

# 대학의 애니메이션과 입학실기시험의 유형연구\*

-서울의 4년제 대학을 중심으로

## 최 단 일

## 초 록

연구는 수도권을 중심으로 한 4년제 대학의 교육목표와 그에 따른 입학실기시험의 유형을 분석하여 학교별 특성화의 방향을 살펴본 결과 다음과 같은 효과를 기대할 수 있으리라 생각된다. 첫째 수요자인 고교에서 대학의 정확한 정보를 통한 입시준비를 할 수 있게 한다. 둘째 애니메이션에 적합한 표준 실기시험유형을 도출할 수 있다. 셋째 대학입시에 대한 객관성과 투명성 그리고 신뢰성을 줄 수 있다. 넷째 대학 스스로는 특성화를 강화하는 단초로 활용하며 예비자인 수험생들에게는 차별화된 대학의 특성화 정보를 제공한다.

주요어: 표준 실기시험유형, 투명성, 신뢰성

## I. 서론

메이션과의 학생을 수급하기위한 특화된 입시제도에 대한 면밀한 검토가 없어 그동안 미술대학의 입시유형을 적용하는 사례가 많았다. 따라서 영상으로서의 애니메이션을 공부할 수 있는 자질을 파악할 수 있는 전문화된 입학실기제도의 개발은 매우 중요한 것이다.

### 1. 문제제기

대학이 1995년 4년제 만화영상과가 개설되면서 애니메이션을 학문영역에 본격적인 편입을 시도하였다. 그러나 당초의 기대에 비해 준비가 소홀함에 따라 많은 문제점을 보이고 있는 것도 사실이다. 특히 교육과정이나 제작시스템이외에도 애니

### 2. 연구범위 및 방법

본 연구에서는 애니메이션의 4년제 학제를 중심으로 애니메이션을 영상으로서의 애니메이션, 디자인으로서의 애니메이션, 만화애니메이션으로서의 학과특성 등 애니메이션을 바라보는 다양한 시각에 따른 학교 내 편재의 특성과 입학 자원수급이 비교적 안정적인 입장에서 대학이 필요로 하

\* 본 연구는 2005학년도 경기대학교 학술연구비(일반연구과제)에 의해 수행되었음

는 입시자원을 확보할 수 있는 수도권 대학을 중심으로 입학실기시험유형을 연구를 하고자한다. 연구방법으로는 대학에서 공개된 실기 입시전형에 대한 분석을 중심으로 대학별 입시유형의 차별성과 유사성을 분석해 보고자한다. 이를 통해 애니메이션학과와 특성에 적합한 대학입학실기제도의 유형개발에 대한 대안을 제시해 보고자한다.

## II. 본론

### 1. 4년제 애니메이션과의 일반현황

한국대학의 애니메이션학과는 10여년의 역사를 지나면서 어느 정도의 교육적 틀과 성과를 내고 있는 상황이다. 그러나 수 년 전부터 고교학생들의 입학정원이 급격하게 감소하면서 대학은 수요자로서 고교입학생을 자교의 특성에 맞추어 실기시험을 출제하기보다는 수험생들의 구미에 맞는 입시유형을 선택하는 사례가 늘고 있다. 관련 만화, 애니메이션 및 미술학원에서 일반화된 실기유형을 대학의 실기시험으로 하는 경우가 지방의 대학에서 일반화되고 있다. 또한 실기시험의 절실한 필요성에도 불구하고 무 실기전형으로 입학자원을 받아들이고 있는 어려운 현실이다. 이는 전공에 적합한 우수한 자원을 공급받고 현장에서 필요한 인력을 배출해야할 대학의 또 다른 역할을 근본적으로 수행할 수 없는 매우 심각한 상황이다. 반면 서울을 중심으로 한 수도권 대학은 입학자원수급이 비교적 자유로운 상황이다. 따라서 학과의 특

성에 맞는 입학실기유형을 적용할 수 있는 서울의 4년제 대학을 중심으로 애니메이션입학실기유형을 분석하는 것은 수도권중심의 생각에서의 출발이 아닌 전문성 있는 애니메이션입시유형을 적용하기 용이한 연구현실인식에서 출발함을 밝힌다.

### 2. 사례분석

애니메이션을 중심으로 운영하는 학교 중 입시유형의 특이성, 모집 군, 그리고 개설역사 등을 고려한 결과 경기대학교 다중매체영상학부 애니메이션전공, 세종대학교 예술대학 만화애니메이션학과 한국예술종합학교 영상원 애니메이션과 한성대학교 예술대학 미디어디자인컨텐츠학부 애니메이션 프리덕트인터랙션전공 건국대학교 예술문화대학 예술학부 영상애니메이션학과 등을 분석하고자한다.

#### 1). 경기대학교 애니메이션전공

##### (1). 전공소개

1999년 개설되어 디지털애니메이션 제작을 중심으로 애니메이션영화,다양한독립애니메이션,컴퓨터애니메이션,게임디자인,영화의 특수효과, 가상현실 공간제작에 이르기까지의 종합영상예술의 범위를 연구한다. 교육과정은 창의적인 발상을 위한 교양 및 관련전공강좌의 개설과 애니메이션제작을 위해 애니메이션기획과 연출 그리고 시나리오 및 스토리구성 등의 제작 전 과정을 배우고 있다. 또한 효과적인 이미지표현을 위한 작화 및 캐릭터디자인, 배경 등의 애니메이션제작과정과 영상음향 및 특수효과 등의 후반단계를 학년별로 구분하여

체계적으로 배우고 있다.

- (2). 선발시기 : 정시모집("나"군)
- (3). 전형요소별 반영비율배점(별첨 표5)
- (4). 실기고사(별첨 표6)

## 2). 세종대학교 만화애니메이션학과

### (1). 학과소개

만화애니메이션학과는 실기과목과 이론과목을 병행 교육하여 조형실습, 미학과 뉴 테크놀로지, 그리고 멀티미디어를 복합적으로 연출하고 운용할 수 있는 새로운 멀티 이미지 프로듀서의 완성을 목표로 한다. 출판만화와 셀 애니메이션의 한계를 극복하고 변화하는 멀티미디어 환경과 뉴 테크놀로지의 공간에 우리의 소프트웨어를 담아내기 위한 커뮤니케이션 아트의 우수인력양성이 이 학과 교육의 주된 목적이다.

전공필수과목과 전공 선택과목을 지정, 강도 높은 교육체계를 진행한다. 학생과 기획소묘를 통해 실기의 기초를, 매스커뮤니케이션과 미학개론으로 이론의 기초를 세운다. 컴퓨터 애니메이션과 카툰, 멀티미디어, 칸 만화 등을 디자인과 일러스트레이션, 그리고 스토리 작법 등과 병행 진행하여 그 이미지의 완성을 강화한다.

이러한 전공과정을 통해 기초교육은 물론 독창적인 표현능력과 뉴미디어의 적응도를 높이고 조형미학의 심화를 통해 창의적인 멀티미디어 연출력을 확보, 영상만화 관련 소프트웨어의 수준상승과 고부가가치 및 경쟁력을 보강한다.

- (2). 선발시기 : 정시모집("나"군)
- (3). 전형요소별 반영비율배점(별첨 표7)
- (4). 실기고사(별첨 표10)

## 3). 한국예술종합학교 애니메이션과

### (1). 학과소개

애니메이션과는 실기과목과 이론과목을 병행하여 만화형식에 기초한 조형 실습과 현대영상 테크놀로지 및 뉴 미디어를 복합적으로 연출하고 운용할 수 있는 새로운 애니메이션프로듀서(연출가)의 육성을 목표로 한다. 출판만화와 셀 애니메이션의 국내 상황적 한계를 극복하고, 변화하는 극장환경과 멀티미디어 환경 그리고 뉴 테크놀로지의 공간에 독창적인 내용과 소프트웨어를 담을 수 있는 21세기형 애니메이션예술의 우수인력양성이 목적이다. 방법론으로서 출판과 영상 그리고 멀티미디어 프로그램 형태로 재창조해내는 새로운 창작방식 탐구를 지향한다.

- (2). 선발시기 : 독자선발
- (3). 전형요소별 반영비율배점(별첨 표11)
- (4). 실기고사(별첨 표12)

## 4). 한성대학교 애니메이션 프러덕트인터랙션전공

### (1). 전공목표

21세기를 맞이하여 문화의 중요성이 크게 부각됨에 따라 요구되는 새로운 패러다임에 따른 변화가 요구에 발맞추어 대중의 일상생활에 있어 정신적, 물리적 양면을 모두 충족시켜줄 수 있는 문화 콘텐츠를 주도하는 제품디자인을 수행할 수 있는 디자이너를 양성하며, 애니메이션, 게임디자인 등을 기획, 제작 연출할 수 있도록 교육한다.

- (2). 선발시기 : 정시모집("다"군)
- (3). 전형요소별 반영비율배점(별첨 표13)
- (4). 실기고사(별첨 표14)

## 5). 건국대학교 영상애니메이션학과

### (1). 학과목표

시각적으로 이야기를 표현하는 형식 중 '애니메이션'이라는 창작형식을 연구함과 동시에 학생 개인의 개성과 비전을 중시하며 끊임없는 실험정신을 바탕으로 미래지향적인 다양성과 잠재력을 창작의 매개체로 확장한다. 또한 개개인이 프로덕션의 주체가 되어 애니메이션을 제작함으로써 창작자의 배양을 교육의 목표로 한다.

영상애니메이션학과에서는 기초실기에서부터 전통적인 2D 드로잉 기법, 스톱모션, 3D 컴퓨터 애니메이션의 심화 실까지 하나의 예술형태로서의 이론을 탐구한다. 학생 개개인이 애니메이션 기획에서 제작까지의 모든 제작과정을 습득함으로써 애니메이션 기획/제작자의 기초적인 능력을 갖춘다. 또한 많은 장르 중 본인이 연구하고자 하는 분야를 선택하고 집중 탐구하여 본인의 분야에서 전문가를 목표로 한다.

### (2). 선발시기 : 정시모집("다"군)

### (3). 전형요소별 반영비율배점(별첨 표8)

### (4). 실기고사(별첨 표9)

## 6). 5개 대학의 입시유형분석결과 개선점

사례분석을 통한 수도권대학의 입시유형의 분석 결과 애니메이션에 맞는 입시유형을 개발하여 학생을 모집하는데 있어 제한된 제도 하에서 공정성과 객관성을 유지하려다보니 지나치게 입시유형과 실기 공간 그리고 실기도와 시간 등을 제한하는 경우를 발견할 수 있다. 이를 자세히 살펴보면

가. 경기대학교의 경우 (표5)와 같이 학력과 실기의 균형적 비율과 배점방식은 긍정적이나 (표6)과 같이 애니메이션스토리보드를 칼라로 10컷 이내로 그리는 실기시험애니메이션이다 이는 애니메이션제작을 위한 실기유형으로 긍정적인 면도 있지만 문제점은 주어진 상황(주제)에 대한 이야기 구성에 있어 지나치게 시간이 너무 짧으며 칸수의 제한으로 수험생들이 자유로운 이야기구성과 스토리보드구성을 하는데 한계가 있다. 또한 이미지표현에 있어서도 재료의 제한은 지나치게 행정편의 주의적인 입시로서 좀더 자유롭게 주어진 상황에 대한 적극적인 표현을 할 수 있도록 실기유형을 개선해야한다.

나. 세종대학교의 상황표현은 (표10)과 같이 만화와 애니메이션을 교육하는 학교의 특징에 맞게 상황에 대한상상과 이미지표현능력을 중심으로 입시유형을 개발하긴 하였으나 지나치게 표현기법중심의 입시경향은 개선되어야한다. 또한 여러 개의 입시문제를 미리 발표하면서 자칫 수험생들이 상황에 대한 암기식 창의성을 발휘하는 문제가 있을 수 있음을 지적하지 않을 수 없다. 이를 위해 다양한 문제유형의 개발과 비공개 그리고 여러 가지의 표현기법의 수용이 요구된다.

다. 한국예술종합학교의 경우는 (표11),(표12)와 같이 전문실기중심의 학교로서 특별한 목적을 두고 있는 만큼 독자적인 학생선발시기와 스토리만화그리기, 구술시험, 포트폴리오 등 다양한 방식의 입시유형의 개발은 매우 긍정적이다. 다만 학습능력을 검증하고 높일 수 있는 제도적개선이 첨가되면 더욱 우수한 자원을 확보할 수 있는 좋은 실기시험유형이 될 것이다.

라. 한성대학교의 경우는 (표13)과 같이 획기적으로 실기평가만으로 우수한 입학자원을 수급하려는 제도이다. (표14)와 같이 입시유형을 분석해보면 기존의 디자인의 입학실기유형을 골간으로 수험생의 아이디어와 이미지표현을 요구하고 있다. 따라서 실기를 100% 반영하는 대학의 의도에 걸맞게 좀더 영상으로서 애니메이션에 적합한 독립된 입시개발과 다양한 입시전형이 요구된다.

마. 건국대학교의 경우는 (표8)과 같이 학력과 실기비중에 있어 실기의 비중을 좀더 강화하여 학과의 특성을 강화하고 있는 반면 (표9)와 같이 실기고사유형은 세종대학교와 비슷한 입시유형으로 다른 점이 있다면 표현재료의 제한을 두지 않는다는 점이다. 아쉬운 점이 있다면 애니메이션을 중심으로 한 학과 목표로 볼 때 스토리구성능력에 대한 평가를 할 수 있는 입시유형이 첨가되면 더욱 좋은 유형으로 발전할 수 있을 것이다.

### Ⅲ. 결 론

지금까지의 입학실기유형의 연구를 통해 애니메이션과를 중심으로 한 수도권지역의 4년제 대학의 교육목표와 그에 따른 입학실기시험의 유형을 조사하고 분석한 결과 입시의 객관성과 공정성을 우선으로 하는 우리나라의 입시제도하에서 학교자율의 특성화된 입시유형의 개발과 운용이 그리 쉽지 않음을 다시 한번 확인하게 되었다. 그럼에도 불구하고 많은 대학에서 신생학문인 애니메이션과의 새로운 입시유형개발에 노력해온 결과 많은 부문에서 학과목표에 접근한 입시유형을 개발하여

학생을 선발하고 있음도 확인할 수 있었다. 그러나 아직도 학생선발에 있어 좀더 과감한 대학의 자율성 보장과 애니메이션특성에 적합한 다양한 입시유형개발과 평가방식 연구가 요구됨을 알 수 있었다. 따라서 간단하지는 않지만 분석결과를 토대로 입학실기유형의 개선안을 제시하고자한다.

#### 1. 애니메이션전공입학실기유형 개선안

5개 대학의 입시유형분석결과 대체적인 공통점은 이야기의 창의성과 이미지표현력을 중심으로 평가하고 있음을 알 수 있다. 따라서 두 가지를 기준으로 애니메이션전공에 적합한 전형요소별 반영비율과 배점 그리고 실기시험유형을 제안하였다.

##### 가. 반영비율개선안(표1)

전형요소별 반영비율 및 배점			
수능	학생부	실기고사	합 계
20%	20%	60%	100%
(200점)	(200점)	(600점)	(1000점)

(표1)과 같이 반영비율에 있어서는 실기교육을 중심으로 한 특징을 감안한다하더라도

이론교육을 뒷받침할 수 있는 수학능력을 감안하여 학교의 성적과 수학능력비율을 각각20%씩 하여 실기능력과의 균형을 유지하려는 취지로 제안하였다. 한편 실기고사의 비중은 60%로 하되 구술고사(20%)와 실기고사(40%)를 분리하여 애니메이션실기의 특징을 반영하려고 하였다.

##### 나. 실기고사개선안(표2)

구분	시험내용	비율 (배점)
1차 시험	주어진 주제 및 조건을 애니메이션스토리보드형식으로 표현 가. 시험시간:360분 나. 준비물: 재료 및 색상은 자유선택(개인준비)지우개(개인준비),4절지(학교지급)	40% (40점)
2차 시험	-구술시험: 포트폴리오를 바탕으로 주어진 질문에 답하기 시간:1인당 10분이내 -포트폴리오양식: 최근 2년 내의 작품(사진이나 작업실물)을 A4 규격의 스크랩북에 모아 평면작업만 제출 작품분량은 20 점 이내 스크랩북1권	20% (20점)

(표2)는 영상으로서의 애니메이션을 중심으로 개발한 애니메이션 입학실기고사유형이다. 자세히 살펴보면 첫째 1차 시험으로 스토리에 대한 이해와 이야기의 창의성과 구성능력 그리고 이야기의 이미지표현력을 위한 실기시험으로 40%를 반영한다. 2차 시험으로는 포트폴리오를 바탕으로 한 구술시험을 통해 학생작업의 특징과 인성 등을 평가하는 것을 20% 하였다. 한편 문제출제에 있어서도 상상력을 발휘할 수 있는 다양한 주제를, 시험시간은 문제를 이해하고 이야기를 구성하여 표현할 수 있는 적절한 시간을 수험생의 의견과 각 대학의 입시전형의 예를 바탕으로 제시하였다.

다. 실기고사 평가기준안(표3)

실기고사 평가기준(400점)			
이야기구성 및 연출력	이미지 표현력	완성도	합 계
160점	160점	80점	400점

(40%)	(40%)	(20%)	(100%)
-------	-------	-------	--------

실기고사의 평가기준은 (표3)에 제시된 바와 같이 이야기구성 및 연출력 (40%) 이미지표현력 (40%) 그리고 완성도(20%)로 하며 평가방법은 5인 평가에 최고최저 2인이 배제 즉 3인 합산방식으로 마련하고자한다.

라. 구술고사 평가기준안(표4)

구술고사 평가기준(200점)			
포트 폴리오	자기소개 및 의지	작품설명의 논리성	합 계
100점 (50%)	40점 (20%)	60점 (30%)	200점 (100%)

구술고사의 평가기준은 (표4)에 제시된 바와 같이 포트폴리오준비내용과 작품에 대한 설명의 설득력 그리고 자기소개 및 각오 등을 3인의 심사위원으로 각항목별 상, 중, 하로 평가하여 합산한다. (표1)에 제시된 전형별입시반영비율과 실기유형 그리고 평가기준 및 방법은 영상의 감성과 표현능력 그리고 인성을 입체적으로 정확하게 평가하기 위한 제안이다

## 참고문헌 및 자료

- 경기대학교(<http://www.kyonggi.ac.kr>)
- 세종대학교(<http://www.sejong.ac.kr>)
- 한국예술종합학교(<http://www.knua.ac.kr>)
- 한성대학교(<http://www.hansung.ac.kr>)
- 건국대학교(<http://www.konkuk.ac.kr>)
- 기타애니메이션과 자료들

(표5) 경기대학교 애니메이션전공 일반전형 요소별 반영비율 및 배점(2004년)

전공유형	계열 (학부)	정원	사정 단계	사정 비율	전형요소별 반영비율 및 배점			
					수능성적	학생부	실기고사	합 계
일반학생 (농어촌 (실업계))	애니메이션전공	20 (2) (1)	일괄 합산	100	30% (300점)	30% (300점)	40% (400점)	100% (1000점)

(표6) 경기대학교 애니메이션전공 실기시험 반영방법(40%) (2004년)

전형 유형	학부	고사내용	고사 시간	고사 장소	용지종류 및 규격	준비물	배점
일반학생 농어촌학 생	애니 메이 션	○주제표현 - 스토리보드 칼라로10컷 이내 주제 당일 발표	3시간 30분	서울 캠퍼 스	켄트지 8절 (학교지급)	4B연필/색연필 (48색이내)/지우개/ 자 이 밖의 도구불허	400점

(표7) 세종대학교 만화애니메이션학과 전형요소별 반영비율배점 (2004년)

전공유형	계열 (학부)	정원	사정 단계	사정 비율	전형요소별 반영비율 및 배점			
					수능성적	학생부	실기고사	합 계
일반학생	만화애니메이션 학과	36	일괄 합산	100	30% (300점)	10% (100점)	60% (600점)	100% (1000점)

(표8) 건국대학교 영상애니메이션학과 전형요소별 반영비율 배점(2004년)

전공유형	계열 (학부)	정원	사정 단계	사정 비율	전형요소별 반영비율 및 배점			
					수능성적	학생부	실기고사	합 계
일반학생	예술학부 영상애니메이션	40	일괄 합산	100	30% (300점)	0%	70% (700점)	100% 1000점

(표9) 건국대학교 영상애니메이션학과 실기고사(2004년)

모집단위	실기고사내용	준비사항
예술학부 영상애니메이션	상황표현(※ 당일 출제함) 1. 용지 : 켄트지(4절 : 54.5×39cm) 2. 소요시간 : 4시간 3. 출제 내용 : 제시된 내용을 주제로 인물과 상황을 중심으로 자유롭게 표현	표현할 수 있는 모든 재료허용 (본인지참) · 흑백/칼라 제한 없음

(표10) 세종대학교 만화애니메이션학과 실기고사 및 예제(2004년)

시험형식	상황표현	
시험시간	4시간	
시험용지	3절 켄트지	
지참도구	연필, 지우개, 수채화 도구(수채물감, 붓, 팔레트, 물통, 화판 등)	
구분	내 용	
문항	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 새벽, 시장의 활기 찬 모습.</li> <li>○ 시골 마당에 고추를 널고 있는 할머니와 손자, 손녀.</li> <li>○ 트럭에서 수박을 파는 장사꾼.</li> <li>○ 폐품을 실은 리어카를 끌고 가는 할아버지와 뒤에서 밀고 있는 아이들.</li> <li>○ 전통 혼례를 올리고 있는 신랑, 신부.</li> <li>○ 급식을 받고 있는 노숙자들.</li> <li>○ 징검다리를 건너고 있는 아이들.</li> <li>○ 정상에서 기뻐하고 있는 등산객들.</li> <li>○ 모내기를 하다가 새참을 먹고 있는 농부들.</li> <li>○ 거리에서 공연을 하고 있는 가수.</li> <li>○ 도망가는 소매치기와 쫓아가는 경찰.</li> <li>○ 길에서 캐리커처를 그려주고 있는 만화가.</li> <li>○ 지진이 일어나 허둥대는 사람들.</li> <li>○ 장난감 가게에서 떼쓰는 아이와 난처한 어머니.</li> <li>○ 산불을 진화하는 사람들.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 동물원에 소풍간 유치원 아이들.</li> <li>○ 눈 내린 다음날 뒷산에서 설매 타는 아이들.</li> <li>○ 신바람 나게 판을 벌리고 있는 풍물패들 .</li> <li>○ 미용실에서 머리가 마음에 들지 않아 화를 내는 손님과 당황해 하는 미용사들.</li> <li>○ 수업시간에 도시락을 몰래 까먹는 아이들.</li> <li>○ 인라인스케이트를 타는 사람들.</li> <li>○ 볼링장에서 볼링을 하는 사람들.</li> <li>○ 장터에서 요란하게 장사하는 약장수와 구경하는 사람들.</li> <li>○ 백화점에서 청소를 하는 아주머니.</li> <li>○ 카센터, 고장 난 차를 수리해 주는 사람들.</li> <li>○ 힘겹게 역기를 드는 역도선수.</li> <li>○ 한복을 입고 팽이치기 하는 아이들.</li> <li>○ 격렬하게 시합을 하는 축구선수들.</li> <li>○ 지하철 안, 남의 이목은 아랑곳하지 않고 휴대폰으로 떠드는 사람.</li> <li>○ 갑옷 입고 투구를 쓴 장수가 말을 타고 달린다.</li> </ul>
	※상기 30문항 중 1문항을 당일 추첨하여 실시함.	
유의사항	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 제시된 내용을 주제로 하여 인물의 묘사를 중심으로 상황을 자유롭게 표현</li> <li>2. 인물을 표현할 때 형태가 지나치게 과장되거나 왜곡된 표현은 인정이 안되며 가급적 사실적으로 표현해야 함.</li> <li>3. 재료는 기본 스케치를 위한 연필과 채색에 필요한 수채물감으로 제한함.</li> </ol>	



(표11) 한국예술종합학교 애니메이션과 전형요소별 반영비율 배점(2004년)

전공유형	계열 (학부)	정원	사정 단계	사정 비율	1차 전형			
					필답	학생부	실기	합 계
일반학생	애니메이션과	12	일괄 합산	100	30%	30%	50%	100%
					2차 전형			
					구술	실기	합계	
					40%	60%	100%	

(표12) 한국예술종합학교 애니메이션과 실기고사과목 및 배점(2004년)

전형 유형	학 과	구 분	시험내용	배점
일반	애 니 메 이 션	1차	1.영어시험 가. 시험시간:60분 나. 준비물: 컴퓨터용 수성 싸인펜	20
			2.칸 만화형식을 활용하여 주어진 주제에 따른 스토리구성과 그림그리기 가. 시험시간:240분 나. 준비물: 4도 이상의 색상을 사용하여야 하며 재료는 자유(개인준비), 4절지(학교지급)	50
			3.고교생활기록부	30
		2차	1.주어진 스토리(시놉시스)를 기초로 한 칸 만화구성하기 가. 시험시간:360분 나. 준비물: 재료 및 색상은 자유선택(개인준비)지우개(개인준비), 8절 스케치북(학교지급)	60
			2.구술시험 1차, 2차 실기시험의 결과물과 자기소개서, 포트폴리오를 바탕으로 주어진 질문에 답하기 -자기소개서:1차합격자에 한하여 20자원고지20매 내외분량으로 A4 용지에 타이핑하여 5부를 1차 합격자 예비소집 일에 제출할 것 -포트폴리오양식 최근 2년 내의 작품(사진이나 작업실물)을 A3 규격의 스크랩북에 모아서 1차합격자 예비소집 일에 제출(평면작업만 제출)/ 작품분량은 20점 이내 스크랩북1권	40

(표13) 한성대학교 애니메이션프리덕트인터랙션전공 전형요소별 반영비율(2004년)

학부(과) 명	모집인원	전공실기	전공기초실기	합계
미디어디자인콘텐츠학부 애니메이션.프리덕트인터랙션전공	121	100%	없음	100%

(표14) 한성대학교 애니메이션프리덕트인터랙션전공 실기고사(2004년)

구분	고사 과목	고사 방법	출제내용 및 소재	본인준비물	고사 시간	실기용지
	기초 디자인	3개 실기과 목 중 2개 과목 선택 응시	주어진 소재를 자유롭게 배치(반복,분할, 축소,확대,변형 가능)하여 묘사하고 채색 도구를 사용하여 색채로 표현. 주어진 소재 중의 하나는 반드시 정밀 묘사해야 함. 배경은 채색하지 않아도 무방함. · 소재 : 초코파이, 포카리스웨트(캔), 2080치약, 컵라면,새우깡 중 택 1 출제	기초 디자인에 필요한 모든 도구	5시간	켄트지 4절 (학교지급)
	석고상을 포함한수 채화		석고상 : 비너스, 청년부르터스, 유리양, 아그리파, 아리아스 중 택 1 출제 · 정물 : 곰인형, 포크레인, 소주병, 맥주병, 끈달린 신발(흰끈), 태극선, 잡지, 플라스틱 빗자루, 맥주캔, 등받이 없는 의자, 음료수캔, 천 (줄무늬, 흰색 또는 체크무늬), 배드민턴 라켓, 쇼핑백, 장미, 국화, 경비원용손전등, 소고 (작은 북), 과자봉지, 탬버린, 공(야구공 또는 축구공,비치볼), 노끈(조소과에서 쓰는 황토색 실), 계란판, 분무기, 컵라면 중 출제(정물 개수는 당일 결정 출제)	수채화재료	5시간	켄트지 4절 (학교지급)
	발상과 표현		주어진 모티브에 따르는 특정상황에 대한 해석을 통한 창의적 발상능력과 시각적 표현능력을 보여주는 채색화 · 출제주제 키워드 : 우주인, 폭탄, 로봇, 인형, 방독면, 마스크 또는 탈, 도깨비, 비디오 카메라, 마법사, 새, 섹스폰, 자동차, 레고블럭, 공룡, 컴퓨터, 빌딩, 인라인스케이트, 파이프오르간, 휴대폰, 선인장 중 택1 출제	제한 없음	5시간	켄트지 4절 (학교지급)

## ABSTRACT

# An Analytical Study on Practical Examination Types for College Admission in Animation

Choi, Don-III

Having analysed educational goals and admission examination types in four-year colleges and reviewed those types and their particularized orientations, this study expects one would take into account the following considerations: First, the end users, high schools, are able to obtain collect information on colleges or universities for the preparedness for admission. Second, they can derive their optimum standard practical examination types fit to animation. Third, objectivity, transparency and reliability can be secured for college admission examinations. Finally, colleges may utilize themselves as the foundation to reinforce their specialization, providing examinees with specialized information on particularized colleges.

Key Words: standard practical examination types, transparency, and reliability.

최돈일

경기대학교다중매체영상학부 애니메이션전공교수

사)한국만화애니메이션학회장

016-266-3044

donnillch@naver.com