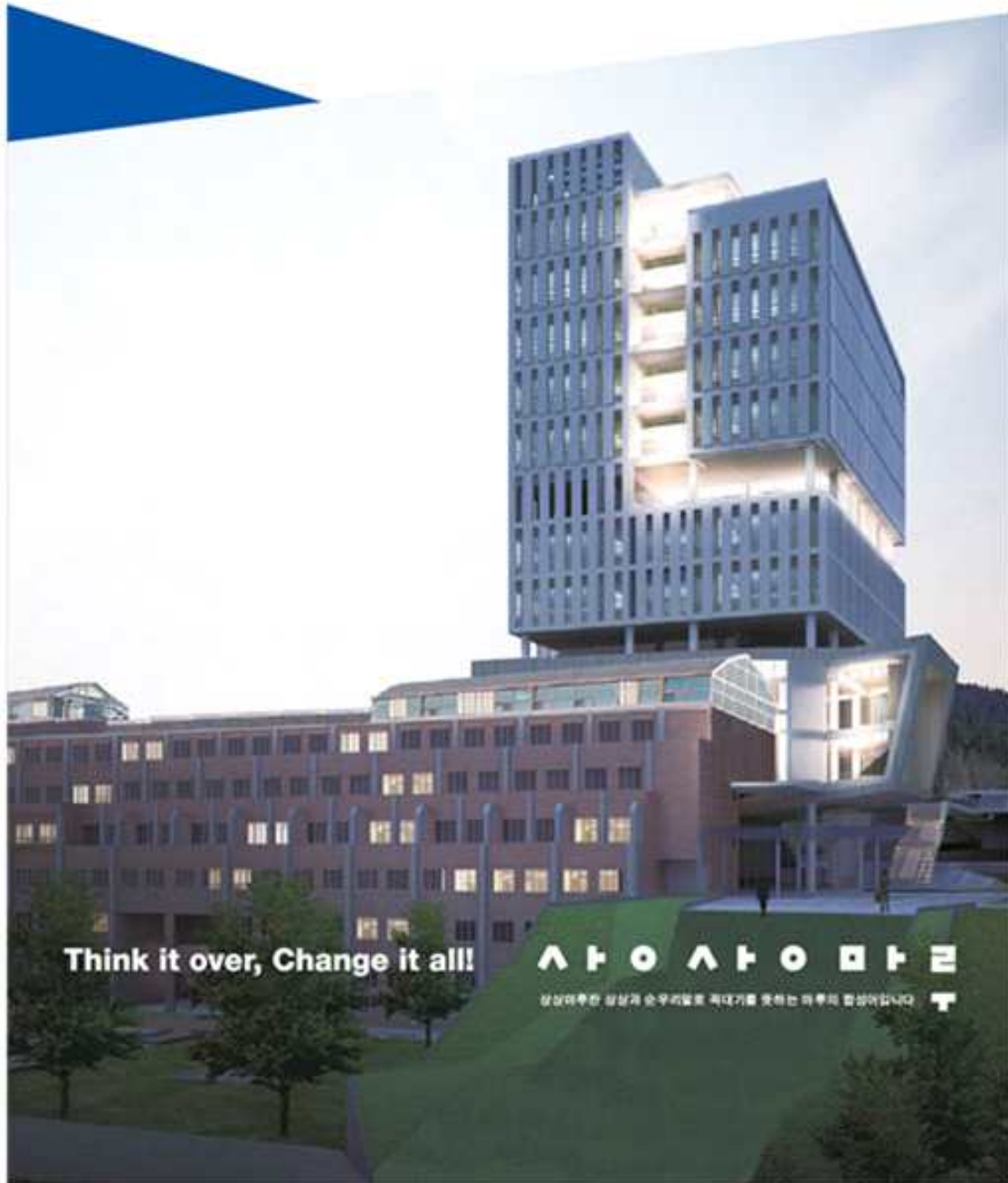


2020학년도 대학입학전형 주요사항 안내



Think it over, Change it all!

△ △ ○ △ △ ○ □ △ △

상상력추진, 상상과 순우리말로 미래를 뜻하는 마루의 합성어입니다. T

※ 학사구조개편등에 따라 변경될 수 있으므로, 최종 모집단위/ 모집인원/ 지원자격 및 세부사항등은 추후 발표되는 수시/정시모집요강을 반드시 참조바랍니다.

■ 2020학년도 모집인원(정원내)

단과 대학	학(부)과	전공	수시 인원								수시 소계	정시 인원				정시 소계	합 계	
			학생부 교과			학생부종합			실기위주			수능		실기				
			적성 우수자	교과 적우수자	특기 자	학 생 부 종 합	국가보훈대 상자및고려 기회사회적 배려대상 전형	상 상 SW 특 기 자	실 기 우 수	특 기 자		가 군	다 군	가 군	다 군			
						한성 인재	배려 대상											
크리 에이 티브 인문 예술 대학	크리에이티브인문학부(주)		56	25		25	12				118						118	
	크리에이티브인문학부(야)		27	16		25					68						68	
	예술학부 (주)	동양화													13		13	13
		서양화													13		13	13
		한국무용						4	2	6				4		4	10	
		현대무용						3	2	5				3		3	8	
		발 레						4	2	6				4		4	10	
미래 융합 사회 과학 대학	사회과학부(주)		43	48		25	15				131						131	
	사회과학부(야)		44	45		25					114						114	
디 자 인 대 학	글로벌패션산업학부(주)		19	22		5	3				49				4			
	글로벌패션산업학부(야)		20	24		5					49						49	
	ICT 디자인학부(주)								72		72					4	76	
	ICT 디자인학부(야)								20		20					20		
	뷰티디자인 매니지먼트학과(주)			8	2						10						10	
	뷰티디자인 매니지먼트학과(야)			8	2						10						10	
IT 공과 대학	컴퓨터공학부(주)		115	117		25	15	10			282						282	
	기계전자공학부(주)																	
	IT융합학부(주)																	
	스마트경영공학부(주)																	
	컴퓨터공학부(야)		56	57		25		5		143								143
	기계전자공학부(야)																	
	IT융합공학부(야)																	
	스마트경영공학부(야)																	
상상력인재학부(주)												120				120	120	
상상력인재학부(야)													219			219	219	
총 계			380	370	4	160	45	15	103	6	1,083	120	223	37		380	1,463	

■ 2020학년도 모집인원(정원외)

단과 대학	학(부)과	전공	수시 인원					
			학생부종합			실기위주		기타
			농어촌 학생	특성화 고교 졸업자	특성화 고교졸 재직자	농어촌 학생	특성화 고교 졸업자	재외국민/ 외국인
크리에이티브인문 예술 대학	크리에이티브인문학부		[주간] 9명 [야간] 5명					[주간] 16명 [야간] 12명
	합 계		14명					
	예술학부	동양화						
		서양화						
		한국무용						
		현대무용						
	발 레							
합 계								
미래융합 사회과학 대학	사회과학부		[주간] 9명 [야간] 7명	[주간] 4명 [야간] 3명	[야간] 40명			
	합 계		16명	7명	40명			
디자인 대학	ICT디자인학부					[주간] 3명	[주간] 2명	
	글로벌패션산업학부		[주간] 3명 [야간] 2명	[주간] 2명 [야간] 1명				
	뷰티디자인 매니지먼트학과			[주간] 1명 [야간] 1명	[야간] 20명			
	합 계		5명	5명	20명	3명	2명	
IT 공과 대학	컴퓨터공학부		[주간] 9명 [야간] 10명	[주간] 3명 [야간] 4명	[야간] 20명			
	기계전자공학부							
	IT융합공학부							
	스마트경영공학부							
	합 계		19명	7명	20명			
총 계			54명	19명	80명	3명	2명	28명

※ 특성화고졸재직자전형 선택 가능 트랙

사회과학부(야): 공직진출, 정책관리, 회계·재무경영/ IT공대(야) 모바일소프트웨어, 빅데이터, 사이버보안, IOT프로덕트

■ 전형유형별 지원자격

모집 시기	전형 유형	전형명	모집계열 / 단위	지원자격
수 시	학생 부 교 과	적성우수자	크리에이티브인문학부 사회과학부,글로벌패션산업학부 IT공과대학	학교생활기록부 성적이 있는 국내 고등학교 졸업(예정)자 또는 관계 법령에 의하여 고등학교 졸업자와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자
		교과 성적 우수자	크리에이티브인문학부 사회과학부,글로벌패션산업학부, 뷰티디자인애니메이션학과, IT공과대학	학교생활기록부 성적이 있는 국내 고등학교 졸업(예정)자로 본교 반영교과인 5개영역 교과(국,영,수,사,과)이수단위100 이상을 충족한 자(수능최저기준 적용)
		특기자	국가기술 자격증 소지자	학교생활기록부 성적이 있는 국내 고등학교 졸업(예정)자로 국가기술 자격증 소지자 - 국가기술 미용사자격증(일반/피부/네일/메이크업)이용사 자격증 중 1개 이상 소지자 ※ 민간자격증은 인정하지 않음 ※ 본교 반영교과인 5개영역 교과(국,영,수,사,과)이수단위100 이상을 충족한 자
	학생 부 종합	한성인재	크리에이티브인문학부 사회과학부,글로벌패션산업학부 IT공과대학	학교생활기록부 기록이 3개 학기(3학년 1학기 포함) 이상 있는 국내 고등 학교졸업(예정)자 ※검정고시 출신자 및 국외고교 졸업자 등 학교생활기록부가 없는 자는 지원할 수 없음 ※특성화고, 학력인정 평생교육시설, 각종학교, 방송통신고, 고등기술학교 등 관계 법령에 의한 학력인정 학교 또는 유사 교육기관 등의 졸업(예정)자는 지원할 수 없음
		고른 기회	국가보훈 대상자 및 사회적배려 대상자	학교생활기록부 기록이 3개 학기(3학년 1학기 포함) 이상 있는 국내 고등학교 졸업(예정)자 또는 관계 법령에 의하여 고등학교 졸업자와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 다음 중 하나에 해당하는 자 - 국가보훈대상자로 보훈(지)청장이 발급하는 「대학입학 특별전형 대상자 증명서」 발급이 가능한 자 - 국민기초생활보장법 상 수급(권)자 및 차상위 계층의 학생 - 우선돌봄 차상위 가구 학생
		상상SW특기자	IT공과대학	학교생활기록부 기록이 있는 국내 고등학교 졸업(예정)자로 소프트웨어분야 우수인재로 성장 잠재력을 보여줄 수 있는 자
		농어촌학생	크리에이티브인문학부 사회과학부,ICT디자인학부 글로벌패션산업학부,IT공과대학	학교생활기록부 기록이 있는 국내 고등 학교 졸업(예정)자로 다음에 해당하는 자 - 지방자치법 제3조에 의한 읍·면지역 및 도서·벽지지역 교육진흥법시행규칙 제2조에 의한 지역에서 소재한 중·고등학교에서 중·고교 전 교육과정을 이수한 졸업(예정)자로, 중1학년 입학일부터 고교 졸업까지 본인 및 부모 모두가 지방자치법 제3조에 의한 읍·면 지역 및 도서·벽지지역 교육진흥법시행규칙 제2조에 의한 지역에서 거주하고, 출신 고등학교장의 확인을 받은 자 → 검정고시출신자 및 특수목적고(과학고,외국어고,국제고,예술고,체육고) 출신자 제외
		특성화고교졸업자	사회과학부,ICT디자인학부 글로벌패션산업학부,IT공과대학 뷰티디자인애니메이션학과	학교생활기록부 기록이 있는 초·중등교육법 시행령 제91조 제1항에 따른 국내 특성화 고등학교 졸업(예정) 자로 다음에 해당하는 자 - 특성화고교에서 이수한 학과(전문교과 30단위이상)가 본인이 지원한 본교 모집단위에서 제시한 고교 기준학과를 충족하는 자 → 산업수요 맞춤형 마이스터고 제외 → 자연현장실습 등 체험위주의 교육을 전문으로 실시하는 고등학교 및 평생교육법에 의한 학력인정학교 졸업자 제외 → 특성화고와 같은 교육과정을 운영하는 학과가 있는 일반고(종합고) 포함
		특성화고졸재직자	사회과학부(야), 뷰티디자인애니메이션학과(야) IT공대(야)	3년 이상의 산업체 재직자로 다음 중 하나에 해당하는 자 - 초·중등교육법 시행령 제76조의2제1호에 따른 일반고등학교에 재학하는 동안 시도교육감이 직업교육훈련 촉진법에 따른 직업교육훈련기관 중 직업교육훈련위탁기관으로 선정한 기관에서 1년 이상의 직업교육훈련과정을 이수하고 해당 일반고등학교를 졸업한 자 - 초·중등교육법시행령 제90조제1항제10호에 따른 산업수요맞춤형 고등학교를 졸업한 자 - 특성화고등학교등을 졸업한 자 * 「초·중등교육법 시행령」 제91조제1항에 따른 특성화고등학교 중 자연현장실습 등 체험위주의 교육을 전문으로 실시하는 고등학교를 제외한 학교(「초·중등교육법시행령」 제76조의2 제1호에 따른 일반고등학교에 설치된 학과 중 특성화고등학교에서 제공하는 것과 같은 교육과정으로 운영되는 학과 포함) - 평생교육법 제31조제2항에 따른 학력인정 평생교육시설 중 특성화고등학교등에서 제공하는 것과 같은 교육과정을 운영하는 평생교육시설에서 해당 교육과정을 이수한 자 - 초·중등교육법 시행령 제91조 제1항에 따른 특성화 고등학교 졸업자이면서 3년 이상 산업체 재직자(군 의무복무 경력은 재직기간에 포함) - 특성화고와 같은 교육과정을 운영하는 학과가 있는 종합고 포함

모집 시기	전형 유형	전형명	모집계열 / 단위	지원자격
실 기 위 주		실기우수자	한국무용,현대무용,발레	학교생활기록부 성적이 있는 국내 고등학교 졸업(예정)자 또는 관계 법령에 의하여 고등학교 졸업자와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자
			ICT디자인학부(주/야)	
		농어촌학생	ICT디자인학부(주)	학교생활기록부 성적이 있는 국내 고등학교 졸업(예정)자로 다음에 해당하는 자 - 지방자치법 제3조에 의한 읍·면지역 및 도서·벽지지역 교육진흥법시행규칙 제2조에 의한 지역에 소재한 중·고등학교에서 중·고교 전 교육과정을 이수한 졸업(예정)자로, 중1학년 입학일부터 고교 졸업까지 본인 및 부모 모두가 지방자치법 제3조에 의한 읍·면 지역 및 도서·벽지지역 교육진흥법시행규칙 제2조에 의한 지역에서 거주하고, 출신 고등학교장의 확인을 받은 자 → 검정고시출신자 및 특수목적고(과학고, 외국어고, 국제고, 예술고, 체육고) 출신자 제외
		특성화고교졸업자	ICT디자인학부(주)	학교생활기록부 성적이 있는 초·중등교육법 시행령 제91조 제1항에 따른 국내 특성화 고등학교 졸업(예정)자로 다음의 기준에 해당하는 자 - 특성화고교에서 이수한 학과(전문교과 30단위이상)가 본인이 지원한 본교 모집단위에 서 제시한 고교 기준학과를 충족하는 자 → 산업수요 맞춤형 마이스터고 제외 → 자연현장실습 등 체험위주의 교육을 전문으로 실시하는 고등학교 및 평생교육법에 의 한 학력인정학교 졸업자 제외 → 특성화고와 같은 교육과정을 운영하는 학과가 있는 일반고(종합고) 포함
		특 기 자	무용 특기 예술학부 (한국무용, 현대무용, 발레)	학교생활기록부 성적이 있는 국내 고등학교 졸업(예정)자 또는 관계 법령에 의하여 고등학교 졸업자와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 본교가 지정한 대회의 1~5순위 이내 개인전 입상자 · 한성대학교가 주최한 무용 경연대회 · 교육부가 인가한 4년제 정규대학 주최의 전국규모 무용 관련 경시대회 · 동아공쿨(동아일보) · 한국무용협회공쿨(한국무용협회) * 협회 산하 지회 주최 대회 불가 · 한국현대무용협회공쿨(한국현대무용협회) * 협회 산하 지회 주최 대회 불가 · 한국발레협회공쿨(한국발레협회) * 협회 산하 지회 주최 대회 불가 · 전주대사습(전주시/문화방송)
기타	재외국민/외국인	전 모집단위	별도 기준	
정 시	수 능 위 주	가군 일반학생	상상력인재학부(주간)	2020학년도 대학수학능력시험 응시자로 아래의 기준 중 하나에 해당하는 자 가. 고등학교 졸업자 및 2020년 2월 졸업예정자 나. 고등학교 졸업학력 검정고시 합격자 다. 관계 법령에 의하여 고등학교 졸업자와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자
		다군 일반학생	상상력인재학부(야간) ICT디자인학부(주)	
	실 기 위 주	가군 일반학생	예술학부 (동양화,서양화,한국무용, 현대무용,발레)	

* 최종 지원자격 및 세부사항은 추후 발표되는「2020학년도 수시/정시모집요강」참조

■ 전형유형별 전형요소 및 반영비율

모집 시기	전형 유형	전형명	모집계열 / 단위	최저학력기준		반영비율(100%)	반영교과	
수 시	학생부 (교과) 위주	적성우수자	크리에이티브인문학부 사회과학부,글로벌패션산업학부	없음		학생부(기본교과) 60%+전공적성(40%)	국/영/수/사	
			IT공과대학				국/영/수/과	
			교과 성적 우수자				기본교과	크리에이티브인문학부, 사회과학부,글로벌패션산업학부, 뷰티디자인애니메이션학과
		야		국어, 수학나형, 영어, 사탐(1과목) 중 2개영역 등급 합이 8등급 이내				
		IT공과대학		주	과탐 응시자로 국어, 수학 가/나형, 영어, 과탐(1과목) 중 2개영역 등급 합이 7등급 이내	학생부(기본교과) 100%	국/영/ 수/과	
				야	과탐 응시자로 국어, 수학 가/나형, 영어, 과탐(1과목) 중 2개영역 등급 합이 8등급 이내			
	특기 자	미용특기	뷰티디자인애니메이션학과	없음		학생부(기본교과)100%	국/영/ 수/사	
	학생부종합	한성인재	크리에이티브인문학부 사회과학부,글로벌패션산업학부	없음		학생부40%+서류평가 60%	국/영/수/사	
			IT공과대학				국/영/수/과	
		고른기회국가 보훈대상자 및 사회적배려대상	크리에이티브인문학부 사회과학부,글로벌패션산업학부	없음		학생부40%+서류평가 60%	국/영/수/사	
			IT공과대학				국/영/수/과	
		상상SW특기자	IT공과대학	없음		1단계: 학생부+자기소개서 2단계: 1단계 60%+ 면접 40%	국/영/수/과	
		농어촌	크리에이티브인문학부 사회과학부,글로벌패션산업학부	없음		학생부40%+서류평가 60%	국/영/수/사	
			IT공과대학				국/영/수/과	
		특성화고교	사회과학부,글로벌패션산업학부 IT공과대학,뷰티디자인애니지 먼트학과	없음		학생부40%+서류평가 60%	전교과	
	특성화고교졸 재직자	사회과학부(야), 뷰티디자인애니메이션학과(야) IT공대(야)	없음		학생부40%+서류평가 60%	전교과		
	실 기 위 주	실기우수자	한국무용,현대무용,발레	없음		학생부(기본교과) 30% + 실기고사 70%	국/영/ 수/사	
			ICT디자인학부(주/야)	없음		학생부(기본교과) 40% + 실기고사 60%		
		농어촌학생	ICT디자인학부(주)	없음		학생부(기본교과) 40% + 실기고사 60%	국/영/ 수/사	
		특성화고교 졸업자	ICT디자인학부(주)	없음		학생부(전교과) 40% + 실기고사 60%	전교과	
		특기 자	무용 특기	한국무용,현대무용,발레	없음		학생부(기본교과) 20% + 실기고사 80%	국/영/ 수/사
정 시	수 능 위 주	가군 일반학생	상상력인재학부(주)	없음		수능 100%		
		다군 일반학생	상상력인재학부(야) ICT디자인학부(주)	없음		수능 100%		
	실 기 위 주	가군 일반학생	예술학부(동양화,서양화 한국무용,현대무용,발레)	없음		수능 40% + 실기고사 60%		

■ 2020학년도 수시 전형별 학생부 등급별 배점

전형명			학생부 등급								
			1등급	2등급	3등급	4등급	5등급	6등급	7등급	8등급	9등급
학생부 (교과) 위주	적성우수자		600	592	584	576	564	540	440	340	150
	교과 성적 우수자	기본교과	1,000	980	960	940	900	850	750	600	400
		특기자(미용)									
학생부 (종합) 위주	한성인재/ 국가보훈대상자 및 고른기회사회적배려대상/농어촌/ 특성화고졸/특성화고졸재직자		400	392	384	376	360	340	300	240	0
실기 위주	특기자	무용 특기	200	197.5	195	192.5	187.5	181.3	175	150	0
	실기 우수자	한국무용, 현대무용, 발레	300	295	290	285	275	262.5	250	200	0
		ICT디자인학부	400	380	360	340	300	250	200	100	0
	농어촌학생 (ICT디자인학부)		400	380	360	340	300	250	200	100	0
	특성화고교졸업자 (ICT디자인학부)		400	380	360	340	300	250	200	100	0

■ 학생부 반영비율/반영교과/점수산출 활용지표

학년도	학년별 반영비율 및 반영학기			반영교과 및 반영비율		해당 전형명	반영교과별 과목
2020	1학년	2학년	3학년	인문/ 사과/ 예술	국, 영, 수, 사	p5 참조	반영교과 전과목
	반영비율 동일			공과대	국, 영, 수, 과		
	3학년 1학기까지 (5개 학기)			이수한 전과목(반영비율 동일)		특성화고교 졸업자, 특성화고교졸재직자	전과목

■ 검정고시 성적표 취득과목별 점수산출 활용지표(취득과목별 환산등급)

- 검정고시 성적 등급 환산표

검정고시 성적	100~ 98	98미만~ 96	96미만~ 91	91미만~ 84	84미만~ 76	76미만~ 69	69미만~ 64	64미만~ 62	62 미만
환산등급	1	2	3	4	5	6	7	8	9

- 반영교과별 검정고시 인정과목

반영교과	국어	수학	영어	사회	과학
검정고시 인정과목	국어	수학	영어	사회, 한국사	과학

■ 2020학년도 대학수학능력시험성적 세부 반영방법

전형 유형	모집단위	대학수학능력시험성적 반영영역별 비율 및 점수					비고
		국어	수학	영어	탐구(1과목)		
			가/나		사/과	사/과/직	
일반	상상력인재학부(주,야) ICT디자인학부(주)	40% 또는 20%	40% 또는 20% (가형 10점)	25%	15%		수능 100%
		국어/ 수학 중 높은 점수 40%, 낮은점수 20%반영					
	예술학부	40%		40%	20%		실기전형
수시 이월	일반학부(과)	40% 또는 20%	40% 또는 20% (가형 10점)	25%	15%		
		국어/ 수학 중 높은 점수 40%, 낮은점수 20%반영					
	ICT디자인학부(야)	40%		40%	20%		실기(면접) 전형
	농어촌(정원외) 특성화고교졸업자(정원외)	40% 또는 20%	40% 또는 20% (가형 10점)	25%		15%	수능 100%
국어/ 수학 중 높은 점수 40%, 낮은점수 20%반영							

[대학수학능력시험 성적 반영 방법]

- 모집단위별로 지정한 수능 영역의 백분위점수를 반영비율로 환산하여 그 합을 적용
- 수험가형 가산점은 백분위 10점 부여 → (예) 백분위 80점은 90점으로 산정
- 「농어촌학생」 및 「특성화고교졸업자」 전형의 경우 수시 미충원 인원 발생 시 정시에서 충원 선발

[영어 등급별 반영 방법]

등급	1	2	3	4	5	6	7	8	9
반영점수	100	97	94	80	70	55	40	25	10

※ 반영비율 점수: 영어 1등급 학생의 25% 반영비율의 경우 250점 반영

[한국사 영역 반영 방법]

- 수시는 한국사 영역 반영하지 않음
- 정시는 아래 표와 같이 최대 10점의 가산점 부여

등급	1	2	3	4	5	6	7	8	9
분할기준 (원점수)	50점 ~ 40점이상	40점미만 ~ 35점이상	35점미만 ~ 30점이상	30점미만 ~ 25점이상	25점미만 ~ 20점이상	20점미만 ~ 15점이상	15점미만 ~ 10점이상	10점미만 ~ 5점이상	5점미만 ~ 0
가산점	10	10	10	10	8	6	4	2	0

■ 실기고사 유형·과제·출제형식

▶ 예술학부

세부전공	고사과목	비 고																													
동양화	인물수묵담채화 또는 인물수채화 중 택1 (고사시간 : 4시간)	인물 수묵 담채화	▶ 사용가능도구: 수묵담채화 도구 일체 대학제공: 화선지(70X90cm), 탁자, 연습지(35X45cm) ▶ 사용불가도구: 개인용 화판, 개인연습지, 드라이기																												
		인물 수채화	▶ 사용가능도구: 수채화 도구 일체 대학제공: 캔트지 2절, 이젤 ▶ 사용불가도구: 개인용 화판, 개인연습지, 드라이기																												
서양화	인물수채화 (고사시간 : 4시간)	인물 수채화	▶ 사용가능도구: 수채화 도구 일체 대학제공: 캔트지 2절, 이젤 ▶ 사용불가도구: 개인용 화판, 개인연습지, 드라이기																												
한국무용 현대무용 발 레	[수시/ 정시] : 전공실기 ▫ 전공실기 : 2분 이내의 전공 작품	[고사 종목별 수험생 복장] <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th><th>한국무용</th><th>발레</th><th>현대무용</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">여</td><td>상의</td><td colspan="2">검정색 레오타드 (<u>앞/뒤-V 또는 U자형</u>, 연스판)</td></tr> <tr> <td></td><td>긴소매(긴팔)</td><td>소매 없는 것 (긴팔, 반팔, 끈 안됨)</td></tr> <tr> <td>하의</td><td>살구색 타이즈, 검은색 쉬폰치마</td><td>검은색 7부 타이즈</td></tr> <tr> <td></td><td>슈즈</td><td>흰색 코슈즈</td><td>따라하기: 분홍색 슈즈 전공실기: 분홍색 토슈즈</td></tr> <tr> <td rowspan="3">남</td><td>상의</td><td colspan="2">흰색반팔 레오타드 (<u>앞/뒤-U자형</u>, 연스판)</td></tr> <tr> <td>하의</td><td colspan="2">검정색 타이즈</td></tr> <tr> <td>슈즈</td><td colspan="2">흰색 슈즈 (흰색 양말 함께 착용)</td></tr> </tbody> </table> <p>- 전공별로 본교에서 지정한 복장 미착용자는 실기고사에 응시할 수 없음 - 남·여 레오타드 옷감 소재는 반드시 연스판이어야 하며 벨벳, 광택 소재 등은 불허함 - 발레 응시자에게는 본교에서 검은색 쉬폰치마(여)를 제공함 - 한국무용 응시자에게는 본교에서 풀치마(여), 바지(남)를 제공함 - 분장 및 소도구는 일체 불허함 - 작품에 필요한 음악은 반드시 USB에 MP3 파일 형식으로 해당 작품 1곡만을 수록하여 고사 당일 지참</p>		구분	한국무용	발레	현대무용	여	상의	검정색 레오타드 (<u>앞/뒤-V 또는 U자형</u> , 연스판)			긴소매(긴팔)	소매 없는 것 (긴팔, 반팔, 끈 안됨)	하의	살구색 타이즈, 검은색 쉬폰치마	검은색 7부 타이즈		슈즈	흰색 코슈즈	따라하기: 분홍색 슈즈 전공실기: 분홍색 토슈즈	남	상의	흰색반팔 레오타드 (<u>앞/뒤-U자형</u> , 연스판)		하의	검정색 타이즈		슈즈	흰색 슈즈 (흰색 양말 함께 착용)	
구분	한국무용	발레	현대무용																												
여	상의	검정색 레오타드 (<u>앞/뒤-V 또는 U자형</u> , 연스판)																													
		긴소매(긴팔)	소매 없는 것 (긴팔, 반팔, 끈 안됨)																												
	하의	살구색 타이즈, 검은색 쉬폰치마	검은색 7부 타이즈																												
	슈즈	흰색 코슈즈	따라하기: 분홍색 슈즈 전공실기: 분홍색 토슈즈																												
남	상의	흰색반팔 레오타드 (<u>앞/뒤-U자형</u> , 연스판)																													
	하의	검정색 타이즈																													
	슈즈	흰색 슈즈 (흰색 양말 함께 착용)																													

▶ ICT디자인인학부(주/야)

모집단위 및 고사과목		내용	비고
ICT디자인학부(주) (2가지 고사과목 중 택 1)	기초디자인	“주어진 소재의 조형적 특징을 이용하여 화면 구성” ※ 무작위 사물 3가지 제시(사진 이미지) (예: 용수철 + 콜라병 + 의자) ※ 제한사항: 주어진 소재를 활용하여 자유롭게 표현하되, 주어진 소재 이외의 대상을 활용하는 것은 금지함	* 화지 사이즈 : 4절 (1장 배부) * 화지방향 : 가로 방향 * 채색재료에는 제한없으나 컬러로 표현해야 함 * 고사시간 : 4시간
	창의적표현	“주어진 소재와 키워드를 조합하여 자유롭게 연상하고, 이를 창의적으로 표현하시오.” ※ 무작위 사물(사진 이미지) 1개와 무작위 키워드 1개 제시 (예: 용수철 + 전쟁, 의자 + 도시) ※ 표현양식의 제한 없음.(발상과표현, 상황표현, 사고의전환 등의 방식도 가능하며, 형식적 제한 없이 자유롭게 표현 가능) ※ 제시되는 키워드 예: 전쟁, 평화, 사랑, 우정, 모험 등	
ICT디자인학부(야) 게임일러스트레이션	게임상황표현	제시된 제목을 응용하여 창의적으로 “게임상황표현”하시오	

☞ 소재 및 문제는 고사당일 공개

▶ 창의적표현 상세설명 및 예시문제

「창의적표현」 상세설명 및 예시문제	
표현 형식	주어진 소재와 제시어가 조합된 창의적 연상 및 표현
평가 방향	1. 주어진 소재와 제시어가 그림에 잘 반영되었는가? 2. 창의적으로 연상하였는가? 3. 표현하고자 하는 의도가 시각적으로 잘 나타나 있는가?
제한 내용	표현양식의 제한 없음 ※ 발상과표현, 상황표현, 사고의전환 등의 방식도 가능하며, 형식적 제한 없이 자유롭게 표현 가능
예시 문제	“주어진 소재와 키워드를 조합하여 자유롭게 연상하고, 이를 창의적으로 표현하시오.” ☞제시 소재 : 사진이미지 ☞제시 키워드 : 전쟁, 평화, 사랑, 우정, 모험 등 다소 추상적인 키워드로 출제

▶ 게임 상황표현 상세설명 및 예시문제

「게임 상황표현」 상세설명 및 예시문제	
표현 형식 정의	게임에서 나타나는 실제적인 상황의 연출
캐릭터 및 배경 표현	등장하는 캐릭터와 배경은 스토리 또는 상황에 부합되도록 상상력을 발휘하여 게임그래픽 제작에 활용 가능한 형태로 디자인
제한 내용	기존에 발표된 애니메이션이나 게임 캐릭터를 활용하여 표현할 경우 감점요인이 됨
예시 문제	<ul style="list-style-type: none"> 미래도시에서 추격전을 벌이고 있는 주인공과 몬스터. 하늘을 날아다니는 몬스터를 잡기위해 주인공이 기진맥진한 상황을 표현하시오. 침탐에 감금되어있는 공주를 구하기 위한 기마병들의 출동. 장군인 주인공은 바람처럼 빠르게 말을 달려 침탐을 향하고 뒤이어 기마병들은 거대한 흙먼지를 일으키며 달려오고 있는 상황을 표현하시오. 자동차 레이싱 경기장. 주인공 차와 경쟁자의 차가 서로 경쟁을 하며 레이싱을 펼친다. 치열한 경쟁 속에서 곡예운전을 감행하는 상황을 표현하시오.