

# 미술대학 입시의 이해와 진학 준비

경기도대입진학리더교사  
팀장 이 정 원

# 강의 내용 및 순서

- 1 미술대학 입시 전형의 이해
- 2 변화하는 미술대학 입시전형
- 3 실기전형의 이해와 준비
- 4 비실기전형의 이해와 준비
- 5 수시와 정시 지원 전략
- 6 기타, Q & A

# 1.

## 미술대학 입시 전형의 이해

※ 본 강의안은 2026학년도 수도권 및 지역 주요 대학 대입기본계획을 바탕으로 만든 자료로, 수시, 정시 모집 요강을 반드시 확인하시기 바랍니다.

# 미술대학 전공(학과) 및 진로

학과	대학 주요 교과목	졸업 후 진로
시각디자인학과 커뮤니케이션디자인학과	광고디자인, 디자인과 색채, 멀티미디어디자인, 인터랙티브디자인, 일러스트 응용디자인	광고디자이너, 웹디자이너, 일러스트레이터, 카피라이터, 캐릭터디자이너, 출판편집디자이너, 포장디자이너
산업디자인학과	디자인론, 제품디자인, 인간공학 등	제품디자이너, 가구디자이너, 자동차디자이너 등
미디어영상학과	디지털애니메이션, 셀애니메이션, 영상편집, 컴퓨터커뮤니케이션, 평면조형	사진기자, 영화감독, 영화기획자, CF감독, 개인미디어 콘텐츠제작자, 공연기획자, 무인항공촬영감독, 연극연출자, 제작PD
실내디자인학과	실내디자인, 조명디자인, 실내건축환경, 실내건축모델링 등	가구디자이너, 그래픽디자이너, 디스플레이디자이너, 무대디자이너, 실내디자이너, 전시디자이너, 환경디자이너
패션디자인학과	색채연구, 의복제작, 패턴메이킹, 패션CAD	가방디자이너, 공연의상디자이너, 속옷디자이너, 액세서리디자이너, 패션관련저널리스트
공예과	현대공예론, 도자공예조형, 공예재료학, 금속조형, 조형원리 등	예체능강사, 점토공예가, 제품디자이너(도자기, 용기, 주얼리, 가구등)
만화애니과	만화기초 및 창작, 애니메이션제작기법, 시나리오, 3D컴퓨터모델링 등	만화가, 만화콘티작가, 애니메이션기획자, 애니메이션작가, 애니메이터
서양화, 동양화, 조소, 미술교육, 미술사학과	기초조형, 색채학, 수묵화, 드로잉, 조소, 회화, 사진, 판화, 미술사 등	문화재보존원, 중·고등학교교사, 큐레이터, 평론가, 학예사, 학원강사, 화가

# 다양한 미술대학 전공(학과)

## 홍익대(서,세) 14개 전공

미 술 대 학 (서 울)	예술학과
	동양화과
	회화과
	판화과
	조소과
	디자인학부
	금속조형디자인과
	도예유리과
	목조형가구학과
	섬유미술패션디자인과
조 형 대 학	미술대학자율전공
	디자인컨버전스학부
	영상애니메이션학부
	게임그래픽디자인전공(미술계)

## 국민대 12개 전공

조 형 대 학	공업디자인학과
	시각디자인학과
	금속공예학과
	도자공예학과
	의상디자인학과
	공간디자인학과
	영상디자인학과
	자동차운송디자인학과
	AI디자인학과
예 술 대 학	미술학부 회화전공
	미술학부 입체미술전공
미 래 융 합 대 학	
	미래융합전공(예체능)

## 상명대(천) 13개 전공

디 자 인 학 부	커뮤니케이션디자인전공
	패션디자인전공
	텍스타일디자인전공
	스페이스디자인전공
	세라믹디자인전공
	인더스트리얼디자인전공
	AR. VR미디어디자인전공
예 술 학 부	무대미술전공
	사진영상미디어전공
	디지털만화영상전공
	문화예술경영전공
	디지털콘텐츠전공
	자유전공(아트&컬처)

## 계원예대(전문대) 17개 전공

*공간 연출과
사진예술과
*순수미술과
*융합예술과
광고브랜드디자인과
*시각디자인과
게임미디어과
디지털미디어디자인과
*영상디자인과
*애니메이션과
리빙가구디자인과
스마트프로덕트디자인과
플라워디자인과
*건축디자인과
*실내건축디자인과
*전시콘텐츠디자인과
미래디자인학부

디자인(제품, 시각, 공간, 영상, 패션), 공예(목, 금속, 유리, 도자), 회화(동양, 서양, 판화), 조소

## 2026 실기 VS 비실기 모집인원 & 비율

구분	전형명	대학수	모집인원(명)	비율(%)
수시모집	학생부위주(교과)전형	69	2,208	13.9
	학생부위주(종합)전형	50	1,009	6.3
	실기/실적위주(특기자 포함)전형	91	8,580	54.0
	논술전형	5	49	0.3
정시모집	학생부위주(교과)전형	1	2	0
	수능전형	49	1,984	12.5
	실기/실적전형	63	2,061	13
합계			15,893	100

※ 2026학년도 대입제도 119자료를 토대로 작성하였습니다.

# 실기전형의 특징

## ○ 내신관리의 선택과 집중 가능

참고) 2026 수학반영: 서울대(정시-수능 수학),

내신 수학-경기대, 상명대, 서경대, 한성대, 부산대, 국립공주대, 국립부경대, 중앙대-사진전공 등

## ○ 실기준비에 많은 시간 필요 (주 4-5회, 방학특강 등)

- 절대 학습시간 부족으로 내신 또는 수능성적 향상이 어려움.

## ○ 실기 단계별 전형, 일괄합산 전형

- 단계별 전형요소에 따른 전략적 지원

## ○ 다양한 실기 유형

- 목표 대학, 학과의 실기유형, 주제, 조건, +면접(작품설명, 미술적 소양, 문제해결 능력 평가) 등의 최신 정보 파악 및 미술적 소양을 갖추어야 함.

## ○ 수시- 실기비중, 경쟁률 ↑, 정시 - 수능비율 ↑

- 정시 상위권 대학은 수능으로 지원 가능 여부를 정하고 실기력으로 합격이 결정된다.

## 비실기(서류)전형의 특징

### ○ '수학'포함한 전 과목 성적과 학생부 관리 필요

- 교과전형은 주로 국,영,수,사/과 성적 요구
- 종합전형은 전교과 학업역량 평가

### ○ 높은 성적(교과/수능)

- 일반고 기준 전 교과 성적 3등급초반 이상(수시)
- 단 홍익대는 국,영+(수/사/과 중 단위수 높은 교과 자동 반영)

### ○ 주로 서울, 경기권 대학에서 수시 선발 (홍익대는 정시도 有)

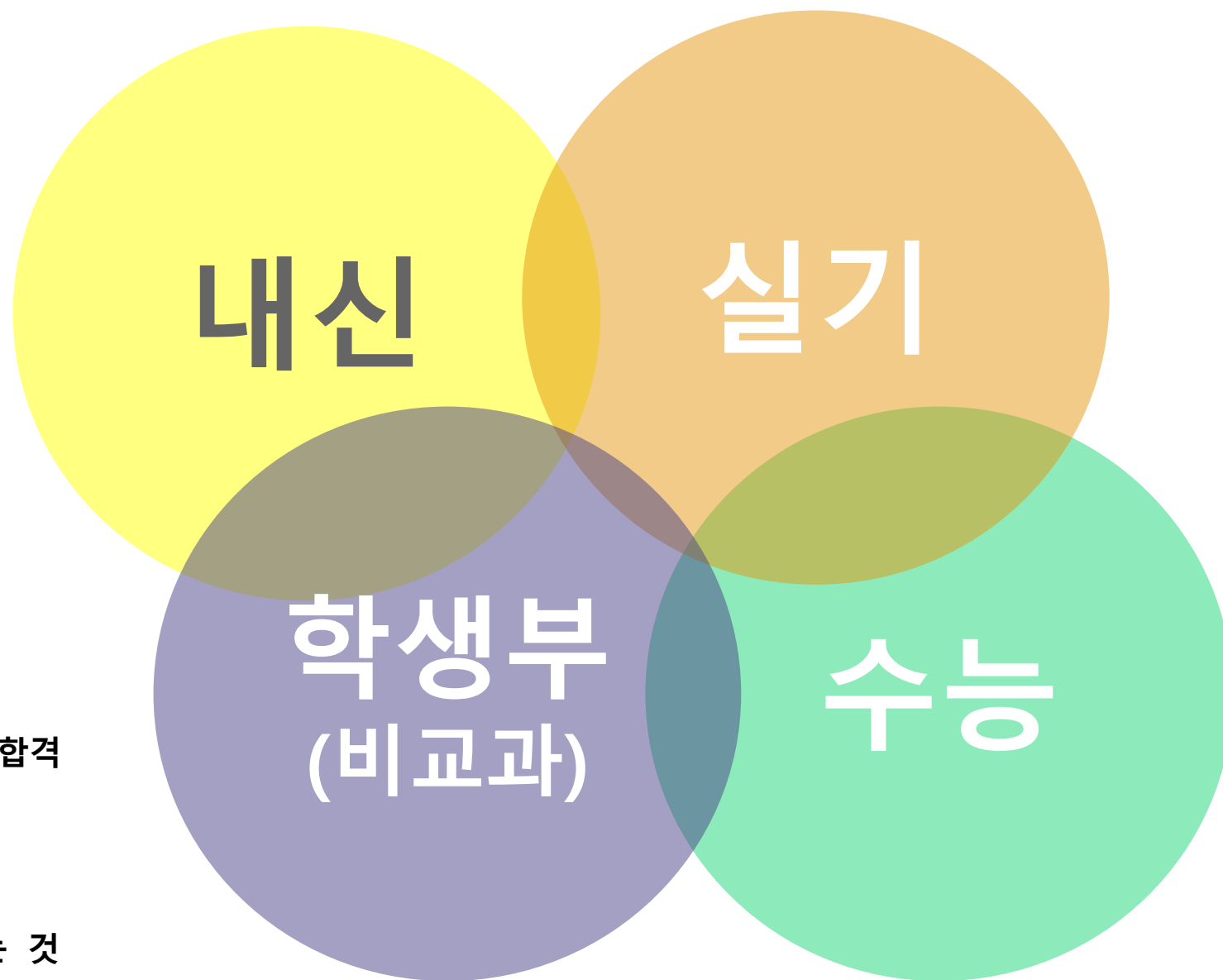
### ○ 일반고는 미술진로선택 이수 및 다양한 미술활동 준비가 어렵다.

### ○ 홍익대(이화여대, 고려대)는 활동보고서와 면접, 수능 최저에 대한 부담.

### ○ 무전공 증대 : 국민대(수시-교과, 정시-수능), 성신여대(수시-교과위주) 등등



# 미술대학 입시에서 고려할 것들



- 나의 '목표 대학' 지원과 합격에 필요한 것은?
- 현재 나의 강점은?
- 앞으로 더 잘할 수 있는 것은?

# 다양한 미술대학 전형(선발) 방법



	수 시	정 시	비 고
실 기	내신(국,영,탐)+실기	수능(국,영,탐)+실기	가장 일반적
	1단계 내신(국,영,탐) 2단계 실기(+내신)	1단계 수능(국,영,탐) 2단계 실기+ 수능+(면접)	주로 상위권
		1단계 수능 60% + 실기 40% 2단계 1단계 80% + 면접 20%	국민대 일부학과
	실기 100	실기 100	일부 대학
	입상실적 + (실기고사)	-	매우 일부
비 실 기	학생부(교과+비교과)+면접	수능 100	가장 일반적
	학생부(교과+비교과)		
	1단계 학생부(교과+비교과)+활동보고서 2단계 면접 + 수능 최저	1단계 수능(국,영,탐) 2단계 수능 + 서류	상위권
	학생부(교과) + (수능 최저)	-	-
전문대	내신(전교과 1~3개학기)+실기	수능(2~5개 영역) + 실기	수도권 일부 대학
	내신(전교과 1~3개학기)	수능(2개영역) 100	가장 일반적

# 미술대학 수시 (4년제 6회 지원, 전문대 지원횟수 제한 없음)



실기	학생부(교과) + 실기	대부분의 실기 선발 대학
	실기 100%	서울여대, 덕성여대, 삼육대, 남서울대, 건국대(글), 예원예술대, 추계예대, 평택대, 경북대
	1단계 학생부(교과), 2단계 실기	서울과기대, 숙명여대, 단국대(죽), 중앙대, 인천대, 국립부경대, 부산대
	1단계 학생부(교과+비교과), 2단계 실기	한양대(서울), 한양대(ERICA)
	실기 수상실적	국민대, 삼육대
비실기	학생부(교과) + 수능최저	학교장추천, 지역균형, 교과우수자 전형 위주 홍익대(캠자, 예술학과), 성균관대, 경희대, 서울여대, 성신여대, 동덕여대(큐레이터), 가천대(패션), 경기대(미디어영상), 상명대, 인천대, 부산대 등
	1단계 학생부(교과), 2단계 1단계성적 + 면접	명지대(교과면접/단계), 가천대(패션)
	학생부(교과+비교과) 100%	한양대에리카(학종), 성균관대(학종), 서울여대(바롬서류), 상명대(애니) 중앙대(융합형), 명지대(디지털콘텐츠), 인하대(미래인재서류) 등
	학생부(교과+비교과) 100%+활동보고서(선택)	<u>중앙대 공간연출(미술실적보고서(선택) 추가제출)</u>
	1단계 학생부(교과+비교과) 2단계 1단계성적 + 면접	서울대, 국민대, 경희대, 서울과기대, 서울여대(바롬면접), 성신여대(자기주도), 세종대, 상명대(서,천), 경기대(종합), 연세대(미), 인하대(미래인재면접), 동덕여대, 명지대(인재면접), 강남대, 부산대 등
	1단계 학생부(교과+비교과)+활동보고서 2단계 1단계성적 + 면접 + 수능최저	홍익대(서울), 이화여대, 고려대, 홍익대(세종/최저x), <u>성균관대 영상학(활동증빙자료(선택)/최저x),</u>

# 미술대학 정시

(4년제 모집군별로 각 1회, 총 3회 지원, 전문대 지원횟수 제한 없음)

실 기	실기 100%	평택대, 남서울대, 예원예술대
	수능 + 실기	대부분의 실기 선발 대학(국민대-공업디,공간디)
	1단계 수능, 2단계 실기	이화여대, 서울과기대, 한양대(ERICA)
	1단계 수능, 2단계 실기 + 면접	서울대, 서울시립대
	1단계 실기+수능 2단계 1단계성적+면접	국민대(시디,금공,도자,의디,영상디, 자동차운송디,AI디)
비 실 기	수능 100%	국민대(공디/영상/미래융합전공-예체능), 경희대, 성균관대, 중앙대, 세종대, 서울과기대, 상명대, 성신여대, 서울여대, 한성대, 용인대, 한세대, 가천대(패션), 중부대, 인천대, 경북대, 부산대 등
	1단계 수능 2단계 미술활동보고서 + 학생부(교과+비교과)	홍익대(서울, 세종)

2.

## 변화하는 미술대학 입시전형

# 2026 수도권 미술대학 전형 변화

1. 의대 정원 1500명 증가 - 원상복귀
2. 무전공 모집 - 기존학과 모집인원 감소될 수 있음.
3. 학과 통합 모집
4. 중위권 대학 - 수시위주 모집 변경, 정시에서 실기 비중 높임
5. 실기 종류의 간소화 경향

# 2026 수도권 미술대학 전형 변화

대학	구분	학과, 전형	변경내용	
			2025	2026
경희대 (서울, 국제)	수시	미술학부 (한국화) 실기우수자전형	1단계(10배수): 실적평가60%+교과·비교과40% 2단계: 1단계 성적 10%+실기고사 90%	※ 경희대 비교과 : 출결, 봉사 1단계( <b>10배수</b> ): 교과·비교과 100% 2단계: 1단계 성적 10% + 실기고사 90%
		미술학부 (회화,조소) 실기우수자전형		1단계( <b>20배수</b> ): 교과·비교과 100% 2단계: 1단계 성적 10% + 실기고사 90%
		디자인·도예 실기우수자전형	실기고사 70% + 교과·비교과 30%	실기고사 <b>60%</b> + 교과·비교과 <b>40%</b>
		미술학부, 예술디자인대학 실기우수자전형	진로선택 반영 과목 국어, 영어, <b>예체능</b> 교과 중 3개 과목	진로선택 반영 과목 국어, 영어 교과 중 3개 과목
	정시	도예학과	실기 60% + 수능 40%	<b>수능 100%</b>
		산업디자인	수능 100% 2명, 실기위주 18명 선발	<b>수능 100% 10명 선발</b> (실기 위주 선발 없음)
		미술학부, 예술디자인대학	<b>수능 반영 비율</b> 국어 50%+탐구(1) 30%+영어 20%	<b>국어 60% + 탐구(1) 40%</b> *영어(3등급 이하), 한국사(5등급 이하) 전형 총점에서 차등 감점

# 2026 수도권 미술대학 전형 변화

대학	구분	학과,전형	변경내용	
			2025	2026
국민대	수시	시각디자인, AI디자인	미술특기자전형 없음	미술특기자전형 1명 모집
	수시	무전공 자유전공 미래융합전공	* 학생부 교과전형 자유전공 60명, 미래융합전공 140명 모집(조형대학, 예술대학 선택가능) -> 학생부 100%, 수능최저 2합 6(탐구1) * 예고, 특성화고 지원 불가	
	정시	공업디자인, 공간디자인	1단계(3배수): 학생부교과 30% + 수능 70% 2단계: 1단계 60% + 실기 30% + 사고력평가 10%	일괄전형 수능 60% + 실기 40% (면접 없음)
		시각, 금속, 도 자, 의상, 영상, 자동차운송, AI디자인	1단계(3-5배수): 학생부교과 30% + 수능 70% 2단계: 1단계 50-60% + 실기 30% + 사고력평가 20-10%	1단계(5배수): 수능 60% + 실기 40% 2단계: 1단계 80% + 면접 20%
	정시	입체미술	학생부교과 20% + 수능 40% + 실기 40%	학생부교과 20% + 수능 30% + 실기 50%
	정시	무전공 자유전공 미래융합전공	2025 미술대학 정시 모집인원 71명 감축 !!!! [2025 경쟁률 4.72:1] * 정시 가군 자유전공 300명 모집 * 정시 나군 미래융합전공(인문,자연,예체능) 528명 모집 * -> 각 전형별 수능반영 비율 다름(미래융합전공 예체능의 경우 수학 반영 안함)	



# 2026 수도권 미술대학 전형 변화

대학	구분	학과, 전형	변경내용	
			2025	2026
이화여대	수시	조형예술학부 섬유패션학부	예체능서류전형 동양화(6명), 서양화(7명), 조소(5명), 도자(5명), 섬유(5명), 패션(4명)	<b>예체능서류 전형 폐지 (정시로 선발)</b>
	정시	디자인학부, 수능위주 (예체능실기)	모집인원 56명 1단계(5배수): 수능 100% 2단계: 수능 60% + 실기 40%	<b>모집인원: 디자인학부 36명 축소</b> 1단계(4배수): 수능 100% 2단계: 수능 60% + 실기 40%
		디자인학부, 실기/실적 (예체능실기)	전형 없음	<b>모집인원: 디자인학부 20명 신설 모집</b> 1단계(8배수): 수능 100% 2단계: 수능 40% + 실기 60%
숙명여대	수시	미술대학	학생부 성적 반영 방법 국,영,사 석차등급 전과목+ <b>진로선택과목 상 위 3과목</b> 반영(A=1등급, B=3등급, C=5등급)	학생부 성적 반영 방법 <b>국,영,사 전과목 반영 : 공통과목 및 일반선택 과목 80% + 진로선택과목 20%</b> (A=1등급, B=3등급, C=5등급)
수원대	수시, 정시	조형예술학부 실기 과목	인체소묘(3절), 인체수채화(3절), 수 묵담채화(반절), 정물수채화(3절), 인 물두상(사진모델링)	<b>정물수채화(3절) 삭제</b>

# 2026 수도권 미술대학 전형 변화

대학	구분	학과,전형	변경내용	
			2025	2026
성균관대	정시	디자인학과	모집인원: 시각디자인 19명, 서피스디자인 19명	모집인원: 38명 통합 선발
성신여대	수시	무전공 창의융합학부 (예체능전공)	<b>2025 무전공_창의융합학부(예체능 전공)으로 학생부교과(지역균형) 103명 선발 신설</b> <b>&lt;전체 미술대학(동양화,서양화, 조소, 공예, 디자인) 모집인원 211명 → 156명 축소!!!&gt;</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교장추천 인원 제한 없음</li> <li>- 2학년 전공배정 신청 시 예체능전공 내에서만 신청 가능</li> <li>- 예체능전공:동양화,서양화,조소,공예,디자인,성악,기악,작곡과,뷰티산업,스포츠과학</li> <li>- 학생부(교과 90% + 출결 10%) 100% (수능 최저 없음)</li> <li>- <b>학생부교과 반영: 국,영,사탐 또는 수학</b></li> </ul> <b>[2025년 경쟁률 8.37:1]</b>	
	수시	실기/실적	모집인원 동양화과(17), 서양화과(19), 조소과(20), 공예과(23)	<b>모집인원 (정시선발 없음)</b> 동양화과(22), 서양화과(26), 조소과(25), 공예과 (41)
	정시	디자인과	모집인원 수시 실기/실적(10명), 정시 다군(40명)	모집인원 <b>정시 다군 42명 모집(수시 선발없음)</b>
서울여대	정시	산업디, 현대미 술, 공예, 시각디	수능반영비율 국, 수, 영, 탐(2) 중 상위 2개 각 50%	국, 수, 영, 탐(2) 중 상위 3개 높은 점수 순으로 40%, 40%, 20% 반영
		패션산업, 첨단미디어디	수능반영비율 국, 수, 영, 탐구(1) 중 상위 3개 영역 각 33.3%	국, 수, 영, 탐(1) 중 성적이 우수한 영역 순으로 35%, 30%, 20%, 15%
*청강대	전체	자율전공	<b>2025 자율전공 26명 신설(실기 100%): 수시1차(15명), 수시2차(8명), 정시(3명)</b> <b>2027 자율전공 26명(실기100%): 수시 1차(20명), 정시(6명)</b>	
	전체	만화캐릭터· 일러스트전공	<b>2026 만화 캐릭터 일러스트 전공 25명 신설: 수시1차 실기(15명), 정시 면접(10명)</b> <b>2027 만화 캐릭터 일러스트 전공 25명: 수시1차 실기(10명), 면접(4명), 정시 면접(10명)</b>	

**3.**

## **실기전형의 이해와 준비**

---

# 최근 실기평가의 흐름(디자인 계열 중심)

## ○ 각 대학별, 전공별로

1. 다양한 실기과목
2. 다양한 문제유형
3. 까다로운 조건 제시(상위권 대학)
4. 학과에 맞는 실기역량 평가(시각디-평면조형능력, 산업디-입체조형능력)
5. 다양한 가용 재료, 시험시간, 화지 크기
  - > 자신의 내신성적, 수능 성적, 실기성향 및 실기력을 냉정하게 파악  
입시전략 수립
6. 실기 후 면접을 통해 작품내용, 미술적 소양 및 지식, 문제해결을 평가.

# 회화계열 실기 유형

실기 유형	대학/학과(표현 재료)
인물 표현	성균관대(미술학과_자유재료), 성신여대(서양화_자유재료), 서울여대(현대미술과_발상과묘사_자유재료), 건국대(현대미술과_색채소묘), 경희대(회화과_수채), 숙명여대(서양화_수채), 한성대(동양화,서양화_수채), 경기대(Fine Art's학부_수채), 덕성여대(Art & Design대학_수채), 세종대(회화과_수채), 동국대(서양화_수채), 동덕여대(서양화과_수채), 인하대(조형예술학부_수채), 수원대(조형예술학부_수채 또는 소묘), 상명대(조형예술_소묘 또는 수채), 추계예대(미술창작학부_수채 또는 소묘)
정물 표현	성신여대(서양화_자유재료), 서울여대(현대미술과_발상과묘사_자유재료), 경희대(회화과_수채), 세종대(회화과_수채), 동덕여대(서양화과_수채), 단국대(서양화_수채), 추계예대(미술창작학부_수채 또는 소묘)
인체+정물	중앙대(서양화과_수채), 서울과기대(조형예술학과_수채), 단국대(서양화_수채) 국민대(회화전공_주제가 있는 회화_자유재료)
기타	가천대(회화과_자유표현), 용인대(회화과_창의적 발상 표현), 서울대(서양화과_통합실기평가), 이화여대(서양화과_제시된 대상과 주제에 의한 표현), 인하대(정시_조형예술학부_자유 소묘)

# 만화애니메이션 계열 실기 유형

실기 유형	대학/학과	
칸만화 유형	경기대 애니메이션학과(상상과 표현(4컷), 웹툰(4컷)), 중부대 만화애니메이션학 전공 공주대 만화애니메이션학부, 남서울대 영상예술디자인학과 백석대 디자인영상학부, 호서대 애니메이션학과, 건국대(글) 미디어콘텐츠학과, 순천향대 디지털애니메이션학과, 예원예술대 만화게임영상전공 중부대 만화애니메이션학 전공(스토리만화) 상명대(천안) 디지털만화영상전공(만화능력테스트)	
상황표현	명지대 영상디자인과, 공주대 만화애니메이션학부, 호서대 애니메이션학과 중부대 만화애니메이션학 전공, 남서울대 영상예술디자인학과 백석대 디자인영상학부, 순천향대 디지털애니메이션학과, 건국대(글) 시각영상디자인학과, 예원예술대 만화게임영상전공	
청강문화산업대	애니메이션전공	스토리에 따른 이미지보드/애니메이션 상황표현/제스처 드로잉
	융합콘텐츠창작	주제에 따른 이미지보드/주제에 따른 상황표현 /주제에 따른 아이디어스케치와 글쓰기
	웹툰만화콘텐츠	흑백 2페이지 만화/컬러 스크롤 웹툰/만화적 주제 표현
	자율	스토리에 따른 이미지 보드/흑백만화2페이지/주제에 따른 게임 용 포스터 제작

# 디자인계열 실기 유형 (화지크기, 시간 별도 확인)

재료/조건	소재(2-3개)	소재 + 주제/제시어
건식	고려대(*발상과 표현_연필) 성신여대(소묘), 중앙대(공간연출_소묘)	서울대(통합실기평가), 국민대, 이화여대, 삼육대(기초소양), 덕성여대(기초소양), 건대(산디)
건식+습식	성신여대(뷰티산업/소묘포함) 상명대(서)(건식 포함될 수 있음)	건국대(건식 포함 가능) <소묘 포함> 성균관대, 서울시립대-조각, 서울과기대, 부경대
습식	경희대(4절 3시간), 중앙대, 한양대(에리카), 서경대, 성신여대, 덕성여대, 동덕여대, 인하대(소재 3개), 상명 대(천안), 명지대, 가천대, 인천대, 단국대(죽전,천안), 서울여대, 강남대, 건국대(글), 제주대, 경북대 등	경기대, 수원대, 용인대, 삼육대 연세대(미래), 숙명여대, 계명대 등
발상과 표현	삼육대, 호서대, 한세대, 남서울대, 평택대, 수원대, 백석대, 건국대(글), 예원예술대, 국립공주대	
사고의 전환	경기대, 건국대(글), 예원예술대, 호서대 등	

# 단계별 전형 수시 & 정시

	대학	전공	1단계		2단계	비고
수시	한양대(서울)	응용미술교육과	학생부 100%	20배수	실기 100%	전교과
	서울과기대	조형대학	교과 100%	10배수	실기 100%	국,영,사, 진로선택x
	숙명여대	디자인계열, 환경, 공예	교과 100%	10배수	실기 100%	국,영,사,史, 진로 3과목
		회화	교과 100%	30배수	실기 100%	
	중앙대	디자인학부	교과 75%+출결 25%	20배수	교과 15%+출결 5%+실기 80%	국,영,사, 진로선택x
	경희대(서울)	한국화/화화,조소	교과70+출15+봉15	10/20배수	1단계10%+실기 90%	국, 영, 진로3과목
	인천대	디자인학부	교과 100%	6배수	교과 30% + 실기 70%	국, 영, 사
	단국대	도예과, 디자인학부	교과 100%	20배수	교과20%+실기80%	국, 영, 사, 진로 3과목
정시	부산대	디자인학과	교과 100%	5배수	교과 40% + 실기 60%	국수영사과史, 최저 2합 10
	서울대	미술대학	수능 100%	5배수	1단계40%+실기30%+면접30%	국,(수)영,탐2
	국민대	시각/금속/도자/의상/영상/자동차/A디	실기40%+수능60%	5배수	1단계80%+면접20%	국,영,택1(수/탐2)
		회화전공	교과40%+수능60%	6배수	교과20%+수능40%+실기40%	
	이화여대	디자인학부(20)	수능 100%	8배수	수능40%+실기 60%	택 2(국,수탐2) 영(가산점)
		동양,서양,조소,도자,섬유,패션, 디자인(36)	수능 100%	4배수	수능60%+실기 40%	
	서울과기대	조형대학	수능 100%	4배수	(디자인)수능60%+실기 40% (도예,조형)수능50%+실기 50%	국,영,탐(2)
	서울시립대	산업디자인(시각/공업)	수능 100%	6배수	수능40% 실기 50%+면접10%	국,영,탐(2)
		조각학과	수능 100%	4배수	수능30%+실기50%+면접20%	국,영,탐(2)



# 수시 일괄전형 - 내신 & 실기 반영 비율

대학	전공	내신(%)	실기(%)	내신반영 교과	진로과목	출결,봉사
가천대	회화,조소/산업,시각디자인	30	70	국,영	-	-
경희대(국)	예술디자인대학	40	60	국,영	반영	출결,봉사
경기대	디자인비즈학부,Fine Arts학부	30	70	국, 수, 영, 통사, 통 과, 史, 사회	반영	-
덕성여대	Art & Design 대학	0	100	2025 부터 현재	-	-
성신여대	뷰티산업학과	45	55	국, 영, 택1(수/사)	반영	출결
	미술대학	30	70			
상명대(천)	디자인학부,예술학부	40	60	전교과(등급제)	반영	-
상명대(서)	생활예술	20	80	전교과(등급제)	반영	-
단국대(천)	미술학부	20	80	국,영,사	반영	-
명지대	디자인학부	20	70	국,영	반영	출결10%
건국대(글)	디자인대학	0	100	-	-	-
인하대	조형예술,디자인융합학과,의류디	30	70	국, 영, 사	반영	-
서울여대	산업/시각/공예/현대미술	0	100	-	-	-
부산대	조형학과(가구도예, 섬유금속)	40	60	국, 영, 수, 사, 과, 史 수능최저 2개 합 10	-	-

# 정시 일괄전형 - 수능 & 실기 반영 비율

대학	전공	수능(%)	실기(%)	수능반영 교과	영어
경희대	미술학부/예술디자인대학	40	60	국,영,탐(1)	감점제
건국대(서)	예술디자인대학	60	40	국,영,택1(수/탐(2))	환산점수
단국대(죽)	도예과/디자인학부	40	60	국,영,탐(2)	환산점수
한양대(에)	디자인계열	40	60	국,영,택1(수/탐(1))	환산점수
중앙대	디자인학부	60	40	국,탐(2)	가산점
덕성여대	Art & Design 대학	20	80	택2(국,영,수,탐(1))	환산점수
동덕여대	디자인대학,회화	60	40	택1(국/수)영,탐(1)	환산점수
인하대	디자인융합학과	30	70	국,영,탐(2)	환산점수
상명대(천)	디자인학부,예술학부	40	60	택2(국/수/영), 탐(1)	환산점수
숙명여대	시각영상.산업.환경디자인	60	40	국,영,탐(2)	환산점수
성균관대	미술학과,디자인학과	60	40	국,영,탐(2)	환산점수
건국대(글)	디자인대학	40	60	택2(국,영,수,탐(1))	환산점수
서울여대	산업/시각/공예/현대미술	60	40	상위3개영역(국/영/수/탐(1))	환산점수
부산대	조형학과,디자인학과	60	40	국,영,탐(2)	환산점수

# 2023-2025 수시 실기전형 경쟁률

대학	내신(%)	실기(%)	모집단위	모집인원	2023 경쟁률	2024경쟁률	2025경쟁률
경희대	30	70	산업디자인학과	10	44.13	54.70	42.80
			시각디자인학과	12	53.08	44.67	46.83
			디지털콘텐츠학과	14	43.36	52.14	43.64
상명대(천)	40	60	디자인학부	104	12.96	14.12	14.77
	(전교과+진로3과목)		디지털만화영상전공	24	28.88	13.92	14.08
가천대	30	70	시각디자인	30	51.20	65.13	26.47
			산업디자인	30	45.70	63.75	18.87
경기대	30	70	디자인비즈학부	35	20.12	14.26	19.49
			애니메이션학과	17	45.38	57.59	54.59
덕성여대	20	80	Art & Design대학 기초디자인	26	50.96	56.81	51.08
			Art & Design대학 기초소양	10	18.50	16.60	23.80
인하대	30	70	디자인융합학과	23	39.39	31.78	39.10
서울여대	0	100	산업디자인학과	13	52.31	51.77	34.85
			시각디자인학과	12	73.00	79.27	90.50

# 2023-2025 정시 실기전형 경쟁률

대학	수능(%)	실기(%)	전공	모집인원	2023 경쟁률	2024 경쟁률	2025 경쟁률
건국대	60	40	커뮤니케이션학과	39	15.72	13.23	13.87
			영상학과	45	11.38	18.26	12.63
			산업디자인학과	34	23.59	20.47	20.91
			리빙디자인학과	45	17.64	14.02	11.62
서울여대	60	40	산업디자인학과	15	12.75	9.53	6.47
			시각디자인학과	14	18.00	15.50	8.38
한양대(예)	55	45	주얼리패션디자인학과	34	10.12	9.35	5.86
			산업디자인학과	22	8.14	7.35	
			커뮤니케이션디자인학과	42	5.40		
			영상디자인학과	32	8.56	7.50	
경희대	40	60	산업디자인학과(수능100%)	3	-	-	2.67
			시각디자인학과	10	9.50	7.50	7.40
			디지털콘텐츠학과	11	10.55	6.50	11.09
단국대	40	60	커뮤니케이션디자인학과	30	8.47	7.13	9.53
			패션산업디자인학과	15	8.40	7.94	11.00
			도예과	15	10.45	12.80	13.60
인하대	30	70	디자인융합학과	30	27.00	21.17	20.08
	70	30	디자인테크놀로지학과	20	11.05	12.30	7.20

# 2026 실기전형 수학과 필수 반영 대학

수시	대학	전공/학과	전형 방법	반영 교과
	경기대	디자인비즈,파인아트 입체조형,애니메이션	교과30%+실기70%	국,수,영,통사,통과, 한국사, 사회
	상명대(서,천)	전 모집단위	교과40%+실기60%	전교과+진로3과목
	서경대	VD_비주얼디자인, LF_라이프스타일디자인	교과20%+실기80%	국/영/수/택1(사,과,史)-각 상위 3과목씩
	한성대	동양화,서양화,ICT디자인학부	교과20%+실기80%	국,영,수,사+진로과목
	국립부경대	시각디자인, 공업디자인	1단계 교과90%+출결10% 2단계 교과40%+실기60%	국,영,수,사,과,史
	부산대	미술학과, 조형학과,애니메이션전공	조형학과(교과40%+실기60%) 미술학과(교과20%+실기80%) 애니메이션(단계별)	국,영,수,사,과,史/수능최저있음
	중앙대(안성)	사진전공	교과15%+출결5%+실기80%	국,영,수,사/수능최저있음
	대학	전공/학과	전형 방법	반영 영역
정시	서울대	디자인과	1단계: 수능100%(5배수) 2단계: 수능40%+	국(100점),수(100점),탐2(100점), 영(감점),史(감점)
		서양화,동양화,조소,공예과	실기30%+면접30%	국(100점),탐2(100점) 수(감점),영(감점),史(감점)

# 2026 실기 100% 전형 선발 대학

	대학	전공	전형방법	실기고사
수시	건국대(글)	전 모집단위	실기 100%	전공별 상이(3개 중 택1)
	경북대	섬유패션디자인학부(패션디자인)	실기 100%	기초디자인
	남서울대	시각미디어디자인, 공간조형디자인	실기 100%	기초디자인/발상과표현
		영상예술디자인		기초디자인/상황표현/칸만화
	서울여대	산업/시각디자인, 공예전공	실기 100%	기초디자인
		현대미술		발상과묘사(정물/인물)
	삼육대	아트앤디자인	실기 100%	기초디자인/발상과표현/기초소양평가
	예원예술대	융합조형디,뷰티디,애니&웹툰,귀금속보석디자인	실기 100%	전공별 상이
	추계예대	미술창작학부	실기 100%	전공별 상이
	평택대	커뮤니케이션,패션디자인 및 브랜딩	실기 100%	기초디자인/발상과표현
	덕성여대	Art & Design 대학	실기 100%	수묵담채,인체수채,기초디자인 기초소양평가
정시	남서울대	시각미디어디자인, 공간조형디자인	실기 100%	기초디자인/발상과표현
		영상예술디자인학과		기초디자인/상황표현/칸만화
	예원예술대	융합조형디,뷰티디,귀금속보석디,애니&웹툰,	실기 100%	전공별 상이
	평택대	패션디자인 및 브랜딩	실기 100%	기초디자인/발상과표현

4.

## 비실기전형의 이해와 준비

# 2026 미술대학 학생부교과 전형

대학	학과	전형명	전형방법	반영교과	수능최저
경기대	미디어영상학과	교과우수자	교과 90%+출결10%	국, 수, 영, 통사, <b>통과</b> , 史, 사회 + 진로선택	2합7/史6
	FineArts/미디어영상	학교장추천	교과 90%+출결10%		-
경희대(국)	디자인대학	지역균형	교과 70%(교과80+출결10+봉사10)+ <b>교과종합 30%</b>	국, 영 + 진로선택	국,영,수탐(2) 中 1개 3등급
국민대	자유전공, 미래융합전공	교과우수자	교과 100%	자유전공A, 미래융합전공A : 국, 수, 영, <b>사</b> + 진로선택 3과목 자유전공B, 미래융합전공B : 국, 수, 영, <b>과</b> + 진로선택 3과목	2합6(탐1)
국립공주대	게임디자인, 영상학과	교과일반	교과100%	국, <b>수</b> , 영, 사, 과, 史 + 진로선택	3합14
국립공주대(천안)	디자인컨버전스	교과일반	교과100%		3합15
동덕여대	큐레이터학과	교과우수자	교과100%	국, <b>수</b> , 영, 사	2합7
명지대	디지털콘텐츠디,공간디	학교장추천	교과100%	디지털콘텐츠학과(자연):국영 <b>수과</b> 공간디자인학과(인문):국영 <b>수사</b>	-
	공간디자인	교과면접	1단계: 교과100%(5배수) 2단계;교과70%+ 면접 30%		
상명대(서)	애니메이션, <b>자유전공(예체능)</b>	고교추천	교과100%	전교과 + 진로선택3과목	2합7
상명대(천)	문화예술경영, AR·VR디자인 <b>자유전공(아트&amp;컬처)</b>	학생부교과	교과100%	전교과 + 진로선택3과목	2합10
서울여대	첨단미디어디자인학과	교과우수자	교과100%	국,영, <b>수</b> ,사(史미포함),과 + 진로선택3과목	2합7
성신여대	창의융합학부(자유전공)	지역균형	교과90%+출결10%	국,영, <b>수</b> ,사/과(성적이 높은 교과 반영)	2합7
	<b>창의융합학부(예체능)</b>			<b>국,영,사/과(성적이 높은 교과 반영)</b>	-
홍익대(서)	캠퍼스자율(인,자), 예술학과	학교장추천	교과100%	국영 <b>수사</b> /국영수과 +진로선택	3합8
홍익대(세)	캠퍼스자율(인,자)	교과우수자	교과100%	국영 <b>수사</b> /국영수과 +진로선택	국수영탐(1) 中 1개 4등급



# 2026 학생부 교과 서류평가 반영 방법 와우고 서기남선생님자료

대학	비율	전형명	반영 방법	학생부 반영 영역	비고
고려대	20	학교추천	자기개발 역량(계열 관련 역량, 탐구력) 70 + 인성 30	전 영역	자유전공학부 디자인조형학부 제외
성균관대	20	학교장추천	학업수월성(성취도, 발전정도)10+학업충실성(관심과 열의, 탐구력)10	교과학습발달상황+ 과목이수상황	자유전공계열 예체능계열 제외
한양대	10	추천형	정성평가	교과학습발달상황	한양인터칼리지학부 사범대학, 예체능전공 제외 생활과학대학 실내 건축디자인과 가능
경희대	30	지역균형	학업역량 + 진로역량	교과학습발달상황	1. 디자인대학 2. 국제 캠퍼스 자유전공학부 (디자인 대학 가능)
서울시립대	10	지역균형 선발	정성평가	교과학습발달상황+ 과목이수상황	자유전공학부(인문, 자연) 2025학년도 부터 예술체육대학 선택제외
건국대	30	KU지역균형	학업역량(성취도,학업태도) 20 + 진로역량(교과이수노력, 성취도) 10	교과학습발달상황	상허교양대학 KU자유전공학부 예술디자인대학 제외
동국대	30	학교장추천 인재	학교생활충실도(학업역량/전공적합성) 80 + 인성 및 사회성 20	전 영역 (교과학습발달사항 및 과목이수 반영으로 변경)	열린전공학부 예술대학 제외

# 2026 미술대학 학생부(서류) 전형

	구분	전형방법	대학(전형) * 빨간색 - 수능최저 있는 학교
수시	학생부 종합	학생부 + 면접	<u>서울대(일반전형, 지역균형)</u> , 국민대(국민프런티어), 연세대(서울/미래-활동우수/학교생활우수), 경희대(네오르네상스), 성신여대(자기주도), 강남대(서류면접), 세종대(창의인재), 서울여대(바롬인재면접), 인하대(미래인재), 중앙대(탐구형), 서울과기대(학교생활우수), 경기대(종합), 명지대(명지인재면접), 상명대(서,천/상명인재), 동덕여대(창의리더), 국립공주대(종합), 부산대(실내환경, 예술문화영상) 등
		학생부 100%	<u>홍익대(서울/세종 학교생활우수자)</u> , 서울여대(바롬인재서류), 상명대(서/애니메이션), 상명대(천/ARVR, 문화예술경영), 성균관대(탐구형), 한양대(에리카/종합), 중앙대(융합형), 성신여대(지역균형), 명지대(명지인재서류), 한성대(한성인재)
	실기/실적서류	학생부 + 활동보고서 + 면접	<u>홍익대(서울/세종-미술우수자)</u> , <u>고려대(특기자)</u> , <u>이화여대(예체능서류)</u> , 성균관대-영상학(보고서선택), 중앙대-공간연출(보고서선택)
정시	수능 + 미술활동보고서 + 학생부		홍익대(서,세) 미술우수자

# 학생부 종합 전형 서류 평가요소(2022년 5개 대학 연구) 와우고 서기남선생님 자료

## 학생부종합전형 공통 평가요소 및 평가항목



**학업역량** 대학 교육을 충실히 이수하는 데 필요한 수학 능력

1 학업성취도

고교 교육과정에서 이수한  
교과의 성취수준이나  
학업 발전의 정도

2 학업태도

학업을 수행하고 학습해  
나가려는 의지와 노력

3 탐구력

지적 호기심을 바탕으로  
사물과 현상에 대해 탐구하고,  
문제를 해결하려는 노력



**공동체역량**

공동체의 일원으로서  
갖춰야 할 바람직한  
사고와 행동

1 협업과 소통능력

공동체의 목표를 달성하기  
위해 협력하며, 구성원들과  
합리적인 의사소통을 할 수  
있는 능력

2 나눔과 배려

상대방을 존중하고 이해하여  
원만한 관계를 형성하며,  
타인을 위하여 가까이 나누어  
주고자 하는 태도와 행동

3 성실성과 규칙준수

책임감을 바탕으로  
자신의 의무를 다하고,  
공동체의 기본 윤리와  
원칙을 준수하는 태도

4 리더십

공동체의 목표 달성을 위해  
구성원들의 상호작용을  
이끌어가는 능력

학업역량

학생부종합전형  
공통평가요소  
및 평가항목

진로역량



**진로역량**

자신의 진로와 전공  
(계열)에 관한 탐색  
노력과 준비 정도

1 전공(계열) 관련  
교과 이수 노력

고교 교육과정에서  
전공(계열)에 필요한  
과목을 선택하여 이수한 정도

2 전공(계열) 관련  
교과 성취도

고교 교육과정에서  
전공(계열)에 필요한 과목을  
수강하고 취득한 학업성취 수준

3 진로 탐색 활동과 경험

자신의 진로를 탐색하는  
과정에서 이루어진 활동  
이나 경험 및 노력 정도

공동체역량

## 평가요소 항목 정리(\*대학마다 세부 평가기준은 다름!)

평가요소	평가 항목
학업 역량	학업 성취도=성적(5등급제 + @), 과목별 세특+ @
	학업태도=과목별 세특+ @
	탐구력=과목별 세특+ @
진로 역량	전공(계열) 관련 교과 이수 노력= 과목선택 및 이수, 기타 노력
	전공(계열) 관련 교과 성취도 =성적(5등급제 + @), 과목별 세특+ @
	진로 탐색 활동과 경험=창체(자동진), 과목별 세특 +@
공동체 역량	협업과 소통능력=창체(자동진), 과목별 세특 +@
	나눔과 배려=봉사, 창체(자동진), 과목별 세특 +@
	성실성과 규칙준수=출결, 창체(자동진), 과목별 세특 +@
	리더십=창체(자동진), 과목별 세특 +@

## 2025 홍익대 미술활동보고서 서류평가 기준

평가요소	평가항목	평가내용
학업역량(20%)	학업성취도	교과의 성취수준이나 학업적 발전의 정도
	<u>교과성적추이</u>	<u>교과성적의 상승·하락·유지 현황과 정도</u>
	학업태도와 학업의지	학업을 수행하고 학습해 나가는 자발적인 의지와 태도
전공역량(40%)	<u>전공 관련 소양 및 자질</u>	<u>미술에 대한 이해도와 열정 및 관련 특성</u>
	<u>전공 관련 활동과 경험</u>	<u>미술 관련 소양 및 자질을 갖추기 위해 노력한 과정과 경험</u>
	<u>전공 관련 교과목 이수 및 성취도</u>	<u>고교 교육과정에서 미술 관련 과목의 수강 현황 및 성취 수준</u>
발전가능성(25%)	<u>창의융합능력</u>	<u>학습한 내용을 바탕으로 폭넓게 사고하고 문제를 해결하는 능력</u>
	<u>리더십 및 소통능력</u>	공동체의 목표 달성을 위해 구성원과의 소통을 통하여 화합과 단결을 이끌어가는 역량
인성(15%)	성실성	책임감을 바탕으로 꾸준히 노력하여 자신의 의무를 다하는 태도와 행동
	도덕성	공동체의 기본윤리와 원칙을 준수하며 옳고 그름을 분별하여 행동하는 태도
	나눔과 배려	상대방을 존중하고 이해하며 타인을 위해 양보할 줄 아는 태도와 행동

# 2025 홍익대 서류평가 변화

구분		2023학년도	2024-2026학년도
미술 활동 보고서	교과활동	최대 5개 (각 600자 이내)	최대 7개(각 600자 이내)
	비교과 활동	최대 5개 (각 400자 이내)	최대 8개(각 400자 이내)
	미술활동종합	1개 (600자 이내)	삭제
	작성하는 내용 수	총 11개	총 12개

## 미술관련 교과활동(최대 7개)

1 : : : 5	과목명		교과구분	
	이수학기		이수단위	
	활동내용 및 자기평가의견 (600자 이내)			

## 미술관련 비교과활동(최대 8개)

1 : : : 5	활동명		주관기관	
	활동참여기간		활동참여횟수	
	활동내용소개 (100자 이내)			
	자기평가의견 (300자 이내)			
	교사 확인 여부	<input type="checkbox"/> 직접 지도 또는 직접 확인 <input type="checkbox"/> 직접 지도한 당사자에게 전달 받는 등 간접 확인 <input type="checkbox"/> 확인하지 못함		

# 2026 홍익대 입시 변화 - 미술활동보고서 형식 및 면접시간 변경

구분		2025학년도 ~	수능최저
수시	전형유형	실기/실적 전형(단, 전형방법은 동일)	<미술우수자 전형> <u>서울캠퍼스</u> : 3개 영역 합 9(탐1) 史 4이내  <u>세종캠퍼스 : 없음</u>
	전형방법	1단계: 교과 20% + 서류 80% 2단계: 서류 40% + 면접 60% <b>(24분→36분)</b> <b>※생각의 도출과정을 넣을 것</b>	
	교과반영 방법	국어, 영어, 택1[수학/사회(史포함)/과학] ※ 택1: 이수단위 합이 큰 교과 자동 반영 ※ 미술 진로선택 과목은 정성평가	

구분		2024학년도~
미술 활동 보고서	교과활동	최대 7개(각 600자 이내)
	비교과 활동	최대 8개(각 400자 이내)
	미술활동종합	삭제
	작성하는 내용 수	<b>총 12개</b>

2026년 미활보 변경(예정)	교과활동 카테고리가 생길 예정임(예, <u>드로잉, 조형, 매체활용, 감상, 진로 유형</u> ) 기존(한 학기 한 교과에서 1개 작성) → 하나의 수업 중 카테고리별로 활동 작성 가능함. ※ 필히 2026수시요강 또는 입학처의 미술활동보고서안내 영상 확인 할 것.
---------------------	--

# 2026 홍익대 입시 변화 - 미술활동보고서 교과활동 유형(예정)

※ 본 교과활동 유형은 변경될 수 있으므로 추후 공지하는 2026학년도 미술활동보고서 작성안내를 반드시 확인하시기 바랍니다.

드로잉	- 구체적이고 다양한 드로잉(사물, 인물, 콘셉트, 공간 드로잉 등) 능력을 키우기 위한 활동
조형	- 2차원 및 3차원 조형 활동으로 조형언어를 기하학적 추상 형태를 이용한 평면, 입체 구성활동
매체활용	- 사진, 비디오(영상매체), 컴퓨터 등 다양한 표현 매체의 조합이나 응용-확장을 통해 표현효과를 탐색하는 활동
감상	<ul style="list-style-type: none"><li>- 역사, 정치, 경제, 사회문화적 맥락에 따른 미술 문화의 다양성을 이해하고, 미술 작품에 대한 자신의 견해를 관련 자료와 정보 등을 활용하여 논리적으로 서술하는 활동</li><li>- 시대와 지역에 따른 미술의 교류와 상호 관련성을 설명하는 활동</li><li>- 미술 작품 비평의 다양한 관점을 알고, 이를 활용하여 작품의 가치를 판단하는 활동</li></ul>
진로	<ul style="list-style-type: none"><li>- 자신의 진로 및 희망전공과 관련된 다양한 방안을 탐색하고 직업에 대한 이해를 확장할 수 있는 활동</li><li>- 희망전공과 관련된 사례를 조사, 발표, 설명, 토론하는 과정을 통해 그 가치와 역할을 이해하는 활동</li><li>- 작품제작을 통해 조형 요소와 원리, 표현 재료와 용구, 방법 등을 자신의 희망전공과 관련하여 계획하고 표현하는 활동</li></ul>

- 2026학년도 변경 예정 사항 -

핵심 교과 활동 부분 미술활동보고서 작성 시 기존 과목 구분 중심의 교과활동에서 교과 활동 유형 중심으로 선택 구조가 개편 됨에 따라 각 교과별 학기당 1건씩 작성에서 교과별 5가지 유형별 복수의 과목 활동을 기재 가능하게 변경 될 예정

## | 홍익대 미술활동보고서(비교과) 안내

### [ 비교과활동 활동유형 구분 안내 ]

- 동아리 : 미술 관련 동아리활동 및 계발활동
- 방과후학교 : 미술 관련 방과후학교 프로그램
- 자율창작 및 전시참여 : 미술 관련 개인적인 작품 제작, 아이디어 스케치 등의 창작활동
- 전시감상 : 미술 관련 전시관람, 토론 등을 통한 감상활동
- 진로탐색·체험 : 미술 관련 캠프, 탐방 등의 진로 탐색 및 체험활동
- 봉사 : 미술 관련 봉사활동
- 독서 : 미술 관련 독서 및 스크랩 등의 활동
- 각종대회 : 미술 관련 교내외 대회 및 공모전 참여활동
- 기타 : 그 밖의 미술 관련 활동



# 2025 이화여대 활동보고서 양식

-> 2027 활동보고서 삭제 (실기실적→학생부 종합)

■ 고등학교 재학기간\* 중 지원자의 포괄적 학업역량, 다양한 교내 조형예술 활동의 우수성, 조형예술 관련 기초소양 또는 발전가능성등을 가장 잘 드러낼 수 있는 교과 활동, 교내 조형예술 관련 수상 및 활동 실적 중 우선순위를 고려하여 아래에 제시된 관련 항목에 따라 기술하시기 바랍니다. (\* 검정고시 출신자는 중학교 졸업 후 고등학교 재학 기간에 준하는 기간의 경험 기술)

## 1. 교과활동: 교과내용 개요(100자) 삭제

연번	학년/학기	과목명	단위수	활동내용
1-①				(200자 이내)
1-②				
1-③				
1-④				
1-⑤				

## 2. 교내조형예술 관련 수상 및 비교과 활동 실적(교외수상실적 작성 금지): 활동명(50자) 삭제

연번	수상/활동 구분	수상명/활동내용	수상년월일	활동기간	증빙여부
2-①	<input type="checkbox"/> 수상 <input type="checkbox"/> 활동	(200자 이내)	년 월 일	년 월 ~ 년 월	<input type="checkbox"/> 수상: 증빙서류 <input type="checkbox"/> 활동: 학생부 기재
2-②	<input type="checkbox"/> 수상 <input type="checkbox"/> 활동			년 월 ~ 년 월	
2-③	<input type="checkbox"/> 수상 <input type="checkbox"/> 활동			년 월 ~ 년 월	
2-④	<input type="checkbox"/> 수상 <input type="checkbox"/> 활동			년 월 ~ 년 월	
2-⑤	<input type="checkbox"/> 수상 <input type="checkbox"/> 활동			년 월 ~ 년 월	

-수능 최저-  
국어, 수학, 영어, 사  
회·과학탐구(1)  
4개 영역 중 2개 영  
역 등급 합 7 이내

※ 활동보고서 항목 중 '교내 조형예술 관련 수상실적'을 작성한 경우 반드시 별도의 증빙서류를 제출하여야 합니다.

# 2025 고려대 디자인조형학부 활동증빙서류(8개 작성가능)



아래 내용은 허위 또는 과장 없이 정확하게 기재하였으며, 기재 사항에 문제가 있는 경우 발생하는 불이익에 대해서는 지원자에게 책임이 있음을 확인합니다.

활동 명		활동 주제	
활동 분야		활동 시기	
작품 구분	개인작품 / 공동작품	수상 내역	
대표 이미지 (※ 실적 및 성적 증빙서류, 작품 등)			
활동에 대한 설명 (100자 이내)			
활동에서 배운 점 및 의의 (100자 이내)			

**자기계발역량40%,**  
창의성20%,  
학업역량20%,  
공동체역량20%

-수능 최저-  
국어, 수학, 영어, 사회·과학탐구(1)  
4개 영역 중 3개 영역 등급의 합이 8  
이내 및 한국사 4등급 이내

※ 작품 구분 및 수상 내역은 작품을 제출하는 경우 입력

# 2024-2025 홍익대 수시 미술우수자 전형 경쟁률

구분	모집단위	2024입학생				2025입학생				
		모집인원	경쟁률	평균내신	70%컷	모집인원	경쟁률	1단계평균	평균내신	70%컷
서울	예술학과	7	9.57	3.43	2.71	6	8.17	2.90	2.66	3.04
	동양화과	19	5.74	3.15	3.51	19	6.05	3.39	3.02	3.42
	회화과	37	5.16	2.91	3.33	37	5.32	2.81	2.83	3.21
	판화과	18	6.11	3.63	3.92	18	6.39	3.66	3.42	3.47
	조소과	18	6.83	3.61	4.03	18	6.78	3.96	4.32	4.91
	디자인학부	68	6.06	1.94	2.08	68	6.40	2.05	1.87	2.05
	금속조형디자인과	15	7.33	3.23	3.05	15	7.73	3.15	3.17	3.26
	도예·유리과	15	7.47	3.54	3.54	15	7.47	3.45	3.39	3.61
	목조형가구학과	15	5.93	3.05	3.34	15	7.93	3.20	3.12	3.21
	섬유미술패션디자인과	15	7.47	2.72	2.82	15	7.33	2.58	2.37	2.31
	미술대학자율전공	63	7.08	2.26	2.41	63	7.94	2.28	2.22	2.44
세종	디자인컨버전스학부	100	5.40	3.59	3.76	100	5.85	3.55	3.57	3.87
	영상애니메이션학부	53	6.23	3.22	3.68	53	7.32	3.04	3.17	3.45
	게임그래픽디자인(미술)	29	7.10	3.77	4.40	29	6.24	4.06	4.29	4.60

## ♣ 비실기(서류)전형 지원시 학생부(서류)의 장단점 객관적 판단

### 1. 전교과 성적 수준 (홍익대 미술우수자는 예외)

- 서울권: 전교과 1-3초 등급대(일반고 기준)
- 경기권: 전교과 2-3초 등급대(일반고 기준)
- > 수학, 과학 성적 최소한 2-5초 등급대 유지

### 2. 1학년부터 진로(전공) 관련 학생부(특히 교과세특) 내용의 수준과 연계성

- 미술뿐 아니라 전교과에서 전공(진로)에 대한 지적호기심과 탐구태도
- 타교과에서 배운 지식을 지원전공(미술)과 관련하여  
의미있는 지식으로 만든 경험(주제 탐구, 발표, 표현 등)

### 3. 수업 내용을 다양한 교내활동(동아리, 진로, 자율)으로 연계, 확장, 심화 활동

### 4. 전공(진로) 관련 독서활동 또는 창작/표현 활동

- 전공에 대한 이해, 열정, 목표가 학생부에서 구체적으로 보이는가...

# 홍익대(서울) 미술계열 면접문제 예시( 면접준비 36분, 면접 10분)

**문제 1.** 작품 (가), (나), (다)의 표현 방식과 작가의 제작 의도를 해석하고, 공통점과 차이점을 설명하시



(가)



(나)



(다)

(가) Hirst, Damien, '살아있는 자의 마음속에 있는 죽음의 육체적 불가능성', 1991

(나) Kac, Eduardo, 'GFP 버니 알바'(녹색 형광 단백질을 주입한 토끼), 2000

(다) Grangeon, Paulo, '1600 판다+(플러스) 프로젝트', 2008

## <출제 의도>

### - 작품 비교 분석 관찰력

(가) 포르말린 처리한 상어, 삶과 죽음의 경계를 고찰, 동물 보호와 관련된 윤리적 논란 야기

(나) 토끼의 수정란에 녹색 형광 단백질을 주입하여 작품을 구상한 것과 관련된 윤리적 논란 야기

(바이오아트를 통해 새로운 생명체를 탄생시키겠다는 작가의 의도에 대한 논쟁)

\* 작품 (가), (나): 바이오아트(살아 있는 동물에 직접 생물학적 실험을 진행하고 그것을 작품으로 제시하는 미술)

\* 작품 (다): 재활용 종이로 만든 멸종 위기의 판다를 통해 사회적 문제 제기

- 인간과 자연의 성공적인 공존을 위한 생명 존중 메시지에 대한 이해

- 작가가 의도한 사회적 메시지(동물 및 환경 보호)를 읽어 내는 능력과 동시에 작품이 야기한 윤리적 논란(생명보호 등)을 읽어 내는 능력

- 작품의 다양한 발상과 사고를 유추하고 해석하는 능력

- 작품의 시각적, 공간적, 경험적 맥락을 이해하는 능력

## <평가 기준>

- 작품에 대한 해석 능력과 시각적 맥락을 파악하는 능력 평가 - 작품에 대한 분석력, 시각 언어를 구술 언어로 치환하는 능력 평가

## <추가 질문>

- 각 작품이 관람객에게 어떤 경험과 감정을 불러일으킬지 추측하여 설명하시오. - 작품의 사회적 메시지와 역할에 대해 설명하시오.

# 홍익대(서울) 미술계열 면접문제 예시( 면접준비 36분, 면접 10분)

**문제 2.** 1번 문항에서 제시된 작품 중 하나를 선택하여 그 제작 의도를 바탕으로 작품을 구상한 후, 구체적으로 표현하고 설명하시오.

## <조건>

- 동물 또는 사물 하나 이상을 포함하여야 한다.
- 입체적으로 표현하여야 한다.

## <출제 의도>

- 현대 사회를 반성적 시각으로 해석하고, 작품의 사회적 의미와 역할을 고려하며, 창의적으로 발상하는 능력 평가
- 변화하는 현대 사회에서 생성과 소멸 사이, 지향하고 싶은 것과 지양하고 싶은 것을 구분하여 구체적으로 표현하고 설명하는 능력 평가
- 시각적 조형 능력 평가

## <평가 기준>

- 창의적 발상력 및 시각적 문해 능력
- 화면 구성력 및 기본 조형요소의 활용과 표현 능력
- 1번 문항에 제시된 작품의 제작 의도를 해석하는 능력과 이를 자신의 작품에 창의적으로 적용하는 능력

## <추가 질문>

- 자신이 표현한 작품의 제목을 정하고, 그 이유를 설명하시오.
- 윤리적 문제가 발생하지 않도록 어떤 고민을 하였는지 설명하시오.
- 본인의 그림에서 중점적으로 표현하고자 했던 것이 무엇인지 설명해 보시오.
- 왜 1번 문항에서 제시된 작품 중 해당 작품을 선정하였는지 설명하시오.

# 홍익대(세종) 미술계열 면접문제 예시( 면접준비 36분, 면접 10분)

**문제 1.** 제시된 두 작품에서 비교하여 설명하시오.



손동현 작



르네 마그리트 작

\* Ceci n'est pas une pipe. :  
이것은 파이프가 아니다.

## <출제의도>

- 문자와 이미지가 동시에 보이는 작품에 대한 이해도와 해석을 묻고자 합니다.
- 손동현의 작품은 글씨이자 그림으로서 로고를 차용하고 그 안에 관련된 이미지를 재구성한 것입니다. 이 작품은 한국의 초기 민화인 문자도 양식과 서양의 문화를 동시에 보여줌으로써 동시대와 소통하는 통로를 확장합니다.
- 마그리트의 작품에서 결합한 단어와 그림은 새로운 의미를 만들어 내는 것이 아니라 오히려 기존의 의미를 파괴합니다.

## <평가항목>

- 문자와 이미지의 관계를 이해하는 능력
- 전통적 양식이 동시대와 소통하는 방법에 대한 이해
- 눈에 보이는 실제 이미지와 텍스트의 모순적 충돌을 보여줌으로써 텍스트도 그림의 일부라는 것에 대한 이해

## <추가질문>

- 문자를 활용한 다른 작품은 무엇이 있는가?

# 홍익대(세종) 미술계열 면접문제 예시( 면접준비 36분, 면접 10분)

**문제 2.** 제시어 중 3개를 선택하여 '아주 보통의 하루'라는 제목으로 이야기를 만든 후, 이를 오른쪽 <결과> 칸에 시각화하시오.

<제시어>

기쁨, 의자, 분초사회, 가지, 죽음, 눈물, 기후위기, 사진, 운동, 창문

<출제의도>

- 다양한 AI 툴을 적재적소에 사용할 수 있는 'AI 리터러시'가 높은 사람을 '호모 프롬프트'라 합니다. 미래의 인재에게 꼭 필요한 역량인 '적절한 질문 혹은 명령어를 선택하고 이미지를 예상하는 능력'을 평가할 수 있습니다.
- '아주 보통의 하루'라는 키워드는 최근 한국 사회의 행복 담론으로 '무난하고 무탈하고 안온한 삶'을 가치 있게 여기는 태도를 의미하는 신조어입니다.

<평가항목>

- 선택한 단어들을 연결하여 스토리텔링하는 능력
- '아주 보통의 하루'에서 표현되는 상황을 이미지로 구성하는 능력
- 창의적인 생각 도출 과정

<추가질문>

- 본인이 시각화한 이미지에 다른 요소를 추가한다면 어떤 것이 있습니까?



## [수시 일반전형 디자인 6명]

1단계(2배수) : 학생부 서류 100%

2단계 : 면접 및 구술고사

[면접 및 구술고사문제\_면접15분 면접관4명]

1. 자기소개
2. 앞에 4개의 책 중 가장 좋다고 생각하는 북디자인은?
3. 가장 존경하는 디자이너?
4. 앞에 있는 블루투스 스피커를 좋아하는 디자이너와 관련해서 디자인한다면?  
(외관 디자인이나 기술적인 부분 포함해서)
5. 생기부 관련 문제 추가 질문

# 2025 세종대 창의 인재전형(디자인이노베이션텍 전공) 면접 및 구술 고사 (수능 최저 없음)



※ 아래 발표 주제에 따라 아이디어/스토리를 표현(글, 그림, 도형, 기호 등 이용)하고 그 자료를 참조하여 면접 시 구술 발표하시오.

## [제시문]

‘이화 작용’은 큰 분자를 작은 분자로 분해하는 과정이다.

## [문제]

제시문에서 설명한 ‘이화 작용’을 독창적으로 해석하여, ‘대비’를 사물 또는 소재에 대입하고 연상되는 창의적 아이디어를 표현(그림, 도형, 기호, 글 등을 혼합)하여 그 자료를 참조하여 면접 시 구술 발표하시오.

## \*주의사항 :

제시된 개념과 단어 및 사물을 하나로 융합하거나 동일한 맥락으로 연결할 수 있는 아이디어를 도출하여 주제를 설명하시오.

\* 답변준비: 40분, 면접시간:10분

\* 출제근거: 생명과학 I, 미술

# 선행학습영향평가 : 세종대 창의 인재전형(디자인이노베이션텍 전공) 면접 문제 예시답안

저는 큰 분자를 작은 분자로 분해하는 **이화 작용**의 결과로써 큰 물체가 작은 물체로 변화하였을 때 **이동과 확산**이 유리하다는 점에 주목하여, 이를 **비행형 탐사로봇에 대입**해 아이디어를 전개하였습니다.

그리고 **로봇이 하늘과 땅위에서** 작업을 수행하는 **대비되는** 상황을 **화면의 상하로 나누어 표현**하였습니다. 이 비행형 탐사로봇은 다수의 작은 모듈이 결합된 형태로 이동을 하다가 상황에 적합한 형태로 몸체를 분해합니다.

해체된 모듈은 작아짐으로써 좁은 공간을 통과하여 이동할 수 있습니다. 또한 흩어져서 동시에 광범위한 지역을 탐색하거나 여러 곳에 물건을 수송할 수 있습니다.

좌측 상단에 별도로 표현한 단일 탐사로봇은 곡선적 입방체의 몸체와 네 모서리에 설치된 원통형 프로펠러로 이루어져 있습니다. 원통형 프로펠러는 수평축으로 회전이 가능하여 비행 방향을 조절할 수 있으며, 다른 모듈들이 적층될 수 있도록 결합할 수 있는 기계 장치가 설치되어 있습니다. 몸체의 전면에는 각도를 조절할 수 있는 조명장치가 있고, 하단부에는 접이식 바퀴와 집게가 내장되어 있습니다.

로봇의 색상은 수평축을 기준으로 한 쪽은 밝은색, 다른 쪽은 어두운 색으로 대비를 주었습니다. 이는 필요에 따라 한쪽 색면만 노출시켜 위장이 가능하도록 합니다.

화면 상단에는 하늘 위에서 하나로 결합된 로봇의 모습을, 하단에는 지상에 흩어져 있는 로봇들을 묘사하였습니다.

하늘에 떠 있는 거대한 비행체는 안정적인 장거리 비행을 위해, 중앙에 결집되어 있는 구조에서 좌우로 날개가 뻗어 나온 대칭형 형태로 구성하였습니다. 백색 배면이 드러나도록 아래에서 위로 올려다보는 각도로 묘사하였고, 비행체의 거대한 볼륨감을 강조하였습니다.

복잡한 지형에 광범위하게 분산되어 있는 로봇 모듈들은 부감으로 묘사하여, 어두운 색 겉면을 가진 작은 개체가 흩어져 있는 모습이 잘 드러날 수 있도록 하였습니다.

**이로써 크기, 구성, 색상의 대비가 잘 드러날 수 있도록** 하였습니다.

## 2025 세종대 창의 인재전형(만화애니메이션텍 전공) 면접 및 구술 고사 (수능 최저 없음)

※ 아래 발표 주제에 따라 아이디어/스토리를 표현(글, 그림, 도형, 기호 등 이용)하고 그 자료를 참조하여 면접 시 구술 발표하시오.

### [전공 적합성 발표 주제]

현대의 매체는 서로 다른 분야의 지식과 경험을 접목하여 창조하는 융합적 사고를 강조한다. 이를 기반으로 발전된 매체는 정보 기술의 발달로 SNS, 인터넷 뉴스, 온라인 콘텐츠 등 시공간의 물리적 제약 없이 확산되고 있다. 현대의 대중은 융합 매체를 수용하는 것에 머무르지 않고 생산자와 동등한 위치에서 함께 소통하며 소비한다. 그 결과로 소수의 의견이 담긴 매체가 대중을 통해 방사형으로 뻗어 나가 사회 전체에 퍼져 큰 여론을 형성하기도 하고, 상업적 이익을 목적으로 하는 시장 논리에 기반한 매체에 대중이 매몰되거나, 정보를 통제하는 특정 세력에 의해 왜곡된 정보를 제공받는 문제에 직면하게 되는 등의 다양한 현상이 나타난다.

이와 같은 매체의 융합과 발달, 확산 속에서 대중이 올바른 인식과 태도를 지닐 수 있도록 정보를 제공하는 과정을 자신만의 아이디어로 스토리를 구성하고, 시나리오와 같은 개성 있는 형식 또는 스토리보드로 작성하여 설명하시오.

\* 답변준비: 40분, 면접시간:10분

\* 출제근거: 국어(언어와 매체), 생활과 윤리, 미술

## 선행학습영향평가 : 세종대 창의 인재전형(만화애니메이션텍 전공) 면접 문제 예시답안

상업적 이익을 목적으로 하는 허위 광고에 노출된 K가 매체에 대한 올바른 인식과 태도가 필요하다는 것을 깨닫는 스토리

고등학생 K는 누리 소통망(SNS)을 통해 3개월 안에 키가 5cm 커진다는 허위 사실, 과장된 광고를 접하게 되었다. 광고 물품을 구매하여 사용했지만 키가 자라지 않은 K는 허위 광고에 속았다는 것을 깨닫는다. K는 대량의 정보를 많은 사람에게 전파하는 누리 소통망의 장점이 악용되어 자신과 같은 피해자가 지속적으로 발생하고 있다는 것을 알게 되었다.

상업적 이익만을 목적으로 하는 시장 논리에 기반한 매체에 대중이 지속적으로 매몰되는 현상을 파악한 K는 자신과 같은 피해자가 더 나와서는 안된다고 생각했다. K는 누리 소통망 속 왜곡된 사실을 기반으로 상품을 판매하는 매체의 허위 과장, 광고에 대해 대중에게 고발하는 콘텐츠를 제작하여 영상 공유 플랫폼에 게시하였다. K의 의견이 담긴 매체는 대중을 통해 사회 전체에 급속히 확산되어 큰 여론을 형성하였지만 콘텐츠에서 특정인을 언급하면서 명예훼손죄로 신고를 당하게 되었다. 고등학생인 K는 미성년임에도 불구하고 형사사건에 휘말리는 어려움에 당면하였으나 소비자들의 도움과 공공의 이익에 목적을 두었다는 점이 반영되어 사건이 무사히 해결될 수 있었다.

이 경험을 통해 K는 자신부터 정확한 정보를 기반으로 잘못된 정보와 왜곡된 사실을 퍼트리지 않도록 해야겠다고 결심한다. 5년 후, 성인이 된 K는 누리 소통망 속 매체 자료의 수용과 생산에 대중이 올바르게 인식하고 주체적으로 향유할 수 있도록 사이버 사건을 처리하는 사이버 수사대의 경찰이 되었다.

# 경기대 디자인비즈니스학부 (KGU학생부 종합 전형) 아이디어스케치 면접 기출 문항



- 면접평가방법 : 일대다면접으로, 입학사정관과 교수로 구성된 면접위원 2~3인과 학생 1인의 개별면접으로 진행
- 반영비율 : 30% [잠재역량 15%, 사회역량 10%, 소통역량 5%]
- 면접 평가 순서



※ A3용지, 60분 / 재료: 건식  
[평가기준]  
잠재역량 15%  
사회역량 10%  
소통역량 5%

2025학년도  
아이디어스케치  
기출 문항

지속 가능한 디자인은 친환경 제품에 사회성을 부여한 것으로서 원재료 채취, 제조, 포장, 운송, 사용, 광고, 폐기(또는 재활용) 등 제품 서비스와 관계된 전 과정에 있어서 경제적 가치 창조, 환경에 대한 배려, 사회적 책임을 고려한 디자인이다. 오늘날 '지속 가능'이라는 말은 '환경친화적'이라는 개념을 넘어서 인간의 삶에 도움을 주는, 인간을 위한 감성적, 문화적 시스템을 포괄하는 개념으로, 환경 분야뿐 아니라 우리 생활에 다양하게 영향을 미치고 있다.

오늘날 빗물을 막기 위한 방수포 혹은 차량의 안전띠 등을 재활용하여 만든 가방, 재활용 판지로 만든 가구 등 지속 가능 디자인을 위한 다양한 노력이 이루어지고 있다. 이러한 지속 가능 디자인에 관한 새로운 아이디어를 글과 그림을 통하여 표현하시오.

평가 방향

1. 문제의 핵심을 이해하고 사례에 대한 해결 방안을 제시하였는가?(이해력, 분석력)
2. 아이디어가 독특하고 스케치는 창의적인가?(구성력, 표현력)
3. 설명은 구체적이고 나름의 의미가 있는가?(논리력, 표현력)

5.

## 수시, 정시 준비 전략

# 수시(6회) & 정시(3회) 지원시 고려 사항

1. 학생의 '내신, 수능, 실기력, 학생부(비교과)' 객관적 판단 후 주력 전형 결정
2. 6월모평까지 예상 수능점수로 정시 지원 가능한 대학(학과) 파악
3. **내신, 실기력 > 수능** → 수시 적극 지원  
(단, 수능에 자신이 없다면 전문대(실기전형)도 적극 지원)
4. **내신 < 수능** → 정시 적극 지원  
(단, 실기력이 좋다면 정시 지원 가능한 대학 수준에서 수시 2-3개 지원)
5. **내신(3등급초반) + 학생부활동 > 수능** → 수시 비실기 적극 지원  
(홍대 지원시 미활보와 면접 준비가 어렵다면 홍익대 캠퍼스자율전공 지원도 고려)
6. **'수학' 포함 내신 3등급 초 & 수능최저가** 된다면 **교과**전형 적극 공략



# 2026 정시 모집군별 대학교 학과 (정시요강 확인 必)

	가 군	나 군	다 군
순수 미술 계열	<p>국민대(회화), 건국대(현대미술)</p> <p>서울시립대(조각학과), 성균관대(동양,서양)</p> <p>이화여대(조형예술:동양,서양,조소)</p> <p>숙명여대(한국,서양), 중앙대(한국,서양,조소)</p> <p>상명대(천)(사진영상), 동덕여대(큐레이터학)</p> <p>한국교원대(미술교육)</p>	<p>서울대(동양,서양,조소), 홍익대(서울)(미술계열)</p> <p>국민대(입체미술), 서울과기대(조형예술)</p> <p>경희대(서)(미술), 경기대(FineArts학부)</p> <p>동국대(조소), 덕성여대(Art &amp; Design대학-동양,서양)</p> <p>동덕여대(회화), 서울여대(현대미술)</p> <p>세종대(회화), 수원대(조형예술)</p> <p>연세대(미)(디자인예술학부: 디지털아트)</p>	<p>경기대(입체조형)</p> <p>인천대(한국), 인하대(조형예술)</p> <p>건국대(글)(조형예술학과)</p> <p>단국대(천)(동양,서양,조소)</p> <p>추계예대(동양,서양·현대미술,판화)</p> <p>한성대(동양,서양)</p>
디자인공예 계열	<p>국민대(디자인영상계열)</p> <p>고려대(디자인조형학부)</p> <p>성균관대(디자인학과:시디,써피스디)</p> <p>서울시립대(디자인학과:시디/공디)</p> <p>이화여대(디자인계열,섬유,패션,도자예술)</p> <p><b>건국대 (영상학과)</b> 삼육대(아트&amp;디자인)</p> <p>인천대(디자인학부), 서경대(디자인학부)</p> <p>서울여대(산업,공예,패션)</p> <p>숙명여대(디자인계열), 중앙대(디자인계열)</p> <p>한양대(예)(디자인계열)</p> <p>홍익대(세종)(디자인컨버,영상애니,게임)</p> <p>한성대(글로벌패션(주), ICT디(주))</p> <p>예원예술대(귀금속디,만화게임,시각영상디)</p> <p>한세대(디자인), 호서대(디자인)</p>	<p>서울대(디자인과,공예과)</p> <p>홍익대(서울)(디자인, 공예 계열, 미술자율)</p> <p>국민대(미래융합전공-예체능)</p> <p>서울과기대(산디,시디,금속,도예)</p> <p>건국대(커뮤니케이션디,의상디,리빙디)</p> <p>경희대(산디,시디,환경디,의류디,디콘),</p> <p>중앙대(공간연출)</p> <p>상명대(서)(자유전공-예체능, 애니메이션)</p> <p>덕성여대(Art &amp; Design대학-시각,실내,텍스타일디)</p> <p>명지대(영상애니디), 인하대(디자인융합)</p> <p>상명대(천)(디자인,무대미술,디지털만화,이미디어콘텐츠)</p> <p>서울여대(시디), 세종대(디자인이노,만화애니,패션디)</p> <p>연세대(미)(디자인예술학부: 산디,시디)</p> <p>협성대(디자인), 수원대(디자인학부)</p> <p>인하대(디자인융합) 예원예술대(융합조형디,애니&amp;웹툰)</p>	<p>홍익대(서울,세종)(캠자)</p> <p>건국대(산업디자인학과)</p> <p><b>2027 건국대 (영상학과)</b></p> <p>단국대(죽)(커뮤니,패션,도예)</p> <p>성신여대(디자인과),</p> <p>서울여대(첨단미디어디)</p> <p>동덕여대(공예,디자인계열)</p> <p>한성대(글로벌패션(야))</p> <p>서경대(무대패션), 건국대(글)(디자인대학)</p> <p>명지대(디지털콘텐츠디)</p> <p>인하대(의류디,디자인테크),</p> <p>강남대(디자인), 대전대(산업,시각)</p> <p>동양대(디자인), 평택대(커뮤니디,패션디)</p> <p>한경국립대(시각디,제품공간디),</p> <p>단국대(천)(공예)</p>

# 2026 수능 반영 영역과 반영 비율

	국		수			영	탐		史	비고
	화작	언매	확통	미적	기하		사	과		
강남대	(40)		(40)			40	20(1)		-	
건국대(서)	45		(30)			25	(30)(2)		감점	
건국대(글)	(50)		(50)			(50)	(50)(1)		-	
경기대	(35)		(35)			30	(35)(1)		감점	
경희대(서)	60		-			감점	40(1)		감점	
경희대(국)	60		-			감점	40(1)		감점	
고려대	200점		-			감점	160점(2)		가점	
국민대	33.3		(33.3)			33.3	(33.3)(2)		감점	
단국대(죽)	50		-			20	30(2)		가산점	
단국대(천)	40		(20)			40	(20)(1)		가산점	
덕성여대	(50)		(50)			(50)	(50)(1)		가산점	
동국대(서)	45		-			15	40(2)		감점	조소
동덕여대	(33.3)		(33.3)			33.3	33.3(1)		가감	
명지대(서)	35		(30)			35	(30)(1)		가산점	디지털콘텐츠 (수능+실기)
명지대(용)	50		-			50	-		가산점	영상애니디자인
삼육대	(50)		(50)			(50)	(50)(1)		-	한국사 탐구로 대체가능
상명대(천)	(40)		(40)			(40)	20(1)		가산점	
서경대	(40)		(40)			20	(40)(2)		가산점	

# 2026 수능 반영 영역과 반영 비율

	국		수			영	탐		史	비고
	화작	언매	확통	미적	기하		사	과		
서울과기대	40		-			25	35(2)		감점	
서울대	100점		2등급부터감점			2등급부터 감점	100점(2)		감점	동양,서양,조소,공예
서울대	100점		100점			2등급부터 감점	100점(2)		감점	디자인과
서울시립대	50		-			30	20(2)		감점	
서울여대	(40/40/20)		(40/40/20)			(40/40/20)	(40/40/20)(1)		가산점	성적 우수 3영역 40%,40%,20%
성균관대	45		-			10	45(2)		감점	미술학과,디자인학과
성신여대	(33.3)		(33.3)			(33.3)	(33.3)(2)		가산점	디자인과
세종대	70		-			30	-		가산점	회화, 패션디
숙명여대	40		-			30	30(2)		가산점	디자인,공예
숙명여대	60		-			40	-		가산점	회화
연세대(미)	200점		-			100점	-		-	
이화여대	(50)		(50)			가산점	(50)(2)		-	영어1~3등급 동일가산점
인천대	45		-			10	45(2)		-	미술
인하대	40		-			40	20(2)		-	디자인
인하대	50		-			50	-		-	조형예술
중앙대	50		-			가산점	50(2)		가산점	
한양대(예)	35		(30)			35	(30)(1)		가산점	
홍익대(서,세)	(40)		(40)			20	(40)(2)		가산점	미술대학

# 2026 수능 영어 등급별 환산점수

대학	1등급	2등급	3등급	4등급	5등급	6등급	7등급	8등급	9등급
강원대	100	97	94	91	81	78	75	72	0
경기대	100	98	94	86	70	50	30	10	0
덕성여대	100	98	96	80	70	60	50	40	0
서울시립대	120	116	112	108	104	100	96	92	84
서울과기대	135	132	128	120	100	80	60	30	0
세종대	200	195	190	185	170	150	120	100	0
건국대(서)	200	197	194	190	185	180	170	160	150
성신여대	100	97	94	85	60	40	25	10	0
동덕여대	100	99	96	85	70	55	40	20	0
서울여대	100	97	93	85	70	50	35	20	0
중앙대	100	98	95	92	86	75	64	58	50
삼육대	98	95	92	87	82	70	50	40	30
상명대	100	98	96	94	90	80	60	40	0
숙명여대	100	98	94	88	80	70	60	40	20
인하대	150	148	145	135	120	100	80	40	0
한양대(에)	100	99.5	99	98	96.5	95	92.5	90	85

**고 2 11월 전국연합까지 최소 2-3등급 만들자!!!**

# 9등급제 VS 5등급제

와우고 서기남선생님 자료

2015		절대평가		상대평가	통계정보			
		원점수	성취도	석차등급	성취도별 분포 비율	과목평균	표준편차	수강자수
보통 교과	공통과목	O	A·B·C·D·E	9등급	X	O	O	O
	선택과목(일반)	O	A·B·C·D·E	9등급	X	O	O	O
	선택과목(진로)	O	A·B·C	X	O	O	X	O
전문교과		O	A·B·C·D·E	9등급	O	O	O	O

2022		절대평가		상대평가	통계정보			
		원점수	성취도	석차등급	성취도별 분포 비율	과목평균	표준편차	수강자수
보통 교과	공통과목	O	A·B·C·D·E	5등급	O	O	X	O
	선택과목 (일반, 진로, *사과융합등급표시제외)	O	A·B·C·D·E	5등급	O	O	X	O
전문교과		O	A·B·C·D·E	5등급	O	O	X	O
*수강과정 5명 이하		O	A·B·C·D·E	‘’ 또는 5등급	O	O	X	O
*공동교육과정 및 온라인학교		O	3단계 또는 5 단계	X	O	O	X	O
*체육·예술 교과(군)		X	A·B·C	X	X	X	X	X
*교양 교과(군)		X	P	X	X	X	X	X

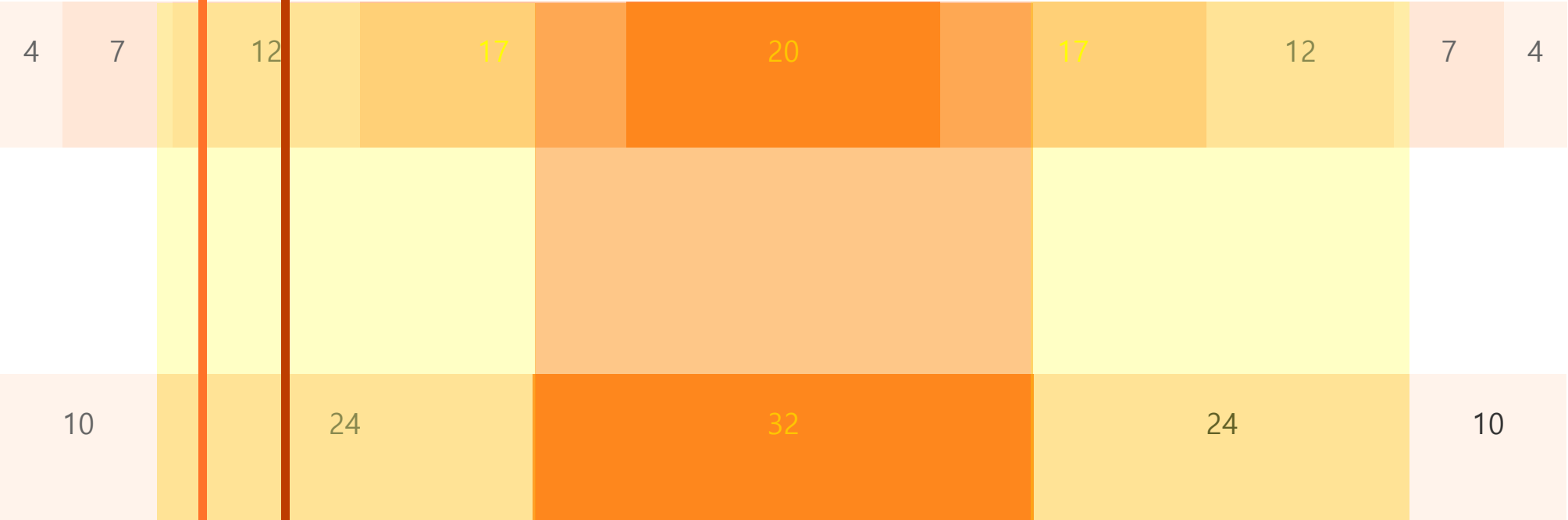
1등급(10), 2등급(24), 3등급(32), 4등급(24), 5등급(10)

# 9등급제 VS 5등급제

구 분		절대평가		상대평가	통계정보		
		원점수	성취도	석차등급	성취도별 분포비율	과목평균	수강자수
보통 교과	공통과목	○	A·B·C·D·E	5등급	○	○	○
	선택과목 (일반·진로·융합*)	○	A·B·C·D·E	5등급	○	○	○
전문교과		○	A·B·C·D·E	5등급	○	○	○

일반 학생부종합전형

홍익대 미술우수자 전형



2028 대입전형개편안 (수능)

영역		현행(~2027수능)	개편안(2028수능~)		
국어		공통+택1 -공통: 독서, 문학 -선택: 화법과 작문, 언어와 매체	공통 (화법과언어, 독서와작문, 문학)		
수학		공통+택1 -공통: 수학 I , 수학 II -선택: 확률과 통계, 미적분, 기하	공통 (대수, 미적분 I , 확률과통계)		
영어(절대평가)		공통(영어 I , 영어 II)	공통(영어 I , 영어 II)		
한국사(절대평가)		공통(한국사)	공통(한국사)		
탐구	사회 · 과학	• 사회: 9과목 한국지리, 세계지리, 세계사, 동아시아사, 경제, 정치와법, 사회·문화, 생활과윤리, 윤리와 사상	• 사회: 공통 (통합사회)		
		• 과학: 8과목 물리학 I , 화학 I , 생명과학 I , 지구과학 I , 물리학 II , 화학 II , 생명과학 II , 지구과학 II	• 과학: 공통 (통합과학)		
	직업	1과목:	• 직업: 공통		
		• 공통:성공적인직업생활 • 선택:농업기초기술, 공업일반, 상업경제, 수산·해운산업기초, 인간발달	(성공적인 직업생활)		
제2외국어 /한문 (절대평가)		• 제2외국어/한문: 9과목 독일어 I , 프랑스어 I , 스페인어 I , 중국어 I , 일본어 I , 러시아어 I , 아랍어 I , 베트남 어 I , 한문 I	• 제2외국어/한문: 9과목  독일어, 프랑스어, 스페인어, 중국어, 일본어, 러 시아어, 아랍어, 베트남어, 한문	추가 검토안 • 제2외국어/한문: 9과목 • *심화수학: 제외 (미적분 II +기하)	

# < 2028(고1) 이후 미대입시 변화 예측 및 준비 > 창의고 양인실선생님 자료

## 1. 내신: 9등급제 -> 5등급제 : 대입에서 내신의 영향은?

- ▶ 예술체육 제외한 전 과목 5등급제로 등급 산출 과목 수 증가
- ▶ 2,3학년 선택과목 수 증가로 내신 관리의 부담 & 성취도 비율 반영 가능성
- ▶ 실기전형 내신 반영과목에서 1학년 통학과학 포함 가능성 고려

## 2. 미대 수시 서류 전형에서 학생부 반영은?

- ▶ 선택과목의 중요도 증가(온라인, 공동, 소인수강좌 등 적극 활용)
- ▶ 선택과목 증가 및 수행평가 영역명 제공으로 과세특 분량과 내용 변별도 상승

## 3. 미대입시에서 수능 반영 변화는?

- ▶ 탐구 2과목 반영 학교: 통사, 통과 탐구 1과목 반영 학교: 통사 또는 통과

## 4. 기타: 교과전형, 서류전형에서 수능 최저 및 면접의 중요성 상승



# 2025 국민대 실기전형 입시결과(수능 백분위 평균)



\* 정시 수능 반영 방법: 국어 33.3%+영어 33.3% + 수/탐구(2) 33.3%

국민대 (가군)	2025						국민대 (가군)	2025					
	모집 인원	경쟁률	50%컷 국/탐(2)	영 어	70%컷 국/탐(2)	영 어		모집 인원	경쟁률	50%컷 국/탐(2)	영 어	70%컷 국/탐(2)	영 어
공업디자인학과	21	2.67	92/93	3	94/87	3	자동차운송디자인학과	18	3.44	85/86	2	82/92.5	3
시각디자인학과	12	3.50	86/94.5	2	85/93.5	1	AI디자인학과	13	3.23	75/93	1	83/80	2
금속공예학과	16	5.13	88/84	2	94/74	3	공간디자인학과(비실기)	2	13	미공개			
도자공예학과	15	5.13	93/79.5	3	80/91.5	4	영상디자인학과(비실기)	1	18	미공개			
의상디자인학과	22	3.59	91/83	2	79/95.5	3	미술학부(회화)- <b>가군</b>	20	3.85	75/47.5	3	61/56.5	3
공간디자인학과	22	3.18	70/100	2	88/91	3	미술학부(입체미술)- <b>나군</b>			미공개			
영상디자인학과	19	3.74	97/91	3	82/94.5	2	미래융합전공(예체능)	65	4.72	<b>88/96.5</b>	<b>2</b>	<b>96/90</b>	<b>2</b>

비실기 수능100%는 국어25% 수학25% 탐(2)25% 영어25% 입니다.

# 2025 홍익대 정시 서류전형 입시결과(수능 표준점수 평균)

모 집 군	모집단위	2024			2025						2021수능반영방법 (표준점수반영)
		모 집 인 원	경 쟁 률	백 분 위 평 균	모 집 인 원	경 쟁 률	1단계합격	최종등록자			
							국수탐(%) 평 균	국수탐(%) 평 균		영어 평 균	
나 군	예술학과	5	5.20	87.50	5	5.20	84.63	88.55	87.25	2.00	국/수/탐(2) 중 택2 각 40% + 영 20% - 탐구는 2과목 표준점수의 합이며, 한국사 가산점포함.
	동양학과	5	4.40	83.54	6	3.50	79.74	82.58	83.25	1.83	
	회화과	10	4.00	86.43	10	4.00	84.35	87.73	84.00	2.00	
	판화과	5	4.00	86.90	5	3.80	82.88	86.95	87.00	2.40	
	조소과	5	4.40	85.00	5	4.40	79.04	81.60	83.25	2.20	
	디자인학부	18	4.33	93.39	18	3.11	81.62	92.54	89.25	1.78	
	금속조형디자인과	4	3.25	90.13	4	3.50	84.53	89.31	89.00	2.00	
	도예유리과	4	4.00	88.44	4	3.00	85.70	88.88	90.50	2.00	
	목조형가구학과	4	6.00	89.75	4	4.50	87.32	88.56	86.75	2.00	
	섬유미술패션디자인	4	5.50	89.06	4	3.50	83.70	89.56	86.00	1.75	
	미술대학자율전공	16	4.81	90.89	16	4.00	90.05	92.30	92.75	2.00	
다 군	캠퍼스자율전공 (자연예능)	117	9.47	88.53	117	9.06	-	87.94	90.83	1.71	국30%+수35%+영15%+과탐30%
	캠퍼스자율전공 (인문예능)	91	11.15	88.06	83	11.28	-	88.39	89.40	1.74	국30%+수30%+영15%+탐25%

# 2024-2025 서울과기대 실기전형 입시결과

수시 학생부 반영 방법: 국, 영, 사

모집단위	2024				2025			
	모집인원	경쟁률	최종합격자	1단계합격자	모집인원	경쟁률	최종합격자	1단계합격자
			평균내신	최저등급			평균내신	최저등급
디자인학과	산업10	16.7	2.07	2.51	산업10	13.80	2.45	3.05
	시각12	14.5	2.29	2.91	시각12	16.58	2.16	2.59
도예학과	14	22.14	2.82	3.26	14	18.93	2.95	3.26
금속공예디자인학과	15	17.33	2.67	2.99	15	16.87	2.60	2.89
조형예술학과	18	13.94	3.29	4.43	18	16.94	2.88	4.13

정시 수능 반영 방법: 국어 40%+영어 25% + 탐구(2) 35%

모집단위	2024			2025		
	모집인원	경쟁률	평균백분위	모집인원	경쟁률	평균백분위
디자인학과(산업-실기)	25	4.12	86.75	26	5.04	89.38
디자인학과(시각-실기)	30	4.13	87.00	30	4.53	88.53
도예학과(실기)	22	7.22	84.75	20	6.55	84.71
금속공예디자인학과(실기)	21	5.18	87.50	19	5.58	87.41
조형예술학과(실기)	16	3.94	80.00	14	4.43	80.84

# 2024-2025 건국대 정시 실기 입시결과

서울: 정시 수능 반영 방법: 국어 40% + 탐구(2) 30% + 영어 25% + 史 5% / 수능 60% + 실기 40%

모집단위	2024			2025					
	모집인원	경쟁률	국탐 70%	모집인원	경쟁률	70% cut			
						국어	탐1	탐2	영어
커뮤니케이션디자인학과	39	13.23	68.25	39	13.9	82	66	85	3
산업디자인학과	34	20.47	82.00	34	20.9	91	93	90	3
의상디자인학과-예체능계	17	11.35	69.50	17	11.7	68	74	95	2
리빙디자인학과	45	14.02	73.00	45	11.6	68	93	68	4
현대미술학과	32	5.22	81.67	32	4.9	61	69	71	4
영상학과	35	18.62	62.50	35	12.6	67	93	71	2

글로벌: 정시 수능 반영 방법: 국, 수, 영, 탐(1) 중 2개 각 50% / 수능 40% + 실기 60%

모집단위	2024			2025		
	모집인원	경쟁률	수능 백분위 50%cut / 최저	모집인원	경쟁률	수능 백분위 50%cut / 최저
산업디자인학과	15	11.60	83.0 / 73.5	7	11.7	81.5 / 76.0
실내디자인학과	15	11.80	83.0 / 78.5	7	11.3	86.5 / 78.5
패션디자인학과	15	10.27	79.0 / 71.5	7	10.7	77.0 / 70.5
시각영상디자인학과	24	12.38	78.5 / 65.0	12	11.3	78.5 / 65.5
미디어콘텐츠학과	15	12.27	75.0 / 61.5	7	12.3	81.0 / 60.0
조형예술학과	24	12.46	74.0 / 58.5	8	17.9	71.0 / 56.5
디자인조형자유전공학부	-	-	-	54	11.8	80.0 / 61.5

# 2023-2025 인하대 실기전형 입시결과

수시 학생부 반영 방법: 국,영, 사 + 진로선택3과목

모집단위	2024			2025		
	모집인원	경쟁률	등급평균	모집인원	경쟁률	등급80cut
조형예술학과(인물수채)	15	7.73	5.01	15	13.93	4.58
디자인융합학과	23	31.78	4.27	23	39.04	4.38
의류디자인학과(실기)	10	34.80	4.45	10	25.10	4.69

정시 수능 반영 방법: 국어 40%, 영어 40%, 탐(2) 20% 조형예술학과: 국어 50%, 영어 50%

수능30% + 실기70%

모집단위	2023			2024			
	모집인원	경쟁률	백분위 평균	모집인원	경쟁률	국탐 백분위 평균	영어 등급
디자인융합학과	12	27.00	51.19	12	21.17	48.42	3.75
조형예술학부	13	9.42	41.33	12	12.83	45.33	3.08
의류디자인학과(실기)	10	36.40	46.85	10	29.40	53.83	4.00
디자인테크놀로지학과	20	11.05	64(영어 2.5)	20	12.30	73.66	3.45

수능70% + 실기30%

# 2024-2025 상명대(천안) 실기전형 입시결과

수시 학생부 반영 방법: 전교과 + 진로선택3과목

모집단위		2024			2025		
		모집인원	경쟁률	평균/최저등급	모집인원	경쟁률	평균/최저등급
디자인학부(ARVR미디어제외)		112	14.12	4.01/5.37	93	14.77	4.23/5.19
예술학부	무대미술 전공	24	10.17	4.67/5.65	22	9.64	4.66/5.13
	사진영상미디어전공	11	17.60	4.25/5.34	10	18.00	3.9/5.54
	디지털만화영상전공	26	13.92	2.99/4.11	24	14.08	3.51/4.61
	AI미디어콘텐츠전공	10	8.89	4.51/5.10	14	8.14	4.8/5.71

정시 수능 반영 방법: 국/수/영 中 택2 80% + 탐구(1) 20%

모집단위		2024			2025		
		모집인원	경쟁률	백분위평균/최저	모집인원	경쟁률	백분위평균/최저
디자인학부(ARVR미디어제외)		68	7.06	79.79/72.60	61	8.97	77.22/67.8
무대미술전공		13	8.15	75.97/70.40	12	8.17	76.23/66.4
디지털만화영상전공		15	8.53	86.07/75.00	12	5.83	79.58/61.6
AI미디어콘텐츠전공		6	10.17	75.20/73.60	9	5.89	73.89/70
AR. VR미디어디자인전공(수능100)		5	7.40	92.52/90.80	6	6.17	88.86/82
자유전공(아트&컬처)(수능100)		-	-	-	27	2.81	88.3/85.2

6.

기타, Q & A

# 2026 만화애니메이션계열 수시 모집

대학	모집단위/학과	전형 방법	실기(택1)
상명대(서)	애니메이션전공	고교추천전형 교과100%(최저×) 상명인재전형 서류(학생부)100%	비실기
상명대(천)	디지털만화영상전공	1단계: 서류(학생부)100%, 2단계: 1단계60%+ 면접40%	비실기
세종대	만화애니메이션전공	1단계: 서류(학생부)100%, 2단계: 1단계60%+ 면접40%	비실기
홍익대(세)	영상애니메이션학부	1단계: 교과20%+서류(학생부,미활보)80% 2단계: 1단계40%+ 면접60%	비실기
남서울대	영상예술디자인학과	1단계: 서류(학생부)100%, 2단계: 1단계70%+ 면접30%	비실기
순천향대	디지털애니메이션학과	교과40%+ 실기60%	상황/칸만화/발상/사고/기디
경기대	애니메이션영상학과	실기70%+ 교과30%	상상과표현, 웹툰 각각 모집
명지대	영상애니메이션디자인전공	교과20%+출결10%+ 실기70%	상황표현
부산대	디자인과(애니메이션전공)	1단계: 교과100%(2합10 史4등급) 2단계: 교과40%+ 실기60%	전공적성실기평가(상황표현/칸만화형식)
중앙대	게임콘텐츠애니메이션	교과 15%+출결5%+ 실기 80%	이미지보드(스토리보드12칸)
상명대(천)	디지털만화영상전공	교과40%+ 실기60%	만화능력테스트
국립공주대	만화애니메이션학부	교과22.7%+ 실기77.3%	상황표현/칸만화
남서울대	영상예술디자인학과	실기 100%	기초디자인/상황표현/칸만화
백석대	디자인영상학부(영상애니)	교과 6.98%+ 실기 93.02%	상황/컷만화/기디/발상
호서대	애니메이션학과	교과20%+ 실기80%	칸만화/상황표현
중부대(고양)	만화애니메이션학전공	교과33.3%+ 실기66.7%	상황표현/스토리만화
대진대(포천)	미술만화게임학부	교과20%+ 실기 80%	칸/상황/발상/인물화/정물화/두상모델링 택1
목원대	웹툰학과 / 애니메이션학과	학생부교과100%	비실기
		실기100%	칸만화/상황표현 택1
	창의융합자율(웹툰/애니)	실기100%	칸만화/상황표현 택1



# 2026 만화애니메이션계열 정시 모집

대학명	모집단위/학과	전형 방법	실기(택1)
상명대(서)	애니메이션전공	수능100%	비실기
세종대	만화애니메이션전공	수능100%	비실기
홍익대(세)	영상애니메이션학부	1단계: 수능 100%, 2단계: 수능60%+서류(학생부,미활보)40%	비실기
배재대	게임애니메이션	수능100% (수시미충원시)	비실기
부산대	애니메이션전공	수능60%+ 실기40%	아이디어스케치+전공적성실기
경기대	애니메이션학과	수능30%+ 실기70%	상상과표현, 웹툰 각각 모집
상명대(천)	디지털만화영상전공	수능40%+ 실기60%	만화능력테스트
명지대	영상애니메이션디자인전공	수능60%+ 실기40%	기초디자인
남서울대	영상예술디자인학과	실기 100%	기초디자인/상황표현/칸만화
순천향대	디지털애니메이션학과	수능40%+ 실기60%	상황/칸만화/발상/사고/기디
백석대	디자인영상학부(영상애니)	수능20%+ 실기80%	상황/컷만화/기디/발상
호서대	애니메이션학과	수능20%+ 실기80%	칸만화,상황표현
중부대(고양)	만화애니메이션학전공	실기100%	상황표현/스토리만화
대진대(포천)	미술만화게임학부	수능 20% + 실기 80%	칸/상황/발상/인물화/정물화/두상모델링 택1

# 2026 만화애니메이션계열 주요 전문대학 수시/정시 모집

2026학년도 원서 접수 : 수시1차(9.8-9.30) / 수시2차(11.7-11.21) / 정시(12.29-1.14)

	대학	학과	전형명	전형방법	실기고사
수시 1차	경기과학기술대	웹툰일러스트	일반고/자체(실기)	교과100%/실기100%	전과목(1,2학년 학기 중 우수 1개 학기)/기초디자인
	계원예술대	애니메이션과	일반(학생부)	학생부100%	2학년 전과목 등급 성적
	백석예술대	만화애니메이션	일반(실기)/특별(실기)	교과10%+실기90%	전과목(1,2,3(1학기)학년 중 우수 1개 학기)
	인덕대	웹툰만화학과	일반	교과20%+실기80%	전과목(1,2,3(1학기)학년 중 우수 2개 학기)
	청강문화산업대	웹툰만화콘텐츠	실기	교과40%+실기60%	2페이지만화, 웹툰, 만화적주제표현 택1
			면접	1단계(2배수):서류100% 2단계:면접100%	학생부, 포트폴리오(30매이내)
		애니메이션	교과/실기	교과100%/교과40%+실기60%	전과목(1,2,3(1학기)학년 중 우수 1개 학기), 이미지보드, 애니메이션상황표현, <b>제스처드로잉</b> 택1
			면접	1단계(2배수):서류100% 2단계:면접100%	학생부, 포트폴리오(이미지30매이내, 영상(3작품이내 택1)
수시 2차	한양여대	웹툰과	특별전형(일반고)	교과100%	전과목(1,2,3(1학기)학년 중 우수 2개 학기)
	경기과학기술대	웹툰일러스트	일반고	교과100%	전과목(1,2학년 학기 중 우수 1개 학기)
	계원예술대	애니메이션과	비교과(서류)	서류60%+면접40%	<b>포트폴리오</b>
	백석예술대	만화애니메이션	일반(실기)	교과10%+실기90%	전과목(1,2,3(1학기)학년 중 우수 1개 학기)
	인덕대	웹툰만화학과	일반	교과20%+실기80%	전과목(1,2,3(1학기)학년 중 우수 2개 학기)
정시	한양여대	웹툰과	특별전형(일반고)	교과100%	전과목(1,2,3(1학기)학년 중 우수 2개 학기)
	경기과학기술대	웹툰일러스트	학생부/수능	교과100%/수능100%	교과-수시동일/국,수,탐(1)영 중 2개
	계원예술대	애니메이션과	수능/실기	수능100%/실기100%	국,수,탐(1)영 중 3개/소묘
	백석예술대	만화애니메이션	일반(실기)	교과10%+실기90%	전과목(우수 1개 학기)
	인덕대	웹툰만화학과	일반	교과20%+실기80%	전과목( 우수 2개 학기)
	청강문화산업대	웹툰만화콘텐츠	면접	면접100%	자기소개서, 포트폴리오(30매이내)
		애니메이션	수능/실기	수능100%/수능30%+실기70%	국,영,수 중 최우수1개과목(100)+탐(2)평균(100)/ 이미지보드, 상황표현, <b>제스처드로잉</b> 택1
	한양여대	웹툰과	일반	교과40%+수능60%	교과-수시 동일/ <b>600점(국200점+수200점+탐(1)50점+영100점+史50점)</b>

지 역	정 시		
	가	나	다
서울	•한국예술종합학교 영상원 애니메이션전공(칸만화, 군 상관없음)		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>•경기대 애니메이션 (상상과표현, 웹툰 각각 모집)</li> <li>•한성대 ICT디자인학부(주) (비실기 수능100%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•세종대 만화애니메이션택전공 (비실기 수능100%-자연계)</li> <li>•상명대(서울) 애니메이션 (비실기 수능100%)</li> <li>•성균관대 영상학(비실기 수능100%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•명지대 디지털콘텐츠디자인(기초디자인)</li> </ul>
인천 경기	<ul style="list-style-type: none"> <li>•예원예대(양주) 만화게임영상 (칸/상황/발상)</li> <li>•중부대(고양) 만화애니(비실기 수능100%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•경희대(국제) 디지털콘텐츠 (비실기:수능100, 실기:기초조형디자인)</li> <li>•명지대 영상애니디자인(기초디자인)</li> <li>•예원예대(양주) 애니메이션&amp;웹툰(상황/칸/기디)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•경기대 미디어영상학과(비실기:수능100)</li> <li>•대진대(포천) 미술전공·만화게임그래픽전공 (칸/상황/발상/인물화/정물화/두상모델링)</li> <li>•동양대 게임학부(비실기:수능100)</li> <li>•동양대 웹툰애니메이션 (상황/칸/이미지보드)</li> <li>•중부대(고양) 사진영상학 (비실기 수능100%)</li> </ul>
대전 충남 충북	<ul style="list-style-type: none"> <li>•남서울대 영상예술디자인 (기디/상황/칸)</li> <li>•청주대 만화애니메이션(상황/칸)</li> <li>•호서대 문화영상학부 (비실기 수능100%)</li> <li>•호서대 애니메이션학과(상황/칸)</li> <li>•홍익대(세종) 디자인컨버전스학부</li> <li>•홍익대(세종) 영상애니메이션학부학부</li> <li>•홍익대(세종) 게임학부 게임그래픽디자인전공 (비실기 / 수능 위주: 수능+서류)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•국립공주대 게임디자인학과(비실기 수능100%)</li> <li>•국립공주대 만화애니메이션(상황,칸)-수시이월</li> <li>•국립공주대 영상학과(비실기 수능100%)</li> <li>•백석대 디자인영상학부 (기디/발상/상황/칸)</li> <li>•상명대(천안) 디지털만화영상 (만화능력테스트※칸만화실기)</li> <li>•상명대(천안) AI미디어콘텐츠(기초디자인)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•건국대(글로벌) 시각영상디자인 (발상/상황/기디)</li> <li>•건국대(글로벌) 미디어콘텐츠 (발상/만화/기디)</li> <li>•극동대 만화애니메이션 (상황/칸/스토리보딩)-수시이월</li> <li>•극동대 미디어영상제작(비실기 수능100%)-수시이월</li> <li>•대전대 웹툰애니메이션(상황/칸)-수시이월</li> <li>•동국대(경주) 디자인미술학과 웹툰콘텐츠 (인체두상/정물수묵담채/정물수채/인물수채/기디/발상/상황/칸/사고)</li> <li>•서원대 웹툰콘텐츠(상황,칸)</li> <li>•순천향대 디지털애니메이션(칸/상황/발상/사고/기디)</li> <li>•청주대 디지털미디어디자인(기디/발상/상황)</li> <li>•한서대 영상애니메이션(상황/컷만화)</li> </ul>

# 2026 미술교육과(사범대학) 선발 대학



대학		전형방법	반영교과/영역	실기	수능최저
경남대	수시	1단계(4배):학생부 100% (교과90%+출결10%) 2단계: 1단계 60% + 면접 40%	국, 수, 영, 史, 사, 과 中 10과목 + 진로2과목	-	-
		학생부 30% (교과 27% + 출결 3%) + 실기 70%	위 동일	6개 실기 中 택1	-
	정시	수능 40% + 실기 60%	국, 수, 영, 탐(1) 中 택 3	4개 실기 中 택1	-
경상국립대	수시	학생부교과 30% + 실기 70%	국어, 영어, 사회, 과학, 한국사	4개 실기 中 택1	2개 합 9
	정시	수능 60% + 실기 40%	국,영,탐(2)		-
국립공주대	수시	1단계(4배):서류(학생부) 100% 2단계:서류 65.9% + 면접 34.1%	국,수,영,사,과,史 전 과목 +해당 교과 진로선택 반영 (교과90+출결10%반영)	-	-
		학생부교과 61.6% + 실기 38.4%		정물소묘	2개 합 7
목원대	수시	서류(교과) 100%	전교과 中 가장 우수한 과목 (일반5과목 + 진로3과목)	-	-
		학생부교과 40% + 실기 60%		6개 실기 中 택 1	-
한국교원대	정시	수능(260점) 65% + 실기(140점) 35%	택1(국/수),영,탐(2)	기초실기	-
한남대	수시	학생부교과 22% + 실기 78%	국,수,영,사(史 포함),과 中 우수 과목(일반10과목+진로3과목)	8개실기中 택1	-
한양대(서)	수시	1단계(20배): 학생부종합평가 100% 2단계: 실기 100%	학생부종합평가	기초디자인	-

## 실기전형 선발 수도권 전문대학교

1. 경기과학기술대(시흥) : 시각정보디자인과
2. 계원예술대(안양) : 17개의 미술디자인 전공
3. 명지전문대(서울) : 산업디자인과
4. 백석예술대(서울) : 미술디자인 8개 전공
5. 서울예술대(안산) : 디지털아트, 사진, 공간디자인, 시각디자인
6. 인덕대(서울) : 시각디자인, 주얼리디자인, 웹툰만화학과
7. 청강문화산업대 : 융합콘텐츠, 애니메이션, 웹툰만화, 게임, 무대미술
8. 한양여대(서울) : 산업디자인, 영상콘텐츠, 시각미디어디자인과

## 수시(6회 지원)

### 1. 나의 강점을 고려하여 전략세우기

- 수시 위주?, 정시위주?
- 수시, 정시 중 하나만 선택하라는 뜻 아님.

### 2. 성적

#### 2-1. 내신이 상단

- 비실기전형, 단계형 실기 전형

#### 2-2. 내신이 중간

- 실기전형 선택시 경쟁률 보기

#### 2-3. 내신이 하단

- 실기 100%, 전문대 수시 1차

### 3. 실기

- 나의 강점과 맞는 실기 찾기
- 주도적으로 실기력 향상할 것

### 4. 수능 최저 및 성적

- 매일 일정한 시간을 할애하여 수능 공부하기

## 정시(3회 지원)

### 1. 수능이 대학을 정하고 실기가 합격을 정한다.

- 주요 상위권대학 : 이것이 현실, 수능 성적이 안나오면 대학 지원 못함

### 2. 수능

- 비실기 전형-> 국,수,영,탐 / 실기 전형-> 국,영,탐
- 경희대(국제), 국민대-예체능(자율), 상명대(천안), 한성대-예술학부, 디자인(야), 서울과기대-시디, 금공디 / 비실기 전형-> 국,영,탐
- 수능준비는 1학년때부터
- 고3 9월 수능성적이 좋지 않아 재수??

### 3. 실기

- 수능 응시 이후 40일 동안 실기 평준화

### 4. 수시(내신) 버리지 않기

- 내신, 수능 실력이 대부분 비슷한 수준
- 다양한 전형(수시, 정시, 비실기, 실기)의 기회를 살리는 것이 이익.

**경청해 주셔서 감사합니다.**