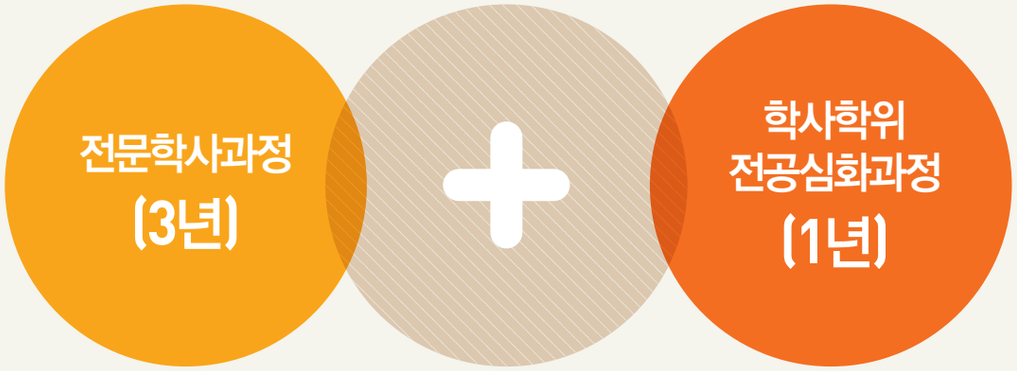
2015학년도
청강문화산업대학교
콘텐츠스쿨(3년제)
모집정원 480명

청강문화산업대학교

애니메이션전공
만화창작전공
게임전공

청강문화산업대학교 콘텐츠스쿨, 어떻게 다를까요?

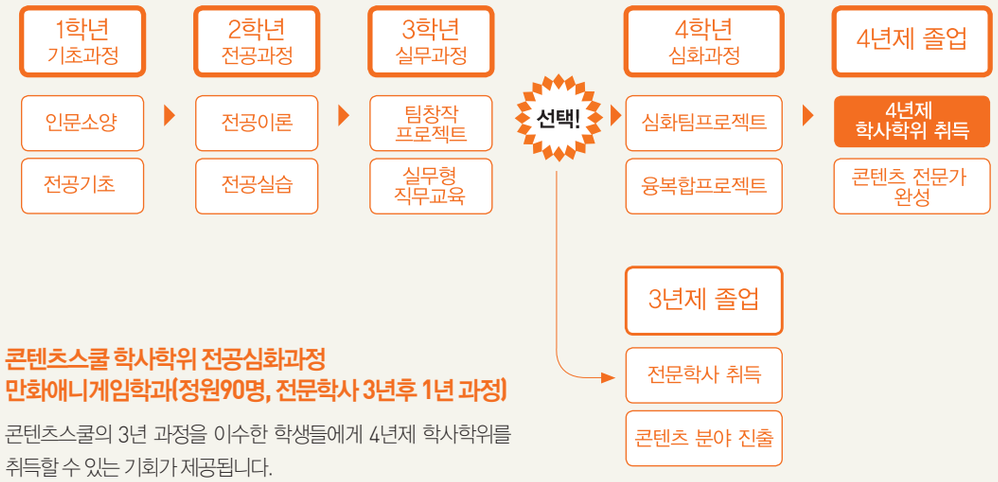
3년간의 전문학사 과정을 이수한 후 1년의 전공심화 과정을 이수하여
학사학위를 취득할 수 있습니다.



콘텐츠스쿨(3년제 + 학사학위 전공심화과정 1년제)

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, 1인창업, 해외 스튜디오 탐방 및 인턴십 등을 지원하며, 차상위 20%를 위한 미켈란젤로 프로그램, 80%의 전체학생을 위한 복지프로그램을 운영합니다.



콘텐츠스쿨 학사학위 전공심화과정
만화애니게임학과(정원90명, 전문학사 3년후 1년 과정)

콘텐츠스쿨의 3년 과정을 이수한 학생들에게 4년제 학사학위를
취득할 수 있는 기회가 제공됩니다.

콘텐츠스쿨의 특별한 장점, 어떤것들이 있을까요?

4억원이 넘는 장학금, 27억이 넘는 국가 지원금, 1,300대가 넘는 실습용 PC등
콘텐츠 스쿨이 가진 특별함이 학생의 미래를 빛나게 합니다.

27억 8천
교육역량강화사업에 선정되어
1년 동안 국가로부터 받는
지원금 27억 8천만원.

213%
"놀랍다! 청강대 재학생은 모두 장학생의 영광을 누릴 수 있다."
2013년 재학생 1인당 장학금 평균 수혜율 213%.(재학생 수 1,448명, 총 수혜자 3,085명)

7년 연속
교육부 핵심지원사업인
교육역량강화사업
7년 연속 선정.

127명
양과 질에서 자타가 공인하는
막강 교수진 127명(전임: 41명
초빙 8명, 겸임 26명, 외래 53명)
2014-1학기.

3+1 학년제
4년제 학사학위 졸업 가능
전공 3학년제 졸업 후,
전공심화 1학년제를 졸업하면
학사학위 취득.

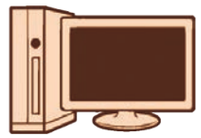
9천 3백만원
창의인재들은 모여라. 학교가 여러분의
창의성을 위해 1억을 준비했다.
2013년 우수창의인재 대상 장학금
(르네상스 장학금) 9천3백만원 수여!

1,500명
국내 최대규모 융복합교육기관
청강콘텐츠스쿨 재학생 1,500명.

385과목
융복합 교육시대를 선도하는
문화콘텐츠 창의수업 385과목
(2014-1학기)
애니 : 128 / 만화: 139 / 게임: 118

6,643명
지난 18년간 콘텐츠스쿨 졸업생
총 6,643명.

4억 1천만원
2013년 한해 동안 콘텐츠스쿨
재학생이 받은 장학금 총액.



30실 1,308대
콘텐츠스쿨 PC실습실 30실, 총 보유 PC 1308대,
재학생 1인당 0.9대의 PC 보유,
1200명 동시 PC실습 가능.

1 인당 4 백만원
재능을 찾아 아낌없이 밀어준다!
청강의 다빈치를 찾아서
아낌없이 밀어주는 르네상스
다빈치 프로그램.
콘텐츠스쿨 상위1% 학생에게
1년간 창작지원금으로 400만원 지원.

* 인턴십 참여학생 장학금 : 8천 8백만원. * 국내 최대 규모 CCRC 스튜디오 : 총 554석(애니 190석, 만화 183석, 게임 181석)
* 라파엘 전시견학프로그램 178명 참여. * 창의인재(콘텐츠융합형 교육프로그램) 5천 만원 총 204명 참여.

3년제 160명

애니메이션전공

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

2D애니메이션, 3D애니메이션, CG특수효과, 3D입체영상, 실시간 하이테크 애니메이션까지 전통애니메이션에서 첨단영상 영역을 아우르는 최강의 전문 교육과정을 운영합니다. 기획/연출/제작의 창의적 교육과정이 합쳐져 단편 창작 애니메이션 프로젝트와 상업애니메이션 프로젝트를 완성합니다. 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 아니마문디 브라질국제애니메이션페스티벌 경쟁부분 〈PUSH OFF〉, 비경쟁부문 〈Artist-110〉 상영 / 2014 이탈리아 퓨처필름영화제 퓨처단편영화부문 〈집으로 가는 길〉(이소현) 선정 / 2014 이탈리아 카툰온더베이 국제단편부문 〈팔로우미〉(권지민), 〈할아버지〉(김민우) 선정 / 2013 안시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 학생경쟁부문 〈파노라마〉 본선진출 / 2013 프랑스 끌레르몽페랑 단편영화제 Youth Audience Program 〈Allegro〉(주윤철) 초청 / 2013 브라질 아니마문디 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

3억 7천

연간 매출 3억7천5백만원의 애니메이션 학교기업!! 매출액 중 9천6백만원을 장학금으로 지급.

82%

애니메이션전공 학생들의 창작 작품 82%가 국제 영화제에 진출. 졸업작품/산학 프로젝트 /아티스트 프로젝트 등 창작작품 총 11개 작품 9개 작품이 2013년 국제 애니메이션 영화제 본선진출 비율.

180석

개인작업공간 180석 규모의 국내 최대 학내 창작스튜디오 CCRC 운영.

1억 7천

애니메이션 전공자들은 이미 실무경력자 ! 연간 1억7천만원 매출의 CCRC 프로젝트에 재학생 참여.

1억 5천

학교기업 CCRC 사업 국가 지원금 1억5천만원은 재인턴십 장학금으로 운영

1920시간

3, 4학년 연간 교육 및 작업시간 평균 1920시간. 1년간 CCRC 스튜디오에서 이루어지는 프로젝트참여 및 교육은 평일 8시간을 기준으로 방학을 포함하여 12개월간 현장과 같은 환경에서 진행되고 있다

94%

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

4명

초빙교수 및 아티스트 수 4명. 현업에서 활동 중인 전문가 및 아티스트가 상주하며 학생들에게 노하우를 전수

26개 프로젝트

팀 단위 창작/산학/아티스트 프로젝트 운영 수, 총 26개. 2014년 학생 창작 애니메이션 프로젝트 16개, 아티스트 프로젝트 4개, 산학 프로젝트 6개 총 26개 프로젝트를 운영하고 있다. 이는 애니메이션관련 학과 중 최대 규모에 해당된다.

만화창작전공

3년제 160명

만화가 덤비면 오라! 우리는 청강만창 스파르타!

만화, 일러스트레이션, 스토리텔링, 만화기획, 만화출판, 만화평론 등 만화산업 현장에서 현역으로 활동하고 있는 교수진과 특화된 커리큘럼을 통해 출판만화, 일러스트레이션, 스토리텔링, 디지털만화, 웹 및 앱만화 등 만화의 모든 영역을 아우르는 강도높은 전문 교육을 실현합니다. 그림체, 장르, 내용에 상관없이 학생 개개인의 개성과 가치관을 존중하는 열린교육을 통해 자유로운 창작을 지원합니다.

졸업 후 진로 및 참여작품

창작만화작가, 디지털콘텐츠만화작가, 교양학습만화작가, 카툰니스트, 일러스트레이터, 만화스토리작가, 만화출판전문가, 만화기획자

미국 옌플러스 〈맥시멈라이드〉 이나래 / 만화단행본, 유럽수출 〈열아홉〉 앙꼬(최경진) / 〈이런 영웅은 싫어, 네이버〉 이지은 / 〈체리보이 그대, 다음〉 남지예 / 〈미숙한 자구인, 네이버〉 김지윤/ 〈죽음에 관하여, 네이버〉 김신희, 정현호 / 〈11번가의 기적, 레진코믹스〉 유이헌 / 〈메이플 스토리 역사본부, 넥슨〉 진아라 / 〈뚱장군 토룡이 실종사건, 뜨인돌〉 이수정 / 〈교과서 넘나들기, 살림〉 나연경 등 다수

네이버웹툰 연재 : 이런 영웅은 싫어(이지은/삼촌),미숙한 친구는 G구인(김지윤/최삡빰), 피리 부는 남자(차용운)

주요교과목

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

32명

공모전 공모불패! 32명 수상 실적. '2013 네이버 대학만화 최강전' 우수상을 비롯한 유수 공모전에서 빛나는 성과!

720개+3,000개

720+3000=작가데뷔 지름길 "그려라! 그려라! 그린자만이 데뷔할 것이다!" 만화전공 재학생이 1년간 그린 인체 드로잉 수 720개 이상, 한 과목에서 그린 말풍선은 무려 3000여개!

40%

중복지원은 없다. 오직 청강만창! 신입생 40%가 중복지원 없이 만화전공만 지원. (2014년 콘텐츠스쿨 만화창작전공 신입생 설문조사 결과)

113교

전국의 만화인재가 청강대 청강만창으로 모인다. 2014년 신입생 출신고교 총 113개교. 명실 공히 전국구 만화인재들 총집합! (2014년 콘텐츠스쿨 만화창작전공 신입생 설문조사 결과)

21명

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

24%+18%+13%+13

콘텐츠스쿨 만화창작전공 지원이유 만화창작교과과정 24% + 전공인지도 18% + 창작분위기 13% + 전문교수진 13% (2014년 콘텐츠스쿨 만화창작전공 신입생 설문조사 결과)

35시간

청강스파르타! 2014년 청강만화 창작전공1학년 도레미양의 일주일 수강시간. 질적 수준은 물론 양적으로도 압도하는 청강만창의 전공수업.

3년제 160명

게임전공

게임! 우리가 만든다. 우리가 서비스 한다. 우리가 세계로 간다.

게임 기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임QA 및 운영, e스포츠까지 게임 산업의 모든 영역을 아우르는 전문화된 교육을 실현합니다. 재학 기간중 앱게임을 비롯한 캐주얼 게임과 테이블 보드게임 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 게임 전시행사 및 게임 공모전에 출품/전시됩니다

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

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

75%
2013년 졸업생 게임업계 취업률, 75%이상.
75%이상이 엔씨소프트, 넥슨, 네오위즈 등 주요 게임업체 취업.

+20편
2013년 온라인 대작게임 8편 이상, 캐주얼게임 12편 이상 제작 완료하여 G-STAR 국제게임 전시회에출품.

+300회
청강대가 운영하는 경기상용화지원센터 GTOS에서 수행한 300회 이상의 게임테스트에 게임전공 재학생 참여

15회
1999년부터 2013년까지 게임전공에서 개발한 게임이 G-STAR 국제게임전시회에 15회 연속 출품 성공.

850개
게임전공이 보유한 보드게임 및 게임타이틀, 850개.
국내 게임관련 학과 중 최대규모에 해당.

17명
게임전공 전임교수 수, 17명. 게임관련 학과 중 최대 규모의 전임 교수를 확보

1억
게임전공이 LG-CNS와의 산학협력으로 상용화게임프로젝트를 진행하여 총 1억원의 산학장학금 유치.

107대
게임전공이 보유한 콘솔 게임기, 총 107대.
대표게임기 : 드림캐스트, 새턴, 게임큐브, WII, XBOX 360, PS3, 게임보이, NDS, PSP 등

13팀+22팀
2014년 온라인게임 대작 스튜디오 13팀, 캐주얼게임 스튜디오 22팀, 총 35개 팀을 운영. 이는 게임관련 학과 중 최대 규모에 해당.

26.4명
게임전공 교수 1인당 학생수, 26.4명
교수 1인당 학생 수 6.4명으로 국내 최고 수준이다. 교수 당 학생 수는 교육의 질을 평가하는 주요지표 중 하나

460명
게임전공 편재정원, 460명.
국내 최대 규모의 게임제작 교육기관

최적의 현장형 교육환경과 시설

문화콘텐츠분야 최적의 현장형 교육환경과 시설을 갖춘 콘텐츠스쿨은 국내 최고임을 자부합니다

1 청강창조센터(CCRC:Chungkang Creative Research Center)

학내에 설치된 학교기업이자 콘텐츠분야 전문 스튜디오로 만화, 애니메이션, 게임 스튜디오에 연인원 200여명의 교수, 연구원 및 재학생들이 외부 전문가와 함께 아티스트레지던스, 산학프로젝트 인턴쉽 및 기획창작을 통해 상용화 콘텐츠를 개발하는 현장입니다. 프로젝트에 참여하는 3, 4학년에게는 1인 창작공간 CELL을 제공하며 인접한 비전학사와 연계하여 기숙형 창작공간으로 기능하고 있습니다.

모션캡쳐실 _ 모션캡쳐실에서는 3D 온라인 게임 및 애니메이션 제작을 위해 움직이는 대상물의 정보를 컴퓨터상의 데이터로 축출하여 이를 3D 캐릭터에 적용시키는 작업을 진행합니다.

PMS(Project Management Program) - 라즈카 라이너 _ 원거리에 있는 클라이언트와 제작자 간의 의사전달 및 프로젝트 진행시 직무별, 씬별, 일정 및 업무수행 정도를 확인할 수 있고, 이를 통해 개인별 작업능력과 업무를 파악 지시하여 작업의 퀄리티 및 일정을 맞추는데 많은 도움을 받습니다. 이를 인턴쉽에 접목하여 교육적 효과 향상에도 도모하고 있습니다.

2 경기게임상용화지원센터 (GTOS)

경기게임상용화지원센터(GTOS)는 어려움을 겪고 있는 중소 게임 개발사들에게 게임 품질경쟁력 향상과 게임 운영 및 마케팅 등 상용화 지원 서비스를 제공하기 위해 설립되었으며, 학생들은 GTOS에서 게임 테스트를 수행하며 장학금도 받고 있습니다.

3 청강만화역사박물관

청강만화만화역사박물관은 1997년 자료수집을 시작해 2002년 12월 개관한 만화 전문 박물관입니다. 많은 사람들에게 사랑받았지만 쉽게 버려졌던 만화 자료를 수집, 보존, 연구하고 있으며, 매년 다양한 기획전을 개최하고 있습니다. 전문 수장고에는 2천 건이 넘는 만화자료를 보관하고 있으며, 꾸준하게 소장 자료를 늘려가고 있습니다.

4 만화영상도서관

만화영상도서관은 만화, 일러스트레이션, 애니메이션, 게임 관련 전문 도서관으로 재학생들 사이에서 가장 인기 있는 공간 중 한 곳입니다. 만화 단행본, 만화 잡지, 일러스트레이션 화보집, 애니메이션 잡지, 게임 잡지, 게임일러스트 화보집, 모형 잡지, 이미지 설정 자료집 등 다양한 전문 자료를 풍부하게 보유하고 있으며, 정기적으로 최신 자료들이 지속적으로 공급되고 있습니다.

현장과 세계로 통하는 **창의적 교육 프로그램** 운용

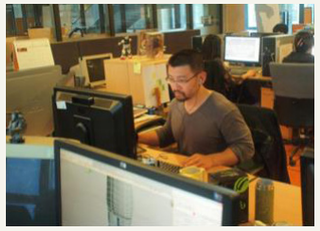
청강 르네상스 프로그램

될 성싶은 떡잎, 아낌없이 밀어준다.
콘텐츠 창작자로서의 성공 가능성이 보이는 학생에게 장학금은 물론 파격적인 지원을 약속해주는 청강 콘텐츠스쿨의 인재양성 프로젝트! 다빈치, 미켈란젤로, 라파엘 프로그램을 통해 개인 창작 공간 제공, 개인의 성장 지원 및 해외 연수의 기회까지 제공하는 특화된 장학 프로그램

해외 인턴십 프로그램

넓은 세계로 진출하라!
대한민국과 청강 콘텐츠스쿨이 밀어준다!
변화하는 글로벌 환경에 적극적으로 대처하기 위해 문화콘텐츠산업이 발전한 미국, 일본 등 해외 스튜디오 및 교육기관으로 직접 찾아가는 실무형 단기 인턴쉽 프로그램. 어학 실력을 갖추고 해외 유수의 감독이나 제작자들과 부딪혀 보자!

아티스트레지던스 프로그램



내가 존경하는 멘토에게 전공의 고수가 될 비법을 전수받자!
국내외 유명 아티스트 및 감독, 전문 개발자 등을 초빙하여 상용화 프로젝트 관점에서 전문가로부터 노하우를 직접 습득하게 해주는 프로그램

튜터링 프로그램

우리의 학습도우미 튜터링으로 전공실력 쑥~쑥~
1, 2학년 재학생에게 선배 튜터들이 학습지도 및 가이드 역할을 통해 튜티 재학생들의 전공 학습능력 향상 프로그램

방학 집중 워크숍

나의 학창시절. 방학은 쉼 없는 도전과 배움의 또 다른 기회이다!
정규 교육 시스템에서 소화하기 힘든 최신 트랜드와 초단기 강좌는 방학을 이용하여 과감하게 정복한다. 숙식 제공도 마다하지 않는 독특한 스파르타식 집중 워크샵 프로그램

콘텐츠스쿨은 자신 있습니다 그래서 스쿨을 오픈합니다

Open School을 신청하세요

운영 기간 : 연중 금요일 **대상** : 고교생 및 교사 **신청 방법** : openschool.ck.ac.kr 에서 신청

분야	프로그램명	내용	인원	참가비	시간	교수명
애니메이션	재미있는 애니메이션 이야기	국내외 애니메이션 제작현황, 국내작품의 해외영화제 진출사례를 통해 애니메이션의 제작기술 현황과 발전가능성 등 비전을 제시한다.	30	3,000	50분	애니메이터 나기용
게임	재미있는 게임 이야기	현장전문가와 함께하는 게임분야의 진로와 다양한 전공소개 및 아케이드게임을 통한 게임 원리와 종류	30	3,000	50분	게임개발자 신대영
만화창작	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

콘텐츠스쿨 수상 실적

2014
2014년 네이버 대학만화 최강전 : 전혜령(우수상), 박지현(장려상), 장부규, 양도열, 양진열(입선)
제22회 아니마문디 2014 브라질국제애니메이션페스티벌 경쟁부분 〈PUSH OFF〉, 비경쟁부문 〈Artist-110〉 상영
제31회 부산국제단편영화제 국제경쟁부문 〈아티스트-110〉(오서로) 본선진출
제15회 전주국제영화제 한국단편경쟁부문 〈거대한 태양이 다가온다〉(이용선) 본선진출
제16회 이탈리아 퓨처필름영화제 퓨처단편영화부문 〈집으로 가는 길〉(이소현) 선정
제17회 이탈리아 카툰온더베이 국제단편부문 〈팔로우미〉(권지민), 〈할아버지〉(김민우) 선정
제19회 인디포럼 2014 신작단편부문 〈곱슬머리 귀신 겨루〉, 〈거대한 태양이 다가온다〉 본선진출

2013
2013년 "이브와 프로젝트 멘토링 사업" : 문화창조과학부 장관상 및 특별상 수상
2013년 "글로벌 게임제작 경진대회" : 인디게임 부분 장려상 수상
앱게임 상용화 (총 6개) : "아해전" / "신 이야기 보따리" / "친구를 구해줘" / "산타리노" / "드래곤 나이트" / "폴링 페어리"
대학만화애니메이션최강전 : 장경선(심사위원특별상)
제43회 대원수퍼만화대상 이슈 부문 : 안소희(가작)
제1회 건강생활실천 웹툰 공모전 : 고예린(최우수상)
2013 청강콘텐츠공모전 : 정솔비(우수상)
네이버웹툰 연재 : 이런 영웅은 싫어(이지은/삼촌),미숙한 친구는 G구인(김지윤/최삡빱), 피리 부는 남자(차용운)
15th TBS DigiCon6 Awards 국내경쟁부문 최우수상 수상 〈Allegro〉(주윤철)
제15회 PISAF 2013 학생경쟁부문 특별상 수상 〈파노라마〉(김동철), 〈할아버지〉(김민우 외)
제37회 안시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 학생경쟁부문 〈파노라마〉 본선진출
제35회 프랑스 꼴레르몽페랑 단편영화제 Youth Audience Program 〈Allegro〉(주윤철) 초청
제21회 아니마문디 2013 브라질국제애니메이션페스티벌 〈Color Thief〉(김형민), 〈First Shift〉(한성권) 초청상영
제30회 부산국제단편영화제 아동영화특별전 〈할아버지〉, 〈Color Thief〉 초청상영
2013 Asia Student Creative Exchange 〈Flying Accident〉(신동현) 초청상영
CJ Global Creative Forum 애니메이션 꿈나무 PT 〈할아버지〉 팀 발표
제8회 테헤란 국제애니메이션영화제 일반경쟁부문 〈Allegro〉(주윤철) 본선진출
MONSTRA -Lisbon Animated Film Festival 일반부문 〈기억하려하다〉(이용선) 초청상영
제15회 서울국제청소년영화제 〈투티의 바다〉(이기영) 초청상영
제10회 서울환경영화제 '동물과 함께사는 세상' 부문 〈투티의 바다〉 초청상영
제6회 대학만화애니메이션최강전 : 애니메이션 부분 우수상 〈할아버지〉(김정빈), 특별상 〈파노라마〉(김동철), 심사위원특별상 〈버드나무 아이〉(이소현),
제32회 애니마-브뤼셀국제애니메이션영화제 장편경쟁부문 〈돼지의 왕〉(연상호) 본선진출
제36회 예테보리국제영화제 〈돼지의 왕〉 초청상영

2012
Mobile World Congress 2012 in Spain 초청 전시 〈부스터루스터〉(임성택, 이아영, 감서윤)
Mobile World Congress 2012 in Spain 초청 전시 〈투르네〉(맹민균, 홍건태, 이광호, 유원준)
2012 대한민국 앱 창작 경진대회 금상 〈부스터루스터〉(임성택, 이아영, 감서윤)
2012 대한민국 앱 창작 경진대회 동상 〈니캉내캉〉 (한도연, 최송이, 전봉열, 이혜진, 이다형, 문진영, 임다솜)
HTML5 앱 공모전 은상 〈부스터루스터〉 (임성택, 이아영, 감서윤)
2012.1 2012 IT 청년 창업 콘텐스트 "스마트폰 다양화에 대응하기 위한 하이브리드 앱 개발" 최우수상 〈라푼젤을 사랑한 개구리 왕자〉 (강성원, 백인용, 최한솔, 유호운, 홍건태)
제65회 칸국제영화제(프랑스) 신학인턴쉽 참여작 〈돼지의 왕〉(연상호)'감독초청주간' 초청
제36회 안시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 경쟁부문 본선진출 〈그레이 호프〉(한성권), 〈소녀이야기〉(김준기), 비경쟁 초청부문 〈돼지의 왕〉(연상호)
제14회 히로시마국제애니메이션페스티벌 비경쟁부문 〈소녀이야기〉(김준기) 초청

입학 안내

1 전형 일정

모집	접수기간	제출 서류 마감	면접 1차 합격자 발표	면접 고사	실기 고사	합격자 발표	예치금 납부	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
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)	미실시			02.17 (화)	–	02.23 (월)	02.23 (월) ~ 02.26 (목)

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

2 모집 인원 및 성적 반영

스쿨	전공	입학 정원	수시 1차							수시 2차				정시 1차						정시 2차
			정원내				정원외			정원내				정원내				정원외		정원내
			일반	특별	실기	면접	농어촌	기초	대졸자	일반	특별	실기	면접	일반	특별	실기	면접	재직자	외국인	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
푸 드	푸드스쿨	300	118	20		35	9	3	4	66	10		20	28	2			3	4	1
패 션	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								●										●	

(●)는 **수시1차** : 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공 | **정시1차** : 만화창작전공, 애니메이션전공만 해당됨.
(●)는 **수시1차** : 게임, 푸드스쿨, 무대미술전공. | **수시2차** : 게임, 푸드스쿨

3 면접전형 세부내용

1) 관련서류

전공	전공별 관련서류	포트폴리오	규격제한	제출방법	
				온라인접수	본교접수
애니메이션전공	❶ 자기소개서 ❷ 포트폴리오 ❸ 영상 포트폴리오(해당자)	30매 이내	업로드 A4규격	사이트 업로드	ani @ ck.ac.kr
만화창작전공	❶ 자기소개서 ❷ 포트폴리오 (만화창작, 일러스트레이션, 스토리텔링 분야)				cartoon @ ck.ac.kr
게임전공	❶ 자기소개서 ❷ 학업계획서 (게임기획, 게임프로그래밍, 게임운영&QA 분야)	–	–		game @ ck.ac.kr

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

2) 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	
본교우편 접수자	본인 이메일 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

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 유효.

3) 실기전형 세부 내용 – 세부 내용은 입시사이트 참조(ipsi.ck.ac.kr)

전공	실기내용
애니메이션전공	**① 유형 : 아래 2가지 유형 중 택 1** A 형 : 스토리에 따른 이미지보드 – 주어진 스토리 분석 후 주요 장면을 여러 칸으로 구성하여 캐릭터 또는 배경이 포함된 그림으로 표현 B 형 : 주제에 따른 상황 표현 – 주어진 스토리 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현
만화창작전공	**① 유형 : 아래 3가지 유형 중 택 1** A 형 : 주제에 따른 2페이지 만화 – 칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성 B 형 : 주제에 따른 상황 표현 – 주어진 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현 C 형 : 주제에 따른 웹툰 – 주어진 주제에 맞는 장면을 연출하여 프레임 크기와 형태에 맞는 웹툰 표현
게임전공	**① 유형 : 아래 3가지 유형 중 택 1** A 형 : 주제에 따른 게임용 포스터 제작 – 주어진 주제에 맞게 생각하고, 연출하여 하나의 게임용 포스터(그림)로 표현 B 형 : 주제에 따른 상황표현 – 주어진 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현 C 형 : 소재에 따른 발상과 표현 – 주어진 소재에 맞는 장면을 연출하고 하나의 그림으로 표현

4 전년도 성적

1) 2014학년도 수시모집

스쿨	전공	수시 1차												수시 2차								
		일반			특별			실기			면접			일반			특별			면접		
		모집	경쟁률	내신 등급	모집	경쟁률	내신 등급	모집	경쟁률	내신 등급	모집	경쟁률	내신 등급	모집	경쟁률	내신 등급	모집	경쟁률	내신 등급	모집	경쟁률	내신 등급
콘텐츠	애니메이션	10	6.3	2	6	4.5	3	39	6.85	8	30	4.37		8	10.0	3	2	15.0	3			
	만화창작	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	
	게임	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
성적 반영비율 (%)		학생부 100%			학생부 100% + 가산점			학생부40% + 실기60%			면접100%(만화,애니) 면접 80% + 학생부20%			학생부 100%			학생부 100% + 가산점			면접100%(만화 학생부20% + 면접80%		

2) 2014학년도 정시모집

스쿨	전공	정시 1차												정시 2차		
		일반				특별			실기			면접				
		모집	경쟁률	내신 등급	수능 환산	모집	경쟁률	내신 등급	모집	경쟁률	내신 등급	모집	경쟁률	내신 등급	모집	경쟁률	내신 등급
콘텐츠	애니메이션	2	16.5	6	72.9				52	9.79	47.8				1	73	1
	만화창작	1	34.0	5	95.8				55	7.76	36.9				1	46	3
	게임	6	17.3	6	75.5	3	6.7	4				10	3.4	6	1	81	3
성적 반영비율 (%)		학생부 40% + 수능 60%				학생부 100%			수능 40% + 실기 60%			학생부 20% + 면접 80%			학생부 100%		

1) 정시수능 점수 : {(A과목 x 0.3) + (B과목 x 0.3) + (C과목 x 0.4)}
2) 내신등급은 등록자의 최저 성적임

장학제도 및 학자금

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 교내 장학금 35억 8천만원, 교외장학금 69억 4천만원으로
총 105억 2천만원 가량이 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

※ 장학금의 종류 | 대상 | 금액은 입학당해년도에 변동될 수 있습니다.

2 교외장학금

국가장학금 I 유형	국가장학금II 유형	사랑드림(삼성) 장학금	희망사다리장학금

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

교수장학금	총동문회장학금	의용소방대자녀 장학금	유니베라 UP 장학금	서울국제장학재단 장학금	농어촌희망재단 장학금
로타리클럽장학금	효양장학회	관할구청지원 장학금	관할시지원 장학금	산학협정업체 장학금	아프로에프지 장학회장학금

3 학자금 대출

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, 옷장, 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

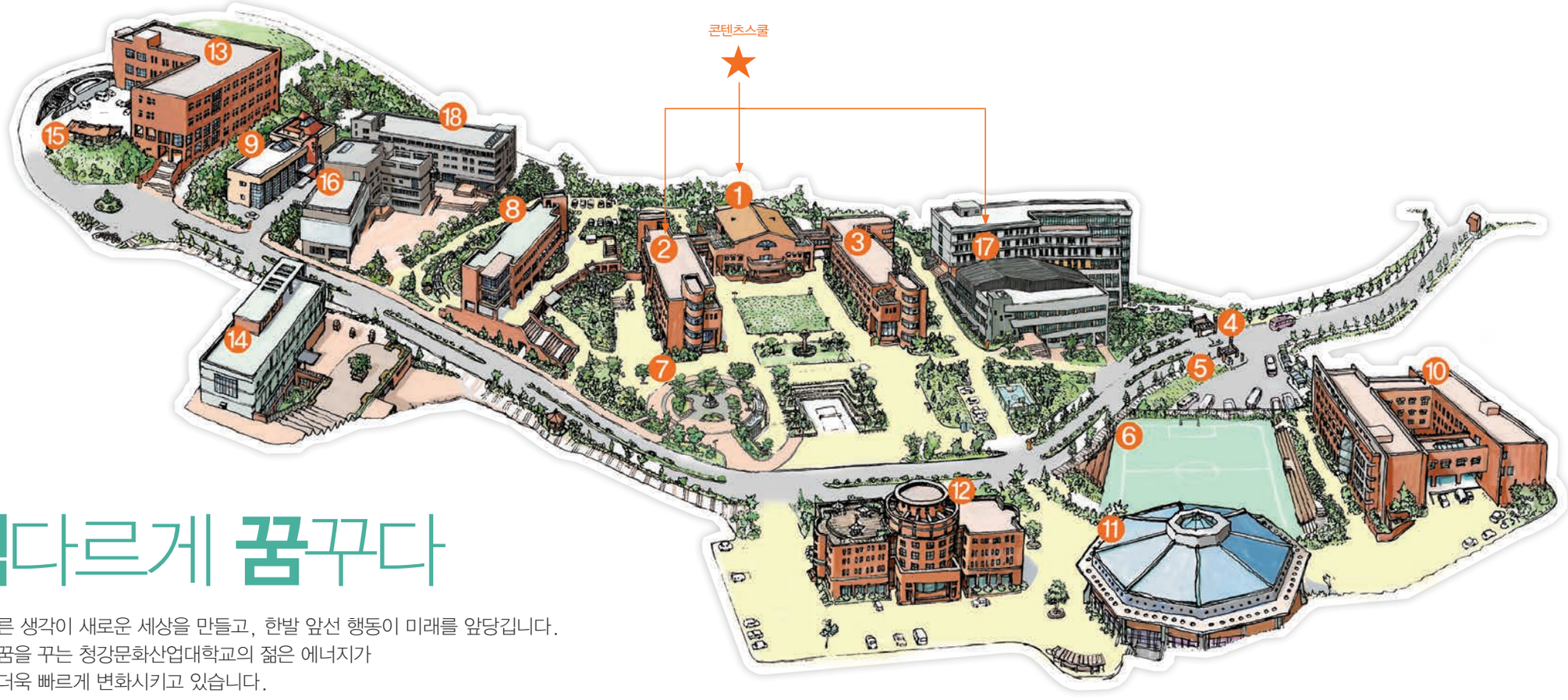
구 분 (2014년기준)	수용인원(명)	금액(한학기분)			형태	연락처	팩스
		사용료	식사비(선택)	합계			
청강학사(여자기숙사)	366	330,000	410,000(100%)	740,000	4인1실	031-639-5766	031-639-5727
			319,200(70%)	649,200			
비전학사(남자기숙사)	264		246,000(50%)	576,000		031-639-5739	
			미선택	330,000			

가. 신청방법 : 원서작성 시 신청
나. 선발방법 : 통학거리 (70%) + 입학성적 (30%)
다. 생활보호대상자, 국가유공자, 소년 · 소녀가장은 선발시 가산점 부여하며 지체장애자 우선선발
라. 사용료는 입학당해연도에 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



색다르게 꿈꾸다

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

개교년도	1996년
건학이념	자연사랑, 인간사랑, 문화사랑
비 전	문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고 대학 Only One, Only the Best
학 생 수	3,599명 (2014년 4월 기준)
구 분	7개 스쿨, 14개 전공, 1개 학과, 2개 학사학위 전공심화과정
학 제	2년제, 3년제, 4년제 학사학위 전공심화과정

문화산업계에서 인정받는, 교육 역량이 우수한 상위권 대학

- 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)
- 문화산업계열 대학 유일, 2010-2012년 연속 사업결과 '우수' 선정
- 산업체경력없는학사학위 전공심화과정 인가 (공연예술학과 40명, 만화애니게임학과 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 "산학연협력지원사업" 선정 [중소기업청. 2005~2013] / 9년간 54개 과제 수행
- "중소기업 기술사관 육성사업" 선정 (중소기업청. 2009~2013)
- 인재개발 우수기관(Best-HRD) 인증 (교육부 · 안전행정부. 2010~2013)
- "학교기업지원사업 – 학교기업 CCRC" 선정 (교육부. 2009~2015)
- 2년연속 창업교육 패키지사업 주관대학 선정 (중소기업청. 2011~2012)
- 콘텐츠 융합형교육 프로그램 선정 (문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원. 2012~2013) / 전문대학 유일

Chungkang college of cultural industries
Campus Map

❶ 현재관 (1관)	❷ 현재관 (2관)	❸ 현재관 (3관)	❹ 정 문	❺ 통학버스 승차장
❻ 대운동장	❼ 청현뜰	❽ 인간사랑관	❾ 뮤지컬하우스	❿ 청강학사 (여학생기숙사)
⓫ 에듀플렉스(체육관)	⓬ 청강홀 (대학본부/만화역사박물관/청강역사관 비춤)		⓭ 문화사랑관	⓮ 어울림관
⓯ 전통가마	⓰ 공작소	⓱ 창작마을 (CCRC) / 비전학사 (남학생기숙사)		⓲ 아람관 (청강모바일아카데미)

스쿨버스

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

소요시간	서울권	구리/광주권	안산권	용인권	이천/여주권	수원권	평택/안성권	인천/안양
30분 이내	천호역	광주	안산중앙역	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				

contents.ck.ac.kr
T 031-639-4503~5
F 031-639-5791

청강문화산업대학교

경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94
청강문화산업대학교 콘텐츠스쿨