



- **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

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

ONLY ONE ONLY THE BEST

chungkang college of cultural industries

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)
- 산업체경력없는 학사학위 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
- '중소기업 기술사관 육성사업' 선정(중소기업청. 2009~2013)
- '인재개발 우수기관(Best-HRD)' 인증(교육부·안행정부. 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



CHUNGKANG

애니메이션스쿨

2D애니메이션, 3D애니메이션, CG 특수효과, 3D입체영상, 실시간 하 이테크 애니메이션까지 전통애니 메이션에서 첨단영상 영역을 아우 르는 최강의 전문 교육과정을 운영 합니다. 기획/연출/제작의 창의적 교육과정인 합쳐져 단편 창작 애니 메이션프로젝트와 상업애니메이 션 프로젝트를 완성하고, 국내외에 서 제작중인 프로젝트에 인턴 참여 와 조기취업의 기회를 확보합니다. 또한, 특강을 통해 아티스트를 직접 만나고, 미국, 일본의 현지스튜디오 에서 직접 일해 볼 수 있는 해외인 턴십 기회가 제공됩니다.

만화콘텐츠스쿨

만화, 일러스트레이션, 스토리텔링, 만화기획, 만화출판, 만화평론 등 만화산업 현장에서 현역으로 활동 하고 있는 교수진과 특화된 커리큘 럼을 통해 출판만화, 일러스트레이 션, 스토리텔링, 디지털만화, 웹 및 앱만화 등 만화의 모든 영역을 아우 르는 강도 높은 전문 교육을 실현합 니다. 그림체, 장르, 내용에 상관없 이 학생 개인의 개성과 가치관을 존중하는 열린 교육을 통해 자유로 운 창작을 지원합니다.

게임콘텐츠스쿨

게임 기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임QA 및 운영, e스포츠까지 게 임 산업의 모든 영역을 아우르는 전문화된 교육을 실현합니다. 재 학 기간 중 앱 게임을 비롯한 캐주얼 게임과 테이블보드게임 중 1편, MMORPG를 포함한 대규모 게임 1편 등 총 2편 이상의 게임을 제작 하는 교육 방식을 통해 게임 제작과 테스트, 게임GM 등 게임 산업의 모 든 영역을 학습할 수 있습니다. 제 작한 게임은 국내 최대의 게임 전시 회인 G-STAR를 비롯해 국내외 게 임전시행사 및 게임공모전에 출품/ 전시 됩니다.

푸드스쿨

청강의 푸드스쿨은 전공 구분없이 신입생 300명을 통합모집합니다. 1 년간 공통기초 교육을 마친 후 학생 본인의 적성에 맞는 전공(조리, 식 품영양, 외식경영, 푸드스타일리스 트전공)을 2학년 진급 시 선택하게 됩니다. 또한 매리어트, CJ푸드빌 등 산업체별 특성에 맞는 능력을 갖 출수 있도록 각 산업체의 직원이 직 접 학생들을 가르치는 맞춤형 교육 을 실시한 후 산업체 인턴십을 거쳐 직원으로 취업하는 프로그램인 브 랜드클래스를 운영하고 있습니다.

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 문화복지학원, UEDA college of fashion(오사카)과 이탈리아의 아카데미아 이탈리아나와 자 매결연을 체결하여 편입학 및 장학 의 특전을 제공하고 있습니다.

뮤지컬스쿨

재학생의 전공 능력과 실무 능력 강 화를 위해 보컬, 조명, 음향, 무대제 작 등 전공별 스튜디오를 운영하여 학생의 전공 능력 향상과 현장에 맞 는 지도를 위해 오디션과 인터뷰를 병행하면서 학생 맞춤형 특별 1:1 레슨을 실시합니다. 또한 3년의 교 육과정 이수 후에도 전공 심화 과정 을 통해 4년제 학사 학위를 취득할 수 있습니다.

모바일스쿨

정보화 사회의 변화를 주도하는 모 바일산업의 3대 핵심분야인 모바일 통신, 모바일보안 및 스마트미디어 를 융합하여 교육합니다. 국가인적자원개발컨소시엄, 삼성 전자SCSC-C, 시스코네트워킹아 카데미 등의 사업을 통하여 현장밀 착형 융합엔지니어를 육성하며, 건 고한 산학 네트워크를 구축하여 높 은 취업률을 자랑하고 있습니다.

유아교육과

어린이를 사랑할 줄 아는 좋은 3B' Teacher(Best Education, Best Care, Best Relationship)를 양성 합니다. 유아교육과는 유치원 2급 정교사(교육부)와 보육교사 2급(보 건복지부) 자격증 취득이 가능하며, 유치원 및 보육교사를 양성합니다.

교육소개

집중교육

전공몰입형 실무 교육과 전문적인 현장 교육을 병행하여, 졸업 직후 현장으 로 진출하기 위한 집중교육을 실시합니다. 현장에서 활동 중인 교수진의 지 도를 통해 학교가 현장이고 현장이 학교인 교육을 하며, 산업 현장의 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 인재 양성을 위해 인성 관련 교양 교과목 개발 및 운영, 다양한 봉사 활동 프로그램 운영 및 지원, 개개인의 인성에 대한 측정 및 관련 상담(개인상담, 집단상담, 심리검사 등) 서비스를 제공하는 교육시스템입니다.

스쿨별 성과

애니메이션스쿨

- 2012 안시 국제 애니메이션페스티벌 경쟁부문 (Gary hope), <소녀 이야기> 본선 진출
- 2012 프랑스 국제 칸 영화제 국내 최초 장편 애니메이션 <돼지의 왕> 초청
- 제63회 에미상 애니메이션 개인 업적분야
- 2014 히로시마국제애니메이션페스티벌 <할아버지> 초청상영외 다수

만화콘텐츠스쿨

- 미국 엔플러스 <맥시머라이드> 뉴욕타임즈 망가부문 1위 이나래 (2013년 1월)
- 만화당행본, 유럽수출 <열아홉> 앙코르(경진)
- 네이버 웹툰 : <마녀사냥> 박소, <미숙한 친구는 G구인> 최뽕뽕, <후레자식> 김김비 / 황영찬
- 다음웹툰 : <소소한가> 강소소, <신사의집> 이두엽

패션스쿨

- 제23회 대한민국텍스타일 디자인 대전 어패럴부문 1위(지식경제부 장관상)
- 제11회 국제벤틀리디자인공모전 대상
- 한국의류학회 패션상품기획콘테 스트 장려상
- 제12회 UFF 전국대학패션워크 2014 패션쇼 & 동아리 프리마켓 참여
- 제2회 인디브랜드페어 참여



게임콘텐츠스쿨

- 아이온 (이선호), 메이플스토리 (이경희), 테라 (이영성), 풍림화산 (김동훈), 레쿠엠 (이승준), C9 (허일주, 김형진), 오디션 (강경렬), 블레이드앤소울 (김경태), 프리스타일2 (김정선), 마비노기영웅전 (양승태) 등 다수. 2015년2월 Google featured game에 선정(데몬즈헌터) 및 게임퍼플즈창업(전성식) / 2014 앱게임상용화 12건 / "2013 이브와프로젝트 멘토링" 문화창조과학부 장관상 및 특별상 수상(오채원 외 4명)

푸드스쿨

- 역량기반 융합형 푸드스쿨 교육과정
- 차별화된 실습, 교육환경 구축 (다양한 조리실 24실, 교내 레스토랑 실습)
- 맞춤형 교육으로 브랜드클래스 운영(매리어트호텔, CJ푸드빌 등)
- 이천시 어린이급식관리지원센터 유치로 어린이의 위생과 건강에 관련된 실무교육 연계
- 해외 취업을 위한 글로벌 클래스 운영

뮤지컬스쿨

- 국내(대학 내) 최대 규모의 무대제 작소 보유
- 2008~2011 DIMF 전국대학생뮤 지컬페스티벌 본상 최다 수상
- 2011~2012 창조캠퍼스아이디어 어워드 2년 연속 대상 수상
- 학사학위전공심화과정 운영

모바일스쿨

- 삼성전자 소프트웨어 인재육성 사업 교육기관(SCSC-C) 선정 (2014~2016)
- 국가인적자원개발 컨소시엄사업 교육기관(대학 최우수기관) 선정 (2009~현재)
- 기술사관 육성사업 프로그램선정 운영(2009~현재)
- 시스코네트워킹 아카데미 아시아 태평양 우수교육기관(2013~14)

유아교육과

- 2014학년도 취업률 91%, 취업 유 지율 95.1% - 대학알리미 자료 (2015.3.2 기준)
- 2014학년도 졸업자의 유치원 2급 정교사(교육과학기술부) 자격증 취 득률 : 93.2%, 보육교사 2급 취득률 100% (2015.2.13. 졸업일 기준 : 74명 졸업자 중 69명 취득)
- 전국 최초 24시간 3교대 국공립 아 미 어린이집 및 이천시 육아종합지 원센터 수탁 운영

Student Support SERVICES

학생 지원 서비스와 주요 시설

학생지원 서비스

취업지원 프로그램

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

- 직장체험 프로그램** | 진로탐색과 경력형성 기회를 제공하여 노동시장으로 원활한 이행 지원
- 입사서류클리닉** | 취업준비생이 작성한 이력서, 자기소개서 등의 입사서류를 첨삭 지도하는 서비스
- CK 취업 성공 프로그램** | 여타의 이유로 취업 의지가 부족한 학생들에게 취업 의지를 갖추게 하는 교양 선택 과목
- 진로상담 및 취업상담** | 진로와 취업에 대한 고민을 겪고 있는 학생들에게 개인별 맞춤형 집중상담 지원
- 청년취업인턴제** | 미취업졸업생들에게 민간기업의 인턴기회를 제공함으로써 직장 경력과 함께 정규직 전환 기회 제공
- 진로 및 취업특강** | 재학생들의 진로 선택과 취업 역량을 강화시킬 수 있는 특강 제공
- 졸업생 취업통계** | 기 졸업자의 취업통계를 분석하여 졸업예정자 취업지원을 위한 자료로 활용

국제교류 프로그램

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

- 글로벌 현장실습** | 프로젝트실무와 현지 적응교육을 통해 자기주도적 경력 및 진로설계 지원프로그램
- 글로벌 멘토링** | 글로벌 현장학습 학생들 대상으로 현지 적응 및 해외취업을 위한 멘토링 프로그램
- 이천 영어마을 캠프** | 방학기간을 활용한 한숙형 영어집중교육 프로그램
- 글로벌 엘리트 클래스** | 해외 취업 및 외국어 능력향상을 위한 인턴시브 글로벌 프로그램
- TOEIC 캠프** | 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	NSG그룹 산하의 전문학교로 CG애니메이션, 디지털영상, 게임크리에이터 분야는 현직 최고 전문가를 강사진으로 구성하고 있다.
Neusoft 대학	중국	중국동북대학과 소프트웨어 기업인 Neusoft그룹이 공동 설립한 대학으로 IT계열, 경영, 예술계열이 특화되어 있다.
L'Avenir 국제 K.H College	일본	푸드코디네이터 코스, 플라워디자인 코스 등 푸드스타일리스트 전문 양성 교육기관으로 본교 푸드스타일리스트과 졸업 후 편입이 가능하다.(수업료감면혜택)
문화복지대학	일본	세계 5대 패션스쿨로 실무위주의 수업이 핵심강점이다.
경덕진 도자대학	중국	중국의 도자분야 특성화 대학으로 본교 졸업 후 편입이 가능하며 장학제도로 수업료 감면혜택이 있다.

도서관



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

만화역사박물관



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

경기게임상용화지원센터



소 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.

만화영상도서관



1998년 국내 최초로 개관한 만화영상도서관은 만화애니메이션·게임 분야에 요구되는 교육시설의 전문화, 특성화를 목적으로 설립되었습니다. 체계적인 만화자료의 수집과 정리를 바탕으로 만화책, 만화 관련 참고서, 해외 전문서적 등을 교내 구성원 및 외부 이용자에게 무료로 개방합니다.
<http://library.ck.ac.kr>

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.

청강창조센터 CCRC

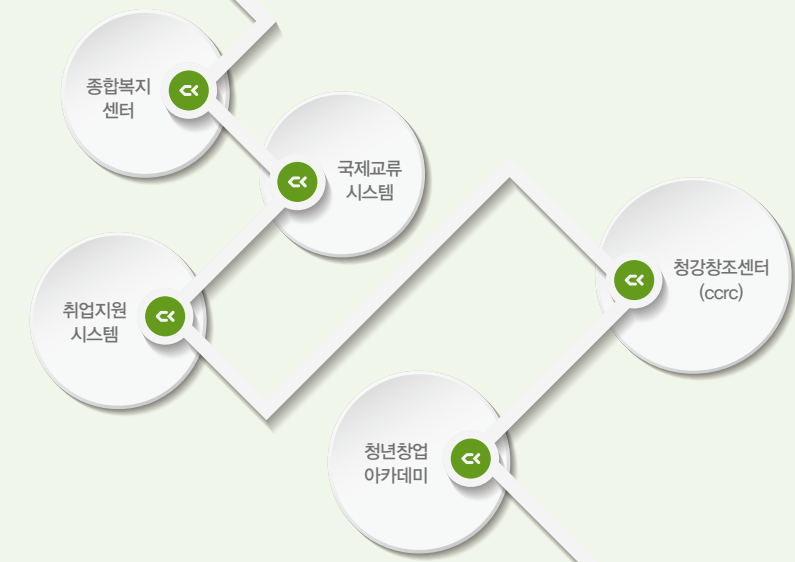


CCRC(Chungkang Creative Research Center)는 국내 최대 규모의 시설과 최첨단 장비를 갖추고 550여 명의 교수, 연구원 및 재학생들이 외부 전문가와 함께 근무하고 있습니다. 3개 스튜디오(만화, 애니메이션, 게임)를 중심으로 운영되는 CCRC는 다양한 산학협력을 통해 애니메이션, 입체영상, 모바일 게임, 체험형 게임, 모바일 만화 등의 상용화 콘텐츠를 생산하고 있습니다.
<http://ccrc.ck.ac.kr>

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

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 36억 9천, 교외장학금 81억 6천으로 총 118억 5천만여원이 학생들에게 지급되었습니다.

교내장학금

장학금 종류	2015학년도 지급기준		2014학년도 지급내역	
	지급대상자	장학금액	지급건수	금액(원)
신입생 성적우수장학	전체수석	재학기간 내 등록금 전액	1	4,199,000
	스쿨(학과)수석	학기 등록금 전액	16	34,116,500
	입학성적우수	학기 150만원	33	47,175,000
신입생 특기장학	장학규정에 근거해 선발	장학위원회 결정에 의해 일정금액	2	2,000,000
재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액	67	131,126,200
	전공차석	학기 등록금의 70%	64	113,235,750
	전공차차석	학기 등록금의 50%	64	89,324,350
	전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급	420	595,874,940
	오름장학	오름 폭에 따라 30-50만원 지급	420	124,167,500
스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급	3,059	811,853,500
공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급	67	62,280,100
근로장학	특정부서에서 근로를 제공하는 학생	시급 8,000원	1,068	138,876,860
보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청에서 일부지원)	15	28,848,000
교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급	4	13,626,000
해외연수장학금	해외연수지원	장학위원회 결정에 의해 일정금액	4	2,050,000
전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급	238	267,298,500
형제자매장학	형제자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 50만원	41	20,012,000
외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 30% 지급	-	-
특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액	4	4,924,000
장애학생 및 다문화가정장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 50만원 지급	8	3,755,000
기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급	14	2,300,000
새터민장학금	북한이탈주민	학기 등록금의 50% 지급	-	-
희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층 (국가장학 지급승인자에 한함)	학기 등록금 전액	1,129	1,200,098,800

* 장학금의 종류 | 대상 | 금액은 입학당해년도에 변동될 수 있습니다. * 상세내용은 대학홈페이지 [대학생활]-[장학제도]를 참조하십시오.

교외장학금

한국장학재단 장학금

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

* 국가에서 운영하는 한국장학재단에서는 가계소득에 따라 학기별 최소 337,500원, 최대 2,400,000원의 국가장학금 I 유형을 지급하고 있습니다. 예비대학생들은 반드시 국가장학금을 신청해주시기 바랍니다. 11월 하순부터 1차 신청기간이 시작될 예정입니다.

기타 교외 장학금

교수장학금	총동문회장학금	의용소방대자녀장학금	유니베라 UP 장학금	서울국제장학재단장학금	농어촌희망재단장학금
로타리클럽장학금	효양장학회	관할구청지원 장학금	관할시지원 장학금	산학협업장학금	아프로에프지장학회장학금

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, 옷장, 스탠드, 책장, 옷장이 제공되며 교내 통화가 가능한 인터폰이 설치되어 있습니다. 층별로 라운지, 샤워실, 세탁실, 주방, 세미나실, 휴게실, 전망 테라스 등 쾌적한 휴게시설이 마련되어 있습니다.

선발인원

구 분 (2014년 기준)	수용 인원(명)	금액(한학기분)			형태	연락처	팩스
		사용료	식사비(선택)	합계			
청강학사(여자기숙사)	366	425,000	390,000(100%)	815,000	4인 1실	청강학사 : 031-639-5739, 4570 비전학사 : 031-639-5766	031-639-5727
			308,000(70%)	733,000			
비전학사(남자기숙사)	264	425,000	234,000(50%)	659,000	4인 1실	031-639-5739	031-639-5727
			미선택	425,000			

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.

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	재능나눔마켓, 프리마켓, 전공 및 취미활동 동아리, 스테디룸 운영
헬스케어	요가, 워킹, 배드민턴, 축구 및 농구
학생문화	체육대회, 오픈하우스, 사생의 밤



ONLY ONE ONLY THE BEST

애니메이션스쿨 | 3년제 | 160

만화콘텐츠스쿨 | 3년제 | 160

게임콘텐츠스쿨 | 3년제 | 160

푸드스쿨 | 3년제 | 300

패션스쿨 | 3년제 | 90

뮤지컬스쿨 | 3년제 | 120

모바일스쿨 | 2년제 | 159

유아교육과 | 3년제 | 96

애니메이션스쿨 3년제 | 학사학위전공심화과정 운영



멋지다 애니메이션!
애니메이션의 Only One
청강 애니메이션스쿨!

청강 애니메이션스쿨은 애니메이션 전문 창작인력 양성을 목표로 애니메이션의 기획 및 연출에서부터 후반 제작까지 전 과정을 아우르는 프로젝트 기반의 교육과정 체계 내에서 운영되고 있다. 자신만의 예술적 감성과 독창적 아이디어를 창작프로젝트 수행을 통해 실현 할 수 있도록 돕는 최고의 교육시설과 우수한 교수진으로 구성된 최상의 교육 시스템을 갖추고 있다. 국내 최대 규모의 애니메이션 창작스튜디오, 렌더팜과 사운드녹음실 등 우수한 인프라와 랩타임 튜터링 프로그램 운영 등 자율적 몰입교육 환경을 제공하고 지속적인 산학

160

모집인원

협력 사업 추진으로 산학인턴십, 아티스트레지던스 프로그램, 국내외 현업 전문가 초청 워크숍을 통해 창작 및 실무능력을 고루 갖춘 국내 최고의 애니메이션 전문가양성 기관이다.

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 아나미룬다 브라질국제애니메이션페스티벌 경쟁부문 <PUSH OFF>, 비경쟁부문 <Artist-110> 상영 / 2014 이탈리아 퓨처필름영화제 퓨처단편영화부문 <집으로 가는 길>[이소현] 선정 / 2014 이탈리아 카툰온더베이 국제단편부문 <말로우미>[권지민], <할아버지>[김민우] 선정 / 2013 안시국제애니메이션 페스티벌[프랑스] 학생경쟁 부문 <파노라마> 본선진출 / 2013 프랑스 플레르몽페랑 단편영화제 Youth

Audience Program <Allegro>[주윤철] 초청 / 2013 브라질 아나미룬다 2013 브라질국제애니메이션페스티벌 <Color Thief>[김형민], <First Shift>[한성권] 초청 상영 / 2013 Asia Student Creative Exchange <Flying Accident>[신동현] 초청 상영 / 2012 안시 국제 애니메이션 페스티벌 경쟁부문 <Gray Hope>, <소녀 이야기> 본선진출 / 2012 프랑스 국제 칸 영화제 국내 최초 장면 애니메이션 <돼지의 왕> 초청

주요교과목

디지털이미징, 인체드로잉, 애니메이션드로잉, 비주얼스토리텔링, 인체조소, 3D애니메이션기초, 2D애니메이션, 3D애니메이션, 스토리보드, 기획과 스토리텔링, 2D애니메이션제작, 디지털애니메이션 제작기법, 편집과합성기초, 3D애니메이션제작, 3D 모델링과맵핑, 3D라이팅&렌더링, 3D인체모델링, 3D라이팅&합성워크숍, 캐릭터디자인, 페인팅테크닉, 비주얼디벨롭먼트, 애니메이션프로젝트, 애니메이션연출, 인디펜던트스튜디오, 포트폴리오



만화콘텐츠스쿨

3년제 | 학사학위전공심화과정 운영



만화가 덩비면 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 양 성합니다. 또한, 만화

160

모집인원

콘텐츠 제작을 위한 디지털 장비, 만화책을 직접 제본하여 만들 수 있는 인쇄실, 액정태블릿을 갖춘 컴퓨터 작업실, 개인별 라이브박스과 컴퓨터가 설치되어 있는 만화화실 등 만화창작에 특화된 시설을 제공합니다.

졸업 후 진로 및 졸업생 참여 작품

창작만화가, 디지털콘텐츠만화가, 교양학습만화가, 카툰니스트, 일러스트레이터, 만화스토리작가, 만화출판전문가, 만화기획자

미국 엔플러스 <맥시머라이드> 이나래 / 만화단행본, 유럽수출 <열아홉> 양피(최경진) / <마녀사냥, 네이버> 박소연 / <이런 영웅은 싫어, 네이버> 이지은 / <체리보이 그대, 다음> 남지예 / <미숙한 지구인, 네이버> 김지윤 / <죽음에 관하여, 네이버> 김신희, 정현호 / <소소한가, 다음> 강소소 / <11번가의 기적, 레진코믹스> 유이현 / <메이플 스토리 역사본부, 넥슨> 진아라 / <풍장군 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 애플 제작, 북메이킹, 일러스트레이터, 포토샵, 카툰 일러스트, 수채화 표현기법, 동화 일러스트 등



게임콘텐츠스쿨

3년제 | 학사학위전공심화과정 운영



게임!
우리가 만든다.
우리가 서비스 한다.
우리가 세계로 간다.

게임전공은 게임 기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임 QA 및 운영, e스포츠까지 게임 산업의 모든 영역을 아우르는 전문화된 교육을 실현합니다. 재학 기간 중 앱 게임을 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 게임전시행사 및 게임공모전에

160

모집인원

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>(맹민균 외 3인) / 2012 대한민국 앱창작경진대회 금상수상 <부스터루스터>(임성택 외 2인), 동상수상<니랑내랑>(한도연 외 6인) / 2012 IT 청년 창업 콘테스트 최우수상 수상 <라문젤을 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, 앱 게임제작, 게임구조분석, 게임기획 사례분석, 게임소재론, 게임테스트, 게임서버 관리, 운영마케팅, 게임알고리즘, 게임스크립트 등



푸드스쿨

3년제 | 통합모집
조리전공



300

모집인원

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 / 쿠킹 클래스 요리강사 / 케이터링 전문 셰프 등

주요 교과목

기초한국조리1·2 / 기초서양조리1·2 / 기초베이커리1·2 / 식품위생학 / 조리과학 / 한국궁중 요리상 차림 / 프렌치취진 / 일본요리 / 디저트테크닉 / 차이나취진 / 이탈리아취진 / 한과테크닉 / 레스토랑OJT / 창의프로젝트 / 브랜드클래스



푸드스쿨

3년제 | 통합모집
식품영양전공



300

모집인원

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 관리사 / HACCP전문가 / 위생직 공무원 등

주요 교과목

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



푸드스쿨

3년제 | 통합모집

외식경영전공



300

모집인원

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 / 티마스터 / 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 / 외식 재무회계 / 식음료 원가관리 / 레스토랑OJT / 창의 프로젝트 / 브랜드클래스 / 호텔외식업의 이해



푸드스쿨

3년제 | 통합모집

푸드스타일리스트전공



300

모집인원

맛에 멋을 더하는 푸드스타일리스트전공

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

졸업 후 진로

매체촬영 푸드스타일리스트 / 방송, CF 푸드스타일리스트 / 파티 플래너 / 메뉴 개발자 / 쿠킹클래스 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



패션스쿨

3년제 | 통합모집
패션디자인전공



90 모집인원

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

패션디자인전공은 실무중심의 패션디자인 전문가 양성을 목표로 창의성과 실용성이 높은 패션 상품을 기획, 디자인, 제작, 제안할 수 있는 전문교육 과정을 운영합니다. 빠르게 변화하는 트렌드를 예측하는 창의역량을 바탕으로 <패션디자인>, <패션머천다이저(MD)>, <패션유통(SPA/편집샵)> 분야의 실전 능력을 갖춘 인재를 양성합니다. 패션업계와의 산학맞춤형 교육으로 산학콜라보레이션 및 Fashion Lab.을 진행함으로써 현장 실무프로세스를 습득한 산업체가 요구하는 인재가 되도록 지원합니다.

졸업 후 진로 및 사례

여성복, 남성복, 아동복디자이너 / 기획 및 영업MD / 소싱&생산MD / Q.C / 바잉 MD / VMD / SPA, 편집샵 전문가 / 디자이너 브랜드 / 수출회사 및 프로모션 디자이너 / 패턴디자이너 / 모델리스트
주LF 알레그로 남성복(08학번 강호성), (주)원더플레이스(11학번 박소현), 미스지컬렉션(11학번 김혜령), (주)건국휴먼(11학번 조유나), (주)팬컷(10학번 윤호영)

주요교과목

패션디자인론 / 패션드로잉 / 패션일러스트레이션 / 패션디자인발상 / 의복구성 / 드레이핑 / 패션컬렉션 제작 / 패션과색채 / 텍스타일디자인 / 패션소재 / 웨딩드레스제작실무 / e-Fashion Mall 기획과 구축
자격증 : 양장기능사 / 패션디자인산업기사 / 패션머천다이징산업기사 / 마스터 / 컬러리스트산업기사



패션스쿨

3년제 | 통합모집
스타일리스트전공



악마는 프라다를 입는다,
섹스앤더시티의 스타일리스트가 된다!

토털 패션 스타일링 전문가를 양성하기 위해 해외 패션 선진국의 패션스쿨 시스템을 도입한 커리큘럼으로 특성화 시킨 전문 교육과정입니다. 패션 비즈니스 능력을 갖춘 <방송잡지스타일리스트>, <샵스타일리스트&VMD>, <뷰티스타일리스트>, 3분야를 특성화 교육하고 있습니다. 스타일리스트 전공은 퍼스널이미지를 새롭게 창출할 수 있는 기획력, 표현테크닉, 뷰티스타일링을 위한 메이크업, 네일, 헤어아티스트 등의 기술교육을 제공함으로써 토털스타일링이 가능한 차별화된 전문스타일리스트를 배출합니다. 또한 패션 전문점, 편집샵, 백화점 등에서 토털스타일링을

90 모집인원

제안하고 판매가 가능한 패션유통리더인 샵스타일리스트, 퍼스널스타일리스트, VMD를 육성합니다. 현재 패션계에서 활동하고 있는 교수진의 실무 교육과 방송 및 엔터테인먼트사와의 산학연계를 통해 드라마, 영화, 가수, 패션잡지 등 다양한 분야의 현장실습과 취업을 지원합니다.

졸업 후 진로 및 사례

미디어(방송, 잡지, 가수, 광고, 영화) 스타일리스트 / 메이크업아티스트 / 샵마스터 / VMD / 브랜드 홍보 / 네일 아티스트 / 이미지메이킹강사 / 이미지컨설턴트

이민호, 김재중 스타일리스트 | 임하영(12학번), B1A4, 설리스타일리스트 | 전미선(12학번), 박유천 스타일리스트 | 안지선(12학번), 소녀시대, 빅스타일리스트 | 김수현(11학번), LG 패션 FSM | 정미린(12학번), 나비커뮤니케이션 | 이은성(12학번), 이랜드 미소 디스플레이 | 예유경선(12학번).

주요교과목

스타일리스트실무 / 방송스타일링 / 코디네이트테크닉 / 패션포토그래피 / VMD / 스타일링 / 패션리폼 / 메이크업스타일링 / 네일스타일링 / 퍼스널스타일리스트 / 패션쇼기획연출 / 콜라보레이션
자격증 : 샵마스터 / 패션스타일리스트 / 컬러리스트 산업기사 / 메이크업 2,3급 / 네일 테크니션 1,2급 / 뷰티스타일리스트



뮤지컬스쿨

3년제 | 통합모집 | 학사학위전공심화과정 운영
뮤지컬연기전공



120

모집인원

대한민국 '창작 뮤지컬의 메카' 청강문화 산업대 뮤지컬스쿨 - 동시대적 공감과 가능한 캐릭터를 구축하고 창조할 수 있는 배우를 양성합니다.

- ▶ 연출, 극작코스 산설
- ▶ 오직 청강 뮤지컬스쿨에만 있는 Killer Class : 협업수업 System
뮤지컬배우 양성의 목적에 맞게 하나의 수업에 각 파트를 담당하는 두 명 이상의 교수가 함께 수업을 진행하여 현장 프로덕션과 똑같은 환경 속에서 수업을 진행하는 시스템으로 각 파트별 테크닉을 융합, 응용력을 극대화하는 수업 해당교과목 : Weekly 연주(1, 2, 3학년) (연기+보컬+인무+연출), Performance Workshop (3학년) (연기+보컬), 오디션실습 (3학년) (연기+보컬+인무) 과목 운영
- ▶ 정규 교과과정 외 실기집중 향상 프로그램
상위10% 스튜디오 운영(보컬, 연기, 인무), 동하게집중워크숍, Lab시스템

졸업 후 진로

뮤지컬 배우 / 연극 배우 / 영화, 드라마 배우 / 뮤지컬 연출가 / 연극 연출가 / 극작가

주요 교과목

벨칸토 입문, 벨칸토 가창실습, 음색연구1(Belt & Twang), 음색연구2(6가지 음색), 음악이론, 시창, 현대뮤지컬가창실습, 현대뮤지컬가창응용실습, 뮤지컬가창 1·2, 캐릭터 보컬 1·2, 연기의 이해, 즉흥연기, 화술, 리얼리즘 연기실습, 코메디 연기실습, 시대극 연기실습, 뮤지컬 연기실습 1·2, 오디션실습, 발레 1·2·3·4, 재즈댄스 1·2·3·4, 뮤지컬 댄스 1·2, 공연 1·2·3·4, 장면 페스티벌 1·2, 퍼포먼스 워크숍, 위클리 연주 1·2·3·4



뮤지컬스쿨

3년제 | 통합모집 | 학사학위전공심화과정 운영
무대디자인제작전공 | 조명디자인전공 | 음향디자인전공



120

모집인원

국내 최고의 현장 활동 교수진이 인문교양과 차별화된 현장 적응형 커리큘럼을 바탕으로 실기 중심의 밀도 있는 집중식 교육을 통해 동시대적 시각과 공감 능력을 갖춘 공연 창작자, 무대예술전문가를 양성합니다.

무대디자인 및 제작전공

인문학적 지식과 예술적 소양을 바탕으로 공연과 극장공간을 이해하여 창의적 공간 표현을 설계하고 제작하는 능력을 갖춘 공연산업 창작자 양성

조명디자인전공

시간의 Narrative를 통해 빛을 디자인하는 창의적인재 양성

음향디자인전공

인문학적 지식과 예술적 소양을 바탕으로 공연과 공간을 이해하여 창의적 사운드를 구성, 제작 운영하는 능력을 갖춘 인재 양성

- ▶ 정규수업 외 Studio, Lab을 통한 자율적인 학습시스템
상위 10% 스튜디오 운영(제작, 음향, 조명), 도제식 레슨 형태로 운영
전공 Lab운영
- ▶ 현장맞춤형 교육을 통한 공연전문가 양성
무대예술전문인자격증 시험 대비반 운영(무대기계, 무대조명, 무대음향)
현장실습 및 실습학기제 운영

졸업 후 진로

무대디자이너, 무대제작감독, 무대작화가 / 조명디자이너, 조명감독, 조명콘솔프로그래머 / 음향디자이너, 음향엔지니어 / 오퍼레이터 / 음향감독

주요 교과목

- ▶ 공통과목
기초제도, 입체제도, 전공워크숍, 컴퓨터응용디자인, 공간빛소리워크숍, 영상디자인학, 영상디자인, 응용프로젝트, 무대감독개론, 무대감독실습
- ▶ 무대디자인제작전공
생각과 이미지, 기초제작기술, 시각과 공간, 표준 장치제작, 무대작화, 텍스트와 이미지, 극 공간해석, 전환장치 기술, 무대디자인, 무대디자인프로젝트
- ▶ 조명디자인
빛과 그림자, 빛과 장면, 빛 이야기, 빛과 시간, 조명표현기술, 조명콘솔프로그래밍, 조명디자이너, 조명시뮬레이션
- ▶ 음향디자인
음악의 이해, 소리와 공간, 텍스트와 소리, 극장음향, 디지털 음향기술, 음향디자인, 음향디자인프로젝트



모바일스쿨

2년제

모바일통신전공



모바일통신산업을 리드할 인재로 업그레이드합니다. 전국 유사학과 대비 상위 취업률 90.74% 달성(2012~2014년 6월 1일자 3년 평균-대학알리미 공시자료)

모바일통신전공은 사람과 사물 모두가 인터넷으로 연결되는 사물인터넷(Internet of Things)에서 반드시 필요한 유/무선 통신망의 장비 제작과 구축/관리/운영 기술인력 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, 솔리테크 등 국내 모바일통신업계를

66

모집인원

이끄는 업체와 산학협정을 체결하여, 산업체의 요구에 맞는 교육으로 매년 전공분야에 90%이상 산학협정 회사로 취업하여 유/무선 통합 네트워크 전문가로 활동합니다.

템 관리운영 회사 : 삼성네트웍스, 대우정보시스템, NHN, 시스케이프, 엘리스, 인성정보, 롯데정보통신 등

졸업 후 진로

모바일 단말 개발회사 : 삼성전자, LG전자 및 협력사, 어니컴 / 모바일 통신망 관리운영 : SKT 통신망 관리운영, KT 통신망 관리운영, LGU+ 통신망 관리운영 / 모바일통신 장비 제조회사 : 솔리드, 유텔, 파트론 등 / 모바일통신 기술 개발 및 기타 제조회사 : 이노와이어리스, 기가레인 등 / 해외 이동통신망 설계 및 시설회사 : 큐비콤 / 모바일통신 서비스 회사 : LGU+고객센터, LGU+ 직영점, KT고객센터 등 / 모바일통신 기기 A/S회사 : LG전자 / 네트워크보안 회사 : 윈스, 퓨처시스템, NNSP, 인터넷진흥원 등 / 네트워크시스

주요 교과목

디지털통신, 이동통신공학, RF시스템, 전파분석, 모바일프로세서, 전자회로, 디지털공학, 디지털응용, 이동통신기초, 전파통신의이해, 이동통신의이해, 와이파이넷, CAD, 모바일미디어의이해, 인터넷통신, 모바일프로그래밍, 모바일서비스분석, 정보보호의이해, 앱테스팅기초, 모바일서비스마케팅, 현장실습, 현장실습학기제, TCP/IP, 근거리통신망, 네트워크실무 등



모바일스쿨

3년제

스마트미디어전공



세상에 존재하는 모든 것을 연결하는 사물인터넷, 사물인터넷을 창조하는 최고의 엔지니어로 탄생한다.

2020년이 되면 약 370억 개의 디바이스가 인터넷에 연결된다고 합니다. 세상에 존재하는 모든 것이 인터넷에 연결되고, 각각의 장치들이 상호 통신을 통해서 스스로 해야 할 일들을 처리할 수 있는 만물인터넷 시대까지 발전하게 됩니다. 가전제품 뿐만 아니라, 집, 사무실, 학교, 공장, 병원까지 사물인터넷을 통해서 하나로 연결된 세상을 준비해야 합니다. 냉장고, TV, 토스터에서 부터 인터넷을 구성하는 허브, 와이파이넷 그리고 컴퓨터와 서버에 이르기까지, 우리 사회에 존재하는 모든 것을 연결하는 사물인터넷은 모든 것을

40

모집인원

연결하고, 모든 것을 제어하고, 모든 것을 스마트하게 표현하는 가장 혁신적인 기술로 꼽히고 있습니다. 스마트폰으로 카메라가 장착된 드론을 비행시켜 내가 보고자 하는 곳을 촬영하거나, 가정과 사무실의 냉·난방기와 전등을 스마트폰으로 원격 제어하는 것은 물론, 날씨와 기온에 따라 자동으로 열리고 닫히는 발효 항아리, 24시간 나를 따라다니며 도와주는 뽀로로 로봇. 이 모든 것을 만들 수 있는 사물인터넷 전문가에게 필요한 아두이노, 라즈베리파이를 작동시키고 각종 센서와 모터 등을 스마트폰으로 제어하여 세상을 바꿀 수 있는 최고의 엔지니어를 양성합니다.

졸업 후 진로

스마트폰 제조 및 A/S회사: 삼성전자, LG전자 등 / 스마트폰 테스트 회사 : 와이즈와이어즈, 인피닉, 노츠 등 / 스마트폰 기술관련 회사 : SK텔레

콤, KT, 모글루, 썬데이토즈 등 / 사물인터넷 회사 : 시스코, 구글 등 / 서버, 네트워크, 보안 관리직 (전문 중소기업) : 인성정보, 블리자드, 엠게임, 해오름기술, 이비웨이브, 대신정보통신, 호스트웨이, NNSP, 엘리스, ITG, 사인IT 등 / 1인 창조 회사 : 앱스토어, 트위터, 페이스북 등을 이용한 개인 창조 기업

주요 교과목

사물인터넷 프로젝트, 앱 및 사물인터넷 개발, 오픈소스 하드웨어, 모바일OS, 센서네트워크, 모바일 웹, 모바일미디어의이해, 인터넷통신, 모바일프로그래밍, 이동통신의 이해, 모바일서비스분석, 정보보호의이해, 서버시스템, TCP/IP, 와이파이넷, 데이터통신, 컴퓨터네트워크, 네트워크보안 등



모바일스쿨

2년제

모바일보안전공



30

모집인원

사이버 세상의 평화를 지키는 네트워크 / 서버 / 보안 전문가

모바일보안 전공은 최근 유망직종 1순위로 각광 받는 정보보호 전문가를 양성합니다. 각종 모바일 장비로부터 인터넷을 구성하는 네트워크 및 서버 시스템에 대한 교육을 합니다. 정보보호 전문가로서 가장 필요한 네트워크와 서버 관련 기술을 습득하기 위해 국제공인자격 교육과정(네트워크 : CCNA, 리눅스서버 : LPIC)을 교과과정에 도입하여 재학 중 100%에 가까운 국제자격증 취득률을 자랑합니다. 국내외 정보통신기술 전문기업과 산학협력을 체결하여 현장실습 → 현장실습학기제 → 정규직 취업 과정을 통해 재학중 전공분야의 기업에 취업합니다.

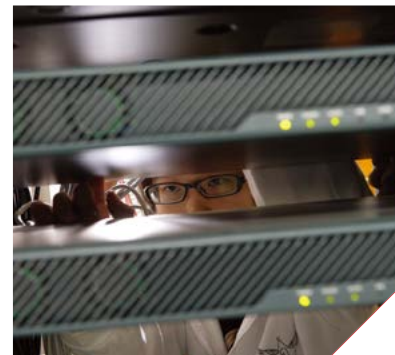
졸업 후 진로

- 서버/네트워크 관리직(대기업) : 삼성전자, LG

- 전자, SK, 하이닉스, 새한정보, NHN, HP 등
- 서버/네트워크/보안 관리직(전문 중소기업) : 인성정보, 블리자드, 엠게임, 해오름기술, 이비웨이브, 대신정보통신, 호스트웨이, NNSP, 엘리시스, ITG, 사인IT, 시스게이트 등
- 보안 전문회사 : 한국정보인증, 하우리, SGA, 원스, 레드게이트, 리눅스웨어 등
- 대학및공기업 전산담당/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, 애플테스팅기초, 모바일마케팅서비스, 와이파이넷, 현장실습, 현장실습학기제 등



유아교육과

3년제



96

모집인원

물고기는 헤엄치고, 새는 날듯이 아이들은 뛰어놀고, 교사는 함께한다.

아이다움을 존중하는 교사, 유아의 개성과 창의성을 꽃피워주는 유아교사를 양성합니다. 유아교사는 놀이지원 능력, 자연친화능력, 공동체 가치 실현 능력을 갖추게 되며, 체험 중심 교육, 몰입교육으로 이론과 실기, 모의수업, 유치원 및 어린이집 실습을 통해 유치원 2급 정교사(교육과 학기술부)와 보육교사 2급(보건복지가족부) 자격증을 취득할 수 있습니다. 그 외 동화구연 지도사, 아동국악 지도사, 종이접기 지도사, 유아체육 및 레크리에이션 지도사 등 다양한 민간 자격증을 취득할 수 있습니다. 유아교육과는 전국 200여개의 유치원 및 어린이집과 산학협력을 맺고 있으며 국공립 아이미 어린이집과 이천시 육아종합지원센터를 수탁 운영하고 있어 교육 및 보육현장에서 환영하는 훌륭한 선생님, 좋은 선생님을 배출합니다.

졸업 후 진로

- 교사: 유치원 / 어린이집
 - 기관 설립: 유치원 / 어린이집
 - 보육전문요원: 이천시육아종합지원센터
 - 관련회사: 교재제작 회사, 출판사
- 유치원 정교사 2급 93.2%, 보육교사 2급 100%
2015학년도 졸업자(2015.2.13. 졸업일) 기준
자체 분석
(2015.2.13. 졸업일 기준: 74명 졸업자중 69명 취득)

주요 교과목

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



성적추가현황

청강이 가면 길이 보입니다.



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 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.
- 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

1 제공개요

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

2 학교생활기록부 제출면제 대상

- 2011년~2015년 졸업자 및 2016년 2월 졸업예정자 중 온라인 제공 대상교 출신자(교육과정 등의 이유로 일부학교 제외)
 다음과 같은 경우는 학교생활기록부 사본을 제출해야 합니다.
- ※ 온라인 제공에 동의하지 않은 자
 - ※ 온라인 제공을 하지 않는 고등학교 출신자
 - ※ 2010년 이전졸업자 (2010년 2월 졸업자 포함)
 - ※ 검정고시 출신자

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
- 2016년 2월 졸업예정자가 당해년도에 졸업하지 못한 경우
- 충원합격자 중 연락불통으로 합격통지가 불가능한 경우 (정시/추가모집 지원불가, 단 수시모집 지원자에 한함)
- 실기 및 면접전형 지원자 중 아래 해당자
 - 지원자격 미달자
 - 고사 결사자
 - 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.
- 우리대학은 전형료 환불규정에 의거 환불사유 발생시 모집종료 후 전형료를 환불 합니다.
- 입학전형 성적 및 평가내용은 공개하지 않으며 모집 요강에 명시되지 않은 사항은 우리 대학 '입학전형관리위원회'의 결정에 따릅니다.
- 신입생은 최초학기에 휴학할 수 없습니다. (군입영 휴학과 질병휴학은 예외)

1 전형일정

모집	접수기간	제출서류 마감	면접 1차 합격자 발표	면접고사	실기고사	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시 1차	09. 02 (수) ~ 09. 24 (목)	09.25 (금)	10.08 (목)	10.14 (수)	10.17 (토)	10.27 (화)	12.11 (금) ~ 12.14 (월)	2016. 01.29 (금) ~ 02.02 (화)	발표: 12.15(화) ~ 12.22(화) 21:00 마감 등록: 12.18 (목) 18:00 마감
수시 2차	11. 03 (화) ~ 11.17 (화)	11.18 (수)	11.27 (금)	12.02 (수)		12.09 (수)	-	-	02.03 (수) ~ 02.17 (수) 18:00 까지
정시 1차	12.24 (목) ~ 01. 05 (화)	01.06 (수)	01.12 (화)	01.15 (금)		01.26 (화)	-	-	02.19 (금) ~ 02.27 (토) 18:00 까지
정시 2차	02.11 (목) ~ 02.15 (월)	02.16 (화)	미 실시			02.18 (목)	-	02.19 (금)	02.19 (금) ~ 02.27 (토) 18:00 까지

- ※ 면접고사 1차 서류합격자 발표는 애니메이션, 만화창작, 게임전공만 해당됩니다.
- ※ 우리 대학은 수시 지원 6회 제한에 해당되지 않습니다.
- ※ 제출서류 마감은 해당일 16시(도착분에 한함), 합격자 발표는 해당일 14시입니다.(96페이지 참조)

2 모집인원

스쿨	전공	입학 정원	수시1차							수시2차				정시1차				정시2	
			정원내				정원외			정원내				정원내		정원외		정원내	
			학생부	특별	실기	면접	농어촌	기초	대졸자	학생부	특별	실기	면접	수능	특별	실기	면접	재적자	외국인
애니메이션	애니메이션	160	10	5	40	30	7	3	4	10	1	10	1	52	3	1	1		
만화콘텐츠	만화창작	160	5	2	30	33	7	3	4	5	1	23	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	1	1			
패션	패션스쿨	90	30	9	25	6	1	4	15	4	5	1	3	1	1				
뮤지컬	뮤지컬스쿨	120	27	1	35	11	5	1	4	15	1	5	20	4	3	1	1		
모바일	모바일통신	66	10	42	2	1	2	8	2	2	2	1	3	1	1				
	스마트미디어	40	25	2	1	1	2	8	1	2	1	3	1	1					
	모바일보안	30	15	2	1	1	2	8	1	2	1	3	1	1					
유아교육과		96	44	8	3	1	2	30	6	5	2	1	1	1					
합 계		1,222	319	101	135	174	48	18	32	175	32	73	57	11	131	4	27	10	10
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								●									●		

- 모집인원이 '응영'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 충원기준에 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 충원합격대상자로서의 자격은 상실됨.(정시동일)
- (●)는 수시1차 : 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공 | 정시1차 : 만화창작전공, 애니메이션전공만 해당됨.

3 전형방법 및 성적반영방법

1. 전형방법

모집시기	전형유형	모집단위	성적반영비율(%)					평가방법
			학생부	수능	면접	실기	전적대 학생적	
수시1차	학생부중심전형 (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				100		• 뮤지컬연기전공 : 자유곡(가요제외), 자유연기, 자유안무
	면접전형	애니메이션전공 만화창작전공			100			• 자기소개서 및 포트폴리오 (30매이내)
		패션스쿨			100			• 자기소개서 및 포트폴리오 (5매이내)
		푸드스쿨 게임전공 뮤지컬스쿨			100			• 자기소개서 및 학업계획서
	농어촌전형		100					• 학생부 총점 1,000점 (기본점수 625점)
	기초생활수급자	전체전공	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				100			• 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				100		• 실기점수 1,000점 - 뮤지컬연기: 자유곡(가요제외), 자유연기, 자유안무
	면접전형	뮤지컬스쿨				100	• 자기소개서 및 학업계획서(무대디자인, 제작 조영음향디자인)	
	특성화고졸재직자	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		

(2) 대학수학능력시험 성적반영 방법

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

- 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.

(3) 학교생활기록부 성적산출 방법

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

[표1] 학교생활기록부 등급환산점수표

(4) 검정고시 취득점수별 비교내신

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

[표2] 검정고시 취득점수(평균점수)에 의한 학교생활기록부 비교내신

(5) 성적산출 계산식

대상자	계산식	비고
2008년 졸업자 ~ 2016년 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			제출방법
		입학 원서	생 활 기록부	추가제출서류	
일반전형	학생부전형 고등학교 졸업(예정)자 또는 동등학력 소지자	○	○	-	-
	실기전형 고등학교 졸업(예정)자 또는 동등학력 소지자	○	○	-	-
	면접전형 고등학교 졸업(예정)자 또는 동등학력 소지자	○	○	① 자기소개서 ② 포트폴리오	지정 이메일
특별전형	대학 자체기준 [별표1] 참조	○	○	① 자기소개서 ② 학업계획서	지정 이메일
	특성화, 예체능계 졸업(예정)자	○	○	-	등기우편 발송
	일반계 고교 1년 이상 직업과정 이수(예정)자	○	○	① 직업과정 이수확인서	등기우편 발송
	특기자 (어학성적 우수자)	○	○	① 어학성적증명서 사본	등기우편 발송
	사회·지역배려대상자 (국가보훈대상자)	○	○	① 대상자 발행증명서 ② 직계가족일 경우 가족관계 입증 서류	등기우편 발송
	특기자 (자격증소지자)	○	○	① 자격증 사본	등기우편 발송
	특기자 (대회입상자)	○	○	① 수상실적확인서 ② 상장사본	등기우편 발송
	동일계열 및 연계교육 (동일계열)	○	○	① 담임교사 관련학과 확인서	등기우편 발송
	특기자 (자격증소지자-뮤지컬스쿨)	○	○	① 자격증사본	등기우편 발송
동일계열 및 연계교육 (패션스쿨)	○	○	① 자격증사본	등기우편 발송	
동일계열 및 연계교육 (모바일통신전공)	○	○	① 기술사관교육 이수확인서 ② 기술사관고교 교과과정표	등기우편 발송	

- 1 직업과정 이수확인서, 담임교사 관련학과 확인서는 학생부에 표기시 미제출
- 2 관련서류의 양식은 [입시홈페이지] → [자료실] 다운로드 사용
- 3 입학원서 (인터넷접수지는 제출안함)
- 4 수상실적확인서는 주최기관에서 발행하되 [개최연도] [참가분야] [참가인원] [수상의 등위]가 표기되어야함. [자료실 양식 참고]
- 5 검정고시 출신자는 온라인제공 미동의시 성적증명서 제출

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(예정)자 • 고교 졸업 후 또는 재학 중 읍(면)이 '동'으로 개편된 경우에도 '동'을 읍(면)으로 보아 지원가능하다. • 2011. 10. 17 고등교육법시행령개정에 따라 도서 벽지 지역 지원자 선발 : 도서벽지란 지리적 경제적 문화적 사회적 혜택을 받지 못하는 산간지역, 누도, 수복지구, 잠적지구, 광산지구를 말함	○	○	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 기초생활수급자 증명서, 차상위복지급여수급확인서 차상위본인부담경감대상자확인서, 우선돌봄차상위 확인서 중 택1 ② 가족관계증명서
선취업후진학 재적자	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 • 재일지의 출입국 사실증명서 • 학생 부모의 우리나라 거주관계등록부에 해당하는 외국장부(거) 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 (사·군·구 북한이탈주민 거주지 보호담당)

- 1 재외국민 및 외국인전형의 경우 전화 상담후 지원하시기 바랍니다.
- 2 재외한국학교 졸업자는 아포스티유 인증등 별도의 공증이 필요하지 않음

별표 1. 특별전형 대학 자체기준 지원자격

1 자격이 중복될 경우 하나만 인정하며, 가산점이 높은 기준으로 자동 부여

모집단위	독자기준종류	가산점	자격기준			
			영 어	TOEIC 550점	ESPT 3급	PELT 3급
모든전공(과)	특기자	50점	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			
사회적배려 대상자	20점	국가보훈대상자				
특기자	최대50점	국가공인 자격증 소지자				
애니메이션 만화콘텐츠 게임콘텐츠 스쿨	특기자	70점	① 2013~2015년도 개최 청강콘텐츠 공모전 1위 수상자 ② 2013~2015년도 개최 참가자 1,000명이상 전국규모 '만화, 애니메이션, 게임' 관련 경진대회 1위 수상자 ③ 2013~2015년도 개최 전국기능경기대회 '만화, 애니메이션, 게임' 1위 수상자			
		50점	① 2013년도 개최 청강콘텐츠 공모전 3위 이내 수상자 ② 2014~2015년도 개최 청강콘텐츠 공모전 4위 이내 수상자 ③ 2013~2015년도 개최 전국 및 지방기능경기대회 게임, 애니메이션, 만화, 디자인, 컴퓨터 관련분야 3위 이내 수상자			
		30점	① 2013~2015년도 청강콘텐츠공모전 입선이상 수상자 ② 2013~2015년도 개최 전국규모 게임·애니메이션·만화관련 경진대회 및 공모전 3위 이내 수상자			
	동일계열	30점	○ 게임, 애니메이션, 만화 관련학과 출신자			
	푸드스쿨	특기자	50점	○ 2013~2015년도 개최 전국규모 조리, 식품, 제과제빵 관련분야 3위 이내 수상자 ○ 2013~2015년도 개최 전국규모 조리, 식품, 제과제빵 관련분야 입선이상 수상자		
			30점	○ 디자인, 푸드, 조리, 식품, 관광, 제과제빵, 경영 관련학과 출신자		
패션스쿨	특기자	70점	○ 2013~2015년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티' 관련분야 1위 수상자			
		50점	○ 2013~2015년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티' 관련분야 3위 이내 수상자			
	30점	○ 2013~2015년도 개최 전국규모 이상 '섬유, 패션, 뷰티' 관련분야 입선이상 수상자				
뮤지컬스쿨	특기자	70점	① 의상, 공예, 미술, 뷰티, 모델 관련학과 출신자 ② 모델, 패션, 뷰티, 의상관련 자격증 2개 이상 소지자 (민간자격증 포함)			
		50점	○ 2013-2015 개최, 전국규모 '미술, 공연, 연기, 무용, 음악분야' 1위 수상자 (개인) ○ 2013-2015 개최, 전국규모 '미술, 공연, 연기, 무용, 음악분야' 3위 이내 수상자			
	50점	○ 무대예술인자격증 취득자 [기계·조명·음향분야]				
모바일통신 스마트미디어 모바일보안	특기자	50점	○ 미술, 공연, 연기, 디자인, 기계, 전기, 전자, 로봇, 무용, 음악 관련학과 출신자			
		30점	○ 2013-2015년도 개최 전국규모 정보통신, 컴퓨터 관련 경진 대회 및 공모전 3위권 이내 수상자			
	동일계열	우선입학	○ 전기, 전자, 정보, 통신, 컴퓨터 등 관련학과 출신자 ○ 중소기업 기술사관 육성프로그램 이동통신분야 교육과정 이수자 (수시1차, 모바일 통신전공에 한함)			

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 독자기준 - 특기자(자격증소지자)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

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 부가됩니다.	1개 전공만 지원가능 (복수지원 불가)

2. 서류제출방법

구분	제출처	비고
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	031-639-4532-4	http://ani.ck.ac.kr
만화콘텐츠스쿨	만화창작	031-639-4512-4	http://cartoon.ck.ac.kr
게임콘텐츠스쿨	게임	031-639-4502-4	http://game.ck.ac.kr
푸드스쿨	푸드스쿨 [조리 식품영양 외식경영 푸드스타일리스트]	031-639-4522-4526	http://food.ck.ac.kr
패션스쿨	패션디자인 스타일리스트	031-639-4532-5	http://fashion.ck.ac.kr
뮤지컬스쿨	뮤지컬스쿨 [뮤지컬연기 무대미술]	031-639-4552-4	http://musical.ck.ac.kr
모바일스쿨	모바일통신 스마트미디어 모바일보안	031-639-4542-5	http://mobile.ck.ac.kr
유아교육과	유아교육과	031-639-5915, 5917	http://child.ck.ac.kr
진로진학 교사 및 학부모상담		031-639-5992	http://ipsi.ck.ac.kr

6 실기전형 실기고사 _ 실기전형 지원자만 시행

전공	실기내용		
애니메이션전공	① 유형 : 아래 2가지 유형 중 택 1		
	A형	스토리에 따른 이미지보드	① 유형 : 주어진 스토리 분석 후 주요 장면을 여러 칸으로 구성하여 캐릭터 또는 배경이 포함된 그림으로 표현. 칸 구성은 2칸 이상이며, 칸의 크기와 형태는 제한 없음 ② 화지 및 고사시간 : 4절 4시간 ③ 실기재료 : 제한 없음 [단, 스크린톤과 같은 부착물 사용불가]
	B형	주제에 따른 상황표현	① 유형 : 주어진 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 • 자유 곡 : 클라이막스 부분 / 2분 이내 / MR지참 (가요제외) • 지정연기 : 대사 당일제시 • 자유안무 : 1분 이내 / MR지참 ② 연기시 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 이동외 지정된 고사시간동안 퇴실 불가하다

바. 아래 대상자는 전형대상에서 제외한다.

① 지원자격 미달자 ② 실기고사 결사자 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.

7 면접전형 면접고사 _ 면접전형 지원자만 시행

1. 면접고사 개요

- 가. 형식 : 자기소개서 및 관련 서류를 바탕으로 한 인터뷰
- 나. 인터뷰시간 : 1인당 10분 이내 (지원인원에 비례하여 전공별로 소폭 조정될 수 있음)
- 다. 1차 서류심사 : 모집인원 대비 3배수로 1차 서류전형 합격자를 선발함 (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	① 자기소개서 ② 포트폴리오 ③ 영상 포트폴리오(해당자)	30매 이내	업로드 A4규격	사이트 업로드	지정 이메일
만화창작전공	① 자기소개서 ② 포트폴리오 (만화창작, 일러스트레이션, 스토리텔링 분야)				
게임전공	① 자기소개서 ② 학업계획서 (게임기획, 게임프로그래밍, 게임운영&QA 분야)	-	-		
푸드스쿨	① 자기소개서 ② 학업계획서 (조리, 식품영양, 외식경영, 푸드스타일링 분야)	-	-		
뮤지컬스쿨	① 자기소개서 ② 학업계획서 (무대제작, 무대 조명, 무대음향 분야)	-	-		
패션스쿨	① 자기소개서 ② 포트폴리오	5매 이내	업로드 A4규격		

- * 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. 접수 마감 기간내 미제출시, 제출서류미비로 전형대상에서 제외됨
- 다. 면접고사 당일 가져온 원본은 면접 종료 후 반환됨.
- 라. 관련자료 업로드 및 메일발송은 제출서류 마감일 16 시 도착분까지 유효
- 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, 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 입학을 취소한다.
- 다. 자료는 업로드만 가능하며, 다운로드를 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	10.27(화) 14시	2015. 12.08(월) 9시~12.10(수) 16시	2016. 01.29(금) ~02.02(화)	발표 : 12.15(화)~12.22(화)21시마감 등록 : 12.23(수)18시마감
수시2차	12.09(수) 14시			
정시1차	01.26(화) 14시	-		02.03(수) ~ 02.17(수) 18시
정시2차	02.18(목) 14시	-	02.19(금)	02.19(금) ~ 02.27(토) 18시

* 2.26 ~ 2.27일자 합격자 발표 및 등록 시 타 대학 등록자는 제외

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) : 2017년 1월 25일 입학홈페이지에서 개별 확인

9 충원 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.

- 1 합격자의 미등록 또는 합격포기 등으로 결원이 발생하였을 경우 예비후보 순위에 의해 충원합격자를 발표한다 (고지서 미발송)
- 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 미등록 할 경우 불합격처리됨.
- 4 예비후보 순위 발표 : 최초합격자 발표와 동시에 발표하며, 충원진행시 실시간으로 예비번호가 변동된다.

10 등록 취소 및 환불

구 분	내 용
예치금 및 등록금 환불기간	공고일로부터 ~ 2.25(목) 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

반 환 사유 발생일	반 환 금 액
2016년 2월 26일 (목) 16:00 까지	등록금(입학금+수업료) 전액 환불
전액환불 기간 마감 이후부터 30일까지	입학금을 제외한 수업료의 5/6 환불

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

A 2016학년도 수시모집 | 경쟁률 및 성적

스쿨	전공	수시 1차												수시 2차									
		학생부전형			특별전형			실기전형			면접전형			학생부전형			특별전형			면접전형			
		모집	경쟁	학생부	모집	경쟁	학생부	모집	경쟁	학생부	모집	경쟁	학생부	모집	경쟁	내신	모집	경쟁	학생부	모집	경쟁	학생부	
애니메이션스쿨	애니메이션전공	10	6.1	2.1	5	7	3.1	40	9.9	6.2	30	5.2			10	10.6	2.1	1	13.	2.4	10	11.7	
만화창작스쿨	만화창작전공	5	23.6	1.3	2	12.5	1.8	30	17.6	6.4	43	8.6			5	15.6	1.6	1	17.	1.4	13	19.8	
게임스쿨	게임전공	35	9.4	2.9	10	5.8	3.2	30	6.7	7.7	40	5.5	7.0		10	15.3	2.6	5	9.6	3.3	20	9.1	6.8
푸드스쿨	푸드스쿨	118	8.6	5.3	20	6.3	6.0				35	5.5	7.9		66	9.3	5.3	10	5.4	4.6	20	5.4	7.5
패션스쿨	패션디자인전공	30	6.8	5.3	7	3.9	6.2				14	3.8			12	14.	5.3	3	5.7	6.2			
	스타일리스트전공	25	10.4	5.0	7	7.6	5.8				13	8.4			8	23.	5.0	3	10.7	4.6			
뮤지컬스쿨	뮤지컬스쿨	27	3.8	5.0	3	3.7	5.0	35	4.5		9	3.8	6.7		15	6.7	4.5	1	5.	4.1			
모바일스쿨	모바일통신전공	22	8.9	6.7	42	1.4	5.5								10	10.9	6.8	1	8.	4.1			
	스마트미디어전공	23	6.6	7.4	2	3.5	3.6								10	9.8	6.3	1	4.	5.6			
	모바일보안전공	23	8.9	6.2	2	2.5	5.2								10	12.9	5.7	1	8.	5.1			
유아교육과	유아교육과	44	17.9	4.5	8	6.9	5.0							30	14.5	4.5	6	7.7	4.6				
성적 반영비율 (%)		학생부 100%			학생부 100% + 가산점			학생부 40% + 실기 60% (뮤지컬·실기 100%)			면접 100% (만화, 애니) 면접 80% + 학생부 20%			학생부 100%			학생부 100% + 가산점			면접 100% (만화, 애니) 면접 80% + 학생부 20%			
성적 반영방법 (%)		학생부 : 1학년 1학기 ~ 3학년 1학기 성적중 최우수 1개학기 전과목																					

B 2016학년도 정시모집 | 경쟁률 및 성적

스쿨 전공	정시 1차												정시 2차							
	수능중심전형				특별전형				실기전형				면접전형				일반			
	정원	경쟁률	학생부	수능	정원	경쟁률	학생부	정원	경쟁률	수능	정원	경쟁률	학생부	정원	경쟁률	학생부				
애니메이션스쿨	애니메이션전공	1	26.0	3.1	84			52	10.0	40				1	41	1.1				
만화창작스쿨	만화창작전공	1	32.0	2.7	92			59	7.7	29				1	55	1.9				
게임스쿨	게임전공	6	22.5	5.5	69	3	7.7	3.0						1	53	2.7				
푸드스쿨	푸드스쿨	28	6.6	7.0	13	2	3.5	6.3						1	14	7.5				
패션스쿨	패션디자인전공	2	21.5	6.3	22	1	5.0	7.4						1	19	5.6				
	스타일리스트전공	2	16.0	6.1	18	1	5.0	5.2						1	7	6.5				
뮤지컬스쿨	뮤지컬스쿨	5	8.0	6.3	43				20	9.9		4	2.0	5.0	1	39	2.6			
모바일스쿨	모바일통신전공	2	11.5	6.9	19	1	2.0	3.3						1	7	6.2				
	스마트미디어전공	2	11.0	6.0	36	1	1.0	6.2						1	9	5.7				
	모바일보안전공	2	14.0	5.3	19	1	1.0	4.0						1	20	4.7				
유아교육과	유아교육과	5	19.2	6.7	33	2	4.5	4.1						1	20	4.3				
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% (뮤지컬, 무대 : 실기 100%)				학생부 20% + 면접 80%				학생부 100%		
성적 반영방법 (%)		학생부 : 1학년 1학기 ~ 3학년 1학기 성적중 최우수 1개학기 전과목 수능능력 : 국어, 영어, 수학 우수 2개과목 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

2015년 오픈스쿨 프로그램

· 참가대상 : 고교생 · 신청 방법 : openschool.ck.ac.kr 에서 신청 · 교육일시 : 입시홈페이지 [오픈스쿨] 참조

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	셰프 최양욱
	2	베이커리 마스터과정 : 케익	과일과 토핑 재료로 세상에 하나뿐인 개성 만점의 케익 만들기	20	12,000	90분	셰프 이영식
	3	세계의 면요리과정 : 파스타	면요리의 종류와 유래 및 크림, 토마토를 이용한 파스타 실습과정	20	7,000	90분	셰프 노재승
	4	나폴리식 피자과정	유럽인의 식문화와 유래를 이해하고 피자도우 반죽에서 토핑까지	20	9,000	90분	셰프 노재승
	5	저칼로리 수제 햄버거 과정	패스트푸드의 유래와 관련 산업의 규모 및 수제 햄버거 실습	20	7,000	90분	셰프 북중대
	6	커피의 향기에 빠지다	식음료의 문화를 이해하고, 커피 로스팅부터 핸드드립까지의 체험	20	5,000	90분	바리스타 구경원
	7	와인 마리아주 과정	상황에 맞는 와인 선택법과 어울리는 음식 만들기	20	15,000	90분	셰프 황지희
	8	리코타치즈 과정	레몬을 이용한 수제치즈와 이를 활용한 리코타 치즈 샐러드 체험	35	7,000	50분	셰프 최양욱
뮤지컬 연기	9	뮤지컬 속살 들여보기	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 표현한다	40	8,000	4시간	디렉터 명현진
무대 미술	11	뮤지컬 무대설계 과정	무대제작의 원리와 뮤지컬작품의 관계이해 및 무대모형 제작실습	30	5,000	90분	무대미술가 전성중
	12	세계적인 희소직업 무대미술가	전문직업인 무대미술, 제작, 조명 등 '무대미술가'에 대한 특강	100	3,000	50분	무대미술가 전성중
모바일 통신	13	모바일통신의 동향 및 발전 방향	모바일 통신분야의 산업구조 및 핵심기술, 주요업무 및 처우 등 진로 결정력 향상을 위한 정보습득 프로그램	35	3,000	50분	통신학전문가 박건호
	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
스마트 미디어	15	아이디어 발상과 창조력 향상을 위한 비주얼 씽킹	다양한 비주얼 씽킹 방법을 활용하여 아이디어와 창의력을 키우는 실습프로그램	30	3,000	90분	앱개발자 홍명현
	16	스마트폰과 (드론)을 활용한 항공촬영	드론을 스마트폰으로 제어하여 비행시키고 원하는 영상을 촬영하여 실시간 중계하는 프로그램	10	3,000	1시간	앱개발자 김영훈
	17	3시간만에 배우는 (아두이노)	오픈소스 하드웨어인 아두이노 우노 보드를 이용하여 간단한 LED 제어, 아두이노 언어인 스케치 학습, 초간단 선풍기 제작	20	3,000	3시간	아두이노 전문가 김경신
	18	(아두이노)로 초간단 온도계 습도계 만들기	아두이노 우노 보드와 컴퓨터를 사용하여 온도센서와 습도센서를 이용한 온습도계 제작	20	3,000	3시간	아두이노 전문가 김경신
모바일 보안	19	해킹공격으로부터 내 컴퓨터 방어하기	해킹 공격에 대하여 최소한의 방어를 위한 컴퓨터 작동에 관한 실습	35	3,000	90분	보안전문가 김경신
	20	블랙 해커 되어 타인pc 공격하기	인터넷 공격에 사용되는 해킹툴을 사용하여 타인의 컴퓨터를 공격해보는 과정 실습프로그램	35	3,000	90분	보안전문가 김경신
	21	최신 보안 기술과 화이트해커	비트코인과 랜섬웨어, 제로데이 공격 등 한해 발생 가능성이 높은 최신 해킹 공격기술 실습프로그램	35	3,000	90분	보안전문가 김경신
정보 통신	22	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	23	영유아 전문가 직업 탐방	유아교사에게 필요한 지식, 기술, 태도 및 사례 소개프로그램	100	3,000	50분	유아교육전문가
	24	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	25*	스카프를 이용한 포인트 연출법	스카프 활용하여 다양한 패션 아이템으로 연출하는방법을 전문가가 모델이나 참가자를 대상으로 시연하고 실습하는 프로그램	30	3,000	90분	스타일리스트 최경아
	26	나만의 디지털티셔츠프린팅	티셔츠에 자신만의 이미지를 디지털방식으로 티셔츠 프린팅제작	20	7,000	90분	패션디자이너 장남용
	27	핸드메이드 패션소품	핸드메이드 패션 파우치 & 미니백 제작	25	6,000	90분	위혜정
스타일 리스트	28	두근두근 네일 & 메이크업	젤 네일 아트 테크닉을 이용하여 유행에 맞는 네일 손질법 및 자신의 얼굴형에 맞는 스타일과 메이크업 tip 제안	30	4,000	90분	스타일리스트 임윤경
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
	30	재미있는 게임 이야기	현장전문가와 함께하는 게임분야의 진로와 다양한 전공소개 및 드게임 원리와 종류	30	3,000	50분	게임개발자 신대영
	31	재미있는 만화 이야기	미디어 변화에 따른 다양한 만화의 형태와 장르, 제작기법을 작품 감상과 해설을 통해 문화콘텐츠로서 만화산업과 직업으로서의 비전 제시 프로그램	30	3,000	50분	만화가 김정영

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

2015학년도 입시결과 (경쟁률 | 입학자 최저성적)

1)수시모집

전공	수시1차												수시2차								
	학생부전형			특별전형			실기전형			면접전형			학생부전형			특별전형			면접전형		
	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부
애니메이션전공	10	6.1	2.1	5	7	3.1	40	9.9	6.2	30	5.2		10	10.6	2.1	1	13	2.4	10	11.7	
만화창작전공	5	23.6	1.3	2	12.5	1.8	30	17.6	6.4	43	8.6		5	15.6	1.6	1	17	1.4	13	19.8	
게임전공	35	9.4	2.9	10	5.8	3.2	30	6.7	7.7	40	5.5	7.0	10	15.3	2.6	5	9.6	3.3	20	9.1	6.8
푸드스쿨	118	8.6	5.3	20	6.3	6.0				35	5.5	7.9	66	9.3	5.3	10	5.4	4.6	20	5.4	7.5
패션디자인전공	30	6.8	5.3	7	3.9	6.2				14	3.8		12	14	5.3	3	5.7	6.2			
스타일리스트전공	25	10.4	5.0	7	7.6	5.8				13	8.4		8	23	5.0	3	10.7	4.6			
뮤지컬스쿨	27	3.8	5.0	3	3.7	5.0	35	4.5		9	3.8	6.7	15	6.7	4.5	1	5	4.1			
모바일통신전공	22	8.9	6.7	42	14	5.5							10	10.9	6.8	1	8	4.1			
스마트미디어전공	23	6.6	7.4	2	3.5	3.6							10	9.8	6.3	1	4	5.6			
모바일보안전공	23	8.9	6.2	2	2.5	5.2							10	12.9	5.7	1	8	5.1			
유아교육과	44	17.9	4.5	8	6.9	5.0							30	14.5	4.5	6	7.7	4.6			
성적 반영비율 (%)	학생부 100%			학생부 100% + 가산점			학생부40+실기60 (뮤지컬실기100)			면접100(만화애니) 면접80+학생부20			학생부 100%			학생부 100% + 가산점			면접100(만화애니) 면접80+학생부20		
성적 반영방법 (%)	학생부1학년1학기~3학년1학기성적중 최우수 1개학기 전과목																				

- 내신등급은 등록자의 최저 성적임

2)정시모집

전공	정시1차												정시2차			
	수능중심전형				특별전형			실기전형			면접전형			학생부전형		
	정원	경쟁률	학생부	수능	정원	경쟁률	학생부	정원	경쟁률	수능	정원	경쟁률	학생부	정원	경쟁률	학생부
애니메이션전공	1	26.0	3.1	84				52	10.0	40				1	41	1.1
만화창작전공	1	32.0	2.7	92				59	7.7	29				1	55	1.9
게임전공	6	22.5	5.5	69	3	7.7	3.0							1	53	2.7
푸드스쿨	28	6.6	7.0	13	2	3.5	6.3							1	14	7.5
패션디자인전공	2	21.5	6.3	22	1	5.0	7.4							1	19	5.6
스타일리스트전공	2	16.0	6.1	18	1	5.0	5.2							1	7	6.5
뮤지컬스쿨	5	8.0	6.3	43				20	9.9		4	2.0	5.0	1	39	2.6
모바일통신전공	2	11.5	6.9	19	1	2.0	3.3							1	7	6.2
스마트미디어전공	2	11.0	6.0	36	1	1.0	6.2							1	9	5.7
모바일보안전공	2	14.0	5.3	19	1	1.0	4.0							1	20	4.7
유아교육과	5	19.2	6.7	33	2	4.5	4.1							1	20	4.3
성적 반영비율 (%)	학생부40% + 수능60%				학생부 100%			수능40+실기60 (뮤지컬,무대:실기100)			학생부 20 + 면접80			학생부 100%		
성적 반영방법 (%)	학생부 : 1학년 1학기 ~ 3학년 1학기 성적중 최우수 1개학기 전과목 수학능력:국어,영어,수학우수2개과목각각30%,기타과목40%															

- 정시수능 점수 : {(A과목 x 0.3) + (B과목 x 0.3) + (C과목 x 0.4)} x 6

- 내신등급은 등록자의 최저 성적임