

김동욱 교사의
월간 미대 입시
스케치 10

2025 미술 계열 정시 모집 특징과 대비 전략 I: 실기전형



글 김동욱 교사
서울대학교사범대학부설고등학교

고등학교에서 미술을 가르치며 입시 지도를 병행한다. 교육학 박사(미술교육)로 대학원에서 학생들을 가르치기도 한다. 서울시교육청 대학진학지원단에서 활동하며 자료집 집필, 컨설팅, 교사 연수, 입시 설명회 등을 진행하고 있다. 학생들이 공교육에서 미술대학 진학의 꿈을 이루는 밑바탕이 되겠다는 목표가 있다.

2025학년 수시 모집이 12월 13일 최종 합격자 발표로 사실상 마무리된다. 오는 27일까지 수시 미등록 충원 합격자 등록이 끝나면 곧바로 31일부터 1월 3일까지 정시 원서 접수가 시작된다. 미술 계열은 정시에서 전국 미술대학 모집 정원 중 대략 42%를 모집한다. 하지만 서울 내 대학만 한정하면 51%에 이른다. 특히 건국대 고려대 국민대 서울대 성균관대 이화여대 등 상위권 대학이 대거 모집에 나서는 만큼 무게감이 크다. 원서도 균별 하나씩만 쓸 수 있는 만큼 자신에게 가장 적절한 대학을 찾아내는 것이 입시의 성패를 좌우한다.

미술 계열 정시 모집은 실기전형이 대략 90%에 달한다. 수능 성적과 실기 능력만 고려해 지원하면 되므로 수시보다 지원 대학 선택이 간단할 수 있다. 다만 올해 크게 늘어난 무전공 선발에 따른 실기전형 모집 인원 축소, 실기 반영 비율 확대, 학부 단위 모집 등 새로운 변수가 있어 지원 전략 수립이 만만치 않다. 2025 미술 계열 대입 정시 모집의 특징과 지원 전략을 2회에 걸쳐 다룬다. 이번 호에서는 먼저 실기전형에 대해 알아본다.

CHECK POINT ① 모집 인원 ↓ · 실기반영 ↑

올해의 정시 실기전형에서 가장 큰 변화는 모집 인원 감소다. 국민대 모집 인원이 가장 많이 줄었다. 실기전형 모집 인원이 전년도 268명에서 191명으로 감소했는데, 이는 무전공 모집



미술 계열 입시는 비실기전형 확대 및 디자인 수요 증대로 갈수록 관심이 높아지는 추세입니다. 하지만 일반 모집 단위에 비해 입시 정보를 구하기가 쉽지 않습니다. 공교육에서 손꼽히는 미대 입시 전문가인 서울사대부고 김동욱 교사가 매월 첫 번째 <내일교육>에 미대 입시 정보를 안내합니다. 미술 계열 진학을 꿈꾼다면 꼭 챙겨보시길 바랍니다. 편집자

에 따른 영향이다. 서울과학기술대(119→109명), 성신여대(95→67명), 동덕여대(회화과: 15→9명), 삼육대(20→15명), 명지대(14→8명), 한양대(ERICA)(128→80명), 경기대(파인아트학부, 입체조형학과: 27→14명), 수원대(95→65명), 상명대(천안)(102→94명), 건국대(글로컬)(108→48명) 등이 모집 인원이 축소됐다. 이들 대학을 중심으로 경쟁률 상승이 예상된다. 상명대(서울)와 가천대, 강원대(춘천, 디자인학과), 인천대(서양화과)는 올해 수시 100% 모집으로 변경하면서 정시 모집을 실시하지 않는다. 이 역시 다른 학교의 경쟁률을 상승시키는 요인이다. 일부 대학에서 실기 반영 비율이 확대됐다. 서경대 비주얼디자인학과가 전년도 실기 60%에서 올해 80%로 상향했고, 성신여대 동양화과(49→60%), 덕성여대 아트앤디자인대학(70→80%), 한성대 동양화과(60→70%), 대진대(62→80%)가 실기 반영 비율을 높였다. 한양대(ERICA)는 전년도 일괄 합산 전형(수능 55%+실기 45%)에서 올해 단계별 전형(1단계: 수능 100%(5배수)/2단계: 수능 20%+실기 80%)으로 변경하면서 진입 장벽과 실기 비중을 모두 높였다는 평가다. 다만 수능 비율이 높은 상위권 대학은 큰 변화가 없다. 실기 중심의 입시 경쟁은 중위권 이하

대학에서 더 치열해질 전망이다.

실기 종목의 변경도 주목해야 한다. 디자인 계열에서 강남대 덕성여대 연세대(미래) 한세대 등이 대체로 기초디자인 중심으로 실기 종목을 간소화했다. 성신여대 뷰티산업학과는 소묘와 기초조형을 폐지하고, 소묘와 뷰티일러스트레이션으로 단일화했다. 만화·애니 계열에서 동양대는 사고의 전환·기초디자인을 폐지하고 이미지보드를 추가했으며, 청주대는 상황표현을 추가하는 등의 변화가 있다. 순수미술 계열에서 경기대 덕성여대 숙명여대 인하대 등이 소묘 위주로 종목 폐지나 변경을 알렸다(표 1). 일부 대학은 모집 단위를 변경했다. 한국공학대 한세대 한양대(ERICA) 등은 디자인 계열을 학과 모집에서 학부 모집으로 바꿨다. 예원예술대는 전북임실 캠퍼스에서 모집하던 시각영상디자인학과, 융합조형디자인학과를 경기양주캠퍼스로 이전 모집한다. 모집군은 성균관대 영상학과(가군→나군), 한국공학대 디자인공학부(나군 미디어디자인공학전공→다군 디자인공학부)의 이동이 있다. 국민대 공업디자인학과, 의상디자인학과가 2단계 전형을 1단계 성적(수능+학생부) 60%+실기 30%+면접 10%로 변경함에 따라, 디자인 계열 모든 학과가 면접을 실시한다.

모집군	대학 / 학과	모집 단위	실기 종목	
			2024	2025
가	고려대	디자인조형학부	자유표현	발상과 표현
	숙명여대	회화과(서양화/동양화)	인체수채화/인체수묵담채/ 인체소묘	인체수채화/인체수묵담채
	한세대	디자인학부	기초디자인/발상과 표현/사고의 전환	기초디자인/발상과 표현
나	덕성여대	아트앤디자인대학	기초디자인/사고의 전환/인체소묘/색채소묘	기초디자인/기초소묘 인체수채화/수묵담채화
	성신여대	뷰티산업학과	소묘와 뷰티일러스트레이션/소묘와 기초조형	소묘와 뷰티일러스트레이션
	경기대(수원)	파인아트학부	인물수채/정물수묵/서예/인물수묵/자유표현	인물수채/정물수묵/서예
	명지대(용인)	영상애니메이션디자인전공	상황표현	기초디자인
	연세대(미래)	디자인예술학부	기초디자인/사고의 전환/ 발상과 표현	기초디자인
다	강남대	디자인학과	기초디자인/발상과 표현	기초디자인
	단국대(천안)	동양화전공	정물수묵담채/인물수묵담채	정물수묵담채
	동양대	웹툰애니메이션학과	칸만화/상황표현/기초디자인/사고의 전환	칸만화/상황표현/이미지보드

CHECK POINT ②

수능 성적과 경쟁률, 실기 능력 고려

실기전형은 대부분 수능 성적과 실기고사 성적을 합산해 선발한다. 일부 대학이 학생부 성적(국어 영어)을 반영하는데, 국민대는 1단계에서 30%(실질 반영 비율 11.7%), 세종대는 일괄 합산 10%, 모두 3학년 2학기까지 반영된다. 하지만 실질 반영 비율이 낮아 다른 요소에 비해 영향력은 크지 않다. 때문에 지원 대학을 결정할 때 수능 성적과 경쟁률, 실기 능력 등 세 가지 요소를 고려해야 한다.

이 중 가장 먼저 수능 성적부터 살펴야 한다. 특히 상위권 대학은 수능을 50% 이상 반영하는 곳이 많아 수능의 영향력이 더욱 크다. 자신의 수능 성적이 전년도 평균보다 높다면 안정, 50~70% 수준이면 적정, 70~100%는 소신, 100% 이하면 상향 지원으로 판단한다. 수능 성적이 전년도 커트라인에 미치지 못한다면 실기 능력으로 뒤집기가 어렵다. 재수를 고려하지 않는다면 3장 중 1장은 반드시 안정 지원하는 것이 좋다.

다음으로 경쟁률을 고려해야 한다. 수능 성적을 기준으로 했을 때 적정 지원 범위라도 경쟁률에 따라 판단을 달리해야 하기 때문이다. 대개 20:1 이상은 상향, 10:1~20:1 미만은 소신, 3:1~10:1 미만은 적정, 3:1 미만은 안정으로 보는 편이다. 이로 볼 때 정시 지원 카드 3장 중 2장은 적정 내지 안정으로 써야 그중 하나 정도는 합격을 기대할 수 있다. 정시 경쟁률은 수시와 달리 대부분 한 자릿수라 10:1 이상은 실질적으로 경쟁률이 높다고 봐야 한다. 높은 경쟁률을 넘어설 만큼 수능 점수나 실기 능력이 좋아야 합격을 기대할 수 있다. 한편 전년도 대비 모집 인원이 증가하거나 감소한 경우 경쟁률의 변화가 예상되므로 실제 접수 상황을 실시간으로 점검하면서 지원

여부를 결정해야 한다. 모집 인원이 증가했다면 경쟁률이 실제로 낮아지는지, 반대로 감소했다면 경쟁률이 높아지는지 확인해야 한다. 따라서 가급적 첫 날보다는 마감 전날까지 경쟁률 추이를 살펴가며 지원하는 전략이 유효하다.

마지막으로 자신의 실기 능력을 고려해야 한다. 실기 능력을 수치로 측정할 순 없지만 평소 모의시험에서 A0 이상을 안정적으로 받는다면 우수, B+에서 A- 정도를 받는다면 보통, B0 이하면 미흡으로 판단한다. 실기 능력이 우수하다면 실기 반영 비율에 따라 소신 지원했더라도 합격을 기대할 수 있다. 그러나 보통이라면 적정 지원이어야 하고, 미흡이라면 안정 지원이어야 합격권에 들 수 있다. 그러므로 자신의 실기 능력을 객관적으로 판단해 그에 맞는 지원 전략을 세워야 한다.

전년도 입시 결과는 대학 입학처 홈페이지에서 확인할 수 있다. 경쟁률, 합격자 성적(평균, 70% 컷 등), 총원 인원 등을 공개하므로 지원 전 반드시 확인하자. 한국대학교육협의회에서 운영하는 '대학 어디가' 사이트에서도 검색이 가능하다. 서울진로진학정보센터 홈페이지에서 제공하는 '썬진학 2025 대입 정시 모집 진학지도 길잡이(총론 또는 학부모용)'를 활용하면 더욱 좋다. 수도권 대학 중심으로 미술 계열 정시 모집 요강과 전년도 입시 결과를 한눈에 볼 수 있어서 지원 전략 수립에 도움이 된다. 전년도 정시 주요 대학 수능 성적(70% 컷)은 다음과 같다(표 2~4). 성적대별 지원 대학 선택에 참고할 수 있도록 대학별 일부 학과만 제시했으므로 나머지 대학과 학과는 위 자료집, 또는 사이트를 참고하기 바란다. @

정시 모집 시기를 고려해 '2025 미술 계열 정시 지원 전략II'는 2주 뒤 1165호에 게재될 예정입니다.

수능 등급	기군	나군	다군
1~2등급 (89% ↑)	국민대 시각디자인(93) 고려대 디자인조형학부(90) 성균관대 시각디자인(88) 서울여대 산업디자인(96)◆	서울대 디자인과(92) 공예과(96)★ 서울과학기술대 산업디자인(90) 중앙대 공간연출(89) 서울여대 시각디자인(94)◆	
3등급 (77% ↑)	이화여대 디자인학부(86) 숙명여대 산업디자인(86) 성균관대 서피스디자인(83) 부산대 시각디자인(79) 삼육대 아트앤디자인(86)◆	경희대(국제) 산업디자인(비공개)♣ 성신여대 공예과(86) 덕성여대 시각디자인(78)◆ 상명대(천안) 디자인학부(76)♣	성신여대 디자인과(88) 건국대 산업디자인(82) 단국대 커뮤니케이션디자인(81) (50%) 동덕여대 실내디자인(77)♣ 단국대(천안) 공예전공(75) (50%)♣ 건국대(글로벌) 시각영상디자인(78)◆
4등급 (60% ↑)	건국대 영상학과(63) 한양대(ERICA) 디자인계열(74)♣ 서경대 비주얼디자인(64) 경북대 디자인학과(72)	건국대 커뮤니케이션디자인(68) 리빙디자인(73) 신한대 산업디자인(68)◆ 협성대 시각디자인(68)◆	인하대 디자인테크놀로지(72) 명지대 디지털콘텐츠디자인(69)♣ 한경국립대 디자인전공(72)♣
5등급 (40% ↑)	한세대 디자인학부(58)♣ 청주대 산업디자인(55)	충남대 시각·제품디자인(51) 연세대(미래) 디자인예술학부(50)♥ 수원대 디자인학부(46)◆	동양대(동두천) 디자인학부(42)(최저)◆ 인하대 의류디자인(48)
6등급 이하(39% ↓)	호서대 실내디자인(39)♣	백석대 디자인영상학부(29)♣	대진대 산업디자인(12)◆

수능 등급	기군	나군	다군
1~2등급(89% ↑)			
3등급 (77% ↑)	이화여대 서양화(84) 조소(83) 성균관대 서양화(83) 동양화(79) 한국교원대 미술교육과(78)(최저)	서울대 서양화과(80)★ 경희대 미술학부(비공개)♣ 서울여대 현대미술전공(85)◆	동덕여대 서양화(78) 한국화(81)♣
4등급 (60% ↑)	국민대 회화전공(71) 서울시립대 조각학과(69) 성신여대 서양화과(67) 중앙대(안성) 예술학부(비공개)	동국대 조소(68) (50%) 한성대 서양화(63) 동양화(67)♣ 국민대 입체미술전공(비공개) 덕성여대 서양화(68) (50%)◆ 경남대 미술교육과(71) (50%) 경기대(수원) 파인아트학부(64) (50%)◆	추계여대 서양화(비공개)♥ 단국대(천안) 서양화(64) 조소(71)(50%)♣ 건국대(글로벌) 조형예술(67)◆ 경기대(수원) 입체조형(61)◆
5등급 (40% ↑)	경상국립대 미술교육과(57)(50%) 강원대(춘천) 미술학과(45)(최저)♥	세종대 서양화(39) 한국화(45)♥ 수원대 조형예술학부(43) (50%)◆	인천대 한국화(47) 대진대 미술만화게임학부(10) (90%)◆

수능 등급	기군	나군	다군
1~2등급(89% ↑)			
3등급(77% ↑)	부산대 애니메이션전공(83)	상명대(천안) 디지털만화영상(83)♣	
4등급(60% ↑)	경기대 애니메이션학과(69)		건국대(글로벌) 미디어콘텐츠학과(73)◆ 순천향대 디지털애니메이션(66)♣
5~6등급(40% ↑)	청주대 만화애니메이션학과(54) 예원예대(양주) 만화게임영상(42) 호서대 애니메이션학과(35)	명지대(용인) 영상애니메이션디자인(50) (50%)♥	청주대 디지털미디어디자인학과(57) 대진대 미술만화게임학부(10)(90%)◆
	청강대(전문) 웹툰만화콘텐츠(63) 애니메이션(62) (50%)★		

※ 표 2 ~4의 학과명 뒤의 ()는 전년도 수능 백분위 70 %컷을 뜻하나 (50 %) (90 %)가 기재된 경우 각각 50 % 컷, 90 % 컷임. 기호는 수능 반영 영역을 구분한 것으로 기호가 없는 경우 국·영·탐(2과목 평균), ♣는 국·영·탐(상위 1과목), ♥는 국·영, ◆는 2개 영역(탐구 반영 시 상위 1과목), ★은 국·수·영·탐(2과목 평균)을 반영한다는 의미임.