
2020학년도 입학전형
선행학습영향평가결과



대 구 예 술 대 학 교

목 차

I. 2020학년도 입학전형 개요(총괄내용 요약).....	1
II. 선행학습 영향평가 대상 문항	4
1. 선행학습 영향평가 대상 문항 총괄표	4
III. 선행학습 영향평가 진행절차 및 방법	4
1. 대학별 고사의 선행학습 영향평가 이행 사항 점검 체크리스트	4
2. 선행학습 영향평가에 대한 대학의 자체 규정	5
3. 선행학습 영향평가위원회 조직 구성	6
4. 2020학년도 선행학습 영향평가 일정 및 절차	6
IV. 고교 교육과정 내 출제여부 분석	7
1. 대학별 고사 현황	7
2. 대학별 고사의 선행학습 영향에 대한 대학의 분석.....	7
V. 2021학년도 대학입학전형 반영계획 및 개선노력.....	8
VI. 부록	
1. 면접질문유형	8

2020학년도 대구예술대학교 선행학습 영향평가 결과 안내

공교육 정상화법 제10조(대학등의 입학전형), 동법 시행령 제5조(대학등의 입학전형 영향평가), 대구예술대학교 입학전형의 선행학습영향평가방법 및 절차에 관한 규정에 의거 우리대학의 2020학년도 입학전형 선행학습 영향평가 결과 및 다음연도 반영 계획을 안내하고자 합니다.

I. 2020학년도 입학전형 개요(총괄내용 요약)

- 우리대학의 모집전공은 아트&이노베이션전공, 사진영상미디어전공, 시각디자인전공, 영상애니메이션전공, K-패션디자인전공, 건축실내디자인전공, 디지털게임웹툰전공, 모바일콘텐츠전공, 공연음악전공, 실용음악전공, 건반음악전공, 실용무용전공, 사회체육전공, 경호보안전공, 예술치료전공, 자율전공 총 16개 전공으로 모집인원은 정원내 430명, 정원외 20명을 모집함.
- 정원내 유형으로는 일반전형, 추천자특별전형, 축구특기자특별전형으로 구분하여 모집하였으며, 정원외 유형으로는 특성화고교졸업자특별전형, 농어촌특별전형, 장애인등 대상자 특별전형으로 학생을 선발함.
- 전형요소별 성적 반영 비율

구분	전형	모집학과	학생부	수능	실기	면접
수시	일반전형 (실기위주(1)) (학생부교과)	아트&이노베이션전공 사진영상미디어전공 공연음악전공 실용음악전공 건반음악전공			100	
		K-패션디자인전공 건축실내디자인전공 실용무용전공			70	30
		디지털게임웹툰전공	20		80	

		시각디자인전공 영상애니메이션전공 모바일콘텐츠전공	30		70		
		사진영상미디어전공 시각디자인전공 K-패션디자인전공 사회체육전공 경호보안전공 예술치료전공, 자율전공	70			30	
	일반전형 (실기위주(2))	아트&이노베이션전공 공연음악전공			100		
		건축실내디자인전공 예술치료전공			70	30	
	추천자	아트&이노베이션전공			60	40	
		사진영상미디어전공			100		
	축구 특기자	사회체육전공	교과(10) 비교과(10)		60	20	
	농어촌	아트&이노베이션전공, 건축실내디자인전공			60	40	
		시각디자인전공, 영상애니메이션전공	40		60		
		디지털게임웹툰전공	20		80		
		실용음악전공	30		50	20	
		K-패션디자인전공, 사회체육전공, 예술치료전공	70			30	
	장애인	예체능학부	70			30	
	정시	일반전형	사진영상미디어전공, 건반음악전공, 아트&이노베이션전공 공연음악전공			100	
			시각디자인전공, 영상애니메이션전공 모바일콘텐츠전공		30	70	
디지털게임웹툰전공				20	80		

		건축실내디자인전공, K-패션디자인전공, 실용무용전공, 사회체육전공			70	30
		실용음악전공	30		70	
		K-패션디자인전공, 경호보안전공, 예술치료전공, 자율전공	70			30
	농어촌	아트&이노베이션전공, 건축실내디자인전공			60	40
		시각디자인전공, 영상애니메이션전공	40		60	
		디지털게임웹툰전공	20		80	
		실용음악전공	30		50	20
		K-패션디자인전공, 사회체육전공, 예술치료전공	70			30
	장애인	예체능학부	70			30
	추가	일반전형	영상애니메이션전공, 디지털게임웹툰전공	70		
아트&이노베이션전공, 사진영상미디어전공, 시각디자인전공, K-패션디자인전공, 건축실내디자인전공, 모바일컨텐츠전공, 건반음악전공, 실용무용전공, 사회체육전공, 경호보안전공, 예술치료전공, 자율전공			100			
공연음악전공, 실용음악전공,					100	

II. 선행학습 영향평가 대상 문항

1. 선행학습 영향평가 대상 문항 총괄표

평가대상	입학전형	계열	입학모집 요강에 제시한 자격기준 과목명	문항 번호	하위 문항 번호	계열 및 교과										교 과 외
						인문사회			수 학	과학				기타		
						국어	사회	도덕		물리	화학	생명 과학	지구 과학			
면접 · 구술고사	- 일반전형 - 추천자 특별전형 - 축구특기자 특별전형 - 농어촌 특별전형 - 장애인등대상자 특별 전형	예 체 능 계 열	없음													○
실기고사	- 일반전형 - 추천자 특별전형 - 축구특기자 특별전형 - 농어촌 특별전형	예 체 능 계 열	없음													○

III. 선행학습 영향평가 진행 절차 및 방법

1. 대학별 고사의 선행학습 영향평가 이행 사항 점검 체크리스트

구분	판단기준			
	항목	세부내용	이행점검	
			이행	미이행
대학별 고사시행 관련 이행 사항 점검	1. 관련 자료의 홈페이지 게시	① 기간 내 선행학습 영향평가 보고서 공 개(문항과 답안 공개의 충실성)	○	
	2. 선행학습 영향평가 보고서 항목 준수	② 문항 총괄표 작성의 충실성	○	
		③ 문항 제출 양식(문항카드)작성의 충실성		해당 없음
		④ 장별 내용 제시 여부	○	
	3. 선행학습 영향평가 위원회 구성	⑤ 위원회의 외부위원 포함 여부		○
		⑥ 현직 고등학교 교사 포함 여부		○

2. 선행학습 영향평가에 대한 대학의 자체 규정

- 자체 규정

대구예술대학교 대학입학전형 선행학습영향평가에 관한 규정

제 1조(목적) 이 규정은 공교육 정상화 촉진 및 선행교육 규제에 관한 특별법 제10조에 의거 대구예술대학교(이하 “본 대학교”라 한다) 입학전형에서 대학별고사가 선행학습을 유발하는지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형의 선행학습 영향평가 방법 및 절차 등에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2호(정의) “선행학습 영향평가”란 공교육 정상화 촉진 및 선행교육 규제에 관한 특별법 제 10조에 따라 대학입학전형에서 대학별고사(면접, 실기 등)를 실시하는 경우 이에 대한 점검·분석·영향평가 하는 것을 말한다.

제 3조(위원회 구성 및 임기)

① 위원회는 다음에 의하여 구성한다.

1. 위원회는 위원장 1인을 포함하여 10인 이내로 구성한다.
2. 위원장은 입학기획처장으로 한다.
3. 위원은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자 중에서 위원장의 추천으로 총장이 임명한다.
 - 1) 본교 교직원
 - 2) 교육과정, 대학 입학전형 등 관련 전문지식이 있는 자
 - 3) 그 밖에 학식과 경험이 풍부한 자

② 위원의 임기는 다음과 같다

1. 위원의 임기는 2년으로 하고, 연임할 수 있다. 다만, 위원장과 간사의 임기는 보직 재임기간으로 한다.

제 4조(위원회 역할)

① 위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.

1. 선행학습영향평가의 방법 및 절차에 관한 사항
2. 본교 각종 고사의 선행학습 유발 여부에 대한 사항
3. 선행학습영향평가 결과에 따른 대학별 고사의 선행학습 유발 방지 방안
4. 선행학습영향평가 결과의 다음 연도 입학전형에의 반영에 관한 사항
5. 기타 선행학습영향평가에 관한 사항

제 5조(위원장)

- ① 위원장은 입학기획처장이 겸임한다.
- ② 위원장은 회의를 총괄하고 선행학습 영향평가를 주관하며 위원회를 대표한다.

제 6조(방법 및 절차)

- ① 선행학습 영향평가는 다음 각 호에 따라 수행한다.
 1. 선행학습 영향평가 규정 검토 및 개정
 2. 선행학습 영향평가 위원회 구성
 3. 선행학습 영향평가 연구
 4. 선행학습 영향평가 및 다음 연도 대입전형 반영계획 수립
 5. 선행학습 영향평가 결과 및 다음 연도 반영계획 공개
 6. 선행학습 영향평가 결과에 따른 차년도 대입전형 시행계획 변경
- ② 선행학습 영향평가 회의
 1. 위원장은 회의를 소집하며, 그 의장이 된다.
 2. 선행학습 영향평가 결과에 대해 심의한다.

제 7조(일정)

- ① 교육부 기준 일정을 준수한다.
- ② 영향평가 결과는 매년 3월 31일까지 홈페이지를 통해 공개한다.

제 8조(사무)

- ① 위원회의 사무는 입학기획처에서 관장한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

3. 선행학습 영향평가위원회 조직 구성

- 본교 교직원으로 구성.

4. 2020학년도 선행학습 영향평가 일정 및 절차

- 공교육 정상화법 제10조, 같은법 시행령 제5조, 대구예술대학교 입학전형의 선행학습영향평가방법 및 절차에 관한 규정에 의거하여 시행함.

IV. 고교 교육과정 내 출제여부 분석

1. 대학별 고사 현황

구분	운영여부 (○/×)	선발인원	영향평가대상여부 (○/×)	비 고
면접고사	○	70	○	예체능계열
실기고사	○	166	×	예체능계열

※ 공교육 정상화법 제16조(적용의 배제)는 국가교육과정과 시·도교육과정 및 학교교육과정상 체육·예술 교과(군), 기술·가정교과(군), 실과·제2외국어·한문·교양 교과(군), 전문 교과에 대해서는 영향 평가에 대상이 되지 않음을 명시하고 있음.

2. 대학별 고사의 선행학습 영향에 대한 대학의 분석

1) 대상요소 : 면접고사

2) 대상요소의 활용 : 질의응답을 통하여 학생의 전공이해도, 지원동기 및 적성과 소질, 의사표현능력 및 품행, 인성 및 가치관, 창의성 등을 평가.

대 상	활 용
수시모집	12개전공, 정원내(일반, 추천자, 축구특기자), 정원외(농어촌, 장애인등대상자)전형에서 반영, 반영비율 20%~40%
정시모집	7개전공, 정원내(일반), 정원외(농어촌)전형에서 반영, 반영비율 20%~40%
추가모집	2개전공, 정원내(일반)전형에서 반영, 반영비율 30%

3) 대상요소의 형태 : 우리대학은 예체능계열의 실기고사를 대신하여 면접고사를 진행함에 있어 고등학교 교과지식과 관련이 없는 인성 면접 중심으로 면접위원 3~5명과 수험생 1명의 구술면접으로, 학생이 가지고 있는 적성과 소질 인성 및 가치관, 의사표현, 발전가능성을 평가하기 위한 질문 문항을 중심으로 시행함.

4) 평가결과

본교는 2020학년도 학생 선발에 면접 전형을 활용함에 있어 면접위원 대부분이 지원학생의 해당 전공 분야에 대한 학업의지와 해당전공에 대한 관심, 학생의 적성과 잠재력

과 인성 등을 평가하며, 공교육정상화법 취지에 따라 고등학교 교육과정의 범위와 수준을 벗어나지 않으며 선행학습을 유발하는 평가 내용은 없음.

V. 2021학년도 대학입학전형 반영계획 및 개선노력

- 2020학년도 입학전형 신입생모집 면접고사의 영향평가 결과 선행학습 유발과 관련한 특이 사항이 없는 것으로 확인.
- 우리대학은 전문 문화예술인을 양성하는 대학으로서 예술대학 특성에 맞게 실기고사 위주의 입시전형을 실시하여 학생들의 재능과 잠재능력을 평가 하고 있으며, 2021학년도 입학전형에서 선행학습을 유발하는 평가는 지속적으로 지양하고, 2020학년도와 마찬가지로 면접고사에서는 교과지식과 관련 없는 학생의 인성, 가치관, 적성과 소질, 창의성, 품행을 확인하는 내용으로 가이드라인을 제시하여 실시할 계획임.

VI. 부록

1. 면접질문유형(대표적인사례)

◎ 지원동기 및 적성과 소질

1. 선수로서의 삶과 그 이후의 삶에 대한 목표는 무엇인가?
2. 일상생활에서 경호를 접한 사례는 무엇입니까?
3. 본 학과를 지원하게 된 동기는 무엇입니까?
4. 본인이 생각하는 사진가의 기본자세는 무엇인가요?
5. 존경하는 음악가가 있습니까? 그 이유는 무엇입니까?

◎ 의사표현능력 및 품행

1. 친구에게 돈을 빌려주었는데 연락이 안 될 경우 어떻게 대응하고자 합니까?
2. 학업에 관련하여 고교 시절 중 후회스러운 점은 무엇입니까? 이와 관련하여 대학에서는 어떤 노력을 하시겠습니까?
3. 자신을 가장 잘 표현한다고 생각되는 단어 3가지를 말해 보세요.
4. 지원자의 고교학창시절에 대해 간략히 소개 해 주시기 바랍니다.
5. 10년 후 본인이 어떤 모습이기를 원하십니까?

◎ 인성 및 가치관

1. 남들은 자신을 어떤 사람으로 보고 있다고 생각합니까?

2. 대학생이 스스로 학비충당을 하는 것에 대해 어떻게 생각하는지?
3. 인터넷 악성 댓글로 인하여 상처를 받으며 고통 받는 사람들이 많습니다. 이런 악성 댓글이 발생하는 이유는 무엇이라 생각하며, 이런 문제에 대한 본인의 견해는 무엇입니까?
4. 돈과 행복에 대한 본인의 가치관을 말해보시오.
5. 타인은 자신을 어떤 사람으로 보고 있다고 생각합니까?

◎ 창의성

1. 자신의 성격을 사물과 칼라에 비유 한다면? 이유는?
2. 자신을 색에 비유한다면 어떤 색이며 그 이유는 무엇입니까?
3. 이성 친구가 예체능계열로의 진로 결정을 반대한다면 어떻게 하시겠습니까?
4. 향후 스마트폰이 자신에게 어떤 영향을 줄 것이라고 봅니까?
5. 자신이 패션기업의 CEO라고 가정할 때, 현 시장 상황을 고려하여 가장 먼저 해야 할 일은 무엇이라고 생각합니까?

◎ 전공이해도

1. 모바일을 통해 사람들에게 이미지를 전달한다면 어떤 것에 가장 중점을 두는 것이 좋을까?
2. 본인이 생각하는 좋은 애니메이션의 조건은?
3. 절친한 친구 중 많은 시간을 컴퓨터 게임에 소비해 일상생활과 대인관계에 어려움을 겪는 친구가 있습니다. 그 친구가 건강한 생활을 할 수 있도록 어떤 도움을 줄 수 있나요?
4. 무용가의 기본적인 자세는 무엇이라고 생각합니까?
5. 입학 후 주 전공 이외에 부전공을 선택해야 할 경우 어떤 분야를 선택하고 싶나요?