

www.ck.ac.kr



2020학년도
청강문화산업대학교

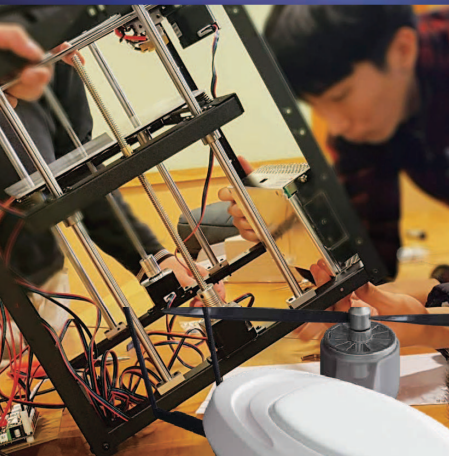
모바일IT스쿨

모바일통신전공
스마트미디어전공

CHUNGKANG COLLEGE
OF CULTURAL INDUSTRIES



CONNECT EVERYTHING
새로운 연결, 새로운 세상



모바일IT스쿨은 기술과 문화·예술교육을 통해
사람과 사람, 사람과 세상, 오늘과 내일을 이어갑니다.

정부와 대기업이 인정한 공인 교육과정

1. 중소벤처기업부 '기술사관 육성사업' 운영기관 (병역특례 지정)
2. 고용노동부 직업능력개발 (재직자위탁훈련 부분) 최우수 훈련기관(A등급)
3. 경기도형 취업브리지 사업 운영기관
4. 경기도형 대학생 취업브리지 사업 운영기관(컴퓨터비전 전문교육)
5. 시스코 네트워킹 아카데미 커리큘럼 (CCNA Exploration Curriculum) 아시아 태평양 지역 최우수 기관





**모바일IT스쿨
취업과정은 달콤합니다**

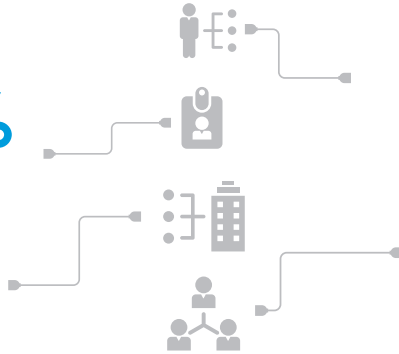
정부와 대기업으로부터 공인받은
교육과정과 개인별 진로에 맞는
취업/경력 관리프로그램을 제공합니다.



취업률

100%

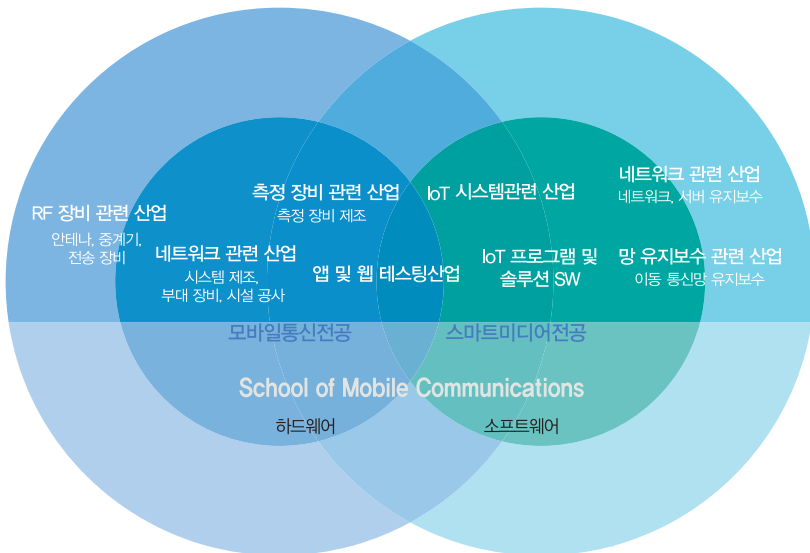
스마트미디어 전공
전원취업



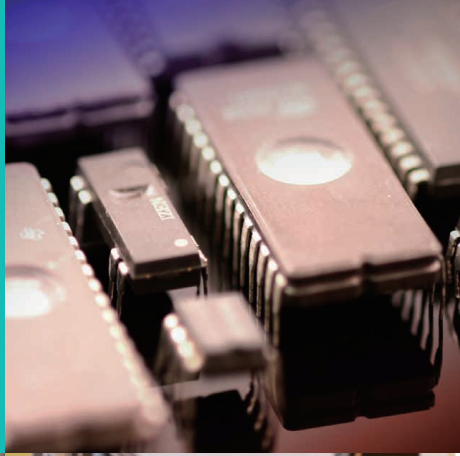
취업률

80%

모바일통신전공
병역특례, 강소기업



모바일산업은 인간과 사회의 가치를 높이는 기술입니다



4차산업과 IoT(사물인터넷)

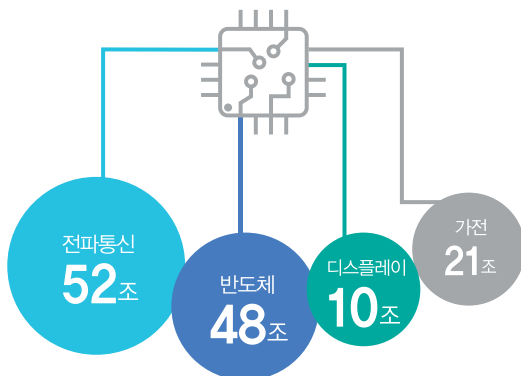
지금은 4차 산업혁명 시대

- 4차 산업혁명의 물결이 거셉니다. 인공지능 : AI과 로봇, 사물인터넷 등 신기술이 기존 생산과 서비스 분야에 혁신적인 변화를 일으키고 있습니다. 많은 일자리가 인공지능에 의해 대체 되는 새로운 시대를 준비해야 할 시기입니다. 세계 10대 기업(브랜드) 중 애플, 삼성, 구글, 마이크로소프트 등 8개 기업이 모바일 관련 기업입니다.

4차 산업혁명의 중심은 모바일IT 산업

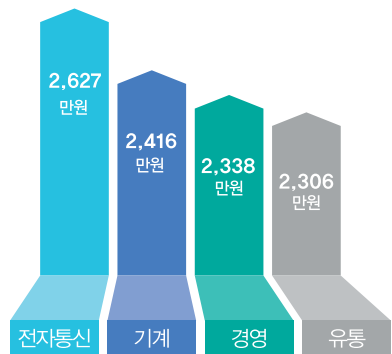
- 모바일IT산업은 4차 산업혁명을 주도하는 산업으로 글로벌 경제의 성장과 변화를 주도하고 있습니다. 국내 모바일IT산업은 가장 큰 규모의 인력 수요와 취업처를 제공하며 업계 종사자의 연봉은 타 업종대비 가장 높은 수준입니다.

모바일산업의 시장 규모



출처_2014년 산업전망, 산업연구원

통신산업의 초임 연봉



출처_전문대학학과길라잡이 2012 | 2013



모바일스쿨
교육과정은
새롭습니다

모바일 IT스쿨

교육특징

1. IoT, 인공지능, 5G통신기술, 네트워크, 소프트웨어개발, 제품 프로토타입 창의제작 교육과정
2. 아두이노, 드론 등의 최신 실습장비와 다양한 사물인터넷 실습교육
3. 최적의 메이커 교육환경(메이커 스페이스)을 갖추고 사물인터넷과 5G를 주도하는 융·복합형 엔지니어 교육
4. 하드웨어와 소프트웨어가 융합하는 사물인터넷(IoT) 시대에 필요한 교육을 제공하기 위해 모바일통신전공과 스마트미디어전공 2개 분야의 교육과정을 융합



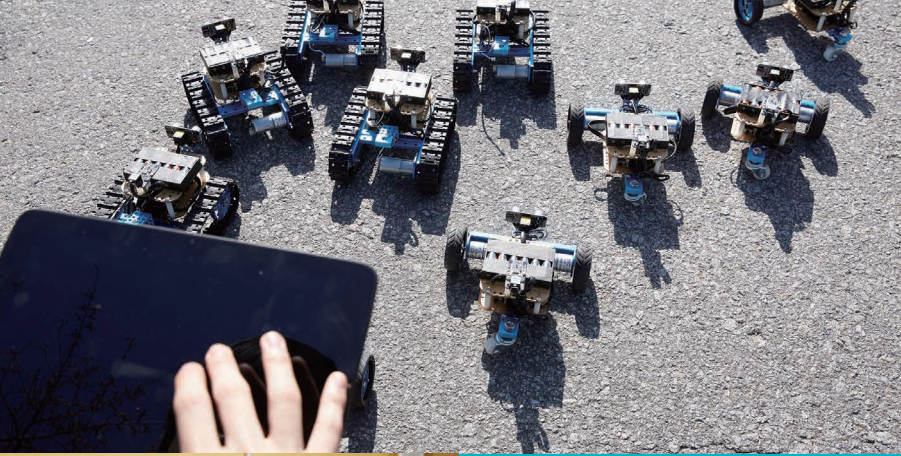
취업의 핵심

1. 연간 100건 이상의 정보통신 중견기업의 상세한 취업관리 프로세스
2. 250개 산업체와 취업 연계를 통한 학생 취업지원 과정
3. KT, SKT 등 이동통신업체와 동일한 장비와 기자재를 활용한 실무중심교육

* 실질적인 취업내용은 스쿨 홈페이지 [취업추천] 메뉴에서 바로 확인해 보세요. | <http://mobilejob.ck.ac.kr>

진출분야

전공명	취업 진출 분야				관련 자격증
모바일통신 (2년제)	이동통신 시스템 / 계측기 제조	이동통신망 운영관리	이동통신 서비스 엔지니어	이동통신 기술상담	무선설비산업기사
스마트미디어 (3년제)	사물인터넷 개발과 운영 스타트업 창업	네트워크 / 서버 구축과 운영, 보안 담당	모바일 앱 개발 및 운용	소프트웨어 QA	사물인터넷 자격증 네트워크 / 서버 / 정보보안 자격증 소프트웨어 QA자격증



**모바일산업분야의 교육은
빠른 변화에
신속히 대응해야 합니다**



특성화프로그램

**교육부와 중소기업
벤처부가 지정한
'기술사관' 운영기관**

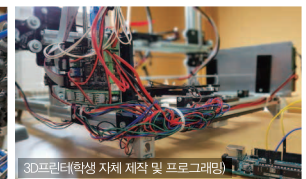
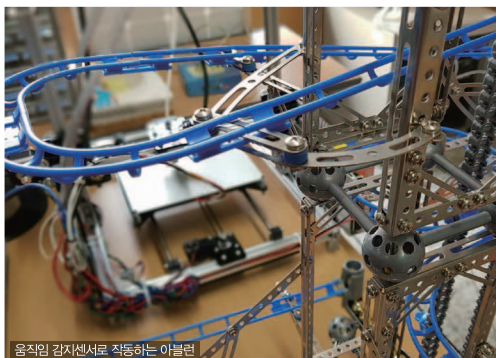
- 고등학교와 대학에서 전문교육을 이수하고 병역특례 업체에 취업
- 최고수준의 교육을 제공하며 이를 위해 연간 2억원을 지원

**청강모바일
아카데미**

- 이동통신 업체 직원을 대상으로 국내 최대 규모로 연간 1,500여명의 실무교육을 진행
- 산업체 실무 교육을 통해 얻은 실무교육과정을 바탕으로 중건기술 인력 양성 프로그램 보유

**IoT 융합콘텐츠
공작소 운영**

IoT융합콘텐츠공작소는 4차 산업혁명 시대의 키워드인 지능을 가진 스마트콘텐츠를 만듭니다. 스마트콘텐츠는 Dynamic하고 Intelligent 한 콘텐츠를 의미하는데 학생과 교수가 같이 생각하고 함께 만듭니다. 움직이고 생각하는 로봇, 하늘을 나는 드론, 3D프린터를 활용한 IoT제품을 제작합니다.





청강은 체계적인 시스템으로 신속하게 대응합니다



학생지원

철저한 개인의 잠재력 중심 교육

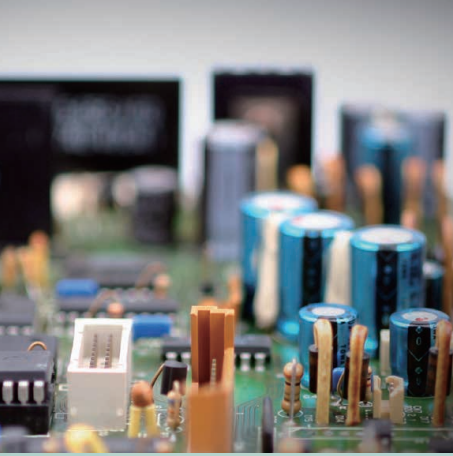
1. 학생 개인이 잠재력을 최고로 발휘할 수 있는 교육기회를 제공합니다.
2. 학생 개인별 적성과 진로에 맞는 학습, 경력, 취업관리 프로그램을 제공합니다.
3. 대학교양교육과 스쿨공통과목을 통해 전공을 넘어서는 폭넓은 수업을 수강할 수 있습니다.
4. 졸업 후에는 다양한 전공 분야에 취업이 가능합니다.

다중화된 학생 경력관리 프로그램

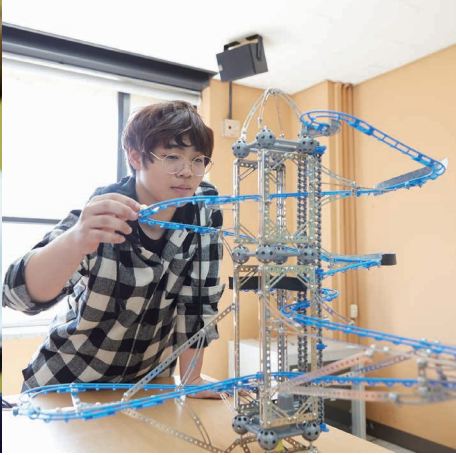


정규 교과 외 최신기술 교육지원





학과소개



모바일통신전공 2년제 | 모집인원 56명

사물인터넷(IoT)에서 반드시 필요한 유/무선 통신망의 장비제작과 구축/관리/운영 기술인력 배출을 목표로 합니다. 모바일통신 업계의 실무경력을 풍부하게 갖춘 교수진이 산업현장에서 바로 적용 가능한 실습 인프라를 바탕으로 국내 최고의 현장중심 실무교육을 실시합니다.

졸업 후 진로

모바일 통신망 관리운영기업, 모바일통신 장비 제조기업, 모바일통신 기술 개발 및 기타 제조기업, 모바일 단말 제조 기업, 통신관련 공무원 및 공공기관, 해외 이동통신망 설계 및 시설기업, 모바일통신 기기 A/S기업, 네트워크시스템 운영 기업 등

주요 교과목

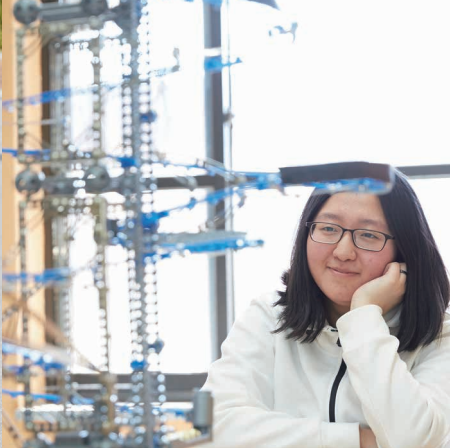
이동통신공학기초/응용, 전파분석기초/응용, 프로그래밍기초/응용, 전자회로기초, 디지털공학기초/응용, 유선네트워크구축, RF시스템 기초/응용, 디지털공학기초/응용 등
1학년 전파통신/이동통신의 이해, 정보통신개론, IoT 개론, 프로그래밍 기초/응용, 전자회로기초/응용, 디지털공학 기초/응용
2학년 디지털통신 기초/응용, 전파분석 기초/응용, 이동통신공학 기초/응용, IoT 프로그래밍 및 통신제어, 유선통신망 구축, 무선랜

교육특징

국내 유일의 모바일통신전공은 중소벤처기업부의 대학 졸업 후 병역특례 취업을 하는 기술사관육성 프로그램을 운영합니다. 부속기관인 청강모바일아카데미는 연간 3,000여명의 이동통신산업체 직원들에 대한 실무교육 교육을 진행하고 있습니다. 이를 통해 모바일 산업 사회에 필요한 모바일통신 분야의 중견 기술 인력을 양성하는 모바일기술 전문교육기관으로 자리매김하고 있습니다.

졸업자 취업

육군통신직군무원, 한국방송통신전파진흥원, SK네트웍스오엔에스, 블루셀, 위다스플래닛, 이룸테크, 젠믹스텍, 알에코코어, 쉘리드, KTMO



스마트미디어전공 3년제 | 모집인원 40명

사물인터넷(IoT)을 기반으로 개인의 아이디어를 제품으로 구현하는 창의인재를 육성합니다. '예술공학'이라는 표현이 적절한 전공입니다. 어렵거나 딱딱한 공학의 세계를 벗어나, 호기심과 취미, 관심만으로도 쉽게 접근할수 있습니다. 4차 산업사회의 핵심 기술인 사물인터넷, 인공지능, 메이커 등의 지식과 기술을 배워 기술(SW/HW)과 예술(Art/Design)을 접목하는 인재를 육성합니다.

졸업 후 진로

사물인터넷 기술개발기업, 스마트기기 기술관련기업, 스마트기기 제조 및 유지보수기업, 서버/네트워크기술기업, 보안기업, 스마트기기/소프트웨어 QA(테스팅 및 보종)기업, 웹사이트 개발기업, 사물인터넷 기술기반 미디어/인터랙티브아티스트, 사물인터넷기술 스타트업 및 창업 등

주요 교과목

1학년 IoT개론, 아두이노기초/응용, 핸드메이드기초/응용, 미디어표현기초/응용, 웹프로그래밍, 프로그래밍기초/응용, 윈도시스템, 서버기초
2학년 앱제작기초/응용, 앱분석기초/응용, 클라우드망, 미디어표현활용, 메이카실무, 스마트센서, 액츄에이터, IoT보안, 프로젝트관리 및 방법론
3학년 앱제작활용, 서버응용/활용, 액츄에이터응용, 웨어러블기기, 고급웹프로그래밍, 컴퓨터비전기초/응용, IoT프로젝트, 캡스톤디자인프로젝트

교육특징

스마트폰을 이용한 드론 비행, 에어컨 등 가전제품을 원격 제어하는 일, 금붕어를 인공지능 여항에 키우는 일, 햇볕에 따라 스스로 작동하는 윈도우 블라인드, 24시간 따라다니며 도와주는 생활로봇, 애완견을 돌봐주는 인공지능 로봇, 아두이노/라즈베리파이를 활용한 움직임 예술작품 등을 제작하기 위해 사물인터넷 기술과 인공지능 기술을 배워 자신이 상상하는 아이디어를 스마트콘텐츠로 만드는 교육을 합니다.

2019년 졸업자 전원 취업

나무네트워크_프로그래머, 스파이아테크놀로지_소프트웨어QA, 에듀소프트_코딩교사, 아이콘미디어랩_미디어아티스트, 샤인아이티_프로그래머, 아사달_프로그래머, 와이즈스톤_소프트웨어QA, 노츠_소프트웨어QA

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 도착분까지만 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	논어촌	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
모바일IT스쿨	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
스마트미디어 전공	① 자기소개서	전공-수험번호	ZIP파일로 압축하여 1개 파일로 업로드 (10MB이내)	[사이트 업로드] www.uwayapply.com 파일업로드 www.jinhakapply.com 파일업로드	mobile@ck.ac.kr

- ① 양식은 입학홈페이지 (<http://ipsi.ck.ac.kr>) 양식자료실에서 다운로드 받아 사용한다.
- ② 파일업로드 및 메일발송은 제출서류 마감일 16시 도착분까지 유효하며 미제출시 전형대상에서 제외됨.
- ③ 제출되지 않은 서류는 면접당일 지참할 수 없으며, 평가에 반영되지 않음.
- ④ 본교 접수자는 우리대학 홈페이지에서 접수확인(수험번호 확인) 후 해당전공 지정 이메일로 메일전송.

4. 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	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률	학생부	모집	경쟁률		
모바일통신전공	15	7.4	8.5	42	1.3	7.8							5	27.0	8.3	1	6.0	6.4				
스마트미디어전공	27	8.1	7.3	2	6.0	5.6							7	27.3	5.4	1	7.0	5.6				
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
모바일통신전공	4	7.5	92.5	60.0						
스마트미디어전공	3	13.0	102.1	68.0						
성적 반영비율 (%)	수능 100% 반영 환산시				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.

학생지원

장학제도

우리대학은 문화산업 핵심 인재양성을 위한 다양한 장학제도를 운영하고 있습니다. 그 결과 2018학년도는 교내장학금 약 36억, 교외장학금 약 91억으로 총 127억원 가량이 학생들에게 지급되었습니다.

구분	장학금종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적우수장학	스쿨(학과, 전공)수석	1학년 등록금 전액
		입학성적우수	1학년 1학기 150만원
	재학생 성적우수장학	전공 수석	학기 등록금 전액
		전공 차석	학기 등록금의 70%
		전공 차차석	학기 등록금의 50%
		전공 성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등 지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학 기준에 의해 지급
	공로장학	스쿨 연합회 간부	직책 및 평가에 의해 차등 지급
	근로장학	특정부서에서 근로를 제공하는 학생	시급 8,350원
	보훈장학	보훈청 교육비 지원 대상 본인 및 자녀	등록금 전액 지급 [보훈청에서 일부 지원]
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정 장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형제, 자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 50만원
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 50만원 지급
기숙사 장학금	기숙사 프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급	
희망 장학금	기초생활수급권자 및 차상위 계층 [국가장학금 1유형 수혜자]	학기 등록금 전액	
교외 장학 (한국장학재단)	국가장학금 1유형	한국장학재단 국가장학금신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원~2,600,000원
	푸른등대 삼성SOS장학금	자취, 기숙사 등의 주거 형태의 성적 우수자	학기 120~150만원
	희망사다리장학금	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외 장학	교수 장학금	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학금	총동문회 추천자	일정금액
	의용소방대자녀장학금	지방자치단체 소방서의 지급통보자	일정금액
	서울장학재단 장학금	서울시 거주자	학기 100만원
	농어촌희망재단 장학금	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계 곤란자	학기 150만원
	로타리클럽 장학금	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	관할시, 구청지원 장학금	관할 시, 구 거주자	일정금액
산업체 및 민간장학재단 장학금	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액	

- 장학금의 종류, 대상, 금액은 입학당해년도에 변동될 수 있습니다.
- 상세 내용은 대학 홈페이지 [대학생활] - [장학제도]를 참조 바랍니다.
- 국가에서 운영하는 한국장학재단에서는 가계소득에 따라 학기별 최소 337,500원, 최대 2,600,000원의 국가장학금 1유형을 지급하고 있습니다.
- 예비 대학생들은 반드시 국가장학금을 신청해주시기 바랍니다. 11월 하순부터 1차 신청기간이 시작될 예정입니다.

학자금대출

한국장학재단을 이용하시면 농어촌 자녀 학자금(무이자), 취업 후 상환 학자금(연2%대), 일반 상환 학자금(연2%대)등 저금리의 다양한 학자금 대출을 이용하실 수 있습니다.

국가장학금신청 및 학자금 대출문의 :
한국장학재단 1599-2000 (www.kosaf.go.kr)

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	380	4인 1실	입학원서 작성시 신청	통학거리(70%)+ 입학성적(30%)	031-639-4573~6
비전학사_남	208	4인 1실			

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

2 기숙사비

구분	이용료	선택식대		비고
한학기 기준	510,340원 (보증금 30,000원포함)	미신청	0	조/석식만 제공 주말공휴일은 미운영
		80매	324,000	
		120매	432,000	

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 요가프로그램, 건강식 나누기, 장 건강의 날
고유문화 만들기	기숙사 좋은 공간 만들기 서포터즈, 사생의 밤



대학주요시설

11개의 강의동과 체육관, 학생회관, 대운동장, 청현뜰 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.

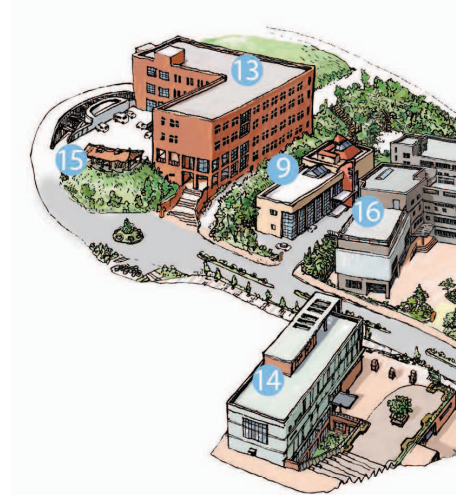
12

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, 여학강좌를 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, '청년취업 성공패키지 프로그램'을 통해 취업상담 및 알선을 지원하고 있으며, 재학생들의 진로발달을 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, 체감형 게임, 웹툰 등의 상용화 콘텐츠를 생산하고 있습니다.

11

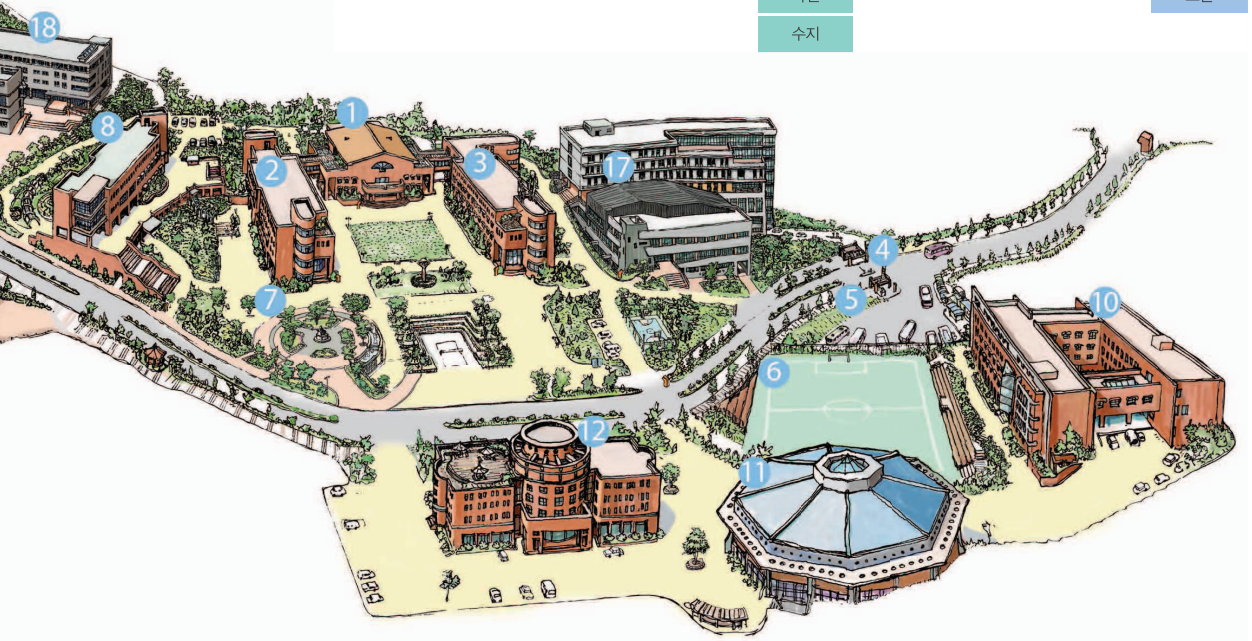
경기게임상용화지원센터



중소 게임 개발사가 "보다 가치있는 게임", "보다 재미있는 게임", "보다 안전한 게임"을 만들 수 있도록 경기도는 본교에 게임 QA 전문센터를 2009년도에 설립 했습니다. 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.

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

컬투라



컬투라는 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 청현들
- ⑧ 인간사랑관 (만화영상도서관/학생식당)
- ⑨ 뮤지컬하우스 (소극장 숲)
- ⑩ 청강학사 (여학생기숙사)
- ⑪ 에듀플렉스 (체육관)
- ⑫ 청강홀 (대학본부/만화역사박물관/청강역사관비움)
- ⑬ 문화사랑관
- ⑭ 어울림관 (학생회/청강갤러리/카페/어울락)
- ⑮ 전통가마 ⑯ 공작소
- ⑰ 창작마루 / 비전학사 (남학생기숙사)
- ⑱ 아람관 (청강모바일아카데미)

