



2020학년도
청강문화산업대학교

실기 & 면접전형 가이드

애니메이션스쿨
만화콘텐츠스쿨
게임콘텐츠스쿨

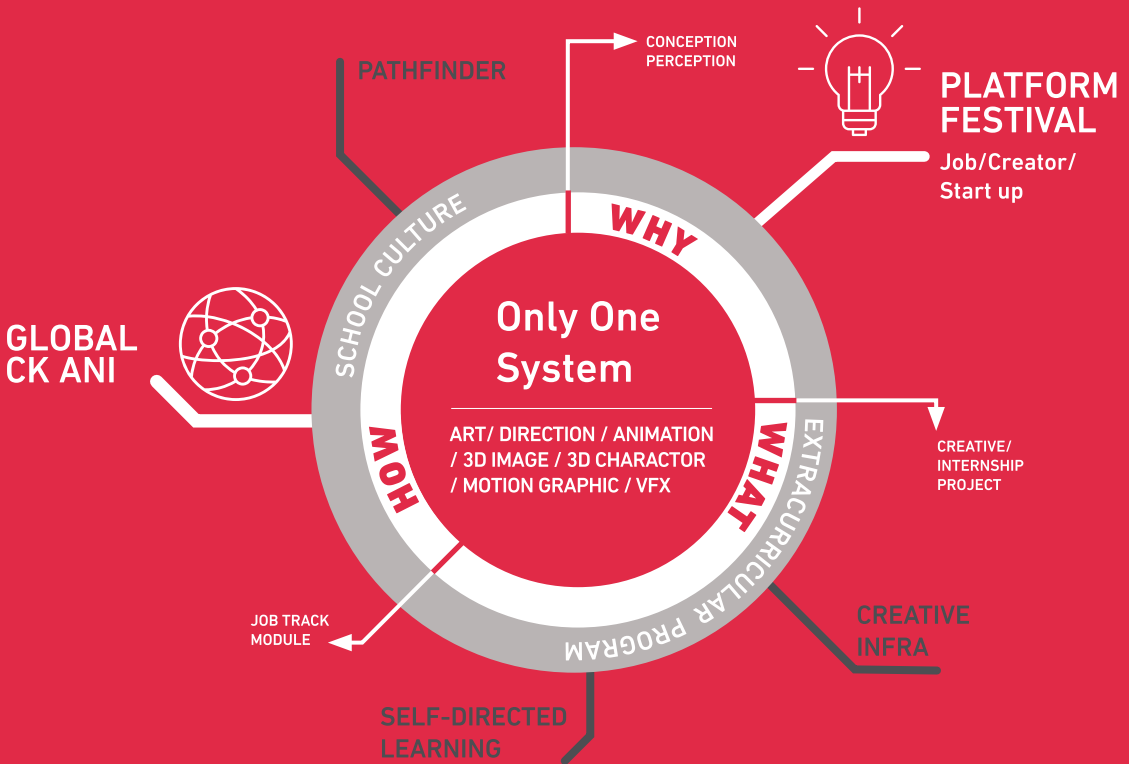
CHUNGKANG COLLEGE
OF CULTURAL INDUSTRIES

애니메이션전공
3년제
모집인원 230명
학사학위전공심화과정 운영

애니메이션스쿨 School of Animation



2 School of Animation



ONLY ONE ONLY THE BEST 청강 애니메이션스쿨!

세계 애니메이션 교육기관 7위라는 국제적 경쟁력을 바탕으로 애니메이션/영상 전문 창작 인력 양성을 위해 콘텐츠 기획에서 후반제작까지 전 과정을 아우르는 프로젝트 기반의 교육과정 및 최적화된 교육 시설과 현장경험이 풍부한 우수한 교수진으로 구성된 최상의 원스톱 교육시스템을 갖추고 있습니다. 연출, 아트, 애니메이션, 3D이미지, 3D캐릭터, 모션그래픽, VFX의 세분화된 직무트랙의 실무역량을 바탕으로 프로젝트 중심의 협업과 창의적 콘텐츠 창작능력을 습득하여 다양한 상용화 콘텐츠제작 및 창업 아이템을 개발하는 창작 및 실무능력을 고루 갖춘 국내 최고의 애니메이션/영상 전문가 양성 교육기관입니다.

졸업 후 진로

애니메이션/영상 기획자, 프로듀서/감독, 컨셉아티스트, 스토리보드/레이아웃 아티스트, 캐릭터/배경 디자이너, 독립/실용 애니메이션 작가, 콘텐츠 기획제작자, 웹 애니메이션제작자, 2D애니메이터, 3D애니메이터, 3D모델러, 3D 매핑과 텍스처 전문가, 3D 리깅 및 CFX 전문가, 3D 라이팅/렌더링 전문가, 모션그래픽 디자이너, 게임그래픽 디자이너, 디지털애니메이션제작자, CG합성/VFX 전문가, 1인 영상 크리에이터, 영상 촬영/편집 전문가

나의 쓰임을 발견하고 강점을 개발하는 특별한 교육!

창작 프로젝트 중심의 교육과정 운영 아트/모션그래픽/연출/애니메이션/3D이미지/3D캐릭터/VFX의 특화된 교육과정과 함께 매 학년 프로젝트수업을 통해 애니메이션/영상 콘텐츠를 제작하고 온-오프라인 발표, 공개하여 창작역량을 배양합니다.

랩타임 튜터링 1 방과 후 랩 실을 운영하여 선배 튜터들이 재학생을 대상으로 1:1 직무분야 학습지도를 통해 학업 진도 및 과제 수행을 돕습니다.

테크니컬 디렉터(TD) 운영 애니메이션 제작기술 전문 인력의 상시운용으로 프로젝트 중심 교육과정에 요구되는 특화된 제작 기술의 연구 및 기술분야 교육지원을 수행합니다.

상용화 프로젝트 인턴십 프로그램 디즈니, 드림웍스, 워너브러더스, 유니버설 등 메이저 스튜디오 수석 애니메이터, 슈퍼바이저로 활동한 마이크누언(Mike Nguyen) 교수의 장편애니메이션 <My Little World> 등 상용화 프로젝트 인턴십 프로그램을 운영합니다.

국내외 전문가 초청 특강 및 워크숍 해외 및 국내 전공 분야에서 활동하고 있는 유명 아티스트를 초청하는 특강 및 워크숍 프로그램을 실시합니다.

전공역량크리틱 및 평가회 매 학기 학생 개인의 전공 역량을 점검 받고 1:1 또는 그룹별 전공 교수의 피드백을 반영하여 전공 실력을 향상시키고 학생 학업 관리를 하는 교육프로그램입니다.

글로벌 네트워킹 교육사업 Blue Sky, Disney, Dream Works, SONY 등 해외 메이저 스튜디오 현업 전문가의 15주 단위 실시간 온라인 튜터링을 실시하고 있으며 프랑스 수핀포콤(Supintocom), 덴마크 TAW 등 해외 우수 애니메이션 교육기관과 교류를 통하여 선발학생에 대한 교환학생프로그램 운영하고 있습니다.

ANIMA / CK Animation Spectrum 스쿨의 대표적인 행사로 매 학기 교육과정 결과물을 상영회를 통해 발표, 공유하고 우수작을 시상하는 기말과제전과 졸업작품 교내·외 상영회입니다.



차원이 다른 청강의 애니메이션 교육! 당신의 꿈이 현실이 됩니다

최적화된 원스톱 교육환경!

국내 최고, 최대 전문분야 교수진 전임, 초빙 18명, 겸임, 외래 22명, 총 40명의 분야별 현장경험이 풍부한 국내 최대의 교수진의 참여로 애니메이션 교육의 질을 책임집니다.

국내 최대 규모 애니메이션 창작스튜디오(CCRC: Chung Kang Creative Research Center) 운영 220명 규모 국내 최대의 창작 스튜디오를 갖추고 있으며 개인/팀 작업공간을 제공하여 창작에 항상 몰입할 수 있는 환경을 제공합니다.

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

학생창작지원프로그램 학생 우수 창작/창업프로젝트의 제작 및 후반제작지원을 실시하며 전체 학생들에게는 사운드 라이브러리 및 캐릭터 상품 제작실을 제공합니다.

청강 애니 교육 채널 수업 연동형 보조 온라인 강좌를 구축해 학생 스스로 부족한 직무기술을 상시 습득할 수 있도록 지원합니다.

자율적 창의학습 스쿨문화 정규수업 외에 위클리드로잉, 시네마천국, 애니토크, 전공동아리 활동 등 비교과프로그램을 통해 자기주도적 학습과 지식공유와 소통의 창의적 활동을 지원하는 스쿨문화를 만들어갑니다.

취업 멘토 & 캠퍼스 리쿠르팅 애니메이션 관련업체 및 전문가, 졸업동문과 협력 네트워킹 통한 취업특강 및 멘토링, 업체 견학, 현장실습, 면접 서류 및 포트폴리오 클리닉, 캠퍼스 리쿠르팅을 단계별로 실시하는 취업 지원 프로그램을 운영합니다.

전문배급사 배급 및 유튜브 채널 서비스 학생 창작 작품을 국내·외 영화제 및 방송, 각종 상영회에 온-오프 배급하며 스쿨 유튜브 채널 서비스를 통해 발생한 수익을 학생에게 배분합니다.



숫자로 보는 애니메이션 스쿨

7



위 세계 애니메이션 교육기관 중 7위에 선정, 글로벌 상위권의 우수 교육기관으로 공인받음.
(2019 Top 25 International Animation School Rankings / Animation Career Review)

1

CK Animation School YouTube 채널 업로드 학생 작품 수 900여개, 구독자 450,000명, 조회수 116,000,000회(2019.5)

억뷰

3320

1996년 애니메이션과 설치이후 현재까지 애니메이션전공에서 배출한 누적 졸업생 수 3,320명



580

3년제 전문학사과정 530명, 학사학위전공심화과정 50명 (2019년 기준 편제 정원)

전임, 초빙교수 18명, 겸임, 외래교수 22명, 총 40명, 국내 대학 관련학과 최대 전문분야 교수진 확보

40



220

창작 및 상용화 프로젝트 제작에 최적화된 개인, 팀 작업공간으로 220명 수용가능한 규모의 국내 최대 애니메이션 스튜디오 보유

1920

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

270

연간 1, 2학년 작품 수 200개, 3학년, 전공심화 프로젝트 수 70개로 총 270개 작품제작, 국내 관련 학과 중 최대 규모



5280

2018년 학생작품 배급수익금 800여만원 + 스쿨 공식 유튜브 유료채널 수익금 4430만원

4500

재학생 창작지원, 후반제작지원, 배급수익 우수작 시상 등 연간 4500만원 지원

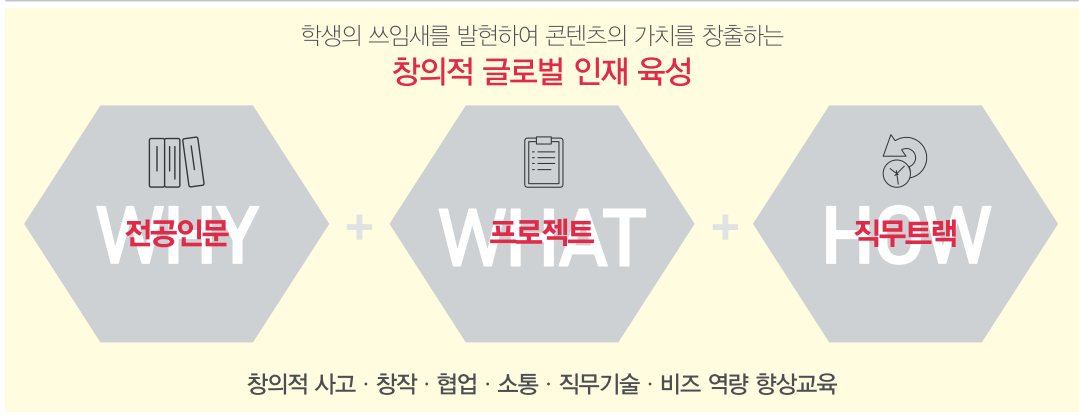
애니메이션스쿨 연간 장학금 총액 792,027,700원으로 평균 학생 1인당 1,556,047원 지급(2018-2 : 509명)

7억 9200



청강만의 Only One 교육 시스템과 교육과정

창작 프로젝트 중심의 자기주도형 창의적 학습 프로그램은 당신을 특별한 인재로 성장시킵니다.



- 인문학적 기반의 전공 기초교육 강화로 의사소통과 비판적 사고력에 기반한 주체적 관점을 가진 창의적 인재를 양성합니다.
- 애니메이션전공 세부 트랙은 연출, 아트, 애니메이션, 3D이미지, 3D캐릭터, 모션그래픽, VFX 직무분야로 구성되며 모듈화된 교육과정을 통해 학생 스스로 진로와 수준에 맞게 설계하여 다양한 조합의 직무역량 학습이 가능합니다.
- 세분화된 트랙별 모듈화 교육과정은 학생 개인의 자율적 선택권을 확대하고 수월성 교육을 실현하는 선진 교육체제로 창의적인 혁신교육이 이루어집니다.
- 프로젝트 중심의 교육으로 각자의 쓰임새를 발견하여 협업과정을 통해 독창적인 콘텐츠를 기획에서 제작, 후반제작, 온-오프 서비스까지 전 과정을 경험하는 창작, 창업 현장형 인재를 육성합니다.

애니메이션스쿨 교육과정

SCHOOL OF ANIMATION CURRICULUM				
Track / Grade	1st Year	2nd Year	3rd Year	4th Year / Field
Project	Experimental Animation	Project I, II	Project III, IV	Advance/Career
Conceptions & Perceptions	콘텐츠산업과 애니메이션, 필름의 이해, 미술사로 보는 인문학, 콘텐츠인문학			3+1 학사학위전공심화과정
	기획과 스토리피칭, 콘텐츠주제발표연구, 애니메이션감상과 토론			
Directing	비주얼 스토리텔링 캐릭터 디벨롭먼트	스토리보드 / 레이아웃 / 에디팅 / 영상사운드	연출워크숍 스토리보드 중급, 고급	Project I, II 콘텐츠 주제발표연구 콘텐츠인문학 애니메이션제작기술연구
Art	페인팅테크닉 / 컨셉디자인 / 인체드로잉 / 캐릭터스컬팅	캐릭터디자인 / 배경디자인 제스처드로잉 / 컬러스토리텔링	비주얼디벨롭먼트 / 아트워크숍 / 애니메이션드로잉/ 매트페인팅	
Animation	애니메이션의 원리 2D, 3D애니메이션 초급	2D애니메이션 중급 I, II 3D애니메이션 중급 I, II	2D애니메이션 고급 3D애니메이션 고급 애니메이션워크숍	Recruiting 전공관련 산업체 취업
3D Image	3D그래픽 기초	3D시네마토그래피 3D라이팅과 렌더링 I, II 3D매핑과 웨이딩 I, II	3D이미지워크숍	
3D Character	3D하드서페이스모델링 3D리깅 I, II	3D캐릭터모델링 I, II CFX	3D캐릭터워크숍	
Motion Graphics	촬영과 편집 편집과 합성기초	모션그래픽 제작	모션그래픽워크숍	Start-up 전공관련 분야 창업
VFX		매치라이팅 합성 매치무브 합성 / 3D VFX	VFX워크숍	
Pathfinder	진로탐색 및 역량관리 : 전공역량크리틱 I, II, III, IV			Creator 전공관련 분야 개인 창작 활동

졸업생 인터뷰



네이버 라인
컨셉아티스트
-
구범서

자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 청강대 애니과 09학번 구범서입니다. 현재는 라인의 컨셉아트팀에서 컨셉아티스트로 근무 중이며 라바, 로보카 폴리, 핑크퐁 등의 프로젝트에 참여했습니다.

학교 다닐 때 어떤 학생이었나요.

저는 사교적이진 않아서 많은 친구를 사귀지는 못했습니다. 몇몇 친구들이랑만 열심히 학교생활을 즐겼던 것 같습니다. 그리고 제가 좀 엉뚱해서 한때 그림에 집중하겠다고 머리로 짧게 반삭하고 등산복만 입고 학교에 다닌 적도 있었습니다. 엉뚱하고 평범한 학생이었습니다.

후배들에게 하고 싶은 말씀이 있다면 부탁드립니다.

미래를 보며 계획하는 것도 중요하지만 그보다 더 중요한 것은 지금 주어진 현실 속에서 열심히 사는 것이라고 생각합니다. 살다 보면 나를 고민하게 만드는 다양한 선택지가 주어지는데, 내가 내 위치에서 열심히 하다 보면 더 좋은 선택지를 마주하게 되는 것 같습니다.



로프스
애니메이터
-
최수현

자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요 2017년에 청강대를 졸업하고 '로프스'에서 애니메이터로 있습니다. 회사에서 제작한 프로젝트는 극장판 애니메이션 빨간구두와 일곱난쟁이, 아스텔리아 시네마틱, TV판 애니메이션 런닝맨 등이 있습니다.

회사를 다니면서 학교에서 배운 어떤 부분이 도움이 되었는지 말씀해주세요.

청강대에서 단편애니메이션을 제작하면서 감독의 눈으로 작품을 보는 것을 배웠고, 회사에서 캐릭터 액팅이나 카메라연출의 컨펌 시 감독과의 커뮤니케이션 능력이 훨씬 원활하게 하는데 도움이 되었습니다.

후배들에게 하고 싶은 말씀이 있다면 부탁드립니다.

청강대는 국내에서 단편 애니메이션을 제작할 수 있는 수업과정과 작업환경이 좋은 곳입니다. 이 곳에서 완벽하지 않아도 되니 마음 맞는 팀원 분들과 최대한 스스로 표현하고 싶은 것을 힘껏하다가 사회로 나오셨으면 좋겠습니다.

자기소개 부탁드립니다.

안녕하세요 19년도에 졸업해서 알프레드이미지웍스 레이아웃팀에서 일하고 있는 최유진입니다. 기획에서부터 연출, 레이아웃 제작을 하고 있습니다.

학교생활을 하면서 기억에 남는 에피소드가 있다면 소개해주세요.

에피소드라기보다는, 날씨가 좋을 때는 다 제치고 밖에 나가 있었던 기억이 나요. 산책도 하고 누워있기도 하고요, 학교가 사계절 내내 아름다워서 여유를 많이 느꼈어요.

후배들에게 하고 싶은 말씀이 있다면 부탁드립니다.

놀아도 좋고 열심히 해도 좋아요. 가장 중요한 것은 학교에 있는 동안에 내가 정말 하고싶은 작업이 뭔지 내 진로가 무엇인지 충분히 탐색해보는 것이라고 생각해요. 왜냐면 사회 나와서도 끊임없이 고민하거든요. 하지만 바빠서 시도할 수 있는 시간이 현저히 줄어들어요. 학교에 있을 때는 기술에만 치중하기보다 여러가지 경험하고 시도를 해봐야 한다고 생각해요.



위 선정

Top 25 Animation Schools and Colleges in the World

2019 International Rankings **7위 선정** (Animation Career review)





2015년~2018년 영화제 초청 및 수상실적

2018

- 2018 체코 애니필름 영화제 <반도에 살어리랏다> 장편부문 그랑프리 수상
- 2018 Annecy International Animated Film Festival <Sweet Family> WTF2018 programme 특별상영
- 제20회 부천국제애니메이션페스티벌 국제경쟁부문 온라인 네트즌초이스 <화장실> 최우수상 수상
- Big Cartoon Festival <OO> 그랑프리 수상
- Sydney Film Festival <i-i> 공식경쟁 초청
- 14th World Festival of Animated Film in Varna2018 <아보카도의 사랑> <OO> 파노라마부문 초청
- 16th Anilogue International Animation festival <반도에 살어리랏다> 파노라마부문 초청
- 25th Stuttgart International Festival of Animated Film <갯피쉬>, <OO> 학생경쟁, 비경쟁부문 초청
- Insomnia Animation Festival <OO> 그랑프리 수상
- WAF2018 제14회 애니메이션.웹툰 공모전 <i-i> 문화체육부장관상 수상(대상)
- KLUK Amsterdam animation festival <OO>, <i-i> 공식경쟁부문 초청
- KROK-International Animated Film Festival <OO> Jury Diploma 수상
- Milano Film Festival <OO> 공식경쟁 초청
- SUPERNOVA Digital Animation Festival <OO> 공식경쟁 초청
- The 14th IAWRT Asian Women's Film Festival <체인주> 한국애니메이션 특별전
- The 30th Filmfest Dresden 2018 <OO> 공식경쟁 초청
- 40th International Short Film Festival <OO> International Competition
- The 40th Clermont-Ferrand Short Film Festival <OO> 공식경쟁 초청
- The Fete de l'Anim <OO> Animated Night
- ANIMEX <그 녀석과 친해지는 방법> 공식 초청
- Melbourne International Animation Festival <OO>, <갯피쉬>, <어항밖 물고기>, <i-i> Twisted Korea부문, Late Night Program부문 초청
- 13th Festival Du Film Coreen A Paris <i-i> 최우수상 수상
- VOID(코펜하겐 국제 애니메이션 영화제) <반도에 살어리랏다> 공식 초청
- Palm Springs International Short Fest <OO> 애니메이션부문 초청
- 제43회 서울독립영화제 <OO> 심사위원상 수상
- SBS 애니갤러리 방영 <반도에 살어리랏다>(457회), <Bicycle>(496회), <그 녀석과 친해지는 방법>(491회), <Picaso>(481회), <The Child>, <땡강>(454회), <가자!하PD>(455회), <수리의 꽃>(475회), <The Light>(471회), <미스터 G앰펜더>(477회), <Animals and me>, <Wonder-K>(478회) SBS-TV 방영
- 2017 영화의 전당 인디스데이 <화장실 쿵쿨> 공식 초청
- 제14회 인디애니페스트 <습기>, <그림자도둑>, <닥터본>, <러브스파크>, <러블리> 독립보행부문, 새벽비행부문 초청
- 제10회 SEFFF 서울국제초단편영화제 <OO> <러브스파크> 단편국제경쟁부문 초청
- UMFFF(울주세계산악영화제) <우가> 공식 상영
- 제6회 서울구로국제애니메이션영화제 <그로잉 업> 공식 상영
- 제6회 브뤼셀 한국영화제 <반도에 살어리랏다> 공식경쟁부문 초청
- 제8회 서울베리어프리영화제 <두더문>, <러브스파크>, <The Shape of Heart> 공식경쟁 초청
- 제9회 부산영화영화제 <소녀에게> 드넓은 푸른공간상 수상
- 제10회 서울국제초단편영화제 <OO>, <러브스파크> 공식경쟁 초청
- 제12회 대단한 단편영화제 <i-i> 공식경쟁 초청
- The 17th Seoul International Newmedia Festival<그림자도둑> 한국경쟁부문 초청
- 제19회 대구단편영화제 <OO> 애플시네마 부문 초청
- 19th PDFF(장애인영화제) <러브스파크> 공식경쟁부문 초청
- 제20회 정동진독립영화제 <아보카도의 사랑>, <OO> Section2 초청
- 제23회 인디포럼 <OO> 신작전 단편 초청
- 피비갤러리 <OO> 전시 및 상영
- 홍콩 미디어 'PressLogic - Holiday', <아이언문> PressLogic - Holiday 상영

2017

- ANIMAGE - VIII International Animation Festival of Pernambuco <반도에 살어리랏다>(이용선 외) 초청
- 9th Roanne International Animation Short Film Festival <OO>(오서로) 초청
- Tricky Women International Animation Film Festival <Vending Machine>(공지혜 외) 특별상영
- The 9th Roanne International Animation Short film festival <OO>(오서로) 경쟁부문 초청
- 14th IAWRT ASIAN Women film festival <체인주>(김은경 외) 한국특별섹션 초청
- 클레르몽 페랑 단편영화제 <OO>(오서로) 국제경쟁부문 초청
- 제43회 서울독립영화제 <OO> 심사위원상 수상
- SBS-TV 애니갤러리 <땡강>, <가자! 하PD>(김윤경 외), <갯고슴뿔>(오수지 외), <The Child>(권지은 외) 방영

- 2018 시그라프 아시아 <OO> 초청
- 13th World Festival of Animated Film Varna <땡강> 학생경쟁부문 초청
- 서울국제뉴미디어페스티벌(NeMa) 글로벌구애전 <Welcome>(권순희 외), <모두의 게임>(조예슬) 초청
- 애니살롱전 <니꺼 내꺼 서로가>(오서로) 전시
- 부천판타스틱 영화제 <반도에 살어리랏다>(이용선) 장편경쟁부문, <큐피드> (이도희 외) 단편경쟁부문 초청
- 제41회 안시국제애니메이션페스티벌 <반도에 살어리랏다>(이용선) 장편 애니메이션부문 초청
- 시카프2017 <마미어로>(김선영 외), <한순간>(신현호 외), <큐피드>(이도희 외) 학생부문 경쟁작 초청
- Insomnia Festival <캣츠쿨>(진다희 외) 학생경쟁부문 초청
- the 21st Fantasia International Film Festival <러브스쿨>(황영아 외) 초청
- 오타와 2017 국제애니메이션페스티벌 <반도에 살어리랏다>(이용선) 장편 경쟁부문 초청
- 인디애니페스트2017 <OO>(오서로), <인터뷰>(안정호 외), <웹 스텝 투 슬립> (이지혜 외), <그 녀석과 친해지는 방법>(박한지), <어항 밖 물고기>(박신우 외) 초청
- 서울국제뉴미디어페스티벌(NeMa) <웹캠>(권순희 외), <모두의 게임>(조예슬) 경쟁부문 초청
- 청주 다양성영화제 <공닥공닥>(신성은 외) 초청
- 2017 영화의 전당 인디스데이 <화장실 쿵쿨>(이용선 외) 초청

- 제23회 슈트트가르트 국제애니메이션영화제 <Afternoon Class>(오서로) 롯데 라이니거상 수상, <서랍속의 시체>(권별) 학생경쟁부문, <서커스>(신동규) 온라인 경쟁부문 선정
- 제38회 안시국제애니메이션페스티벌(프랑스) 특별섹션 <Afternoon Class>(오서로) 초청
- 제5회 네이버 TV캐스트 '웹애니메이션챌린지 <가자! 하PD>(김윤경) 특별상 수상
- 제17회 전주국제영화제 <모두의 게임>(조예슬) 한국단편경쟁 부문 선정
- 제15회 포르투갈 MONSTRA 2016 <Afternoon Class>(오서로) 관객상, 심사위원대상 수상
- 빅카톤 애니 페스타 2016 <Afternoon Class>(오서로) 관객상 수상
- 제19회 홀랜드애니메이션페스티벌 <Afternoon Class>(오서로) 초청
- 이집트 Ismailia International Film Festival <벨레이아>(김윤경) 심사위원 특별상 수상, <Afternoon Class>(오서로), <환>(김준기) 초청
- 제63회 멜버른 국제 영화제 단편경쟁부문 <Afternoon Class>(오서로), 학생경쟁부문 <서커스>(신동규), <서랍속의 시체>(권별) 선정
- 인디포럼 2016 <다녀올게>(김태정), <모님 스트러글>(서유림), <모두의 게임> (조예슬), <캣츠 쿵쿨>(진다희) 선정
- 제15회 미장센 단편영화제 <모스키토>(상기현), <웹캠>(권순희) 경쟁부문 본선진출
- 제20회 서울국제애니메이션영화제(SICAF) <PIG FARM>(엄세윤), <VENDINGMACHINE>(공지혜) 학생부문 선정, <The Child>(육성은, 홍수진, 김명진, 권지은), <Egg>(이도희, 김슬기, 기정은, 엄다희) <TanTrum>(조은혜, 윤희민, 김소연, 박한희) 상성초월 부문 선정
- 극장개봉 <화장실 쿵쿨>(이용선) 인디스페이스, 동양예술극장, 오오극장, 독립예술극장, 국도예술관

- 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 오프하마상' 수상
- 제22회 아시안미디 2015 브라질국제애니메이션페스티벌 경쟁부문 <환> 비경쟁부문 <Afternoon Class> 선정
- 제19회 SICAF 애니메이션영화제 '학생부문' <Afternoon Class> 심사위원특별상, '단편부문' <환> 한국작품상 수상, '시카프키드부문' <Taraja>, <리오의 결투> 본선상영
- 제17회 서울국제청소년영화제 <벨레이아> 본선진출
- 제19회 부천판타스틱영화제 한국단편부문 <벨레이아> 본선진출
- 제32회 부산국제단편영화제 '한국경쟁부문' <벨레이아> 상영
- 제17회 퓨처필름영화제 '퓨처필름단편 관객상' <환> 수상
- 인디포럼 2016 '신작단편부문' <올라올라 내 친구는 짤리짤>, <서랍속의 시체> 상영
- 제11회 Indie-Ani Fest 2015 <Afternoon Class> 새벽비행상(학생) 수상, <화장실 쿵쿨> 독립보행상(일반), 관객상, 관객심사단상 수상, <환> 심사위원특별상 수상

2016

School of Animation
7

2015

애니메이션스쿨 실기 전형 방법

2020학년도 수시모집은 A형 단일유형으로 시행, 정시모집은 A, B, C형 3가지 유형 중 택1

A형

스토리에 따른 이미지보드

- **유형** | 주어진 스토리 분석 후 주요 장면을 12칸으로 구성하여 캐릭터 또는 배경이 포함된 그림으로 표현 (가로형, 한 칸의 크기 155×86(세로)mm, 칸 진행순서 일련번호 표기)
- **화지 및 고사시간** | 4절 4시간
- **실기재료** | 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)

B형

주제에 따른 상황표현

- **유형** | 주어진 스토리 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현
- **화지 및 고사시간** | 4절 4시간
- **실기재료** | 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)

C형

주제에 따른 기초디자인

- **유형** | 주어진 주제(요소)를 활용하여 조형적으로 구성한 그림으로 표현
- **화지 및 고사시간** | 4절 4시간
- **실기재료** | 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)

애니메이션스쿨 'A형 화지양식'

실 기 고 사 화 지	()	()	()
	()	()	()
	()	()	()
	()	()	()

이미지보드 화지 변경에 대한 Q&A



그림을 그리는 방향은 가로, 세로 상관없나요?

가로 방향만 가능합니다.

반드시 칸 안에만 그려야하나요?

주어진 칸 안에만 그려야 하며 전체 칸 수가 12칸으로 구성되어야 합니다.

그림의 순서는 가로나 세로 상관없나요?

가로방향 또는 세로방향 상관없습니다. 다만 괄호 안에 컷 번호를 기입하여야 그림의 순서를 알 수 있습니다.

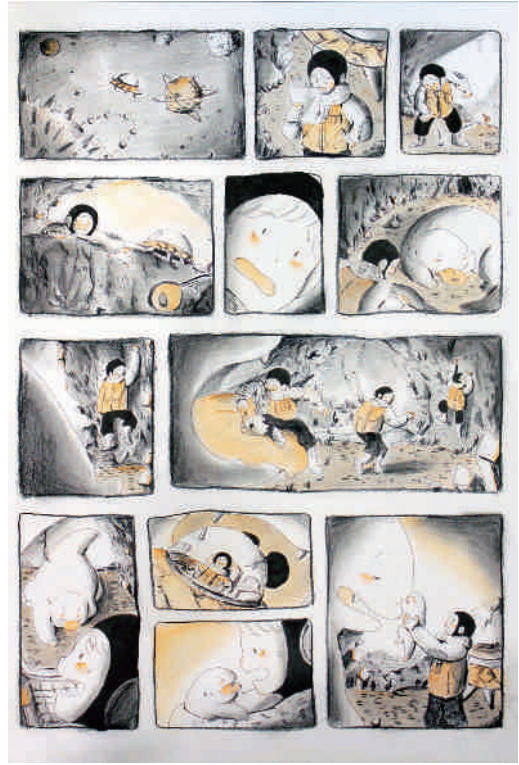
* 청강문화산업대학교 입시 홈페이지(<http://ipsi.ck.ac.kr>)를 통해서 더 자세한 정보를 확인하세요.

애니메이션스쿨 2019학년도 실기 우수작

A형 | 스토리에 따른 이미지보드 (수시)

지문 혼자서 오랫동안 우주를 헤매인 듯한 한 우주인이 외딴 행성에 도착한다. 우주인은 행성지를 잘 못 찾아 온 건지 혼자 짜증을 내며 우주선 키(key)를 바닥에 던져버린다. 그런데 우주선 키가 하필이면 바닥에 튕겨져서 절벽 아래로 떨어진다. 기겁하며 달려가 절벽 아래를 내려 다 보는 우주인. 절벽 아래는 그리 깊지 않았다... 하지만 맴소사... 그곳에는 거대한 외계괴물이 입을 벌리고 잠들어 있고, 그 외계괴물의 혀바닥 위에 우주선 키가 놓여져 있다! 절벽을 내려온 우주인. 조심스럽게 잠들어 있는 외계괴물의 혀바닥 위로 올라간다. 끈적한 점액들 사이에서 키를 다시 잡고, 괴물의 입 밖으로 나오는데 성공을 한다. 그러나 그때 뒤에서 들리는 쿵! 쿵! 쿵!! 소리. 뒤를 보니 괴물이 깨어나 우주인을 향해 미친 듯이 달려오고 있다. 기겁한 우주인은 다시 절벽을 기어 올라간다. 우주선 안으로 들어가고 시동을 건다. 그렇게 우주선을 출발시키려는 순간. 어느새 괴물이 다가와 거대한 입을 벌려 우주선을 삼키려한다. 우주선이 괴물의 목구멍으로 넘어가려고 하는 정체절명의 순간!

※ 제시조건: 스토리의 결말을 상상하여 완성하시오.





애니메이션스쿨 2019학년도 실기 우수작

A형 | 스토리에 따른 이미지보드 (정시)

지문 | 깊은 숲속의 대저택에 살고 있는 비밀스러운 가족이 있다.

오늘도 가족 식탁에 올라온 요리를 집어 던지며 주방장을 나무라는, 눈이 보이지 않는 미식가아버지. 주방장은 크게 낙담 하며 밤새 주방에서 요리를 연구한다. 평범한 것으로는 미식가를 만족시킬 수 없기에 새로운 시도를 하는 주방장. 뾰족한 뺨 달은 듯 화심의 미소를 짓는다. 다음날 식사 시간. 미식가는 평소처럼 근엄하게 식탁에 앉아있고 주방장은 준비된 요리의 뚜껑을 연다. 이를 보고 당황하는 가족들의 표정. 눈이 보이지 않는 미식가는 음식의 정체를 모른 채 천천히 요리를 음미한다. 곧 감격에 찬 만족스러운 표정을 짓는 미식가.

※ 주방장이 활용한 요리재료를 자유롭게 상상하시오.

※ 등장인물은 사람, 동물, 외계인, 로봇 등 자유롭게 설정하시오.



애니메이션스쿨 2019학년도 실기 우수작

B형 | 주제에 따른 상황표현 (정시)

지문 | 미래에는 인간의 삶의 영역이 우주의 다른 행성으로 넓어질 것입니다. 인간이 다른 행성으로 이주했을 때를 상상해 봅시다.

주제어 | 이주행성, 다양한 직업의 이주민들, 우주선 고장, 다양한 식물, 신기한 동물, 외계인

※ 제시조건: 스토리의 결말을 상상하여 완성하십시오.





만화콘텐츠스쿨

School of Manhwa Contents



세상의 모든 콘텐츠, 만화, 만화, 만화, 만화

웹 콘텐츠 전문가를 키워내는 현장중심형 교육의 선도자, 만화콘텐츠스쿨

- 디지털 시대를 맞이해 인터넷 환경에 가장 적합한 콘텐츠로 각광받고 있는 만화와 웹소설은 대중문화콘텐츠를 선도하고 있습니다. 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨은 만화, 웹툰, 기획만화, 스토리텔링, 일러스트레이션, 기획, 출판, 평론, 웹소설, 시나리오, 라이트노벨 등 인터넷 콘텐츠 산업 현장에서 현역으로 활발하게 활동하고 있는 강사진과 전문화된 커리큘럼을 통해 웹툰과 만화, 웹소설 등 콘텐츠의 모든 영역을 아우르는 전문교육을 실천하고 있습니다. 학생 개인의 개성과 가치를 존중하는 열린 교육을 통해 자유로운 창작을 지원합니다. 다양한 인문교양수업 및 창작에 도움이 되는 프로그램과 특화된 전공수업은 총 6학기 동안 내실 있는 강의로 웹 콘텐츠 전문가를 양성합니다. 또한 매 학기 크리틱 수업을 통해 담당 교수님과 일대일 멘토링을 받을 수 있으며 다양한 산학협력 업체들과의 긴밀한 연계를 통해 디지털 플랫폼과 출판사를 초청해 리쿠르팅 프로젝트도 시행합니다.



국내 최고 수준의 창작 지원 시설 및 기자재

- **창작 스튜디오** | 전공심화과정 학생에게는 1인 1PC와 와콤 센터크 타블렛, 1작업 좌석을 배정하여 프로젝트 수업을 통해 진행하는 개인 창작을 수업시간 외에도 집중적으로 진행할 수 있도록 지원합니다.
- **와콤 센터크 타블렛 웹툰 창작실** | 총 210여대의 22인치 액정 타블렛이 설치된 7개의 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, 엘리갤러리, 커뮤니케이션룸 등** | 2015년 개설한 모델드로잉실은 마루바닥, 전면거울, 드로잉 계단이자 등 누드크로키 수업에 최적화된 시설이며, 만화콘텐츠스쿨 3층에는 엘리갤러리가 문을 열어 수업 결과물이나 과제 전시, 동아리 그룹전 등에 활용할 수 있습니다. **커뮤니케이션룸은 학생들의 자유로운 자치활동을 위한 공간이며, 신규 전공인 웹소설창작전공을 위한 전용강의실도 새롭게 단장하였습니다.**



웹툰만화콘텐츠전공

3년제 · 모집인원 180명 · 학사학위전공심화과정 운영

- **전공소개** | 웹툰·만화, 스토리텔링, 일러스트레이션, 기획, 비평, 교육 등 만화산업 현장에서 활동하고 있는 교수진과 특화된 커리큘럼을 통해 웹툰·만화콘텐츠의 다양한 영역을 아우르는 심화된 전문교육을 실현합니다. 스타일, 장르, 내용에 상관없이 학생의 개성과 가치관을 존중하는 열린 교육을 통해 자유로운 창작활동을 지원합니다.
- **졸업 후 진로** | 웹툰작가, 만화작가, 스토리작가, 일러스트레이터, 만화콘텐츠기획자, 웹툰PD, 만화비평가, 만화교육자
- **졸업생 주요 활동** | 국내 우수 플랫폼의 웹툰 작가, 만화가, 만화 스토리작가, 일러스트레이터, 만화 에이전시 운영, 플랫폼PD, 만화 교육자 등 다수 배출

주요 교과목

구분	1학년	2학년	3학년
공통 전공선택	건축과배경, 캘리그래피, 신화와내러티브, 연기실습, 장르연구, 클래식음악과서양문화사, 역사속캐릭터, 캐릭터와의상		
전공선택	만화의이해, 만화조형, 만화연출과창작, 발상법, 스토리텔링의이해, 드로잉첫걸음, 인체드로잉, 만화기를위한인체해부학, 만화가초드로잉, 비주얼씽킹, 퍼스펙티브, 문화예술교육개론, 만화애니메이션교육론	웹툰창작, 출판만화창작, 만화스토리텔링, 만화기획과마케팅, 장면설계와연출, 만화외색채, 디지털표현기법, 액션드로잉, 시퀀스디자인, 디지털원고제작기법, 만화설정(캐릭터), 만화설정(세계관), 콘텐츠비평, 예술만화읽기, 모션코믹스, 열개그림워크숍, 컨셉일러스트레이션, 만화애니메이션교수학습방법, 만화애니메이션교육프로그램개발, 문화예술교육현장의이해와실습	만화콘텐츠프로젝트, 장르스토리창작(로맨스/드라마/SF), 장르스토리창작(미스터리/호러/액션), 만화콘텐츠기획서워크숍, 콘텐츠비평워크숍, 만화기를위한글쓰기, 외주만화워크숍, 외주일러스트레이션워크숍, 스케치업, 출판편집디자인
전공필수	창작자의길 I, II	창작자의길 III, IV	창작자의길 I (의사소통), 창작자의길 II (자기개발과기술능력)

웹소설창작전공

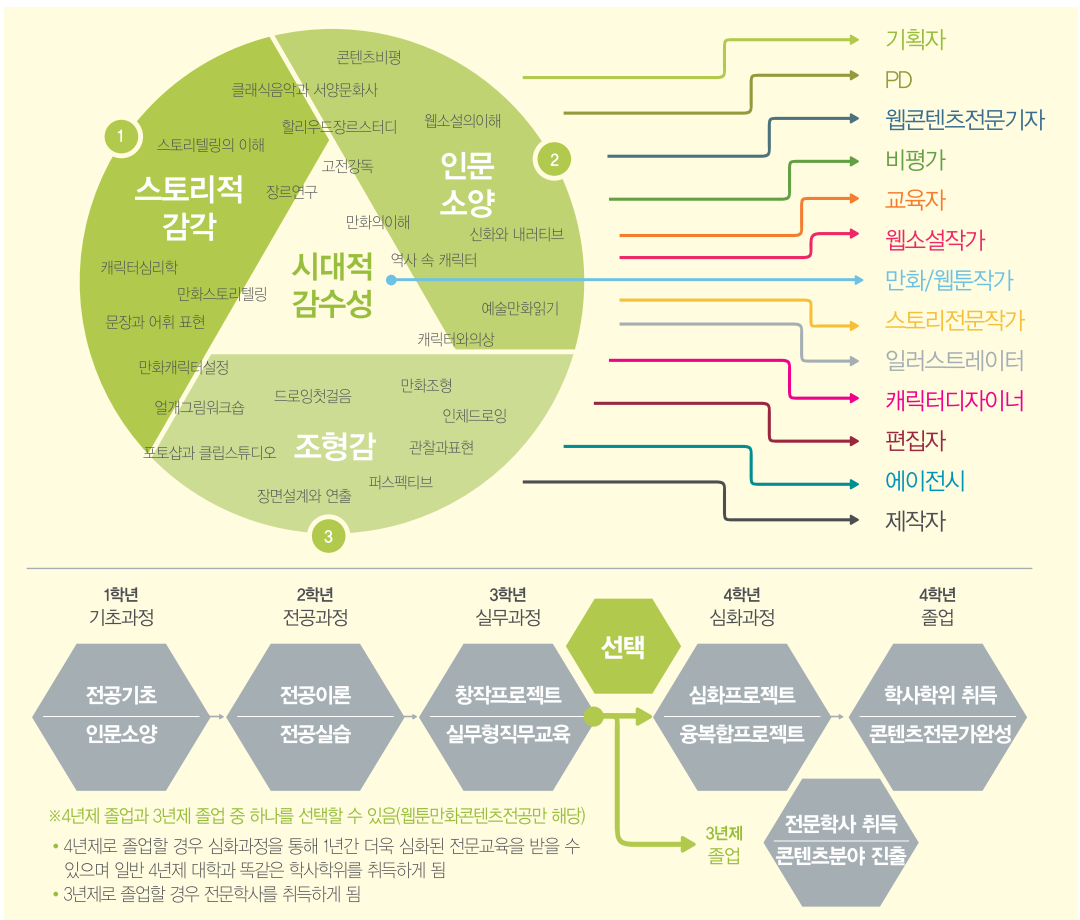
3년제 · 모집인원 55명

- **전공소개** | 웹소설창작전공은 스토리텔링 산업에서 활약할 수 있는 대중 친화적 콘텐츠 전문가를 양성합니다. 웹소설작가, 장르문학작가, 다양한 시나리오 작가는 물론, 관련 산업의 기획자나 프로듀서가 이에 해당합니다. 이를 위해 로맨스, 판타지, SF, 무협, 호러, 미스터리, 스릴러 등의 장르문학에 대한 본격적인 연구 및 창작을 실시하고, 출판 및 비평, 기획에 대한 실무를 습득합니다.
- **졸업 후 진로** | 웹소설, 장르소설가, 만화(웹툰)/애니메이션/영화/게임 시나리오 작가, 방송 구성 작가, 문화 평론가, 관련 프로듀서, 콘텐츠 기획자

주요 교과목

구분	1학년	2학년	3학년
공통 전공선택	건축과배경, 신화와내러티브, 연기실습, 장르연구, 클래식음악과서양문화사, 역사속캐릭터		
전공선택	웹소설의이해, 문장과어휘표현, 웹소설창작을위한고전강독, 할리우드장르스토리, 캐릭터심리학, 플롯의이해와적용, 장르공간워크숍, 일본서브컬처스토리, 세계의민속과전승	이미지와시나리오, 웹소설창작실습, 장르연구(로맨스), 장르연구(SF), 장르고전강독, 드라마창작워크숍, 장르연구(판타지무협), 장르연구(미스터리스릴러호러)	웹소설프로젝트, 디지털출판과창업, 게임스토리텔링실습, 장르문학을위한과학스토리, 공동창작실습, 전쟁사와군사학, 장르문학비평
전공필수	크리틱 I, II	크리틱 III, IV	-

만화콘텐츠스쿨만의 특화된 전공교육프로그램



만화콘텐츠스쿨만의 다양한 교육프로그램

- **수업능력 향상 모델드로잉** | 주치별 학습 목표에 따라 전문 모델을 섭외하여 전용강의실에서 크로키 수업을 실시합니다. 인체드로잉, 액션드로잉 각 수업에서 최소 6회 이상의 크로키 수업을 진행함으로써 인체 구조 및 형태에 대한 이해를 기반으로 다양한 드로잉 기술을 학습합니다.
- **졸업작품 발표사정회** | 졸업작품에 대한 개인 발표 및 크리틱을 통하여 학생 개인의 전공 역량을 향상시키는 교육프로그램입니다. 3학년 1학기 및 2학기에 각 1회씩 진행하며, 지도교수 및 전공 교수진의 피드백을 반영하여 보다 완성도 있는 작품을 제작합니다.
- **하계워크숍** | 정규수업 외에 여름방학을 이용하여 스토리, 드로잉, 단편만화제작 등의 강의를 운영하는 단기 워크숍입니다. 약 2주 동안 현역작가의 집중 강의와 작품 피드백 등을 통하여 교육과 창작에 집중할 수 있습니다.
- **동아리지원프로그램** | 전시, 독서, 영화, 일러스트, 스토리, 그림 스터디 등 다양한 전공 동아리가 활발하게 활동하고 있습니다. 우수 동아리에게는 콘텐츠제작 및 전시 지원 등을 통해 창의적인 동아리 활동을 지원합니다.
- **웹툰공모전** | 웹툰, 웹소설 산업계의 유망한 업체들과 협력하여 만화콘텐츠스쿨 동문 대상 웹툰 공모전을 개최합니다. 참신하고 창의적인 아이디어로 독창적인 콘텐츠를 제작하며, 심사를 통해 우수작에 대하여 시상합니다.
- **다양성단편만화공모전** | 학생들이 보다 다양한 가치탐구와 창작의욕을 고취시키기 위해 '다양성'이란 주제로 작품을 응모 받아 심사를 통해 우수작에 대하여 시상합니다.
- **팟캐스트 및 유튜브** | <이종범의 웹툰스쿨>, <장르대백과> 웹툰과 웹소설 두 가지 분야의 팟캐스트를 진행합니다. 창작에 필요한 다양한 지식들을 탐구함으로써 창작자들에게 평생교육의 기회를 제공하며, 학생 참관으로 팟캐스트 녹음 현장을 견학하기도 합니다. 최근 <이종범의 웹툰스쿨>은 유튜브 채널을 오픈하여 다양한 콘텐츠를 제작하고 있습니다.
- **CKMC 크리에이티브페어** | 학생이 직접 기획, 제작한 만화콘텐츠 결과물을 이미지와 책자 형태로 전시하고 주요 포털, 플랫폼, 출판사, 기획사 등 관련 산업현장의 관계자와 기성작가, 중고교생 등을 초청하여 작품을 발표하는 졸업 전시회입니다. 매해 4,000명 이상의 인원이 관람하며 졸업예정자들의 현장 진출의 발판이 됩니다.
- **CKMC TOON** | 웹툰, 만화, 일러스트, 웹소설 등 다양한 분야의 학생 포트폴리오와 졸업작품, 수업결과물, 기타 콘텐츠 그리고 스쿨 소식까지 상시 업데이트되는 청강 만화콘텐츠스쿨만의 플랫폼입니다. 플랫폼을 통해 작품을 발표하는 리쿠르팅을 통해 졸업생들의 현장진출을 지원하기도 합니다.

숫자로 보는 웹툰만화 콘텐츠전공

스토리과 이미지, 연출과 매체에 대한 이해 및 시대의 감수성까지 총망라하는 종합예술의 결정체. 만화. 청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨의 문을 두드리면 잘 다듬어진 커리큘럼의 길이 펼쳐집니다.

12



연재 작가 12명
네이버 웹툰에 연재 중인 청강대 출신 현역 작가 (2017년 3월 기준)

공모전수상 50명
웹툰/만화의 대학 최강! '2017 제44회 앙골렘국제만화축제 새로운발견상'을 비롯한 '2018 다음웹툰 공모대전6', '2016 네이버 대학만화 최강자전' 등의 주요 공모전에서의 빛나는 성과

5



자격증 과정 운영 5개
문화예술교육사 자격증 과정 운영

50



명

222

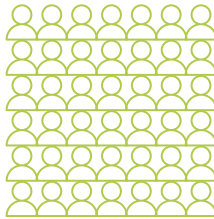
드로잉수업 222시간
모델드로잉 수업 실시

시간

2000

명

청강대 출신 현역작가 200명
동문들의 눈부신 활동!
청강대 출신 현역작가 200명 시대! 해외에서 맹활약하는 청강만창의 자랑스러운 동문들!
일본 소년점프X메디방 공모전에서 1위상, 앙골렘국제만화축제 새로운발견상, 네이버, 다음, 레진코믹스, KITTOON, 코미코, 코미카, 투믹스, 카카오페이지 등 국내외 주요 플랫폼에서 연재 중인 동문작가 200명!



179

개교

신입생 지원 179개교
전국의 웹툰만화/웹소설 인재가 청강대 만화콘텐츠스쿨로 모인다. 2019년 신입생 출신고교 총 179개교. 명실 공히 전국구 만화콘텐츠인재를 총집합!

720



개

만화그리기 720개
+24시간 24페이지 720+3000=작가데뷔 지름길
"그러려! 그러려! 그린자만이 데뷔할 것이다"

81



% 가장 합격을 희망한 대학 81%
오직 청강! 신입생 81%가 청강대 웹툰만화콘텐츠전공 합격을 가장 희망

10



특강 10회
현역 웹툰/만화작가 특강이 1년에 10회 이상 실시

회

26

개

산학 협정 26개
(주)레진엔터테인먼트, (주)브리드컴퍼니 외 26개 산업체와 체결/프로젝트 중심의 신산학협력을 통해 장학금, 연재우선권, 멘토링 등의 기회 부여(2019학년도 기준)

9

현장실습 9개
방학 중 4주간 현장실습 프로그램 운영

개



웹툰만화콘텐츠전공 연재실적

- 열정호구 | 솔뱅이, 네이버
- 예쁘니까 괜찮아 | 연주, 투믹스
- 내일부터 고백 | 비소, 미스터블루
- 조선팔도 최강아이돌 | 햄쥐주먹, 네이버
- 여우를 구해줘 | 김민정, 케이툰
- 황금의 핸드메이커 | 김래하(작화), 네이버
- 검은 역병 라비리스 | 노수연(작화), 케이툰
- 오늘도 빨루 | 빨루, 케이툰
- 멍멍냥냥 | 리플(스토리), 저스툰
- 웰던(WELL DONE) | 안코,몽야, 붐툰
- 와일드 시티 | KooN, 투믹스
- 환생의 밤 | 고태야, 붐툰
- 남색시대 | 은두(그림), 카카오페이지
- 소소한가 | 강소소, 다음
- 수염&멜빵 | 피포, 레진코믹스
- 슈퍼스타 마광길 | 김도현, 다음
- 후레자식(스토리)/죽은마법사의 도시/우월한하루 | 김칸비, 네이버
- 교수인형 | 김칸비, 다음
- 마술사 | 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
- 체리보이 그녀 | 남쪽개미, 다음
- 우리들은 푸르다 | 문택수, 네이버
- 헬로 미스터테디 | 아지, 네이버
- 마녀사냥 | 박소, 네이버
- 부암동 복수자 소셜클럽 | 박지현, 다음
- 독고/통 | 백두, 스포츠서울
- 리턴 | 송래현, 네이버
- 그 녀석과의 주종관계 | 우은지(스토리)/홍성경(작화), 코미코
- 11번가의 기묘한 이야기 | 가재, 레진코믹스
- 뷰티풀 군바리 | 윤성원(작화), 네이버
- 허니블러드 | 이나라, 카카오
- 신사의 집 | 이두엽, 다음
- 시타를 위하여 | 하가, 네이버
- 글로리힐(스토리) | 이승희, 다음
- 4층복도끝천국 | 엔훗, 코미코

- 전설의 주먹/글로리힐 | 이윤균(작화), 다음
- 1호선 | 이은재, 다음
- 일진의 크기 | 이주명, 다음
- 이런 영웅은 싫어 | 삼촌, 네이버
- 빌어먹을 것들 | 이태훈(작화), 다음
- 오! 주 예수여 | 아현, 네이버
- 지구방위 연구소 올망둥/모험의 꿈동산 | 니나노머신, 다음
- 피리 부는 남자 | 차용운(작화), 네이버
- 열쇠 줍는 아이/사또(Satto) | 최윤진, 네이버
- 레드초콜렛/파편 | 편현아, 네이버/네이트
- 후레자식/비흔 | 황영찬, 네이버
- 슬기로운생활 | 김지애(작화), 코믹스토리
- 구름과흙사이우리가있다 | 헤인, 붐툰
- 짝과홀 | 녹차, 레진코믹스
- 남과 여 | 허노, 네이버
- 너와 나의 거리 | 허기, 미스터블루
- 도플 | 현철, 다음
- 성안에 오더쿠펠구 | 만지, 코미코
- 써커트릭 | LIM, 레진코믹스
- 오민혁 단편선 '화점', '달리와 살바도르' | 오민혁, 네이버
- 경성빵집 | 왕보라, 올레마켓툰
- 제로게임 | 즐바센, 네이버
- 베리베리굿 | 어깁/수진, 코믹큐브
- 밍기뉴 | 권계림, 레진코믹스
- 퍼스트 스위트 | 도도, 네이버
- 맥시머라이트 | 이나라, 미국 엔플러스
- 열아홉 | 앙꼬(최경진), 만화단행본, 유럽수출
- 내 ID는 강남미인 | 기맹기(김향기), 네이버
- 투명한 동거 | 정서(안서정), 네이버
- 마이너스의 손 | 김연(김대현), 네이버
- 아테나콤플렉스 | 카이사르(김예니), 네이버
- 대략적 난국 | 고콜(김재술), KTOON
- 일루전 | IAN(함다영), 레진코믹스
- 꽃가마 신드롬 | 박한울(박소영), 레진코믹스
- 미시령 | 모코넷(이예슬), 네이버
- 어차피 인간은 다 변해야 | 장미(박은주), 저스툰
- CAFE OK | 조세, 저스툰
- 극락의 로맨스 | 홍슬(홍예슬), 카카오페이지
- 무진 | 무진(유지영), 레진코믹스
- 이름없는 가게 | 하몽(하희라), 레진코믹스
- 표준규격전사 | 오솏(오진아), 레진코믹스
- 킹스메이커 | 하개(이상미), 레진코믹스

2014~2018년 웹툰만화콘텐츠전공 수상실적

2018

- 2018 다음웹툰 공모대전6: 이대로 멈출순 없다(자룡,골왕/우수상), 세로토닌(강희석/장려상)
- 제7회 미스터블루 웹툰공모전: 내일부터 고백(비소/우수상)
- 2018 스텐잇-고팍스 웹툰공모전: 사라진지역(조현우/우수상), 양자택이(김성필/입선)
- 제8회 일요신문 만화공모전: 영월동 534번지(임성훈,정보근/대상), 디아블릭(고리(그림)/가작)
- 제27회 장애인 고용 인식 개선 콘텐츠 공모전: 보이지 않는 것(우수상/장려상)

2017

- 제 44회 프랑스앙굴렘국제만화축제 새로운 발견상(최경진)
- 제 2회 레진코믹스 BIG공모전 : 투일로퍼(Two Elopers) (담오/우수상)
- 2017 네이버최강자전 : 늑대와 빨간모자(슈안/대상)
- 평창동계올림픽 창작 웹툰공모전 : 나는누구인가(윤희원/장려상)
- 2017 통일 웹툰공모전 : 호박전(이제환/대상)
- Dream EnGenius 2017 일상공모전 : 사물인터넷 Internet Of Things(서민수/최우수상), 3D프린터! 용왕님의 간을부탁해 (박민섭/우수상)
- 2017 해양생물 콘텐츠 공모전 : 고등아 왜 안돼(최보영/장려상)
- 2017 한국전기안전공사 웹툰 공모전 <남근혜/가작>

2016

- 제 2회 레진코믹스 세계만화공모전 대상(구유희)
- 제 2회 레진코믹스 세계만화공모전 우수상(김신비)
- 2016 네이버 대학만화 최강자전 우수상(이예슬)
- 2016 네이버 대학만화 최강자전 장려상(나슬)
- 2016 네이버 대학만화 최강자전 장려상(자라개)
- 2016 네이버 대학만화 최강자전 32강 12명, 16강 6명, 8강 2명, 4강 1명 진출(박예송 외)
- 일본 소년점프X메디방 창작만화콘텐츠 1위상(박소연)
- 코미코 웹툰 Global rookie 공모전 최우수상(명승혜)
- 정부 3.0 웹툰공모전 1위(한나래)
- 정부 3.0 웹툰공모전 2위(박예송)
- 정부 3.0 웹툰공모전 3위(김슬기)

2015

- 2015 네이버 대학만화 최강자전 대상(김아름)
- 2015 네이버 대학만화 최강자전 최우수상(김대현)
- 2015 네이버 대학만화 최강자전 본선 32강 16명, 16강 10명, 8강 7명, 4강 4명 진출(김예니 학생 외)
- 코미코 웹툰 Global Rookie 2015 공모전 대상(이은한)
- 코미코 웹툰 Global Rookie 2015 공모전 장려상(김가람)
- 코미코 웹툰 Global Rookie 2015 공모전 장려상(김원지)
- 제 2회 올레마켓 웹툰 공모전 대상(이재선, 김다미)
- 제 3회 올레마켓 웹툰공모전 우수상(김재슬)
- 청강x다음카카오 대국민 콘텐츠 공모전 금상(이지후)
- 청강x다음카카오 대국민 콘텐츠 공모전 은상(남승현)
- 레진코믹스 제 1회 어른을 위한 만화 BIG 공모전 우수상(박소연)

2014

- 2014 네이버 대학만화 최강자전 대상(배철완)
- 2014 네이버 대학만화 최강자전 본선 32강 이상 진출 11명(임지예 외)
- 대구 만화캐릭터 공모전 웹툰분야 대상(유형석)
- 한중 신인만화 콘테스트 은상(이상미)
- 제 7회 대학만화애니메이션 최강전 심사위원특별상(조병금)
- 제 7회 올해의 여상문화인상(이나래)

웹툰만화콘텐츠전공 실기 전형 방법

아래 3가지 유형 중 택 1

A
형

주제에 따른 2페이지만화

- **유형** | 칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성(자 사용가능)
- **화지 및 고사시간** | 4절(본문선 표시 용지), 4시간
- **실기재료** | 흑백 명암(회색 단계) 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능(컬러 표현불가)

B
형

주제에 따른 웹툰

- **유형** | 주어진 주제에 맞는 장면을 연출하여 프레임 크기와 형태에 맞는 웹툰 표현
- **화지 및 고사시간** | 4절(본문선 표시 용지), 4시간
- **실기재료** | 제한 없음(단, 스크린톤과 같은 부착물 사용불가)

C
형


만화적 주제표현

- **유형** | 주어진 만화적 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현, 만화적 기호(효과음, 말풍선, 텍스트 등) 사용 가능(선택사항)
- **화지 및 고사시간** | 4절(본문선 표시 용지), 4시간
- **실기재료** | 제한 없음(단, 스크린톤과 같은 부착물 사용불가)

A형 | 주제에 따른 2페이지만화


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

A형 실기고사 화지양식



2페이지 만화
실기고사 화지

(본 화지는 샘플용 화지입니다.)



웹툰만화콘텐츠전공 예시 작품

A형 | 주제에 따른 2페이지만화(수시1차)

지문 | 다람쥐(다른 동물로 대체 가능)와 사랑에 빠진 당신. 부모님의 거센 반대에도 불구하고 당신은 다람쥐와 결혼하려고 한다. 부모님과의 갈등과 당신의 해결책을 포함한 만화를 구성하시오.



웹툰만화콘텐츠전공 예시 작품

A형 | 주제에 따른 2페이지만화(정시1차)

지문 | 문득 창밖을 바라보니 또 다른 내가 서있었다. 창밖의 내가 나에게 따라오라고 손짓한다. 무슨 일일까. 이후의 상황을 창작하시오.




웹툰만화콘텐츠전공 실기 전형 방법

B형 | 주제에 따른 웹툰

주어진 주제에 맞는 장면을 연출하여 프레임 크기와 형태에 맞는 웹툰 표현

B형 실기고사 화지양식

실제 그려지는 면은 절취선 아래입니다.
(본 화지는 샘플용 화지입니다.)



웹툰화
실기고사 화지
(무문색 본문선율 기준으로 그리시오)

감독 확인란

웹툰만화콘텐츠전공 예시 작품

B형 | 주제에 따른 웹툰(수서차)

지문 | 다람쥐(다른 동물로 대체 가능)와 사랑에 빠진 당신. 부모님의 거센 반대에도 불구하고 당신은 다람쥐와 결혼하려고 한다. 부모님과의 갈등과 당신의 해결책을 포함한 만화를 구성하십시오.



웹툰만화콘텐츠전공 예시 작품

B형 | 주제에 따른 웹툰(정서차)

지문 | 문득 창밖을 바라보니 또 다른 내가 서있었다. 창밖의 내가 나에게 따라오라고 손짓한다. 무슨 일일까. 이후의 상황을 창작하십시오.

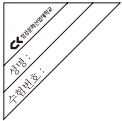


웹툰만화콘텐츠전공 실기 전형 방법

C형 | 만화적 주제표현

주어진 만화적 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현,
만화적 기호(효과음, 말풍선, 텍스트 등) 사용 가능(선택사항)

C형 실기고사 화지양식



실기고사 화지

(본 화지는 샘플용 화지입니다.)



웹툰만화콘텐츠전공 예시 작품

C형 | 만화적 주제표현(수시1차)

지문 | 다람쥐(다른 동물로 대체 가능)와 사랑에 빠진 당신. 부모님의 거센 반대에도 불구하고 당신은 다람쥐와 결혼하려고 한다. 부모님과의 갈등과 당신의 해결책을 포함한 만화를 구성하시오.



웹툰만화콘텐츠전공 예시 작품

C형 | 만화적 주제표현(정시1차)

지문 | 문득 창밖을 바라보니 또 다른 내가 서있었다. 창밖의 내가 나에게 따라오라고 손짓한다. 무슨 일일까. 이후의 상황을 창작하시오.




웹소설창작전공 실기 전형 방법(1가지 유형)

A형 | 웹소설창작

- **유형** | 주어진 주제어에 맞는 기승전결이 포함된 시놉시스를 장르에 제한 없이 창작(2,000자 이내)
- **원고지 및 고사시간** | A2사이즈 2,000자 원고지(대학에서 제공), 2시간
- **실기재료** | 검정색 필기구(연필, 샤프 사용불가), 수정액 또는 수정테이프 사용 가능
- **자유참석 가능** | 원고 완성 후 교정부호를 사용한 참석 가능

웹소설창작 실기고사 원고지



웹소설창작

실기고사 원고지

감독 확인란

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	
41	
42	
43	
44	
45	
46	
47	
48	
49	
50	
51	
52	
53	
54	
55	
56	
57	
58	
59	
60	
61	
62	
63	
64	
65	
66	
67	
68	
69	
70	
71	
72	
73	
74	
75	
76	
77	
78	
79	
80	
81	
82	
83	
84	
85	
86	
87	
88	
89	
90	
91	
92	
93	
94	
95	
96	
97	
98	
99	
100	

게임전공

3년제

모집인원 230명

학사학위전공심화과정 운영

게임콘텐츠스쿨

School of Game

G

무한도전 청강게임!
대한민국 게임산업을
우리가 세계 정상으로 이끈다!

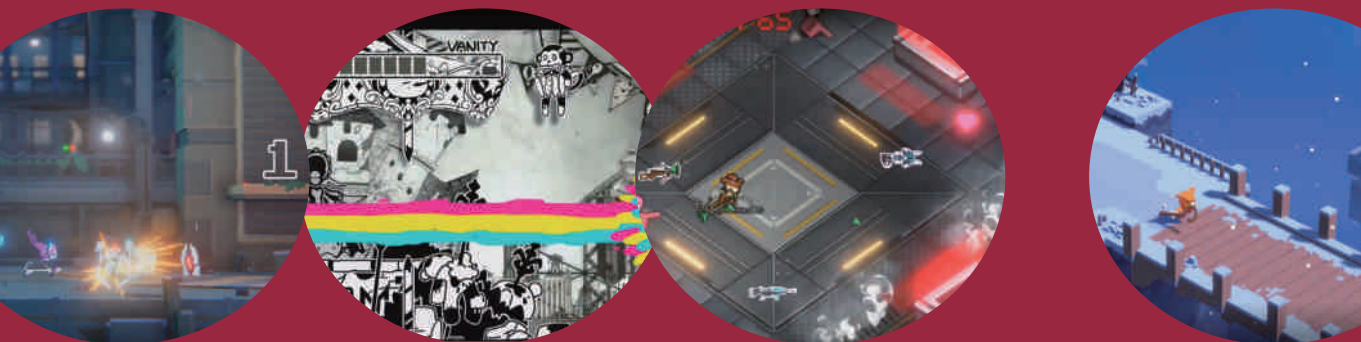
게임
기획

게임
그래픽

게임
프로그래밍

게임
QA & 운영

게임콘텐츠스쿨은 게임 기획, 게임 그래픽, 프로그래밍, 게임QA 및 운영까지 게임산업의 모든 영역을 아우르는 전문화된 교육을 실현합니다. 재학 중 앵게임을 비롯한 캐주얼 게임과 대규모 게임 등 총 2편 이상의 게임을 제작하는 프로젝트 중심의 교육을 통해 게임 제작과 게임QA, 게임운영 등 게임산업의 다양한 영역을 학습할 수 있습니다. 유니티와 언리얼 등 최신 게임 엔진을 기반으로 한 교육을 실시하고, VR/AR 등 가상현실 게임을 비롯한 다양한 게임을 제작하고 있습니다. 프로젝트 교육으로 제작한 게임은 국내 최대의 게임 전시회인 G-STAR를 비롯해 국내외 게임전시행사 및 게임공모전에 출품/전시되어 취업 역량을 키웁니다. 매학기 게임산업 전문가 특강, 워크숍, 산학프로젝트를 통해 다양한 실무 체험과 현장중심 교육을 실현하고 있습니다.



세부전공소개

게임의 모든 영역을 배운다!

게임기획전공

게임에 재미와 감동을 더한다!

- 창의적인 아이디어를 게임 개발로 연결하는 게임 기획자를 키웁니다. 학생들은 새로운 기술 구현과 재미요소에 대한 이해를 바탕으로 게임시스템 기획, 레벨 디자인, 밸런싱 설계, 게임UI/UX 기획, 게임비즈니스모델 등을 익히고, 게임의 사회적 공감대를 바탕으로 경제적 가치를 극대화하는 게임기획 능력을 갖추게 됩니다.
- 졸업 후 진로 | 게임기획자, 게임 프로듀서, 시스템기획자, 게임시나리오작가, 게임마케팅 기획자, 레벨디자이너, 게임평론가, e스포츠기획자, 게임 기자 등



게임그래픽전공

게임에 화려함과 영혼을 입힌다!

- 게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하여 시각적 재미와 감동을 구현하는 그래픽 전공과정입니다. 게임 원화, 2D, 3D모델링, 애니메이션, 이펙트, UI 등 그래픽 콘텐츠 제작 기술을 배웁니다. 실무 경험이 풍부한 최고의 교수진으로부터 최신 그래픽 제작기법을 배워 게임그래픽 전문가의 자질과 역량을 갖추게 됩니다.
- 졸업 후 진로 | 게임컨셉디자이너(원화), 3D캐릭터/배경디자이너(모델러/텍스처아티스트), 게임애니메이터, 게임이펙터, UI디자이너, 2D게임그래픽디자이너 등



게임프로그래밍전공

게임에 생명을 불어넣는다!

- 프로그래밍으로 사용자들이 게임에 등장하는 요소들을 보고, 듣고, 플레이할 수 있는 환경을 실제로 구현하는 게임프로그래머를 키웁니다. VR/AR 등 새로운 게임 기술, 유니티/엔리얼 등 게임엔진활용 기술, 그래픽 요소와 캐릭터 조작 등의 상호작용, 인공지능, 네트워킹 등 핵심 요소를 프로그래밍으로 구현합니다.
- 졸업 후 진로 | 게임클라이언트 프로그래머, 게임서버 프로그래머, 게임인공지능 프로그래머, 게임엔진개발자, VR/AR 프로그래머, 앱 게임 개발자 등



게임QA 및 운영 전공

화룡점정! 게임의 재미와 완성도를 높여라

- 게임QA&운영 전공은 사용자들에게 보다 재미있고 완성도 높은 게임을 제공하기 위한 게임QA 와 게임운영자를 키웁니다. 게임업체들과 협력하여 다양한 게임들의 버그/재미요소 테스트를 실시하여 게임 QA 능력을 향상시키고, 게임운영, 게임마케팅, 게임운영실무 등을 배워 게임운영기술을 갖추게 됩니다.
- 졸업 후 진로 | 게임품질관리자(게임QA), 게임운영자, 게임마케팅 기획자, 게임이벤트 기획자, 게임대회 기획자, 게임대회 운영자, 게임기자, e스포츠기자 등



숫자로 보는 게임스쿨

29



전체교원수 29명
게임콘텐츠스쿨 전임교수 18명, 겸임교수 11명.
게임관련 학과 중 최대 규모.



300

게임테스트 +300편
게임콘텐츠스쿨이 운영하는
경기게임상용화지원센터와
수시로 수행한 300회 이상의
게임테스트에 재학생 참여

편

850

스쿨 보유 게임타이틀 850개
게임콘텐츠스쿨이 보유한
보드게임 및 콘솔게임 타이틀 850개.
다양한 게임 플레이가 가능!

개

268

석

게임스튜디오 268석
국내 대학중 최대 규모의
게임제작스튜디오 운영

121



대

스쿨보유게임기 121대
대표게임기 | PS4, PS3, XBOX ONE,
닌텐도 스위치 등

20

회

국제게임전시 20회
1999년부터 2018년까지
게임콘텐츠스쿨에서 개발한 게임이
G-STAR 국제게임전시회에 20회 연속 참가.
2018년도의 경우 게임 24편 출품.



43

프로젝트팀 43팀



2019학년도 액션/VR 등
게임제작프로젝트 14팀, 게임QA 3팀,
앱게임제작프로젝트 28팀.
총 43개 팀을 운영중. 기다려라,
올해도 신작 게임이 간다!

팀

24

편

G-STAR 출품 24편
2018년 액션/VR 게임 14편,
캐주얼 게임 10팀 이상 제작 완료하여
G-STAR 국제게임전시회 출품

580

명

전체정원 580명
3년제 전문학사과정 530명,
학사학위전공심화과정 50명
(2019학년도 기준 정원)



400

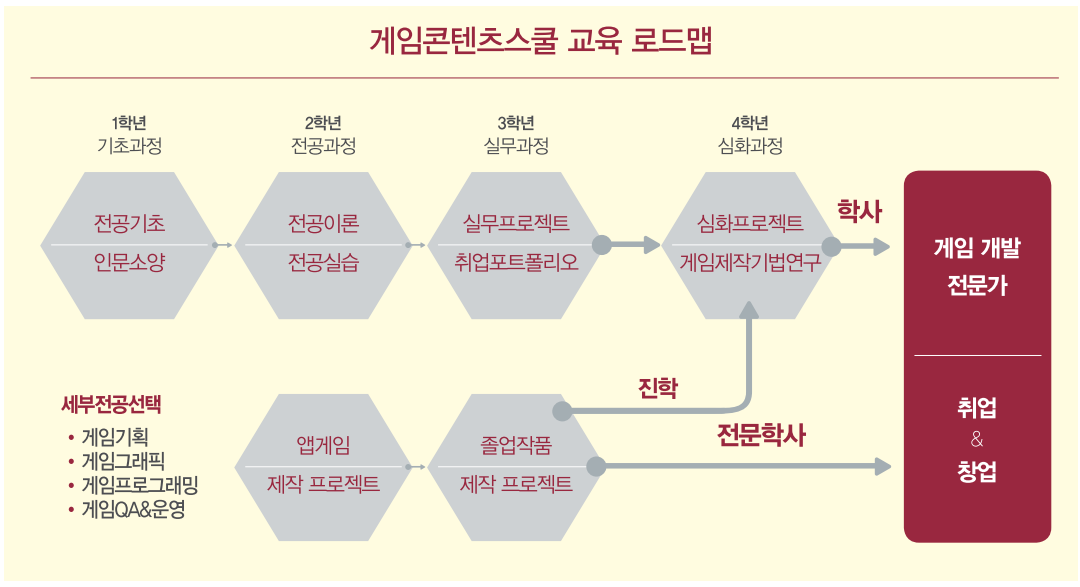
만원

2018년 장학금 1인당 평균 400만원.
국가장학금, 성적장학금, 희망장학금,
근로장학금 등 포함

청강 게임의 특화된 교육 시스템

게임은 인문과 기술과 예술의 조화가 필수

- 청강의 게임콘텐츠스쿨에서는 인문(게임기획)과 기술(프로그래밍, QA)과 예술(게임그래픽)을 모두 한자리에서 배울 수 있습니다. 앱게임제작프로젝트, 졸업작품제작프로젝트 등을 통해 실제로 게임을 개발하는 체험교육을 실시하고 있으며, 1인 개발자의 꿈도 이룰 수 있습니다.



- 3년제 졸업 후 취업을 하거나, 진학(4년제 졸업)하여 학사학위를 취득할지 선택할 수 있음

주요교과목

학년	게임 기획	게임 프로그래밍	게임 그래픽	게임 QA&운영
1학년	게임기획의이해, 게임그래픽의이해, 게임프로그래밍의이해, 게임운영&QA의이해			
	게임분석의기초 게임컨셉기획서작성 게임구조분석실무 게임시스템기획서작성 게임기획자를위한게임엔진 게임스토리텔링작성	객체지향프로그래밍기초 게임프로그래밍구조 앱게임제작기초 윈도프로그래밍 게임자료구조 게임네트워크기초	페인팅, 기초드로잉 인체/정물/풍경 드로잉 게임배경컨셉디자인 3D Max 기초 3D캐릭터/배경모델링&매핑 3D게임애니메이션기초 인체주소두상, 전신	게임테스트 게임운영 보드게임기획 엑셀활용 게임산업개론 게임마케팅
2학년	앱게임제작프로젝트, 게임프로토타입제작실습			
	게임데이터의 설계 게임레벨디자인 게임스토리보드 신화와 게임스토리텔링 게임UI/UX기획 게임인공지능설계 스토리텔링과 게임시나리오 기획&마케팅을위한 수학	게임그래픽프로그래밍 게임알고리즘 게임네트워크프로그래밍 게임엔진의 이해 게임인공지능 게임엔진프로그래밍 온라인게임프로그래밍 소프트웨어공학	디지털페인팅기법 게임일러스트제작 카메라,라이팅,렌더링 크리처디자인 게임캐릭터컨셉디자인 3D게임캐릭터제작 3D게임배경오브젝트제작 3D게임애니메이션 게임이펙트제작	게임QA프로그래밍 게임QA서버관리 게임TC제작 기초통계 BTS활용 소프트웨어테스팅 게임성분석
3학년	게임제작프로젝트실습, 포스트프로덕션, 현장실습			
	게임기획실무연구 게임기획포트폴리오 게임비즈니스모델 게임연출	게임엔진프로그래밍활용 쉐이더프로그래밍 게임밸런스및시뮬레이션 게임운영체제 게임엔진프로그래밍심화	게임원화연구 3D게임그래픽연출 게임이펙트연출 2D게임그래픽연출 게임애니메이션연출	소프트웨어테스팅활용 게임QA포트폴리오 게임운영데이터분석 게임테스트실무
4학년 (전공심화)	게임프로젝트 I, II, 게임제작기법연구 I, II, 콘텐츠인문학, 콘텐츠주제발표연구, 현장실습			

- **사운드/음악 분야** | 게임과음악, 게임사운드기초, 게임배경음악과효과음, 게임음악작곡법, 게임사운드제작실습, 게임음악편곡법

최적의 현장형 교육환경 ! 창의적 교육프로그램 !



게임스튜디오(Game Studio)

국내 최고시설임을 자부하는 268석 규모의 게임개발 스튜디오에서 학생들은 교수와 함께 졸업작품프로젝트, 산학프로젝트, 상용화 프로젝트를 진행합니다. 프로젝트에 참여하는 3, 4학년 학생 모두에게 스튜디오의 개인 작업공간과 장비를 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.

G-STAR 국제게임전시회 전시

3D 온라인게임, PC게임 등 3학년들의 졸업작품과 2학년의 애플게임제작 프로젝트를 통해 제작한 캐주얼 게임을 매해 국제적 규모의 게임전시회인 G-STAR에 출품/전시합니다. 졸업을 위해서는 재학 중 2개 이상의 게임을 개발하여 전시에 출품해야 합니다.



청강게임컨퍼런스(CGK, ChungKang Game Conference)

청강게임컨퍼런스는 대학이 주최하는 게임 컨퍼런스로 게임 기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임운영 및 사업 등 4개 트랙으로 진행합니다. 각 트랙별로 전문가를 초빙하여 게임 관련 신기술, 게임개발 테크닉, 비즈니스 사례 등을 소개하며, 졸업작품 제작기와 포스트모템을 발표하는 세션도 운영합니다.

게임상용화지원센터(GTOS)

게임상용화지원센터(GTOS)는 어려움을 겪고 있는 중소 게임개발사들에게 게임품질 경쟁력 향상과 게임운영 및 마케팅 등 상용화 지원서비스를 제공하기 위해 설립했습니다. 학생들은 GTOS에서 상용화할 게임의 테스트를 수행하며 테스트 참여 학생들은 장학금도 받습니다.

무한도전 프로그램

재학 중 프로페셔널 수준의 게임 창작이 가능한 인재를 발굴하여 장학금은 물론 개발에 필요한 적극적인 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.



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.

유니티 및 언리얼 산학협약체결

대표적인 게임엔진회사인 유니티와 COE(Unity Centre of Excellence)협약을 통해 교육에 필요한 엔진 라이선스 제공, 유니티 교육 프로그램 및 자격증 시험 운영, 유니티 장학금과 해외 견학 등을 지원하는 프로그램으로 국내 대학 중 유일하게 COE 협약을 체결하여 운영하고 있습니다. 또한 언리얼엔진을 제공하는 에픽게임즈와도 협약을 맺고 협력하고 있습니다.

글로벌 교류 프로그램 확대

싱가폴의 난양폴리테크닉 대학, 베트남 흥방대학교 등과 학생 교류 프로그램을 운영하고 있으며, 싱가포르, 핀란드, 일본, 핀란드 등이 공동 개최하는 게임 잼 행사에 참여하는 등 글로벌 교류 프로그램의 운영을 확대하고 있습니다.



수상실적 및 상품출시

- 2019 Made with Unity Korea Awards 학생부 1등 <MAI empty city(행지하의 메운탕팀)>
- 2019 스팀 출시 <Catching(잔다르크팀)>
- 2018 BIC(부산인디커넥트) 경쟁부문 진출 <PIVO(블루큐브팀)>
- 2018 BIC(부산인디커넥트) 비경쟁부문 진출 <PEPO(버드팀)>
- 2018 글로벌인디게임제작경진대회 대학부 대상 <PEPO(버드팀)>, 동상 <우당탕탕 히어로즈(왕밤빵팀)>, 특별상 <Wait and Bleed(러너팀)>
- 2018 2D 게임 그래픽 리소스 공모전 대상 <우당탕탕 히어로즈(왕밤빵팀)>
- 2018 데브캣 스튜디오 선정 우수 졸업작품 <MAI empty city(행지하의 메운탕팀)>, <우당탕탕 히어로즈(왕밤빵팀)>, <PEPO(BUD팀)>, <PIVO(BlueCube팀)>
- 2018 넥슨GT 선정 우수 졸업작품 <MAI empty city(행지하의 메운탕팀)>, <KnightBerry(레드윙팀)>, <Wait and Bleed(러너팀)>, <Lost Head(잭팟팀)>, <PIVO(BlueCube팀)>



졸업생 주요활동

게임기획

김ㅇㅇ(2014학번) 넥슨 데브캣 스튜디오 기획자
 김ㅇㅇ(2016학번) 넥슨 데브캣 스튜디오 기획자
 박ㅇㅇ(2016학번) 넥슨 왓스튜디오 기획자
 사ㅇㅇ(전공심화) 넷마블 네오 기획자
 강ㅇㅇ(2013학번) 조이시티 기획자
 김ㅇㅇ(2014학번) 조이시티 기획자
 장ㅇㅇ(2014학번) 올앰 기획자
 최ㅇㅇ(2016학번) 올앰 기획자
 정ㅇㅇ(2015학번) NAT게임즈 기획자
 박ㅇㅇ(전공심화) NAT게임즈 기획자
 김ㅇㅇ(전공심화) 앱크로스 기획자
 김ㅇㅇ(전공심화) 모티프 기획자

게임그래픽

구ㅇㅇ(2011학번) 게임프리카(일본/포켓몬고 개발사) 애니메이터
 정ㅇㅇ(2012학번) 엔씨소프트 리니지이터널 원화가
 장ㅇㅇ(2013학번) 엔씨소프트 원화가
 권ㅇㅇ(2014학번) 넥슨 원화가
 현ㅇㅇ(2016학번) 넥슨 원화가
 김ㅇㅇ(2015학번) 넷마블 엔파크 TA
 박ㅇㅇ(2016학번) 블루홀 TA
 강ㅇㅇ(2016학번) 블루홀 TA
 강ㅇㅇ(전공심화) 펠어비스 3D 캐릭터 디자이너
 권ㅇㅇ(전공심화) 펠어비스 3D그래픽
 이ㅇㅇ(2015학번) 마우스덕 2D그래픽
 최ㅇㅇ(2014학번) 시크릿타운 3D캐릭터 디자이너

게임프로그래밍

양ㅇㅇ(2005학번) 넥슨 메이플스토리2 프로그래머
 강ㅇㅇ(2006학번) 공개게임즈 프로그래머
 박ㅇㅇ(2006학번) NHN픽셀큐브 프로그래머
 김ㅇㅇ(2007학번) 넷마블 세븐나이츠 프로그래머
 정ㅇㅇ(2007학번) 넷마블 프로그래머
 최ㅇㅇ(2008학번) 핀콘 프로그래머
 박ㅇㅇ(2012학번) 컴투스 프로그래머
 김ㅇㅇ(2013학번) 넥슨GT TA
 이ㅇㅇ(2014학번) 스마일게이트 프로그래머
 엄ㅇㅇ(전공심화) 셀빅 프로그래머
 윤ㅇㅇ(전공심화) 펠어비스 프로그래머
 신ㅇㅇ(전공심화) 앱크로스 프로그래머

게임QA&운영

이ㅇㅇ(2008학번) 카카오게임즈 QA
 이ㅇㅇ(2008학번) 펠어비스 검은사막 QA
 최ㅇㅇ(2008학번) 넥슨 QA
 서ㅇㅇ(2010학번) 게임빌 PM
 김ㅇㅇ(2014학번) 이츠게임즈 QA
 박ㅇㅇ(2015학번) 넷마블 포플렛 QA
 이ㅇㅇ(2016학번) 펠어비스 QA
 맹ㅇㅇ(2013학번) 스마일게이트 QA
 김ㅇㅇ(2014학번) 컴투스 QA
 김ㅇㅇ(2012학번) 컴투스 QA
 고ㅇㅇ(전공심화) 앤서스랩 QA
 김ㅇㅇ(전공심화) 넷게임즈 QA

게임콘텐츠스쿨 실기 전형 방법

A

주제에 따른 게임용 포스터 제작

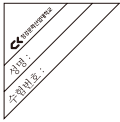
- 유형 | 주어진 주제에 맞게 생각하고, 연출하여 하나의 게임용 포스터(그림)로 표현
- 화지 및 고사시간 | 4절, 4시간
- 실기재료 | 제한없음(단, 스크린톤과 같은 부착물은 사용불가)

B

주제에 따른 상황표현

- 유형 | 주어진 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현
- 화지 및 고사시간 | 4절, 4시간
- 실기재료 | 제한없음(단, 스크린톤과 같은 부착물은 사용불가)

게임콘텐츠스쿨 '화지양식'



실기고사화지

(본 화지는 샘플용 화지입니다.)



게임콘텐츠스쿨 예시작품

A형 | 주제에 따른 게임용 포스터 제작

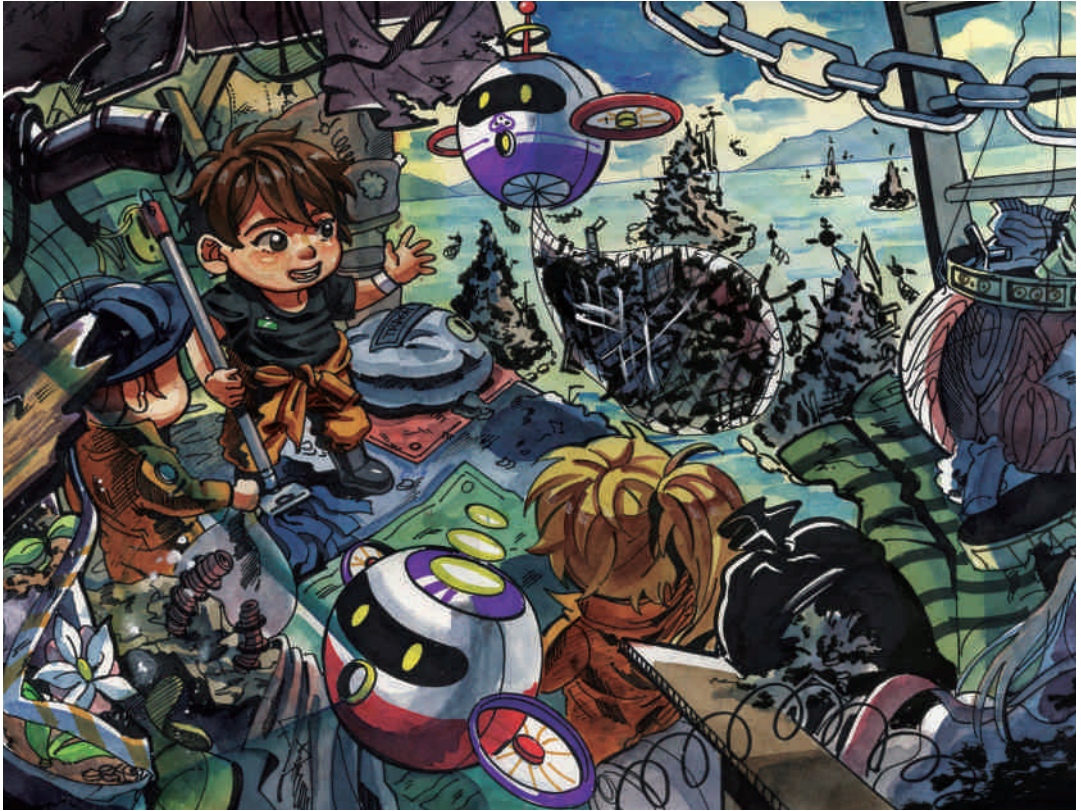
지문 | 어린이 대상(미취학 아동)의 한글 학습용 게임을 위한 포스터를 제작해주세요. 이 게임은 단어를 맞추는 미션이 주어지면 자음과 모음을 활용하여 이를 맞추는 게임입니다. 포스터에는 한글(자음, 모음)을 활용한 캐릭터가 등장해야 하며, 어떤 게임인지 설명텍스트 없이 포스터 이미지만으로도 확인 가능해야 합니다.



게임콘텐츠스쿨 예시작품

B형 | 주제에 따른 상황표현

지문 | 해양쓰레기가 만들어버린 쓰레기섬은 지구의 환경에 큰 영향을 미치고 있습니다. 바다 위 쓰레기섬을 다양한 형태와 기능을 가진 드론(무인항공기)과 함께 정화하는 인간의 모습을 표현하세요.



입학안내

1. 전형일정

모집	접수기간	제출서류 마감	면접1차 합격자발표	면접고사	실기고사	합격자 발표	예치금 납부	등록금 납부	추가합격자 발표 및 등록
수시1차	9.6(금)~9.27(금)	9.30(월)	10.11(금)	10.16(수)	10.19(토)~20(일)	10.29(화)	12.11(수)~12.13(금)	2.6(목)~2.10(월)	12.14(토)~12.23(월)
수시2차	11.6(수)~11.20(수)	11.21(목)	11.29(금)	12.4(수)		12.9(월)			2.11(화)~2.29(토)
정시	19.12.30.(월) ~ 20.1.13(월)	1.14(화)	1.17(금)	1.22(수)	1.29(수)~30(목)	2.4(화)	-		

- ① 면접고사 1차 서류합격자 발표는 애니메이션전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 게임전공만 해당함.
- ② 제출서류는 해당 마감일 16시 도착분 까지만 인정됨.
- ③ 합격자 발표 : 해당일 14시 예정
- ④ 2020.2.29(토) 합격자 발표 시 타 대학 등록자는 제외함.

2. 모집인원

계열	모집전공	입학 정원	수시1차						수시2차				정시					
			정원내			정원의외			정원내				정원내			정원의외		
			학생부 교과	특별	실기	면접	영어총	수급자 차상위	학생부 교과	특별	실기	면접	수능	실기	면접	특성화 고졸 재직자	외국인	전문대 이상 졸업자
애니메이션스쿨	애니메이션전공	230	6	3	70	35	10	2	5	3		25	4	79		3	1	4
만화콘텐츠스쿨	웹툰만화콘텐츠전공	180	4	3	60	40	7	1					3	40	30	3	1	4
	웹소설창작전공	55	15	3	28		3	1	6				3			3	1	2
게임콘텐츠스쿨	게임전공	230	40	10	40	65	10	2	13	7		45	10			3	1	4
푸드스쿨	푸드스쿨	120	60	7		20	4	1	20	2		10	1			3	1	4
패션스쿨	패션메이커스전공	30	10	1		9	1	1	4	1		4	1			3	1	2
	스타일리스트전공	40	14	3		12	2	1	5	1		4	1			3	1	2
공연예술스쿨	연출극작전공	5	1		2				1					2		3	1	2
	뮤지컬연기전공	40			20		1	1			5			15		3	1	2
	연극영상연기전공	40			15		1	1			5			20		3	1	2
	무대미술전공	50	13		5	8	2	1	6			5	1	8	4	3	1	2
모바일T스쿨	모바일통신전공	56	10	41			2	1	4				1			3	1	2
	스마트미디어전공	40	23	2		5	1	1	8	1			1			3	1	2
유아교육과		66	32	1		15	3	1	13	1		3	1				1	1
합계		1,182	228	74	240	209	47	16	84	16	10	96	27	164	34	39	14	35
성적 반영	학생부 100%	●					●	●	●							●		
	학생부 100% + 가산점		●							●								
	실기 100%			●							●			●				
	학생부 40% + 실기 60%			■														
	면접 100%				●							●				●		
	수능 100%												●					
	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 정시에서 모집한다. (정원내외 공통)
- ④ 정시모집 등록결과에 따라 미충원 인원은 자율모집에서 선발한다. (정원내외 공통)
- ⑤ 수시1차 예비후보가 수시2차 모집에 지원하여 합격 후 등록할 경우 수시1차 충원합격대상자로서의 자격은 상실됨. (정시동일)
- ⑥ (■) 수시1차(학생부40%+실기60%) : 애니메이션, 웹툰만화콘텐츠, 웹소설창작, 게임전공 | 정시(수능40%+실기60%) : 애니메이션, 웹툰만화콘텐츠만 해당됨.

3. 면접전형 면접고사(면접전형 지원자만 시행)

1 면접고사 개요

- ① 자기소개서 및 제출서류를 바탕으로 한 1인당 10분 이내 인터뷰
- ② 애니메이션, 웹툰만화콘텐츠, 게임전공은 단계별전형으로 1차 서류심사 통해 모집인원의 2배수만 2차 면접심사를 실시함.
(기타전공은 지원자 전체 면접 실시함)
- ③ 면접고사는 시간 예약제로 운영되며 예약방법은 접수 마감 후 개별 안내됨.
- ④ 면접고사 당일 제출된 서류의 원본은 반드시 지참해야하며 원본은 면접 종료 후 반환됨.

2 제출서류 및 제출방법

전공	제출서류	파일명 표기	파일유형	제출방법	
				온라인접수자	본교접수자
애니메이션	A형-이미지 ① 자기소개서 ② 이미지 포트폴리오	전공-수험번호	ZIP파일로 압축하여 1개 파일로 업로드 (10MB이내)	[사이트 업로드] www.uwayapply.com	ani@ck.ac.kr
	B형-영상 ① 자기소개서 ② 영상 포트폴리오				
웹툰만화콘텐츠	① 자기소개서 ② 이미지 포트폴리오			cartoon@ck.ac.kr	
게임	① 자기소개서 ② 포트폴리오 ③ 영상 포트폴리오 [선택]			game@ck.ac.kr	

- ① 양식은 입학홈페이지 (<http://ipsi.ck.ac.kr>) 양식자료실에서 다운로드 받아 사용한다.
- ② 애니메이션전공은 A형과 B형 중 유형을 선택할 수 있으며, 영상포트폴리오는 이메일로 (ani@ck.ac.kr) 제출한다.
- ③ 게임전공 게임그래픽, 게임프로그래밍 분야 영상포트폴리오(선택) 제출 희망자는 이메일로 (game@ck.ac.kr) 제출한다.
- ④ 파일업로드 및 메일발송은 제출서류 마감일 16시 도착분까지 유효하며 미제출시 전형대상에서 제외됨.
- ⑤ 제출되지 않은 서류는 면접당일 지참할 수 없으며, 평가에 반영되지 않음.
- ⑥ 본교 접수자는 우리대학 홈페이지에서 접수확인(수험번호 확인) 후 해당전공 지정 이메일로 메일전송.

3 포트폴리오 구성

전공	제출서류	구성방법	파일 형태	용량	해상도	규격	제한 매수	
전체전공	자기소개서	• 스캔이미지 불가	HWP	-	-	A4	-	
애니메이션	이미지 포트폴리오	• 내용: 원화, 디지털이미지, 사진(출판물, 조형물은 다각도에서 촬영) • 인물 전신 드로잉을 포함해야 함.	JPG	10MB	200dpi 이하	A4	30매	
	영상 포트폴리오	• 작품 수: 본인 연출작(감독) 1편 이상, 공동작 포함 최대 3작품 이내 • 분량: 제한 없음 • 형식: 애니메이션, 1인 미디어영상, 단편영화, 광고홍보영상, 다큐멘터리 등 창작 영상 • 작품 엔딩 크레딧 표기(필수): 제작파트별 참여자, 제작년도, 제작자명 (개인/팀명/기관명)	AVI, MP4	1GB	제한 없음	제한 없음	제한 없음	
웹툰 만화콘텐츠	이미지 포트폴리오	• 내용: 원화, 디지털이미지, 사진(출판물, 조형물은 다각도에서 촬영)	JPG	10MB	200dpi 이하	A4	30매	
게임전공	포트폴리오	게임기획	• 게임기획서	PDF	10MB	200dpi 이하	A4	제한 없음
		게임그래픽	• 게임그래픽 전 분야 디지털(2D, 3D) 또는 수작업 스캔이미지	JPG				
		게임프로그래밍	• 프로그램 소스코드, 프로그램 설명서(핵심코드, 실행화면 캡처)	PDF				
		게임Q/A	• 역 기획서 또는 테스트 보고서	PDF				
	영상 포트폴리오(선택)	• 내용: 게임그래픽-영상 포트폴리오, 게임프로그래밍-실행 동영상	AVI, MP4	100MB	제한 없음	제한 없음	제한 없음	

4 주의사항

- ① 개인정보 및 저작권 확인 목적을 위해 기입된 개인정보는 삭제 처리 후 평가를 실시한다.
- ② 공정한 평가를 위해 필요하다고 판단될 경우 추가서류 요청 또는 작화 테스트 등을 실시할 수 있다.
- ③ 타인 작품 도용이나 제출된 서류가 허위로 판명될 경우 입학을 취소한다.
- ④ 제출용량을 초과한 경우 업로드가 불가능하며, 업로드가 안 되는 경우 해당 접수대행 사이트(유웨이, 진학사) 고객센터에 문의한다.

4. 실기전형 실기고사 (실기전형 지원자만 시행)

전공	실기내용	
애니메이션 전공	① 유형: 수시모집은 A형 단일유형으로 시행, 정시모집은 유형선택제로 A/B/C형 중 택 1	
	A형	스토리에 따른 이미지보드 ① 유형: 주어진 스토리 분석 후 주요 장면을 12칸으로 구성하여 캐릭터 또는 배경이 포함된 그림으로 표현 (가로형, 한칸의 크기 155×86(세로)mm, 칸 진행순서 일련번호 표기) ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 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, 부착물 사용불가)
	C형	주제에 따른 기초 디자인 ① 유형: 주어진 주제(요소)를 활용하여 조형적으로 구성한 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음 (단, 부착물 사용불가)
웹툰만화 콘텐츠전공	① 유형: 아래 3가지 유형 중 택 1	
	A형	주제에 따른 2페이지 만화 ① 칸의 크기와 형태 제한 없이 2페이지 구성 (자 사용가능) ② 화지 및 고사시간: 4절(본문선 표시 용지), 4시간 ③ 실기재료: 흑백 명암(회색 단계) 표현이 가능한 다양한 재료 사용 가능 (컬러 표현불가)
	B형	주제에 따른 웹툰 ① 주어진 주제에 맞는 장면을 연출하여 프레임 크기와 형태에 맞는 웹툰 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절(본문선 표시 용지), 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음(단, 부착물 사용불가)
	C형	만화적 주제표현 ① 주어진 만화적 주제 또는 상황에 맞는 장면을 연출하여 하나의 그림으로 표현 ② 화지 및 고사시간: 4절(본문선 표시 용지), 4시간 ③ 실기재료: 제한 없음(단, 부착물 사용불가)
웹소설 창작전공	A형	주제에 따른 웹소설창작 ① 유형: 주어진 주제에 맞는 기승전결이 포함된 시놉시스를 장르에 제한 없이 창작 ② 분량(시험지) 및 고사시간: 2,000자 이내 (A2사이즈 2,000자 원고지 대학제공), 2시간 ③ 실기재료: 검정색 필기구(연필, 샤프 사용불가), 수정액 또는 수정테이프 사용 가능 ④ 자유첨삭 가능: 원고 완성 후 교정부호를 사용한 첨삭 가능
게임전공	① 유형 : 아래 2가지 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)

- ① 수험생은 반드시 사진과 주민번호가 포함된 신분증(주민등록증, 청소년증, 운전면허증, 여권, 주민등록증 발급 신청 확인서)을 지참.
- ② 실기고사 주제는 고사 당일 발표하며 수험생은 실기유형에 따른 실기도구를 지참하고 화지는 대학에서 제공하되 1회에 한하여 교환 가능함.
- ③ 전자기기(휴대폰, 스마트워치, MP3플레이어, 전자시계, 전동 연필깎이 등), 참고자료, 교본, 책자 등 불필요한 소지품은 휴대할 수 없음.

5. 2019학년도 입시결과 (경쟁률 | 입학자 최저성적)

1 수시모집

전공	수시1차										수시2차										
	학생부교과			특별전형			실기전형			면접전형		학생부교과			특별전형			실기전형		면접전형	
	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	모집	경쟁률
애니메이션전공	6	9.5	1.7	3	4.3	1.5	65	9.9	7.0	25	8.2	1	42.0	1.0	2	11.0	2.1			12	19.3
웹툰만화콘텐츠평전공	19	14.2	2.1	3	4.0	3.0	35	28.3	7.9	40	8.6										
웹소설창작전공	16	12.3	3.1									12	13.3	3.1							
게임전공	35	6.7	2.1	10	8.0	2.4	30	17.1	6.5	45	14.2	11	15.1	2.0	5	10.0	2.7			35	13.3
성적 반영비율(%)	학생부 100%			학생부 100% + 가산점			학생부40% + 실기60% (공연예술: 실기100%)			면접 100%		학생부 100%			학생부 100% + 가산점			공연예술: 실기100%		면접 100%	
성적 반영방법	학생부 : 1학년 1학기 ~ 3학년 1학기 성적 중 최우수 1개 학기 전과목																				

2 정시모집

전공	정시									
	수능전형				실기전형				면접전형	
	모집	경쟁률	수능평균	수능최저	모집	경쟁률	수능평균	수능최저	모집	경쟁률
애니메이션전공	1	24.0	178.3	172.0	65	10.9	144.3	130.0		
웹툰만화콘텐츠평전공	3	13.0	182.6	175.5	50	10.8	149.6	132.0	30	6.6
웹소설창작전공	3	11.7	145.3	137.0						
게임전공	7	21.4	165.4	152.5						
성적 반영비율 (%)	수능 100% 반영 환산 시				수능40% + 실기60%(공연예술: 실기100%)				면접 100%	
성적 반영방법	학생부 : 1학년 1학기 ~ 3학년 1학기 성적 중 최우수 1개 학기 전 과목 수학능력 : 국어, 수학, 영어 중 최우수 1개 과목 + 탐구영역 평균점수									

① 학생부 등급과 수능성적은 등록자의 최저성적임.

② 푸드스쿨 전년도 입시결과와 세부전공별 모집에서 금년도 통합모집으로 모집방식이 변경됨에 따라 대표전공의 입시결과를 안내합니다.

대학주요시설

11개의 강의동과 체육관, 학생회관, 대운동장, 청헌뜰 등으로 구성된 청강의 캠퍼스는 계절마다 색다른 풍경을 선사하는 아름다운 캠퍼스입니다.

12

청강만화역사박물관



청강만화역사박물관은 잊혀지고 버려졌던 만화 자료들을 근대 문화 유산으로 재평가, 수집, 보존 하여 만화 교육, 문화 교육의 자산으로 활용하고자 2002년 개관 하였습니다. 1층 전문 박물관으로서 2,688여점의 한국 만화 유물을 보유하고 잃어버린 한국 만화의 고리를 이어가고 있습니다.

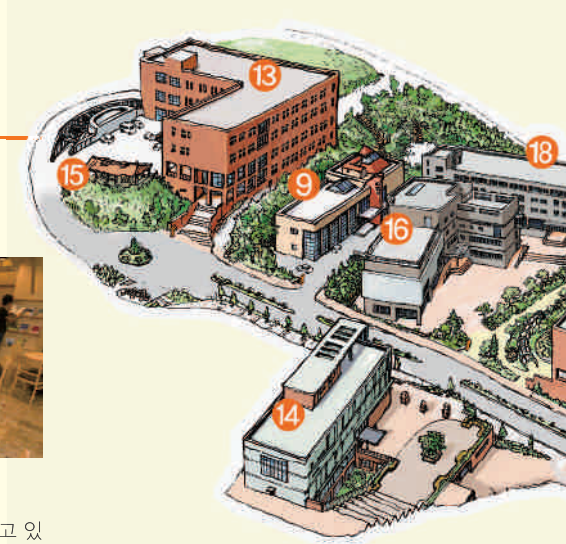
12

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.



12

취업창업교육지원센터



취업창업교육지원센터는 재학생들이 취업/창업 역량강화를 위해 관련 교과목 운영 및 지원 프로그램을 운영하고 있습니다. 대표적인 프로그램으로는 고용노동부 지원사업인 '재학생 직무체험 프로그램'을 통해 산업체 현장교육을, '청년취업성공 패키지 프로그램'을 통해 취업상담 및 알선을 지원하고 있으며, 재학생들의 진로 발달을 위한 '커리어패스파인더 프로그램'으로 진로발달검사 및 관련 특강 프로그램 등을 지원하고 있습니다.

17

청강창조센터 CCRC



ChungKang Creative Research Center는 국내 최대 규모의 시설과 최첨단 장비를 갖추고 550여명의 교수, 연구원 및 재학생들이 외부 전문가와 함께 근무하고 있습니다.

2개 스튜디오(애니메이션, 게임)를 중심으로 운영되는 CCRC는 다양한 산학 협력을 통해 애니메이션, 입체 영상, 모바일 게임, 체험형 게임, 웹툰 등의 상용화 콘텐츠를 생산하고 있습니다.

11

경기게임상용화지원센터

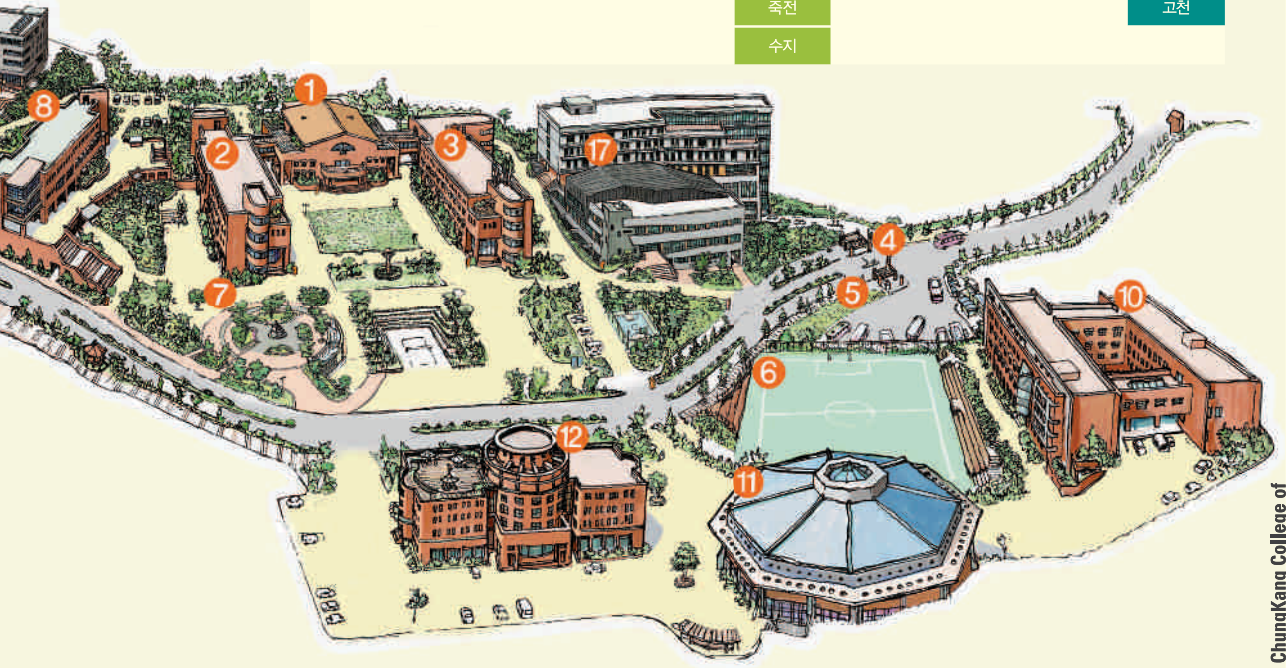


중소 게임 개발사가 "보다 가치있는 게임", "보다 재미있는 게임", "보다 안전한 게임"을 만들 수 있도록 경기도는 본교에 게임 QA 전문센터를 2009년도에 설립했습니다. 센터에서는 테스트 지원 외에 게임 QA 세미나 개최, 게임성 평가항목 연구 및 게임 테스트 표준 모델 개발 등 게임 QA산업 발전을 위한 다양한 노력을 기울이고 있습니다.

스쿨버스

이외의 대중교통은 홈페이지를 참고하십시오. 스쿨버스 운행지역은 입학해년도에 변동될 수 있습니다.

소요시간	서울권	구리 광주권	안산권	용인권	이천 여주권	수원권	평택 안성권	인천 안양
30분 이내	천호역	광주	중앙역	동백	오천	신갈	죽산	인천
40분 이내	잠실역	곤지암	상록수역	용인	덕평	영통	백암	부천
50분 이내	양재역	하남		양지	여주	수원역	안성	송내
60분 이내	하계	구리		모란역	부발		평택	안양
70분 이내	영등포			미금	이천			평촌
				죽전				고천
				수지				



8

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 만화 책, 만화 관련 참고서, 해외 전문 서적 등을 교내 구성원 및 외부 이용자에게 무료로 개방합니다.

14

쿨투라



쿨투라는 단순히 휴게 공간 기능만 지니고 있는 것이 아니라 교내에서 외식업체와 똑같은 환경으로 현장 실습을 할 수 있도록 구성되어 있습니다. 푸드스쿨의 OJT 수업의 일환으로, 조리수업을 통해 나온 결과물을 판매함으로써 학생들에게는 현장 실습의 기회를, 교내 학생과 교직원들에게는 친절한 서비스와 다양한 음식을 제공하고 있습니다.



SITE MAP

- ① 현재관 (1관) ② 현재관 (2관)
- ③ 현재관 (3관) ④ 정문
- ⑤ 통학버스 승차장 ⑥ 대운동장 ⑦ 청현뜰
- ⑧ 인간사랑관 (만화영상도서관/학생식당)
- ⑨ 뮤지컬하우스 (소극장 숲)
- ⑩ 청강학사 (여학생기숙사)
- ⑪ 에듀플러스 (체육관)
- ⑫ 청강홀 (대학본부/만화역사박물관/청강역사관비움)
- ⑬ 문화사랑관
- ⑭ 어울림관 (학생회/청강갤러리/카페/어울목)
- ⑮ 전통가마 ⑯ 공작소
- ⑰ 창작마을 / 비전학사 (남학생기숙사)
- ⑱ 아람관 (청강모바일아카데미)

