

2022-23학년도 대비 미술대학 입시자료

1) 2022-2023 대입 변화와 중요사항

2022학년도	2023학년도
1. 수시(75.7%), 정시(24.3%) 선발로 3년 연속 정시 비중이 확대되고 있으며 예·체능 계열에서도 정시 비중이 확대되고 있음. 2. 상위권대학으로 갈수록 성적 반영 비율이 큰 폭으로 증가함. ◆서울권 소재 대학을 중심으로 정시 선발이 40%를 넘긴 상황 3. 수시에서 학생부 종합 전형은 감소, 주요 대학을 중심으로 학교장 추천이 필요한 교과 전형 및 지역인재 전형이 증가함. ◆학생부 종합 교사추천서·면접고사 폐지 4. 통합형 수능 - 고교학점제에 따라 수능 국어와 수학은 '공동+선택', 타교과목은 사회/과학 구분없이 2개 과목 선택으로 개편됨. 5. 적성 전형의 폐지 수순(고려대(세종), 가천대, 홍익대 등) 6. 논술전형 축소 7. 자소서 3개 문항 3100자로 분량 축소 및 통일 8. 2021학년도부터 홍대 미술활동보고서 교과 5, 비교과 5, 종합 1문항으로 큰 폭으로 축소 9. 순수회화전공 실기는 동일, 디자인 실기는 '사과의 전환' 선택 증가	1. 정시 선발 비중 꾸준히 증가 예고 2. 상위권 대학의 정시 선발 비중이 45% 내외로 예고 ◆ 정시에서도 학생부교과 반영 예정(명목반영이 아닌 실질반영) 3. 수시는 활동보다 내신 성적 위주 선발로 학생부 교과 위주 전형이 확대될 예정 4. 코로나19관련 예외 조항 신설 ◆ 코로나로 인한 지원자격 미충족시 소명 자료 제출 후 지원 자격 인정하는 것으로 결정 5. 학생부 기재 축소 ◆ 수상 경력 학기당 1개. 소논문 및 방과후 활동 입력 불가 ◆ 발표·논문·보고서 등 학생부 기재 금기 용어의 확대 6. 2024학년도부터 자기소개서 폐지 예고 7. 학령인구 감소로 경쟁률이 줄어드는 추세

1. **2022학년도 전체 모집인원은 34만 6,553명**으로 2021학년도에 비해 894만명 감소
2. 전국 대학을 기준으로 수시 75.7%, 정시 24.3%이나 **예·체능 계열의 경우 정시 선발 비율이 50%를** 넘고 실기전형 비중 강화
3. 수시에서 학생부 종합 전형이 대폭 축소되거나 학생부 교과 전형으로 대체되는 등 내신 성적 위주의 선발 전형이 많아지면서 성적 상위권 학생들의 상향지원이 많아졌으나 반대로 중상위권(3~4등급) 학생들의 입시 방향을 가늠하기가 어려워짐
-코로나 19로 인한 적극적인 비교과 활동이 어려워지면서 내신 성적 반영비율 및 수능 최저기준이 강화됨
4. 기존 수능최저학력기준을 반영하지 않던 대학들도 학생부 전형에서 수능최저학력 기준을 요구하면서 성적반영 비율이 높아짐
-**EBS 연계율 70%에서 50%로 하락**
-제2 외국어/ 한문 절대평가 시행
-수능 국어의 변화

구분	출제 범위	문항 수(총 45문항)	문항별 배점
2021 수능국어	◇독서 ◇문학 ◇화법과 작문 ◇언어(기존의 문법)	◇독서와 문학 30문항 ◇화법과 작문 10문항 ◇언어(문법) 5문항	◇2점×35문항 ◇3점×10문항
2022 수능국어	공동: ◇독서 ◇문학 선택: ◇화법과 작문, 언어와 매체 중 택 1	◇공동: 34문항 ◇선택: 11문항	◇공동: 2점×36문항/ 3점×8문항 ◇선택: 2점×9문항/ 3점×2문항

5. 미술계열 대학 역시 **2024학년도까지 순차적으로 정시 선발 확대 및 정시의 내신반영 포함, 실기 비중 증가가 예상됨**

2) 수시 및 정시 전형의 개괄

	수시	정시
주요사항	-4년제 대학 6개까지 지원 가능 -전문대 및 예술대학은 6개에 포함되지 않음. -수시에 합격할 경우 정시에 지원이 불가함 (전문대 포함)	-가, 나, 다군 각 1개 총 3개 지원 가능 -전문대는 군 외 지역으로 지원 가능
지원전형	1) 특별전형 (농어촌, 재외국민 전형) 2) 학생부전형 (종합/교과) 3) 실기우수자전형/특기자 전형	1) 수능성적위주 전형(대부분이 해당) 2) 학과 특성에 따라 실기를 포함하기도 함. 3) 정시에서 학생부 반영 비율 증가(2022학년도부터)

표 1 <수시 및 정시의 특징>

2022학년도			2023학년도		
구분	내용	일정	구분	내용	일정
수능일		2021.11.18	수능일		2022.11.17
수시	원서접수	2021.09.10.~ 09.14 중 3일 이상	수시	원서접수	2022.09.13.~ 09.17 중 3일 이상
	전형기간	2021.09.15.~ 12.15		전형기간	2022.09.18.~ 12.14
	최초합 발표일	2021.12.16까지		최초합 발표일	2022.12.15까지
	추합 기간	2021.12.17.~ 12.20		추합 기간	2022.12.16.~ 12.19
정시	원서접수	2021.12.30.~2022.01.13.중 3일 이상	정시	원서접수	2022.12.29.~ 2023.01.02. 중 3일 이상
	전형	가		전형	가
		나			나
		다			다
	최초합 발표일	2022.02.08.까지		최초합 발표일	2023.02.06.
	정시등록기간	2022.02.09.~ 02.11		정시등록기간	2023.02.07.~ 02.09.
	추합 기간	2022.02.12.~ 02.21		추합 기간	2023.02.09.~ 02.17.

표 2 <수시 및 정시 전형 일정>

3) 전형의 이해

수시

학생부
종합

학생부를 중심으로 학생의 성장 척도를 종합평가하는 전형이다. 2021학년도까지는 자기소개서, 교사 추천서, 면접 등을 반영하였으나 공교육 신뢰 회복 및 정시 선발 확대에 인하여 2022학년도부터 순차적으로 교사추천서 폐지, 면접전형 폐지, 자소서 문항 축소 등 비율을 점차 축소하는 상황이다.

각 대학에서는 교과성적, 출결, 수상기록, 독서기록, 창의적체험활동(자율·동아리·봉사·진로), 과목별 세부특기사항, 행동발달종합특성 내용 등을 항목별로 구분하여 각 대학의 인재상에 맞는지를 점수화하여 평가한다.

- 최근 최저학력기준을 도입하는 등 정시 성적강화로 이어지고 있음
- 예체능 계열 대입에서 실기우수자 다음으로 많은 비중을 차지하고 있으나 점차 감소 추세
- 학종으로 입학한 학생들의 학업 역량, 대학 생활 적응력이 뛰어나다는 대학 연구 결과가 있어 대학에서는 학종 전형을 어느 정도 유지하려고 함
- 대학마다 반영지표가 조금씩 다르나 공통적인 내용은 다음과 동일

전공적합성	생활기록부에 진학 관련 과와 관련된 내용 정보
성취도	학업 성취도 및 성적의 발전 정도
참여도	과목별 세부특기, 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동을 근거로 참여 정도를 확인
독서활동	다양한 분야에 대한 관심 혹은 진로에 관계된 관심여부를 확인
성실성	출결 및 과목별 세부특기, 자율활동, 행동발달종합특성란을 통해 성실한 정도를 확인함

- 자기소개서 문항(2022학년도부터 도입) 총 3,100자

공통	1번	재학 중 자신의 진로와 관련해 어떤 노력을 해왔는지 본인에게 의미있는 학급 경험과 교내 활동을 중심으로 기술하시오.(1,500자)
공통	2번	재학 중 타인과 공동체를 위해 노력한 경험과 이를 통해 배운 점을 기술하시오.(800자)
자율	3번	대학별로 지원동기, 앞으로의 진로 계획 등을 물어보는 질문(800자)

- 2023학년도 대입 학생부 주요항목 기재

구분	기재내용
교과활동	과목당500자
종합의견	연간 500자
자율활동	연간 500자
동아리 활동	연간 500자 (자율동아리는 1개만 기재)
봉사활동	활동실적만 기재 가능(특기사항 미기재)
진로활동	연간 700자 (진로 희망 분야 대입에 영향 X)
수상경력	교내 수상 학기당 1건씩만 기재 (최대 6개가능)

	학생부 교과	<p>예체능 계열에서 차지하는 비율은 적지만 교과 성적을 중심으로 학생을 선발하는 전형으로, 학교장 추천 및 수능최저학력기준과 연계하는 비중이 2021학년도부터 증가하고 있다. 또한, 2022학년도 부터는 추천 전형으로 인해 경쟁률은 줄어들지만 합격선은 더 높아질 것으로 예상된다. 대부분의 대학들이 교과 성적 100% 혹은 교과 성적과 출결·봉사시간 정도만을 반영하여 학생들을 선발한다.</p> <ul style="list-style-type: none">- 예체능 계열 대입에 있어서는 비중이 적은 전형- 비수도권 대학에 3~4등급 학생들이 전략적으로 접근하기 좋은 전형- 주요대학을 중심으로 학교장추천 전형 유지 <table><tr><td>경희대</td><td>고교연계전형(교과100)</td><td>이화여대</td><td>고교추천전형(교과80, 면접20)</td></tr><tr><td>서울시립대</td><td>지역균형전형(교과100)</td><td>중앙대</td><td>지역균형전형(교과10, 출결·봉사30)</td></tr><tr><td>연세대</td><td>추천형(1단계 교과100, 2단계 교과60 면접40)</td><td>홍익대(서울)</td><td>학교장추천전형(교과100)</td></tr></table>	경희대	고교연계전형(교과100)	이화여대	고교추천전형(교과80, 면접20)	서울시립대	지역균형전형(교과100)	중앙대	지역균형전형(교과10, 출결·봉사30)	연세대	추천형(1단계 교과100, 2단계 교과60 면접40)	홍익대(서울)	학교장추천전형(교과100)
경희대	고교연계전형(교과100)	이화여대	고교추천전형(교과80, 면접20)											
서울시립대	지역균형전형(교과100)	중앙대	지역균형전형(교과10, 출결·봉사30)											
연세대	추천형(1단계 교과100, 2단계 교과60 면접40)	홍익대(서울)	학교장추천전형(교과100)											
수시 + 정시	실기우수자 특기자	<p>수시와 정시 모두에서 많은 비율을 차지하는 전형으로 보통 ‘교과20~40%+실기60~80%’ 구간이 많다. 상대적으로 재수생들처럼 오래 실기를 준비한 학생들에게 유리한 전형이며 상위권 대학에서는 찾아보기 힘든 전형이기에 4~6등급 학생들이 지원해 볼 만한 전형이다.</p> <p>특기자 전형은 미술에서는 각 대학에서 실시하는 고등학생 실기대회 수상자 기준으로 지원 여부가 가려지기 실질적으로는 수상권에 속하는 학생들을 제외하고는 지원 자격이 주어지지 않으며, 아무리 경쟁률이 맞을지라도 가장 들어가기 힘든 전형이다.</p> <ul style="list-style-type: none">- 실기 위주 전형- 5등급 이하라 할지라도 실기에 자신이 있으면 충분히 뒤집을 수 있는 전형- 실기우수자 전형의 경우 정시 준비를 위한 교두보로 인식이 되어 많은 학생들이 지원하기에 수시경쟁률 지표와 실질경쟁률은 차이가 있음- 단, 특기자 전형의 경우에는 실기대회 입상 경력 및 서류와 면접을 통해 많이 뽑기에 지원 자격이 될지라도 자신의 유불리를 따져 지원해야 함												
정시	수능성적 우수자	<p>수능 성적만으로 뽑는 전형으로 인원수가 매우 적고 실기 관련 학과보다는 평론, 해석, 인문 쪽에 특화된 과에서 주로 뽑는 경우. 예체능 계열이 아닌 일반전형과 유사하며 교직이수, 실기과목 특화 지원 등에 제한이 있음. 그러나 복수전공을 활용할 수도 있기에 성적이 높다면 지원해 볼 만한 전형.</p> <p><정시 지원 전략></p> <ul style="list-style-type: none">- 수시 합격자는 정시에 지원할 수 없음 (전문대 포함)- 수능 과목별 반영 비율과 표준점수, 백분위, 등급등의 반영지표 및 실기 반영비율을 확인해야 함- 군별로 상향과 하향을 고려해야 함- 2022학년도 수능부터 국어, 수학, 탐구의 선택방식이 달라지며 가산점을 부여하는 선택과목이 있는지 확인하고 지원해야 함- 원서 마감 한 시간 전에는 원서를 반드시 접수해야 함												

MEMO

(대학별 전형자료 및 합격 커트라인은 각 대학별 입학처 홈페이지 자료실 및 모집요강에 상세하게 나와 있습니다.)

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하시기 바랍니다.

4) 미술계열 대학입시

1. 미술전공별 주요대학

디자인(시각·산업)	디자인(패션·섬유)	디자인(영상·공예)	서양화	한국화	만화·애니	미술경영·이론 미술교육
숙명여대, 이화여대 중앙대, 한양대 서울여대, 성신여대 건국대, 경희대 홍익대, 상명대 가천대, 국민대 서울대 서울과학기술대	국민대, 이화여대 중앙대, 한양대 경희대, 단국대 명지대, 수원대 상명대, 한성대 홍익대, 성균관대 건국대, 동덕여대 서울대, 가천대	경기대, 숭실대 성신여대, 서울여대 홍익대, 서울대 상명대, 명지대 숙명여대, 서울예대 서울과학기술대 동덕여대	경희대, 성신여대 이화여대, 충북대 숙명여대, 건국대 서울여대, 성균관대 국민대, 수원대 상명대, 추계예대 전남대, 단국대 홍익대, 서울대	경희대, 성신여대 숙명여대, 인천대 중앙대, 충북대 동국대, 홍익대 수원대, 충남대 서울대, 추계예대 건국대, 단국대 한국전통문화학교	경기대, 공주대 호서대, 건국대 세종대 계원예대 남서울대 한성대 상명대 청강문화산업대	경기대, 동덕여대 경희대, 동국대 한국교원대 공주대, 전남대 부산대 서울여대 경북대 상명대, 홍익대 명지대, 서울대
전문대		무대미술 (한국예술종합학교/서울예대), 계원예대(애니/영상), 산업디자인(인덕대/ 명지전문대)				

2. 수시전형(2019/2020/2021학년도)의 입시 결과 포함(대학 입학처 공개자료를 활용함)

학교명					정원 (22)	경쟁률	전형명		전형요소별 반영					성적			수능 최저
														19	20	기준	
가천대	회화·조소 전공	동양화		17	6.3	실기 우수자	자유표현	학생부 30 + 실기 70 (변경 : 국어, 영어 교과별 50% 반영)					4.8	4.5	평균	X	
		서양화			12.5								4.6	4.6			
		조소		13	8.4	4.8	4.7										
	디자인 전공	시각	사고	10	실기 우수자	기초디자인 기초소양평가	4.5						4.1				
			기초				10										
		산업	사고	10			4.2						4.2				
	패션디자인				8	-	논술		교과	논술 60 + 교과 40		4.0	-	1개 3			
					6	14.3	학생부우수자			학생부100(교과80 + 비교과20)		3.0	2.9	2개 6			
					5	-	지역균형			학생부 60 + 면접 40(수능이후)		2.7	-	2개 6			
					6	27.8	가천바람개비		학종	1단계 학 100/ 2단계 학 50 + 면 50 [국35/수25/영25/사15]		3.9	4.1	X			
					2	20.0	사회기여자					4.2	4.3				
					3	14.0	특성화고교(종합)					-	3.9				
					1	13.0	교육기획균형					4.2	7.3				
건국대 (글로벌)	산업디자인학과			25	21.4	실기 우수자	발상과 표현 사고의 전환 기초디자인 택1	실기100			최 종 추 합	4	-	6.2	평균 (21)	X	
	실내디자인학과			25	17.8						7	-	5.9				
	패션디자인학과			25	15.8						5	-	6.1				
	시각영상디자인학과			50	21.7						5	-	6.0				
	미디어콘텐츠학과			25	27.5						16	-	6.1	X			
	조형예술학부			45	12.5						15	-	6.0	X			
	디자인/미디어/조형			총12	-	고른기회1 (특성화고졸)		1단계 서 100/ 2단계 서70 +면 30			-	-	-	X			
경기대 (수원)	Fine Arts 학부			8	10.5	학생부교과(교과성적)		학생부 100 (교과90+ 출결10)			추 합	19	3.52	3.02	평균	2개7	
	(한국화/서양화/경영/서예)			8	신설	학생부교과(학교장)						-	-	-		한사6	
	디자인비즈니스학부 (시각/산업/금속)			28	9.4	KGU학생부 종합		[디자인학부] 1단계 서류100(3배수) 2단계 서류70 + 면접 30			추 합	6	3.27	3.24		X	
	디자인비즈니스학부 (시각/산업/금속)			34	30.2	예능 우수자	기초디자인	4.57	4.49								
	디자인비즈니스 (특성화고교)			6	11.1			-	-								
	Fine Arts 학부 (한국화/서양화/경영/서예)			48	1.08			인물수채, 인물수묵, 서예 택1	5.66	5.57							
	입체조형학과			20	4.2			발상과 표현	5.05	5.03							
경기대 (서울)	애니메이션		4컷	16	33.8	상상으로 4컷 표현					3.79	5.21					
경북대	미술 학과	한국화		7	7.5	실기전형		실기 100 (전공실기(수묵/소묘/드로잉) + 창의성평가)					-	-	-	2개 8	
		서양화		8	7.5								-	-	-		
		조소		7	5.0								-	-	-		
	디자인학과			5	91.00	교과(일반)		실기 100 (사고의전환/기초디자인)					-	-	-	X	
	섬유패션디자인			8	8.83			학생부교과 100					-	-	-		
				6	신설								-	-	-	3개 9	
	미술 학과	한국화		2	3.50	종합(일반)		서류 100			추 합	-	4.70	3.83	평균	X	
		서양화		2	3.50							1	2.35	3.72			
		조소		2	4.00							3	3.46	4.49			

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시준에 맞춰 개정합니다.

※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

경성대	영상애니메이션		7	4.43	일반계고 면접		[1단계] 학생부교과 100		최 종 추 합	5	-	3.43	평균	X		
	디지털미디어		7	4.50			[2단계] 학생부교과 90 + 면접 10			5	-	3.78				
	패션디자인		12	6.58						10	-	3.46				
	영상애니메이션		10	5.70	일반계고 교과		학생부교과 100			16	-	2.63				
	디지털미디어		7	4.00			12	-		3.31						
	패션디자인		17	7.82			39	-		3.12						
	영상애니메이션		6	5.67	종합(학교생활우수)		[1단계] 학생부 100			2	-	4.73				
	디지털미디어		7	7.14			[2단계] 학생부 70 + 면접 30			9	-	4.63				
	패션디자인		12	8.58						6	-	5.35				
	디자인	학부	시각	25	11.38	실기우수자		실기90 + 교과10		발상/사고/기디 택1		16			-	4.98
			산업	25	6.92					상표/사고/기디 택1		22			-	5.33
	영상애니메이션		20	14.10	소묘/수채/담채/조소 택1					20	-	5.03				
	미술학과		30	12.10	발상/사고/기디 택1					33	-	4.93				
	공예디자인학과		41	-						-	-					
사진학과		27	3.46	입학처 참조					53	-	4.90					
경희대	산업디자인		15	47.1	실기 우수자	기초 조형디자인 (기디+소묘)	학생부 30 + 실기 70		최 종 추 합	2	-	-	평균	X		
	시각디자인		12	58.1						-	-	-				
	환경조경디자인		9	42.1						-	-	-				
	의류디자인		7	48.3						-	-	-				
	디지털콘텐츠		14	47.9						-	-	-				
	도예학과		15	5.2						-	-	-				
	한국화		7	14.1		수목담채	실적 30 + 실기 50 + 학생부 20	추 합		2	-	-				
	회화		10	22.8				5	-	-						
	조소		6	21.3				1	-	-						
	산업디자인		2	7.3	학생부교과(고교연계)		학생부 100	최 종 추 합	10	1.5	1.6	평균	국/영 중 1개 3			
	시각디자인		4	11.2					6	1.4	1.5					
	환경조경디자인		5	8.4					2	2.1	2.0					
	의류디자인		4	5.8					7	1.9	1.6					
	디지털콘텐츠		2	9.7					1	1.5	1.9					
	도예학과		4	4.8					7	2.1	2.1					
	산업디자인		3	19.7	네오르네상스		1단계 서류 100(3배수) 2단계 서류 70 + 면접 30 ※자기소개서 유지	최 종 추 합	2	2.0	2.1					
	시각디자인		9	18.3					1	1.6	1.5					
	환경조경디자인		11	16.4					5	3.1	2.7					
	의류디자인		6	10.5					-	1.9	2.9					
	디지털콘텐츠		6	20.3					3	2.4	2.2					
	도예학과		11	5.7					4	2.4	2.5					
	예술/디자인 대학 (산업/시각/조경/의류/ 디지털/도예)		16	-	농어촌	입학처 자료 참고				입학처 자료 참고		평균				
			14	-	특성화고교											
			5	-	장애인 대상자											
고려대 (세종)	문화유산융합학부 (고고미술사) 학부통합		12	-	논술	논술70 + 학생부(교과) 30		-	-	국/수/탐 중 1개 3 or 영어 2						
			2	-	지역인재	1단계 서류 100/ 2단계 서류 70 + 면접 30		-	-							
			4	-	학생부교과	교과 100		-	-	-	X					
			2	-	특별전형	입학처 자료 참고										
공주대	조형디자인학부		46	11.7	실기 (일반)	기디/사고/ 발상 수채/상표 발상	학생부 30 + 실기 70	최 종 추 합	25	4.1	5.3	최종 등록 평균	X			
	만화애니메이션		25	30.9					25	4.5	4.6					
			12	9.41					3	5.0	5.4					
	게임디자인		8	11.71	학생부교과(일반)		학생부 100		9	-	3.0	3개 14				
			1	8.1	학생부종합(고른기회)		1단계 서류 100/ 2단계 서류70 + 면접 30		3	-	3.6					
			7	15.8	학생부종합(일반)				3	2.2	3.9					
	미술교육과		12	14.5					3	-	2.5					
국민대	시각디자인		6	45.5	국민대 프론티어		1단계 서류 100/ 2단계 서류70 + 면접 30	추 합	3	-	3.98	-	X			
	공간디자인		페이지	34.0					1	-	1.95	-	X			
	영상디자인		페이지	-					-	-	-	-	X			
	금속공예		1	4.00	농어촌		1단계 서류 100/ 2단계 서류70 + 면접 30		-	-	-	-	X			
	도자공예		1	5.00					-	-	-	-	X			
	공예디자인		2	2.5					-	-	-	-				
	시각디자인		1	4.0	특기자		1단계 입상실적 100 2단계 면접 45 + 학생부 교과15 + 입상실적 40		-	-	-	-	학생부 2등급 3개			
	금속공예		2	4.5					-	-	-					
	도자공예		2	4.5					-	-	-					
	의상디자인		2	2.0					-	-	-					
	공간디자인		2	2.5					-	-	-					
	영상디자인		3	4.5					-	-	-					
	자동차·운송디자인		2	4.0					-	-	-					
	미술학부	회화	17	23.71	실기 우수자	주제가 있는 회화	실기 90 + 학생부 교과 10		10	-	-	-				
남 서울대	시각정보디자인		44	10.9	(실기) 일반	기디/발상	실기80+교과20		77	-	5.5	평균	X			
	유리세라믹디자인		44	6.08					82	-	5.9					
	영상예술디자인		35	17.22	(실기) 지역	기디/상표			71	-	5.4					
	시각정보디자인		7	5.1					4	-	5.6					
	유리세라믹디자인		7	3.7					14	-	6.2					
	영상예술디자인		6	9.13					6	-	5.2					

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

단국대 (죽전)	도예과		15	2.67	실기 우수자	기초디자인 (실기통합)	1단계 학생부 100 (30배수) 2단계 학생부 30 + 실기 70 [학생부: 국어40/영어50/사회10]	최 종 추 합	2	3.90	3.93	평균	X		
	커뮤니케이션		20	37.40					4	3.18	3.41				
	패션산업		15	32.53					5	4.50	3.74				
단국대 (천안)	미술 학부	공예(금속·섬유)	20	23.20	실기 우수자	기초디자인 수묵담채 정물수채 두상조소	학생부 30 + 실기 70 [학생부: 국어40/영어50/사회10]	최 종 추 합	6	4.16	4.78	평균	X		
		동양화	27	5.42					15	5.13	5.15				
		서양화	20	15.71					18	4.18	4.31				
		조소	10	8.60					7	4.97	5.21				
대구대	패션디자인		10	9.1	학생부교과(일반)		학생부100		최 종 추 합	47	-	3.8	평균	X	
	실내건축디자인		7	9.3	학생부종합(서류)		[1단계] 서류100 [2단계] 서류70 + 면접30			18	-	2.6			
	패션디자인		7	12.4						9	-	5.2			
	실내건축디자인		9	7.00						14	-	5.1			
			6	1.8						3	-	5.9			
	융합 예술 학부	현대미술	24	-	예체능 실기	학생부30 + 실기70	소묘/수채/수묵/기디 택1 상표/칸만화/기디			-	-	-	-		
		영상/디자인	30	-			기초디자인/사과의전환 (산디:아이디어스케치)			-	-	-	-		
		생활조형	22	-						-	-	-	-		
		시각디자인		28						-	-	-	-		-
	산업디자인		21	-			-	-		-	-				
	패션디자인		18	-			-	-		-	-				
	실내건축디자인		20	-			-	-		-	-				
	대전대	커뮤니케이션디자인		18			7.59	실기위주		학생부20 + 실기80	발상/기디	16	5.46		6.09
		영상애니메이션		22	24.94	상표/칸만화	26			5.17	5.18				
		패션디자인/비즈니스		18	7.13	교과면접	1단계 교과100/ 2단계 교과60+면접40	22		4.74	4.94				
15				3.61	교과중점	학생부교과 100	32	4.35	4.39						
7				7.00	해학인재	1단계 서류100/ 2단계 서류70+면접30	2	5.47	5.47						
6				4.60	지역인재	서류 100	10	5.7	5.7						
대진대		미술학 부	한국화	42	3.24	실기 우수자	학생부 20 + 실기 80 (칸만화, 상황표현, 발상과 표현, 인물화, 정물화, 두상모델링 중 택1)		최 종 추 합	34	-	5.99	평균	X	
	회화									X					
	도시공간조형									X					
	디자인 학부	시각정보	20	14.0	실기 우수자	발상과 표현 기초디자인	학생부 20 + 실기 80		12	5.54	5.84	X			
		제품환경	20	9.18			6	5.55	5.56	X					
	디자인 학부	시각정보	3	-	학생부교과(농어촌)		학생부 교과 100		-	-	-	평균	X		
		제품환경	2	-	학생부종합(특성화)				-	-	-				
		시각정보	2	-					-	-	-				
덕성 여대 (입학처 확인)	동양화		7	22.29	실기우수자	학생부 20 + 실기 80	수묵담채	5.49	3.93	평균	X				
	서양화		7	40.29			색채소묘	5.44	4.75		X				
	실내디자인		7	41.57			기초디자인	5.18	3.95		X				
	시각디자인		7	49.43			사과의전환	4.26	4.28		X				
	텍스타일디자인		7	36.29			택1	5.34	4.33		X				
	의상디자인		7	7.0	학생부 100	학생부 100	2.49	2.19	평균	2개 6					
			9	22.00	논술 100	논술 100	-	3.00	-						
동국대 (서울)	미술 학부	서양화과	15	40.47	실기 우수자	인물수채 정물수묵	학생부(교과20+출결10) + 실기 70		3.28	추후	평균	X			
		동양화과	15	15.33			-	추후							
동국대 (경주)	미술 학부	불교미술	35	-	실기우수자	학생부 30 + 실기 70 (수묵담채/ 수채/ 인체두상/ 발상/ 사고/ 기초 중 택 1)		4.64	-	평균	X				
		회화				5.63									
		문화조형디자인				4.67									
		시각디자인				5.11									
	고고미술사		8	3.3	학생부 교과	학생부 100	3.23	4.1	평균	2개 11					
			12	3.1	학생부 면접	학생부 70 + 면접 30	3.35	4.4							
			9	2.0	참사람	1단계 서류 100/ 2단계 서류 70 + 면접 30	4.19	5.1							
		4	미선발	불교추천	미선발										
동덕 여대	회화과	한국화	14	7	실기우수자	학생부 30 + 실기 70	수묵(인물/정물)		-	-	-	X			
		서양화	7	38.00			수채(인물/정물)		-	-	-				
	디지털공예과		25	30.25		기초디자인	-	-	-						
	패션디자인과		13	41.07			-	-	-						
	비주얼 디자인	시각디자인	24	12			74.83	기초디자인	-	-	-				
		실내디자인	12	55.83		-	-		-						
	미디어디자인		12	54.54		-	-		-						
	패션디자인(야)		17	26.82		-	-	-							
	회화과		3	8.00		동덕창의리더	1단계 서류 (학생부, 자소서, 미활보) 100 2단계 면접 서류 40 + 면접60 ※회화과 1단계 5배수/ 큐레이터/디자인 1단계 3배수 선발		-	-	-				
			6	5.50					-	-	-				
	큐레이터학과		5	13.40					-	-	-				
	비주얼 디자인	시각디자인	6	3					19.00	-	-		-		
		실내디자인	3	11.33	-				-	-					
미디어디자인		4	12.50	-	-				-						
큐레이터학과		9	5.22	학생부교과	학생부 100				5	2.17	2.65	등급			

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시점에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

동아대	산업디자인			12	11.20	학생부종합 (잠재력우수)	[1단계] 서류 100 [2단계] 서류 60 + 면접 40	2	-	3.81	평균	X			
	패션디자인			9	9.70			5	-	4.74					
	미술학과			10	6.00			3	-	4.57					
	공예학과			5	6.20			3	-	4.21					
	산업디자인			33	9.38			16	-	4.05					
	미술학과			30	4.48			23	-	4.41					
	공예학과			30	6.82			19	-	4.59					
목원대	미술 학부	한국화	40	-	2.23	실기위주 일반학생	실기 100	상황묘사/ 수묵담채(인물/정물) 수채(인물/정물)/ 기초디자인 소묘(인물/정물) 자유표현 택1	6.0	-	등급	X			
		서양화		-	5.92				4.7	-					
		기독교미술		-	3.15				4.5	-					
	조형콘텐츠학부		21	1.88	두상(주제/모델), 캐릭터조형, 인물상황묘사, 캐릭터스토리표현, 점토자유표현 택1			5.4	-						
	만화	웹툰	12	15.90				스토리만화, 상황묘사 택1		-			-		
		애니메이션과	12					-	-						
	시각디자인			30	9.20		학생부 30 + 실기 70	발상과 표현, 기초디자인, 사고의전환 택1 + 점토조형(도자과)	6.2	5.4					
	산업디자인			28	6.42				6.1	6.2					
	섬유패션디자인			26	6.82				6.3	6.2					
	도자디자인			21	5.00				6.2	6.1					
	미술교육과			10	20.33		학생부 40 + 실기 60	수묵담채(인물/정물) 수채(인물/정물) 기초디자인 소묘(인물/정물) 모델인물두상 택1	4.3	4.2					
													6	6.40	목원인재사랑
	시각디자인			2	-		특기자	입상실적 100% ※4년제 대학교 주최 전국대회 5위 이상 ※전국단위 도/광역시 급 대회 5위 이상	-	신설					
	산업디자인			2	-				-	신설					
	섬유패션디자인			2	-				-	신설					
	도자디자인			2	-				-	신설					
	명지대 (서울)	ICT 디지털콘텐츠 (자연계열)		5	12.7		학교장추천(교과)	학생부100		최 종 추 합			8	1.5	1.31
10				7.9	학생부교과 면접	1단계 학생부 100		4	1.52		2.1				
11				14.73	명지인재면접	2단계 학생부 70 + 면접30		5	3.03		2.95				
2		명지인재서류	서류 100(자기소개서)		-	4.05									
미술사학과		3	7.8	학교장추천	학생부100		6	2.10	2.53		최고	X			
		5	7.2	학생부교과 면접	1단계 학생부 100		2	2.30	2.76						
		6	8.83	명지인재면접	2단계 학생부 70 + 면접30		3	3.24	2.71						
		1		명지인재서류	서류 100(자기소개서)		-	3.64							
디지털콘텐츠, 미술사학			-	-	특성화/고른기회		입학처 참조		-				-		
명지대 (용인)	시각디자인		15	33.2	실기 우수자	기초디자인 사고의 전환 기초디자인 상황표현 기초디자인 사고의 전환	학생부 20 + 실기 80	최 종 추 합	4	3.5	2.54	평균	X		
	산업디자인		15	31.3					3	4.6	3.42				
	영상디자인	12	6	29.7					0	5.3	3.54				
			6	14.29					0	-	2.76				
	패션디자인		13	27.7	5	5.0			3.46						
	공간디자인 (자연계열)		3	12.0	학교장추천(교과)	학생부100			5	2.9	2.03				
			5	13.0	학생부교과 면접	1단계 학생부 100			5	2.9	2.03				
			6	30.6	명지인재면접	2단계 학생부 70 + 면접30			0	4.47	3.09				
	부경대	패션디자인		10	12.4	교과(성적우수)			학생부100		5			-	3.79
5				-	교과(지역인재)	학생부 90 + 출결 10		4	-	-	X				
7				11.14	종합(생활우수)	학생부100		4	-	3.57					
2				5.0	종합(사배자 1)			1	-	-					
부산대	디자인&테크놀로지		6	12.6	학생부교과	학생부 100	최 종 추 합	2	2.73	2.67	평균	3개 7/ 한 4			
	의류학과		8	6.20				4	2.38	3.44					
	실내환경디자인		6	9.77				3	2.94	3.36					
	예술문화영상		5	7.86				6	2.32	2.96					
	의류학과		7	-				-	2.77	-					
	실내환경디자인		7	-				-	2.83	-					
	예술문화영상		4	-	학생부종합			-	-	-					
			5	21.14				7	4.59	3.59					
								7	4.12	4.45					
	미술 학과	한국화	14	7.00	일반학생 (실기)	수묵담채 정물소묘 인물소조	1단계 학생부 100(5배수) 2단계 학생부 20 + 실기 80	최 종 추 합	5	3.80	3.96	2개 8/ 한 4	X		
		서양화	16	7.00					5	3.94	3.86				
		조소	14	19.60					5	3.94	3.86				
	조형 학과	목질	4	13.33		발상과 표현	1단계 학생부 100(5배수) 2단계 학생부 40 + 실기 60		3	4.47	3.95				
		도예	3	11.00					3	5.08	4.50				
		섬유금속	2	14.00					3	3.54	4.63				
디자인	애니메이션	3	페이지			-	전형폐지								
미술/조형/디자인학과			20	-	고른기회		입학처 참고(농어촌, 특성화 등)		-	-	-			X	

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하시기 바랍니다.

삼육대	아트앤디자인	24	-	실기우수자		실기 100 (기디/발상/사고)			-	-	-	X					
		3	-	예능인재		1단계 수상실적 100/ 2단계 실적80 + 면접20			-	-	-						
		17	22.64	학생부교과우수자		1단계 학생부 100 2단계 학생부 20+ 실기80	기디/ 발상/ 사고	추 합	9	-	5.03		평균				
		7	-	정원 외		특성화/서해5도/농어촌/기군 등			-	-	-						
상명대 (서울)	조형예술전공	8	10.60	상명인재 (고른기회-입학처 참조)		1단계 서류 100(3배수) 2단계 서류 70 + 면접 30		최 종 추 합	7	3.87	3.65	평균	X				
	생활예술전공	4	13.50						4	3.52	3.68						
	애니메이션	7	19.64						17	-	3.25						
		7	11.00	고교추천인재		학생부 교과 100			10	-	2.46						
	생활예술전공	18	19.15	실기우수자		학생부 교과 40 + 실기 60(기디)			12	-	3.90			X			
상명대 (천안)	디자인학부 (시각/산업/텍스타일/패션)	112	10.96	실기 우수자	기디/ 발상 택1	학생부 40 + 실기 60		최 종 추 합	51	3.96	3.95	평균	X				
	무대미술	24	8.96						0	4.41	4.08						
	사진영상미디어	17	12.24						11	4.47	4.04						
	디지털만화영상	26	23.54						9	3.45	3.89						
	디지털콘텐츠	10	9.42	만화능력		2	-		4.18								
	디자인학부	10	17.79			24	-	4.05									
	무대미술	4	7.00			3	-	3.54									
	사진영상미디어	4	12.00			3	-	3.69									
	디지털만화영상	4	15.25	상명인재 (고른기회-입학처 참조)		1단계 서류 100/ 2단계 서류70 + 면접30		2	-	3.48							
	디지털콘텐츠	4	29.00					1	-	5.18							
	문화예술경영	7	33.00					22	3.39	4.24							
		7	7.0	학생부교과		학생부 100			2.70	3.08			2개 9				
		정원 외	-	-	실기/종합		농어촌/특성화/특수교육			-	-		-	X			
서강대	지식융합미디어학부 (아트&테크놀로지) 종합(일반형) 제외 학부전제선발	15	-	학생부교과(고교장추천)		학생부 교과 90 + 비교과 10		-	-	-	3개 6/						
		12	22.15	학생부종합(일반형)		서류100		-	-	-	X						
		5	12.56	학생부종합(고른기회)		서류100		-	-	-							
		2	10.67	학생부종합(사회통합)		서류100		-	-	-							
		14	75.40	논술(일반)		논술 80 + 학생부(교과10/비교과10)		-	-	-		3개 6/					
		서경대	시각정보디자인	12	79.2	일반전형(실기)		학생부 20 + 실기 80	발상/기디 택1	5	-	-	-	X			
생활문화디자인	12		63.8	3	-					-	-	X					
무대패션디자인	12		29.0	발상과 표현	2					-	-	-	X				
메이크업디자인	15		19.6		일러스트					0	-	-	-				
무대기술전공	10		15.8	1단계 실기100/ 2단계 학생부20 + 실기80 [1단계 실기] 회곡분석/이미지스케치 [2단계 실기] 실기구술고사				1	-	-	-	X					
서울 과기대	디자인/도예/금속/조형	11	-	학생부종합 농어촌학생		1단계 서류 100 2단계 서류 70 + 면접 30			-	-	-	X					
	디자인학부(시각)	3	-	학생부위주 (학교생활우수)				-	-	-	평균	X					
	도예학과	2	11.00					1	-	1.71							
	금속공예디자인학과	2	-					-	-	-							
	디자인 학과	시각	12	13.57	실기 위주	기초 디자인	[1단계] 학생부 100(10배수) [2단계] 실기 100		1	-	2.16	평균	X				
		산업	10	16.53					6	-	1.93						
	도예학과	14	14.31	0					-	3.22							
	금속공예학과	15	12.29	1					-	2.74							
	조형예술학과	17	17.29	인물과 정물이 있는 상황					4	-	2.88						
서울대	고고미술사학과	9	5.20	일반전형					[1단계] 서류평가 100(2배수) [2단계] 면접 및 구술고사 100		-			-	-	X	
	미학과	9	5.10								-			-	-		
	디자인과	2	18.5	지역균형	주어진 주제를 제시된 재료로 표현	서류평가 40 + 면접 30 + 실기평가 30 (통합실기평가와 동일한 방식)		-	-	-	3개 이상 2등급						
	공예과	2	1.50					-	-	-							
	동양화과	2	3.00					-	-	-							
	서양화과	2	5.00					-	-	-							
	조소과	2	3.00					-	-	-							
	미술대학 전체	4	-	저소득/농어촌		저소득 2명(17.00:1) 농어촌 2명(20.00:1)		-	-	-							
	디자인과	6	23.83	일반전형(비실기)		[1단계] 서류평가 100(2배수) [2단계] 면접 및 구술고사 100		-	-	-	3개이상 2등급						
	동양화과	8	14.79	일반전형 (실기)	주어진 주제를 제시된 재료로 표현	[1단계] 통합실기평가 100(기초소양+전공적성) [2단계] 서류평가 60 + 면접/구술 40		-	-	-	3개 이상 3등급						
	서양화과	19	21.32					-	-	-							
조소과	18	20.89	-					-	-	2개 이상 3등급							

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.

※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

서울 시립대	산업디자인(시각)		14	12.53	실기전형	기초 디자인	[1단계] 학생부 100	2	2.02	2.13	평균	X	
	산업디자인(공업)		15	21.92			[2단계] 학생부 50/ 실기 50	1	2.67	2.88		X	
	[3단계] 학35/ 실기35/ 면접 30												
서울 여대	산업디자인학과		16	44.06	실기우수자	실기100	기초디자인	-	-	평균	X		
	시각디자인전공		12	60.14				-	-				
	공예전공		19	45.00				-	-				
	현대미술전공		21	19.71				-	-				
	산업디자인학과		12	16.4	바름인재 (학교생활우수형)	1단계 서류 100 2단계 서류60 + 면접40	7	3.2	2.7				
	시각디자인전공		10	18.5			11	2.6	2.7				
	패션산업학과		8	14.0			13	3.3	3.4				
성신 여대	동양학과		20	9.55	실기/실적 (일반학생)	학생부 30 + 실기 70	수목담채	7	95.9	93.7	총점 평균 (평균 4등급)	X	
	서양학과		20	15.60			안채.정물 중 택1	3	96.2	97.0			
	조소과		25	12.25			색채소묘	4	95.8	96.0			
	공예과		35	28.70			두상조조	4	95.1	94.3			
	산업디자인과		20	40.30			기초디자인	3	93.9	94.8			
			16	14.19			사고의전환	0	94.0	94.6			
	뷰티산업학과		6	17.0	학교생활우수자	학생부 100			89.8	90.2	서류 평균	X	
			10	28.6	자기주도인재	1단계 서류 100/ 2단계 서류 60 + 면접40			신설	88.7			
					어학우수자	폐지							
	의류산업학과		6	4.75	학교생활우수자	학생부 100			80.8	85.7	등급	2개5	
			12	12.43	자기주도인재	1단계 서류 100/ 2단계 서류 60 + 면접40			신설	75.3			
			7	7.31	교과우수자	학생부 100			2.04	3.11			
			5	13.20	논술우수자	학생부 30 + 논술 70			4.02	4.16			
세종대	디자인이노베이션		48	8.23	창의인재	[1단계] 서류 100			-	-	-	X	
	만화애니메이션전공		48	7.81		[2단계] 서류 70 + 면접 30			-	-	-	X	
수원대	조형예술학부	한국화	16	3.81	실기 우수자	학생부20(10) + 실기80(90)			9	-	-	-	X
		서양화	16	13.25		인체소묘/ 인체수묵/ 수묵담채/ 인체수채/ 정물수채/ 인체수채	16	-	-	-			
		조소	16	5.81		인물도상 중 택1	9	-	-	-			
	디자인 학부	커뮤니	22	40.20		학생부20(10) + 실기80(90)	4	-	-	-			
		패션	15	31.87		발상과 표현, 기초디자인 중 택1	9	-	-	-			
		공예	15	30.47			9	-	-	-			
	문화콘텐츠테크놀러지		5	9.00		학생부40(25) + 실기60(75) 자유서술면접			3	-	-	-	
숙명 여대	시각영상디자인		6	23.67	실기/실적 (예능창의인재)	1단계 학생부 100 2단계 실기 100	사고, 기초 중 택 1	-	-	-	X		
	산업디자인		11	15.27				-	-	-			
	환경디자인		11	14.27				-	-	-			
	공예과		17	15.59				-	-	-			
	한국화		7	28.86			수목담채, 인체소묘, 정물수묵 택1	-	-	-			
	서양화		7	35.29				인체소묘, 인체수채 택1	-	-		-	
송실대	글로벌미디어		23	6.70	ssu인재	1단계 서류 100/ 2단계 서류70 + 면접30		-	-	-	X		
			7	7.75	고른기회			-	-	-			
			15	6.24	학생부교과(추천)			-	-	-		2개7	
			8	43.71	논술우수자			-	-	-		2개7	
신한대	디자인학부 (산업/패션/공간)		23	5.42	학생부교과(일반)	학생부 70 + 면접 30	58	3.81	4.15	평균	X		
			35	19.40	실기우수자	학생부 20 + 실기 80 (발상, 사고, 기초 중 택1)	6	5.20	5.22				
연세대 (서울)	의류환경학과 (인문/자연)		4	7.50	학생부교과(추천형)	1단계 교과100 2단계 교과60 + 면접 40		-	-	-	X		
			12	5.33	학생부종합(활동우수)	1단계 서류100(자기소개서) 2단계 서류60 + 면접 40		-	-	-	2개 4 영3/한4		
	생활디자인		4	8.25	학생부교과(추천형)	1단계 교과100 2단계 교과60 + 면접 40		-	-	-	X		
			11	10.64	학생부종합(활동우수)	1단계 서류100(자기소개서) 2단계 서류60 + 면접 40		-	-	-	2개 4 영3/한4		
연세대 (원주)	디자인 예술학부		15	6.33	학생부종합 (활동우수자)	1단계 서류100(자기소개서) 2단계 서류70 + 면접 30			-	-	-	X	
영남대	회화과		40	3.80	실기	학생부 40 + 실기 60	채목/수채/소묘	-	5.40	평균	X		
	트랜스아트과		35	6.77			두상조조/기디/사진	-	5.55				
	시각디자인과		45	10.40			기초/상황표현	-	5.39				
	산업디자인과		37	10.21				-	5.44				
	생활제품디자인과		35	9.39				-	5.98				

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

예원 예술대 (임실)	융합조형디자인		15	2.00	실기위주	학생부 20 + 실기 80		18	-	5	평균	X		
	시각디자인		14	2.71		학생부 20 + 실기 60 + 면접 10		22	-	5				
	애니메이션		20	8.53		학생부 20 + 실기 80		31	-	4				
	뷰타디자인		25	3.27	교과위주	학생부 70 + 면접 30		26	-	5				
예원 예술대 (양주)	귀금속조형		16	4.50	실기위주	실기 100		35	-	5	평균	X		
	만화게임영상		20	28.84		학생부 10 + 실기 60 + 면접 30		37	-	4				
울산대	미술 학부	동양화	5	1.83	예체능	학생부 20 + 실기 80	소묘/수채/수묵/발상/ 사고/기디/정밀/ 두상소조 택1	5	5.79	5.59	평균	X		
		서양화	18	3.22				23	5.28	4.44				
		조소	8	2.63				11	4.78	6.72				
		섬유디자인	18	5.61				6	5.24	5.71				
	건축학	실내공간	14	7.75		학생부 30 + 실기 70	발상/사고/기디 택1	7	5.27	4.81				
		산업	11	10.00				6	4.85	4.75				
	디자인 학부	디지털콘텐츠	11	6.55				3	4.85	4.70				
		시각디자인	18	9.83				13	4.89	4.69				
	건축학	실내공간	5	-	학생부종합	[1단계] 서류100 [2단계] 서류 50 + 면접 50		-	-	-			평균	X
		산업	5	4.00				0	-	-				
	디자인 학부	디지털콘텐츠	5	5.29	지역인재			-	-	-			평균	X
		산업	2	-				-	-	-				
	디지털콘텐츠	2	-		-	-	-							
이화 여대	조형 예술 학부	동양화	6	15.00	예체능서류	서류 100 (교과 + 활동보고서)		-	-	-	2개 6			
		서양화	7	21.29				-	-	-				
		조소	5	15.00				-	-	-				
		도자예술	5	10.40				-	-	-				
	섬유 패션 학부	섬유예술	5	11.20				-	-	-				
		패션디자인	4	9.45				-	-	-				
	디자인학부		24	18.50				-	-	-				
	인천 가톨릭 대	조형 예술	회화과	20				3.48	실기우수자	[1단계] 학생부 100(5배수) [2단계] 학생부30 + 실기70		정물수채/ 인물소조/ 사진소조 중 택 1	3.02	4.22
환경조각			5.18											
융합 디자인		시각디자	30	4.89	기초디자인	2.67	3.59							
		환경디자				3.24								
조형예술학부		2	2.5	가톨릭지도자 추천	학생부 60 + 면접 40		5.17	3.37						
융합디자인학부		2	8.5				4.29	3.86						
문화예술콘텐츠		2	7.5				4.58	4.00						
		12	4.3	ICCU 미래인재	1단계 학생부 100/ 2단계 학생부80 + 면접20		3.16	3.09						
인천대	조형 예술학부	한국화	9	8.22	실기 우수자	수묵담채/ 인체소묘	[1단계] 학생부 100(디자인만) [2단계] 학생부 40 + 실기 60	11	3.87	4.9	평균	X		
		서양화	10	19.44				2	5.02	4.78				
	디자인학부		32	6.66				23	3.17	3.08				
			10	5.50	교과성적 우수자	학생부교과 100		15	1.65	3.51		2개 6		
			6	18.11		12		2.67	3.74					
			5	-	지역균형	학생부교과 100 + 학교장 추천		-	-	-		X		
	패션산업학과		13	9.69	학생부 종합	자기추천	1단계 학생부100/ 2단계 학생부70 + 면접30	6	3.28	3.93				
			2	10.50		고른기회	서류평가 100		3	4.05			4.23	
			1	8.0		사회통합	-	4.04	3.57					
		인하대	조형예술학과		18	11.9	실기 우수자	인물소묘	학생부 30 + 실기 70	6		-	4.04	평균
	디자인융합학과		24	27.6	11	-				4.14		X		
			12	21.2	3	-				3.54	X			
의류디자인학과			14	14.7	학생부종합 (인하미래인재)		[1단계] 서류100 [2단계] 서류70 + 면접 30	8	3.44	3.56	X			
			5	25.6	학생부교과(지역인재)		학생부 100	1	3.38	3.37		2개 5		

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시점에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

전남대	미술 학과	이론전공	3	5.83	학생부교과(일반)	학생부 100			3	3.73	3.01	평균	3개 10
			3	5.6	학생부교과(지역)				-	-	-		3개 11
		한국화	11	3.6	예능우수자	[1단계] 학생부 100 [2단계] 학생부 30 + 실기 70	2	-	5.28	X			
		서양화	11	5.2			1	-	4.72				
		조소	11	4.5			3	-	5.85				
		공예	11	9.6			3	-	3.63				
전북대	산업 디자인	제품디자인	4	5.75	학생부교과 (일반학생)	학생부 100			3.20	-	평균	3개 9	
		시각영상	4	6.50					2.69	2.68			
	미술 학과	한국화	8	1.50	학생부교과 (예체능-실기)	학생부30 + 실기70	수목담채/정물수채	2	-	4.64	평균	X	
		서양화	8	4.25			인물수채/정물수채	1	-	4.28			
		조소	8	7.63			인물 두상	1	-	4.90			
		가구조형	8	13.00			발상/기초	1	-	5.69			3개 13
	제주대	미술학과		17	2.1	일반학생(실기)	학생부50 실기50(실질 86%)	인체소묘	3	5.4	6.5	평균	X
		문화조형디자인		8	6.5			발상, 기초 중 택 1	4	5.7	6.0		
조선대	회화학부 (서양화/한국화)		25	3.4	실기	교과 30 출석 3.4 실기 66.6	정물수채 / 인물수채 정물수묵/ 정물자유 /인물수묵		-	5.93	평균	X	
	문화콘텐츠 (현대조형/가구/도자/ 시각문화큐레이터)		37	2.9			지원 전공에따라 다른 인물소조/ 석고소묘 발상과 표현/ 기초디자인 미술감상 글쓰기 섬유 패션 일러스트		-	6.20			
	라이프스타일 (실내/섬유/패션)		6	4.3					-	5.97			
	시각디자인		26	6.8					-	5.29			
	디자인공학		28	3.2					-	5.17			
	만화 애니메이션		21	14.3			칸만화/ 상황표현		-	5.09			
	회화학부		4	1.3	특기자	학생부45.5 + 입상실적54.5			-	-	X		
	문화콘텐츠학부		3	-					-	-			
			10	-					학생부종합(일반)			4.54	-
중앙대 (서울)	공연영상창작 (공간연출학부)		7	47.1	실기/실적 (실기형)	[1단계] 학생부 20 + 실기 80 [2단계] 1단계 70 + 실기 30	[1단계] 소묘 [2단계] 구술	-	2.8	-	2개 5		
			3	27.0	학생부종합(다빈치형)	[1단계] 학생부 100 [2단계] 학생부 70 + 면접 30			-	2.6	-	X	
중앙대 (안성)	한국화		13	11.1	실기형	[1단계] 학생부 100 [2단계] 학생부 20 + 실기 80	수목담채	-	4.1	-	X		
	서양화		10	26.2			인체정물수채	-	3.7	-	X		
	조소		13	14.5			인체소조	-	5.1	-	X		
	디자인학부	공예	4	27.3			대상과 조건에 의한 실기	-	3.2	-	X		
		시각	5	42.2				-	2.8				
		산업	6	34.0				-	2.9				
	디자인학부	실내	7	12.9	다빈치인재	[1단계] 학생부 100 [2단계] 학생부 70 + 면접 30	-	3.3	-	X			
		패션	8	12.3			-	3.2	-				
추계 예술대	동양학과		6	18.33	일반 학생	소묘/수묵	실기100		5	-	-	-	X
	서양학과		6	10.50		개념드로잉	서류50 + 면접20 + 실기 30		1	-	-	-	
	판화과		7	13.29		소묘/수채	[1단계] 학생부100 [2단계] 학생부30 + 실기70		2	-	-	-	
평택대	커뮤니케이션디자인		17	18.76	실기우수자	실기100	기초/발상/사고/상표 중 택 1		-	-	평균	X	
	패션디자인브랜딩		13	15.80			기초/발상/사고/ 중 택 1		-	-			
			4	10.71			PTU인재		1단계 서류100/ 2단계 면접 100				4.33
한경대	디자인 건축융합	디자인	14	10.0	잠재력우수자	1단계 서류100/ 2단계 서류70 + 면접30				3.8	3.8	최초 평균	X
	웰니스산업융합 (의류)		20	4.6						3.8	4.1		
			32	6.1	학생부교과	학생부100				3.2	3.9		2개 8 (수학)

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.

※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

한성대	글로벌 패션산업	주	8	-	학생부교과 I	학생부교과 100			3.89	변경	평균	2개 7	
		야	14	-	학생부교과 II				4.57	변경		2개 8	
		주	5	5.94					3.02	3.08		X	
		야	11	3.63	한성인제상	학생부 40 + 서류 60			3.28	3.59		X	
		주	25	6.80					3.19	3.00		X	
		야	13	13.00					3.68	3.97		X	
		주	3		사회통합	-			X				
	ICT 디자인학부(주)	72	18.33	실기우수자	학생부40 + 실기60	기초디자인 창조적표현 중 택1	-	-	-	X			
	ICT 디자인학부(야) -게임일러스트	20	13.70			게임상황표현	-	-	-	X			
	뷰티디자인 매니지먼트	주	3	20.00	학생부교과 II	학생부교과 100			3.1	3.51	평균	2개 6	
		야	5	6.00					3.96	3.56		2개 8	
		주	2	49.50	특기자	국가기술자격증 소지자 대상 학생부 100			-	-	-	X	
		야	2	23.00					-	-	-	X	
		주	5	50.00	한성인제상	학생부 40 + 서류 60			-	-	-	X	
		야	5	신설					-	-	-	X	
한밭대	시각디자인		28	11.55	실기(일반)	학생부교과 36 + 비교과4 + 실기 60	기디/사고/ 상표/칸만화	17	-	4.01	평균	X	
	산업디자인		28	10.15				10	-	4.09			
	시각디자인		6	10.33	실기우수자)	실기100	기디/사고	6	-	-			-
	산업디자인		6	9.00				6	-	-			-
한양대 (서울)	응용미술교육과		22	27.82	실기/실적	1단계 학생부종합100/ 2단계 실기 100 실기 '기초디자인'으로 통일			-	-	-	X	
한양대 (ERICA)	주얼리·패션디자인		4	8.0	학생부종합(일반)	학생부100			2.28	1.99	평균	X	
	산업디자인		3	6.7					1.92	2.17			
	커뮤니케이션		6	8.2					2.00	1.77			
	영상디자인		4	6.3					1.80	1.80			
협성대	생활공간디자인		26	11.83	실기우수자	학생부 20 + 실기 80	기초/ 발상 중 택1	-	4.46	-	X		
	산업디자인		26	12.03				-	4.68	-	X		
	시각조형디자인		26	15.23				-	4.32	-	X		
홍익대 (서울)	캠퍼스 자율전공	자연	41	6.56	학생부 위주 (학교장추천)	학생부 교과 100			1.87	1.97	등급	3개 7	
		인문	29	10.90					1.81	1.80		3개 6	
	예술학과		8	14.75	학생부 위주 (미술우수자)	[1단계] 학생부 교과 20 + 서류 80 [2단계] 1단계 성적 40 + 면접 60			1.63	3.02	등급	3개 9	
	동양화과		19	7.44					2.52	2.30			
	회화과		38	6.69					2.09	2.18			
	판화과		18	9.88					3.43	2.65			
	조소과		18	7.38					2.59	2.56			
	디자인학부		69	8.02					1.74	1.75			
	금속조형디자인과		15	6.54					2.41	2.44			
	도예·유리과		15	8.54					2.67	2.83			
	목조형가구학과		15	7.54					2.58	2.58			
	섬유미술·패션		15	7.69					2.09	2.03			
	미술대학자율전공		63	6.89					2.03	2.00			
	예술학과		8	14.7	학생부 위주 (학교생활 우수자)	서류 100			-	3.02	-	3개 6	
	캠퍼스 자율전공	자연	65	8.78					-	2.60	-	3개 8	
		인문	47	19.44					-	2.43	-	3개 7	
	캠퍼스 자율전공	자연	53	19.09	논술	학생부 교과 10 + <u>논술 90</u>			95.3	-	수시 논술	3개 8	
		인문	38	28.21					95.8	-		3개 7	
		예술학과		폐지					폐지	95.4		폐지	-

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.

※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

홍익대 (세종)	세종캠 자율전공	자연	46	3.08	학생부 위주 (교과 우수자)	학생부 교과 100		3.57	4.05	등급	2개 9	
		인문	45	5.44				2.19	2.47		2개 8	
	디자인 컨버전스		100	5.73	학생부 위주 (미술우수자)	[1단계] 학생부 교과 20 + 서류 80 [2단계] 1단계 성적 40 + 면접 60		2.83	2.84	등급	2개 7	
	영상·애니메이션		53	4.66				2.83	2.94			
	게임학부 그래픽		29	3.90		2.99	2.70					
	세종캠 자율전공	자연	38	2.54	학생부 위주 (학교생활 우수자)	서류 100		-	4.78		2개 9	
인문		38	10.81	-				3.06		2개 8		
청강 문화 산업대	수시 1차	애니메이션		7	10.5	학생부	학생부 100 (만화창작의 경우 학생부 70 + 비교과 30)		1.7	2.0	등급	해당 없음
		웹툰만화		4	21.0				2.1	1.0		
		게임		40	5.9				2.1	2.3		
		패션 스쿨	패션 메이커	10	21.3				6.6	6.3		
			스타일 리스트	14	11.4					6.0		
		애니메이션		3	7.0	특별 (대학자체기준 참고)	학생부 100 + 가산점		1.5	2.8		
		웹툰만화		3	9.3				3.0	2.7		
		게임		10	4.7				2.4	2.8		
		패션 스쿨	패션 메이커	1	6.0				6.9	7.6		
			스타일 리스트	2	7.7					8.2		
		애니메이션		74	8.5	실기	학생부 40 + 실기 60	스토리보드	8.2	6.5		
		웹툰만화		60	15.3			컷만화/웹툰	8.6	7.0		
		게임		50	11.9			상황표현 발상표현 게임포스터	14.2	6.4		
	애니메이션			35	5.4	면접	면접 100(포트폴리오)		-	-	-	
		웹툰만화		40	8.2				-	-		
		게임		65	8.9				-	-		
		패션 스쿨	패션 메이커	10	3.7				-	-		
			스타일 리스트	12	4.0					-		
	수시 2차	애니메이션		5	11.8	학생부	학생부 100 (최우수 1개 학기의 전과목 성적 반영)		1.0	1.6	등급	
		게임		13	12.7				2.0	2.8		
패션 스쿨		패션 메이커	4	23.5	4.6				4.3			
		스타일 리스트	6	19.8					4.5			
애니메이션		3	7.0	특별 (대학자체기준 참고)	학생부 100 + 가산점		2.1	2.8	-	해당 없음		
게임		7	5.7				2.7	3.0				
패션 스쿨		패션 메이커	1				9.0	5.7			4.5	
		스타일 리스트	1				7.0				7.1	
애니메이션		25	8.8	면접	면접 100(포트폴리오)		-	-	등급			
게임		50	9.4				-	-				
패션 스쿨		패션 메이커	3				6.8	-			-	
		스타일 리스트	4				6.8				-	
계원예 대	사진예술과, 순수미술과, 융합예술과, 광고브랜드디자인과, 게임미디어과, 디지털미디어디자인과, 영상디자인과, 리빙디자인과, 시각디자인과, 산업디자인과. 화훼디자인과. 건축디자인과, 실내건축디자인과 공간연출과, 전시디자인과, 애니메이션과										해당 없음	
명지전 문대	패션섬유디자인전공, 도자디자인전공, 산업디자인, 커뮤니케이션디자인,											
부천대	실내건축디자인, 영상&게임콘텐츠과, 산업디자인											
서울예 술대	디지털아트전공, 시각디자인, 실내디자인,											
인덕대	주얼리디자인학과, 만화애니메이션, 실내건축과, 멀티미디어학과, 공간·장식·도자디자인과, 디지털산업디자인과, 도시환경디자인과,											

-모든 전형에서 전반적으로 성적반영비율이 증가하는 추세이며 수능최저를 반영하는 학교의 비율도 소폭 증가했다.

-상위권 대학은 실기전형에서 성적 반영비율을 늘리는 한편, 중위권 이하의 대학은 실기 반영비율을 늘린 것을 확인할 수 있다.

-미술교육, 미술경영, 미술이론 계열은 대다수 학생부 교과 전형으로 전환되었고, 학교장 추천 전형이 증가하여 실질경쟁률과 커트라인이 높아질것으로 예상된다.

-패션과, 의류과의 경우 자연계열 소속/ 비실기 전형이 많아 성적 위주로 지원이 가능하며, 입학 후 전과나 복수전공을 노리고 지원하는 경우가 많아 추가합격 순위가 다른전공에 비해 많이 높은 편이다.

-각 대학별 전년도 추가합격자를 사전에 확인해보고 자신의 실기 실력을 가능한 후 지원해야 수시의 성공확률이 높아진다.

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시점에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하시기 바랍니다.

3. 정시전형 (2019/2020/2021학년도)의 입시 결과 포함(대학 입학처 공개자료를 활용함)

가군		나군			다군	
강원대(춘천)	서경대[디/종]	건국대(서울)[디]	부산대[종]	인하대[디]	가천대	동덕여대
건국대(서울)[디/영]	서울여대[디/공]	경성대[디/만/영]	상명대(천안)	전남대	건국대(글로벌)	명지대(서울)
경기대(서울)	성신여대[순]	경희대(국제)	서울과기대	전북대	경기대(수원)	상명대(서울)
경기대(수원)[순]	숙명여대	고려대(서울)	서울여대[종]	조선대[디/순/종]	경성대	서경대
경북대	이화여대	국민대	성균관대	중앙대(서울)	국민대	인천대
경희대(서울)	인천대	대구대[디/종]	성신여대[공]	충남대	단국대(죽전)	인하대
공주대	조선대[만]	덕성여대	수원대		단국대(천안)	제주대
국민대[디/공]	중앙대(안성)	동국대(서울)	연세대(원주)		대구대	평택대
부경대[디]	충북대	목원대(만)	영남대		대진대	한경대
부산대[순/만/디]	한성대[순]	부경대	인천가톨릭대		동국대(경주)	한성대
삼육대	한양대(ERICA)					

- 만:만화/애니 영:영상 디:디자인 순:순수미술(서양화, 동양화, 미술교육) 종:종합예술(예술/경영/사학/현대미술) 공:공예/조소 뷰:뷰티

- 수능 성적 반영 유형: ①국어35+탐구35+(수학or영어30) ②국어50+영어50 ③국어50+선택50

- 대학 전체의 군이동 및 전공별로 군을 나눠 선발하는 변화가 생기면서 '다군'에 지원가능한 학교의 비중이 늘어남

- 수능위주 비실기 선발 전형으로 진학하고자 할 경우 수학(확률과 통계/미적분/기하 중 지정과목이 있는 학교도 있음)

- 수능 성적은 2021년 4월 6일 기준 각 대학의 입학처에서 공개한 2019~2021학년도 사이의 성적을 활용함

학교명			정원 (22)	경쟁률	전형명	전형요소별 반영					수능성적							
						학생부	수능	실기	비고		19-20	20-21	기준					
가	강원대	디자인학과	35	4.8	실기위주	13	38	49	기디/발상		11	107.4	108.9	표준 점수				
		미술학과	28	1.7					소묘/회화		6	125.5	85.95					
가	건국대 (군 이동)	현대미술	32	7.38	실기위주	-	60 국50/영15 한5/수탐 태 30	40	-			65.5		백분위 (80%)				
		영상영화(기초디자인)	30	19.57								65.5						
		영상영화(스토리보드)	15	12.67								71.6						
가	경기대 (서울)	애니메이션	4컷 상상/ 4컷 웹툰	7	8.62	일반학생	-	40	60	-	최 종 추 합	1	70	69.1	백분위			
가	경기대 (수원)	Fine Arts	수채/수묵 /소묘	16	3.45							6	63	44.5				
가	경북대	미술 학과	한국화	12	일반학생	-	60	40	-	최 종 추 합	-	3.75	4.44	등급 평균 (영어 제외)				
			서양화								-	4.25	3.13					
			조소								2	4.00	3.65					
		디자인학과	15	6.60	일반학생	-	100	-	2		3.45	3.80						
		패션디자인학부	20	3.85					5		5.53	3.54						
가	경희대 (서울)	한국화	수묵담채	11	6.5	일반	-	45	55	추 합	2	-	-	-				
		회화	수채화	20	5.0						0							
		조소	조소	11	6.2						1							
가	국민대	공업디자인		33	3.33	실기전형	①학생부30+수능70 ②1단계 성적60+기초조형평가 40				4	-	92.93	백분위 평균				
		시각디자인		26	3.65		①학생부30+수능70				4	-	94.71					
		금속공예		21	6.00		②1단계 성적60+기초조형평가30+사고력 평가10				3	-	89.29					
		도자공예		20	5.55		①학생부30+수능70 ②1단계 성적60+기초조형평가 40				2	-	88.52					
		의상디자인		31	3.52		①학생부30+수능70 ②1단계 성적60+기초조형평가 40				2	-	91.99					
		공간디자인		35	4.07		①학생부30+수능70				5	-	92.83					
		영상디자인		28	3.40		②1단계 성적60+기초조형평가30+사고력 평가10				2	-	92.79					
		자동차·디자인		28	3.64						3	-	90.83					
		공간디자인		5	3.40		비실기	-	100	-	-	2	-		96.6			
영상디자인		3	5.67	1	-	97.8												
가	남 서울대	시각정보디자인		36	8.56	실기위주	-	20	80	-	9	-	53.6					
		유리세라믹디자인		36	7.31						13	-	45.9					
		영상예술디자인		27	16.25						3	-	52.8					
가	동아대	패션디자인		6	4.33	수능	-	100	-	-		-	4.17	등급				
		도시계획공학		6	3.50							-	3.95					
		산업디자인		20	6.25	실기	-	45	55	-	7	-	4.17					
		미술학과		10	1.70						8	-	5.14					
		공예학과		15	6.35						9	-	4.77					
가	부경대	공업디자인		25	6.40	일반	-	40	60	기디	6	3.92	4.38	등급				
		패션디자인		10	3.15		-	100	-	-	10	2.84	3.31					
가	부산대	미술학부		수시통합		실기	-	40	60	-	수시통합		등급					
		조형학과	가구목칠	6	3.50						-	3.27						
			도예	6	5.17						-	3.47						
			섬유금속	5	5.00						-	3.70						
		시각디자인		19	3.00						-	3.14						
		애니메이션		10	3.45						-	3.88						
		디자인테크놀로지		6	5.67						수능	-		100	-	-	2.65	2.94
		의류학과		13	4.40						수능	-		100	-	-	2.50	2.53
가	삼육대	아트앤디자인학과		20	26.19	일반	-	40	60	-	-	94.46	백분위					

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.
 ※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

가	상명대 (천안)	사진영상미디어		7	6.17	수능	-	100	-	-	11	-	2.54	등급	
가	서강대	지식융합미디어학부 (아트&테크놀로지)		47	3.64	수능	-	100	-	-		-	-	-	
가	서경대	시각정보디자인		20	12.2	일반	-	20	80	-	9	290.7	293.0	백분위 (평균) (합)	
		생활문화디자인		20	21.7					-	3	-	-		
		무대기술전공		10	8.0					-	1	138.0	127.6		
가	서울 시립대	환경조각학과		36	3.61	일반	[1단계] 수능100 (4배수) [2단계] 수능 30 + 학생부 20 +실기 50			소 조+ 소묘		1	252.9	257.9	백분위
가	서울 여대	산업디자인		15	9.07	일반	-	60	40	-		10	84.02	83.38	백분위
		공예		13	16.69					10	77.49	79.92			
		패션산업학과		17	4.07					8	87.74	87.16			
가	성균관 대	서양화		19	4.53	일반전형	-	60	40	인물화		-		-	-
		동양화		18	5.33					기초 소묘	소묘	-	-		
		시각디자인		19	5.84							-	-		
		서피스디자인		19	8.68							-	-		
가	성신 여대	동양학과		13	3.62	일반	-	51	49	-	4	66.63	66.32	백분위	
		서양화		17	4.41		-	2	73.93	69.04					
		조소		10	3.80		-	2	64.75	68.49					
		의류산업학과		14	6.33	일반	-	100	-	-	16	90.86	80.54		
가	숙명 여대	시각영상디자인		28	3.46	일반 (실기)	-	60	40	-		3	-	-	백분위
		산업디자인		16	4.63					7	-	-			
		환경디자인		15	6.07					2	-	-			
		공예		17	9.35					3	-	-			
		한국화		6	7.50					6	-	-			
		서양화		7	7.57					4	-	-			
가	예원 예술대 (양주)	귀금속조형디자인		12	7.00	실기	-	-	100	-	24	-	6	등급	
		만화게임영상		10	11.58		-	10	60	면접30	22	-	5		
가	울산대	미술학부	동양화	3	3.50	실기형	20	-	80	-	0	-	5.28		
			서양화	5	2.38						5	-	6.85		
			조소	3	1.67						0	-	5.28		
			섬유디자인	8	8.75						4	-	6.71		
가	이화 여대	조형 예술학부	동양화	22	3.86	예체능 실기	-	40 상위 2개군 50/50%	60	-		-	-	-	
			서양화	28	2.82							-	-	-	
			조소	20	5.42							-	-	-	
			도자예술	20	4.92							-	-	-	
		디자인학부		56	6.05							-	-	-	
		섬유패션 학부	섬유예술	22	4.00							-	-	-	
			패션디자인	16	4.50							-	-	-	
		가	인천대	조형 예술학부	한국화							5	4.43	일반	
서양화	5				4.24	7	4.1	65.6							
디자인학부				14	5.45	-	100	-	-	1	86.9	83.3			
가	조선대	만화애니메이션		12	6.2	일반	-	-	-	-	12	5.03	5.42	등급	
가	중앙대 (안성)	공예		6	1.7	수능	-	100	-	-		5	-	-	변환 표준 점수
		산업디자인		8	3.6					3	-	-			
		시각디자인		7	4.9					7	-	-			
		실내환경디자인		10	3.7					4	-	-			
		패션디자인		22	3.7					10	-	-			
		한국화		12	2.9	실기	-	40	60	-		0	-	-	
		서양화		15	5.2					8	-	-			
		조소		12	4.2					4	-	-			
		공예		20	8.9					2	-	-			
		산업디자인		20	5.6					1	-	-			
		시각디자인		20	5.3	수능 (실기)	-	60	40	-		1	-	-	
		실내환경디자인		10	6.4					4	-	-			
		패션디자인		15	4.5					9	-	-			
가	충북대	동양화		10	2.4	일반	-	50	50	수목담채, 정물수채.		441.0	432.0	표준 점수	
		서양화		10	3.8					정물수채, 인물수채, 인물소묘.		452.2	446.1		
		조소		9	2.6					인물소조, 정물수채.		441.1	430.2		
		디자인		9	11.5					기초디자인		456.2	467.0		

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.

※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

가	평택대	패션디자인및브랜딩		14	11.6	실기	-	-	100	기디/발상/표현		-	-	-	
가	한국 교원대	미술교육과		19	2.16	예체능 실기	-	65	35	기초소요(정물)		88.68	91.12	백분위	
가	한밭대	시각디자인		11	-	실기 (일반)	-	40	60	-	-	-	-		
		산업디자인		11	-						-	-			
		시각디자인		4	-	실기 우수자	-	-	100	-	-	-			
		산업디자인		4	-						-	-			
가	한성대	동양화	인물수묵	6	2.86	일반	-	40	60	-	-	-	-		
			인물수채	7	5.00						-	-			
		서양화		13	4.85						-	-			
가	홍익대 (세종)	디자인컨버전스		44	2.67	일반	[1단계] 수능100(4배수) [2단계] 1단계 성적 60+ 서류 40				144.6	144.3	표점 평균		
		영상애니메이션		24	3.00						143.2	144.4			
		게임그래픽		13	2.67						144.1	143.0			
가	한양대 (ERICA)	주얼리·패션		38	6.7	일반	-	55	44	-	79.15	79.5	표점 평균		
		산업디자인		25	6.5						82.55	83.33			
		커뮤니케이션		48	5.7						82.78	84.41			
		영상디자인		36	5.3						81.38	83.09			
나	강원대	멀티미디어디자인		25	3.8	실기위주	20	23	57	기디/발상	11	-	51.7	표준 점수	
		생활조형디자인		16	3.9						8	-	43.9		
나	건국대 (군 이동)	의상디자인(인문)		17	3.82	수능위주	-	100				92.6	92.6	백분위 (80%)	
		커뮤니케이션		39	13.33	실기위주	-	60	40	-	73.2	-			
		산업디자인		34	9.74						68.5	-			
		의상디자인(예체능)		17	7.65						71.6	-			
		리빙디자인		45	8.67						51.5	-			
나	경성대	영상애니메이션		2	5.50	수능	-	100	-	-	최 종 추 합	2	3.89	4.0	등급 (80%)
		디지털미디어학부		5	1.40							1	3.78	5.23	
		패션디자인학과		4	2.71							12	4.15	5.13	
		디자인 학부	시각	5	7.17	실기	-	30	70	-		3	4.75	5.44	
			산업	5	4.83							1	통합	5.36	
		영상애니메이션		5	8.60	0	4.86	5.33							
나	경희대 (국제)	산업디자인		2	9.0	일반 (수능)	-	100 (★영어 1등급)	-	-	최 종 추 합	2	97.5	94.2	백분위 (80%)
		환경조경디자인		3	5.5							1	88.0	87.0	
		의류디자인		9	4.9							3	91.3	93.9	
		디지털콘텐츠		2	5.3							0	95.2	98.5	
		산업디자인		15	6.9	일반 (실기) -기디-	-	40	60	-	최 종 추 합	-	-	-	
		시각디자인		12	7.1							-	-		
		환경조경디자인		9	6.7							-	-		
		의류디자인		14	6.6							1	-		
		디지털콘텐츠		14	9.5							1	-		
		도예학과		15	12.8	일반 (실기)		40	60 (점토조형)			2	-		
나	고려대 (서울)	디자인조형학부 (자유표현)		35	8.40	수능위주	-	70	30	-		-	-	-	
나	공주대 (군이동) 가→나	미술교육과		10	3.44	일반	-	60	30	추 합	15	83.8	82.8	백분위 (50%)	
		게임디자인		3	6.8	일반	-	50	50		-	4	84.8		83.6
		조형디자인		5	5.4							25	70.1		69.6
		만화·애니		10	5.2							12	71.3		73.4

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.

※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

나	국민대	입체미술전공		20	5.10	실기전형	20	30	50	-	8	-	76.4	-	
나	대구대	현대미술전공		8	-	예체능	-	20	80	-		-	-	-	
		영상애니메이션		13	-						-	-			
		산업디자인		20	-						-	-			
		패션디자인		10	-						-	-			
		실내건축디자인		5	-						-	-			
		산업디자인		7	-					-	-				
		패션디자인		6	5.8	일반	-	100	-	-	4.3	3.3			
		실내건축디자인		5	2.9					3.4	3.8				
나	덕성여대	동양화과		13	6.08	예체능	-	30	70	-		57.68	66.13	백분위 (평균)	
		서양화과		13	9.38					55.74	62.39				
		실내디자인학과		13	11.62					65.78	76.89				
		시각디자인학과		13	12.77					68.55	80.70				
		텍스타일디자인		13	10.54					66.18	69.40				
		의상디자인학과		15	6.69	수능100	-	100	-	-	87.44	89.99			
		미술사학과		10	5.20					86.40	90.21				
나	동국대 (서울)	미술학부	불교미술(소묘)	15	4.33	일반	20	40	40	-	3	69.68	67.03	입학처 참고	
	조소(인물두상)		15	10.73	8						65.23	64.20			
나	명지대 (용인)	시각디자인		8	8	실기위주	-	40	60 (수시동일)		1	340	326.4	백분위 환산 평균	
		산업디자인		8	7.5						9	340	321.1		
		영상디자인	기초	6	6.0						0	331	329.0		
			상황	5	7.8						10	325	342.6		
		패션디자인		10	6.9						2	320	319.4		
		공간디자인		3	4.8	수능위주					1	875.8	862.5		
나	목원대	미술학부	한국화	5	4.0	실기위주	-	-	100	-	8	120.1	-	표준 점수 (200) (500)	
			회화·미디어		10.0						2	136.7	-		
			기독교미술전공	통합	통합						-	통합	-		
		조형콘텐츠학부		9	4.0						0	128.1	-		
		만화	웹툰	8	9.14						18	-	159.1		
			애니메이션	8							3	151.0	145.4		
		시각디자인		8	4.14		2	137.0	143.3						
		산업디자인		10	4.88		3	137.9	140.5						
		섬유패션디자인		7	4.38		8	126.5	132.8						
		도자디자인		7	4.17		3	-	301.2						
		미술교육과		5	3.60	수능위주	-	100	-	-	3	-	301.2		
		나	부경대	시각디자인		25	4.52	일반	-	40	60	기대	8		3.87
나	부산대	실내환경디자인		6	3.50	수능	-	100	-	-		2.13	2.56	등급	
		예술문화영상		7	3.25	수능	-	100	-	-		2.30	2.14		
나	상명대	애니메이션		7	4.41	수능	-	100	-	-		-	2.38	등급	
나	상명대 (천안)	디자인학부		62	6.65	수능 (실기)	-	40	60	-	30	3.61	3.88	등급 (평균)	
		무대미술전공		12	4.79						0	4.01	4.03		
		디지털만화전공		13	8.06						17	3.44	3.54		
		디지털콘텐츠전공		5	5.79						0	-	-		
		문화예술경영		6	3.14	수능					-	100	-		-
나	서경대	메이크업디자인학과		10	5.5		-	40	60	-	9	-	855.7		
나	서울대	동양화과		6	13.00	일반전형	[1단계] 수능 100 [2단계] 수능 40 + 면접 30 + 실기 30					-	-	-	
		공예과		14	8.63							-	-		
		디자인과		21	10.48							-	-		
		동양/서양/조소		1	2.00	기획균형	수능 60 + 면접 20 + 실기 20					-	-		
		공예과/디자인과		2	2.00							-	-		
나	서울 과학 기술대	디자인학과	시각	5	8.0	수능	-	100	-	-	2	신설	94.63	백분위	
			산업	10	8.0		-	100	-	-	0	신설	94.13		
		디자인학과	시각	32	3.24	수능 (실기)	[1단계] 수능100 [2단계] 수능 60 + 실기 40 수능 50 + 실기 50(조형예술학과)					5	87.29		86.35
			산업	27	2.79							10	82.01		80.89
		도예학과		19	4.16							10	82.01		80.89
		금속공예디자인		24	3.86							6	85.46		83.76
		조형예술학과		16	3.44							9	82.59		80.19

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

나	서울 여대	시각디자인		14	11.17	일반	-	60	40	-	12	84.37	88.39	백분위						
		현대미술전공		15	7.31						13	74.77	79.92							
나	성신 여대	공예과		23	7.63	일반	-	55	45	-	18	79.78	80.05	백분위						
		뷰티산업학과		8	5.14						0	75.58	80.54							
나	세종대	회화과		36	6.39	실기	10	40	50	소묘/수채/담채		-		-						
		패션디자인학과		36	6.39					인체채색소묘		-								
나	수원대	한국화		14	4.73	일반	-	20	80	-	최 종 추 합	31	6.2	107	등급/ 환산 점수					
		서양화		14	10.73							7	5.2	98						
		조소		14	4.67							17	5.4	97						
		커뮤니케이션		19	15.15							6	5.0	109						
		패션디자인		19	13.07							2	5.1	113						
		공예디자인		15	13.33							1	5.3	102						
		의류학과		14	4.20							13	3.1	814						
		문화콘텐츠테크놀러지		8	3.76							14	3.1	856						
나	신한대	디자인학부		10	5.09	수능	-	100	-	-	9	3.81	2.40	등급						
				25	8.12	실기	-	20	80	-	9	5.20	4.15							
나	연세대 (서울)	의류환경	인문	5	3.67	일반	-	100	-	-		-	-	-						
			자연	6	5.00							-	-							
		실내건축	인문	6	3.67							-	-							
			자연	6	2.83							-	-							
		생활디자인		10	2.64							-	-							
나	연세대 (원주)	디자인 예술학부		40	3.95	실기	-	45	55	-		-	-							
나	영남대	회화		10	4.70	실기위주	-	30	70	-	최 종 추 합	10	132.3	147.1	백분위 (평균)					
		시각디자인		10	5.20							15	184.3	161.3						
		산업디자인		5	5.57							7	159.0	170.6						
		생활제품디자인		7	7.71							7	148.7	153.1						
		시각디자인		5	2.60	수능위주	-	100	-	-		5	240.8	645.1						
		산업디자인		3	3.67							3	231.8	609.1						
		생활제품디자인		3	3.00							3	212.8	522.7						
		트랜스아트		5	-							-	120.7	-						
나	예원 예술대 (임실)	융합조형디자인		15	2.50	실기	-	20	80	-	27	-	6	등급						
		시각디자인		15	1.95		-	30	60	면접10	16	-	5							
		애니메이션		14	4.87		20	-	80	-	22	-	-							
나	울산대	건축학부	실내공간	6	3.67	실기형	-	30	70	-		0	-	193.6						
			디자인 학부	산업	7							3.50	1	-		198.8				
		디지털		7	4.14							2	-	212.5						
		시각		7	5.14							2	-	198.7						
나	인천 가톨릭 대	조형 예술학부	회화과	16	8.0	일반 (실기)	-	40	60	-		3.60	4.09	등급 평균						
			환경조각									4.68								
		융합 디자인	시디	20	10.5							3.07	2.84							
			환디									3.00								
		문화예술콘텐츠		6	16.1							-	2.86							
나	인하대	디자인융합학과		14	13.5	일반	-	30	70	-	1	-	49.47	백분위						
나	전남대	이론		5	2.3	일반	-	100	-	-	3	2.58	3.61	등급						
		디자인학과		30	3.1		-	60	40	-	10	3.36	4.12							
나	전북대	산업 디자인	제품	14	4.39	일반	10	50	40	-	5	725.5	761.4	변환 표점						
			시각영상	14	3.53						3	748.5	741.9							
		생태조경디자인		10	5.60						-	100	-		-	5	335.2	328.7		
나	조선대	회화학부		8	1.5	실기	-	40	60	-	2	-	223.3	표준 편차						
		문화콘텐츠학부		12	2.3						4	-	94.8							
		라이프스타일학부		10	2.4						1	-	127.6							
		시각디자인학과		6	2.8						2	-	113.5							
		디자인공학과		7	2.1						1	-	97.08							
		문화콘텐츠학부		3	5.3	일반	-	100		-	2	-	631.0							

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.

※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

나	중앙대 (서울)	공간연출전공		10	3.1	실기	-	40	60	-	8	-	-	-					
나	충남대	회화과	한국화	13	1.77	일반	-	40	60	-	3	89.43	86.82	표준 점수					
			서양화	13	4.46						4	99.70	92.82						
		조소과		14	2.36						1	94.96	86.60						
		디자인 창의학과	도자섬유	13	8.46						4	86.75	99.94						
			시각제품	12	8.58						8	105.7	103.5						
나	협성대	생활공간디자인		17	10.15	일반실기	-	20	80	-	-	104.9	환산 점수						
		산업디자인		17	9.38						-	114.1							
		시각조형디자인		17	9.77						-	119.9							
나	홍익대 (서울)	예술학과		8	3.31	일반	[1단계] 수능100(3배수) [2단계] 1단계 성적 60+ 서류 40				150.2	149.2	표점 평균						
		동양학과		5	4.38						147.2	146.9							
		회화과		9	3.87						148.7	149.3							
		판화과		5	5.71						147.2	147.5							
		조소과		5	6.57						147.7	146.2							
		디자인학부		17	3.27						151.6	152.4							
		금속조형디자인과		4	4.00						148.3	148.8							
		도예·유리과		4	5.50						147.7	149.0							
		목조형가구학과		4	4.67						149.0	148.9							
		섬유미술·패션		4	4.17						151.2	149.7							
		미대 자율전공학부		16	3.96						151.7	151.2							
다	가천대	패션디자인		13	7.0	일반①	수능 100 (국어/수학 우수한 순 35%-25%, 영어20%, 탐구1 20%)				86.7	86.0	백분위						
		서양화		13	6.2		-	40 (국50/영50)	60	-	17	78.4		76.2					
		동양화		8	6.3						3	75.7		69.9					
		조소		17	12.1						15	78.3		79.5					
		시각 디자인	기디	20	9.2						5	82.3		85.0					
			소양	20							6	82.4							
		산업 디자인	기디	10	8.2						3	84.6		83.5					
			소양	10							4	79.0							
다	건국대 (글로벌)	산업디자인학과		15	8.7	일반 (실기)	-	40 (상위 택2)	60 발상/사고/기 디 발상/만화 상표/기디 회화/발상/ 기디	최종 추합 (21)	10	-	85.7	백분위					
		실내디자인학과		15	8.7						6	-	82.7						
		패션디자인학과		15	8.2						9	-	82.6						
		시각영상디자인학과		26	9.4						15	-	82.6						
		미디어콘텐츠학과		16	8.4						25	-	79.6						
		조형예술학과		25	9.2						12	-	77.4						
다	경기대 (수원)	한국화· 서예학과		학부통합+가군이동		일반학생	-	-	-	-	-	42.8	백분위						
		입체조형학과		16	5.9		학생부 반영X	30	70	-	63%	47.6							
		디자인비즈		수시 미충원 선발			-	-	-	-	-	-		-					
다	경성대	미술학과		5	2.83	실기	-	30	70	-	8	4.63	5.60	등급 (80%)					
		공예	금속공예디자인	6	6.57						9	4.80	4.71						
			도자전공	6	6.43						7	5.16	5.50						
			가구디자인	6	7.14						19	3.99	5.07						
			텍스타일디자인	6	6.29						8	4.86	4.33						
다	고려대 (세종)	문화유산융합학부 (고고미술사 전공)		16	5.83	일반	-	100	-	-	85	83.9	백분위						
다	국민대	회화전공		17	14.8	실기전형	20	30	50	-	21	-	77.5	-					
다	단국대 (죽전)	도예과		20	10.55	일반 (실기)	-	40 (국50/영어20 /수탐 택1 30)	60	-	추 합	10	74.76	78.59	백분위				
		커뮤니케이션		30	8.23							62	83.33	83.44					
		패션산업디자인		15	8.60							14	76.96	79.76					

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

다	단국대 (천안)	공예과(금속/공예)		20	13.0	일반 (실기)	-	40 (국40/영어40 /수탐 택1 20)	60	-	추 합	11	79.18	78.48	백분위			
		동양화		12	333							4	73.80	62.25				
		서양화		14	12.15							16	76.82	70.18				
		조소과		10	9.70							16	78.14	74.70				
다	대구대	시각디자인		20	-	예체능	-	30	70	-		-	-	-				
		생활조형디자인		8	-							-	-					
다	대전대	커뮤니케이션디자인		17	7.74	실기	-	20	80	-		22	-	5.25	등급			
		영상애니메이션		13	7.78							41	-	5.5				
다	대전대	미술만화 게임학부	현대미술	28	2.84	일반 (실기)	-	30	70 (수시동일)	-			-	5.34	등급			
			만화게임															
		디자인 학부	시각정보	10	14.64								5.14	4.82				
			제품환경	10	13.40								5.10	4.85				
다	동국대 (경주)	미술 학부	불교미술	20	-	일반	-	30	70 (수시동일)	-	추 합	12	4.92	5.17	환산 등급			
			회화		-								5.17					
			문화조형		-								5.96					
			시각디자인		-								5.50					
		고고미술사학		7	2.85								-	100		-	-	12
다	동덕 여대	회화과	한국화	12	7.42	실기우수자	-	40	60	-			-	-	백분위			
			서양화	12	12.58								-	-				
		디지털공예		10	11.20								-	-				
		큐레이터학과		8	8.33	수능우수자	-	100	-	-	22	87.5	86.52					
		패션디자인		24	7.05	실기우수자	-	40	60	-			-	-				
		비주얼 디자인	시각디자인	16	9.06								-	-				
			실내디자인	17	8.71								-	-				
		미디어디자인		20	9.75								-	-				
		패션디자인(야)		22	8.91								-	-				
다	명지대 (서울)	ICT 디지털콘텐츠		12	5.1	일반(실기)	-	40	60	-		6	285.2	289.7	환산			
다	상명대 (서울)	조형예술학과		13	13.50	일반	-	52	48	-			3.11	3.57	등급			
		생활예술학과		10	28.56								3.11	3.67				
다	서경대	무대패션전공		13	9.0	일반	-	40	60	-			275.6	292.2	백분위			
다	성신 여대	산업디자인		40	8.78	일반	-	55	45	-			78.13	85.3	백분위			
다	송실대	글로벌미디어		29	6.00	일반	-	100	-	-			-	-	-			
다	인천대	패션산업학과		10	4.10	일반	-	100	-	-	3	84.1	82.8	백분위				
다	인하대	조형예술학과		14	-	일반	-	30	70	-		2	-	43.39	백분위			
		의류 디자인	실기	10	-							7	-	56.17				
			일반	7	-							-	100	-		-	3	85.11
다	제주대	미술학과		10	2.5	일반	50(14)	20(34)	30(52)	-			49.8	53.9	백분위			
		멀티미디어디자인		22	3.3								59	51.4				
		문화조형디자인		14	3.5								55.8	44.3				
다	추계 예술대	동양화과		15	5.29	일반	-	40	60	-		23	-	-	-			
		서양화과		16	7.81							25	-	-				
		판화과		15	6.13							7	-	-				
다	평택대	커뮤니케이션디자인		15	18.82	실기	-	30	70	-			-	-	-			
다	한경대	디자인 건축융합	디자인학 (실기)	43	11.3	일반	-	40	60	-			4.00	3.7	등급			
			디자인학 (비실기)	10	6.0								-	100		-	-	3.09
		의류산업학과		9	2.7													
다	홍익대 (서울)	캠퍼스자율	자연	1.8	7.83	일반	-	100	-	-			136.5	137.0	표점			
다	홍익대(세종)		인문	79	10.64								144.7	146.1				
	캠퍼스자율	자연	70	3.42	일반	-	100	-	-			126.3	124.2	표점				
		인문	69	5.81								150.0	150.2					
다	한성대	ICT디자인(주)		4	14.00	일반	-	100	60	-			-	-	-			
		글로벌패션산업(야)		11	신설													

- 본 자료는 입학전형 고시자료와 입학처 전영도 입시결과를 수합한 자료입니다.
- 2021학년도 기준 전년도 경쟁률과 추가하면 순위, 성적 등은 2021년 9월 이후 대학 입학처 홈페이지를 참고하시기 바랍니다.

★) 보충자료-자기소개서

1. 재학 중 자신의 진로와 관련해 어떤 노력을 해왔는지 본인에게 의미있는 학급 경험과 교내 활동을 중심으로 기술하십시오.(1,500자)

- 지적호기심, 전공적합성, 교내외의 활동도 가능하나 공인어학성적 및 교외 수상실적은 작성 시 모두 0점 처리됨.
- 대학별 외부활동 지침 확인 후 작성
- 생활기록부에서 궁금증을 가질만한 점(성적이 낮아졌거나 세부특기가 탄탄치 못한 점)을 설명해준다고 생각하고 작성.

2. 재학 중 타인과 공동체를 위해 노력한 경험과 이를 통해 배운 점을 기술하십시오.(800자)

- 교내 활동만 가능하며 비교과 내용위주 작성(동아리 활동, 학급활동, 개별진로활동, 봉사활동)
- 변화의 결과와 유의미한 성취여부, 실패가 있었다면 그걸 어떻게 활용할지 느낀 점 등 기술.
- 인성, 공동체 의식 평가
- 어떤 점을 바꾸려고 노력하였는가? 스토리텔링 방식으로 작성.
- 너무 많은 이야기보다는 한 두 개의 일화를 통해 자신의 변화와 친구들의 변화, 감사함 등을 작성하는 것이 관건.

3.주요 대학별 자기소개서 자율문항(800자)

- 2022학년도 학생부 종합 전형 등 자기소개서를 제출하는 학교
- ：건국대, 경희대, 동국대, 서울대, 서울시립대, 숙명여대, 연세대, 이화여대, 중앙대, 홍익대 등 (2021년 5-6월 중 공지 예정)
- ：고려대, 서강대, 한양대, 한국교원대, 경북대, 부산대, 전국교대 등은 자기소개서 제출 폐지
- 2021학년도 기준 대학 자율문항

대학	자율 문항									
가천대	지원동기와 지원분야의 진로계획을 위해 고등학교 재학기간 중 어떤 노력과 준비를 해왔는지 기술해 주시기 바랍니다.(1,000자)									
건국대	해당 모집단위에 지원하게 된 동기와, 이를 준비하기 위해 노력한 과정이나 지원자의 교육환경(가정, 환경, 지역 등)이 성장에 미친 영향 등을 경험을 바탕으로 구체적으로 서술하십시오.									
경희대	해당 모집단위에 지원하게 된 동기와, 이를 준비하기 위해 노력한 과정이나 지원자의 교육환경(가정, 환경, 지역 등)이 성장에 미친 영향 등을 경험을 바탕으로 구체적으로 서술하십시오.									
동덕여대	<div>■ 동덕 창의리더(디자인, 미술)</div> <div>고등학교 재학기간 중 본인이 의미를 두고 노력했던 자신의 창의적인 활동을 통해 얻어진 1개의 결과물을 첨부하고, 그에 대해 자유롭게 기술 해주시기 바랍니다. (1,000자) (단, 창의적 활동을 통해 얻어진 결과물은 글, 이미지, 조형물 등 분야의 제한이 없으나 입시미술 또는 교과와 관련된 외부 수상 작품은 제출할 수 없음)</div> <div>* 업로드는 jpeg 포맷만 가능합니다. 파일의 용량은 10MB까지 첨부 가능합니다.</div>									
명지대	지원동기와 학업계획을 중심으로 자신이 향후 진로계획에 재해 기술해주시기 바랍니다.									
서울대	<div>고등학교 재학 기간(또는 최근 3년간) 읽었던 책 중 자신에게 가장 큰 영향을 준 책을 3권 이내로 선정하고 그 이유를 기술하여 주십시오.(한 권 당500자)</div> <div>• '선정 이유'는 각 도서별로 띄어쓰기를 포함하여 500자 이내로 작성</div> <div>• '선정 이유'는 단순한 애용 요약이나 감상이 아니라, 읽게 된 계기, 책에 대한 평가, 자신에게 준 영향을 중심으로 기술</div> <table><tr><th colspan="2">선정 도서</th><th rowspan="4">선정 이유</th></tr><tr><td>도서명</td><td></td></tr><tr><td>저자/역자</td><td></td></tr><tr><td>출판사</td><td></td></tr></table>	선정 도서		선정 이유	도서명		저자/역자		출판사	
선정 도서		선정 이유								
도서명										
저자/역자										
출판사										
서울시립대	지원동기와 향후 진로계획에 대해 구체적으로 기술해 주시기 바랍니다.(※학부/과 인재상을 고려하여 작성)									
숙명여대	지원동기와 지원 분야의 진로계획을 적고, 이를 위해 어떠한 노력과 준비를 해왔는지 기술해 주시기 바랍니다.									
연세대	해당 모집단위에 지원하게 된 동기와, 이를 준비하기 위해 노력한 과정이나 지원자의 교육환경(가정, 환경, 지역 등)이 성장에 미친 영향 등을 경험을 바탕으로 구체적으로 서술하십시오.									
연세(원주)	고등학교 재학기간 중 진로선택을 위해 노력한 과정 또는 개인적인 어려움이나 좌절을 극복한 과정을 사례를 들어 구체적으로 기술해주시기 바랍니다.									
중앙대	고등학교 재학기간 중 진로선택을 위해 노력한 과정 또는 개인적인 어려움이나 좌절을 극복한 과정을 사례를 들어 구체적으로 기술해주시기 바랍니다.									
홍익대(공통)	지원 동기 및 대학 입학 후 학업 계획과 향후 진로 계획에 대해 기술하세요.									

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하시기 바랍니다.

4. 전년도 우수 자기소개서 소개(2021학년도)

서울대 의류학과 최중합 (장학생)	<p>1. 고등학교 재학 기간 중, 학업에 기울인 노력과 학습경험에 대해, 배우고 느낀 점을 중심으로 기술하세요(1,000자 이내).</p> <p>1학년 때 배운 미시경제의 ‘가격탄력성’ 개념은 저에게 다소 어렵게 느껴졌습니다. 양이 아닌 비율 간의 관계를 나타낸 식이 생소했기 때문입니다. 본질을 제대로 이해하지 못한 채 공식만 암기한 상태로 학습을 마무리했고, 이는 깊은 아쉬움으로 남았습니다. 2학년 때 ‘평균변화율’ 개념을 학습하며 이 개념이 ‘가격탄력성’과 매우 유사하다고 느꼈습니다. 둘의 수식을 써놓고 정의를 정확하게 비교하면서 탄력성은 변화량을 기존의 양으로 나눈다는 점에서 차이가 있음을 파악했습니다. 두 개념이 같다고 생각하는 친구들의 오개념을 바로잡기 위해 알게 된 내용과 더불어 미분과 관련해 ‘점탄력성’이 사용되는 원리에 대해 발표했습니다.</p> <p>탄력성의 정의를 명확히 알게 된 후 이를 적절히 활용하면 그래프를 분석하는 도구가 될 수 있겠다는 생각을 하게 되었고, 시간의 변화에 따른 가격변동성을 나타내는 ‘시간탄력성’의 개념을 제안했습니다. 실제 적용을 위해 시간에 따른 가격 변화 그래프를 찾던 중 유독 스마트폰 제품에서 시간이 지남에 따라 가격이 떨어지는 현상이 현저히 나타남을 인지하고 그 이유를 조사했습니다. 조사를 통해 스마트폰과 같이 기술적 차별화가 뚜렷한 제품군에는 ‘스키밍 전략’이 자주 사용되기 때문임을 알게 되었습니다.</p> <p>저가와 프리미엄의 서로 다른 전략을 선보이는 두 스마트폰 브랜드를 탐구 대상으로 선정하고 대표 모델의 가격 변화 그래프를 통해 얻은 시간탄력성 수치를 출시초기, 신모델출시시기로 나누어 설명했습니다. 프리미엄폰은 높은 브랜드 충성심을 바탕으로 출시 초기에 가격하락폭이 낮았으나 신모델 등장에 따라 가격이 현저히 떨어졌습니다. 반면, 저가형은 전반적으로 변동폭이 적었습니다.</p> <p>이를 설명하기 위해 각 모델 출시에 대한 소비자 반응을 조사하며 브랜드 정체성과 고객 특성을 고려한 가격 정책이 중요함을 깨달았습니다. 또한 통계 분석의 틀을 고안하며 하나의 개념을 정확히 이해하면 그 적용 가능성이 무한함을 실감하였고 확장적 사고에 기반한 개념 공부에 흥미를 가지게 되었습니다.</p>
	<p>2. 고등학교 재학 기간 중 본인이 의미를 두고 노력했던 교내활동을 배우고 느낀 점을 중심으로 3개 이내로 기술하세요. (1,500)</p> <p>‘복식사회심리학’을 접한 경험은 학문을 기반으로 사회현상을 바라보는 혜안을 키워 주었습니다. 패션 플랫폼을 통해 최신 트렌드와 소비 동향을 파악하던 중 ‘하이틴 패션’을 포함한 복고 패션 열풍의 발생 원인에 대해 의문을 품게 되었습니다. 의류학의 세부 갈래를 탐색하며 관심을 갖게 된 복식사회심리학에서 궁금증을 해소할 수 있었습니다. 마침 사회문화에서 학습한 면경자아이론, 자아발달단계이론 등이 복식사회심리학에 등장함을 알고 이를 주제로 탐구를 시작했습니다. 해당 이론에 대해 학습한 내용을 평소 관찰한 청소년 소비 행태와 연결 지어 패션 마케팅 방안을 제안하는 소논문 작성을 시작했습니다. 그 예시로, 젠더뉴트럴 패션 마케팅 방안을 구체적으로 제안하며 그 필요성을 미드의 자아발달단계이론에서 찾아 타당성을 높였습니다. 더불어 경영 효율성 관점에서의 필요성도 조사해보며 뷰티 기업들이 적극적으로 젠더뉴트럴 마케팅을 선보이고 있는 현상에 대한 의문을 해소할 수 있었습니다. 이를 계기로 어렵다고만 생각했던 ‘학문적 탐구’에 자신감을 갖게 되었고, 사회문화 에세이 수행평가에서도 오랜 관심사였던 ‘과거의 유행이 돌고 도는 이유’를 분석해 보기로 마음먹었습니다. 복고패션 등 과거의 패션이 다시 유행하는 과정을 복식사회심리학에서 규정하는 ‘유행혁신자’와 ‘유행주기’의 개념을 도입해 단계적으로 분석했습니다. 두 차례의 탐구를 통해 패션 현상을 학문적으로 분석하고 미래 흐름을 예측하는 능력을 갖춰 패션 산업을 메타적으로 이끄는 인재가 되겠다고 다짐했습니다.</p> <p>기업형 동아리의 부장 겸 디자이너로 활동하며 사회적 메시지를 제품에 녹여내기 위해 많은 노력을 기울였습니다. ‘장애인 언어 인식 개선’을 목표로 제작할 제품에 점자를 표현하는 방식을 고민했는데, ‘점자는 세상을 만나는 눈’이라는 기사를 접하며 에코백 디자인의 아이디어를 얻었습니다. 점자를 크게 키우고 안에 알록달록한 색상을 번지듯이 넣어 비장애인이 눈으로 세상을 보듯 시각장애인 또한 점자를 통해 세상의 아름다움을 느낀다는 것을 알리고 싶었습니다. 제품 중 하나인 점자 엽서에 문학 구절을 점자로 표현하기로 결정했으나, 일반 인쇄로는 정작 시각장애인에게는 읽히지 않는 제품이 될 것이라고 생각해 불록하게 점자를 새기자고 제안했습니다. 이를 실행하는 과정에서 특수 처리가 가능한 제작사의 부족과 까다로운 요구 사항으로 많은 난관을 겪기도 하였습니다. 하지만 시각장애인도 사용 가능한 제품을 만들고자 하는 의지로 포기하지 않고 제품을 만들었고, 장애인을 위한 제품을 제작하는 여건이 미흡함을 느끼며 그들의 어려움에 깊이 공감했습니다. 완제품을 손끝으로 느끼며 장애인을 비롯한 소수자를 생각하는 디자인을 지향하자는 다짐을 가슴에 새길 수 있었습니다. 이를 계기로 ‘대상을 고려하는 디자인’의 가치를 평소 꾸준히 해오던 교내 디자인 활동에 적용했습니다. 심미성에 지나치게 치중해 작업했던 제 모습을 반성하며 디자인의 목적과 대상 등 작업물이 가지는 의미를 염두에 두고 포스터 디자인, 매거진 편집 등을 이끌어갈 수 있었습니다.</p>

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시점에 맞춰 개정합니다.

※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

3. 학교생활 중 배려, 나눔, 협력, 갈등관리 등을 실천한 사례를 들고, 그 과정을 통해 배우고 느낀 점을 기술하세요(1,000자)

기업형 동아리의 부장으로 4개 부서를 관리하는 일은 쉽지 않았습니다. 부장이 업무를 세세히 지시하는 기존의 방식으로 운영하자 이에 부담을 느낀 부원들이 생기기도 했고, 방식을 바꾸어야겠다고 느껴 차장들에게 조언을 구했습니다. 모든 활동을 부장의 지시에 따라 진행하기보다 부서별 회의를 통해 각 부서가 자율적으로 활동하게 하자는 제안을 수용했습니다. 부서별 회의와 부서 간 결과를 공유하는 시간을 가졌으며, 이를 이끌 부서장을 선발해 활동이 원활하게 진행되도록 도왔습니다. 자율의 확대는 부원들의 의욕적인 태도를 고취시켰고, 이러한 분위기 속에서 전보다 더욱 획기적인 아이디어도 많이 얻을 수 있었습니다. 신뢰를 바탕으로 한 자율적 협력의 가치를 깨달은 순간이었습니다.

이 깨달음을 학급 회장 활동에도 적용하며 더욱 성장했습니다. 학급의 '생일 롤링페이퍼 돌리기'는 좋은 문화였지만, 동시에 여러 문제점이 있었습니다. 바쁜 학교생활로 자습 시간밖에 여유가 없어 반 친구들이 자신의 의사와 상관없이 자습시간에 롤링페이퍼를 작성해야 했고, 이에 따라 무성의한 글을 남기는 친구들도 늘어났습니다. 주는 사람도, 받는 사람도 달갑지 않게 된 것입니다. 이 문제를 개선하고자 평소 친구들이 온라인 공유 문서를 자주 사용한다는 점에 착안해 '온라인 롤링페이퍼'를 생각해냈고, 디자인 실력을 발휘해 꾸민 문서를 단체 메시지로 공유했습니다. 친구의 생일 일주일 전부터 여유 있는 시간이면 언제나 축하글을 남길 수 있도록 했습니다. 자율적인 참여로 참여율이 저조할 수도 있겠다는 걱정과는 달리, 온라인 롤링페이퍼는 높은 참여율과 함께 생일인 친구의 사진이 공유되는 등 학급 소통의 장으로 발전했습니다.

지시, 요구보다는 신뢰, 배려가 더욱 가치 있음을 느낀 경험을 통해 '리더는 이끌기 이전에 따라야 한다'는 교훈이 사실임을 실감했습니다. 리더뿐만 아니라 협력체의 일원으로서도 상대방의 마음을 얻고 원하는 바를 이끌어내기 위해서는 상대를 믿고, 배려해 주는 자세가 전제되어야 함을 마음에 새겼습니다.

4. 고등학교 재학 기간(또는 최근 3년간) 읽었던 책 중 자신에게 가장 큰 영향을 준 책을 3권 이내로 선정하고 그 이유를 기술하여 주십시오.(한 권당500자)

오래된 미래 (헬레나 노르베리 호지) 출판사: 중앙북스

논술 시간에 '왜 서양이 세상을 지배하는가'라는 질문을 통해 근대화 이론을 접하며 전통사회가 소비사회로 변하는 경로만이 발전인지에 대한 의문을 가졌고, 사회 선생님의 추천 도서 목록에서 찾은 '오래된 미래'는 저에게 '발전'에 대한 새로운 인식을 제시해 주었습니다. 서구 중심 발전의 대안인 '탈중심화'는 개발 대상의 여건을 고려해 적합한 방식으로 개발이 진행되어야 함을 강조하여 발전의 단일한 기준에 문제의식을 품고 있었던 저에게 깊이 와닿았습니다. 기업의 공유가치창출 사업이 저개발 대상국에 대한 고려 없이 시행돼 오히려 해가 된 사례를 떠올렸고, '가치'는 기업이 아닌 대상국의 입장에서 정의돼야 함을 깨달았습니다. 후에 '지속가능한 개발'에 관심을 가지며 자본주의적 과잉과 환경 오염의 원인으로 비판받는 패션 산업에도 지속가능성을 더할 필요를 느꼈습니다. 이는 한국 전통 의복 계승에 대한 에세이를 작성하며 환경, 다양한 문화와 공생하는 패션 산업에 대해 고찰하는 노력으로 이어졌습니다.

브랜드, 행동경제학을 만나다(곽준식) 출판사: 갈매나무

경제학의 '합리적 인간의 행동을 가정한다'는 전제는 비합리적 소비의 발생에 대해 의문을 느끼게 했고, 그 답을 행동경제학에서 찾을 수 있었습니다. 행동경제학에 관심을 가지며 가입한 동아리 ECON에서 입문서로 추천받은 이 책을 읽으며 행동경제학 이론을 패션 산업과도 연관 지어 보았습니다. 특히, 패션 의류 구입의 만족감을 양적으로 판단하기 어렵기 때문에 의류 구입 후에 고객에게 지속적으로 브랜드 가치를 인지시키는 서비스가 필수라는 결론을 내렸습니다. 이와 관련해 명품 브랜드에서 발간하는 '뉴스 레터' 기능이 이러한 후생 가치의 확인 측면에서 지속적인 소비를 이끌어내는 전략이 될 수 있다는 생각을 하게 되었습니다. 책을 읽는 도중 떠올린 아이디어를 메모한 내용들을 모아 행동경제학의 '휴리스틱'개념을 적용하여 보고서로 정리했습니다. 수익 극대화를 강조하는 과학 경영을 넘어 행동경제학의 인간 중심 마케팅에 관심을 가지게 되면서 이 둘을 적절히 활용하는 패션 마케팅이 되겠다고 다짐했습니다.

패션, 공학을 입다 (강태진) 출판사: 나눔

구글에서 출시한 웨어러블 디바이스에 대한 기사를 접한 후 의류 산업의 새로운 경쟁력은 공학과 융합이라고 생각했습니다. 이에 따라 의복의 형태 측면에만 집중했던 좁은 시각을 기능성의 방면으로도 확대할 필요를 느끼고 이 책을 읽게 되었습니다. 세계사 시간에 갖게 된 '산업혁명이 면방직에서 시작한 이유는?'이라는 질문에 대해, 모두가 동일한 제품을 쓸 수 있다는 민주 의식의 발현이 가장 기초적인 의식주에서부터 시작했기 때문임을 알게 되었습니다. 패러다임의 변화와 의복 산업 간의 유기성에 주목해 독서하며 핵심 가치가 변화하는 과정을 근거로 현재 트렌드가 된 다품종 소량생산이 필연적일 수밖에 없는 이유를 추측했습니다. 소재가 유행의 범주에 포함되어가는 상황에서 소재 연구의 중요성을 느끼고 '섬유패션소재'를 읽으며 전문적 지식을 습득하기 위해 노력했습니다. 이를 바탕으로 패스트패션 업계의 소재 사용 친환경성에 대해 보고서를 작성하여 지속 가능한 패션 산업을 발전시키겠다는 목표를 세웠습니다.

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

교과: 미술감상과 비평(2학년 1학기)

한국의 문화를 외국에 알리는 염서를 제작했다. 한국만의 고유한 문화이나 외국에 많이 알려지지 않은 소재를 찾아 소개하고자, 개량 한복을 입은 할머니가 기와담 뒤에서 여러 크기와 색의 장독대를 관리하는 모습을 그렸다. 따뜻한 느낌을 전달하고 싶어 파스텔 톤의 색연필과 수채화 물감을 사용하였다. 장독대에 앉아있는 길 고양이와 다양한 풀과 들꽃을 통해 디테일을 살리고 그림에 생동감을 부여했다. 세계의 축제를 조사하고 문화적 교류의 흔적과 축제의 정보를 전달하는 패널을 제작하는 수업에서는 북유럽의 하지 축제인 ‘미드소마’를 주제로 선정했다. 여름이 짧은 스웨덴의 기후적 특징과 기독교와의 융합으로 만들어진 독특한 문화에 대해 조사하고 축제에 사용되는 상징물들을 중심으로 탐구했다. 패널의 경우 사진을 붙이지 않고 전부 그림으로 그려 전체적으로 통일감을 만들어냈다. 잎과 꽃이 길게 엉켜있는 축제의 상징물인 ‘미드솜마르스통’을 가장 크게 배치하고 주변에 전통복장을 입은 소녀들이 돌고 있는 모습을 그렸다. 색감의 경우 축제 특유의 신비로운 분위기를 전달하기 위해 보라색을 주로 사용했다. 조원들과 제작한 패널을 소개하며 낯선 이국의 문화를 쉽게 느끼도록 할 수 있었다

교과: 세계사(2학년 2학기)

아메리카의 3대 문명에 대해 세계사 시간에 배운 후 유사하다고 생각했던 세 문명이 각각의 다른 문화와 예술작품을 가지고 있다는 점이 독특하다고 생각하여 가상 전시회를 기획하고 팸플렛을 제작했다. 아메리카 문명의 유적지를 탐험하는 주제를 설정하고 전시 제목을 “신비로운 아메리카 문명의 세계를 탐험하다”로 기획했다. 전시를 기획하며 각 문명들이 비슷하면서도 각자의 환경과 문화에 따라 다른 특징과 유물의 종류들이 잘 나타나도록 하였다. 열대 밀림의 유카탄 반도에서 도시 문명을 만들어낸 마야, 신을 숭배하는 문화가 발달된 아즈텍 제국, 고원 지대에서의 농경 문화가 특징적인 잉카 제국을 세 개의 전시장으로 나누었다. 팸플렛의 경우 각 문명의 특징을 한눈에 파악할 수 있도록 디자인했다. 종이를 세 구역으로 나누어 접을 수 있는 형식으로 만들었으며, 각 문명의 설명과 함께 대표적인 유물의 이미지들을 삽입했다. 전시에 적합한 유물들과 예술 작품을 찾는 과정에서 아메리카 문명에 대해 탐구하고 선정한 작품을 여러 번 감상하는 기회를 갖다 보니 각 문명 별 유물의 재료와 형태의 차이점을 확연히 파악할 수 있었다. 배운 내용을 토대로 전시를 기획하는 과정이 흥미로웠다.

활동유형 : 대회

공공서비스 디자인 대회에서 종이컵을 활용하여 지우개 가루를 모을 수 있는 쓰레기통을 고안하여 은상을 수상하였다.

자습실 책상의 지우개 가루는 처리하기 어려워 대부분의 학생들에게 불편을 주었고, 가루를 바닥에 버려 자습실이 더러워 지곤 했다. 깔끔하게 처리하는 방법을 고민하던 중 책상에 충전기가 지나가기 위한 구멍에 주목하여 이에 맞는 쓰레기통을 제작하는 방법을 떠올렸다. 종이컵을 활용하여 몇 번의 시도 끝에 효율적으로 가루를 담을 수 있는 디자인을 고안했다. 이를 사용한 학생들은 지우개 가루로 인한 불편함이 해결되었고 학습 환경도 깨끗해졌다. 사용자와 환경을 고려하여 디자인한 작은 도구가 큰 편리함을 제공할 수 있다는 것을 깨달았다.

활동유형 : 독서

존 버거의 “다른 방식으로 보기”를 읽고 독후감을 작성하였다.

<다른 방식으로 보기>는 보는 행위에서 성별과 관련된 권력의 문제를 처음 제시한 책이라 한다. 가장 흥미롭게 읽은 부분은 여성의 누드화에 대해 이야기한 부분이다. 누드화는 예술작품이기 때문에 성적으로 보는 것은 작품을 이해하지 못하는 것이라 생각했으나 존 버거가 누드화를 분석하는 방식을 읽으며 여성을 일종의 구경거리로 보이게 하는 기준과 관습에 대해 알 수 있었다. 미술 시간에 예술 작품을 조형 요소를 활용하여 감상하는 법을 배웠는데 책을 통해 나아가 성별과 계급 등의 차원에서 분석하며 예술을 비평하는 방법에 대해 알게 되었다.

모집단위에서 고려되어야 할 지원자의 재능과 지원동기를 중심으로 본교가 지원자를 선발해야하는 이유에 대해 설명하세요. (600자 이내).

예술뿐 아니라 역사, 인문학, 언어 등 다양한 학문에 관심이 있는 저는 많은 탐구를 진행해왔습니다. 미드소마 축제에 대해 연구한 후 패널을 제작하고 아메리카의 문명에 대해 배운 이후에 가상 전시를 기획하고 프랑스 문화와 예술에 흥미를 가지고 체험 부스를 연출하며, 제가 탐구한 것을 소개하곤 했습니다. 학생회 기획부로 활동하며 학교 축제를 기획하고 학생들이 즐거워하는 반응을 보면서 기획에 대한 흥미는 더 커졌습니다. 이렇게 가지게 된 기획자라는 막연한 꿈은 노동에 초점을 둔 전시 “하룬 파루키-우리는 무엇으로 사는가” 전시를 관람하며 구체화 되었습니다. 이 전시는 주목 받기 어려운 삶의 부분들을 바라보게 했습니다. 이는 일상을 되돌아 보는 기회를 주었고, 작품에 편안하게 다가가며 전시의 의미를 생각할 수 있도록 했습니다. 이에 감명받아 여러 미술관을 찾아 다니자 자연스레 사람들의 삶을 반영한 쉽게 다가갈 수 있는 전시를 기획하고 만들어내고 싶다는 목표가 생겼습니다. 홍익대학교 예술학과에 진학하여 예술사와 미학을 통해 사람들의 삶을 공부하고 문화와 삶이 담긴 작품들을 연구하여 대중들에게 친숙한 전시를 기획하는 목표를 실현하고 싶습니다.

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.

※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하기실 바랍니다.

해외대학
자소서
(UCL)
(Imperial C.L.)

Living next to Seoul Olympic Museum of Art had benefits. The institution's exciting classes with various mediums and methods urged me to think of art as a multifaceted area of study. I believe that all forms of art influence each other and interweave as parts of a large movement of artistic thought. Performance is my core passion among them. I'm intrigued by how different forms of art combine to form one production. To understand performance arts more deeply, I wish to learn about the flow and change of the whole artistic scene and study how visual elements in art carry meaning. The history of art course was an ideal fit that can also equip a future artist with a critical, sharp eye and wide pool of knowledge.

I constantly exposed myself to various parts of visual arts, attending exhibitions of works of artists such as Johansson, Toulouse-Lautrec, and Hockney. This led me to join my school's exhibition review project. I chose MMCA's Duchamp exhibition as my assignment, and was fascinated by how the works reflected the unique personality of the artist. Duchamp's choice of a urinal for his first ready-made showed his naughty sense of humor. I also deduced that Duchamp had a flexible mind towards the topic of sexuality from his frequent sexual innuendo and his alter ego Rose Sélavy. During further research, a column by art critic Kelly Grovier enlightened me on *The Fountain's* significance in changing how art was perceived. I was impressed by how the standard of judging artistic value changed from craftsmanship to the artist's intent, but disagreed that the 'I' of the artist could now be easily sacrificed. Rather, I concluded that the concept of expressing the 'I' of artists had shifted from traditional aesthetic values to their persona and thoughts. Gathering these observations, I wrote the review of the exhibition. This constant interaction with art prompted me to take the AP Art History after school class. AP Art History gave me a platform to demonstrate my academic rigor. To tackle the unfamiliar subject of Christian art, I searched for extra resources and read the guide by Korean art professor Jung-mu Yang. I also referred to sections from 'Story of Art' by Ernst Gombrich on nineteenth century art, which especially interested me with dynamic changes. Through vigorous individual study and engaging discussions with peers in group-study, I achieved grade 5 in the exam.

Following my interest in the arts, I took part in a project to promote Korean culture to foreigners through student-made postcards. I chose a Korean priestess, 'mudang', as my subject. For the project, I researched works of an early 20th century Korean artist and also a western art movement of the same period: Fauvism. This led to the discovery that both styles used strong, contrasting colors in broad patches to express emotions or ideas. Inspired, I used vivid poster color in broad strokes to depict a mudang in the middle of a dance. Merging the east and the west pushed me to look at the flow of art from a wider perspective. Art is morphing into an international movement, especially since the 20th century. I hope to apply my knowledge and familiarity of Korean artistic style and explore art history in a broader spectrum in college.

Attending a boarding school for three years, I learnt meticulous time management. Besides hosting performance showcases, leading the school orchestra, and student congress work, I followed a strict schedule to maintain 4.0 GPA. I also built resilience and teamwork skills in Taekwondo squad and netball team. I believe these qualities will be a sturdy foundation to actively take on academic challenges and thrive in college activities. Working towards this degree will be a chance to study art more intensively and to fully explore UK's vibrant visual and performance art scene for me. Afterwards, I aspire to be able to find cutting edge details in visual elements and produce inspiring productions that reach a wide audience.

※20·21학년도 입시 결과를 반영하여 만든 자료로 수시/정시 시즌에 맞춰 개정합니다.
※자료 분석은 입시설명회 강의 및 각 대학 입학처의 공고 자료를 참고하시기 바랍니다.

입시관련 정보 사이트

- ① **대학입시포털 <어디가>** (대학정보와 학과정보를 검색해볼 수 있는 곳. www.adiga.kr)
- ② **<미대입시 APP>**과 **<미대입시 진학백과>** (대학별 진학자료를 확인할 수 있는 잡지)
- ③ **EBS 진학상담실** (학생부종합, 교과 등 지원전략 상담 및 자기소개서 첨삭)
- ④ **남정덕 선생님 블로그 <공간정리>** (입시설명회 자료와 비교과 준비하기 소개. blog.naver.com/namsolji)
- ⑤ 유튜브 **<미멘토 미대입시상담소>**, **<남미술 남정덕>**
- ⑥ 팟캐스트 팟빵 **<방구석 미술관>**, **<미술식탁>**

				
<미멘토 미대입시상담소> 유튜브	<남미술 남정덕> 유튜브	<방구석 미술관> 팟빵(팟캐스트)	<미술식탁> 팟빵(팟캐스트), 유튜브	

미대입시를 위한 필독서 목록

- ① 서양/동양/한국/디자인/공예/표현방법/미디어 등 다양한 분야의 독서내용이 중요
- ② **남들은 모르는 미술전공이론** 총 3권 (미술사와 디자인 공부·미대입시 면접 준비용 책)
- ③ 남정덕 선생님 블로그 <공간정리>에 책 목록이 나와있어요. 오른쪽 QR코드 확인



미대입시 실기 대표유형

순수예술	수채	인물/정물	회화과, 미술학부
	수묵	인물/정물	회화과, 미술학부
	소묘	인물/정물/석고/정밀	회화과, 조소과, 미술학부, 디자인과, 현대미술과, 큐레이터과
	조소	두상/주제	조소과, 미술학부, 현대미술과
만화 애니메이션	칸만화	영상디자인, 만화과, 게임과, 미디어과	
	상황표현	영상디자인, 만화과, 게임과, 미디어과	
	웹툰	웹툰창작과, 만화과	
디자인	기초디자인	디자인과, 공예과, 도자과, 창작예술과	
	발상과 표현	디자인과, 공예과, 도자과, 미술학부	
	사고의 전환	디자인과, 공예과, 도자과,	
	디자인 소묘	디자인과 (고려대, 경희대 등)	
기초소양 통합실기	기초소양		
	기초조형	회화과, 디자인과, 공예과 (서울대, 서울과학기술대, 국민대, 한국예술종합학교 등)	
	개념드로잉		