컬페스티벌 본상 최다 수상
- 2011~2012 창조캠퍼스아이디어 어워드 2년 연속 대상 수상

모바일스쿨

- 전문대학 유일 '앱창작터 지원 사업' 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%
- 전국 최초 24시간 3교대 국공립 아미 어린이집 및 이천시 보육 정보센터 수탁 운영

STUDENT SUPPORT SERVICES

학생 지원 서비스와 주요 시설

취업지원 프로그램

내가 좋아하는 일이 직업이 되어야 합니다. 구직학생의 적성과 소질 개발프로그램 및 지속발전 가능한 업종 및 직종선택을 위한 가이드 등 전공 특성에 맞는 취업지원프로그램을 연중 지원하고 있습니다.

직장체험 프로그램 | 진로탐색과 경력형성 기회를 제공하여 노동시장으로 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

국제교류 프로그램

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

글로벌 현장실습 | 프로젝트실무와 현지 적응교육을 통해 자기주도적 경력 및 진로설계 지원프로그램

이천 영어마을 캠프 | 방학기간을 활용한 합숙형 영어집중교육 프로그램

글로벌 엘리트 클래스 | 해외 취업 및 외국어 능력향상을 위한 인턴시브 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 전문학교이다.
상해 예술종합학교	중국	상해 정부와 문화부 산하의 예술 공립대학으로 중국내 광고, 연극, 영화, 대중매체, 무용, 무대미술 관련 많은 전문가를 배출하고 있음
만화애니메이션 전문학교	일본	NS그룹 산하의 전문학교로 CG애니메이션, 디지털영상, 게임크리에이터 분야는 현재 최고 전문가를 강사진으로 구성하고 있다.
Neusoft 대학	중국	중국동북대학과 소프트웨어 기업인 Neusoft그룹이 공동 설립한 대학으로 IT계열, 경영, 예술계열이 특화되어 있다.
L'Avenir 국제 KH College	일본	푸드코디네이터 코스, 플라워디자인 코스등 푸드스타일리스트 전문 양성 교육기관으로 본교 푸드스타일리스트과 졸업 후 편입이가능하다.[수업료감면혜택]
문화복장대학	일본	세계 5대 패션스쿨로 실무위주의 수업이 핵심강점이다.

도서관 <http://library.ck.ac.kr>



도서관은 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.

library

만화역사박물관 <http://museum.ck.ac.kr>



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

Museum

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.

CCRC

취업정보센터



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.

Job

만화영상도서관 <http://library.ck.ac.kr>



1998년 국내 최초로 개관한 만화영상도서관은 만화애니메이션·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.

library

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 QA 산업 발전을 위한 다양한 노력을 기울이고 있습니다.

GTOS

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.

Cafe

STUDENT SUPPORT SERVICES

장학금 제도와 기숙사

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 교내장학금 35억 8천, 교외장학금 69억 4천으로 총 105억 2천만원이 학생들에게 지급되었습니다.**

1. 교내장학금

2014학년도 지급기준			2013학년도 지급내역	
장학금 종류	지급대상자	장학금액	인원(중복포함)	금액(원)
신입생 성적우수장학	전체수석	재학기간 내 등록금 전액	1	4,199,000
	스쿨(학과)수석	학기 등록금 전액	6	12,719,000
	전공수석	학기 입학금 제외한 등록금 전액	10	21,397,500
	전공차석	학기 150만원	32	47,175,000
신입생 특기장학	특별전형 독자기준 지원자중 선발	장학위원회 결정에 의해 일정금액	2	6,187,000
재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액	72	148,367,500
	전공차석	학기 등록금의 70%	71	132,208,720
	전공차차석	학기 등록금의 50%	69	95,815,800
	전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급	911	692,009,000
	오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급	249	74,165,000
스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급	3,633	789,167,020
공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급	64	63,043,000
근로장학	특정부서에서 근로를 제공하는 학생	시급 8,000원(2013년 6,000원에서 인상)	606	208,071,940
보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청에서 일부지원)	23	47,012,000
교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급	-	-
해외연수장학금	해외연수지원	장학위원회 결정에 의해 일정금액	2	6,100,000
전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급	196	207,974,180
형제자매장학	형제자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 50만원	64	29,589,000
외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 30% 지급	2	2,203,800
특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액	-	-
장애학생 및 다문화가정장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 50만원 지급	16	7,680,000
기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급	37	4,884,000
새터민장학금	북한이탈주민	학기 등록금의 50% 지급	-	-
희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층 (국가장학 지급승인자에 한함)	학기 등록금 전액	2,515	880,561,340

※ 신입생성적장학의 경우 2014학년도 지급내역을 기준으로 작성되었습니다. ※ **장학금의 종류 | 대상 | 금액은 입학당해년도에 변동될 수 있습니다.**

※ 이외 다수의 장학제도가 있으니 상세내용은 대학홈페이지 [대학생활]-[장학제도]를 참조 혹은 전화 : 031-639-5724~5로 문의하십시오.

2. 교외장학금

한국장학재단 장학금

국가장학금 I 유형	국가장학금 II 유형	사랑드림(삼성) 장학금	희망사다리장학금
------------	-------------	--------------	----------

※ 국가에서 운영하는 한국장학재단에서는 가계소득에 따라 학기별 최소 337,500원, 최대 2,250,000원의 국가장학금 I 유형을 지급하고 있습니다.

기타 교외 장학금

교수장학금	총동문화장학금	의용소방대자연장학금	유니베라 UP 장학금	서울국제장학재단장학금	농어촌희망재단장학금
로타리클럽장학금	효양장학회	관할구청지원 장학금	관할시지원 장학금	산학협정업체 장학금	아프로에프지장학회장학금

3. 학자금대출

한국장학재단을 이용하시면 농어촌자녀학자금(무이자), 취업 후 상환 학자금(연2.9%), 일반 상환 학자금(연2.9%)등 저리의 다양한 학자금대출을 이용하실 수 있습니다.

※ 국가장학금 신청 및 학자금대출 문의 : **한국장학재단 ☎1599-2000 (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

2014년 기준

구 분 (2014년 기준)	수용 인원(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, 국가유공자, 소년·소녀가장은 선발시 가산점 부여하며 지체장애자 우선선발

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

※ 금액은 입학당해년도에 변동될 수 있습니다.

2. 좋은습관 프로그램 & 서비스

학생들의 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)
인성 및 능력신장	영상강좌, 영어동아리, 재능 나눔, 그린데이, 인성특강, 멘토 프로그램
헬스케어	요가, 워킹, 배드민턴, 축구 및 농구 등 구기종목 강좌
학생문화	체육대회, 오픈하우스, 사생의 밤





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

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



애니메이션전공
3년제
160
모집정원

애니메이션

만화창작

게임

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 제작 중인 프로젝트에 인턴으로 참여하고 그를 통해 조기취업기회를 확보합니다. 또한, 특강을 통해 아티스트를 직접 만나고, 미국, 일본의 현지 스튜디오에서 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, 3D 테크니컬 디렉터, 합성 테크니컬 디렉터, 모션그래픽 디자이너, 콘텐츠 기획제작자

2014 브라질 아카데미 브라질국제애니메이션페스티벌 경쟁부문 (PUSH OFF), 비경쟁부문 (Artist-110) 상영 / 2014 이탈리아 류처필름영화제 류처단편영화부문 (집으로 가는 길)(이소현) 선정 / 2014 이탈리아 카툰온더베이 국제단편부문 (팔로우미)(권지민), (할아버지)(김민우) 선정 / 2013 안시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 학생경쟁부문 (파노라마) 본선진출 / 2013 프랑스 콜레르몽페랑 단편영화제 Youth Audience Program (Allegro)(주윤철) 초청 / 2013 브라질 아카데미 2013 브라질국제애니메이션페스티벌 (Color Thief)(김형민), (First Shift)(한성권) 초청상영 / 2013 Asia Student Creative Exchange (Flying Accident)(신동현) 초청상영 / 2012 안시 국제 애니메이션 페스티벌 경쟁부문 (Gray Hope), (소녀 이야기) 본선진출 / 2012 프랑스 국제 칸 영화제 국내 최초 장편 애니메이션 (돼지의 왕) 초청

주요교과목

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



만화창작전공

3년제

160

모집정원

애니메이션

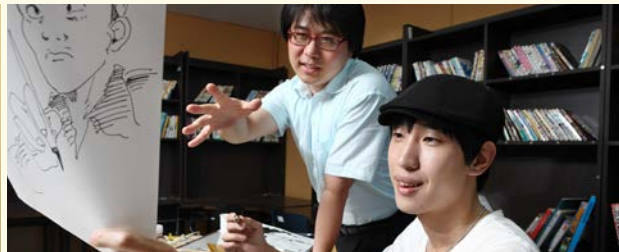
만화창작

게임

학사학위전공심화과정

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 개개인의 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 라이트박스과 컴퓨터가 설치되어 있는 만화작화실 등 만화창작에 특화된 시설을 제공합니다.



졸업 후 진로 및 졸업생 참여 작품

창작만화작가, 디지털콘텐츠만화작가, 교양학습만화작가, 카툰니스트, 일러스트레이터, 만화스토리작가, 만화출판전문가, 만화기획자
미국 엔플러스<맥시멈라이드> 이나래 / 만화단행본, 유럽수출<열아홉> 안피최경진 / <이런 영웅은 싫어, 네이버> 이지은 / <체리보이 그대, 다음> 남지예 / <미숙한 지구인, 네이버> 김지윤 / <죽음에 관하여, 네이버> 김신희, 정현호 / <11번가의 기적, 레진코믹스> 유이현 / <메이플 스토리 역사분부, 넥슨> 진아라 / <풍점군 토룡이 실종사건, 프인들> 이수정 / <교과서 넘나들기, 살림> 나연경 등 다수

주요교과목

만화의 이해, 만화 인체드로잉, 만화 조형연출, 읽기와 쓰기, 카툰과 발상법, 만화 기초 드로잉, 만화 공간과 배경, 만화 인체드로잉, 극화창작, 만화 시나리오와 콘티연출, 코믹 애플북 제작, 북메이킹, 일러스트레이터, 포토샵, 카툰 일러스트, 수채화 표현기법, 동화 일러스트 등



게임전공

3년제

160

모집정원

애니메이션

만화창작

게임

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 제작가, 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), <투루너>(맹민균 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/배경 모델링, 2D게임그래픽, 객체지향 프로그래밍, 앱게임제작, 게임구조분석, 게임기획 사례분석, 게임소재론, 게임테스트, 게임서버 관리, 운영마케팅, 게임알고리즘, 게임스크립트 등



조리전공
3년제
300
푸드스쿨 통합 모집정원

푸드스쿨
조리
식품영양
외식경영
푸드스타일리스트



식품영양전공
3년제
300
푸드스쿨 통합 모집정원

푸드스쿨
조리
식품영양
외식경영
푸드스타일리스트

맛에 감동을 더하는 조리전공

식재료 본연의 맛과 풍미가 살아있는 창의적인 음식을 만들 수 있도록 탄탄한 조리기술과 경영능력을 배웁니다. 새로운 조리기술과 최신 트렌드에 대한 이해를 바탕으로 아름답고 건강한 음식을 만들 수 있는 오너셰프가 됩니다.



졸업 후 진로

특급호텔 및 레스토랑 셰프 / 프랜차이즈 외식업체 셰프 / 파티시에 / 블랑제 / 메뉴 기획 및 개발 전문가 / 쿠키 클래스 요리강사 / 케이터링 전문 셰프 등

주요 교과목

기초한국조리1·2 / 기초서양조리1·2 / 기초베이커리1·2 / 식품위생학 / 조리과학 / 한국궁중 요리상차림 / 프렌치취진 / 일본요리 / 디저트테크닉 / 차이나취진 / 이탈리아취진 / 한과테크닉 / 레스토랑OJT / 창익프로젝트 / 브랜드클래스

맛에 건강을 더하는 식품영양전공

웰빙을 추구하는 건강한 식생활 문화를 발전시키기 위하여 식품영양 전반에 관한 기초이론과 실무기술을 습득한 영양사, 식품의 품질관리와 가공제품을 개발할 수 있는 능력을 겸비한 식품산업기사가 됩니다. 또한 위생사와 식품성분분석과 연구개발의 업무에 종사할 수 있는 능력있는 전문기술인이 됩니다.



졸업 후 진로

보건영양사 / 단체급식, 상담, 임상 영양사 / 영양상담사 / 식품회사 제품개발 연구직 / 위생사 / 식품산업 기사 / 품질 평가사 / 식습관 지도사 / 식품 품질 관리자 / HACCP전문가 / 위생직 공무원 등

주요 교과목

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



외식경영전공

3년제

300

푸드스쿨 통합 모집정원

푸드스쿨

조리

식품영양

외식경영

푸드스타일리스트



푸드스타일리스트전공

3년제

300

푸드스쿨 통합 모집정원

푸드스쿨

조리

식품영양

외식경영

푸드스타일리스트

맛에 품격을 더하는 외식경영전공

외식경영 전문가는 평소 다양한 외식 문화를 접해보는 것을 좋아하는 사람이라면 누구든지 도전할 수 있습니다. 맛과 개성을 강조하는 현대 사회에서 외식 산업은 가장 유망한 진로 분야 중 하나입니다. 외식경영전공은 외식 및 식음료와 관련된 실무이론과 전문적인 업무처리 방식을 습득하여 외식경영 전문가로 성장할 수 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 등

주요 교과목

음료의 이해 / 커피의 이해 / 바리스타 실무 / 칵테일 스타일링 / 와인 소믈리에 / 서비스와 매너 / 레스토랑 서비스 / 레스토랑 오퍼레이션 / 외식 마케팅 / 외식업 재무회계 / 식음료 원가관리 / 레스토랑OJT / 창의 프로젝트 / 브랜드클래스 / 호텔외식업의 이해

맛에 멋을 더하는 푸드스타일리스트전공

현대 사회는 모든 분야에서 디자인 감성을 요구합니다. 이러한 사회적 요구를 반영하여 다양한 감성 표현법을 통한 디자인 능력을 배양하며, 실무 중심의 교육으로 경쟁력 있는 푸드스타일리스트가 됩니다. 탄탄한 조리기술과 디자인 감각을 바탕으로 음식의 맛과 멋을 비주얼로 표현해 내는 역량을 갖춘 푸드 전문가로 성장합니다.



졸업 후 진로

매체촬영 푸드스타일리스트 / 방송, CF 푸드스타일리스트 / 파티 플래너 / 메뉴 개발자 / 쿂�클래스 요리강사 / 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) / 레스토랑OJT / 창의프로젝트 / 브랜드클래스



패션디자인전공

3년제

70

모집정원

패션스쿨
패션디자인
스타일리스트



스타일리스트전공

3년제

60

모집정원

패션스쿨
패션디자인
스타일리스트

Prada(자존감), Chanel(열정), Dior(성실) 을 갖춘 디자이너의 꿈을 현실로~

실무중심의 패션디자인 전문가 양성을 목표로 “창의성& 실용성이 높은 패션 상품을 기획, 디자인, 제작, 제안할 수 있는 전문교육과정을 운영합니다. 패션디자인전공은 빠르게 변화하는 트렌드를 캐치하는 창의역량을 바탕으로 테크니컬한 역량을 통해 실행 능력을 갖춘 인재 양성을 목표로 합니다. 패션디자인 전문인력양성 분야로 <패션디자인>, <패션머천다이어지(MD)>, <패션유통(SPA/멀티편집샵)> 의 3분야를 특성화하여 교육합니다. 패션업계와의 산학맞춤형 교육을 통해 다양한 산학 콜라보레이션을 진행함으로써 학기 중 충분한 현장 실무프로세스를 습득하여 산업체가 요구하는 인재가 되도록 지원합니다.



졸업 후 진로 및 사례

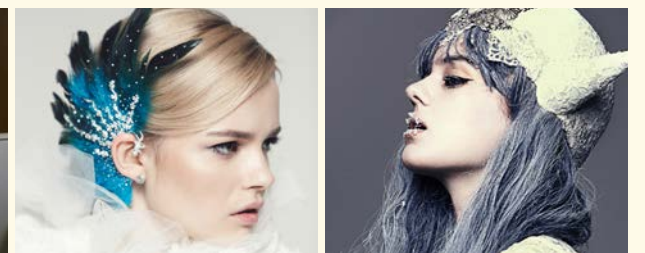
어패럴 여성복, 남성복, 아동복디자이너/ 어패럴 기획 및 영업MD/소싱&생산MD/Q.C/바잉 MD/VMD/ / SPA, 편집샵 전문가/디자이너 브랜드/수출회사 및 프로모션 디자이너/패턴디자이너/모델리스트/ 패션어드바이저, 패션코디네이터/디스플레이어
* ㈜원더플레이스(11학번 박소현), ㈜유즈(강골 : 11학번 김혜령), 글로벌아트레이닝(11학번 김아라), 소이(11학번 장유나) ㈜건국휴먼(11학번 조유나)

주요교과목

패션디자인론/의복구성/드레이핑/패션컬렉션제작/패션과색채/텍스타일디자인/패션디자인발상/패션소재/패션드로잉/패션일러스트레이션/웨딩드레스/무대의상디자인/공연의상제작/시대별코스트/복식조형/패션자격증검정
자격증 : 양장기능사 / 패션디자인산업기사 / 패션머천다이징산업기사 / 샵마스터 / 컬러리스트산업기사

악마는 프라다를 입는다, 섹스앤더시티의 스타일리스트가 된다!

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 교육하고 있습니다. 스타일리스트 전공 개성 표현과 패션이미지를 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 라이프 스타일 토털스타일링 제안, 판매가 가능한 감성이 풍부한 패션유통리더 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 / 웨딩스타일리스트 / 악세서리디자이너 / 이미지메이킹강사 / 연기자 / 공연기획 연출자 / 이미지컨설턴트
* '퍼스트레이디' 영화스타일리스트 | 조우리(10학번), 소녀시대 가수스타일리스트 | 김수현(11학번) / 이승기 스타일리스트 | 이하율(11학번)

주요교과목

스타일리스트실무 / 방송스타일링 / 메이크업스타일링 / 네일스타일링 / 핀워크스타일링 / 숄스타일링 / 패션리폼 / 퍼스널스타일리스트 / 뷰티워크샵 / 무대연출 / 패션쇼기획연출 등 / VMD / 복식조형 / 패션포토그래피
자격증 : 샵마스터 3급 / 패션스타일리스트 / 컬러리스트 산업기사 / 메이크업 2,3급 / 네일테크니션1,2급 / 뷰티스타일리스트



뮤지컬연기전공

3년제

120

뮤지컬스쿨 통합 모집정원

뮤지컬스쿨

뮤지컬연기

무대미술

학사학위전공심화과정



무대미술전공

3년제

120

뮤지컬스쿨 통합 모집정원

뮤지컬스쿨

뮤지컬연기

무대미술

학사학위전공심화과정

순간을 영원으로 Sound in Performance

뮤지컬연기전공은 국내 유일의 뮤지컬 배우 양성시스템으로 전원 합숙 체제 같은 형태로 실기 중심 집중교육을 실시 합니다. 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.



졸업 후 진로

뮤지컬배우 / 뮤지컬연출자 / 영화배우 / TV 연기자 / 연극배우 / 연극 연출자 / 이벤트 연출자 / 공연 안무가 / 뮤지컬 프로덕션 매니저 / 뮤지컬 기획자 / 뮤지컬 마케팅 / 뮤지컬 홍보 / 이벤트 마케팅 / 영화 마케팅 / 가수 / 모델

주요 교과목

벨칸토 입문, 벨칸토 가창실습, 음색연구1(Belt & Twang), 음색연구2(6가지 음색), 음악이론, 시창, 현대뮤지컬가창실습, 현대뮤지컬가창응용실습, 뮤지컬가창1·2, 캐릭터 보컬1·2, 연기의 이해, 즉흥연기, 화술, 리얼리즘 연기실습, 코메디 연기실습, 시대극 연기실습, 뮤지컬 연기실습 1·2, 오디션실습, 발레1·2·3·4, 재즈댄스 1·2·3·4, 뮤지컬 댄스 1·2, 공연1·2·3·4, 장면 페스티벌1·2.

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 스튜디오를 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 무대예술전문인 - 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



모바일통신전공
2년제
79
모집정원

모바일스쿨
모바일통신
스마트폰
모바일보안

모바일통신산업을 리드할 인재로 업그레이드합니다.
전국 유사학과 대비 상위 취업률 92.1% 달성(2013. 6월 대학알리미 공지자료)

국내 유일의 모바일통신전공은 모바일통신 서비스 및 모바일통신기기의 제작/유지보수 분야의 우수한 중견 기술 인력 배출을 목표로 합니다. 모바일통신업계의 실무 경력을 갖춘 교수진이 산업체현장에 바로 적용 가능한 실습 인프라를 바탕으로 국내 최고의 현장 중심 실무 교육을 실시하고 있습니다. SKT, KT, LGU+, LG전자, 이노와이어리스, 쉐리테크 등 국내 모바일통신업계를 이끄는 업체와 산학협정을 체결하여, 산업체의 요구에 맞는 교육으로 매년 전공분야에 90%이상 산학협정 회사로 취업하여 전문가로 활동합니다.



졸업 후 진로

이동통신 휴대폰, 스마트폰 개발회사 : 삼성전자, LG전자 및 협력사, 에니컴 / 이동통신 서비스회사 : LG U+고객센터, KT고객센터 등 / 이동통신 기기 A/S회사 : LG전자 / 이동통신기지국 통신망 관리운영, SKT기지국 통신망 관리운영, KT기지국 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, 와이파이넷, 현장실습, 인턴십 등



스마트폰전공
2년제
40
모집정원

모바일스쿨
모바일통신
스마트폰
모바일보안

앱 개발 전문 교육 기관인 '앱창작터'(전문대학유일) 운영 경험을 바탕으로
스마트폰 앱 개발자와 테스터를 육성합니다.

삼성전자에서 공인한 SW 인력개발 육성 교육 과정과 최신 장비는 스마트폰 앱 개발과 테스터 전문가를 육성하는데 가장 적합한 교육 환경을 제공합니다. 삼성전자, LGU+ 등 스마트폰 제조와 서비스 기업, 앱/웹 개발 기업과 테스팅 전문기업으로 취업합니다. 최근에는 위메프 등 소셜 커머스 기업에도 진출하고 있습니다.



졸업 후 진로

스마트폰 제조 및 A/S회사 : 삼성전자, LG전자, 팬택 등 / 스마트폰 테스팅 회사 : LGCNS, 와이즈와이어즈, 에니컴 / 스마트폰 애플리케이션 개발 회사 : SK텔레콤, KT, 모글루, 썬데이토즈 등 / 스마트폰 서비스 회사 : LG U+고객센터, KT고객센터, SK텔레콤 고객센터 등 / 1인 창조 회사 : 앱스토어, 트위터, 페이스북 등을 이용한 개인 창조 기업, 앱테스팅기초, 앱테스팅 응용

주요 교과목

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



모바일보안전공

2년제

40

모집정원

모바일스쿨

모바일통신

스마트폰

모바일보안

유아교육과

3년제

96

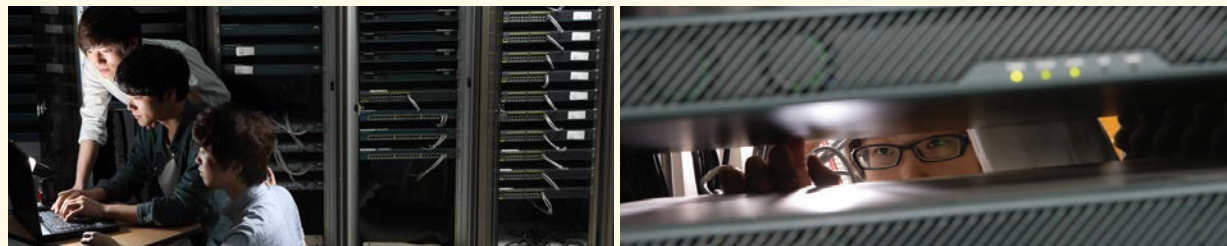
모집정원

사이버 세상의 영원한 평화를 만드는 주역이 됩니다

모바일보안 전공은 유망직종 1순위로 떠오르는 정보보호 전문가를 양성합니다. 모바일 시스템을 포함한 네트워크 및 서버 시스템에 대한 교육을 합니다. 사이버 보안 분야의 기본이 되는 네트워크와 서버 관련 기술을 습득하기 위해 국제공인자격 교육과정(네트워크:CCNA, 리눅스서버:LPIC)을 교과과정에 도입하여 재학 중 100%에 가까운 취득률을 자랑합니다. 국내외 정보통신기술 전문기업과 산학협력을 체결하여 현장실습 → 인턴십 → 정규직 취업 과정을 통해 재학 중 전공 분야의 기업에 취업합니다.

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 아이머린이집과 이천시 보육 정보센터를 수탁 운영하고 있어 교육 및 보육현장에서 환영하는 훌륭한 선생님, 좋은 선생님을 배출합니다.

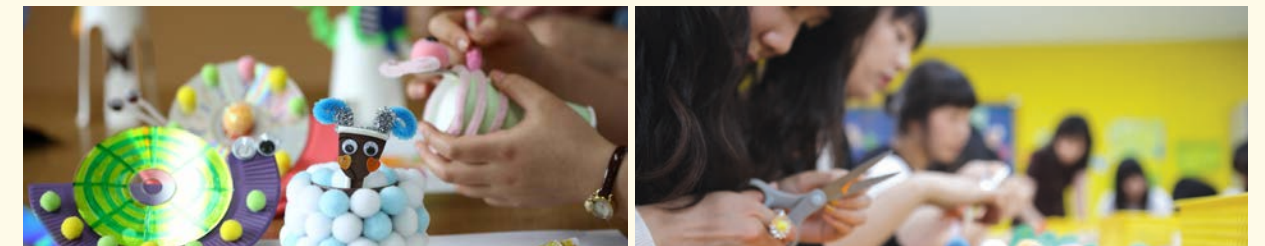


졸업 후 진로

- 서버/네트워크 관리직(대기업): 삼성전자, LG전자, SK, 하이닉스, 새한정보, NHN, HP 등
- 서버/네트워크/보안 관리직(전문 중소기업): 인성정보, 불리자드, 엠게임, 해오름기술, 이비웨이브, 대신정보통신, 호스트웨이, NNSP, 엘리스, 테스트게이트 등
- 보안 전문회사: 한국정보인증, 하우리, 레드게이트, 리눅스웨어, 시스게이트, 레드게이트 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, 서브시스템관리, 스위칭, 데이터통신, TCP/IP 네트워킹, 라우팅프로토콜, 모바일미디어의이해, 인터넷통신, 모바일프로그래밍, 이동통신의이해, 모바일서비스분석, 정보보호의이해, 애플테스팅기초, 모바일마케팅서비스, 와이파이에, 현장실습, 인턴십 등



졸업 후 진로

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

유치원 정교사 2급 97%, 보육교사 2급 100% - 2013학년도 졸업자 자체 분석

주요 교과목

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

지원자 주의사항

1. 복수지원 금지 및 이중등록 금지사항

- 1 수시모집 합격자는 등록을 하지 않더라도 정시모집 및 추가모집에 지원할 수 없으며 이를 위반할 경우 모든 대학의 합격(입학)이 취소됩니다.
※ 수시모집합격자는 최초합격자 전체와 예비합격 후보자 중 충원합격자를 의미합니다.
※ 수시모집1차 우리대학 및 타대학 최초합격자 및 예비합격자도 우리대학 수시모집 2차에 지원할 수 있습니다.
※ 본 대학은 2/3년제 전문대학이므로 수시지원 6회 제한에 해당되지 않습니다.
- 2 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.
- 3 전형 종료 후 모든 대학 신입생의 지원 · 합격 · 등록상황을 전산 검색하여 금지된 복수지원과 이중등록 사실이 확인되면 합격(입학)이 취소됩니다.
- 4 우리대학은 전형료 환불규정에 의거 환불사유 발생시 모집종료 후 전형료를 환불 합니다.

2. 대입전형 자료 온라인 제공 안내

1 제공개요

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

2 학교생활기록부 제출면제 대상

2010년~2014년 졸업자 및 2015년 2월 졸업예정자 중 온라인 제공 대상자 출신자(교육과정 등의 이유로 일부학교 제외)

다음과 같은 경우는 학교생활기록부 사본을 제출해야합니다.

- ※ 온라인 제공에 동의하지 않은 자
- ※ 온라인 제공을 하지 않는 고등학교 출신자
- ※ 2009년 이전졸업자 (2009년 2월 졸업자 포함)

3 온라인 제공 동의방법

- ① 인터넷 접수자 : 인터넷 원서접수 사이트의 접수페이지 매뉴얼에 따라 동의 여부 표시
- ② 우편 접수자 : 원서 중요사항 란에 동의 여부 표시

3. 전형대상제외 및 불합격 또는 입학 후 취소가 되는 경우

- 1 입학원서 접수 시 허위 기재 각종 서류를 제출하지 않거나 지원 자격이 허위로 판명된 경우
- 2 학교생활기록부 사본으로 제출한 자료에 대하여 추후 위 · 변조 사실이 발견된 경우
- 3 성적증명서로 제출한 자료는 성적표 성적증명서의 위 · 변조 여부를 한국교육과정평가원에 조회하여 위 · 변조 사실이 발견된 경우
- 4 2015년 2월 졸업예정자가 당해년도에 졸업하지 못한 경우
- 5 충원합격자 중 연락불통으로 합격통지가 불가능한 경우 (정시/추가모집 지원불가, 단 수시모집 지원자에 한함)
- 6 실기 및 면접전형 지원자 중 아래 해당자
 - ① 지원자격 미달자
 - ② 고사 결시자
 - ③ 고사시간을 지키지 않고 중도퇴실한 자
 - ④ 고사에 응시하고도 결과물이나 관련 서류를 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 불가능하고 전형료는 환불되지 않습니다.
- 2 병역 의무를 수행중인 자는 지원할 수 없으나 입학 당해년도의 입학개시일 이전 전역예정자는 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 어떠한 형태로든 복수(중복)지원을 할 수 없습니다.
- 4 우리대학은 전형료 환불규정에 의거 환불사유 발생시 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 최초학기에 휴학할 수 없습니다. (군입영 휴학과 질병휴학은 예외)

1 전형일정

모집	접수기간	제출서류 마감	면접 1차 합격자발표	면접고사	실기고사	합격자발표	예치금납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시 1차	09. 03(수) ~ 09. 27(토)	09. 29(월)	10. 10(금)	10. 15(수)	10. 18(토)	10. 24(금)	12. 08(월) ~ 12. 10(수)	2015. 01. 26(월) ~ 01. 28(수)	12. 11(목) ~ 12. 17(수) 21: 00 까지 발표 등록 : 12. 18(목) 18시마감
수시 2차	11. 04(화) ~ 11. 18(화)	11. 19(수)	11. 26(수)	12. 01(월)	—	12. 05(금)			
정시 1차	12. 19(금) ~ 01. 02(금)	01. 05(월)	01. 09(금)	01. 14(수)		01. 22(목)	—		01. 28(수) ~ 02. 16(월)
정시 2차	02. 10(화) ~ 02. 14(토)	02. 16(월)	미 실시			02. 17(화)	—	02. 23(월)	02. 23(월) ~ 02. 26(목) 18: 00 까지

※ 면접고사 1차 서류합격자 발표는 애니메이션, 만화창작, 게임전공만 해당됨.

※ 우리 대학은 수시 지원 6회 제한에 해당되지 않음

2 모집인원

스쿨	지원 전공	입학 정원	수시1차							수시2차				정시1차						정시2
			정원내				정원외			정원내				정원내				정원외	재직자 외국인	정원내
			일반	특별	실기	면접	농어촌	기초	대중자	일반	특별	실기	면접	일반	특별	실기	면접			일반
애니메이션	애니메이션	160	10	5	40	30	7	3	4	10	1		10	1		52		3	1	1
만화콘텐츠	만화창작	160	5	2	30	43	7	3	4	5	1		13	1		59		3	1	1
게임콘텐츠	게임	160	35	10	30	40	7	3	4	10	5		20	6	3			3	1	1
푸드	푸드스쿨	300	118	20		35	9	3	4	66	10		20	28	2			3	4	1
패션	패션디자인	70	30	7		14	3	1	2	12	3			2	1			3	1	1
	스타일리스트	60	25	7		13	3	1	2	8	3			2	1			3	1	1
뮤지컬	뮤지컬스쿨	120	27	3	35	9	5	1	4	15	1			5		20	4	3	1	1
모바일	모바일통신	79	22	42			3	1	2	10	1			2	1			3	1	1
	스마트폰	40	23	2			2	1	2	10	1			2	1			3	1	1
	모바일보안	40	23	2			2	1	2	10	1			2	1			3	1	1
유아교육과		96	44	8			3	1	1	30	6			5	2				1	1
합 계		1,285	362	108	135	184	51	19	31	186	33	0	63	56	12	131	4	30	14	11
성적 반영	학생부 100%		●				●	●		●								●		●
	학생부 100% + 가산점			●							●				●					
	실기 100%				●							●				●				
	학생부 40% + 실기 60%				●															
	면접 100%					●							●							
	학생부 20% + 면접 80%					●							●				●			
	학생부 40% + 수능 60%													●						
	수능 40% + 실기 60%															●				
	전적대학성적 및 서류								●										●	

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

3 전형방법 및 성적반영방법

1. 전형방법

모집시기	전형유형	모집단위	성적반영비율(%)						평가방법
			학생부	수능	면접	실기	전적대 학성적	서류	
수시1차	일반전형(비실기)	전체전공	100						• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)
	특별전형	전체전공	100						• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점) + 가산점(해당자)
	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 B형 : 주제에 따른 상황표현 C형 : 주제에 따른 웹툰 그리기 • 게임전공 A형 : 주제에 따른 게임용 포스터 제작 B형 : 주제에 따른 상황표현 C형 : 소재에 따른 발상과 표현
		뮤지컬스쿨(연기)				100			• 뮤지컬연기전공 : 자유곡, 자유연기, 자유안무(가요제외)
	면접전형	애니메이션전공 만화창작전공			100				• 자기소개서 및 포트폴리오 (30매이내)
		패션디자인전공 스타일리스트전공			100				• 자기소개서 및 포트폴리오 (5매이내)
		푸드스쿨 게임전공 뮤지컬스쿨(무대미술)	20		80				• 자기소개서 및 학업계획서
	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)
	특별전형	전체전공	100						• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점) + 가산점(해당자)
	면접전형	애니메이션 만화창작			100				• 자기소개서 및 포트폴리오 (30매이내)
		게임전공 푸드스쿨	20		80				• 자기소개서 및 학업계획서
정시1차	일반전형(비실기)	전체전공	40	60					• 수능 600점 + 학생부 400점(기본점수 250점)
	특별전형	전체전공	100						• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점) + 가산점(해당자)
	실기전형	애니메이션전공 만화창작전공		40		60			• 애니메이션전공 A형 : 스토리에 따른 이미지보드 B형 : 주제에 따른 상황표현 • 만화창작전공 A형 : 주제에 따른 2페이지 만화그리기 B형 : 주제에 따른 상황표현 C형 : 주제에 따른 웹툰 그리기
		뮤지컬스쿨 (연기)				100			• 뮤지컬연기전공 : 자유곡, 자유연기, 자유안무(가요제외)
	면접전형	뮤지컬스쿨 (무대미술)	20		80				• 자기소개서 및 학업계획서(무대제작, 조명, 음향, 분야)
	전문계졸 재직자	전체전공	100						• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)
	재외국민-외국인							100	• 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.
- 6 성취평가는 원점수, 과목점수, 표준편차, 이수자 기록이 없는 과목은 입학사정에서 제외한다.

(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 ~ 2015년 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	일반전형	고등학교 졸업(예정)자	○	○	—
	실기전형	고등학교 졸업(예정)자	○	○	—
	면접전형	고등학교 졸업(예정)자	○	○	① 자기소개서 ② 포트폴리오
특별전형	전문계 전형	전문계 졸업(예정)자 및 자격증소지자	○	○	① 자격증 사본 (해당자)
		일반계 고교 1년 이상 직업과정 이수(예정)자	○	○	① 직업과정이수확인서
	독자전형 [별표1] 참조	국가보훈대상자	○	○	① 대상자 발행증명서 ② 직계가족일 경우 가족관계 입증 서류
		어학성적 우수자	○	○	① 어학성적증명서 사본
		대회 및 공모전 수상자	○	○	① 수상실적확인서 ② 상장사본
		관련학과 출신자 (모든전공)	○	○	① 담임교사 관련학과 확인서
		관련학과 출신자 (뮤지컬전공)	○	○	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] 다운받아 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	기타
농어촌 출신자	① 읍(면), 도서벽지에 고교에서 1년이상 교육과정 이수한 졸업(예정자) 자 • 고교 졸업 후 또는 재학 중 읍(면)이 '동'으로 개편이 된 경우에도 '동'을 읍(면)으로 보아 지원가능하다. • 2008년 행정자치부가 선정한 2기 '동' 할례(낙후지역에 속한 12개시 (공주시, 김제시, 나주시, 남원시, 문경시, 삼척시, 상주시, 안동시, 영천시, 정주시, 제천시, 태백시) 및 도농복합지역은 농어촌 지역으로 인정한다.	○	○	① 주민등록등본(변경이력 포함)
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, 차상위복지급여수급확인서 차상위본인부담경감대상자확인서, 우선돌봄차상위 확인서 중 택1 ② 가족관계증명서
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 졸업사실증명서 • 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)은 특별전형(전문계)과 합산된 인원을 선발하므로, 특별전형(독자기준) 인원을 별도 배정 하지 않음.
- 2 자격이 중복될 경우 하나만 인정하며, 가산점이 높은 기준으로 자동 부여

스쿨	모집단위	독자기준종류	가산점	자격기준				
전체스쿨	모든전공(과)	어학성적 우수자	50점	영 어	TEPS 450점	TOEIC 550점	ESPT 3급	PELT 3급
					G-TELP2등급 42점	TOSEL(A) 397점	TESL 104점	IELT 4.50이상
					TOEFL(PBT450점)	TOEFL(CBT137점)	TOEFL(IBT55점)	
				일본어	JPT415 (N4)	JLPT 3급	니켄 450점이상	
		중국어	HSK 3급	CPT 300점	BCT 2급이상			
	보훈대상자	20점	국가보훈대상자					
애니메이션 만화콘텐츠 게임콘텐츠 스쿨	애니메이션 만화창작 게임	공모전 수상자	70점	① 2012~2014년도 개최 콘텐츠스쿨 공모전 1위 수상자 ② 2012~2014년도 개최 참가자 1,000명이상 전국규모 '만화, 애니메이션, 게임' 관련 경진대회 1위 수상자 ③ 2012~2014년도 개최 전국기능경기대회 '만화, 애니메이션, 게임' 1위 수상자				
			50점	① 2012~2014년도 개최 콘텐츠스쿨 공모전 3위 이내 수상자 ② 2014년도 개최 콘텐츠스쿨 공모전 4위 이내 수상자 ③ 2012~2014년도 개최 전국 및 지방기능경기대회 게임, 애니메이션, 만화, 디자인, 컴퓨터 관련분야 3위 이내 수상자				
			30점	① 2012~2014년도 콘텐츠스쿨 개최 대회 입선이상 수상자 ② 2012~2014년도 개최 전국규모 게임 · 애니메이션 · 만화관련 경진대회 및 공모전 3위 이내 수상자				
			관련학과 출신	30점	○ 게임, 애니메이션, 만화 관련학과 출신자			
		푸드스쿨	푸드스쿨	공모전 수상자	50점	○ 2012~2014년도 개최 전국규모 조리, 식품, 제과제빵 관련분야 3위 이내 수상자		
30점	○ 2012~2014년도 개최 전국규모 조리, 식품, 제과제빵 관련분야 입선이상 수상자							
관련학과 출신	30점			○ 디자인, 푸드, 조리, 식품, 관광, 제과제빵, 경영 관련학과 출신자				
패션스쿨	패션디자인 스타일리스트	공모전 수상자	70점	○ 2012~2014년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티' 관련분야 1위 수상자				
			50점	○ 2012~2014년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티' 관련분야 3위 이내 수상자				
			30점	○ 2012~2014년도 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				
뮤지컬스쿨	뮤지컬스쿨	공모전 수상자	70점	○ 2012~2014 개최, 전국규모 '미술, 공연, 연기, 무용, 음악분야' 1위 수상자 (개인)				
			50점	○ 2012~2014 개최, 전국규모 '미술, 공연, 연기, 무용, 음악분야' 3위 이내 수상자				
		자격증소지자	50점	○ 무대예술인자격증 취득자 (기계 · 조명 · 음향분야)				
		관련학과 출신	30점	○ 미술, 공연, 연기, 디자인, 기계, 전기, 전자, 로봇, 무용, 음악 관련학과 출신자				
모바일스쿨	모바일통신 스마트폰 모바일보안	우선입학	우선입학	○ 중소기업 기술사관 육성프로그램 이동통신분야 교육과정 이수자 (수시1차 모집에 한함)				
		공모전수상자	50점	○ 2012~2014년도 개최 전국규모 정보통신 · 컴퓨터 관련 경진 대회 및 공모전 3위권 이내 수상자				
		관련학과 출신	30점	○ 전기, 전자, 정보, 통신, 컴퓨터 등 관련학과 출신자				
		유아교육과	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 전문계'로 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 지원방법 및 서류제출 방법

1. 지원방법

구 분	접수방법	전형료	비 고
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 부가됩니다.	1개 전공만 지원가능 (복수지원 불가)

2. 서류제출방법

구 분	제출처	비 고
등기우편 관련서류제출	우편번호 : 467-744 주 소 : 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94 청강문화산업대학교 수 신 자 : ○○스쿨 ○○○○전공 입시담당자 앞	※ 법정공휴일에는 접수하지 않음 ※ 표지 중앙에 '입학지원서 관련서류' 표기 ※ 지원자 성명에 지원전공 기입 : 홍길동(○○○○전공)

3. 입시상담 및 제출서류 문의

스쿨	전공	입시상담 전화	스쿨홈페이지
애니메이션스쿨	애니메이션	031-639-4503	http://ani.ck.ac.kr
만화콘텐츠스쿨	만화창작	031-639-4505	http://cartoon.ck.ac.kr
게임콘텐츠스쿨	게임	031-639-4504	http://game.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	뮤지컬스쿨 (뮤지컬연기 무대미술)	031-639-4552-5	http://musical.ck.ac.kr
모바일스쿨	모바일통신 스마트폰 모바일보안	031-639-4542-5	http://mobile.ck.ac.kr
유아교육과	유아교육과	031-639-5910, 5915	http://child.ck.ac.kr
진로진학 교사 및 학부모상담		031-639-5992	http://ipsi.ck.ac.kr

6 실기전형 실기고사 _ 원서접수시 <실기전형>체크

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 스토리 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 3가지 유형 중 택 1		
	A형	주제에 따른 2페이지 만화	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(화색 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)
	C형	주제에 따른 웹툰	① 주어진 주제에 맞는 장면을 연출하여 프레임 크기와 형태에 맞는 웹툰 표현 ② 화지 및 고사시간 : 600mm X 450mm 본문선 표시 용지, 4시간 ③ 실기재료 : 흑백 또는 컬러 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능
게임전공	① 유형 : 아래 3가지 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)
	C형	소재에 따른 발상과 표현	① 유형 : 주어진 소재에 맞는 장면을 연출하고 하나의 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간 : 4절 4시간 ③ 실기재료 : 제한 없음
뮤지컬연기전공	① 유형 : 아래 3가지 유형 모두 실시 - 자 유 곡 : 클라이막스 부분 / 2분 이내 / MR자참 (가요제외) - 자유연기 : 1분 이내 - 자유안무 : 1분 이내 / MR자참 ② 연기 시 필요한 MR(악기, CD, 테이프 등)은 개별준비		

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.

야. 성적 평가방법은 별도의 실기고사 기준에 의하며, 공개하지 않는다.

자. 기타 실기고사에 관한 사항은 입학홈페이지를 통하여 공지한다.

7 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	
				온라인접수	본교접수
애니메이션전공	❶ 자기소개서 ❷ 포트폴리오 ❸ 영상 포트폴리오(해당자)	30매 이내	업로드 A4규격	사이트 업로드	지정 이메일
만화창작전공	❶ 자기소개서 ❷ 포트폴리오 (만화창작, 일러스트레이션, 스토리텔링 분야)				
게임전공	❶ 자기소개서 ❷ 학업계획서 (게임기획, 게임프로그래밍, 게임운영&QA 분야)				
푸드스쿨	❶ 자기소개서 ❷ 학업계획서 (조리, 식품영양, 외식경영, 푸드스타일링 분야)	–	–		
뮤지컬스쿨(무대미술)	❶ 자기소개서 ❷ 학업계획서 (무대제작, 무대 조명, 무대음향 분야)	–	–		
패션디자인전공	❶ 자기소개서 ❷ 포트폴리오	5매 이내	업로드 A4규격		
스타일리스트전공	❶ 자기소개서 ❷ 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 – 파일업로드 www.jinhakapply.com – 파일업로드
본교 우편접수자	본교이메일 로그인 ⇒ 제출자료 첨부발송 ⇒ 원본지참 고사참여	ZIP압축하여 1개파일 업로드	전공-수험번호	애니메이션스쿨 ani @ ck.ac.kr
				만화콘텐츠스쿨 cartoon @ ck.ac.kr
				게임콘텐츠스쿨 game @ ck.ac.kr
				푸드스쿨 food @ ck.ac.kr
				패션스쿨 fashion @ ck.ac.kr
				뮤지컬스쿨 musical @ ck.ac.kr

- 가. 제출하지 않은 자료는 평가에 반영되지 않음
 나. 접수마감 기간내 미제출시, 제출서류미비로 전형대상에서 제외됨
 다. 면접고사 당일 가져온 원본은 면접 종료 후 반환됨.
 라. 관련자료 업로드 및 메일발송은 제출서류 마감일 16시 도착분까지 유요
 마. 본교 | 우편 접수자는 우리대학 홈페이지에서 접수확인(수험번호) 후 전공별 지정 이메일로 메일전송

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, 인체조형물 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 입학을 취소한다.
 다. 자료는 업로드만 가능하며, 다운로드는 불가능하며 업로드가 안되는 경우 지원전공의 스쿨로 문의

8 합격자발표 및 등록금(예치금)납부

1. 합격자발표

모집시기	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시1차	10.24(금)	2014. 12.8(월)~12.10(수)	2015. 01.26(월) ~01.28(수)	12.11(목)~12.17(수) 21:00까지 발표 등록 : 12.18(목)18시 마감
수시2차	12.05(금)			
정시1차	01.22(목)	–		01.28(수) ~ 02.16(화)
정시2차	02.17(화)	–	02.23(월)	02.23(월)~02.26(목) 18:00까지

2. 등록금(예치금) 납부방법

구 분	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, 텔레뱅킹, 무통장입금	· 보호자, 지인 등 타인명의로도 납부가능
납부영수증 출력	· 입학홈페이지 http://ipsi.ck.ac.kr – [납부영수증 출력]	

※ 등록금(입학금+수업료) : 2015년 1월 25일 입학홈페이지에서 개별 확인

9 총원 합격자 발표

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

- 합격자의 미등록 또는 합격포기 등으로 결원이 발생하였을 경우 예비후보 순위에 의해 총원합격자를 발표한다.
- 총원합격 통보를 받은 수험생은 등록 또는 등록포기 의사를 명확히 하여야 하며 이미 결정된 의사는 반복 할 수 없다.
- 총원합격 통지 시 안내된 등록기간에 반드시 등록을 해야 한다.
- 예비후보 순위 발표 : 최초합격자 발표와 동시에 발표한다.
- 총원합격자 발표방법, 등록일자는 우리대학에서 정한 일정에 따르며, 총원합격자에게 개별 통보한다.(고지서 미발송)
- 수시모집자 · 2차 총원과 관련한 상세한 일정은 홈페이지를 통해 공지한다.

10 등록 취소 및 환불

구 분	내 용
예치금 및 등록금 환불기간	공고일로부터 ~ 2.26(목) 16:00까지
신청방법	본교 입시홈페이지 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.

반 환 사 유 발 생 일	반 환 금 액
2015년 2월 26일 (목) 16:00 까지	등록금(입학금+수업료) 전액 환불
전액환불 기간 마감 이후부터 30일까지	입학금을 제외한 수업료의 5/6 환불

A 2014학년도 수시모집 | 경쟁률 및 성적

스쿨 I 전공		수시 1차												수시 2차												
		일반			특별			실기			면접			일반			특별			실기			면접			
		모집	경쟁	내신	모집	경쟁	내신	모집	경쟁	내신	모집	경쟁	내신	모집	경쟁	내신	모집	경쟁	내신	모집	경쟁	내신	모집	경쟁	내신	
콘텐츠	애니메이션전공	10	6.3	2	6	4.5	3	39	6.85	8	30	4.37	-	8	10.0	3	2	15.0	3							
	만화창작전공	5	13.6	3	2	11.5	3	30	12.1	7	40	5.2	-	5	11.0	2	1	12.0	3				10	18.5		
	게임전공	35	7.2	4	10	5.0	4	30	4.67	7	30	4.7	6	10	14.4	3	5	8.2	4				10	11.9	6	
푸드	푸드스쿨	118	7.8	5	20	6.3	5				35	5.43	6	66	10.4	5	10	9.8	5				20	7.15	6	
패션	패션디자인전공	32	6.0	5	10	3.7	5				15	3.13	-	14	10.1	5	4	5.5	4							
	스타일리스트전공	32	6.9	5	10	6.1	5				15	4.47	-	14	11.8	5	4	9.3	4							
뮤지컬	뮤지컬연기전공	1	11.0	3				21	8.05	-				1	9.0	5				5	13.2	-				
	무대미술전공	24	4.9	5	4	3.3	5				8	4.25	6	14	6.5	4	2	4.5	6							
모바일	모바일통신전공	16	7.3	6	44	1.2	5							12	8.3	5	3	2.3	5							
	스마트폰전공	18	5.6	5	4	2.5	6							12	7.0	5	2	4.0	5							
	모바일보안전공	18	4.9	6	4	2.5	4							12	5.7	6	2	2.5	4							
유아교육과		40	13.7	5	10	6.5	5							32	12.5	5	8	5.9	5							
성적 반영비율 (%)		학생부 100%			학생부 100% + 가산점			학생부 40% + 실기 60% (유지컬 : 실기 100%)			면접 100% (만화, 애니) 면접 80% + 학생부 20%			학생부 100%			학생부 100% + 가산점			실기 100%			면접 100% (만화) 학생부 20% + 면접 80%			
성적 반영방법 (%)		학생부 : 1학년1학기~3학년1학기성적중 최우수 1개학기 전과목																								

B 2014학년도 정시모집 | 경쟁률 및 성적

스쿨 I 전공		정시 1차												정시 2차			
		일반				특별			실기			면접			일반		
		모집	경쟁률	내신등급	수능환산	모집	경쟁률	내신등급	모집	경쟁률	수능환산	모집	경쟁률	내신등급	모집	경쟁률	내신등급
콘텐츠	애니메이션전공	2	16.5	6	72.9				52	9.79	47.8				1	73	1
	만화창작전공	1	34.0	5	95.8				55	7.76	36.9				1	46	3
	게임전공	6	17.3	6	75.5	3	6.7	4				10	3.4	6	1	81	3
푸드	푸드스쿨	28	11.0	7	32.9	2	7.5	6							1	103	4
패션	패션디자인전공	3	21.0	8	16.3	1	3.0	6							1	52	5
	스타일리스트전공	3	19.0	8	24.0	1	3.0	6							1	30	4
뮤지컬	뮤지컬연기전공	1	12.0	6	70.4				20	8.4	-				1	46	3
	무대미술전공	4	11.8	7	46.2	1	2.0	6	7	4	-	5	3	6	1	45	5
모바일	모바일통신전공	2	13.5	8	25.9	1	2.0	6							1	20	5
	스마트폰전공	2	14.5	8	21.4	1	1.0	6							1	23	5
	모바일보안전공	2	18.0	8	27.8	1	2.0	6							1	29	7
유아교육과		3	42.3	7	44.6	2	4.0	5							1	57	5
성적 반영비율 (%)		학생부 40% + 수능 60%				학생부 100%			수능 40% + 실기 60% (유지컬, 무대 : 실기100%)			학생부 20% + 면접 80%			학생부 100%		
성적 반영방법 (%)		학생부 : 1학년 1학기 ~ 3학년 1학기 성적중 최우수 1개학기 전과목 수학능력 : 국어, 영어, 수학 우수2개과목 각각 30%, 기타과목 40%															

1) 정시수능 점수 : {(A과목 x 0.3) + (B과목 x 0.3) + (C과목 x 0.4)} x 6 또는 4(40%반영시)

2) 내신등급은 등록자의 최저 성적임

C 2015학년도 수시모집전형 주요변동 사항

- 1 융복합 교육과정 개발에 따라 무대미술, 뮤지컬연기전공을 [뮤지컬스쿨] 통합선발 시행 (120명)
- 2 애니메이션, 만화창작, 게임전공 면접대상자 1차 3배수 선발, 2차 면접고사 시행 <다단계전형 실시>
- 3 취업진로, 졸업시점의 산업동향을 반영한 교육과정 개발에 따라 [푸드스쿨] 통합선발 시행 (4대분야 300명)
- 4 특기자 선발을 위한 실기/면접전형 확대시행 및 유형 선택제 시행
- 5 포트폴리오 구성시 전공별 제한매수 적용 (제한 매수내 포함되는 작품의 수는 제한 없음)
- 6 일반전형, 특별전형은 실기 및 면접고사를 시행하지 않음.
- 7 학사학위전공심화과정 운영학과 : 뮤지컬스쿨(뮤지컬연기, 무대미술), 애니메이션, 만화창작, 게임전공

2014년 오픈스쿨 프로그램 (진로직업체험프로그램)

· 운영 기간 : 연 중 금요일 · 대상 : 교교생 및 교사 · 신청 방법 : openschool.ck.ac.kr에서 신청

분야	강좌 번호	프로그램명	내용	인원	참가비	시간	교수명
푸드 스쿨 (중식포함)	1	뉴욕커 브런치	오픈 샌드위치, 팬케익, 핫도그 등의 뉴욕식 아침 식사 만들기	20	9,000	90분	신재근
	2	베이커리 마스터과정 : 케익	과일과 토핑 재료로 세상에 하나뿐이 개성 만점의 케익 만들기	20	12,000	90분	이영식
	3	세계의 면요리과정 : 파스타	면요리의 종류와 유래 및 크림, 토마토를 이용한 파스타 실습과정	20	7,000	90분	노재승
	4	나폴리식 피자과정	유럽인의 식문화와 유래를 이해하고 피자 도우 반죽에서 토핑까지	20	9,000	90분	노재승
	5	저칼로리 수제 햄버거 과정	패스트푸드의 유래와 관련 산업의 규모 및 수제 햄버거 실습	20	7,000	90분	복종대
	6	커피의 향기에 빠지다	식음료의 문화를 이해하고, 커피 로스팅부터 핸드드립까지의 체험	20	5,000	90분	황지희
	7	와인 마리아주 과정	상황에 맞는 와인 선택법과 어울리는 음식 만들기	20	15,000	90분	황지희
	8	리코타치즈 과정	레몬을 이용한 수제치즈와 이를 활용한 리코타 치즈 샐러드 체험	35	7,000	50분	신재근
뮤지컬 연기	9	뮤지컬 속살 들여다보기	뮤지컬을 함께 관람하고 공연 후 참여 배우들과의 만남	100	공연비	3시간	연출가 최성진
	10	뮤지컬 장면실습 및 배우체험	유명한 뮤지컬 넘버를 노래와 춤을 통해 배우고 표현	40	8,000	4시간	디렉터 명한진
무대 미술	11	뮤지컬 무대설계 과정	무대제작의 원리와 뮤지컬작품의 관계이해 및 무대모형 제작실습	30	5,000	90분	무대미술가 전성중
	12	세계적인 희소직업 무대미술가	전문직업인 무대디자이너, 제작, 조영 등 '무대미술가'에 대한 특강	100	3,000	50분	무대미술가 전성중
모바일 통신	13	모바일통신의 동향 및 발전방향	모바일 통신분야의 산업구조 및 핵심기술, 주요업무 및 처우 등 진로 결정력 향상을 위한 정보습득 프로그램	35	3,000	50분	통신학전문가 박건호
스마트폰	14	하루 만에 만드는 나만의 앱	스마트폰 앱 개발을 위한 기초 이론을 소개하고 간단한 앱 개발 체험을 수행하는 실습 프로그램	35	3,000	90분	앱개발자 김영훈
	15	아이디어 발상과 창조력 향상을 위한 비주얼 씩킹	다양한 비주얼 씩킹 방법을 활용하여 아이디어와 창의력을 키우는 실습프로그램	30	3,000	90분	앱개발자 홍명현
	16	모바일 앱 비즈니스 모델과 스킬	BMC 모델을 이용하여 앱 비즈니스 모델을 개발하는 실습 과정	30	3,000	90분	앱개발자 홍명현
모바일 보안	17	핸드메이드 스마트폰 앱 디자인	발사믹 목적으로 자신만의 개성있는 스마트폰과 앱 화면을 꾸며보는 실습프로그램	35	3,000	90분	앱개발자 홍명현
	18	해킹공격으로부터 내 컴퓨터 방어하기	해킹 공격에 대하여 최소한의 방어를 위한 컴퓨터 작동에 관한 실습	35	3,000	90분	보안전문가 김경신
	19	블랙 해커 되어 타인pc공격하기	인터넷 공격에 사용되는 해킹툴을 사용하여 타인의 컴퓨터를 공격해보는 과정 실습프로그램	35	3,000	90분	보안전문가 김경신
정보 통신	20	최신 보안 기술과 화이트해커	비트코인과 랜섬웨어, 제로데이 공격 등 올해 발생 가능성이 높은 최신 해킹 공격기술 실습프로그램	35	3,000	90분	보안전문가 김경신
	21	최우선이라면...무한한 가능성, "모바일 산업"!!	취업에 대한 전반적인 상황과 유망 직업군 및 주요 업무, 처우 등에 관한 설명을 통해 진로와 취업에 대한 결정력 향상프로그램	35	3,000	50분	정보통신전문가 이상근
유아 교육	22	영유아 전문가 직업 탐방	유아교사에게 필요한 지식, 기술, 태도 및 사례 소개프로그램	100	3,000	50분	유아교육전문가
	23	창의력 증진형 유아교구 제작	유아의 표현능력을 향상시킬 수 있는 교구의 사례와 활용법을 이해하고 재활용품을 이용하여 유아용 교구를 제작하는 프로그램	35	3,000	90분	아동교육전문가
패션 디자인	24*	스카프를 이용한 포인트 연출법	스카프 활용하여 다양한 패션 아이템으로 연출하는방법을 전문가가 모델이나 참가자를 대상으로 시연하고 실습하는 프로그램	50	3,000	90분	스타일리스트 최경아
	25	리사이클을 위한 패션디자인	낡은 티셔츠에 자신만의 아이디어를 담아 다양한 재료를 활용하여 맞춤형 티셔츠 만들기	50	3,000	90분	패션디자이너 임지완
스타일 리스트	26	체형에 따른 코디법 강의	자신의 체형에 맞는 패션코디법과 트렌디한 디자인과 컬러 연출법	50	3,000	90분	스타일리스트 김명희
	27	헤어&메이크업 연출법	자신의 얼굴형에 맞는 헤어 스타일과 메이크업 Tip 제안	50	3,000	90분	스타일리스트
	28*	두근두근 네일 & 메이크업	젤 네일 아트 테크닉을 이용하여 유행에 맞는 네일 손질법 및 자신의 얼굴형에 맞는 스타일과 메이크업 Tip 제안	50	3,000	90분	스타일리스트
애니메이션	29	재미있는 애니메이션 이야기	국내외 애니메이션 제작현황, 국내작품의 해외영화제 진출사례를 통해 애니메이션의 제작기술 현황과 발전가능성 등 비전을 제시한다.	30	3,000	50분	애니메이터 나기용
게임	30	재미있는 게임 이야기	현장전문가와 함께하는 게임분야의 진로와 다양한 전공소개 및 아케이드게임을 통한 게임 원리와 종류	30	3,000	50분	게임개발자 신대영
만화창작	31	재미있는 만화 이야기	미디어 변화에 따른 다양한 만화의 형태와 장르, 제작기법을 작품감상과 해설을 통해 문화콘텐츠로서 만화산업과 직업으로서의 비전 제시프로그램	30	3,000	50분	만화가 김정영

※ 교육비는 실습재료 및 다과, 해피테스트를 이용한 시상 등의 방식으로 교육생에게 전원 환원됩니다.

* 참가문의 : 031-639-5992



청강문화산업대학교

스쿨	전공	입시상담 전화	스쿨홈페이지
애니메이션스쿨	애니메이션	031-639-4503	http://ani.ck.ac.kr
만화콘텐츠스쿨	만화창작	031-639-4505	http://cartoon.ck.ac.kr
게임콘텐츠스쿨	게임	031-639-4504	http://game.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	뮤지컬스쿨 (뮤지컬연기 무대미술)	031-639-4552~5	http://musical.ck.ac.kr
모바일스쿨	모바일통신 스마트폰 모바일보안	031-639-4542~5	http://mobile.ck.ac.kr
유아교육과	유아교육과	031-639-5910, 5915	http://child.ck.ac.kr
진로진학 교사 및 학부모상담		031-639-5992	http://ipsi.ck.ac.kr