

2026 학년도


산업체 경력 없는 학사학위 전공심화과정 모집요강



CHUNGKANG COLLEGE
OF CULTURAL INDUSTRIES

청강문화산업대학교





**정답이 있는
문제를 잘 푸는
학생보다 다른 답을
여러 개 만들 줄
아는 학생을
키워냅니다.**

청강문화산업대학교

1996년 대한민국 최초의 문화산업특성화 대학으로 시작한 청강문화산업대학교는 실용적인 교육과정과 스튜디오 창작수업, 프로젝트 실무수업, 해외 인턴십, 학제간 융합교육 등 독특한 교육 인프라를 갖추고 인재를 키워내고 있습니다.

융합콘텐츠, 애니메이션, 만화콘텐츠, 게임콘텐츠, 패션뷰티스타일, 공연예술 6개의 스쿨이 청강만의 특성화된 교육과정을 통해 기본역량을 갖추고 동시에 트렌드를 주도하는 문화산업계 리더를 배출하고 있습니다.

개교년도 1996년

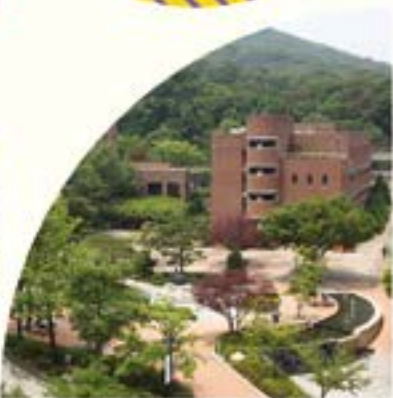
건학이념 자연사랑, 인간사랑, 문화사랑

비전 Only One, Only the Best

학생수 3,734명(2025년 4월 기준)

구분 6개 스쿨, 12개 전공, 6개 학사학위전공심화과정

학제 3년제, 4년제 학사학위 전공심화과정



대학 주요시설

12개의 강의동과 체육관, 학생회관, 대운동장, 청현뜰 등으로 구성된 청강의 캠퍼스는 계절마다 색다른 풍경을 선사하는 아름다운 캠퍼스입니다.



청강 애니메이션 스튜디오

애니메이션 스튜디오는 약 200명을 수용할 수 있는 프로젝트 작업 공간, 렌더팜, 크리틱룸 등을 갖춘 영상 제작 전문 스튜디오로, 학생들에게 수준 높은 창작 환경을 제공합니다. 디지털 콘텐츠 및 3D신기술 분야의 R&D를 통해 경쟁력과 노하우를 축적한 실무형 창작인력을 양성하는 역할도 동시에 담당합니다.



취업창업교육지원센터

취업창업교육지원센터는 재학생들의 취업/창업 역량강화를 위해 관련 교과목 운영 및 지원 프로그램을 운영하고 있습니다. 대표적인 프로그램으로는 고용노동부 지원 사업인 '대학일자리센터사업'을 통해 산업체 현장교육을, '청년취업성공패키지 프로그램'을 통해 취업상담 및 알선을 지원하고 있으며, 재학생들의 진로발달을 위한 '커리어패스파인더 프로그램'으로 진로발달검사 및 관련 특강 프로그램 등을 지원하고 있습니다.



청강만화역사박물관

청강만화역사박물관은 잊혀지고, 버려졌던 만화 자료들을 근대 문화유산으로 재평가, 수집, 보존하여 만화 교육, 문화 교육의 자산으로 활용하고자 2002년 개관하였습니다. 1종 전문 박물관으로서 2,688여점의 한국 만화 유물을 보유하고 잃어버린 한국 만화의 고리를 이어가고 있습니다.

도서관

<http://library.ck.ac.kr>
도서관은 10만권의 도서를 소장하고 있는 자료 열람실, 180여종의 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 구비하고 있으며, 모든 콘텐츠는 모바일 앱에서도 이용할 수 있습니다.



- ① 정문
- ② 통학버스 승차장
- ③ 운동장
- ④ 창작마을/비전학사(남자기숙사)
- ⑤ 에듀플렉스(체육관)
- ⑥ 청강학사(여자기숙사)

- ⑦ 청강홀(대학본부/만화역사박물관/청강역사박물관비출)
- ⑧ 현재관
- ⑨ 청현뜰
- ⑩ 인간사랑관(만화영상도서관/학생식당)
- ⑪ 어울림관(학생회관/카페/청강메이커스페이스)
- ⑫ 공작소

- ⑬ 아람관(청강모바일아카데미)
- ⑭ 뮤지컬하우스(소극장숙)
- ⑮ 문화사랑관
- ⑯ 청현재
- ⑰ 연습도서관



만화도서관

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

1998년 국내 최초로 개관한 만화 도서관은 만화·애니메이션·게임 분야에 요구되는 교육 시설의 전문화, 특성화를 목적으로 설립되었습니다. 체계적인 만화 자료의 수집과 정리를 바탕으로 만화책, 만화 관련 참고서, 해외 전문 서적 등을 교내 구성원 및 외부 이용자에게 무료로 개방합니다.



청강메이커스페이스

<https://ckmakers.com>

메이커스페이스는 다양한 아이디어를 직접 구현할 수 있는 작업 공간을 의미합니다. 청강메이커스페이스는 스킵 중심 전공 교육 간의 융합을 통한 메이커 무브먼트를 시도함으로써 문화산업 창의인재 양성 교육을 완성할 수 있도록 첨단 디지털 제작 장비 및 교육 프로그램을 제공합니다.



쿨투라

쿨투라는 단순히 휴게 공간 기능만 지니고 있는 것이 아니라 교내에서 외식업체와 똑같은 환경으로 현장 실습을 할 수 있도록 구성되어 있습니다. 푸드스쿨의 음식과 베이커리 디저트 및 커피 메뉴 수업 결과물을 판매함으로써 학생들에게는 현장 실습의 기회를, 교내 학생과 교직원들에게는 친절한 서비스와 다양한 음식을 제공하고 있습니다.

장학제도

1. 창의문화장학금

다양한 문화와 기술에 대한 개방적인 마인드를 바탕으로 전문영역을 창의적으로 개척하도록 지원합니다.

명칭	지급대상자	장학금액
창의자연장학금	직전학기 평균평점 3.5 이상자 중 학생활동(동아리활동+현장실습+자격증 등) 2개 이상 증빙과 스쿨원장이 추천	전액
창의인간장학금	직전학기 평균평점 3.5 이상자 중 교내외 재능기부자를 스쿨원장이 추천	전액
창의문화장학금	직전학기 평균평점 3.5 이상자 중 창의활동(지식재산권 취득+외부수상+창업) 1개 이상 증빙과 스쿨원장이 추천	전액
청강책깡장학금	도서관에서 주관하는 프로그램(행사) 참여자 중 도서관장이 추천	100만원

2. 자기주도장학금

학습과 진로 그리고 일상영역에 걸쳐 자신의 성장을 주도적으로 이룰 수 있도록 지원합니다.

명칭	지급대상자	장학금액
자기개발장학금	<ul style="list-style-type: none"> 외국어, 자격증, 공모전, 교외전시, 지식재산권 등 증빙 제출자 학기별 기간, 공통기준, 취득일 기준 등 세부일정은 해당학기 별도 장학 공지 내용을 따름 	별도산정
청강주도장학금	대학/스쿨 발전에 이바지한 재학생 중 부서장이 추천	100만원
청강장학금	성적우수장학생 중 학년별 1등(성적동점자는 취득학점, 소득분위 순으로 선발)	50만원
	신입생우수장학생 중 전체 입학성적 1등 (입학성적 동점자는 취득학점, 평균평점, 소득분위 순으로 선발)	100만원
성적우수장학금	<ul style="list-style-type: none"> 직전 학기 과락(F,NP)없이 15학점(학사 8학점)이상 취득하고, 등급제 과목이 최소 수강신청 학점이상 포함되어야 함 <학칙 제43조(교과 이수단위)②항> 전공, 학년별 평균평점이 3.5이상자 중 1등 학생을 선발함 	전액
	<ul style="list-style-type: none"> 직전 학기 과락(F,NP)없이 15학점(학사 8학점)이상 취득하고, 등급제 과목이 최소 수강신청 학점이상 포함되어야 함 <학칙 제43조(교과 이수단위)②항> 전공, 학년별 평균평점이 3.5이상자 중 대상인원 20%이내에 속하는 학생을 선발 함 가용 장학금 예산에 따라 대상인원 비율은 달리 적용한다. 	수업료의 20%
신입생우수 장학금	전공별 입학성적 1등 (입학 학기 평점 3.5 이상자는 2학기까지 지급, 전공기준 추가적용)	전액
	전공별 모집정원의 4% 이내에 속하는 자(소수점 절상, 전공기준 추가적용)	150만원
성적향상장학금	<ul style="list-style-type: none"> 직전 학기 및 해당학기 과락(F,NP)없이 15학점(학사 8학점)이상 취득하고, 등급제 과목이 최소 수강신청 학점이상 포함되어야 함 <학칙 제43조(교과 이수단위)②항> 직전 학기 대비 평균평점이 1.0이상 상승한 학생을 선발함 	50만원

명칭	지급대상자	장학금액
학습활동장학금	비교과프로그램 2개 이상 이수한 학생 중 해당학기 장학 공지 절차를 준수한 자 (교양교육원 제외)	30만원
	학습부진자 중 지도교수 상담 및 학습법 비교과프로그램 참여 후 지도교수가 추천	50만원
학습지지장학금	학습유지가 어려운 재학생 중 스쿨원장이 추천	100만원 이하 별도 산정
비전장학금	스쿨특성에 적합한 장학금지급계획서를 장학담당부서 제출 및 검토 → 총장승인 → 스쿨원장 추천함	별도산정

3. 소통협력장학금

타인과 인지적·비인지적 상호작용을 통해 문제를 함께 해결할 수 있도록 지원합니다.

명칭	지급대상자	장학금액
교양역량장학금	교양교육원 주관 비교과프로그램에 참여하고, 교양교육원장이 추천	50만원
청강가족장학금	형제자매 중 재학생(형제자매 3명 이상 중 1명은 전액)	100만원
	교직원(법인 포함) 중 직계자녀와 배우자	전액
봉사장학금	학생자치기구의 선출 및 임명된 재학생	별도산정
	한국장학재단 장애학생 도우미 기준적용	50만원
	교외 봉사활동 40시간 이상자	50만원
희망장학금	한국장학재단에서 확인된 소득분위 3구간 이내 재학생 (재단 미확인자는 기초생활수급, 차상위계층 증명서 제출)	전액
	• 한국장학재단에서 확인된 소득분위 4구간 ~ 9구간 이내 재학생 • 가용 장학금 예산에 따라 대상인원 비율은 달리 적용한다	별도산정
동행장학금	장애확인(장애인증명서, 장애인복지카드 등)을 증빙할 수 있는 장애 재학생 중 중증 장애인	전액
	장애확인(장애인증명서, 장애인복지카드 등)을 증빙할 수 있는 장애 재학생 중 경증 장애인	수업료 30%
다문화가정장학금	다문화가족지원법 상 다문화가정 재학생 중 소득분위 3분위 이하	50만원
보훈장학금	국가보훈대상자와 자녀	전액
디딤돌장학금	북한이탈주민의 보호 및 정착지원에 관한 법률 상 북한이탈주민 재학생	전액
외국학생장학금	외국 국적 재학생	수업료 20%
글로벌장학금	외국 국적 재학생 중 TOPIK II 3급 이상 보유자 (외국학생장학금과 중복수혜 할 수 없음)	수업료 30%
학사학위과정장학금	학사학위과정 재학생 전원	수업료 20%
총장특별장학금	총장이 필요하다고 생각하고, 장학위원회 의결 후 장학생 선발	별도산정
근로장학금	교내외 근로 재학생	최저시급

* 장학금의 세부 내용은 대학홈페이지 [대학생활] - [장학금제도]를 참고하시기 바랍니다.

* 장학금의 종류, 대상, 금액은 입학 당해년도에 변동될 수 있습니다.

학자금 대출제도

1. 학자금대출 요약

구분	소득기준	성적기준	신용기준
든든 (취업 후 상환) 학자금대출	<ul style="list-style-type: none"> • 소득 1~8분위 이하 ※ 다자녀 가구(3자녀 이상)는 소득에 따른 제한 없음 		제한없음
일반상환 학자금대출	<ul style="list-style-type: none"> • 소득 9~10분위 (단, 대학원생 소득분위 무관) 	<ul style="list-style-type: none"> • 직전학기 12학기 이상 이수(신입생군, 대학원생, 졸업학년 학생 및 장애인의 경우 이수학점기준 제외) • 직전학기 성적 70/100점 이상(신입생군의 경우 성적 기준 제외) 	기존 학자금대출 연체자 또는 신용도판단정보 보유자 제한
농어촌 출신 대학생 학자금 융자	농어촌에 6개월(180일) 이상 거주하는 학부 모 자녀 또는 본인 중 <ul style="list-style-type: none"> • 농어업인: 소득분위와 무관함 • 비농어업인: 소득 9분위 이상 제외됨 ※ 취약계층 가구 및 다자녀(3자녀 이상) 가구는 소득분위와 무관함		

2. 생활비대출 및 전환대출 요약

구분	소득기준	성적기준	신용기준
생활비대출	<ul style="list-style-type: none"> • 든든: 소득 8분위 이하 학부생 • 일반상환: 소득 9분위 이상 학부생 또는 모든 대학원생 ※ 다자녀 가구(3자녀 이상)는 소득에 따른 제한없음 	<ul style="list-style-type: none"> • 직전학기 12학기 이상 이수(신입생군, 대학원생, 졸업학년 학생 및 장애인의 경우 이수학점기준 제외) • 직전학기 성적 70/100점 이상(신입생군의 경우 성적 기준 제외) 	해당학기 등록금납부자
전환대출	<ul style="list-style-type: none"> • 소득 8분위 이하 학부생 ※ 다자녀 가구(3자녀 이상)는 소득에 따른 제한없음 		<ul style="list-style-type: none"> • 든든학자금 대출조건 충족 • 일반학자금 대출잔액 10만원 이상

- 대출금리 및 신청기간 문의: 한국장학재단 ☎1599-2000 (<https://www.kosaf.go.kr/>)
- 대학에서는 정부에서 운영하는 한국장학재단의 학자금대출만을 안내해드리며 기타 금융권 학자금대출은 개별적으로 진행하여야 합니다.

기숙사

학업의 안정성을 유지하기 위해 최저수준의 입사비를 책정하고 있습니다. 4인 1실로 침대, 책상, 책꽂이, 옷장, 전용 인터넷 등이 제공되며, 세탁실, 샤워실, 간이 조리실 등이 갖추어져 있습니다.



1. 선발안내

구분	인원	형태	신청방법	선발방법	연락처
청강학사_여	360	4인 1실	입학원서 작성시 신청	통학거리(70%) + 입학성적(30%)	031-639-4573, 4574,4577,4579
비전학사_남	228				

- 가산사항 : 국민기초생활보장법 제2조에 따른 수급권자, 국가유공자 선발 시 가산점 10%를 부여하며 지체 장애인 우선 선발
- 추가모집 : 2월 초순 입학홈페이지 참조

2. 기숙사비

구분	이용료	비고
한학기 기준	약 610,000원(보증금 100,000원 별도)	식대 미포함

3. 건강한 기숙사 문화 만들기 프로그램

기숙사 사생들의 좋은 습관 형성을 통한 삶의 가치를 높일 수 있도록 다양한 프로그램을 운영합니다.

프로그램 분야	분야프로그램 및 강좌(학기별 강좌교체)
인성함양 및 건강증진	명상 요가 프로그램, 건강식 나누기
고유문화 만들기	기숙사 좋은 공간 만들기 서포터즈, 사생의 밤, 사생회 프로그램

학사학위 전공심화과정

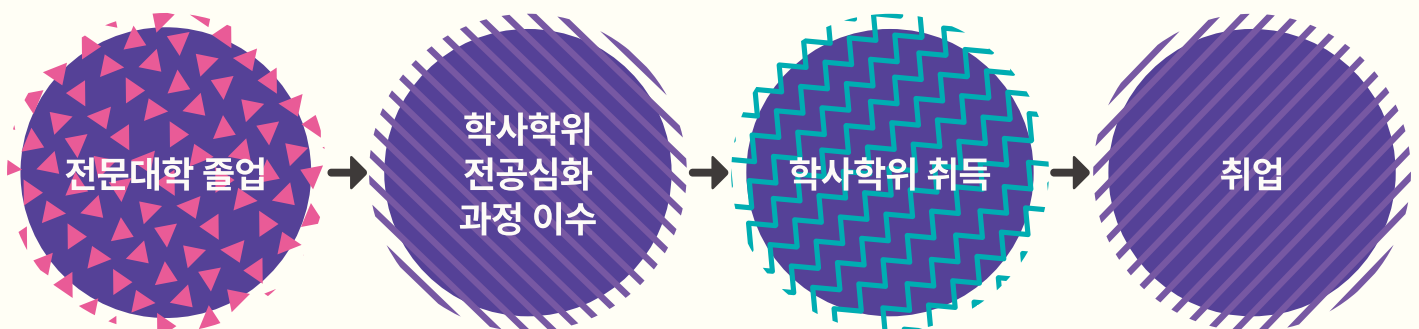
전문대학 졸업 또는 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자가
학사학위 전공심화과정을 이수 할 경우,
일반대학교(4년제) 졸업자와 동등한 학사학위를 취득하는 제도이다.



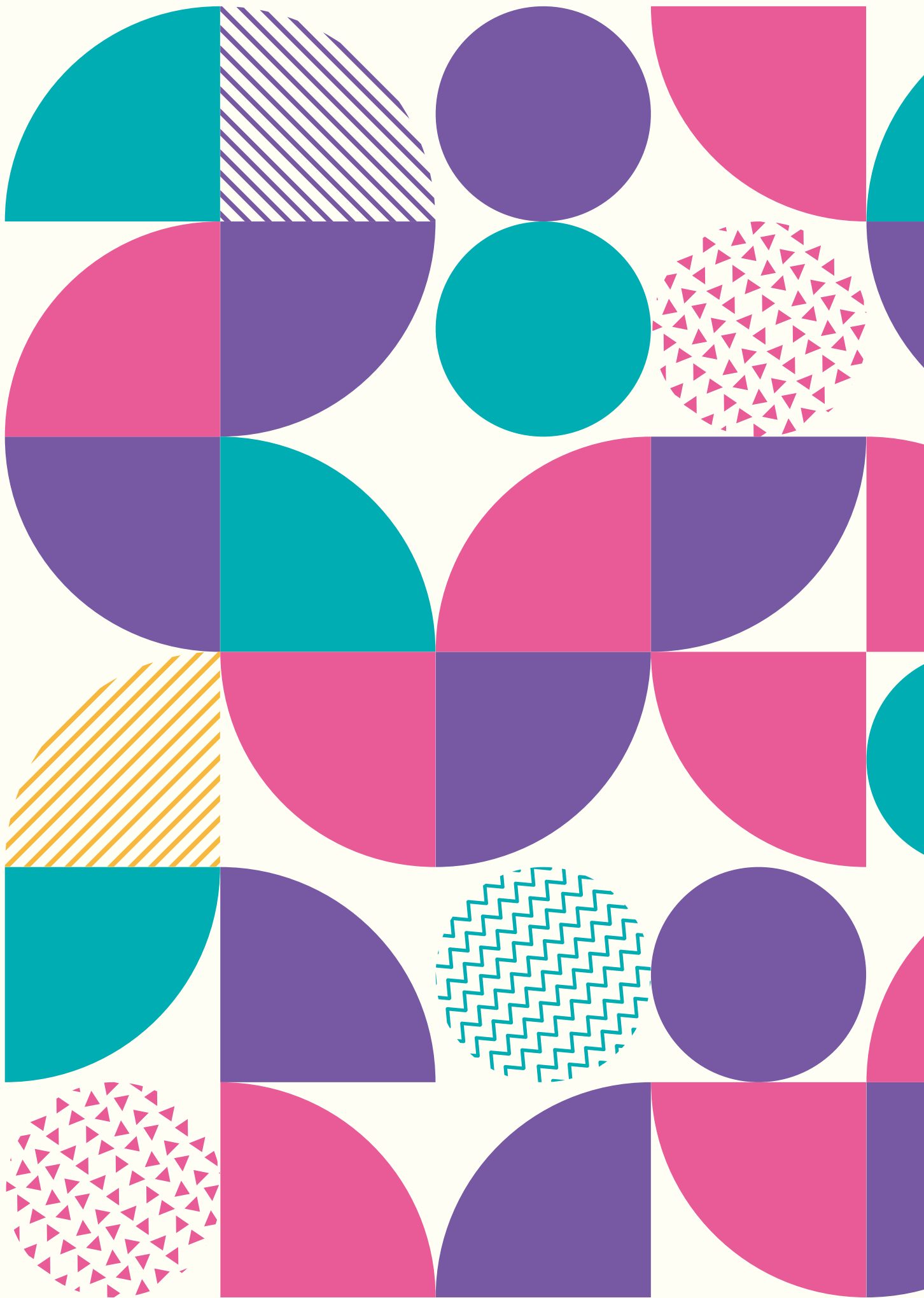
전공심화과정 이수자에게는 청강문화산업대학교 총장 명의로 4년제 학사학위 수여
(고등교육법제50조의2 및 동법시행령 제58조의2)

졸업예정자 과정 산업체 경력 없는 학사학위 전공심화과정

전문대학 졸업자에게 지속적인 직업교육의 기회를 제공하고,
현장 근무 과정에서 겪는 문제들을 이론과 접목하여 해결하며,
자신의 직무능력을 발전시킬 수 있도록 실무와 연계된 직업심화교육을 통해
이론과 실무 능력을 갖춘 기술전문 인력으로 양성하고자 개설된 학사학위 취득과정입니다.



대상	전공심화과정을 설치한 전문대학의 해당 과를 졸업한 자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자 (산업체 재직자 또는 유경력자도 가능)
목적	심화된 이론과 실무능력을 갖춘 전문기술인력 양성을 위한 전문대 학생대상의 School-to-Work
특징	기존 전문대학 졸업자(2년제 또는 3년제)들은 1-2년 과정 이수로 학사학위 취득가능





2026^{학년도}

산업체 경력 없는

학사학위 전공심화과정

모집학과

애니메이션학과

웹툰웹소설콘텐츠학과

차세대게임콘텐츠학과

공연예술학과

패션콘텐츠학과

융합콘텐츠학과

애니메이션학과

57명

글로벌 프리미엄 애니메이션 코스

"Global Premium Animation Course"

애니메이션학과는 애니메이션스쿨(3년제) 이후의 학사학위 전공심화과정(1년제)입니다. 스튜디오 문화 기반의 현장 중심 프로젝트 교육으로 글로벌 문화산업의 새로운 장을 열어갈 리더 양성을 위한 글로벌 프리미엄 코스입니다. 최고의 학생들이 최고의 교수진과 함께 애니메이션 산업의 미래를 만드는 과정입니다.



차세대게임콘텐츠학과

57명

차세대게임콘텐츠학과는 게임 분야의 초격차 전문인력 및 융합인재 양성교육을 비전으로 게임창작 생태계 구축을 위한 차세대 게임 전문 인력양성을 목표로 게임의 전 분야 과정을 교육과정 내에 포함하여 운영되고 있습니다. 프로젝트 중심 교육을 통해 게임 콘텐츠 크리에이터 교육을 강화하고 있으며, 게임 교육의 주체로서 지역사회 교육수요자의 전문성 향상을 추진하고 있습니다. 그리고 국내 최대 규모의 게임스튜디오를 활용한 차세대 게임을 개발하기 위한 환경을 제공하고, 산학협력 모델 구축과 취창업 지원을 위한 사업을 지속적으로 개발하여 학생들과 함께 실무형 산학 교육 및 연구체계를 구축하여, 학생역량 성취를 위한 교육과정 편성과 운영을 통해 프로젝트 경험을 확장시키고 있습니다.

웹툰웹소설콘텐츠학과

48명

만화콘텐츠스쿨의 웹툰만화콘텐츠전공은 2001년 신설되어 이미 괄목할만한 다양한 국내외적 성과를 올리고 있습니다. 또한 2019년 신설된 국내 최초 웹소설창작전공은 웹소설 산업의 성장과 함께 매년 성장하고 있으며, 연재작가 등단 등의 결과에서도 그 성과를 보여주고 있습니다. 이러한 만화콘텐츠스쿨의 우수한 성과는 실무 중심 교육과정, 그리고 산업 현장을 반영한 실험실습과 교육환경에 있습니다. 무엇보다 만화가, 웹소설가, 비평가 등 실무에서 활동하는 우수한 교수진의 안정적이고 수준 높은 교육은 명실상부한 대한민국 최고 만화, 웹소설 콘텐츠 전문 교육기관으로 성장하게 한 기반입니다. 웹툰웹소설콘텐츠학과는 이러한 전문학사 교육과정을 통해 증명된 교수진과 커리큘럼을 활용, 보다 세분화되고 전문화된 산업 현장에 대응하는 콘텐츠 전문가를 양성합니다.





공연예술학과

35^명

공연예술학과는 교육현장과 공연현장을 직접 연결하는 것을 목표로, 공연의 기획에서부터 창작과 실연에 이르기까지 전 과정을 습득할 수 있는 교육과정을 운영하고 있습니다. 이에 각각의 세부전공에 국한되지 않고, 동시대적 시각으로 지금 우리의 고민이 녹아 들어간 공연을 만드는 데 필요한 총체적 역량을 기를 수 있는 교과목들을 개설하고 있습니다. 주요 교과목으로는 '동시대 공연양식 연구', '실험적 공연양식 워크숍', '창작프로젝트 세미나'가 있으며, 이 교과목들을 통해 탐구한 동시대적 시각을 바탕으로 공연예술학과만의 현장형 공연을 창작하게 됩니다. 창작된 공연은 재학중 'CK 온 스테이지', '유랑극단 프로젝트' 등의 인큐베이팅 프로그램을 통해 대학로와 각 지역의 현장 관객들을 직접 만나게 되고, 차후 수정·보완을 통해 졸업 후 공연 시장에 선보일 수 있도록 지원합니다. 공연예술학과는 '프로덕션 중심의 교육과정'을 통해 모든 학생이 졸업 후 바로 현장의 예술 전문 인력으로 우뚝 설 수 있게 하는 실질적인 교육프로그램을 제공합니다.

패션콘텐츠학과

14^명

글로벌 패션뷰티 문화콘텐츠를 선도하는 크리에이티브디렉터 양성 패션콘텐츠학과는 패션뷰티 문화산업에서 창의적이고 감각적인 이미지를 기획하고 유기적으로 프로젝트를 운영할 수 있는 융합형 글로벌 인재를 양성합니다.

패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 크리에이티브디렉터 3개의 모듈로 구성된 융합교과과정을 통해 세분화된 직무를 경험하고 학습하여 진로를 선택할 수 있습니다.

- 기획력과 예술성으로 새로운 스타일을 창조하는 크리에이티브 스타일리스트
- 다양한 테마의 감각적인 뷰티콘텐츠를 기획하는 뷰티크리에이터
- 혁신적인 사고로 새로운 가치를 창출하는 크리에이티브디렉터

세계적인 K-pop 아이돌, 브랜드의 패션스타일리스트, 메이크업아티스트, 패션에디터, 비주얼디렉터, 패션크리에이티브디렉터 등 현장전문가들로 구성된 교수진은 실무중심의 교과과정과 서울패션위크 하이서울패션쇼 등 세계적인 현장실습을 병행함으로써 학생들에게 양질의 교육과 높은 취업률을 제공하고 있습니다. 또한 학생들은 다양한 분야에서 재학 중에 스타일리스트, 메이크업아티스트, 패션디자이너, 패션MD로 활동하고 있습니다.



융합콘텐츠학과

13^명

글로벌 인사이트를 갖춘 콘텐츠 크리에이터 인재 양성 개발한 IP를 기반으로 다양한 콘텐츠 분야로의 확장을 도모할 수 있는 인재를 양성합니다.

현대사회의 콘텐츠 산업 구조 파악과 이해를 바탕으로 융합콘텐츠 산업계가 원하는 차별화된 창의성과 인성, 전문성을 겸비하여 실시간 양방향 참여형 콘텐츠를 기획하고 이를 기반으로 수익을 창출할 수 있는 실질적인 비즈니스 모델 도출이 가능한 차세대 융합콘텐츠 개발자를 목표로 합니다.





2026_{학년도}

산업체 경력 없는

학사학위 전공심화과정

전형안내

1. 모집학과 및 인원
2. 전형 일정
3. 지원자격
4. 원서접수 및 제출서류
5. 전형방법
6. 면접고사 유의사항
7. 합격자 등록시 유의사항
8. 총원 합격자 발표
9. 지원자 유의사항
10. 등록취소 및 환불
11. 입학상담 문의

1. 모집학과 및 인원

모집학과	주/야간	학제	모집인원
애니메이션학과	주간	1년	57
웹툰웹소설콘텐츠학과			48
차세대게임콘텐츠학과			57
공연예술학과			35
패션콘텐츠학과			14
융합콘텐츠학과			13
			224

2. 전형 일정

구분	일자	비고
인터넷원서접수	2025.12.15.(월), 10:00 ~ 12.26.(금), 16:00	https://it4u.ck.ac.kr/nxui/index_ckdeep.html
면접 1차 합격자 발표	2026.01.02.(금), 10:00	애니메이션학과, 차세대게임콘텐츠학과만 해당
면접예약	2026.01.02.(금), 12:00 ~ 01.05.(월), 12:00	https://it4u.ck.ac.kr/nxui/index_ckdeep.html
면접고사	2026.01.07.(수)	시간, 장소는 별도 공지
합격자발표	2026.01.16.(금), 14:00	http://ipsi.ck.ac.kr
등록금 납부	2026.02.10.(화), 10:00 ~ 02.12.(목), 16:00	
총원합격자 발표&등록	2026.02.13.(금), 10:00 ~ 2026.02.27.(금), 16:00	

가. 전형료는 없음

나. 면접 1차 합격자 발표는 포트폴리오 심사를 통해 모집 인원의 1.5배수 선발 후, 면접고사 진행

다. 수업료는 합격자 발표기간에 입학 홈페이지에서 개별 확인 가능

라. 학과별 예비순위에 따른 추가합격자 발표는 개별 연락

마. 모집인원 미달 시 추가 모집을 할 수 있으며, 자세한 사항은 입학 홈페이지를 통해 공고

3. 지원자격

- 가. 전문대학 3년제를 졸업한 자(졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 「고등교육법 제 50조2 제4항」에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련 학과(표1 참조)를 졸업한 자
- 나. 4년제 대학 졸업자 또는 3학년 이상 수료자도 지원자격 인정 (외국대학 출신도 동일 적용)
- 다. 동일계열 및 관련학과에 명시되지 않았더라도 전문학사학위과정 등에서 전공심화과정 관련 학과의 학점을 50% 이상 이수한 경우 관련학과 졸업자로 인정함
- 라. 관련 학과의 유사학과 인정 범위는 해당학과 학사학위학과운영위원회에서 정함
- 마. 기타사항
- 1) 「고등교육법시행령 제70조(학력인정)」에 의한 전문대학을 졸업한 자와 동등한 학력이 있다고 인정되는 자에 대한 자격 판단은 학사학위학과운영위원회의 심의로 결정함
 - 2) 취득학점이 117학점 미만인 경우, 우리대학에서 부족학점을 이수하여 총 137학점 이상이 되어야 학사학위 취득이 가능함 (지원자 중 전적대학 이수학점이 117학점 초과일 경우, 117학점까지만 인정)

4. 원서접수 및 제출서류

가. 접수방법: 인터넷 접수(https://it4u.ck.ac.kr/nxui/index_ckdeep.html)

나. 제출서류

구분	제출서류 및 유의사항
공통	① 입학원서 <ul style="list-style-type: none"> 입학원서, 개인정보수집 및 이용에 대한 동의서(온라인 작성) ② 지원서 <ul style="list-style-type: none"> 양식 다운로드 후, 작성하여 접수 사이트에 업로드 ③ 증명서 <ul style="list-style-type: none"> 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정의 졸업(예정)증명서 4.5 만점 기준의 성적증명서 재외국민 및 외국인

구분		제출서류 및 유의사항			
공통		구분	내용		
	부모가 모두 외국인인 외국인 (이중국적자 지원불가)	① 학력인정 입학 서류 - 출입국사실증명서 - 가족관계증명서에 해당하는 외국정부가 발급한 서류 - 외국국적증명서(시민권, 여권 등) - 한국계외국인은 부모와 지원자의 국적상실 증명 - TOPIK II 3급 이상 취득 ② 재정 증명 서류 - 20,000\$ 이상 예금잔고증명서(25.12.29. 이후 발급) ③ 아포스티유 확인서 또는 영사확인서 - 한국어 번역 후 공증하여 제출			
	외국에서 교육과정(12 년)을 이수한 재외국민 및 외국인 (이중국적자 지원가능)	① 학력인정 입학 서류 - 출입국사실증명서 - 여권 - TOPIK II 3급 이상 취득 ② 아포스티유 확인서 또는 영사확인서 - 한국어 번역 후 공증하여 제출			
포트폴리오	애니메이션 학과	① 제출유형			
		구분	파일형태	용량	
		구성	• 이미지 (A4사이즈 200dpi 이하, jpg 포맷, 30매 이내, zip로 압축)	PDF or JPG	최대 20MB
		영상(필요시)		AVI or MP4	최대 200MB
		② 유의사항			
		• 개인 인적사항 표기금지(작품제목, 설명, 제작의도 등은 표기가능)			
		• 파일명은 01, 02,... 형태로 연번 기입 후, zip로 압축(파일제목은 수험번호.zip)			
		• 업로드 파일 원본은 면접고사 당일 포트폴리오북으로 지참(포트폴리오북은 반환함)			
		• 원본이 디지털일 경우 컬러 프린트하여 지참			
		• 동영상은 선택사항이며 원서접수 사이트에 업로드(면접고사 당일 지참 불필요)			
		• 첨부파일에 물리적 이상이 있을시 별도 제출 요청 가능			

구분		제출서류 및 유의사항																									
포트폴리오	웹툰웹소설 콘텐츠학과 (웹툰)	<div>① 제출유형</div> <table><tr><th>구분</th><th>내용</th></tr><tr><td>구성</td><td>• 이미지 (A4사이즈 200dpi 이하, jpg 포맷, 30매 이내, zip로 압축)</td></tr><tr><td>허용용량</td><td>• 최대 20MB</td></tr></table> <div>② 유의사항</div> <ul style="list-style-type: none">• 개인 인적사항 표기 금지(작품 제목, 설명, 제작의도 등은 표기 가능)• 첨부파일에 물리적 이상이 있을시 별도 제출 요청 가능		구분	내용	구성	• 이미지 (A4사이즈 200dpi 이하, jpg 포맷, 30매 이내, zip로 압축)	허용용량	• 최대 20MB																		
	구분	내용																									
구성	• 이미지 (A4사이즈 200dpi 이하, jpg 포맷, 30매 이내, zip로 압축)																										
허용용량	• 최대 20MB																										
	웹툰웹소설 콘텐츠학과 (웹소설)	<div>① 제출유형</div> <table><tr><th>구분</th><th colspan="2">내용</th></tr><tr><td rowspan="4">제출유형</td><td colspan="2">• 세 가지 역량 중 두 가지 선택</td></tr><tr><th>구분</th><th>내용</th></tr><tr><td>창작역량</td><td>창작 작품에 대한 소개 및 기획</td></tr><tr><td>커뮤니케이션역량</td><td>대학 자치 활동(동아리 등) 및 대외 활동을 소개</td></tr><tr><td></td><td>작품분석역량</td><td>콘텐츠 및 작품 분석과 리서치 활동(장르 불문)</td></tr><tr><td>구성</td><td colspan="2">• PDF (A4사이즈, zip로 압축, 파일제목은 OO역량.zip)</td></tr><tr><td>창작/수상 이력 증빙</td><td colspan="2">• 창작 작품에 대한 원문을 PDF로 제출 • 연재 작품이 있을 경우 작품 연재 링크 첨부 • 수상 이력 증빙 시 상장 혹은 수상을 증빙할 수 있는 자료 첨부</td></tr><tr><td>허용용량</td><td colspan="2">• 최대 20MB</td></tr></table> <div>② 유의사항</div> <ul style="list-style-type: none">• 습작 이외 졸업작품, 공모전 당선작, 기연재작, 계약작 등 제출 가능• 합격 후, 표절 및 대필이 확인되면 입학 취소• 첨부파일에 물리적 이상이 있을시 별도 제출 요청 가능		구분	내용		제출유형	• 세 가지 역량 중 두 가지 선택		구분	내용	창작역량	창작 작품에 대한 소개 및 기획	커뮤니케이션역량	대학 자치 활동(동아리 등) 및 대외 활동을 소개		작품분석역량	콘텐츠 및 작품 분석과 리서치 활동(장르 불문)	구성	• PDF (A4사이즈, zip로 압축, 파일제목은 OO역량.zip)		창작/수상 이력 증빙	• 창작 작품에 대한 원문을 PDF로 제출 • 연재 작품이 있을 경우 작품 연재 링크 첨부 • 수상 이력 증빙 시 상장 혹은 수상을 증빙할 수 있는 자료 첨부		허용용량	• 최대 20MB	
구분	내용																										
제출유형	• 세 가지 역량 중 두 가지 선택																										
	구분	내용																									
	창작역량	창작 작품에 대한 소개 및 기획																									
	커뮤니케이션역량	대학 자치 활동(동아리 등) 및 대외 활동을 소개																									
	작품분석역량	콘텐츠 및 작품 분석과 리서치 활동(장르 불문)																									
구성	• PDF (A4사이즈, zip로 압축, 파일제목은 OO역량.zip)																										
창작/수상 이력 증빙	• 창작 작품에 대한 원문을 PDF로 제출 • 연재 작품이 있을 경우 작품 연재 링크 첨부 • 수상 이력 증빙 시 상장 혹은 수상을 증빙할 수 있는 자료 첨부																										
허용용량	• 최대 20MB																										

구분		제출서류 및 유의사항																					
포트폴리오	차세대게임 콘텐츠학과	① 제출유형																					
		<table><tr><th>유형</th><th>분야</th><th>파일형태</th><th>용량</th></tr><tr><td>A형</td><td>게임기획</td><td rowspan="4">PDF or JPG</td><td rowspan="4">최대 20MB</td></tr><tr><td>B형</td><td>게임그래픽</td></tr><tr><td>C형</td><td>게임프로그래밍</td></tr><tr><td>D형</td><td>게임QA&비즈니스</td></tr><tr><td>영상(필요시)</td><td></td><td>AVI or MP4</td><td>최대 200MB</td></tr></table>				유형	분야	파일형태	용량	A형	게임기획	PDF or JPG	최대 20MB	B형	게임그래픽	C형	게임프로그래밍	D형	게임QA&비즈니스	영상(필요시)		AVI or MP4	최대 200MB
		유형	분야	파일형태	용량																		
		A형	게임기획	PDF or JPG	최대 20MB																		
B형	게임그래픽																						
C형	게임프로그래밍																						
D형	게임QA&비즈니스																						
영상(필요시)		AVI or MP4	최대 200MB																				
② 유의사항																							
<ul style="list-style-type: none">• 창작물이여야 하며, 내용과 형식 등은 자유롭게 구성 가능• 파일명은 01, 02,... 형태로 연번 기입 후, 유형명.zip로 압축• 해상도, 규격, 매수 등은 제한 없음• 포트폴리오 원본이 디지털로 제작된 경우 면접 시 지참하지 않아도 됨• 첨부파일에 물리적 이상이 있을시 별도 제출 요청 가능																							
포트폴리오	공연예술 학과	① 제출유형																					
		<table><tr><th>구분</th><th>내용</th></tr><tr><td>구성</td><td>• 자유형식(이미지, 동영상, 텍스트, 음원 등)</td></tr><tr><td>허용용량</td><td>• 이미지는 최대 20MB, 동영상은 최대 200MB</td></tr></table>				구분	내용	구성	• 자유형식(이미지, 동영상, 텍스트, 음원 등)	허용용량	• 이미지는 최대 20MB, 동영상은 최대 200MB												
		구분	내용																				
		구성	• 자유형식(이미지, 동영상, 텍스트, 음원 등)																				
허용용량	• 이미지는 최대 20MB, 동영상은 최대 200MB																						
② 유의사항																							
<ul style="list-style-type: none">• 첨부파일에 물리적 이상이 있을시 별도 제출 요청 가능																							
포트폴리오	패션콘텐츠 학과	없음																					
	융합콘텐츠 학과	① 제출유형																					
		<table><tr><th>구분</th><th>내용</th></tr><tr><td>구성</td><td>• 영상(해상도 1920*1080이하, mp4 포맷, 분량 5분 이내)</td></tr><tr><td>허용용량</td><td>• 최대 200MB (최대 1GB, contents@ck.ac.kr로 제출 가능)</td></tr></table>				구분	내용	구성	• 영상(해상도 1920*1080이하, mp4 포맷, 분량 5분 이내)	허용용량	• 최대 200MB (최대 1GB, contents@ck.ac.kr로 제출 가능)												
		구분	내용																				
구성		• 영상(해상도 1920*1080이하, mp4 포맷, 분량 5분 이내)																					
허용용량	• 최대 200MB (최대 1GB, contents@ck.ac.kr로 제출 가능)																						
② 유의사항																							
<ul style="list-style-type: none">• 개인 인적사항 표기 금지(작품 제목, 설명, 제작의도 등은 표기 가능)• 첨부파일에 물리적 이상이 있을시 별도 제출 요청 가능																							

다. 중요사항

- 1) 지원자가 서류를 미제출할 경우 전형대상에서 제외한다.
- 2) 지원자의 지원자격이나 서류가 허위로 판명되는 경우 전형대상에서 제외하며, 입학한 후라도 입학을 취소한다.
- 3) 우리대학에서 추가 서류가 필요하다고 판단될 경우 지원자에게 추가 서류를 요청할 수 있다.
- 4) 외국어로 된 모든 서류는 한국어로 번역 및 공증하여 제출한다.
- 5) 제출된 모든 서류는 접수 이후 반환하지 않는다.

5. 전형방법

가. 성적 총점: 1,000점

나. 성적 반영 점수

전형구분	학과	포트폴리오	전적대학성적	면접고사
1차 전형	애니메이션과, 차세대게임콘텐츠학과	1,000점	0점	0점
최종전형	전체 학과	0점	300점	700점

다. 성적 반영방법

- 1) 대학 성적 4.5점 만점의 평점평균 활용
- 2) 졸업예정자는 3학년 1학기까지의 성적, 졸업자는 전체성적을 반영함

라. 동점자 처리

1순위	2순위	3순위	4순위
면접성적 우수자	대학성적 우수자	면접고사 평가항목 중 1번째 우수자 (인성 및 태도)	면접고사 평가항목 중 2번째 우수자 (전공소양)

- 1) 처리기준을 적용하여도 발생하는 동점자는 우리대학 학사학위학과운영회의 심의를 거쳐 선발
- 2) 동점자 처리기준 항목이 없는 경우 동점자 대상에서 제외

마. 모집인원 미달일 경우라도 1,000점 만점 기준 600점 미만이면 선발하지 않음

6. 면접고사 유의사항

가. 면접고사는 원칙적으로 대면으로 시행한다. 단, 재외국민이나 외국인은 예외적으로 면접고사를 비대면으로 실시할 수 있다.

나. 면접고사는 시간 예약제로 운영하며, 지원자는 인터넷 접수 사이트(추후 공지)에서 면접고사 시간을 예약하여 면접고사에 응시해야 한다.

다. 아래 대상자는 전형대상에서 제외한다.

지원자격 미달자	관련서류 미제출자	면접고사 결시자
----------	-----------	----------

라. 차후 지원자의 포트폴리오에 타인 작품 도용 및 허위 서류로 판명될 경우 지원자의 입학을 취소한다.

- 마. 지원자는 지원 시 면접과 관련한 증빙서류 사본을 제출하고, 면접 시 포트폴리오 및 자신이 참여한 작품을 수록한作品集, 자격증, 수상내역 등 원본을 소지한다.
- 바. 면접고사 당일 지원자의 사진이 부착된 신분증(주민등록증, 운전면허증, 여권 등)을 반드시 소지해야만 면접고사에 응시할 수 있다.
- 사. 면접고사에서 필요한 준비물은 지원자 본인이 직접 준비하여야 한다.
- 아. 성적 평가방법은 별도의 면접고사 기준에 의한다.
- 자. 공연예술학과는 면접고사 시, 실기고사를 실시할 수 있으며 평가위원은 연기전공 지원자만 지원자에게 실기 실연(노래, 연기, 춤 등)을 요청할 수 있다.
- 차. 기타사항은 우리대학 입학 홈페이지를 통하여 공지한다.

7. 합격자 등록시 유의사항

가. 합격자 유의사항

- 1) 지원자는 우리대학 입시 홈페이지를 통해 합격여부를 확인하여야 하며, 입학 홈페이지에서 등록금 고지서를 출력한다.
- 2) 지원자가 합격여부를 미확인하여 발생하는 불이익은 지원자 본인이 책임져야 한다.
- 3) 등록금 납부 시간이 경과할 경우, 지원자의 입학포기로 간주한다.
- 4) 지원자는 입학원서에 항시 연락이 가능한 전화번호를 기재해야 한다. 지원자의 연락불통으로 합격통보가 불가능한 경우, 그에 대한 책임은 전적으로 지원자에게 있으며, 추후 어떠한 사유로도 이의를 제기할 수 없다. 충원 합격통보 시, 연락불통자는 불합격 처리한다.
- 5) 입학한 후라도 지원자가 부정으로 입학한 사실이 밝혀지면 지원자의 입학을 취소한다.

나. 등록관련 유의사항

- 1) 합격자는 보훈장학 등으로 등록금 전액을 감면받을 때도 반드시 합격자 등록을 하여야 한다.
- 2) 학자금대출로 등록금 납부를 희망하는 경우, 합격여부가 불투명하더라도 등록금 납부기간 최소 4주전에 학자금대출신청을 하여야 한다.

8. 충원 합격자 발표

- 가. 최초 합격자의 미등록 또는 합격포기 등으로 결원이 발생했을 경우, 예비후보 순위에 의하여 충원 합격자를 발표 한다.
- 나. 충원합격통보 시, 연락불통자는 불합격 처리하며, 연락불통으로 인해 발생하는 불이익은 본인이 책임져야 한다.
- 다. 충원 합격자 발표방법, 등록일자는 우리대학에서 정한 일정에 따르며 개별 통보한다.
- 라. 충원 합격자는 안내된 등록기간에 반드시 등록하여야 한다.
- 마. 충원 일정은 우리대학 사정에 따라서 변경될 수 있다.

9. 지원자 유의사항

- 가. 본 요강에 수록된 모든 내용은 지원자에게 별도 공지하지 않으므로 지원자가 정확히 숙지하여야 한다. 미숙지로 인해 발생하는 불이익은 지원자 본인이 책임져야 한다.
- 나. 원서접수 직후부터는 입학원서 및 서류에 대하여 취소, 변경, 반환이 불가능하며, 지원자의 기재 착오, 누락, 오기, 제출 서류 미비 및 기한초과 등으로 인하여 발생하는 불이익은 지원자 본인이 책임져야 한다.
- 다. 원서접수 이후 서류 미비, 입학성적 처리 등으로 인하여 대학은 지원자에게 추가로 서류를 요구할 수 있으며, 지원자는 해당기한 내에 반드시 서류를 제출해야 한다. 서류 미제출 및 기한 초과에 따른 책임은 지원자 본인에게 있다.
- 라. 면접고사는 시간 예약제로 운영하므로 지원자는 본인이 예약한 시간을 정확히 숙지해야 하며, 지원자의 착오 등으로 인하여 발생하는 불이익은 지원자 본인이 책임져야 한다.
- 마. 서류 허위 및 변조, 기타 부정한 방법으로 지원자의 합격 또는 입학 사실이 확인될 경우, 입학한 후라도 합격 또는 입학 허가를 취소하며, 납부한 등록금 및 기타 금액은 반환하지 않는다.
- 바. 졸업예정자가 당해 연도에 졸업하지 못하면 합격을 취소한다.
- 사. 본 요강에 명시되어 있지 않은 사항은 우리대학 학사학위대학(학과)운영위원회의 심의를 거쳐 결정한다.

10. 등록취소 및 환불

구분	내용
등록 취소 신청	본교 입학홈페이지(https://ipsi.ck.ac.kr)의 공지에 따름
등록금 환불기간	2026.02.10.(화), 10:00 ~ 02.27.(금), 16:00

- 가. 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우, 등록금 환불은 한국장학재단에 반환한다.
- 나. 개강일로부터 등록금 환불은 교육부 「대학 등록금에 관한규칙 제6조」에 준한다.

11. 입학상담 문의

학과	전화번호	학과	전화번호
애니메이션학과	031-639-4431	공연예술학과	031-639-4551
웹툰웹소설콘텐츠학과	031-639-4512	패션콘텐츠학과	031-639-4532
차세대게임콘텐츠학과	031-639-4501	융합콘텐츠학과	031-639-5994

<표1 - 동일계열 판단 기준>

학과	내용
애니메이션학과	디지털애니메이션과, 만화애니메이션디자인과, 만화애니메이션과, 만화영상과, 만화예술과, 애니메이션과, 캐릭터애니메이션과, 컴퓨터애니메이션과, 만화창작과, 만화일러스트레이션과, 만화&2D 영상그래픽 전공, 게임만화캐릭터과, FX애니메이션과, 게임애니메이션과, 입체영상애니메이션과 등 유사학과
웹툰웹소설콘텐츠학과	디지털애니메이션과, 만화애니메이션디자인과, 만화애니메이션과, 만화영상과, 만화예술과, 애니메이션과, 캐릭터 애니메이션과, 컴퓨터애니메이션과, 만화창작과, 만화일러스트레이션과, 만화&2D영상그래픽전공, 게임만화캐릭터과, FX애니메이션과, 게임애니메이션과, 입체영상애니메이션과, 디지털문화콘텐츠과, 멀티미디어콘텐츠과, 문예창작전공, 문예창작과, 미디어 창작과, 미디어출판학과, 미디어 콘텐츠과 등 유사학과
차세대게임콘텐츠학과	게임애니메이션과, 게임엔터테인먼트과, 게임웨어과, 게임제작과, 게임창작과, 모바일게임과, 컴퓨터게임개발과, 컴퓨터게임제작과, 게임디자인과, 게임컨설팅과, 게임그래픽디자인과, 게임개발과, 게임만화캐릭터과, 게임연출과, 게임영상그래픽과, 게임콘텐츠과, 게임평가운영과, 게임프로듀서과, 관광멀티미디어게임과, 사이버게임경영과, 미디어콘텐츠과, 소프트웨어개발전공, 메타버스&게임학과, 메타버스콘텐츠학과, 메타버스크리에이터과, 메타버스디자인과, 디지털콘텐츠학과, 멀티미디어콘텐츠학과, 가상증강현실융합학과 등 유사학과
공연예술학과	극작과, 공연연출과, 뮤지컬과, 방송극작과, 연극과, 연기연예과, 연기영상과, 연기와, 영상연출과, 영화영상과, 예체능공학부, 무대미술과, 음향계열, 음향제작계열, 문예창작과, 모델과, 무용과, 연극영상과, 연극영화방송과, 디지털방송과, 방송·인터넷기술전공, 방송기술계열, 방송미디어학과, 방송엔터테이너과, 방송제작연기전공, 방송사진영상과, 연기예술학과, 영상음악과, 공연창작과 등 유사학과
패션콘텐츠학과	의상과, 의상디자인과, 패션스페셜리스트과, 패션디자인이벤트과, 섬유패션 디자인과, 패션코디네이션과, 섬유디자인과, 토탈패션계열, 패션디자인산업과, 코디네이션디자인과, 전통의상과, 패션비즈니스과, 패션마케팅전공, 패션웨딩스타일리스트과, 패션뷰티디자인과, 패션·슈즈디자인과, 섬유의류비즈니스과 등 유사학과
융합콘텐츠학과	디지털애니메이션과, 만화애니메이션디자인과, 만화애니메이션과, 만화영상과, 애니메이션과, 캐릭터애니메이션과, 컴퓨터애니메이션과, 만화&2D 영상그래픽 전공, 게임만화캐릭터과, FX애니메이션과, 게임애니메이션과, 입체영상애니메이션과 등 유사학과

CHUNGKANG COLLEGE
OF CULTURAL INDUSTRIES

CHUNGKANG COLLEGE OF CULTURAL INDUSTRIES

ONLY
ONLY
ONLY
THE
BEST

애니메이션학과	031-639-4431
웹툰웹소설콘텐츠학과	031-639-4512
차세대게임콘텐츠학과	031-639-4501
공연예술학과	031-639-4551
패션콘텐츠학과	031-639-4532
융합콘텐츠학과	031-639-5994

청강문화산업대학교

17390 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94(해월리) Tel. 031-637-1114 Fax. 031-639-5727
 대학 <https://www.ck.ac.kr> | 입학 <https://ipsi.ck.ac.kr>