



2016학년도

청강문화산업대학교

학사학위전공심화과정

애니메이션스쿨

만화콘텐츠스쿨

게임콘텐츠스쿨



청강문화산업대학교

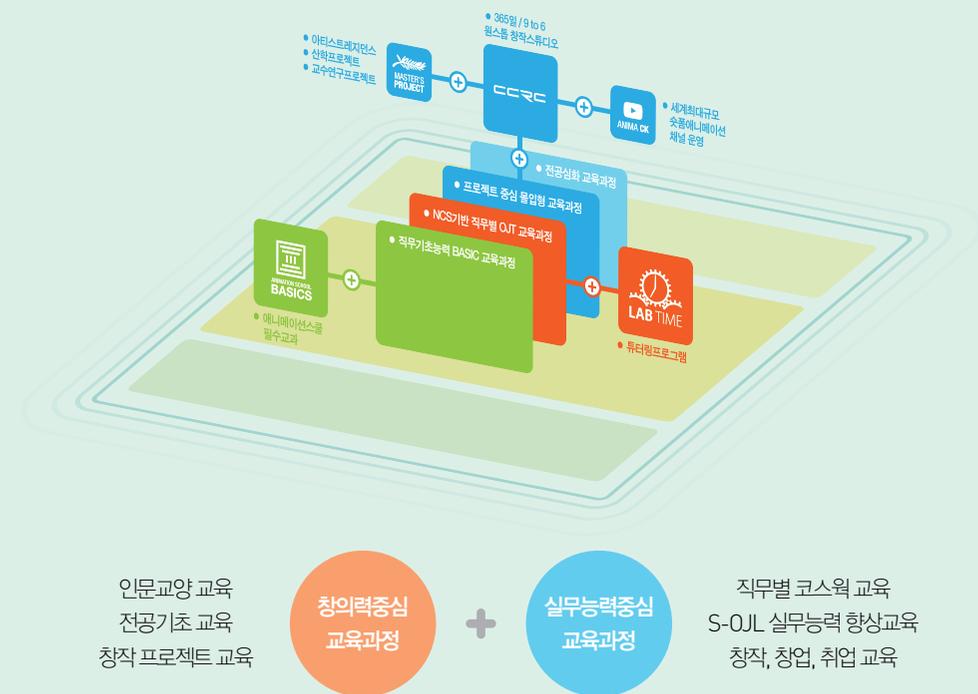
애니메이션스쿨

학사학위전공심화과정 운영

3년제

160명

애니메이션스쿨 Only One System



인문교양 교육
전공기초 교육
창작 프로젝트 교육

창의력중심
교육과정

+

실무능력중심
교육과정

직무별 코스웍 교육
S-OJL 실무능력 향상교육
창작, 창업, 취업 교육

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

졸업 후 진로

애니메이션 기획자, 프로듀서/감독, 컨셉아티스트, 스토리보드/레이아웃 아티스트, 캐릭터/배경 디자이너, 독립/실용 애니메이션 작가, 콘텐츠 기획제작자, 2D애니메이터, 3D애니메이터, 3D모델러, 3D 매핑과 텍스처 전문가, 3D 리깅 및 CFX 전문가, 3D 라이팅/합성 전문가, 모션그래픽 디자이너, 게임그래픽 디자이너, 디지털애니메이션제작자, 영상 후반 편집/VFX 전문가

차원이 다른 청강의 애니메이션 교육! 당신의 꿈이 현실이 됩니다.

청강은 Only One System을 통해 국내 최고의 애니메이션 명문 교육기관으로 여러분과 함께 멋지게 성장하고자 합니다.



창의적 인력양성을 위한 특별한 교육!

창작 프로젝트 중심의 교육과정 운영 - 1학년부터 매학기 숏폼(Short From) 애니메이션을 제작하여 온-오프라인 발표, 공개하여 창작역량을 배양합니다.

전일제 몰입교육 - 정규수업 외에 창작 프로젝트 제작을 위해 1일 8시간 1년 1920시간 스튜디오 및 실습실 개방 및 자기도 학습 프로그램을 운영합니다.

랩타임 튜터링 - 방과 후 랩 실을 운영하여 선배 튜터들이 재학생을 대상으로 11 직무분야 학습지도를 통해 학업진도 및 과제수행을 돕습니다.

국내외 전문가 초청 특강 - 해외 및 국내 전문가에서 활동하고 있는 유명 아티스트를 초청하는 특별 교육 프로그램을 운영합니다.

전공역량평가회 - 매학기 학생 개인의 전공역량을 전임, 초빙교수들에게 평가받고 피드백을 반영하여 전공실력을 향상시키고 학생관리를 하는 프로그램입니다.

ANIMA / CK Animation Spectrem - 스쿨의 대표적인 행사로 매학기 교육과정 결과물을 상영회를 통해 발표, 공유하고 우수작을 시상하는 기말과제전과 졸업작품 교내외 상영회입니다.



최적화된 원스톱 교육환경!

국내 최고, 최대 전문분야 교수진 - 전임, 초빙 17명, 겸임, 외래 25명의 분야별 현장경험이 풍부한 국내 최대의 교수진의 참여로 애니메이션 교육의 질을 책임집니다.

국내 최대규모 CCRC 창작스튜디오 운영 - 180명 규모의 인원을 수용할 수 있는 애니메이션제작에 최적화된 국내 최대의 창작 스튜디오를 갖추고 현장형 교육을 실현합니다.

애니메이션 전문 제작시설 구축 - 3D애니메이션 제작을 위한 렌더팜, 후반제작을 위한 사운드랩(녹음실)을 운영, 작품의 제작효율성과 애니메이션의 질을 높여줍니다.

학생창작지원프로그램 - 학생 우수 창작프로젝트는 사운드제작지원, 번역, 컨버팅 비용을 지원하며 전체 학생들에게는 사운드 라이브러리를 제공합니다.

취업포럼 - 애니메이션 기획, 제작사, CG, 광고, 영화 포스트프로덕션과 협력 네트워킹 통한 취업특강, 실무교육, 현장 실습, 면접서류 및 포트폴리오 클리닉을 실시합니다.

애니메이션 전문배급사를 통한 학생작품 배급 - 국내외 우수 영화제 및 공모전, 방송, 각종 상영회에 학생 창작작품을 전문 배급사와 계약하여 온-오프 배급을 합니다.



60회

2014년 졸업작품 국내외 영화제, 공모전, 방영, 상영회 40개 기관 총 상영건수 60회



42명

전임, 초빙교수 17명, 겸임, 외래교수 25명 총 42명, 국내 대학 관련학과 최대 전문분야 교수진 확보



3500만원

재학생 창작지원 우수작품후보제작지원금 연간 3500만원



1,920시간

3, 4학년 365일 주 5일 1일 8시간 연간 1920시간 현장형 몰입교육 실현



460명

국내 최대규모 애니메이션 전문교육 기관 애니메이션스쿨 편제정원 460명

12실 1308대

애니메이션스쿨 PC실습실 12실, 총 PC 보유대수 1308대 재학생 1인당 0.9대의 PC 보유.



26개

2014년 프로젝트 학생창작 16개, 아티스트 4개, 산학인턴십 6개 총 26개 프로젝트를 운영. 국내 관련학과 중 최대 규모임.

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

3억 7000만원

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



94%

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



1억 7000만원

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



9000만원

CCRC 인턴십에 참여한 재학생에게 수여된 장학금 총 액 9천만원



180석

개인작업공간 180석 규모의 국내 최대 학내 창작스튜디오 CCRC 운영.



82%

애니메이션스쿨 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.



2억 4500만원

학교기업 CCRC 사업 국가 지원금 2억4천5백만원 학교기업지원 사업금은 재학생 인턴십 장학금으로 운영

2013~2015 작품수상 및 상영실적

2015

제37회 안시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 학생경쟁부문 <Afternoon Class> 본선진출
제25회 자그레브국제애니메이션페스티벌(ANIMAFEST ZAGREB) '학생경쟁부문' <Afternoon Class> '스페셜 맨션' 수상
Short Shorts Film Festival & Asia 2015 <Artist-110> '퓨처시티 요꼬하마상' 수상
제22회 아나마undi 2014 브라질국제애니메이션페스티벌 경쟁부문 <환> 비경쟁부문 <Afternoon Class> 선정
제19회 SICAF 애니메이션영화제 '학생부문' <Afternoon Class>, '단편부문' <환>, '시카프키드부문' <Taraja>, <리오의 결투> 본선상영 및 심사위원특별상 <Afternoon Class>, 한국작품상 <환> 수상
제17회 서울국제청소년영화제 <벨레아이> 본선진출
제19회 부천판타스틱영화제 한국단편부문 <벨레아이> 본선진출
제32회 부산국제단편영화제 '한국경쟁부문' <벨레아이> 상영
제17회 퓨처필름영화제 '퓨처필름단편 관객상' <환> 수상
인디포럼 2015 '신작단편부문' <올라볼라 내 친구는 젤리짱>, <서랍속의 시체> 상영

2014

16th TBS DigiCon6 Awards <할아버지> 최우수상 수상
제15회 히로시마국제애니메이션페스티벌 <할아버지> 초청
제22회 아나마undi 2014 브라질국제애니메이션페스티벌 경쟁부문 (PUSH OFF), 비경쟁부문 <Artist-110> 상영
제12회 아시아국제단편영화제 <ARTIST-110> 국내 경쟁부문 선정
제18회 SICAF 애니메이션영화제 '학생경쟁부문' <ARTIST-110>, <Fellow Me> 본선진출
제16회 PISAF 2014 국제학생경쟁 부문 <Artist-110>, <Fellow Me> 본선진출
제31회 부산국제단편영화제 국제경쟁부문 <아티스트-110> 본선진출
제15회 전주국제영화제 한국단편경쟁부문 <거대한 태양이 다가온다> 본선진출
제16회 이탈리아 퓨처필름영화제 퓨처단편영화부 <집으로 가는 길> 선정
제17회 이탈리아 카툰온더베이 국제단편부문 <팔로우미>, <할아버지> 선정
제44회 지포니 필름 페스티벌 <PUSH OFF> 본선진출
제19회 인디포럼 2014 <곱슬머리 귀신 겨루>, <거대한 태양이 다가온다> 본선진출
제10회 Indie-Ani Fest 2014 <거대한 태양이 다가온다>, <던전키퍼>, <Fellow Me> 본선진출 및 <주름여자> 파노라마 선정

2013

15th TBS DigiCon6 Awards 국내경쟁부문 <Allegro> 최우수상 수상
제15회 PISAF 2013 학생경쟁부문 <파노라마>, <할아버지> 특별상 수상
제37회 안시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 학생경쟁부문 <파노라마> 본선진출
제35회 프랑스 콜레르몽페랑 단편영화제 Youth Audience Program <Allegro> 초청
제21회 아나마undi 2013 브라질국제애니메이션페스티벌 <Color Thief>, <First Shift> 초청
제30회 부산국제단편영화제 아동영화특별전 <할아버지>, <Color Thief> 초청
2013 Asia Student Creative Exchange <Flying Accident> 초청
CJ Global Creative Forum 애니메이션 꿈나무 PT <할아버지> 팀 발표
제8회 테헤란 국제애니메이션영화제 일반경쟁부문 <Allegro> 본선진출
MONSTRA -Lisbon Animated Film Festival 일반부문 <기억하려하다> 초청
제15회 서울국제청소년영화제 <투티의 바다> 초청
제10회 서울환경영화제 '동물과 함께하는 세상' 부문 <투티의 바다> 초청
제32회 애니마-브뤼셀국제애니메이션영화제 장편경쟁부문 <돼지의 왕> 본선진출
제36회 에테보리국제영화제 <돼지의 왕> 인턴십 참여작 초청

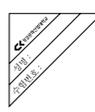


애니메이션스쿨 실기 전형 방법

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)

애니메이션스쿨 'A, B형 공통'



실기고사화지

(본 화지는 샘플용 화지입니다.)

권·도·쪽·인·번

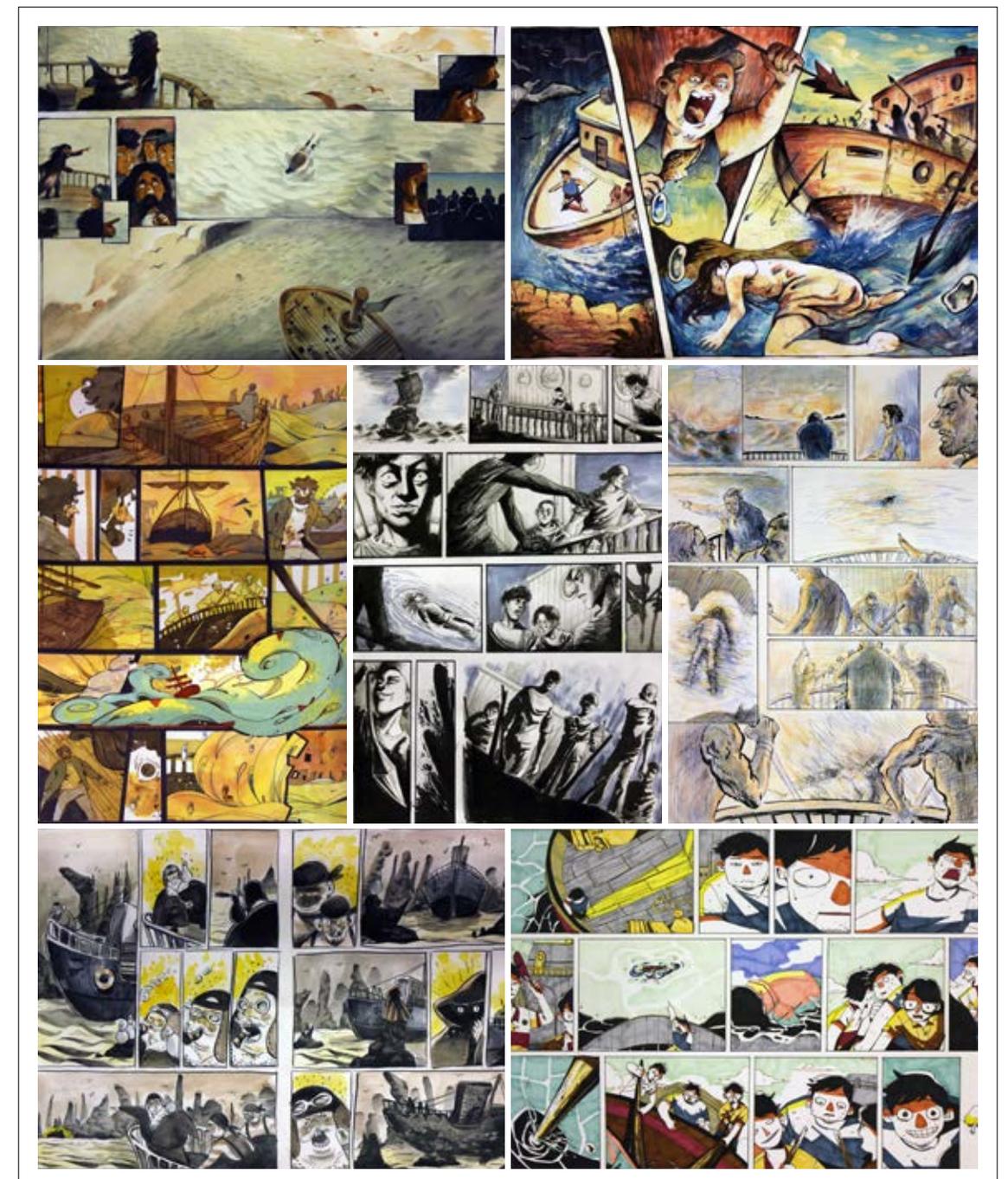
청강문화산업대학교 입시 홈페이지 <http://ipsi.ck.ac.kr> 를 통해 더 자세한 정보를 확인하세요.

애니메이션스쿨 예시작품

A형 : 스토리에 따른 이미지보드 그리기

다음은 엘리너 쿼의 추리소설 <Y의 비극>에서 발췌한 것이다. 지문을 읽고 내용을 이미지 보드로 표현하시오.

지문 난간에 기대선 채 푸른 거품을 내며 일렁이는 파도를 하릴없이 바라보고 있던 덩치 큰 사나이가 비뚤바람에 그을린 얼굴을 갑자기 긴장 시키며 부릅뜬 눈으로 소리쳤다. 선원들은 모두 그가 가리키는 곳을 보았다. 1000야드(약 91m)쯤 떨어진 곳에 조그만 검은 물체가 보였다. 틀림없는 사람이었다. 틀림없는 시체 하나가 떠 있었던 것이다. ~ 흥분으로 말미암아 힘이 생긴 선원들은 오늘의 사냥감 중에 가장 진기한 이것을 잡아 올리려고 비뚤바람 속에서 저마다 물고기 짝어 올리는 장대를 휘젓고 있었다.



애니메이션스쿨 예시작품

B형: 주제에 따른 상황표현

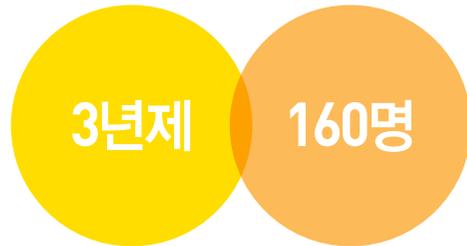
개천에서 용 나지 않는다.

지문 전 세계적으로 빈익빈 부익부 현상이 심화되고 있다. 2014년 기준으로 1%의 부유층이 전 세계 자산의 48%를 소유하고 있을 정도라고 한다. 한때 우리나라에선 "개천에서 용 난다"며 아이들을 많이 낳고 아이들에게 투자하는 게 삶의 질을 높이는 유일한 희망이었던 시기가 있었다. 하지만 지금 같아서는 부가 세습되고 직장도 세습되고 개천도 세습되는 암담한 현실을 부정하기 어렵다. 이런 영향으로 우리나라 부모들은 희망을 잃고 아이를 낳는 것마저 주저하게 되었다고 한다. 만약 이렇게 인구가 계속 줄어들면 조만간 국력이 쇠퇴할지도 모른다는 경고가 나오는 지경이다. 이처럼 빈익빈 부익부 현상이 주는 부정적인 문제를 실감할 수 있는 상황을 만들어 표현해 보시오.



만화콘텐츠스쿨

학사학위전공심화과정 운영



국내 최고 수준의 창작 지원 시설 및 기자재

CCRC 창작 스튜디오

3학년 모든 학생에게는 1인 1 PC, 1 작업 좌석을 배정하여 프로젝트 수업을 통해 진행되는 개인 창작이 수업 외에도 집중적으로 진행될 수 있도록 지원합니다.

외음 센터 탭블릿 웹툰 창작실

총 100여대의 22인치 액정 탭블릿이 설치된 4개의 디지털 창작실은 수업 시간 외에도 작업 신청을 받아 개방하여 학생 여러분이 자유롭게 이용할 수 있습니다. 최고의 장비를 확보하여 최상의 작업환경에서 창작에 전념할 수 있습니다.

모델드로잉실, 엘리 갤러리, 커뮤니케이션룸 등

2015년 개설한 모델 드로잉실은 마루바닥, 전면거울, 드로잉 계단이자 등 누드크로키 수업에 최적화된 시설이며, 만화 콘텐츠스쿨 3층에는 엘리 갤러리가 문을 열어 수업 결과물이나 과제 전시, 동아리 또는 그룹전 등에 활용할 수 있습니다. 학생들의 자치활동을 위한 커뮤니케이션룸이 2015학년도 2학기에 새롭게 단장했습니다.

20명

대학만화 최강!
'2014 네이버 대학만화 최강전'
대상을 비롯한
주요 공모전에서 빛나는 성과!



720개 + 24시간 24페이지

720+3000=작가 데뷔 지원금
"그려라! 그려라! 그린자만이 데뷔할 것이다!"
1학년 중간고사에서 24시간24페이지 만화 그리기 실시.
가능하냐고? 모두들 해보고 나면 또 하고 싶다고 한다.

40%

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



139개교

전국의 만화인재가 청강대
청강만창으로 모인다.
2015년 신입생 출신교교 총 139개교.
명실 공히 전국구 만화인재들 총집합!



50명

동문들의 눈부신 활동!
청강대 출신 현역작가 50명
프랑스 유학중 그래픽노블
「캐닌드루」 발표, 일본 「모닝」
사계공모전 입상
네이버, 다음, 레진코믹스,
올레마켓웹툰, 코미코,
카카오페이지 등 국내외 주요
매체에 연재 중인 동문작가 50명



35시간

청강스파르타!
2015년 청강만화창작전공
1학년 도레미앙의
일주일 수강시간.
질적 수준은 물론
양적으로도 압도하는
청강만창의 전공수업.

24% + 18% +
+ 135 + 13%

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



만 명의 사람! 만 개의 개성! 우리는 모두 자기 만화를 그려야 합니다! 만화가(萬花家 : 만가지 꽃이 피는 집)! 청강만창!

청강에 가면 만화의 길이 있다. 따라올 수 없는 청강만창의 교육 시스템

청강만창의 차별화된 커리큘럼과 교수진

스토리, 이미지, 연출로 특화된 큐브형 커리큘럼

스토리, 이미지, 연출. 만화콘텐츠를 만드는 세 가지 요소입니다. 청강만창의 커리큘럼은 이 세 가지 요소를 자신의 능력과 적성에 맞게 조화시키거나 강조해서 자기만의 재능을 발견하고 학업을 설계할 수 있도록 구성되어 있습니다.



창의적인 작가의 기반이 되는
다양한 기초, 인문, 교양수업

학생 스스로 선택하고
설계하는 큐브형 커리큘럼

실천 창작 중심의
프로젝트 수업



내가 선택하고 육성한 나! 만화인!

독특한 스쿨교양과 크리틱 수업을 통한 실력배양

만화콘텐츠스쿨에는 어디에도 없는 스쿨교양이 있습니다. '미소녀미소녀일러스트레이션', '건축과 배경', '장르만화연구', '대중문화사', '미술사', '만화와 원근법', '연기실습', '드로잉첫걸음', '누드드로잉', '액션드로잉', '생태드로잉', '취재와 분석', '북아트', '조소플레이', '캐릭터', '취업의길' 등 만화콘텐츠창작자가 되기 위해 필요한 모든 교양이 총망라되어 있습니다. 또한 1학년1학기부터 매학기 크리틱수업이 편성되어 공동 크리틱이 시행됩니다. 이런 교과과정을 거치면 누구도 만화콘텐츠창작자가 될 수 없습니다.

현장 중심 교수진

만화, 일러스트레이션, 스토리텔링, 만화기획, 만화출판, 만화평론 등 만화산업 현장에서 활동하고 있는 교수진은 특화된 커리큘럼을 통해 웹툰, 출판만화, 일러스트레이션, 스토리텔링, 그래픽노블, 다큐멘터리 만화 등 만화의 모든 영역을 아우르는 전문교육을 실현합니다. 작화 스타일, 장르, 내용에 상관없이 학생 개개인의 개성과 가치관이 존중되는 열린 교육을 통해 꿈과 가능성을 꽃 피울 수 있도록 합니다.

2013~2015 작품 수상 실적



2015

2015 네이버 대학만화 최강자전 본선 32강 16명, 16강 10명 진출(서연주동문 외)
2015 네이버 대학만화 최강자전 8강 7명, 4강 4명 등 대회 석권(김아름동문 외)

2014

2014 네이버 대학만화 최강자전 대상 (배철완 동문)
2014 네이버 대학만화 최강자전 본선 32강 이상 진출 11명(임지혜 동문 외)
대구 만화캐릭터 공모전 웹툰분야 대상(유형석 동문)
한중 신인만화 콘테스트 은상 (이상미 동문)
제7회 대학만화애니메이션 최강전 심사위원특별상(조병금 동문)
제7회 올해의 여성문화인상(이나래 동문)

2013

제6회 자랑스런 전문대학인상(이나래 동문)
다음웹툰 공모전 대상(이은재 동문)
다음웹툰 공모전 장려상(이태훈 동문)
2013 KB 창작동화제 대상(최보윤 동문)
제35회 산업통상자원부 에너지절약작품 현상공모전 대상(김태현 동문)
제1회 올레마켓웹툰 공모전 장려상(김미숙 동문)
2013 네이버 대학만화 최강자전 우수상(전혜령 동문)
2013 네이버 대학만화 최강자전 32강 본선진출 7명(박지현 동문 외)
제6회 대학만화애니메이션 최강전 심사위원특별상(장경선 동문)
제6회 대학만화애니메이션 최강전 심사위원특별상(노지현 동문)
제43회 대원수퍼만화대상 이슈 부문 가작(안소희 동문)
제1회 건강생활실천 웹툰 공모전 대상(김태현 동문)

연재 실적



- 소소한가 : 강소소, 다음
- 수영&멜빵 : 피호, 레진코믹스
- 슈퍼스타 마광길 : 김도현, 다음
- 샌드위치를 먹다 : 굴소녀, 올레마켓웹툰
- 후레자식(스토리)/죽은마법사의 도시/우월한하루 : 김칸비, 네이버
- 교수인형 : 김칸비, 다음
- 고백을 못하고 : 석영, 미스터블루
- 마법사 : 김세래, 네이버
- 죽음에 관하여/ 네가 없는 세상 : 시니(스토리)/허노(작화), 네이버
- 와인드업 아이돌 : 김시호, 다음
- 어쩌다 생각나는 이야기 : 양수, 코미코
- 매미는 비가 오면 울지 않는다(작화) : 김윤지, 코미코
- 미숙한 친구는 G구인 : 최뽽뽽, 네이버
- 상자속 1/36 : 나종민(스토리)/조하나(작화), 네이트
- 체리보이 그녀 : 남쪽개미, 다음
- 우리들은 푸르다 : 문택수, 네이버
- 헬로 미스터테디 : 이지, 네이버
- 마녀사냥 : 박소, 네이버
- 부암동 복수자 소셜클럽 : 박지현, 다음
- 독고/통 : 백두, 스포츠서울
- 리턴 : 송래현, 네이버
- 다크헌터 인피니티 : 안지영, 엔플러스
- 그 녀석과의 주종관계 : 우은지(스토리)/홍성경(작화), 코미코
- 11번가의 기묘한 이야기 : 가재, 레진코믹스
- 뷰티풀 군바리 : 윤성원(작화), 네이버
- 허니블러드 : 이나래, 카카오
- 신사의 집 : 이두엽, 다음
- 변신! 후뿌뽀 : 이피로, 올레마켓웹툰
- 남남이 : 232, 올레마켓웹툰
- 시타를 위하여 : 하가, 네이버
- 글로리힐(스토리) : 이승희, 다음
- 4층복도끝천국 : 연훤, 코미코
- 전설의 주먹/글로리힐 : 이윤균(작화), 다음
- 1호선 : 이은재, 다음
- 일진의 크기 : 이주명, 다음
- 이런 영웅은 싫어 : 삼촌, 네이버
- 빌어먹을 것들 : 이태훈(작화), 다음
- 코리아마피아/마마 : 이형, 네이트/올레마켓웹툰
- 오! 주예수여 : 아현, 네이버
- 카모플라주 : 정보근, 올레마켓웹툰
- 지구방위 연구소 울광동/모함의 공동산 : 니나노머신, 다음
- 피리 부는 남자 : 차용운(작화), 네이버
- 열쇠 줌는 아이/사또(Satto) : 최윤진, 네이버
- 레드초콜릿/파편 : 편현아, 네이버/네이트
- 후레자식/비흔 : 황영찬, 네이버
- 슬기로운생활 : 김지애(작화), 코믹스토리

만화콘텐츠스쿨 실기 전형 방법

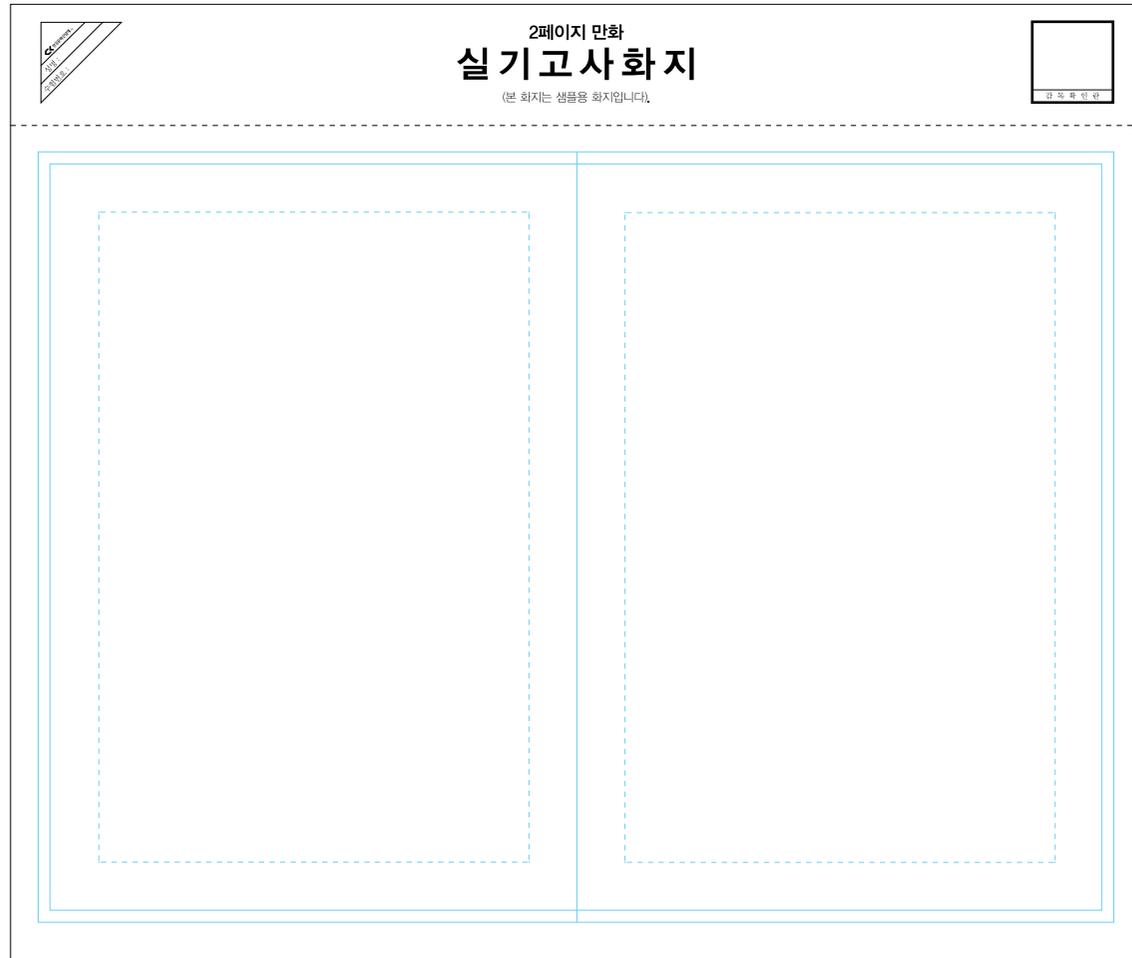
아래 3가지 유형 중 택 1

A형	주제에 따른 2페이지 만화	① 구성: 칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성 (자를 사용할 수 있고, 다양한 재료에 의한 흑백 명암 표현 가능) ② 화지: 600mm X 450mm 2페이지 펼침, 본문선 표시 용지 ③ 고사시간: 4시간(240분) ④ 실기재료: 흑백 명암(회색 단계) 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능 ⑤ 지참 가능한 도구: 자, 지우개, 화이트 등 (화지 이외의 모든 그림 도구는 본인이 지참)
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 그리기	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

A형: 주제에 따른 2페이지 만화

칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성 (자를 사용할 수 있고, 다양한 재료에 의한 흑백 명암 표현 가능)

A형 실기고사 화지



청강문화산업대학교 입시 홈페이지 <http://psi.ck.ac.kr> 를 통해 더 자세한 정보를 확인하세요.

만화콘텐츠스쿨 예시 작품(수시1차)

지문 개는 서열을 중시하여 집안 식구들 사이에서 자기 서열을 찾아 자기 위치를 지키려고 한다고 한다. 자기가 사람인줄 아는 개가 있다. 개는 커피 같은 기호품도 즐기고, TV도 보며 인터넷까지 한다. 가족 중에 그 개보다 낮은 서열의 사람이 있다. 사람인줄 아는 개와 그 개가 자기보다 서열이 낮다고 생각한 다른 가족과 일어날 수 있는 특별한 일에 대해 구성하시오.



만화콘텐츠스쿨 예시 작품(정시1차)

지문 어떤 사람이 편의점에서 아픈 아버지가 좋아하시는 딱 한 개 남은 바나나우유를 사려고 한다. 나 역시 그 것을 사야한다. 그를 설득시킬 수 있는 나의 사연을 주제로 하여 표현하시오.

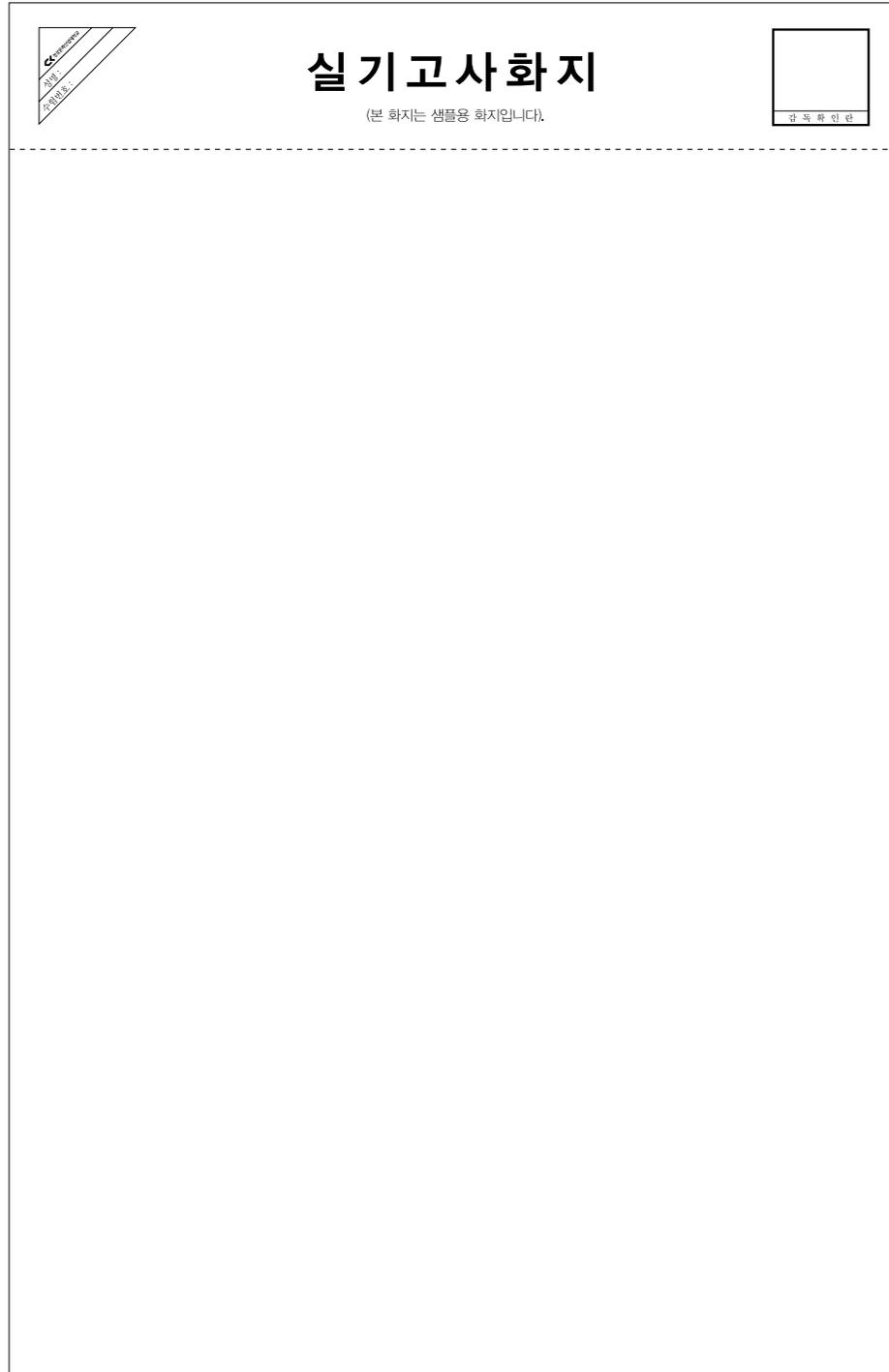


만화콘텐츠스쿨 실기 전형 방법

B형: 주제에 따른 상황표현

주어진 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현

B형 실기고사 화지



청강문화산업대학교 입시 홈페이지 <http://ipsi.ck.ac.kr> 를 통해 더 자세한 정보를 확인하세요.

만화콘텐츠스쿨 예시 작품(정시1차)

지문 어떤 사람이 편의점에서 아픈 아버지가 좋아하시는 딱 한 개 남은 바나나우유를 사려고 한다. 나 역시 그 것을 사야한다. 그를 설득시킬 수 있는 나의 사연을 주제로 하여 표현하시오.

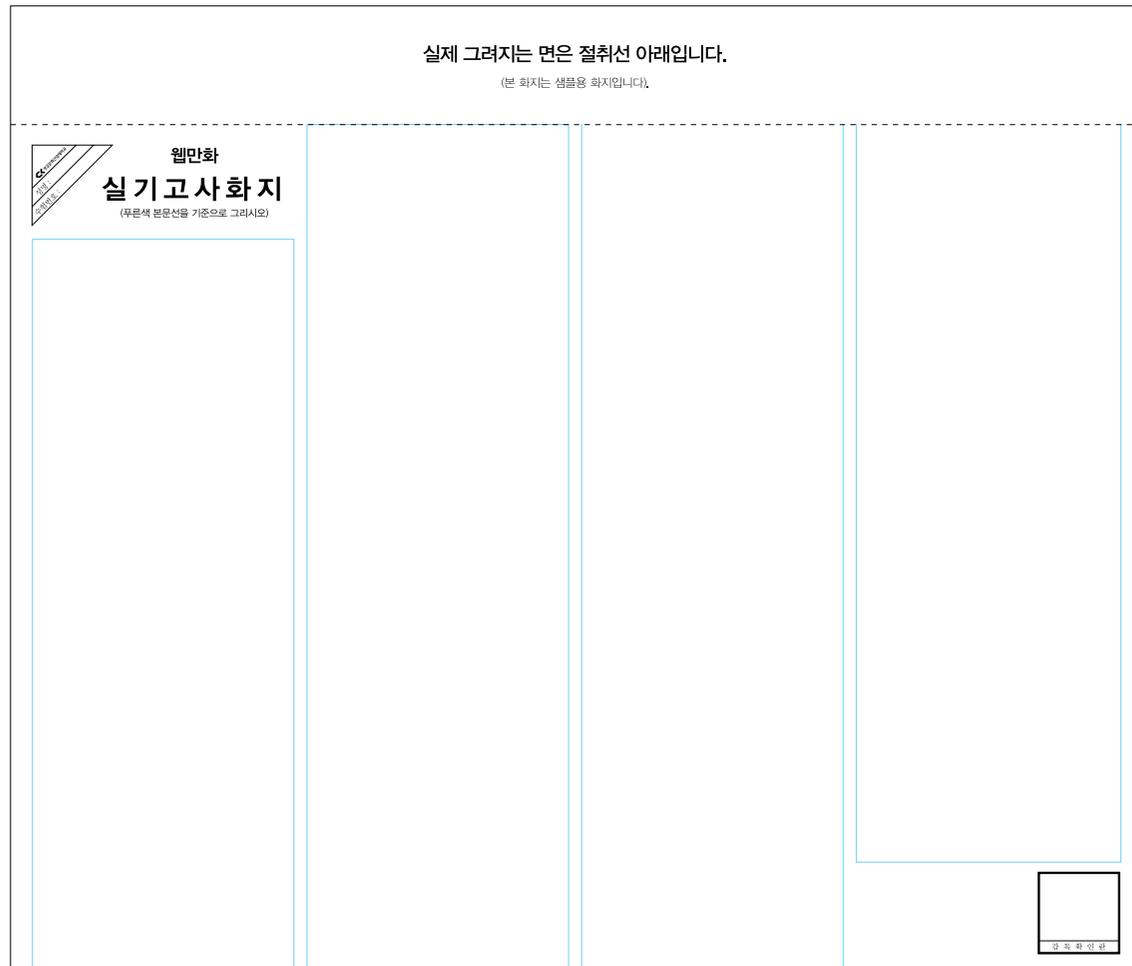


만화콘텐츠스쿨 실기 전형 방법

C형: 주제에 따른 웹툰 그리기

주어진 주제에 맞는 장면을 연출하여 프레임 크기와 형태에 맞는 웹툰 표현

C형 실기고사 화지



청강문화산업대학교 입시 홈페이지 <http://ipsi.ck.ac.kr> 를 통해 더 자세한 정보를 확인하세요.

만화콘텐츠스쿨 예시 작품(정시1차)

지문 어떤 사람이 편의점에서 아픈 아버지가 좋아하시는 딱 한 개 남은 바나나우유를 사려고 한다. 나 역시 그 것을 사야한다. 그를 설득시킬 수 있는 나의 사연을 주제로 하여 표현하시오.



게임콘텐츠스쿨

학사학위전공심화과정 운영

3년제

160명

게임에 재미와 감동을 더하는

게임기획전공

창의적인 아이디어를 게임 개발로 연결하는 게임 기획자를 키웁니다. 학생들은 새로운 기술 구현과 시각적 즐거움에 대한 이해를 바탕으로 게임 시스템 기획, 레벨 디자인, 밸런싱 설계 등과 게임의 사회적 공감대를 바탕으로 하는 경제적 가치의 극대화를 위한 게임 기획 능력을 갖추게 됩니다.

졸업후 진로

게임 프로듀서, 시스템기획자, 게임시나리오작가, 게임 마케팅 기획자, 게임 운영자, 게임 품질 관리자, 게임 평론가, e스포츠 기획자, 게임 기자 등

게임기획전공 교과목

게임분석의 기초, 게임기획의 이해, 미디어와 스토리텔링, 고전게임의 이해, 아이디어발상과 훈련, 게임구조 분석, 게임기획 사례분석, 게임 UI/UX 기획, 게임소재론, 게임스토리텔링 기초, 게임기획과 스크립트, 게임 인공지능설계, 게임 프리젠테이션, 게임스토리텔링 심화, 게임레벨 디자인, 게임기획실무연구, 게임제작프로젝트실습, 게임제작기법연구, 게임기획 포트폴리오, 게임비즈니스 모델, 게임각색과 연출, 게임 기획세미나 등



게임에 생명을 불어넣는

게임프로그래밍전공

유저들이 게임에 등장하는 요소들을 보고, 듣고, 플레이할 수 있는 환경을 실제로 구현하는 프로그래밍 전공과정입니다. 새로운 게임기술, 그래픽 요소와 캐릭터 조작 등의 상호작용, 인공지능, 온라인게임 등의 핵심 요소를 프로그래밍으로 구현하여 게임에 생명을 불어넣습니다.

졸업후 진로

게임클라이언트 프로그래머, 게임서버 프로그래머, 게임인공지능 프로그래머, 게임엔진개발자, 앱게임개발자 등

게임프로그래밍전공 교과목

게임프로그래밍의 이해, 게임프로그래밍기초/실습, 앱게임제작기초, 게임그래픽프로그래밍, 게임자료구조, 게임알고리즘, 게임인공지능, 게임네트워크기초, 온라인게임프로그래밍, 게임엔진, 셰이더프로그래밍, 소프트웨어공학, 게임데이터베이스, 게임운영체제, 앱게임제작프로젝트, 게임제작프로젝트실습, 게임프로그래밍기법연구, 게임프로그래밍 포트폴리오 등

게임에 영혼을 불어넣는

게임그래픽전공

게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하여 게임을 통한 시각적 재미와 감동을 구현하여 게임에 영혼을 불어넣는 그래픽 전공과정입니다. 그림에 대한 기본기를 바탕으로 한 원화에서 2D, 3D 모델링, 애니메이션, 이펙트, UI 디자인 등 그래픽 콘텐츠 제작 능력을 갖추게 됩니다. 실무 경험이 풍부한 최고의 교수진에게 최신 엔진과 그래픽 Tool을 배워서 게임그래픽 전문가의 자질과 역량을 갖추게 됩니다.

졸업후 진로

게임컨셉디자이너(원화), 3D캐릭터디자이너(모델러/매퍼), 3D배경디자이너(모델러/매퍼), 게임애니메이터(2D/3D), 게임 이펙트, 인터페이스(UI)디자이너, 게임도트디자이너, 2D게임그래픽디자이너, 웹디자이너, 영상편집디자이너 등

게임그래픽전공 교과목

게임그래픽의이해, 기초드로잉, 인체조소, 페인팅, 인체드로잉, 정물및풍경, 제스처드로잉, 게임캐릭터디자인, 크로키, 크리처디자인, 디지털페인팅, 2D게임그래픽제작기초, 게임배경디자인, 페인팅기법(테크닉), 2D게임그래픽제작, 인터페이스제작기초, 게임일러스트제작, 게임GUI, UI, 게임원화연출, 2D게임그래픽연출, 3DMAX기초, 3D캐릭터모델링&매핑, 3D게임애니메이션기초, 3D배경모델링&매핑, 3D게임캐릭터제작, 3D게임캐릭터세팅과애니메이션, 3D게임배경오브젝트 제작, 3D카메라,라이팅,렌더링, 고급3D게임캐릭터제작, 응용연기외모션캡처, 3D게임애니메이션 분석과제작, 3D게임배경씬제작, 게임이펙트제작, 게임그래픽엔진기초, 그래픽엔진활용1, 그래픽엔진활용2, 3D게임그래픽연출, 3D게임애니메이션과연출, 게임영상제작과편집, 게임그래픽엔진연구, 앱게임제작프로젝트, 게임제작프로젝트실습, 취창업을위한게임제작기법연구



화룡점정! 게임의 재미와 완성도를 높여라!

게임QA 및 운영전공

게임QA 및 게임운영 전공은 게임업체들과의 산학협력을 통해 상용화 직전의 게임 테스트에 참여하는 등 게임운영 실무를 교과과정과 결합한 현장교육을 실시합니다. 게임QA 및 운영 전공은 유저들에게 보다 재미있고 완성도 높은 게임을 제공하기 위한 게임QA 방법과 게임운영기술 등을 배웁니다. 매년 주요 게임업체들과 협력하여 개발 중인 다양한 게임들을 대상으로 버그테스트, 재미성 테스트를 실시하여 게임QA 능력을 향상시키고, 보드게임 및 e스포츠 대회 운영, 게임운영실무 등을 배워 유저들이 편안하게 게임을 즐길 수 있도록 하는 게임운영기술을 갖추게 됩니다.

졸업후 진로

게임품질관리자(게임QA), 게임운영자, 게임마케팅 기획자, 게임이벤트 기획자, 게임대회 기획자, 게임대회 운영자, 게임기자, e스포츠기자 등

게임QA 및 운영전공 교과목

게임운영&QA 이해, 보드게임운영, 게임테스트, 게임운영, 게임웹사이트운영, 게임테스트 통제, 게임테스트 통제, 소프트웨어테스팅, 게임테스트케이스제작, 게임대회 기획 및 운영, 게임성분석, 게임마케팅, 게임운영실무, 게임테스트 실무 등

무한 도전, 청강 게임! 우리가 만든다! 우리가 서비스 한다! 그리고 세계로 간다

게임 기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임 QA 및 운영, e스포츠 등 게임 산업의 모든 영역을 아우르는 전문화된 교육을 실시합니다. 재학 중 앱 게임을 비롯한 캐주얼 게임과 테이블 보드게임 중 1편, MMORPG를 포함한 대규모 게임 1편 등 총 2편 이상의 게임을 제작하며, 개발한 게임에 대한 테스트까지 팀작업을 통해 완성하는 실무현장 시뮬레이션 교육과정입니다. 완성한 게임은 국내 최대 게임 전시회인 G-STAR를 비롯해 국내외 게임전시 및 게임공모전에 출품/전시 됩니다.

졸업생 참여 게임작품 및 재학생 주요 실적

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

2015년2월 Google featured game에 선정(데몬즈헌터) 및 게임피플즈 창업(전성식) / 2014 앱게임상용화 12건 / "2013 이브와프로젝트 멘토링" 문화창조과학부 장관상 및 특별상 수상(오채원 외 4명) / MWC(Mobile World Congress) 2012 in Spain 초청 전시(부스터루스터)임성택 외 2인, (투루네)(맹만균 외 3인) / 2012 대한민국 앱창작경진대회 금상수상 (부스터루스터)임성택 외 2인, 동상수상(니랑내강)한도연 외 6인 / 2012 IT 청년 창업 콘테스트 최우수상 수상(리폰젤을 사랑한 개구리 왕자)강성원 외 4인



75%

2014년 졸업생 게임업계 취업률, 75%이상.
75%이상이 엔씨소프트, 넥슨, 네오위즈 등 주요 게임업체 취업.



+30편

2014년 온라인대작게임 13편, 캐주얼게임 22편 이상 제작 완료하여 G-STAR 국제게임 전시회 출품



+300편

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



16회

1999년부터 2014년까지 게임콘텐츠스에서 개발한 게임이 G-STAR 국제게임전시회에 16회 연속 출품 성공



85.850개

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



19명

게임콘텐츠스 전임교수 수, 19명. 게임관련 학과 중 최대규모의 전임교수를 확보



1억

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



107대

게임콘텐츠스가 보유한 콘솔게임기, 총 107대. 대표게임기: 드림캐스트, 새턴, 게임큐브, Wii, XBOX 360, PS3, 게임보이, NDS, PSP 등



17팀+28팀

2015년 온라인게임 대작 스튜디오 17팀, 캐주얼게임스튜디오 28팀. 총 45개 팀을 운영. 이는 게임관련 학과 중 최대규모에 해당



26.4명

게임콘텐츠스 교수 1인당 학생수, 26.4명 교수 1인당 학생수 6.4명으로 국내 최고 수준이다. 교수 당 학생수는 교육의 질을 평가하는 주요지표 중 하나



460명

게임콘텐츠스 편제정원, 460명. 국내 최대 규모의 게임제작 교육기관

최적의 현장형 교육환경! 창의적 교육프로그램!

게임스튜디오 (Game Studio)

국내에서는 최고사설임을 자부하는 180석 규모의 게임개발 스튜디오에서 학생들은 교수, 테크니컬 아티스트와 함께 졸업작품, 산학프로젝트, 상용화 프로젝트를 워크숍 수업으로 실시합니다. 산학프로젝트나 상용화 프로젝트에 참여하는 3,4학년 모두에게 스튜디오 내 개인 작업공간을 제공하여 게임개발에 몰입할 수 있습니다.

모션캡처

3D 온라인 게임 애니메이션 제작을 위해 움직이는 대상물의 정보를 컴퓨터상의 데이터로 추출하여 이를 3D 캐릭터에 적용시킬 수 있는 모션캡처 작업이 가능합니다.

경기게임상용화지원센터 (GTOS)

경기게임상용화지원센터(GTOS)는 어려움을 겪고 있는 중소 게임개발사들에게 게임품질 경쟁력 향상과 게임운영 및 마케팅 등 상용화 지원서비스를 제공하기 위해 설립했습니다. 학생들은 GTOS에서 상용화 되는 게임테스트를 수행하며 테스트 참여 학생들은 장학금을 받습니다.

에베레스트 프로그램

재학 중 프로페셔널 수준의 게임 창작이 가능한 인재를 발굴하여 장학금은 물론 개발에 필요한 파격적인 지원을 약속하는 청강 게임콘텐츠스쿨의 인재양성 프로젝트입니다. 졸업 후 업계 리더 그룹에 속할 수 있도록 장학금 및 해외연수 기회 제공 등 개인의 성장을 위해 아낌없이 지원하는 프로그램입니다.

G-STAR 국제게임전시회 전시

3D 온라인게임, PC게임 등 3학년들의 졸업작품과 2학년의 앱게임제작 프로젝트를 통해 제작한 캐주얼 게임을 매해 국제적 규모의 게임 전시회인 G-STAR에 출품/전시합니다. 졸업을 위해서는 재학 중 2개 이상의 게임을 개발하여야 하며 G-STAR 등 국제 규모의 게임전시회에 출품/전시해야 합니다.

청강게임컨퍼런스 (Chungkang Game Conference)

청강게임컨퍼런스는 대학이 주최하는 게임 컨퍼런스로는 국내 최대 규모를 자랑합니다. 게임 기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임운영 및 사업 등 4개 트랙으로 진행되는 게임 기술 컨퍼런스로, 트랙별로 전문가를 초빙하여 신기술 소개, 개발 테크닉 등 게임기술 전문 컨퍼런스입니다.

청강게임크로니클 (Chungkang Game Chronicle)

졸업생과 게임업체 전문가들을 초청하여 재학생들이 제작한 게임을 처음으로 선보이는 청강게임 쇼케이스 프로그램입니다. 재학생들은 프로젝트 수업을 통해 개발한 게임을 소개하고, 졸업생 및 산업체 전문가들은 소개한 게임들에 대한 크리틱과 크리닉을 진행하는 한편 우수한 학생들을 스카우트하여 취업까지 연계하는 프로그램입니다.



게임콘텐츠스쿨 실기 전형 방법

아래 3가지 유형 중 택 1

A형	주제에 따른 게임용 포스터 제작	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)
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 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하고 하나의 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음

게임콘텐츠스쿨 'A, B, C형 공통'



실기고사화지

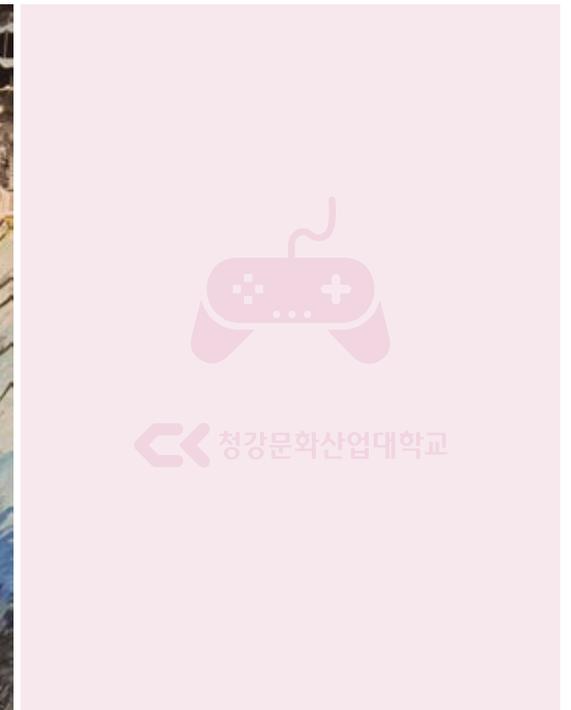
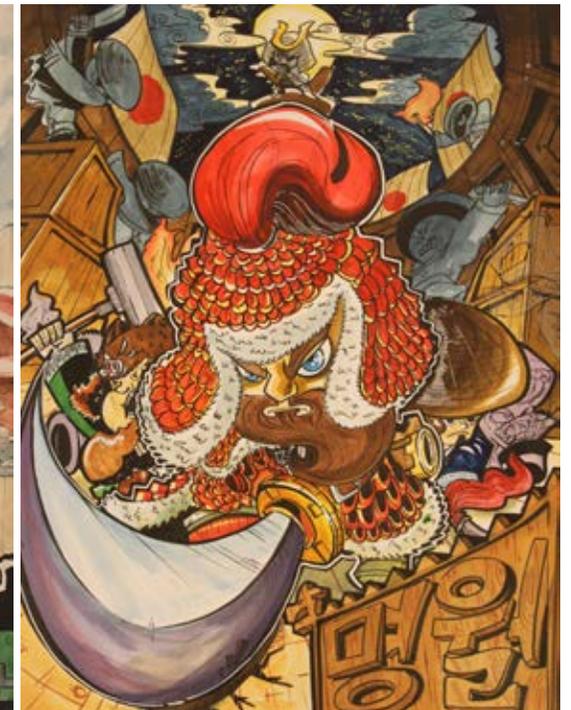
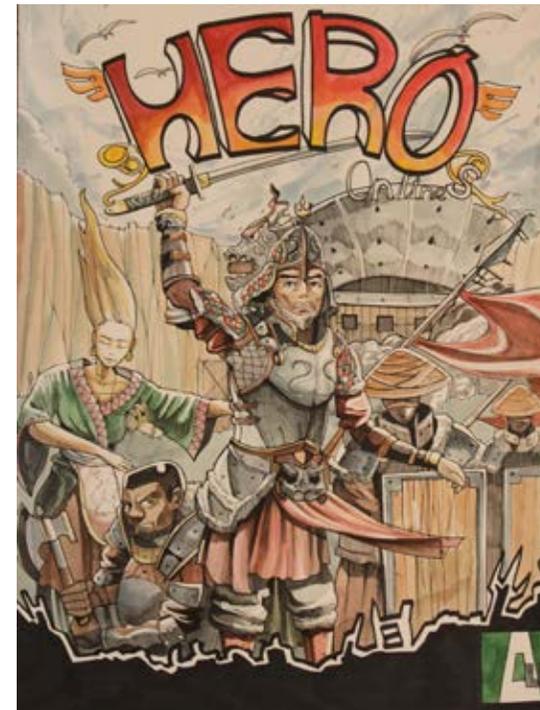
(본 화지는 샘플용 화지입니다.)

청강문화산업대학교 입시 홈페이지 <http://ipsi.ck.ac.kr> 를 통해 더 자세한 정보를 확인하세요.

게임콘텐츠스쿨 예시작품

A형: 주제에 따른 게임용 포스터 제작

이순신과 거북선을 주제로 게임을 만들려고 합니다. 포스터를 제작하세요. (게임 속 캐릭터(3인 이상)를 설정하여 캐릭터 각자의 직업과 그에 따른 개성도 나타나도록 표현하세요.)



게임콘텐츠스쿨 예시작품

B형: 주제에 따른 상황표현

물속에 오랫동안 잠겨있던 보물선과 그 주변배경을 제작하세요.



게임콘텐츠스쿨 예시작품

C형: 소재에 따른 발상과 표현

종이가 5장이 있습니다. 5장의 종이를 가지고 미래의 도시를 하나의 그림으로 표현하세요. 종이의 크기는 상관없으며, 접어도 되고 찢을 수도 있습니다.



콘텐츠스쿨은 자신 있습니다 그래서 스쿨을 오픈합니다

Open School을 신청하세요

대상 : 고교생
신청 방법 : openschool.ck.ac.kr에서 신청
교육일시 : 입시홈페이지 [오픈스쿨]참조

분야	프로그램명	내용	인원	참가비	시간	교수명
애니 게임 만화	재미있는 애니메이션 이야기	국내외 애니메이션 제작현황, 국내작품의 해외영화제 진출사례를 통해 애니메이션의 제작기술 현황과 발전가능성 등 비전을 제시한다.	30	3,000	50분	애니메이터 나가용
	재미있는 게임 이야기	현장전문가와 함께하는 게임분야의 진로와 다양한 전공소개 및 보드게임 원리와 종류	30	3,000	50분	게임개발자 신대영
	재미있는 만화 이야기	미디어 변화에 따른 다양한 만화의 형태와 장르, 제작방법을 작품 감상과 해설을 통해 문화콘텐츠로서 만화산업과 직업으로서의 비전 제시 프로그램	30	3,000	50분	만화가 김정영

※ 참가비는 실습재료 및 다과, 해피테스트를 이용한 시상 등의 방식으로 교육생에게 전액 환원됩니다.

2016 학년도 입시일정



입학 안내

1 전형 일정

모집	접수기간	제출 서류 마감	면접차 합격자 발표	면접 고사	실기 고사	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시1차	09.02 (수) - 09.24 (목)	09.25 (금)	10.08 (목)	10.14 (수)	10.17 (토)	10.27 (화)	12.11 (금)	2016. 01.29 (금) ~ 02.02 (화)	발표 : 12.15 (화) - 12.22 (화) 21:00시 마감 등록 : 12.23(수) 18시 마감
수시2차	11.03 (화) - 11.17 (화)	11.18 (수)	11.27 (금)	12.02 (수)		12.09 (수)	12.14 (월)		
정시1차	12.24 (목) - 01.05 (화)	01.06 (수)	01.12 (화)	01.15 (금)		01.26 (화)	-		
정시2차	02.11 (목) - 02.15 (월)	02.16 (화)	미 실시			02.18 (목)	-	02.19 (금)	02.19 (금) - 02.27 (토) 18시

※ 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.

2 모집 인원 및 성적 반영

스쿨	전공	입학 정원	수시 1차						수시 2차				정시 1차				정시 2차				
			정원내			정원외			정원내				정원내		정원외		정원내				
			학생 부 특별	실 기	면 접	능 어 총	기 초	대 출 자	학 생 부 특별	실 기	면 접	수 능	특 별	실 기	면 접	재 직 자	외 국 인	학 생 부			
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	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		9%	44	8			3	1	2	30	6			5	2				1	1	
합	계	1,222	319	101	135	174	48	18	32	175	32	0	73	57	11	131	4	27	10	10	
성적 반영	학생부 100%		●					●	●		●								●		●
	학생부 100% + 가산점			●																	
	실기 100%				●																
	학생부 40% + 실기 60%					●															
	면접 100%						●														
	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 합격 후 등록할 경우 수시모집1차 충원합격대상자로서의 자격은 상실됨(정시동일)
- (6) (●)는 수시1차 : 만화창작전공, 애니메이션전공, 게임전공 | 정시1차 : 만화창작전공, 애니메이션전공만 해당됨.

입학 안내

3 면접전형 세부내용

가. 형식 : 자기소개서 및 관련 서류를 바탕으로 한 인터뷰

나. 인터뷰시간 : 1인당 10분 이내 (자원인원에 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.

1) 관련서류

전공	전공별 관련서류	포트폴리오	규격 제한	제출방법	
				온라인접수	본교접수
애니메이션전공	① 자기소개서 ② 포트폴리오 ③ 영상 포트폴리오(해당자)	30매 이내	업로드 A4규격	사이트 업로드	ani @ ck.ac.kr
만화창작전공	① 자기소개서 ② 포트폴리오(만화창작, 일러스트레이션, 스토리텔링 분야)				cartoon @ ck.ac.kr
게임전공	① 자기소개서 ② 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.

마. 본교 | 우편 접수자는 우리대학 홈페이지에서 접수확인(수험번호) 후 전공별 지정 이메일로 메일전송

3) 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. 다. 필요시 하단에 작품의 제목과 제작의도 등 기입 가능하며, 수험번호를 기입해서는 안된다.

라. 출판된 작품 또는 실물(의상, 입체조형물 등)일 경우 별도로 지참한다.

4) 실기전형 세부 내용 – 세부 내용은 입사사이트 참조(ipsi.ck.ac.kr)

전공	실기내용		
애니메이션스쿨	① 유형:아래 2가지유형중택 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)
만화콘텐츠스쿨	① 유형:아래 3가지유형중택 1		
	A형	주제에 따른 2페이지 만화	① 칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성 (자물 사용할 수 있고, 다양한 재료에 의한 흑백 명암 표현 가능) ② 화지 및 고사시간 : 600mm X 450mm 2페이지 펼침, 본문선 표시 용지, 4시간 ③ 실기재료 : 흑백 명암(화색단계) 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 : 600mmX450mm 본문선 표시 용지, 4시간 ③ 실기재료 : 흑백 또는 컬러 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능
게임콘텐츠스쿨	① 유형:아래 3가지유형중택 1		
	A형	주제에 따른 게임용 포스터 제작	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)
	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 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하고 하나의 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간 : 4절 4시간 ③ 실기재료 : 제한 없음

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.

①지원자격 미달자 ②실기고사 결사자 ③고사시간을 지키지 않고 중도퇴실한 자 ④실기물음제출하지않은자

사. 고사중예부정행위를할경우전형대상에서제외하며합격후발견시입학취소한다.

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

자. 기타 실기고사에 관한 사항은 입학홈페이지를 통하여 공지한다.

4) 전년도 성적

1) 2015학년도 수시모집

스쿨	수시 1차												수시 2차								
	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
애니메이션스쿨	10	6.1	2.1	5	7	3.1	40	9.9	6.2	30	5.2		10	10.6	2.1	1	13.0	2.4	10	11.7	
만화콘텐츠스쿨	5	23.6	1.3	2	12.5	1.8	30	17.6	6.4	43	8.6		5	15.6	1.6	1	17.0	1.4	13	19.8	
게임콘텐츠스쿨	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
성적 반영비율 (%)	학생부 100%			학생부 100% + 가산점			학생부 40% + 실기 60%			면접 100%(만화,애니) 면접 80% + 학생부 20%			학생부 100%			학생부 100% + 가산점			면접 100%(만화,애니) 면접 80% + 학생부 20%		

2) 2015학년도 정시모집

스쿨	정시 1차												정시 2차		
	수능중심전형				특별전형				실기전형				학생부전형		
	정원	경쟁률	학생부	수능	정원	경쟁률	학생부	정원	경쟁률	수능	정원	경쟁률	학생부		
애니메이션스쿨	1	26.0	3.1	84				52	10.0	40	1	41	1.1		
만화콘텐츠스쿨	1	32.0	2.7	92				59	7.7	29	1	55	1.9		
게임콘텐츠스쿨	6	22.5	5.5	69	3	7.7	3.0				1	53	2.7		
성적반영비율(%)	학생 40% + 수능 60%				학생부 100%				수능 40% + 실기 60%				학생부 100%		

1) 정시수능 점수: ((A과목 × 0.3) + (B과목 × 0.3) + (C과목 × 0.4)) × 6

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

1 교내장학금

2015학년도 지급기준			2014학년도 지급내역	
장학금 종류	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 여학 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 참조바랍니다.

2 교외장학금

국가장학금 I 유형	국가장학금 II 유형	사랑드림(상성) 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.

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 설치되어 있습니다. 종별로 라운지, 샤워실, 세탁실, 주방, 세미나실, 휴게실, 전망 테라스 등 쾌적한 휴게시설이 마련되어 있습니다.

1 선발인원

구분 (2015년기준)	수용인원 (명)	금액(한학기분)			형태	연락처	팩스
		사용료	식사비(선택)	합계			
청강학사(여자기숙사)	366	425,000	390,000(100%)	815,000	4인1실	031-639-5739, 4570	031-639-5727
			308,000(70%)	733,000			
234,000(50%)	659,000		031-639-5739				
미선택	425,000						
비전학사(남자기숙사)	264						

가. 신청방법 : 원서작성 시 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)

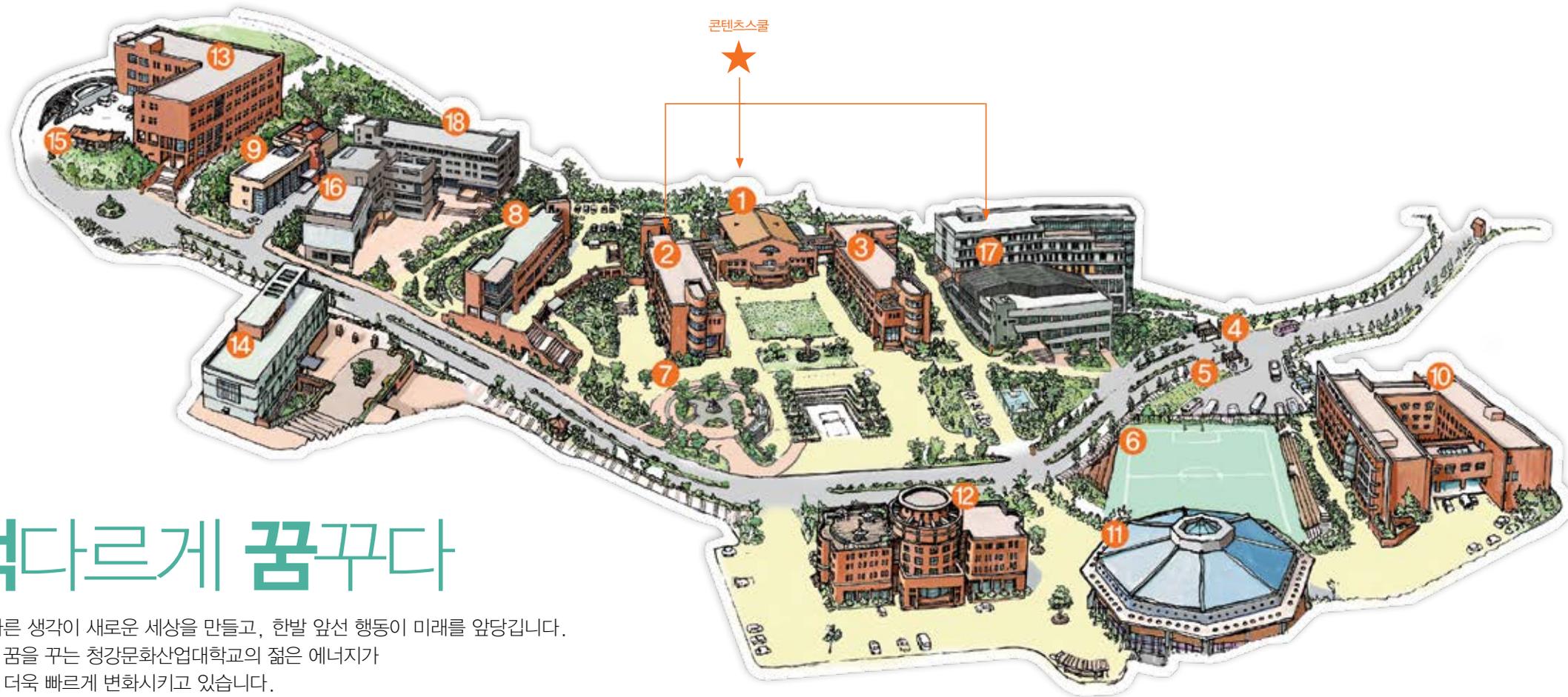
※ 금액은 입학당해년도에 변동될 수 있습니다.

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	재능나눔마켓, 프리마켓, 전공 및 취미활동 동아리, 스터디룸 운영
헬스케어	요가, 워킹, 배드민턴, 축구 및 농구
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
비전	문화산업의 발전을 선도하는 대표 최고 대학 Only One, Only the Best
학생수	3,599명 (2014년 4월 기준)
구분	7개 스쿨, 14개 전공, 1개 학과, 2개 학사학위 전공심화과정
학제	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 "산학협력지원사업" 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

- | | | | | |
|--------------------------------|--------------------|--------------------------------|---------|----------|
| 1 현재관 (1관) | 2 현재관 (2관) | 3 현재관 (3관) | 4 정문 | |
| 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/광주	용인/성남	수원	이천/여주	평택/안성	인천/부천	안양/안산
30분 이내	천호역	남양주덕소	기흥	수원역	여주	평택	인천	안산중앙역
40분 이내	잠실역	구리	동백	법원사거리	부발	안성	부천	상록수역
50분 이내	양재역	하남	용인	영통	이천	죽산	송내	안양
60분 이내	하계역	광주	양지	신갈	오천	백암		평촌
70분 이내	영등포	곤지암	모란역		덕평			고천
			미금역					
			죽전역					
			수지					
			광교					

애니메이션스쿨
T 031-639-4432~4
만화콘텐츠스쿨
T 031-639-4512~4
게임콘텐츠스쿨
T 031-639-4502~4

청강문화산업대학교

경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94
청강문화산업대학교

2016 학년도 입시일정

