



**한국애니메이션고등학교**  
만화·애니·영상·게임

주소 13023 경기 하남시 검단산로 223 | 전화 031-790-9031 | 홈페이지 <http://www.anigo.or.kr>



한국애니메이션고등학교

# 2021학년도 신입생 입학전형 안내



만화창작과



애니메이션과



영상연출과



컴퓨터게임제작과

**한국애니메이션고등학교**  
만화·애니·영상·게임

## 2021학년도 한국애니메이션고등학교 신입생 입학전형 요항<전기학교>

본교는 문화콘텐츠 분야에 예술적 소질과 재능을 가진 학생을 조기에 발굴하여  
영상정보화 사회를 선도할 인재 양성을 목적으로 설립된 특성화고등학교로  
보통 교과와 만화창작, 애니메이션, 영상연출, 컴퓨터게임제작의 전공 교과를 이수하게 된다.

- ※ 2021학년도 입학전형일정은 학교 소재지 내 감염병 유행 시 교육청과 협의 후 입학전형일 및 전형 방법이 조정될 수 있음.
- ※ 면접이나 실기 등의 진행을 위한 안전관리계획을 수립·운영하며, 면접이나 실기 등의 전형이 취소될 경우, 대체 방안을 수립하여 추후 공지 예정

### 1 모집학급 및 정원

학 과	입학 정원	특별전형	일반전형					
		진로적성 (취업희망자)	경기도 출신 우선 선발	일반 선발	정원 외			
					국가유공자 자녀	특례입학 대상자	북한이탈 주민	특수교육 대상자
만 화 창 작 과	24명	8명	8명	8명	2명 이내 별도 선발	1명 이내 별도 선발	1명 이내 별도 선발	별도 선발
애 니 메 이 션 과	24명	8명	8명	8명				
영 상 연 출 과	24명	14명	5명	5명				
컴 퓨 터 게 임 제 작 과	24명	14명	5명	5명				
합 계	96명	44명	26명	26명	-	-	-	-

- ※ 남녀혼성 학급
- ※ 전국단위 모집 (학과별 중복지원 금지)
- ※ 진로적성(취업희망자) 특별전형의 경우 선발 기준에 부합하지 않을 시 선발하지 않을 수 있음  
(실기고사 점수 50%미만인 경우 합격을 배제할 수 있음).
- ※ 진로적성(취업희망자) 특별전형의 정원이 미달될 경우 일반 전형으로 선발함.

### 2 지원자격

- 가. 중학교 졸업예정자 및 중학교 졸업자.
- 나. 중학교 졸업학력 검정고시 합격자.
- 다. 중학교 졸업과 동등한 자격이 있다고 교육부장관이 인정한 자.

### 3 모집대상지역

전국모집

### 4 경기도출신 우선선발

- 가. 내용 학과별 모집 정원의 50% 이내를 우선 선발한다(진로적성(취업희망자) 특별전형 제외)
  - 나. 대상 1) 경기도내 중학교 졸업 예정자  
2) 경기도내 중학교 졸업자 중 경기도 내 전 가족이 거주하는 자
  - 다. 방법 경기도 출신 우선선발에 탈락한 경기도 출신 지원자는 일반선발에 통합하여 선발한다.
- \* '경기도 거주자'라 함은 "원서접수일 현재 전 가족(보호자 포함)이 경기도에 단독세대로 주민등록이 되어 있고 실제 거주하는 자"를 의미함

### 5 전형료

40,000원(전형료)

### 6 전형일정

구 분	진로적성(취업희망자)특별전형	일반전형 및 정원 외 선발
접수 및 서류제출	2020. 11. 05. (목) 09:00 ~ 11. 06. (금) 17:00까지	2020. 11. 12. (목) 09:00 ~ 11. 13. (금) 17:00까지
1차 서류전형 합격자 발표	2020. 11. 09. (월) 12:00 한국애니메이션고 홈페이지 접속 수험번호 및 개인정보입력 후 확인	해당 없음
실기고사	실기 2020. 11. 10. (화) 09:00 ~ 13:00 (입실시간 08:10~08:20)	2020. 11. 16. (월) 09:00 ~ 13:00 입실시간 08:10~08:20
	면접 2020. 11. 10. (화) 15:00 ~ 17:00 (입실시간 14:40~14:50)	
합격자 발표	2020. 11. 11. (수) 17:00	2020. 11. 18. (수) 17:00
확인 방법	한국애니메이션고 홈페이지 접속 → 수험번호 및 개인정보입력 후 확인 개인정보보호법 관련 홈페이지 및 유선을 통한 확인 불가	
신입생 예비소집 및 오리엔테이션(공동)	2020. 12. 22. (화) 13:00 본교 애니홀 (5층)	

- ※ 접수는 인터넷 접수(유웨이어플라이)만 가능함.
- ※ 서류는 인편 및 우편으로 제출함. 우편제출의 경우 입학원서, 첨부서류 등 동봉하여 접수마감일 17:00까지  
본교 원서접수처에 도착해야 함. (전형료 미납, 서류미비, 기재사항 누락 등이 발견되면 접수하지 않음).
- ※ 전형일정은 교육부 등의 일정에 따라 변경될 수 있음.

### 7 접수방법

1  
단계

인터넷 원서 접수  
접수처 : 유웨이어플라이  
www.uwayapply.com  
- 인터넷 회원가입 후 접수  
- 출력 후 출신학교장 직인

2  
단계

2단계 서류제출  
제출처 : 한국애니고 본관 1층 원서접수처  
(인편 또는 우편 제출)  
13023)경기도 하남시 검단산로223

8 전형방법 및 배점

일반전형

전형	내용		합계	비고
	내신 성적	실기고사		
경기도 출신 우선 선발	100	100	200	※ 정원 외 모집 대상자도 일반전형과 동일한 전형을 실시함.
일반선발	100	100	200	

진로적성(취업희망자) 특별전형

단계	내신성적(50)			실기고사	취업·창업 계획서	자기 소개서	면접	합계	비고
	교과성적	출결상황	봉사활동						
1단계	20	20	10	-	20	30	-	200	2배수 선발
2단계	-	-	-	50	-	-	50		-

9 제출 서류

구분	제출서류	비고
재학생 (중학교 3학년)	(1) 입학원서·개인 정보활용 동의서(인터넷 접수 후 출력물) 각 1부 (2) 학교생활기록부 II 사본 1부(학교장 직인 필수)  <b>담임선생님 유의사항</b> (가) 나이스에서 특별전형, 일반전형 모두 10.31.(토)까지 출결마감 후 출결 특기사항에 '2020.10.31.까지 마감'이라고 반드시 기록 (나) 학교생활기록부 II 출력 시 전체 반영을 확인한 후 출력  (3) 3학년 2학기 1차 지필평가 성적통지표 1부(학교장 직인) <b>** 아래 경우만 해당함.</b> (가) 생기부에 3학년 2학기 1차 성적이 반영되지 않았을 경우(공란) (나) 생기부에 3학년 2학기 1, 2차 성적이 합산되어 반영되어 있을 경우	10.31.(토)까지 출결마감
졸업생	(1) 입학원서·개인 정보활용 동의서(인터넷 접수 후 출력물) 각 1부 (2) 고등학교 제적증명서(고등학교 진학한 졸업생) 미진학 사실증명서(고등학교 진학하지 않은 졸업생) (3) 학교생활기록부 II 사본 1부(학교장 직인) (4) 주민등록등본 1부(경기도 거주자에 한함)	출신중학교에서 발급
검정고시 합격자	(1) 입학원서·개인 정보활용 동의서(인터넷 접수 후 출력물) 각 1부 (2) 합격증 사본(원본제시) 및 성적증명서	원본은 대조 후 돌려줌

※ 진로적성(취업희망자) 특별전형 지원자는 자기소개서 3부, 취업·창업계획서 3부, 서약서 1부 제출  
- 관련 양식은 한국애니메이션고 홈페이지 [www.anigo.or.kr](http://www.anigo.or.kr) → 입학안내 → 입학전형안내 탭에서 다운로드

10 내신성적 산출방법

가. 일반전형의 경우 중학교 내신 성적은 교과성적 150점, 출결상황 30점, 봉사활동 실적 20점, 총 200점으로 산출하고 최종 100점으로 환산된다.

나. 진로적성(취업희망자) 특별전형의 경우 중학교 내신 성적은 교과성적 150점이 20점으로 환산, 출결상황 30점이 20점으로 환산, 봉사활동 실적 20점이 10점으로 환산되어 최종 50점으로 환산된다.

다. 교과활동 내신성적 산출 방법(4개 학과 공통) : 국어, 사회(역사), 수학, 과학, 영어 총 5과목  
(단, 사회, 역사 두 과목을 한 학기에 이수 했을 경우 학생에게 유리한 과목을 적용한다.)

라. 내신 성적의 반영기준과 시기는 다음과 같이 적용한다.  
(단, 졸업자의 경우, 내신성적(교과성적)은 학교생활기록부에 기재된 2, 3학년의 전체 학기의 것을 반영하고, 내신성적(출결상황, 봉사활동)은 학교생활기록부에 기재된 1, 2, 3학년 전체 학기의 것을 반영한다)

반영기준	적용대상	반영시기
봉사활동	일반, 특별 전형	3학년 10월 31일까지 (1, 2, 3학년 누계)
출결상황		'3학년 2학기 1차 지필평가까지'란 학교별 중간 내신을 산출하는 시기를 의미하며, 그 기간 내에 단위학교가 실시한 모든 평가(지필평가, 수행평가 등)를 학업성적관리위원회 결정에 의해 100%로 환산하여 정함.
교과성적		

마. 출결 및 봉사활동 점수 산출표

출결 점수 산출표				
미인정결석일수	반영점수	미인정결석일수	반영점수	비고
0일	30점	10일	20점	※ 중학교 3개 학년 미인정결석 일수를 통합하여 반영함. (단, 미인정지각·미인정조퇴·미인정결과는 3회를 미인정결석 1일로 간주함)
1일	29점	11일	19점	
2일	28점	12일	18점	
3일	27점	13일	17점	
4일	26점	14일	16점	
5일	25점	15일	15점	
6일	24점	16일	14점	
7일	23점	17일	13점	
8일	22점	18일 이상	12점	
9일	21점			

봉사 활동 점수 산출표	
시간	점수
40이상	20점
35이상~40미만	19점
30이상~35미만	18점
25이상~30미만	17점
24이하	16점

바. 교과 성적 환산 평균 계산법

일반	졸업 예정자	<p>중학교 2학년 1학기(25%), 2학년 2학기(25%), 3학년 1학기(25%), 3학년 2학기 1차(25%)의 교과목(5과목)을 교과 성취평가제 성취수준에 대한 환산 평균을 구해 &lt;표 1&gt;의 환산 평균 급간에 따른 점수를 반영한다.</p> <div><p>&lt;중학교 졸업예정자 환산평균 계산법&gt;</p><math display="block">\text{환산 평균} = \frac{\text{2학년 과목별(5개교과) 평정점수의 총합}}{\text{2학년 과목수 (5개교과)}} \times 0.5 + \frac{\text{3학년 과목별(5개교과) 평정점수의 총합}}{\text{3학년 과목수 (5개교과)}} \times 0.5</math><table><tr><th>교과 성취도</th><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th></tr><tr><th>평정점수</th><td>5점</td><td>4점</td><td>3점</td><td>2점</td><td>1점</td></tr></table><p>※ 소수점 아래 셋째 자리에서 반올림하여 둘째 자리까지 구함.</p></div>	교과 성취도	A	B	C	D	E	평정점수	5점	4점	3점	2점	1점
	교과 성취도	A	B	C	D	E								
평정점수	5점	4점	3점	2점	1점									
졸업자	위와(졸업예정자) 동일하되 2, 3학년 전체 학기의 성적 반영함.													
검정고시 응시자	<p>중학교 일반교과 성적(120점) 산출법을 적용한 후, 이를 200점으로 환산한다.</p> <p>교과는 국어, 수학, 사회, 과학, 영어의 원점수와 성취평가제 성취수준(A-B-C-D-E)을 적용하고, 선택교과 성적은 반영하지 않는다.</p> <div><p>&lt;중학교졸업학력 검정고시 합격자의 내신성적 산출법&gt;</p><math display="block">120\text{점(T)} = 40 + \frac{\text{과목 성취도 합}}{\text{과목수}} \times 8 + F\left(\frac{\text{과목총점} - \text{과목평균 합}}{\text{과목표준편차 합}}\right) \times 40</math><math display="block">200\text{점} = T \times (200 / 120)</math><p>※ 과목 성취평가제 성취수준은 A=5, B=4, C=3, D=2, E=1로 환산하여 산출한다.</p><p>※ 2020년 중학교졸업학력 검정고시 1회와 2회의 평균으로 산출한 과목평균과 과목표준편차를 적용한다.</p></div>													

<성취평가등급 환산 평균에 의한 교과 성적 기준표>

등급	환산평균	점수	등급	환산평균	점수
		일반			일반
1	4.951 ~ 5.000	150	11	4.001 ~ 4.100	127
2	4.901 ~ 4.950	149	12	3.751 ~ 4.000	123
3	4.801 ~ 4.900	148	13	3.501 ~ 3.750	119
4	4.701 ~ 4.800	146	14	3.251 ~ 3.500	115
5	4.601 ~ 4.700	144	15	3.001 ~ 3.250	111
6	4.501 ~ 4.600	142	16	2.751 ~ 3.000	106
7	4.401 ~ 4.500	139	17	2.501 ~ 2.750	101
8	4.301 ~ 4.400	136	18	2.251 ~ 2.500	96
9	4.201 ~ 4.300	133	19	2.001 ~ 2.250	90
10	4.101 ~ 4.200	130	20	1.000 ~ 2.000	84

사. 학기의 반영교과목 성적이 없을 경우

- 1) 학년 내 1학기 성적이 없을 경우 2학기 성적으로, 2학기 성적이 없을 경우는 1학기 성적으로 대체
- 2) 학년 내 1, 2학기 성적이 모두 없을 경우 차상위 학년을 기준으로 학기별로 적용
- 3) 학년 내 1, 2학기 성적이 모두 없고, 차상위 학년도 없을 경우 차하위 학년을 기준으로 학기별로 적용
- 4) 사회, 역사 두 과목을 한 학기에 이수하였을 경우 학생에게 유리한 과목 적용

아. 일반학교의 중학교 교육과정을 이수하는 특수학교는 이수 성적을 그대로 적용한다.

단, 특수학교 학생 중 산출된 내신 성적이 없을 경우 입학전형위원회의 심의를 거쳐 학교장이 결정한다.

자. 국제학교 등 내신 성적 산출기준이 불명확할 경우 입학전형위원회의 심의를 거쳐 학교장이 결정한다.

11 실기고사 실시방법

학과	종목	방법(재료)	규격	시간	배점	
만화 창작	칸 만화	① 제시된 주제에 따라 연필로 밑그림한 뒤 펜터치로 완성 (제공되는 0.7mm 검정 볼펜만 사용가능. 모나미 검정 153영심) ② ①의 만화에서 한 장면을 선정하여 투명 수채화 채색 ※ 시간 내에 1, 2항목 모두 완성할 것.	4절지 내 (① B4, ② A4)	4시간	100(점)	
애니 메이션	스토리 보드	① 제시된 주제에 따라 연필로 스토리보드 작성	소정양식 (A4) 4쪽 내외	4시간	50 점	100 (점)
	상황 표현	② ①의 스토리보드에서 한 프레임을 선택하여 수채화로 표현 (배경과 인물 2인 이상이 함께 표현된 프레임만 허용)	8절 1장		50 점	
영상 연출	영상 분석	① 영상물을 보고 제시한 조건에 따라 영상 분석	소정양식 (A4) 1쪽 내외	4시간	30 점	100 (점)
	이야기 구성	② 영상물을 보고 제시한 조건에 따라 새로운 이야기 구성	소정양식 (A4) 5쪽 내외		70 점	
컴퓨터 게임 제작	게임 기획	① 제시된 주제에 맞는 게임 제작 아이디어를 체계적으로 설명하는 기획서 작성	소정양식 (B4) 4쪽 내외	2시간 30분	40 점	100 (점)
	컴퓨팅 사고력	② 수학적 지식과 논리적 사고능력을 필요로 하는 C언어 프로그램 문제 해결 (C언어 범위 : 표준 입출력 함수, 자료형, 변수, 연산자 조건문, 반복문, 함수 사용)	15문항 (단답 10문항 서술 5문항)	1시간 20분	60 점	
※ 2022학년도 애니메이션과 실기고사 예고 : 스토리보드(배점:50점) → 이야기구성(배점:30점), 상황표현(8절)(배점:50점) → 이미지보드(4절)(배점:70점)						

12 동점자 처리기준

- 진로적성(취업희망자) 특별전형의 경우 학과별 실기고사 성적 고득점자, 내신 성적 우수자, 면접 우수자, 취업·창업 계획서 및 자기소개서 우수자 순으로 한다.
- 일반전형의 경우 학과별 실기고사 성적 고득점자, 내신 성적 우수자, 3학년 교과 내신 성적 우수자, 2학년 교과 내신 성적 우수자 순으로 한다.



## 13 정원 외 입학

### 가. 국가유공자 자녀[교육지원 대상자] 전형

국가유공자 자녀 전형은 [국가 유공자등 예우 및 지원에 관한 법률]과 동법 시행령에 따라, 입학정원의 3%범위 내에서 정원 외로 별도로 선발하며 일반학생의 합격사정 범위로 제한하지 않는다(2명).  
※ 국가유공자 자녀(교육지원 대상자)임을 증명할 수 있는 서류 1부 첨부

### 나. 특례입학대상자 전형

특례 입학 전형은 초·중등 교육법 제 47조 ①항 및 동법 시행령 제 75조 및 82조 ③항 및 학칙에 정한 바에 따라 입학 정원의 2% 범위 내에서 '정원 외'로 선발한다(1명).  
(단, 초·중등교육법 시행령 제82조 제③항 제1호, 제4호 해당자는 정원 내로 선발함.)  
※ 특례입학응시원서, 학교생활기록부 II 1부, 외국학교 전 학년 성적증명서, 여권사본 또는 출입국 사실증명서 등 기타 증빙서류 첨부  
※ 경기도 교육청 고등학교 입학전학 포털 <http://satp.goe.go.kr/main.jsp> → 귀국학생 → 특례입학대상자 참고  
※ 실기고사 점수 50% 미만인 경우 합격을 배제할 수 있음.

### 다. 북한이탈주민 특별전형

북한이탈주민(『북한이탈주민의 보호 및 정착지원에 관한 법률』제2조제2호에 따른 보호대상자)을 대상으로 특별전형을 실시하여 학교별 입학정원의 2% 범위 내에서 '정원 외'로 선발한다(1명).  
※ 북한이탈주민확인서 및 학력보증서 1부 첨부(응시자 본인)  
※ 실기고사 점수 50% 미만인 경우 합격을 배제할 수 있음.

### 라. 특수교육대상자 전형

특수교육 대상자로 선정 받은 자는 「장애인 등에 대한 특수교육법」 제15조, 제17조에 의거 경기도특수교육운영위원회의 심의를 통하여 정원 외로 선배치한다.

## 14 기타사항

가. 접수된 서류 및 전형료는 반환하지 않는다.

나. 원서 제출 후에는 기재 사항을 변경할 수 없다.

다. 합격한 학생은 등록을 하지 않더라도 다른 학교에 지원할 수 없다.

라. 입학허가 예정서를 교부받고 입학수속 기일 이내에 등록하지 않은 자는 입학허가를 취소할 수 있다.

마. 입학허가 예정자로 입학 허가 예정서를 교부받고 입학 수속을 당해 고등학교에서 정한 기간 내에 완료하지 않은 자, 또는 입학 허가 예정자로 발표된 후 입학을 포기한 자는 전기학교 추가모집 및 후기학교 정시·분할모집에 재 응시할 수 없다(단, 불합격자에 한하여 재 응시 할 수 있다).

바. 입학전형에 합격된 자의 미등록으로 인한 결원은 입시 최종성적 후보자 명부에 따라 차 순위자로 보충하되, 그 기간은 후기 학교 정시모집 원서 접수 이전까지로 한다  
(등록 포기자는 학부모의 등록포기서나 이에 준하는 확인서를 제출한다).

사. 제출한 일체의 기재 내용이 사실과 상이하다고 확인될 때에는 입학 허가를 취소할 수 있다.

아. 기타 전형 요항에 명시되지 않은 사항은 입학전형관리위원회의 심의에 따라 학교장이 결정하여 시행한다.

자. 본 규정에서 명시하지 않은 사항은 경기도교육청 [2021학년도 고등학교 신입생 입학전형 요항]에 의한다.

차. 의문사항이나 세부사항은 한국애니메이션고등학교 교무실에 문의한다.

전화 : 교무실 031-790-9026/9031 | 행정실 031-790-9005/9007  
주소 : 우)13023 경기도 하남시 검단산로 223  
학교홈페이지 : <http://anigo.or.kr>

## 15 사회적거리두기 2, 3단계 지속으로 인한 집합 전형 취소 시 대체 방안

### 가) 특별전형

- 대면면접과 원격면접에는 간단한 실기테스트를 포함하여 실시함

#### 기존 진로적성(취업희망자)특별전형

단계	내용 내신성적(50)			실기고사	취업·창업 계획서	자기 소개서	면접	합계	비고
	교과성적	출결상황	봉사활동						
1단계	20	20	10	-	20	30	-	200	2배수 선발
2단계	-	-	-	50	-	-	50		-

#### 변경 진로적성(취업희망자)특별전형 사회적거리두기 2단계

단계	내용 내신성적(50)			대면면접	취업·창업 계획서	자기 소개서	합계	비고
	교과성적	출결상황	봉사활동					
1단계	20	20	10	-	20	30	200	2배수 선발
2단계	-	-	-	100	-	-		-

※ 대면면접에는 간단한 실기테스트가 포함됨

#### 변경 진로적성(취업희망자)특별전형 사회적거리두기 3단계

단계	내용 내신성적(50)			원격면접	취업·창업 계획서	자기 소개서	합계	비고
	교과성적	출결상황	봉사활동					
1단계	20	20	10	-	20	30	200	2배수 선발
2단계	-	-	-	100	-	-		-

※ 원격면접에는 간단한 실기테스트가 포함됨

### 나) 일반전형

- 대면면접과 원격면접에는 간단한 실기테스트를 포함하여 실시함

#### 기존 일반전형

전형	내용		합계	비고
	내신 성적	실기고사		
경기도 출신 우선 선발	100	100	200	※ 정원 외 모집 대상자도 일반전형과 동일한 전형을 실시함.
일반선발	100	100	200	

※ 경기도 출신 우선선발에 탈락한 경기도 출신 지원자는 일반선발에 통합하여 선발한다.

#### 변경 일반전형 사회적거리두기 2단계

전형	단계	내용		합계	선발방법	비고
		내신 성적	대면면접			
■ 경기도 출신 우선 선발 ■ 일반선발	1단계	100		200	2배수 선발	※ 정원 외 모집 대상자도 일반전형과 동일한 전형을 실시함.
	2단계		100			

※ 경기도 출신 우선선발에 탈락한 경기도 출신 지원자는 1, 2단계에서 각각 일반선발에 통합하여 선발하며, 대면면접에는 간단한 실기테스트가 포함됨

#### 변경 일반전형 사회적거리두기 3단계

전형	단계	내용		합계	선발방법	비고
		내신 성적	원격면접			
■ 경기도 출신 우선 선발 ■ 일반선발	1단계	100		200	2배수 선발	※ 정원 외 모집 대상자도 일반전형과 동일한 전형을 실시함.
	2단계		100			

※ 경기도 출신 우선선발에 탈락한 경기도 출신 지원자는 1, 2단계에서 각각 일반선발에 통합하여 선발하며, 원격면접에는 간단한 실기테스트가 포함됨

- ◆ 응시제한 및 사회적 거리두기 단계별 전형 운영 방안, 감염병 예방 관련 등 사전 안내(홈페이지 등)
- ◆ 시험관계자 감염예방 및 대처방법 등 사전교육 실시

2020. 07. 17.  
한국애니메이션고등학교장

## 만화창작과 학과 소개

### 2021 입학생 기준 학년별 전공 교육과정 (예정)

2021학년도 입학생 전공과목 및 주당 수업시수(창체포함 주간 34시간 중)		
1학년(17)	2학년(14)	3학년(19)
만화콘텐츠제작(2) 미술전공실기(5) 컴퓨터그래픽(6) 디자인 일반(4)	만화콘텐츠제작(7) 조형(3) 색채관리(2) 타학과 부전공(2)	드로잉(3) 조형(6) 만화콘텐츠제작(2) 시각디자인(6) 고교학점제선택과목(2)

### 만화창작과 실습실 및 시설 현황

#### • 실습실



드로잉1실(시각디자인실습실01)



디지털만화창작실(만화콘텐츠제작실습실01)



만화창작실(시각디자인실습실02)



드로잉2실(만화콘텐츠제작실습실02)

#### • 주요시설

개인용 캐비넷, 싱크대, 스캐너, 이젤, 화판, 칼라레이저 복합기, 컴퓨터, 작화용 태블릿, 빔프로젝터, 라이트박스

#### ※ 재학생 지원사항

- ① 클립 스튜디오 프로버전 일부 지원
- ② Adobe Master Collection ver.CC 교육용 라이선스
- ③ 작품집 출간(3년간 2회)
- ④ 체험학습비 및 전공실기 수업재료 일부 지원  
(2020학년도 현장체험 미 실시)
- ⑤ 작화용 태블릿 5~10대 장기 대여

### 연간 교육활동 (2019, 2020)

#### ※ 공모전/대회 수상

14개 공모전 및 실기대회 참여  
25개 상 수상

- 서울시 소방안전 작품공모전 웹툰 부문 최우수상
- 알기 쉽게 풀어보는 대불제도, 보상제도 카툰 공모전 최우수상
- 2019 KWC 웹툰 부문 최우수상
- 양성평등 공모전 디자인-웹툰 부문 최우수상
- 제1회 시티문화재단 청소년 웹툰 공모전 대상
- 제6회 안전한 학교 공모전 웹툰 부문 우수

- 전공 특강 : 웹툰, 카툰, 인문학, 시각디자이너 등 전문가 특강 6회
  - 경기주니어콘텐츠학교 특강 : 클립 스튜디오 및 스케치업 기초 실무(2019)
  - 체험학습(2020학년도 미 실시)
    - ① 숙박형 - 전주국제영화제(2019)
    - ② 1일형 - 부천만화박물관(2019)
  - 작품집 발간 및 출판기념회 : 3학년 졸업작품집 출판기념회(2019년), 작가 사인회, 작가-독자의 만남(비평 및 질의 응답), 1, 2학년 작품집 발간(2019년)
- \*2020년에는 작품집 출간 및 서평 교환으로 대체함

## 애니메이션과 학과 소개

### 2021 입학생 기준 학년별 전공 교육과정 (예정)

2021학년도 입학생 전공과목 및 주당 수업시수(창체포함 주간 34시간 중)		
1학년(17)	2학년(14)	3학년(19)
애니메이션콘텐츠제작(7) 조형(3) 색채관리(3) 컴퓨터그래픽(4)	애니메이션콘텐츠제작(8) 캐릭터제작(4) 타학과 부전공(2)	애니메이션콘텐츠제작(6) 드로잉(4) 시각디자인(4) 컴퓨터그래픽(3) 고교학점제선택과목(2)

### 애니메이션과 실습실 및 시설 현황

#### • 실습실



애니메이션콘텐츠제작실01



애니메이션콘텐츠제작실02



애니메이션콘텐츠제작실03



시각디자인실습실01

#### • 주요시설

컴퓨터실습실 2실, 작화용 태블릿, 라이트박스, 디지털카메라, 스캐너, 컬러레이저프린터 등

#### ※ 재학생 지원사항

- ① Adobe Master Collection ver.CC 교육용 라이선스
- ② TVPaint Animation Professional Edition ver.11 교육용 라이선스
- ③ V-ray for Maya 교육용 라이선스
- ④ 산돌폰트 상업용 라이선스  
(산돌그룹 학교지원사업 연계)
- ⑤ 애니메이션 작품집 제작 및 배포
- ⑥ 체험학습비 및 전공실기 수업재료 일부 지원  
(2020학년도 현장체험 미 실시)

### 연간 교육활동 (2019, 2020)

#### ※ 공모전/대회 수상

전국 공모전 수상 및 공영방송 상영 등 95건

- 제17회 Fish Eye 국제영화제(중국) 대상
- 제18회 Korea Wi.content Contest 대상
- 제26회 한국청소년디자인전람회 금상
- KBS '열린채널' 방영
- SBS '애니갤러리' 방영
- WAF2019 애니메이션-웹툰 공모전 대상
- 제34회 부산청소년예술제 최우수상
- 2020 커뮤니케이션 국제공모전 금상

- 전공 특강 : 애니메이션, 디자인 분야 전문가 특강 9회
- 창조학교 특강 : 3D 애니메이션(Maya) 제작 실무
- 체험학습(2020학년도 미 실시)
  - ① 숙박형 - 부산영화제(2019)
- 시사화: 애니메이션작품 상영 (2020학년도 미 실시)
- 자격검정
  - ① 3학년 대상 필기면제자검정 컴퓨터그래픽스 운용기능사
  - ② 그래픽기술자격(GTQ, GTQi) 11월 검정 예정

## 영상연출과 학과 소개

### 2021 입학생 기준 학년별 전공 교육과정 (예정)

2021학년도 입학생 전공과목 및 주당 수업시수(창체포함 주간 34시간 중)		
1학년(17)	2학년(14)	3학년(22)
영상제작기초(7) 영화콘텐츠제작(3) 컴퓨터그래픽(4) 사진의이해(3)	방송콘텐츠제작(6) 영화콘텐츠제작(6) 타학과 부전공(2)	방송콘텐츠제작(6) 영화콘텐츠제작(6) 광고콘텐츠제작(5) 영화감상과비평(3) 고교학점제선택과목(2)

### 영상연출과 실습실 및 시설 현황



스튜디오 부조정실



장비실

- 실습실  
영상기획실, 녹음실, 영상스튜디오 및 분장실, 영상편집실, 암실, 장비실
- 주요시설  
iMac 편집시스템 28대, 영상스튜디오 방송 촬영 시스템, ADR(후시녹음) 및 폴리(효과음) 녹음시스템, 영상 장비실 운영: 시네카메라, DSLR 및 4K 캠코더, 각종 조명 장비(HMI, 키노-플로, LED, 텡스텐, 짐벌 등) 각종 촬영장비(드론, 지미집, 트랙&달리, 짐벌, 스태디캠 등) 각종 음향 장비(동시녹음기, 붐마이크, 무선마이크 등), 사진 현상 및 인화 작업 시스템, 스튜디오 사진 촬영 시스템 등

- 전공 특강: 영상 색보정 작업의 원리, 다빈치 리졸브 실습 특강, 영화비평 특강, 사운드 디자인 특강, 광고 전문가 제작 실습 특강, 동시녹음 특강 등 13회
- 창조학교 특강: VR콘텐츠 제작 과정(VR카메라, 시나리오, VR영상편집 등)
- 방과후 특강: 사진기능사 실습 특강
- 교과 팀티칭 수업: 현장 실무 영상편집 기술 고급, 시나리오 과정
- 체험학습: 부산국제영화제, 공연기획 직업 체험
- 영상과 작품 시사회: 연간 2회 개최, GV(관객과의 대화) 시간 운영



스튜디오 촬영



영상편집실

#### ※ 재학생 지원사항

- ① 어도비 마스터콜렉션 CC버전 소프트웨어
- ② 영상 작품집 제작 및 학과 작품 유튜브 채널 운영
- ③ 학생 작품 제작 장비 지원

#### ※ 공모전/대회

국내 4대 청소년영화제 대상 석권 등  
총 21개 대회 참여 40개 부문 수상

- 제21회 한국청소년영화제 대상 및 입선
- 제19회 대한민국청소년미디어대전 대상 및 최우수상
- 제17회 대한민국청소년영상대전 대상 등 4개부문 수상
- 제19회 대한민국청소년영화제 종합대상 등 5개부문 수상

## 컴퓨터게임제작과 학과 소개

### 2021 입학생 기준 학년별 전공 교육과정 (예정)

2021학년도 입학생 전공과목 및 주당 수업시수(창체포함 주간 34시간 중)		
1학년(17)	2학년(14)	3학년(16/19)
자료구조(3) 컴퓨터그래픽(3) 프로그래밍(4) 정보처리와 관리(3) 게임기획(4)	게임프로그래밍(10) 게임디자인(2) 타학과 부전공(2)	게임기획(4/5) 게임프로그래밍(7/8) 콘텐츠제작실무(3/4) 고교학점제선택과목(2/2)

### 컴퓨터게임제작과 실습실 및 시설 현황

- 실습실  
게임기획실, 게임디자인실, 게임프로그래밍실
- 주요시설: 최신 보드게임, 모바일/PC VR, PS4, 개발플래폼(최신스마트폰 및 타블릿)

### 연간 교육활동 (2019, 2020)

- 전공교과활동: 팀별 게임제작 프로젝트로 진행, 실무자 협업 특강(유니티, 게임기획)
- NCS 수업: 게임 실무 중심 수업
  - ① 게임기획: 게임콘셉트기획, 게임 스토리텔링/시나리오, 게임시스템기획, 게임 레벨 기획
  - ② 게임프로그래밍: 게임 알고리즘, 게임엔진응용프로그래밍, 게임서버프로그래밍, 게임데이터베이스프로그래밍
  - ③ 게임디자인: 게임2D그래픽디자인, 게임UI그래픽디자인
- 전공 특강: 게임기획(게임아카데미), 게임개발(C++/C#/Unity), 게임디자인(2D, 3DMax) 등
- 방과후 수업: 유니티 정규 과정(외부강사), 프로그래밍기초교육, 게임프로그래밍실무, 자격증 취득(정보처리기능사, GTQ)
- 체험학습: ① 넥슨, 한글과 컴퓨터 등 판교 인근 게임회사 체험학습  
② G-Star(2019) 참가
- 학과 교내 대회 및 행사  
전일제 게임잼(학기별 1회, 총 2회), 게임박람회(1학기 1회), 게임개발동아리, 알고리즘 탐구동아리, 리듬게임제작동아리 등 학과내 다양한 동아리 지원

#### ※ 재학생 지원사항

- ① 게임직군별 특강 운영(기획/아트/개발)
- ② 동아리별 지원(상설동아리 운영, 동아리 내 직군별 팀 운영)
- ③ 게임개발 동아리에서 개발에 필요한 에셋 지원

#### ※ 공모전/대회 총 20여개 수상

- E-ICON: 대상(2018, 교육부장관상, APEC 대표상), 베스트협력상(2019), 우수협력상(2017)
- 알고리즘 대회: 정보올림피아드 및 대학 주관 알고리즘 대회 다수 입상
- STA+C: 2017(대상, 우수상), 2018(4개팀 본선 진출, 우수상), 2019(2개팀 본선진출, 우수상, 장려상), 2020(4개팀 본선진출)
- 앱잼(연4회 참가, 최우수상, 우수상 등 다수 수상)



게임박람회 1



게임박람회 2



대학진학현황

(2017, 2018, 2019학년도 졸업생)

만화창작과			
대학명	인원	대학명	인원
건국대학교	1	인덕대학교	1
경희대학교	3	중앙대학교	1
계원예술대학교	3	창원대학교	1
공주대학교	1	청강문화산업대학교	21
기독간호대학교	1	한국방송예술교육진흥원	2
동서울대학교	1	한국IT전문직업학교	2
명지대학교	1	한국예술종합학교	5
상명대학교	6	한성대학교	2
서강대학교	1	일본 교토세이카대학	14
서경대학교	1	일본여자예술대학	2
성신여자대학교	1	일본 교토조형예술대학	3
세종대학교	5	일본 헐리우드대	1
예원예술대학교	1	미국 Art Center College of Design(아트센터)	1

애니메이션과			
대학명	인원	대학명	인원
경기대학교	1	예원예술대학교	1
계명대학교	2	용인송담대학교	2
계원예술대학교	4	이화여자대학교	2
남서울대학교	1	청강문화산업대학	11
동서울대학교	1	한국예술종합학교	2
명지대학교	2	한성대학교	1
상명대학교	2	홍익대학교	4
서울대학교	1	미국 SAIC	1
서울여자대학교	1	일본 교토조형예술대학	6
서울예술대학교	1	일본 교토세이카대학	1
세종대학교	2	캐나다 웨리던대학	5
숙명여자대학교	2	캐나다 세네카대학	1

영상연출과			
대학명	인원	대학명	인원
경일대학교	1	숙명여자대학교	1
계원예술대학교	4	승의여자대학교	1
고려대학교(세종)	1	신안산대학교	1
광주대학교	1	여주대학교	1
대림대학교	1	용인대학교	1
동서대학교	1	용인송담대	3
동서울대학교	1	인하대학교	3
동아방송예술대학교	5	조선대학교	1
동원대학교	1	중앙대학교	3

영상연출과			
대학명	인원	대학명	인원
상명대학교	2	청강문화산업대학교	2
서강대학교	1	청주대학교	3
서경대학교	1	한국영상대학교	2
서울여자대학교	2	한국예술종합학교	5
서울예술대학교	7	한림대학교	1
서일대학교	1	한성대학교	1
성공회대학교	3	홍익대학교	1
세명대학교	1		

컴퓨터게임제작과			
대학명	인원	대학명	인원
가천대학교	3	세명대학교	1
강남대학교	1	수원대학교	1
강원대학교	1	순천향대학교	1
경북대학교	1	송실대학교	2
경상대학교	1	아주대학교	1
계원예술대	1	안양대학교	1
고려대학교	1	우송대학교	1
공주대학교	1	원광대학교	1
광운대학교	1	인하대학교	1
국민대학교	3	중원대학교	1
목포해양대학교	1	청강문화산업대학교	4
상명대학교	1	평택대학교	1
상지대학교	1	한국산업기술대학교	2
서울여자대학교	2	한국외국어대학교	1
서원대학교	1	한신대학교	1
성공회대학교	1	한양대학교	1
성균관대학교	1	협성대학교	1
해외			
일본 교토세이카대학		1	
일본 나고야대학		1	

취업을 및 진학을 현황

학년도	졸업자(명) (해당학년도 2월 졸업생기준)	취업자(명) (해당학년도 2월 졸업생기준)	취업률(%)	진학자(명)	진학률(%)
2017	97	50	51.54%	46	47.42
2018	104	53	50.96%	50	48.07
2019	100	50	50.00%	48	48

※ 취업자 및 취업률에는 창업자가 포함됨.