전국단위모집 기숙형 IT특성화고등학교

2019 학년도 예비신입생을 위한 한국디지털미디어고등학교 학교안내 및 교육과정 설명

2018년 5월 작성

세상의 변화를 상상하게 하는 학교

교육과정 '고교학점제' 선도학교

디미고의 6가지 특징

하나 전교생 기숙사 생활로 안정적이고 최적화 된 학습 환경 조성

둘 전교생 노트북 활용을 위한 교내 전 지역 무선랜 환경 구축

셋 IT연구 활동과 창업 동아리 활동 등 다양한 방과 후 활동 운영

넷 IT분야 및 창업분야 각종 경진대회 전국 최고의 수상실적

다섯 국가공무원, 공기업, 대기업, IT벤처기업 등 우수기관 취업실적

여섯 특성화고교 중 전국 최고의 학업수준 및 진학 성과 달성

한국디지털미디어고등학교
KOREA DIGITAL MEDIA HIGH SCHOOL

인사말

한국디지털미디어고등학교에 입학을 희망하는 여러분을
진심으로 환영합니다.

하루가 다르게 발전하는 글로벌 지식 정보화 시대를 선도할 수 있는
IT분야의 리더를 양성하기 위해서는 조기 특성화 교육만이 해답입니다.

우리 학교는 최고의 교육환경과 시스템을 갖추고 있으며,
선생님들의 헌신적인 노력을 통해
우리나라의 창조적 IT리더를 양성하고 있습니다.

우리 학생들은 미래를 향한 원대한 꿈을 이루기 위해
열정을 불태우고 있으며 나눔을 통해 사랑을 실천하고 있습니다.

그리고 우리 교직원들은 학생 한 명 한 명을 소중히 여기며
날마다 외치고 있습니다.

No student left behind!

앞으로의 미래 사회를 이끌어 나갈 지망생 여러분의 꿈이
우리 한국디지털미디어고등학교에서 날마다 성장하길 기원합니다.

한국디지털미디어고등학교장 **정 동 윤**

정동윤 교장선생님은 미국 Georgia Tech 기계공학박사, 육군사관학교 교수를 역임하였습니다.

C 00, M 98, Y12, K 00

디지털을 상징하는 0과 1만을 사용하여,
Digital의 이니셜 D를 @모양으로 표현, 단순 형상화 하였습니다.
전체적으로는 본교의 건학이념인 e-Korea를 상징하는 e의 모양을 형상화하여
본교의 특성을 표현하였습니다.

교훈

꿈, 열정, 나눔

인재상

창의인

미래의 새로운 세상을 미리 예견하여 창의적으로 대처할 수 있는 사람

실천인

실패를 두려워하지 않는 젊음과 패기의 열정으로 목표를 실천하는 사람

나눔인

신실한 나눔과 희생적 봉사의 생활을 통해 세상을 널리 이롭게 하는 사람

디미고인

창의·실천·나눔의 삼위일체를 통해 세상을 올바르게 선도 할 수 있는
능력 있는 글로벌 리더를 육성하고자 함

교목 : 소나무

교조 : 독수리

교화 : 무궁화

〈본관〉

〈정보기술문화센터〉

〈학봉관(생활관)〉

〈체육관〉

목차

01 / 디미고의 노력과 결실 ····· 04
02 / 학과 및 교육과정 소개 ····· 06
03 / 대학 진학과 취업 ····· 14
04 / 디미고의 24시간(일과) ····· 16
05 / 성적분석프로그램과 베네듀 ····· 18
06 / IT 교육 ····· 20
07 / IT종합소양인증제 ····· 21
08 / 청소년 비즈쿨 ····· 22
09 / 사이버가디언즈 & Eco-문화예술 행복학교 ····· 24
10 / 동아리 & 자치기구, 방과후학교 & 토요프로그램 ····· 25
11 / 스포츠 클럽 ····· 26
12 / 2019학년도 신입생 전형방법(안) ····· 27
13 / 자주 묻는 질문(전형 관련) ····· 30
14 / 자주 묻는 질문(학교생활 관련) ····· 31

WHY! DIMIGO?

대한민국 최고의 IT 학교로 도약하고 있는

디미고의 노력과 결실

2001. 10
학교설립 승인
IT교육의 초석을 다지다

2002. 3
개교 및 제 1회 입학식
대한민국 최초 IT 특성화고의 개교

2002. 12
비즈쿨 학교 지정(~현재)
창업 교육의 시작

2003. 3
기숙사(학봉관) 준공
전교생 기숙사 생활 시작

2006. 7
학교법인 이산학원
김종현 이사장 취임
새로운 변화의 시작

2009. 1
정보기술문화센터 준공
최신 실습장비와
실습실 확충으로
한층 더 도약

2009. 6
본관동 여학생 기숙사 증축
더 나은 생활 환경 조성

2009. 7
최우수 사학기관 선정
투명한 학교 경영으로
경기도교육감 표창

※ 2008년, 2009년, 2012년, 2016년,
2017년 등 총 5회 우수사학기관 선정

2011. 5
앱 창작터 선정·운영
고등학교 최초의 앱 창작터

2011. 9
체육관 준공
스포츠 클럽 활성화의
기틀 마련

2015. 9
체육관 수평 증축 및
신규부지 완비
제 2의 창학 준비

2018. 9(예정)
스마트 팜 준공
IT와 첨단농업기술의 접목

노력1. 성적분석프로그램 및 베네듀(Benedu)를 활용한 맞춤형 학습지도

자체 개발한 성적분석 프로그램을 통한 담임 및 교과담당 선생님들의 체계적인 성적 및 진로 상담

노력2. 교내 무선랜 환경 조성, 전교생 1인 1노트북 활용을 통한 자기주도적 학습 운영

온라인 강의 시청 및 IT수업, 과제, Benedu 학습 및 연구 활동 등에 활용

노력3. 전교생 기숙사 생활을 통한 최적의 학습 환경 제공

전교생 수용, 남·여 생활관 구분, 생활지도교사에 의한 인성 지도

노력4. 전국 최고의 교육 시설 및 자기주도적 학습 여건 제공

본관, 정보기술문화센터, 학봉관(생활관), 실내체육관 등 지·덕·체 함양을 위한 교육시설 완비
2018년 8월 IT와 첨단 농업기술을 접목한 스마트 팜 준공 예정

노력5. IT 전문교과 동아리 활동 활성화

창업동아리, 연구동아리, 일반 및 자율동아리 매일 자율 활동 시간 및 매주 목요일 동아리 활동

노력6. 2007~2018 중소기업청 지정 비즈쿨 선도학교 프로그램 운영

경제 및 기업가 정신 함양을 통한 창업 마인드 교육, 창업동아리 및 연구동아리 활동 지원

결실1. 전국 최고의 IT 및 창업 분야 경진 대회 수상 실적

2018 인텔 국제과학기술경진대회(Intel-ISEF) 국가대표 세계대회 출전, 2017 코드게이트 3위, 2017 한국정보올림피아드 공모부문 금상·은상 / 경시부문 은상, KWC 공모전 게임부문 대상, 사이버 가디언즈 챌린지 1·2위, 2017 론치컵 청소년 스타트업 경진대회 최우수상, 스마트리빙 메이커톤 대상·최우수상, 2017 일본 비즈니스 플랜 콘테스트 특별상, 2017 대한민국 공익광고제 인쇄공고부문 청소년부 장려상, 2017 아시아국제청소년영화제 한국대표 출전 등

결실2. 특성화·전문계고교 중 전국 최고의 수능 성적 및 대학 진학 실적

전국 2,300여개 고교 중 매년 100위권의 수능 성적 및 서울·수도권 대학 80% 이상 진학

결실3. 우수 공공기관 및 기업체 취업실적

국가공무원, 한국전력, 주택도시보증공사, 한국투자공사, 한국자산관리공사, 이스트소프트 등 다양한 공공기관과 IT기업에 정규직 취업

결실4. 사학기관 경영평가 최우수 학교 및 행정감사 우수기관 선정

경기도 136개 학교법인 중 법정부담금 100% 부담, 학교 유지 경영을 위한 이사장 기부금 지원 (2006~2018, 100억원) 등을 통한 2008·2009·2012·2016·2017 경기도 최우수 사학기관 선정 및 행정 감사 수감기관 225개교 중 우수기관 선정

경영·경제·회계 분야의 전문가 양성

"상업계열 e-비즈니스과

Department of e-Business

학과 목표

IT와 경영을 접목한 차세대 경영·경제·회계 분야의 전문가 양성

취득 목표 자격증

전산회계, 회계관리, 전산세무, 전산회계운용사, 워드·엑셀·파워포인트 관련 자격증, 컴퓨터그래픽스운용기능사, GTQ(그래픽기술자격) 등

대학 진학(기준학과 : 경영정보, 정보처리)

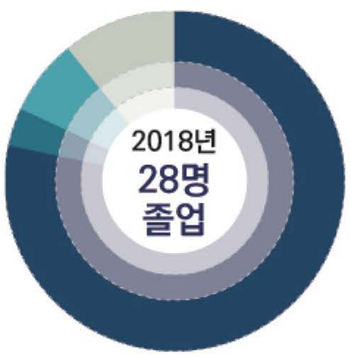
경상계열 경영, 경제, 금융, 호텔관광경영, 국제무역통상, 무역, 벤처중소기업, 식품자원경제, 회계, 세무, 부동산 등

사회과학계열 사회과학, 광고홍보, 신문방송, 언론정보, 정보사회, 행정, 국제관계, 정치외교, 커뮤니케이션 등

경영정보계열 IT경영, 산업경영, 정보시스템, 통계, 응용통계, 신산업융합 등

취업

국가직 9급 공무원(행정, 회계, 세무, 관세 등), 금융 공기업(주택도시보증공사, 자산관리공사, 한국투자공사 등), 금융회사, IT기업 등



〈진로진학 현황〉

■ 대학교 22명 ■ 취업 2명
■ 전문대학 1명 ■ 기타 3명

〈진학 대학 소재지 현황〉

■ 서울 9명 ■ 경기·인천 13명 ■ 유학 1명

교육과정 편제표(2018학년도 입학생 기준)

교과 영역	교과(군)	과목	운영 단위	1학년		2학년		3학년		이수 단위
				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
기초	국어	국어	6	3	3	·	·	·	·	58
		문학	6	·	·	3	3	·	·	
		고전 읽기	6	·	·	·	·	3	3	
	수학	수학	6	3	3	·	·	·	·	
		수학 I	3	·	·	3	·	·	·	
		수학 II	3	·	·	·	3	·	·	
		확률과 통계	6	·	·	·	·	3	3	
	영어	영어	6	3	3	·	·	·	·	
		영어 I	6	·	·	3	3	·	·	
		영어 II	4	·	·	·	·	2	2	
	한국사	한국사	6	3	3	·	·	·	·	
탐구	사회	통합사회	6	3	3	·	·	·	·	12
	과학	통합과학	6	3	3	·	·	·	·	
체육 예술	체육	체육	4	2	2	·	·	·	·	8
		스포츠 생활	4	·	·	2	2	·	·	
	예술	음악	4	2	2	·	·	·	·	6
		미술 창작	2	1	1	·	·	·	·	
생활 교양	기술가정	정보처리와 관리	6	·	·	3	3	·	·	10
	제2외국어	중국어 I	4	·	·	2	2	·	·	
전문 교과	기초과목	상업경제	6	·	·	3	3	·	·	86
		회계원리	6	·	·	3	3	·	·	
		디자인일반	4	4	·	·	·	·	·	
		컴퓨터그래픽	4	·	4	·	·	·	·	
		비즈니스영어	10	·	·	2	2	3	3	
		전자상거래일반	6	3	3	·	·	·	·	
	실무과목	회계실무	6	·	·	·	·	3	3	
		사무행정	6	·	·	·	·	3	3	
		수출입관리	8	·	·	·	·	4	4	
		음악콘텐츠 제작	6	·	·	3	3	·	·	
		광고콘텐츠 제작	6	·	·	3	3	·	·	
		애니메이션콘텐츠 제작	8	·	·	·	·	4	4	
		전자상거래실무	6	·	·	·	·	3	3	
	고시외 과목	공업수학	4	·	·	·	·	2	2	
창의적 체험 활동				4	4	4	4	4	4	24
총 이수 단위				34	34	34	34	34	34	204

※ 고교 학점제 주문형 강좌(선택 강좌) '자료구조와 알고리즘' 교과를 학기당 2단위씩 추가 이수할 수 있음.

"상업계열

디자인·문화콘텐츠 전문가 양성

디지털콘텐츠과

Department of Digital Contents

학과 목표

콘텐츠 전 분야의 기획과 제작 능력을 갖춘 디자인·문화콘텐츠 전문가 양성

취득 목표 자격증

컴퓨터그래픽스운용기능사, GTQ(그래픽기술자격), 워드·엑셀·파워포인트 관련 자격증, 전산회계, 회계관리, 전산세무, 전산회계운용사 등

대학 진학(기준학과 : 경영정보, 콘텐츠개발)

디자인 계열 디자인, 시각디자인과, 금속조형디자인, 미디어디자인, 산업디자인, 게임그래픽디자인전공 등

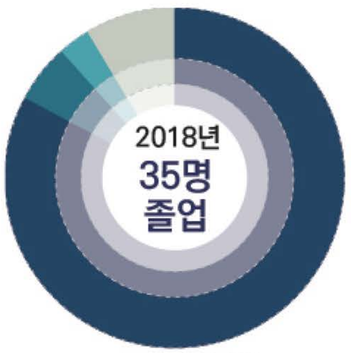
미디어 계열 아트&테크놀로지, 미디어, 방송영상과, 영화영상, 음향제작 등

사회과학계열 사회과학, 광고홍보, 신문방송, 언론정보, 정보사회, 행정, 국제관계, 정치외교, 커뮤니케이션 등

경상계열 경영, 경제, 금융, 호텔관광경영, 국제무역통상, 무역, 벤처중소기업, 식품자원경제, 회계, 세무, 부동산 등

취업

국가직 9급 공무원(행정, 회계, 세무, 관세 등), 은행, 그래픽 디자인 기업, IT기업 등



〈진로진학 현황〉

대학교 29명 취업 1명 전문대학 2명 기타 3명

〈진학 대학 소재지 현황〉

서울 16명 경기·인천 13명 기타 2명

교육과정 편제표(2018학년도 입학생 기준)

교과 영역	교과(군)	과목	운영 단위	1학년		2학년		3학년		이수 단위
				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
기초	국어	국어	6	3	3	·	·	·	·	58
		문학	6	·	·	3	3	·	·	
		고전 읽기	6	·	·	·	·	3	3	
	수학	수학	6	3	3	·	·	·	·	
		수학 I	3	·	·	3	·	·	·	
		수학 II	3	·	·	·	3	·	·	
		확률과 통계	6	·	·	·	·	3	3	
	영어	영어	6	3	3	·	·	·	·	
		영어 I	6	·	·	3	3	·	·	
		영어 II	4	·	·	·	·	2	2	
	한국사	한국사	6	3	3	·	·	·	·	
탐구	사회	통합사회	6	3	3	·	·	·	·	12
	과학	통합과학	6	3	3	·	·	·	·	
체육 예술	체육	체육	4	2	2	·	·	·	·	8
		스포츠 생활	4	·	·	2	2	·	·	
	예술	음악	4	2	2	·	·	·	·	6
		미술 창작	2	1	1	·	·	·	·	
생활 교양	기술가정	정보처리와 관리	6	·	·	3	3	·	·	10
	제2외국어	중국어 I	4	·	·	2	2	·	·	
전문 교과	기초과목	상업경제	6	·	·	3	3	·	·	86
		회계원리	6	·	·	3	3	·	·	
		디자인일반	4	4	·	·	·	·	·	
		컴퓨터그래픽	4	·	4	·	·	·	·	
		비즈니스영어	10	·	·	2	2	3	3	
		전자상거래일반	6	3	3	·	·	·	·	
	실무과목	회계실무	6	·	·	·	·	3	3	
		사무행정	6	·	·	·	·	3	3	
		방송콘텐츠 제작	8	·	·	·	·	4	4	
		음악콘텐츠 제작	6	·	·	3	3	·	·	
		광고콘텐츠 제작	6	·	·	3	3	·	·	
		애니메이션콘텐츠 제작	8	·	·	·	·	4	4	
		스마트 문화 앱 콘텐츠 제작	6	·	·	·	·	3	3	
	고시외 과목	공업수학	4	·	·	·	·	2	2	
창의적 체험 활동				4	4	4	4	4	4	24
총 이수 단위				34	34	34	34	34	34	204

※ 고교 학점제 주문형 강좌(선택 강좌) '자료구조와 알고리즘' 교과를 학기당 2단위씩 추가 이수할 수 있음.

"공업계열

소프트웨어 분야 전문가 양성

웹프로그래밍과

Department of Web Programming

학과 목표

다양한 프로그래밍 학습을 통해 첨단 소프트웨어 분야 전문가를 양성

취득 목표 자격증

정보처리기능사, 정보기기운용기능사, 네트워크 관리사, 리눅스 마스터, 사무 관련 자격증 등

대학 진학(기준학과 : 컴퓨터응용, 전자기계)

정보·컴퓨터계열 컴퓨터 공학, 컴퓨터 과학, 소프트웨어, 컴퓨터 소프트웨어, IT융합, 소프트웨어 융합, 사이버보안, 정보보호 등

전자·기계계열 전기전자공학, 전기생체, 기계공학, 기계시스템디자인, 휴먼바이오기계, 메카트로닉스공학, 로봇공학 등

화공·생명계열 화학공학, 재료화학공학, 유기나노공학, 신소재공학, 생명공학 등

미디어·공학계열 아트&테크놀로지, 미디어, 글로벌미디어, 멀티미디어, 게임공학 등

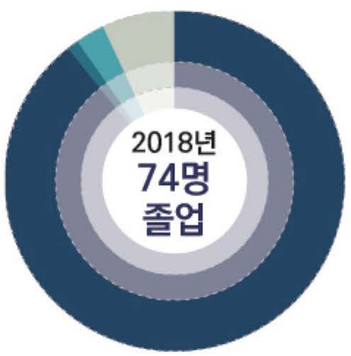
건설·건축계열 건설환경, 건설도시, 건축, 도시건축, 실내디자인 등

자연과학계열 자연과학대학, 수학, 물리, 화학, 생명, 지구시스템과학 등

기타계열 교통시스템, 산업경영, 사회환경시스템, 원자력, 조선해양 등

취업

국가직 9급 공무원(전산, 전기, 기계, 방재안전 등), 공기업(한국전력 등), 대기업 및 IT기업(삼성전자, 삼성SDS, 이스트소프트, 펜타시큐리티 등), IT분야 창업 등



〈진로진학 현황〉

■ 대학교 66명 ■ 취업 2명
■ 전문대학 1명 ■ 기타 5명

〈진학 대학 소재지 현황〉

■ 서울 55명 ■ 경기·인천 9명 ■ 기타 3명

교육과정 편제표(2018학년도 입학생 기준)

교과 영역	교과(군)	과목	운영 단위	1학년 1학기	1학년 2학기	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	이수 단위
기초	국어	국어	6	3	3	·	·	·	·	50
		문학	4	·	·	2	2	·	·	
		고전 읽기	6	·	·	·	·	3	3	
	수학	수학	6	3	3	·	·	·	·	
		수학 I	3	·	·	3	·	·	·	
		수학 II	3	·	·	·	3	·	·	
		미적분	3	·	·	·	·	3	·	
		확률과 통계	3	·	·	·	·	·	3	
	영어	영어	6	3	3	·	·	·	·	
		영어 I	4	·	·	2	2	·	·	
	한국사	한국사	6	3	3	·	·	·	·	
탐구	사회	통합사회	6	3	3	·	·	·	·	20
	과학	통합과학	6	3	3	·	·	·	·	
		물리학 I	4	·	·	2	2	·	·	
		화학 I	4	·	·	2	2	·	·	
체육 예술	체육	체육	4	2	2	·	·	·	·	8
		스포츠 생활	4	·	·	2	2	·	·	
	예술	음악	4	2	2	·	·	·	·	6
		미술 창작	2	1	1	·	·	·	·	
생활 교양	기술가정	기초제도	6	·	·	3	3	·	·	10
	제2외국어	중국어 I	4	·	·	2	2	·	·	
전문 교과	기초과목	프로그래밍	8	4	4	·	·	·	·	86
		정보통신	4	·	·	4	·	·	·	
		컴퓨터네트워크	4	·	·	·	4	·	·	
		컴퓨터시스템일반	6	3	3	·	·	·	·	
		자료구조	8	·	·	4	4	·	·	
		자동화설비	6	·	·	·	·	3	3	
		공업일반	4	·	·	2	2	·	·	
		비즈니스영어	6	·	·	·	·	3	3	
	실무과목	응용프로그래밍	8	·	·	·	·	4	4	
		데이터베이스프로그래밍	8	·	·	·	·	4	4	
		네트워크프로그래밍	8	·	·	·	·	4	4	
		시스템프로그래밍	8	·	·	·	·	4	4	
	고시외 과목	공업수학	8	·	·	2	2	2	2	
창의적 체험 활동				4	4	4	4	4	4	24
총 이수 단위				34	34	34	34	34	34	204

※ 고교 학점제 주문형 강좌(선택 강좌) '자료구조와 알고리즘' 교과를 학기당 2단위씩 추가 이수할 수 있음.

해킹·보안 및 정보통신 전문가 양성

"공업계열 **해킹방어과**

Department of Hacking Defense

학과 목표

컴퓨터 보안 이론을 습득하고 보안 프로그램을 개발하는 해킹·보안 및 정보통신 전문가 양성

취득 목표 자격증

정보처리기능사, 정보기기운용기능사, 네트워크 관리사, 리눅스 마스터, 사무 관련 자격증 등

대학 진학(기준학과 : 컴퓨터응용, 전자기계)

정보·컴퓨터계열 컴퓨터 공학, 컴퓨터 과학, 소프트웨어, 컴퓨터 소프트웨어, IT융합, 소프트웨어 융합, 사이버보안, 정보보호 등

전자·기계계열 전기전자공학, 전기생체, 기계공학, 기계시스템디자인, 휴먼바이오기계, 메카트로닉스공학, 로봇공학 등

화공·생명계열 화학공학, 재료화학공학, 유기나노공학, 신소재공학, 생명공학 등

미디어·공학계열 아트&테크놀로지, 미디어, 글로벌미디어, 멀티미디어, 게임공학 등

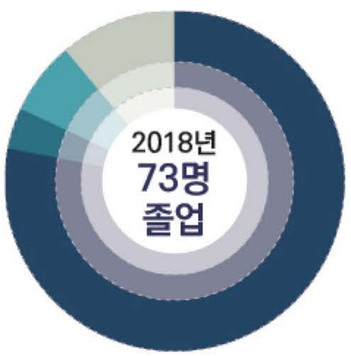
건설·건축계열 건설환경, 건설도시, 건축, 도시건축, 실내디자인 등

자연과학계열 자연과학대학, 수학, 물리, 화학, 생명, 지구시스템과학 등

기타계열 교통시스템, 산업경영, 사회환경시스템, 원자력, 조선해양 등

취업

국가직 9급 공무원(전산, 전기, 기계, 방재안전 등), 공기업(한국전력 등), 대기업 및 IT기업(삼성전자, 삼성SDS, 이스트소프트, 펜타시큐리티 등), IT분야 창업 등



〈진로진학 현황〉

■ 대학교 57명 ■ 취업 5명
■ 전문대학 3명 ■ 기타 8명

〈진학 대학 소재지 현황〉

■ 서울 55명 ■ 경기·인천 4명 ■ 기타 1명

교육과정 편제표(2018학년도 입학생 기준)

교과 영역	교과(군)	과목	운영 단위	1학년 1학기	1학년 2학기	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	이수 단위
기초	국어	국어	6	3	3	·	·	·	·	50
		문학	4	·	·	2	2	·	·	
		고전 읽기	6	·	·	·	·	3	3	
	수학	수학	6	3	3	·	·	·	·	
		수학 I	3	·	·	3	·	·	·	
		수학 II	3	·	·	·	3	·	·	
		미적분	3	·	·	·	·	3	·	
		확률과 통계	3	·	·	·	·	·	3	
	영어	영어	6	3	3	·	·	·	·	
		영어 I	4	·	·	2	2	·	·	
	한국사	한국사	6	3	3	·	·	·	·	
탐구	사회	통합사회	6	3	3	·	·	·	·	20
	과학	통합과학	6	3	3	·	·	·	·	
		물리학 I	4	·	·	2	2	·	·	
		화학 I	4	·	·	2	2	·	·	
체육 예술	체육	체육	4	2	2	·	·	·	·	8
		스포츠 생활	4	·	·	2	2	·	·	
	예술	음악	4	2	2	·	·	·	·	6
		미술 창작	2	1	1	·	·	·	·	
생활 교양	기술가정	기초제도	6	·	·	3	3	·	·	10
	제2외국어	중국어 I	4	·	·	2	2	·	·	
전문 교과	기초과목	프로그래밍	8	4	4	·	·	·	·	86
		정보통신	4	·	·	4	·	·	·	
		컴퓨터네트워크	4	·	·	·	4	·	·	
		컴퓨터시스템일반	6	3	3	·	·	·	·	
		자료구조	8	·	·	4	4	·	·	
		자동화설비	6	·	·	·	·	3	3	
		공업일반	4	·	·	2	2	·	·	
		비즈니스영어	6	·	·	·	·	3	3	
	실무과목	응용프로그래밍	8	·	·	·	·	4	4	
		데이터베이스프로그래밍	8	·	·	·	·	4	4	
		네트워크프로그래밍	8	·	·	·	·	4	4	
		정보보안	8	·	·	·	·	4	4	
	고시외 과목	공업수학	8	·	·	2	2	2	2	
창의적 체험 활동				4	4	4	4	4	4	24
총 이수 단위				34	34	34	34	34	34	204

※ 고교 학점제 주문형 강좌(선택 강좌) '자료구조와 알고리즘' 교과를 학기당 2단위씩 추가 이수할 수 있음.

나의 꿈을 위해 더 높은 곳을 향해!

대학 진학과 취업

본교 학생들은 3년간 94단위의 일반교과(국,영,수,사,과,음,미,체 등)와 86단위의 전문교과(학과별 전공)를 배웁니다. 상대적으로 적은 일반교과 수업시간이지만 성적분석프로그램과 Benedu 그리고 기숙사 생활을 통한 효율적 시간 관리로 높은 학업수준을 유지하여 국내·외 유수의 대학에 매년 평균 85%가 동일계열로 진학하고 있으며, 이 외의 학생들이 국가공무원과 공공기관, IT전문기업에 취업을 하며 자신의 꿈을 이뤄나가고 있습니다.

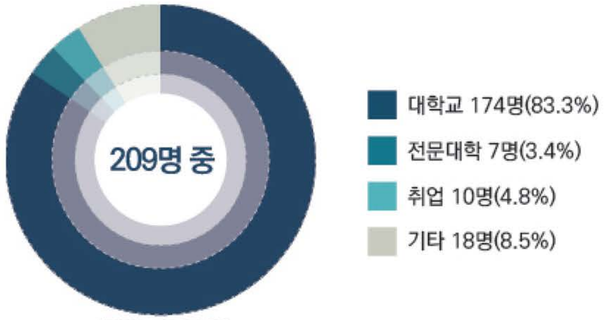
01. 2005~2018 대학 진학 현황(재학생, 최종 등록 기준)

대학명	1회 (2005)	2회 (2006)	3회 (2007)	4회 (2008)	5회 (2009)	6회 (2010)	7회 (2011)	8회 (2012)	9회 (2013)	10회 (2014)	11회 (2015)	12회 (2016)	13회 (2017)	14회 (2018)	합계
서울대학교	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	**5**
KAIST	1	1	1	2	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	**11**
연세대학교(서울)	19	7	8	6	13	16	17	18	11	2	0	0	3	9	**129**
고려대학교(서울)	8	9	2	1	6	13	11	19	13	16	11	11	14	4	**138**
성균관대학교	2	5	7	12	21	20	15	12	10	24	13	7	2	8	**158**
이화여자대학교	0	0	0	0	0	5	6	1	0	2	1	5	7	10	**37**
서강대학교	7	20	15	0	4	0	2	0	2	2	5	6	7	1	**71**
한양대학교(서울)	5	7	7	2	3	6	10	8	13	18	17	16	21	25	**158**
중앙대학교	10	9	10	14	6	7	10	2	0	6	2	11	12	17	**116**
경희대학교	0	5	3	17	15	13	7	15	19	12	12	13	2	2	**135**
서울시립대학교	0	2	3	5	0	4	1	0	13	11	7	5	12	10	**73**
해외유학	0	0	0	4	0	4	2	3	1	8	9	0	1	1	**33**
그 외 대학진학	37	29	56	51	53	39	43	127	112	78	79	111	101	94	**1010**
진학인원	90	94	112	114	122	127	126	205	194	181	157	187	184	181	**2074**
졸업인원	**94**	**100**	**119**	**140**	**138**	**139**	**138**	**211**	**209**	**210**	**202**	**216**	**215**	**209**	**2340**

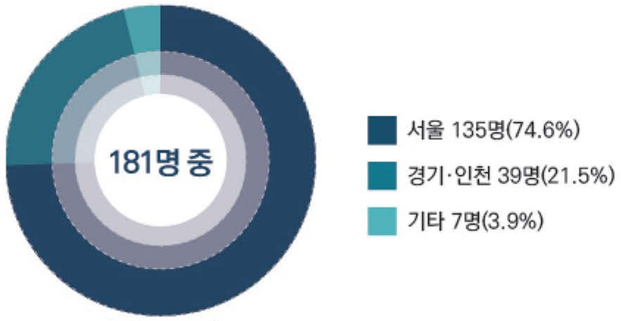
※ 특성화고등학교 출신 특별전형(동일계 특별전형)은?

특성화고교 출신자에게만 지원자격이 부여되는 특별전형으로 현재 서울대(직업탐구영역은 반영함)를 제외한 대부분의 대학에서 특성화고교 출신자 특별전형을 대학 정원 외 1.5% 이내의 범위에서 선발하고 있습니다. 대학의 선발 시기에 따라 수시와 정시로 나뉘며, 전형에 따라서는 학생부 교과전형, 학생부 종합전형, 수능 100% 전형 등 다양한 형태로 학생을 선발합니다. 특성화고 학생은 직업탐구영역을 선택할 수 있으며, 고등학교에서 배운 전공학과의 기준학과를 인정하는 동일 계열로의 진학이 가능합니다.

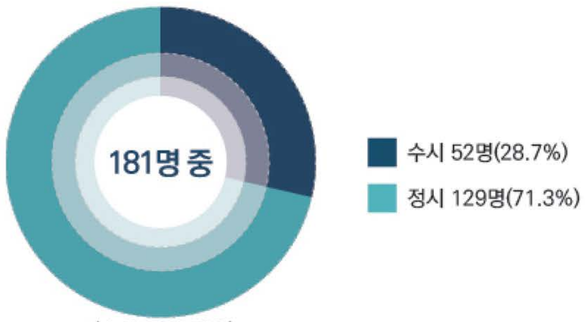
03. 2018년 2월, 14회 졸업생 진로진학 분석(209명)



〈전체 진로진학〉



〈대학 소재지〉



〈수시·정시 비율〉

02. 최근 5년간 졸업생 고졸 취업 현황(2014~2018)

분류	국가직 9급 공무원					경기도교육청	공기업				금융	대기업 및 IT계열 기업					창업	기타
취업기관(직렬)	행정	세무·회계·관세	전기·기계	전산	방재안전	행정(9급)	한국전력	주택도시보증공사	자산관리공사	한국투자공사	기업은행	삼성전자	삼성SDS	이스트소프트	대우조선해양중공업	기타IT업체	IT분야	기타
취업인원	4	4	2	2	1	1	5	1	1	1	1	1	1	4	4	10	11	1

효율적 시간 운용의 비밀은? 전원 기숙사 생활!

디미고의 24시간

01. 기숙사의 장점

아침 6시 30분부터 밤 11시까지 진행되는 본교의 정규수업과 다양한 프로그램은 학교와 집, 학원 등을 오가며 낭비되는 이동시간과 여분의 시간을 최소화 하여 자기계발 시간으로 만들어 활용할 수 있다는 큰 장점을 제공합니다.

02. 귀가와 잔류

학생들은 매주 토요일 오전 9시 또는 토요프로그램 종료 후 점심식사를 마친 오후 1시로 나뉘어 귀가하게 되며, 등교는 일요일 저녁 7시 50분까지 하게 됩니다. 주말에도 원하는 학생은 사전 신청을 통해 학교에 남아 도서관에서 학습 할 수 있습니다. 한 달에 한 번 있는 전원 귀가 주에는 모든 학생이 금요일 정규 수업 후(오후 5시) 귀가합니다.

03. 세탁

주말에도 학교에 남아 학습하는 학생들을 위해 시간예약제로 코인 세탁실을 운영합니다.

04. 식사

하루에 3번, 학교에서 직접 조리한 균형 잡힌 식단을 제공하며, 규칙적인 식사는 청소년기 신체 성장 발달을 돕습니다.

06:30~
기상, 인원점검 후 세면

07:20~
아침식사

08:15~
Benedu & 영어듣기

09:00~
오전 정규수업

12:50~
점심식사

13:50~
오후 정규수업

16:40~
청소와 종례

17:10~
방과후학교(스포츠클럽 포함)

18:30~
저녁식사

19:10~
자율동아리 또는 휴식

19:50~
자율활동 1타임

21:10~
간식 또는 휴식

21:40~
자율활동 2타임

23:00~
기숙사 입실

학습 능률을 최대로!

성적분석프로그램과 베네듀(Benedu)

각종 시험 성적의 체계적인 통계와 분석을 통하여 각자의 강약점을 파악하고 이를 근거로 자기주도적 학습 계획을 수립하여 개인 학습역량을 향상 및 강화시킬 수 있도록 운영하고 있으며, 교사들에게는 해당교과 및 학급 학생의 각종 시험 결과에 따른 단원 취약 분석을 통해 학년별, 학급별, 학생 개별 맞춤형 교수 학습 방법 모색이 가능토록 지원합니다.

01. 성적분석프로그램(G.A.P)

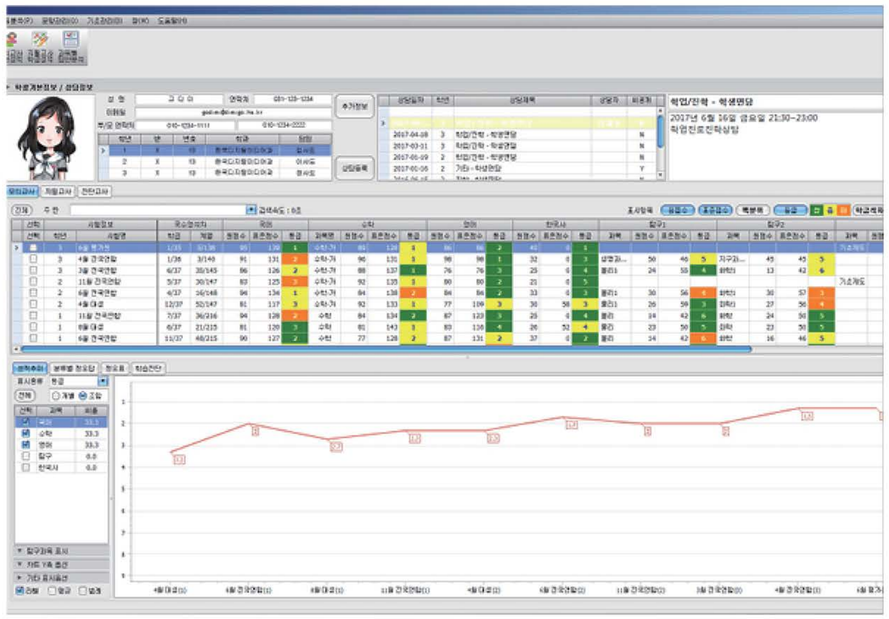
진단고사를 시작으로 1,2차 지필평가를 포함한 학기말 성적, 시도교육청에서 주관하는 모의고사까지 학교에서 치르는 모든 시험 성적을 분석하며, 문항 유형을 나누고 정답률을 분석하여 학생의 취약점을 분석함으로써, 교사는 학생 및 학급 맞춤형 지도가 가능합니다.

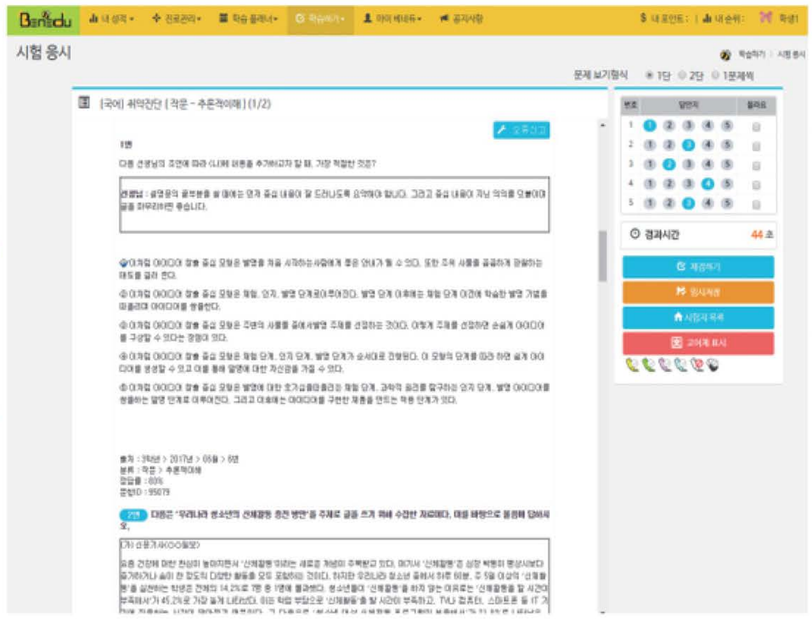
02. 베네듀(Benedu)

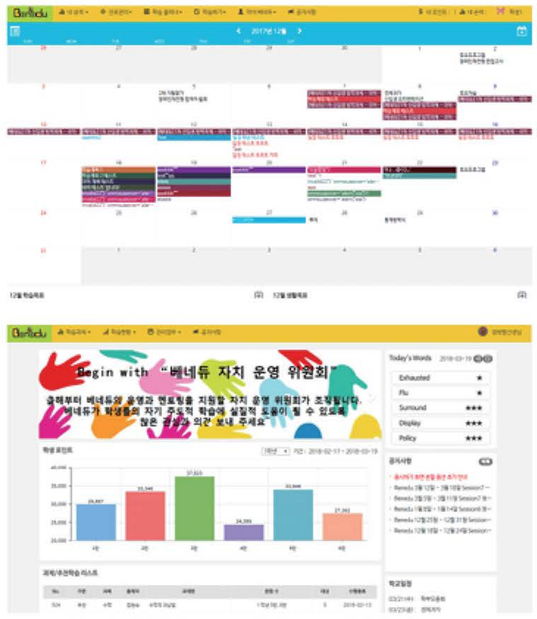
성적분석프로그램을 통해 분석된 취약점을 자체ㅡ문제은행을 활용하여 집중해서 학습할 수 있으며, EBS 인터넷 강의와 연동되어 자기주도적으로 학습이 가능합니다.

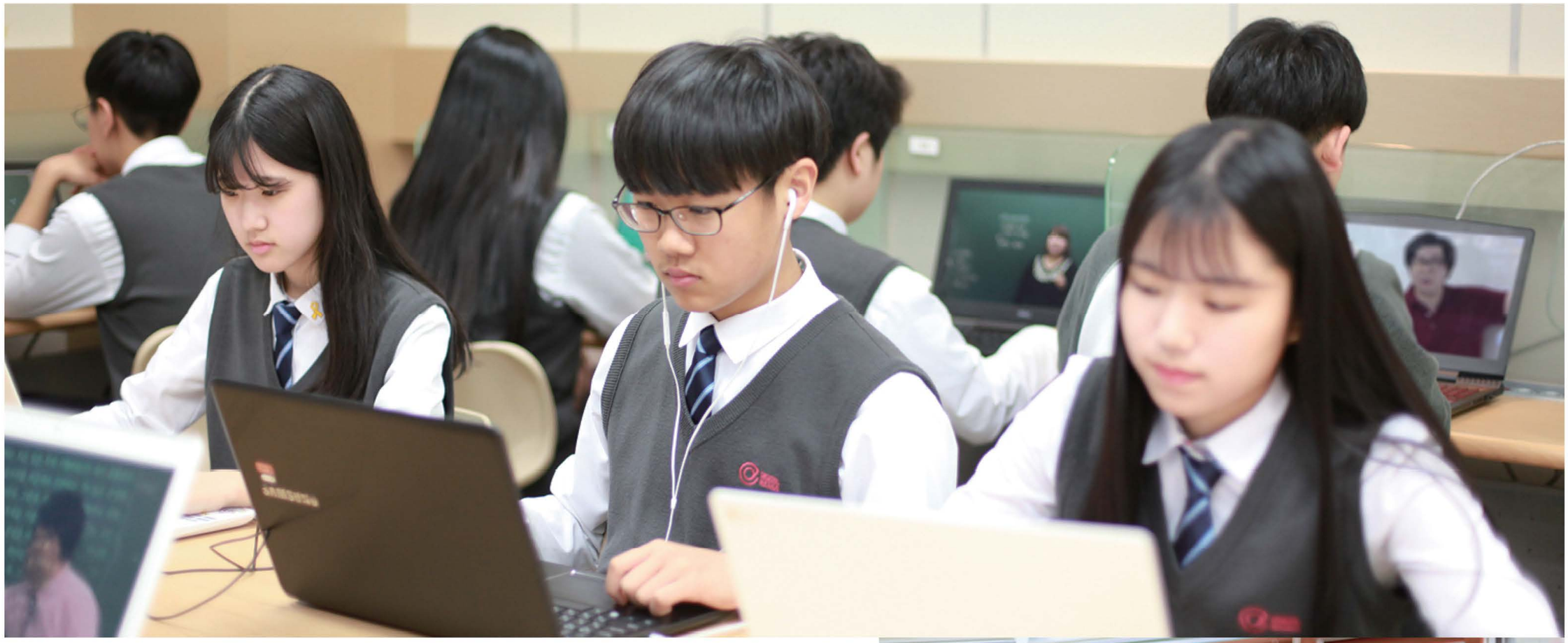
03. 학습 플래너 & 포트폴리오 관리

학생들은 일간·주간·월간 단위로 학습 플래너를 작성하며, 비교과 영역에 대한 포트폴리오 기능을 활용하여 자기소개서 작성시에 활용할 수 있습니다.









04. 인터넷 강의시청

저녁식사 이후에 진행되는 자율활동시간 1타임과 2타임에는 사전 신청제로 좌석을 예약하여 인터넷 강의 시청과 베네듀 학습 등을 할 수 있습니다.

05. 상담

본교 합격 후 신입생 상담기초자료를 바탕으로 학기초 정규 상담과 학부모 상담 등을 진행하며, 이러한 상담 내용은 성적분석프로그램에 입력, 누적하여 관리하게 됩니다.

SW 교육 선도학교, 전교생 노트북 활용

IT 교육 IT Education

IT교과 학습을 위해 전교생이 노트북을 활용하여 학교생활을 비롯한 Benedu 및 인터넷 강의 수강, 전문교과 수업과 창업 및 연구 동아리 활동을 하며 프로그램 개발 및 연구활동을 하고 있습니다. 이를 지원하기 위해 교내 전지역 무선 인터넷(Wi-Fi) 환경이 조성되어 있으며 Adobe의 소프트웨어 라이센스를 제공하고 있습니다.

01. 5개의 실습실과 이러닝 스튜디오

각 학과에 특색에 맞게 본관에는 e-비즈니스실, 디지털콘텐츠실, 정보기술문화센터(신관)에는 멀티미디어실, iMac실, 3D애니메이션제작실습실(모션 캡쳐)이 있으며, 영상 촬영을 위한 이러닝 스튜디오를 갖추고 있습니다. 세미나와 강연을 위한 시청각실과 2층 규모의 대강당도 있습니다.

02. 2017학년도 IT 및 창업 관련 대회 수상

수업과 동아리 활동, 창업 교육 등을 통해 학생들의 다양한 대회 참여와 수상으로 디미고의 교육 성과를 보여줍니다.

대회명	수상 내용
코드게이트(2017)	3학년 1명(3위) / 2학년, 3학년 2명(본선진출)
제17회 경기도상업정보능력경진대회	프로그래밍(금상 1명) / 쇼핑몰디자인(동상 1명) 비즈니스영어(장려상 1명) / 정보활용능력(장려상 1명)
제2회 세종대 CTF 해킹방어대회	3학년 1명(3위)
IT's 챌린지 본선대회	3학년 1팀(2위 빌게이츠상)
BoB(Best of the Best) 6기 교육생 선발	1학년 1명 교육생 합격
제34회 한국정보올림피아드 경시부문	은상(3학년 1명) / 장려상(3학년 1명, 2학년 2명)
제34회 한국정보올림피아드 공모부문	금상(1학년 1명) / 은상(3학년 1명)
KAIST IP영재기업인교육생	1학년 1명 교육생 합격
제2회 국민대학교 알고리즘 대회	장려상(3학년 3명, 2학년 4명, 1학년 4명)
제16회 KWC 공모전	게임부문 대상(2학년 1명) / 게임기획 금상(3학년 1명) 앱개발 동상(2학년 2명)
제1회 Samsung CTF대회 SCTF	장려상(3학년 1명)
제2회 넥슨 청소년 프로그래밍 챌린지	본선진출(1학년 1명, 2학년 3명)
전국 여고생프로그래밍 경진대회	최우수상 2위(1학년 1명) / 특별상 4위(1학년 1명)
2017 론치컵 청소년 스타트업 경진대회	파이널진출(2학년 4명), 우수상(1학년 2명)
사이버 가디언즈 챌린지	1위(3학년 1명, 2학년4명) / 2위(1학년 5명)
2017 Belluminar POC	1위(3학년 1명)
2017 KPU 창업경진대회	우수상(1학년 4명)
2017 스마트리빙 메이커톤	대상(2학년 1명) / 최우수상(1학년 5명)
2017 비즈니스 플랜 콘테스트	한국대표 출전(일본 후쿠오카), 특별상 수상
2017 대한민국 화이트햇 콘테스트 본선	4위(3학년 1명)
IP Meister Program 입문캠프 교육생	1학년 4명 교육이수
2017 여대학(원)생 공학연구팀제 본선	금속소재부문 1위(1학년 2명) 전산컴퓨터부문 1위(1학년 2명)
2017 창업영재 새싹 프로그램	최우수(1학년 2명) 해외기업탐방 선정
2017 대한민국공익광고제	인쇄광고부문 청소년부 장려상
2017 아시아국제청소년 영화제	국내 1위로 본선 대회 한국대표 출전(일본 홋카이도)

디미고를 졸업한 학생이면 누구나 IT Master!

IT종합소양인증제

학생들의 다양한 IT분야 역량 키우기를 장려하기 위해 전공교과, 자격증 취득, 교내·외 대회 입상실적 등을 합산하여 졸업시 IT종합소양인증을 실시합니다. 취득한 점수에 따라 그랜드마스터, 마스터, 익스퍼트, 스탠다드로 나누어 학생들의 활동점수에 따라 구분하여 표창합니다.

01. IT종합소양인증제 점수 산출

영역별로 3부문(전공교과 부문, 자격증 부문, 대회실적 부문)으로 구분하여 독립적으로 점수를 산출하며 부문별 최대한도 점수를 설정하여 특정 영역에 치우친 활동을 지양하고, 전공성적, 자격증 취득, 대회참가 등 IT소양 증진을 위한 전 방위 활동을 장려합니다.

등급	조건	점수 예시	
그랜드마스터	그랜드 슬램 달성자	3부문 모두 90점 이상	= 최소 270점
마스터	점수 합계 230점 이상	전공 90점 + 자격증 3개 + 대회 50점 전공 80점 + 자격증 3개 + 대회 60점 전공 60점 + 자격증 3개 + 대회 80점	= 230점 = 230점 = 230점
익스퍼트	점수 합계 180점 이상	전공 80점 + 자격증 2개 + 대회 40점 전공 90점 + 자격증 3개	= 180점 = 180점
스탠다드	점수 합계 130점 이상	전공 70점 + 자격증 1개 + 대회 30점 전공 70점 + 자격증 2개	= 130점 = 130점
IT종합소양인증 실패	점수 합계 130점 미만	전공 90점 + 자격증 1개	= 120점

02. 국가기술자격증 취득

정규수업과 방과후학교를 활용하여 자격증 취득을 장려하고 있으며, 특성화고 3학년의 필기 면제검정 제도 활용 및 본교 시험장 유치를 실시하여 학생들의 편의를 도모하고 있습니다.

구분		1학년	2학년	3학년
도전종목		기초자격증	전공자격증	필기면제검정
취득목표 자격증	상업계열	(국가공인) GTQ(그래픽기술자격)	(국가공인) 회계관리 2급	(국가공인) 전자상거래운용사 전산회계운용사 3급 컴퓨터그래픽스운용기능사 정보처리기능사 정보기기운용기능사 중 택 1
	공업계열	리눅스마스터 2급	(국가공인) 네트워크관리사 2급	
취득방법		컴퓨터그래픽 및 컴퓨터시스템 일반 수업시간을 활용하여 준비	회계원리 및 정보통신 수업시간과 방과 후학교 수업시간을 활용하여 준비	필기면제검정으로 실기만 응시하여 3학년 학생들의 자격증 학습 부담을 최소화
비고		1개 이상 의무 취득	1개 이상 의무 취득	자율 취득

IT분야 청소년 창업에 도전하다!

청소년 비즈쿨 Bizcool

중소벤처기업부 Ministry of SMEs and Startups

BizCool 청소년 비즈쿨

전국에서 모여든 IT분야 학생들에게 저마다 특기와 진로에 맞는 올바른 진로교육과 체계적인 창업 교육을 위해 일반 학생에게는 경제 및 창업마인드, 기업가 정신(Entrepreneurship)함양을 중점적으로 한 이론교육과 창업 동아리 학생들에게는 창업 아이템개발, 사업자 등록, 사업화에 이르는 현장 중심의 창업활동을 지원하고 있습니다.

01. 비즈쿨 지정

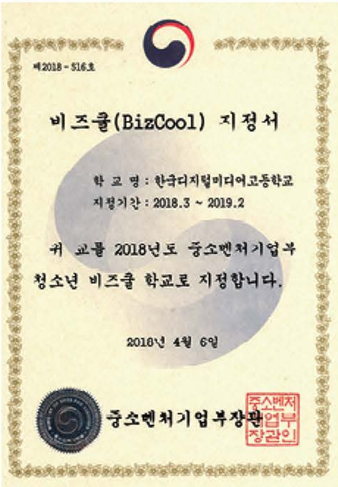
2003년 정부의 비즈쿨 사업 실시 이래로 본교는 매년 비즈쿨 학교로 선정되고 있습니다.

02. IT 창업 및 연구동아리의 선정

IT를 비롯한 다양한 분야의 창업과 연구를 희망하는 동아리는 매 학년 초 활동계획서 심사와, 사업계획발표를 통해 엄선된 동아리가 비즈쿨 동아리로 선정되어 1년 동안 다양한 프로젝트 활동을 합니다.

03. 창업 및 연구 동아리 활동

비즈쿨 창업 및 연구 동아리로 선정된 동아리는 주 2회 정도 동아리실에 모여 동아리별 프로젝트를 수행하고, 연말에는 '비즈쿨 동아리 성과 발표 대회'에서 1년 동안 수행한 프로젝트 성과(결과물)를 발표합니다.



분류	동아리명	인원	분야
창업	KUZE	25명	광고 / 출판업
	LUNA	13명	코딩 교육 플랫폼
	Softwing	14명	미디어 콘텐츠 제작
	선인장	14명	위치기반 장애인 보조도구
	TTL	21명	음악 콘텐츠 제작
	Gaudium	11명	영상콘텐츠 제작
	시너지	14명	디자인 제작
연구	#implude	11명	프로그램 개발
	MPEG	13명	영상콘텐츠 제작
	Fregic	14명	컴퓨터 과학
	TED	10명	번역 / 강연
	JNJ	10명	앱 / IT 기술 연구
	ROTC	12명	로봇공학
	COIN	1명	알고리즘 연구
	Aperture	15명	컴퓨터 공학
	도담	11명	모션그래픽 제작
	빗자루	12명	광고 / 디자인
	게임즈	13명	게임 개발
	코드베이커리	15명	소프트웨어 교육
	TRUST	20명	컴퓨터 보안
	Cracker	13명	게임 개발
	Rendezvous	6명	수학 / 기초과학

04. 전문가 초청 특강

빠르게 변화하는 IT기술(업계)의 트렌드를 알고, 이를 창업 교육에 접목하기 위해 다양한 분야의 전문가를 초청하여 특강을 실시합니다.

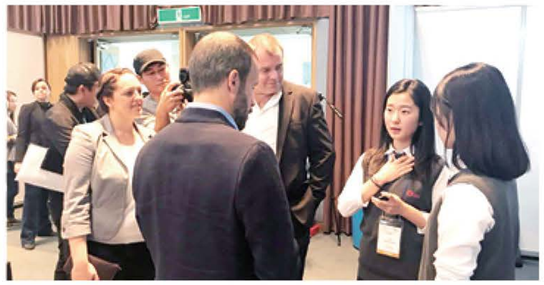
05. 산학협약 체결

다양한 기관(대학교)과 산업체와의 산학협약을 체결하여 연계교육을 통해 창업 인큐베이팅 효과를 극대화 시키고 있습니다.

협력 분야	회사(기관)명
특강 및 교육지원	kt, Syntasia, TECH BLACK HOLE, kpc 한국생산성본부, wemade, 한옥스토리, 한양대학교, KPU 한국산업기술대학교
창업 인큐베이팅	Rehoboth, TIPS INSTITUTE, Onse telecom, gongs!n, WEF Entertainment, wit studio
인턴쉽 및 고급인력 양성	고려대학교 디지털미디어랩, AWESOMEPIECE, infobank, MaxOn Soft, BEAT, Anyfi
기술 및 법률, 특허와 세무 관련 협력	iSquare, 박희종 세무회계사무소
마케팅·창업기술지원	eSang NETWORKS, aceme

06. 외부 행사 참여

외부에서 주관하는 각종 IT 기술 관련 행사에 동아리에서 개발한 서비스(상품)를 소개하며 판매하고 있으며, 신기술 체험과 각종 대회에도 참여합니다.



정보보호 특성화고등학교 지원사업 프로그램

사이버 가디언즈 CyberGuardians

교육부 Ministry of Education · 과학기술정보통신부 Ministry of Science and ICT · KITRI 한국정보기술연구원 Korea Information Technology Research Institute

교육부와 과학기술정보통신부, 한국정보기술연구원(KITRI)이 주관하는 창의적 정보 보안 영재 양성을 위한 '사이버 가디언즈' 프로그램에 선정되어, 해킹방어과 정규 교과 수업시간을 이용한 전문가 특강과 보안 분야 실무진들과의 멘토링 그리고 각종 해킹방어대회와 워크샵 참여를 통해 수준 높은 정보보안 교육을 실시하고 있습니다.

안산 혁신교육지구 프로그램 운영

Eco-문화예술 행복학교

안산시

안산시청과 안산교육지원청에서는 혁신교육지구 사업을 실시하고 있으며, 본교는 2018년 'Eco-문화예술 행복학교' 프로그램에 선정되어 안산문화예술의전당과 함께 음악 수업시간과 방과후학교를 이용, 외부전문강사의 클래식 기타 수업을 진행하고 있습니다.

선·후배가 함께 만들며 배우는

동아리 활동과 자치기구

교학상장(敎學相長), 선·후배가 서로 가르치고 배우며 함께 성장하는 학생 주도적 동아리 활동은 연구하고 싶은 주제를 정해 동아리를 만들고, 스스로 계획하고 활동하는 디미고만이 갖고 있는 자유로운 학풍으로 다양한 분야의 연구·학습활동에 시너지를 내고 있습니다.

01. 일반 동아리(매주 목요일 7교시 활동)

동아리명	인원	분야	동아리명	인원	분야
TEDxYouth@KDMHS	20명	강연	문화평론반	26명	문화
코코노미	20명	경제	ROTC	23명	로봇
Tricon	21명	경제	Pabix	27명	JAVA
Kuze-in-dimigo	26명	청소년기업	JNJ Communications	20명	컴퓨터과학
팔레트	20명	경제영상	Aperture	25명	컴퓨터과학
시너지	22명	디자인	Fregic	23명	컴퓨터과학
MPEG	20명	영상	Cracker	25명	모바일게임개발
디미필름즈	20명	영화	Games	21명	게임개발
Gaudium	20명	미디어콘텐츠	#implude	23명	애플리케이션
빗자루	20명	광고	STEALTH	27명	IoT보안
도담픽쳐스	21명	VFX, 모션그래픽	Trust	22명	컴퓨터보안
Softwing	25명	종합엔터테인먼트	선인장	23명	IT프로젝트
딴따라	25명	컴퓨터음악	Coin in dimigo	23명	IT프로젝트
Alive	11명	밴드	Codebakery	24명	소프트웨어교육

02. 자율 동아리(매주 지정요일의 저녁시간에 활동)

동아리명	인원	분야	동아리명	인원	분야	동아리명	인원	분야
E.D.U	17명	경제시사	신기루	5명	수학과학	Potential	5명	자연과학
summerhill	5명	교육	Atom	29명	수학과학	탈무드	11명	자연과학
죽은 시인의 사회	7명	국어	Coderdojo	6명	아두이노	Untrust	17명	정보보안
HDMI	9명	독서	Trefoil Knots	6명	아두이노	루씨프로젝트	24명	코딩교육
Desigher	21명	디자인	독도의 두 번째 등대	15명	역사	설리번프로젝트	31명	코딩교육
Bridge	25명	멘토링	LAON:라온	14명	연극	Maybe	5명	프로그래밍
굶	5명	미술	웨썸	6명	영어	NlogN	5명	프로그래밍
Helpus	25명	봉사	썰전	6명	인문	Challenge	5명	프로그래밍
신문부	22명	사회	ARIA	28명	음악	ExtendsMayBe	11명	프로그래밍
액티비스트	8명	사회	HyperText	16명	음악	DAIS	9명	프로그래밍
prime	12명	수학과학	일리피카	15명	음악			
Q.E.D.	12명	수학과학	케미	5명	자연과학			

03. 자치기구

기구명	인원	분야
학생자치회	20명	각종 캠페인, 대의원회 실시, 급식소위원회, 체육대회·축제 운영
학생자치법정	27명	생활관 및 학생안전인권지원부 요청시, 자치법정 준비 및 실시
베네듀 운영 자치위원회	9명	베네듀 학습시간과 운영 등에 대한 모니터링, 이벤트 운영
학생전산지원부	13명	교내 편의를 위한 각종 프로그램 및 시스템 개발, 운영
방송반 '여우사이'	20명	학교행사 방송업무 지원
학생홍보팀 '디미포스'	15명	중학생 대상 온·오프라인 홍보활동

또 다른 배움의 즐거움!

방과후학교와 토요프로그램

방과후학교 시간에는 학생들의 기초교과 능력 향상을 위한 국·영·수 과목의 강좌와 더불어 정규 수업 시간에는 배울 수 없는 다양한 선택강좌를 개설하여 학습을 지원합니다.
또한, 토요프로그램은 학생 수준에 맞는 수준별 강좌를 개설하여 맞춤식 수업을 진행합니다.

01. 방과후학교

운영기간		학기 별 12주 내외
		월 ~ 금 / 1,2,3학년(17:10~18:30 80분 연속, 일 1회)
운영내용	1학년	일반교과 : 기초대수학, 영어기본문법, 우리고전이야기 선택교과 : 반 보 앞서가는 광고카피, 중국어초급회화반, 정보과학, 영어독해, 파이썬프로그래밍, 출판편집디자인, 사무자동화 실습, 소셜임팩트 창출을 위한 소프트웨어 스포츠클럽 : 축구,농구,족구,당구,탁구,스쿼시,헬스,필라테스,골프,배드민턴
	2학년	일반교과 : 미적분1 모의고사 문제연습, 수학2 문제연습, 미적분2 문제해결, 국어 문법 선택교과 : 화학1, 데이터분석, RSA 암호화 알고리즘, 알고리즘 정올대비반, 상업경제 수능대비반 스포츠클럽 : 축구,농구,족구,당구,탁구,스쿼시,헬스,필라테스,골프,배드민턴
	3학년	일반교과 : 수학 문제 해결력 향상 선택교과 : 기초제도 수능대비반, 상업경제 수능대비반, 공업일반 수능대비반, 생활서비스 산업의 이해 스포츠클럽 : 축구,농구,족구,당구,탁구,스쿼시,헬스,필라테스,골프,배드민턴

※ 학기 별 개설강좌는 달라질 수 있음. 2018학년도 1학기 기준

02. 토요프로그램

운영기간	학기 별 10주 내외
	토요일 / 1~3학년(09:00~10:20, 10:40~12:00, 80분씩 1일 2회 운영)
운영내용	일반프로그램 기하와 벡터 개념 완성, 국어 기본 개념 완성, 사이버가디언즈 초급반, UI·UX 홈페이지 제작반, UHD 촬영기초반 등
	기타 자기주도학습, 베네듀(Benedu)학습, 인터넷 강의 시청

※ 학기 별 개설강좌는 달라질 수 있음. 2018학년도 1학기 기준

건강한 신체를 만들기 위한 노력이 평생의 취미로!

스포츠 클럽 Sports Club

기숙형 학교로서, 학생들의 다양한 활동을 지원하고자 2011년 종합 실내 체육관을 완공하여 축구, 농구, 족구, 당구, 탁구, 스쿼시, 배드민턴, 골프, 필라테스, 헬스 등 10개 종목 중 선택하여 매주 1회 스포츠 클럽에 의무적으로 참여하고 있으며, 휴식시간에도 체육시설을 개방하여 자율적으로 운동을 할 수 있습니다.

한국디지털미디어고등학교(전기학교)

2019학년도 신입생 전형방법(안)

※ 1학기 입학설명회는 6월 9일(토) 오후 2시에 예정되어 있습니다. (5월 중 학교홈페이지에서 참가신청)

1. 모집학과 및 정원(학과별 모집)

구분	전공학과	e-비즈니스과	디지털콘텐츠과	웹프로그래밍과	해킹방어과	합 계
정원내	학급수	1학급	1학급	2학급	2학급	6학급
	IT우수인재 특별전형	13명	13명	26명	26명	78명
	창의인재전형	20명	20명	40명	40명	120명
	소계	33명	33명	66명	66명	198명
정원외	특례입학대상자	(3)				(3)
	국가유공자자녀 (교육지원대상자)	(5)				(5)
	북한이탈주민	(3)				(3)
	특수교육대상자	※ 본교 입학전형위원회의 심의를 통하여 수학능력이 판단될 경우 학교장 의견서를 첨부하여 경기도 특수교육운영위원회의 심의를 거쳐 정원 외로 선배치 함.				-

※ 학급수 및 모집 정원은 2019학년도 인가정원 확정 후 변경 될 수 있음.

2. 모집 지역 : 전국단위 모집

3. 전형료 : IT우수인재 특별전형 7,000원 / 창의인재전형(정원 외 모집 포함) 4,000원

※ 우편접수 시 우편소액환으로 서류와 함께 동봉하여 제출

4. 지원 자격

가. 공 통

1) 2019년 2월 중학교 졸업 예정자(現 중학교 3학년)
2) 중학교 졸업자
3) 중학교 졸업학력 검정고시 합격자
4) 중학교 졸업과 동등 이상의 학력이 있다고 교육부장관이 인정하는 자(초·중등교육법 시행령 제97조)

나. IT우수인재 특별전형(78명)

1) 대회입상
한국정보올림피아드 대회 및 본교에서 주최하는 전국 중학생 IT 올림피아드 대회와 전국 청소년 모의해킹대회 중학생 부문의 입상자로 해당 분야로의 진로 목표가 뚜렷한 자
(단, 본교 주최 전국 중학생 IT 올림피아드 입상자는 프로그래밍 부문의 경우 웹프로그래밍과 해킹방어과, 컴퓨터 그래픽 부문은 디지털콘텐츠과, 창업 아이템 부문은 e-비즈니스과로만 지원 가능하며, 전국 청소년 모의해킹대회 중학생 부문 입상자는 웹프로그래밍과와 해킹방어과로만 지원이 가능함.)

2) 자기추천
지원 학과와 관련된 분야에 노력한 성과가 있으며, 소질과 적성이 있어 해당 분야로의 진로 목표가 뚜렷한 자.

다. 창의인재전형(일반전형 / 120명)

지원학과와 관련된 분야에 소질과 적성이 있으며, 해당 분야로의 진로 목표가 뚜렷한 자.

5. 전형 일정

가. IT우수인재 특별전형(대회입상 및 자기추천)

구분	전형 일정	장소
원서입력	2018. 11. 1(목) 09:00 ~ 11. 7(수) 17:00까지	본교 홈페이지 신입생 선발시스템에서 입·출력
원서접수 (인편 또는 우편)	2018. 11. 5(월) ~ 11. 7(수) / 09:00 ~ 17:00까지 (우편접수는 11. 7(수) 17:00 도착분까지 인정함)	본교 접수처
2단계 전형 대상자 발표	2018. 11. 9(금) 12:00(예정)	본교 홈페이지
소질·적성검사 및 면접	2018. 11. 10(토) 09:00(예정)	본교 면접장
합격자 발표	2018. 11. 13(화) 17:00(예정)	본교 홈페이지

나. 창의인재전형(정원 외 모집 포함)

구분	전형 일정	장소
원서입력	2018. 11. 15(목) 09:00 ~ 11. 21(수) 17:00까지	본교 홈페이지 신입생 선발시스템에서 입·출력
원서접수 (인편 또는 우편)	2018. 11. 19(월) ~ 11. 21(수) / 09:00 ~ 17:00까지 (우편접수는 11. 21(수) 17:00 도착분까지 인정함)	본교 접수처
면접대상자 발표	2018. 11. 22(목) 15:00(예정)	본교 홈페이지
면접	2018. 11. 23(금) 09:00(예정)	본교 면접장
합격자 발표	2018. 11. 27(화) 17:00(예정)	본교 홈페이지

6. 전형 방법

모든 전형 공통사항

1) 학과지원은 2지망까지 지원할 수 있고, 1지망 우선으로 학과를 배정한다.(2지망은 미달시 배정함.)
2) IT우수인재 특별전형에서 학과 정원이 미달되는 경우 창의인재전형에서 해당 학과 정원을 충원한다.
3) 본교 인정 자격증 소지자는 가산점 기준표에 의거, 최대 2점까지 가산점을 부여한다.

가. IT우수인재 특별전형(78명)

1) 총점 200점 만점으로 교과점수(40점), 활동증빙자료(40점), 자기소개서(20점), 학교생활기록부 종합평가(20점), 소질·적성검사(40점), 면접(40점)으로 전형한다.
2) 1단계는 교과점수, 활동증빙자료, 자기소개서, 학교생활기록부 종합평가, 자격증 가산점(최대 2점)을 합산하여 대회입상, 자기추천의 구분 없이 학과별 정원의 2배수를 선발한다.
3) 2단계는 소질·적성검사 및 면접을 실시하며, 최종합격자는 1단계 점수와 2단계 점수를 합산하여 선정한다.
4) 선발되지 않은 자는 창의인재전형에 재응시 할 수 있다.(원서를 재접수하여야 함.)

나. 창의인재전형(일반전형 120명)

1) 총점 200점 만점에 교과점수(150점), 학교생활기록부 종합평가(20점), 면접(30점)으로 전형한다.
2) 1단계는 교과점수, 학교생활기록부 종합평가, 자격증 가산점(최대 2점)을 합산하여 학과별 정원의 2배수를 선발한다.
3) 2단계는 면접을 실시하며, 최종합격자는 1단계 점수와 2단계 점수를 합산하여 선정한다.
4) 검정고시자의 1단계 점수는 2019학년도 경기도교육청 고입 내신성적반영지침을 준용, 전과목(선택과목 제외)을 반영하며, 교과점수와 학교생활기록부 종합평가 점수를 합쳐 170점 만점으로 산출한다.
5) 자유학기제 시행 또는 기타 사유로 공백이 있는 학기가 있을 경우 2019학년도 경기도교육청 고입 내신성적 반영지침을 준용한다.(타 교육청 관할은 해당 교육청 성적반영지침을 준용함.)

다. 정원 외 모집

1) 특례입학대상자(3명)
특례입학대상자는 초·중등교육법 제47조 ①항 및 동법시행령 제82조 ③항 및 학칙에 정한 바에 따라 입학 정원의 2% 범위 내에서 면접 점수 순으로 정원 외로 선발한다. 학과 당 배정 정원은 1명으로 제한한다.

2) 국가유공자 자녀(교육지원대상자, 5명)
국가유공자 자녀 중 교육지원대상자는 입학 정원의 3% 범위(소수점 이하는 절사)에서 창의인재전형 점수 산정 기준을 적용하여 정원 외로 선발한다.(일반 학생의 합격 사정 범위로 제한하지 않음.) 학과 배정은 학급당 1명으로 제한한다.

3) 북한이탈주민(3명)
「북한이탈주민의 보호 및 정착지원에 관한 법률」 제2조 제2호에 따른 보호대상자를 대상으로 특별전형을 실시하여 학교별 입학정원의 2% 범위 내에서 '정원 외'로 별도로 선발하며, 북한이탈주민 지원자가 모집정원을 초과한 경우 면접 점수가 높은자를 우선으로 선발한다. 학과 당 배정 정원은 1명으로 제한한다.

4) 특수교육대상자
특수교육대상자로 선정 받은 자는 「장애인 등에 대한 특수교육법」 제15조, 제17조에 의거 본교 입학전형위원회의 심의를 통하여 수학능력이 판단될 경우 학교장 의견서를 첨부하여 경기도 특수교육운영위원회의 심의를 거쳐 정원 외로 선배치 한다.

7. 제출서류

필요서류	IT우수인재		창의인재			정원 외 모집			
	대회입상	자기추천	졸업예정 (現 중3)	이전 학년도 졸업자	검정고시 합격자	특례	국가유공	북한이탈	특수교육
입학원서 1부 (원서접수 홈페이지 출력, 해당 도장 날인)	●	●	●	●	●	●	●	●	●
학교생활기록부 II 1부 (중학교 원본대조필, 10월 31일 기준)	●	●	●	● (졸업일 기준)	-	△	●	△	●
개인정보활용동의서 1부 (원서와 함께 자동출력됨, 해당 도장 날인)	●	●	●	●	●	●	●	●	●
자격증 자격취득확인서 1부 (발급기관 홈페이지에서 출력)	△	△	△	△	△	△	△	△	△
취업 및 창업계획서 및 교사추천서 1부 (본교 양식, 컴퓨터 작성 후 출력)	●	●	-	-	-	-	-	-	-
자기소개서 1부 (본교 양식, 컴퓨터 작성 후 출력)	●	●	-	-	-	-	-	-	-
실적물 1개 (자유형식)	-	●	-	-	-	-	-	-	-
실적내역서 1부 (본교 양식, 컴퓨터 작성 후 출력)	-	●	-	-	-	-	-	-	-
상장 사본 1부 (중학교 원본대조필)	●	-	-	-	-	-	-	-	-
정원 외 전형 대상자 확인서 1부 (해당 지자체 또는 기관 또는 중학교 발급)	-	-	-	-	-	●	●	●	●
검정고시합격증 및 성적표 원본 1부 (교육청 발급)	-	-	-	-	●	-	-	△	-
주민등록등본 1부 (원서접수일 기준 최근 3개월 이내 발급분)	-	-	-	●	●	-	-	●	●

※ 범례 : 의무제출 ●, 해당자 제출 △
※ 학교생활기록부에는 반드시 3학년 2학기 1차 지필평가(수행평가 반영은 중학교에서 결정)의 성적이 포함되어 있어야 함.
단, 3학년 2학기 1차 지필평가의 성적이 기록되지 않은 경우, 나이스 개인 성적통지표(담임 날인 및 학교장 직인을 날인)를 출력하여 추가로 제출해야 함.
※ 북한이탈주민 중 중학교 졸업 검정고시 합격자 또는 국내 중학교 재학이 확인이 안되는 경우 통일부에서 발급하는 학력확인서를 별도로 제출해야 함.
※ 특례입학대상자 서류 : 외국학교 전학년 성적 증명서, 국내 최종학교 재학(졸업) 증명서, 출입국사실증명서(부모,학생), 전가족 주민등록등본(현 거주지), 외국에서의 체류기간 및 거주기간 확인서(재외공관장 확인)

8. 배점기준표

구분		모집 정원	1단계 전형					2단계 전형		합 계
			교과점수		활동 증빙자료	자기 소개서	학교생활기록부 종합평가	소질·적성검사	면접	
			2학년	3학년						
IT우수인재 특별전형	대회입상 / 자기추천	78명	20점 (50%)	20점 (50%)	40점	20점	20점	40점	40점	200점
창의인재전형		120명	75점 (50%)	75점 (50%)	-	-	20점	-	30점	200점

※ 본교 인정 자격증 소지자는 가산점 기준표에 의해 최대 2점까지 가산점 부여하며, 1단계에서 점수를 합산함.

가. IT우수인재 특별전형(대회입상, 자기추천) 점수 산출 방법

1) 교과점수(40점)
가) 산출범위 및 산출과목 : 창의인재전형과 동일
나) 산출식 : (창의인재전형 교과점수 산출식의 최종점수) × (4/15)

2) 활동증빙자료(40점)

활동증빙자료 구분			1등급	2등급	3등급	4등급	5등급	6등급
대회입상	본교주최	전국 중학생 IT 올림피아드	금상 이상	은상	동상	장려상	-	-
		전국 청소년 모의해킹대회 중학생 부문	금상	은상	동상	-	-	-
	한국정보 올림피아드	전국대회	동상 이상	장려상	-	-	-	-
		광역시, 도 단위대회	-	금상 이상	은상	동상	장려상	-
자기추천	실적물 및 실적내역서		1등급	2등급	3등급	4등급	5등급	6등급
반영 점수			40점	35점	31점	28점	25점	21점

※ 대회입상 지원자는 상장 사본 제출(담임교사 원본대조필)
※ 활동증빙자료는 중학교 재학 중의 수상 또는 활동한 자료만 제출 가능함.
※ 자기추천 지원자는 실적물과 함께 실적내역서를 필히 제출해야 함. (지원학과와 관련된 실적물 1개만 제출)

3) 자기소개서(20점)

심사결과	1등급	2등급	3등급	4등급	5등급
반영점수	20점	18점	16점	14점	12점

나. 창의인재전형 점수 산출 방법

1) 교과 점수(150점)
가) 산출 범위 : 2학년 1학기 ~ 3학년 2학기 1차 지필평가까지
※ 단, 3학년 2학기 1차 지필평가에 수행평가 결과 반영여부는 해당 중학교에서 자체적으로 결정하되, 3학년 2학기에 수행평가만 실시하는 교과의 경우 수행평가 결과만을 반영할 수 있음.
※ 3학년 2학기 1차 지필평가의 성적이 학교생활기록부에 반영되지 못하는 경우 1차 지필평가의 나이스 성적통지표를 출력하여 담임교사 날인과 학교장 직인을 날인하여 제출함.(경기도를 제외한 타 시·도에 한정함.)
나) 산출 과목 : 국어, 수학, 영어
다) 산출 방법

학기별 산출식	학기별 총점
(국·수·영 성취도 합×0.94) + F(z) × 23.4	37.5점

※ 성취도 점수 산출 : A=5, B=4, C=3, D=2, E=1로 산출하여 학기별 합산
※ 학기별 편차점수 산출 : Z값은 소수 여섯째 자리에서 반올림하여 다섯째 자리까지 산출함

$$Z = \frac{X-m}{\sigma} = \frac{\text{국,수,영 총점} - \text{국,수,영 평균합}}{\text{국,수,영 표준편차합}}$$

※ F(z)는 표준정규분포의 누적분포함수이고 F(z)의 함수값은 소수 여섯째 자리에서 반올림하여 소수 다섯째 자리까지 산출함.

$$F(z) = \int_{-\infty}^{z} \frac{1}{\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{t^2}{2}} dt \ , \quad 0 \le F(z) \le 1$$

학교홈페이지 〉 입학안내 〉 교과점수계산기를 이용하면 편리하게 계산할 수 있습니다.

다. 학교생활기록부 종합평가 점수 산출방법(모든 전형 공통, 20점)

1) 학교생활기록부 종합평가 산출범위

1학년 1학기 ~ 3학년 2학기 10월 31일(단, 중학교 졸업자의 산출범위는 졸업일까지임.)

2) 학교생활기록부 종합평가 영역별 점수 산출방법

가) 출결점수 산출 기준표(5점)

출결사항	1회	2회	3회	4회	5회 이상
무단결석	-1점	-2점	-3점	-4점	-5점
무단 지각, 조퇴, 결과	-0.3점	-0.6점	-1점	-	-

※ 3년간 출결 상황을 합산하여 결석일수를 산출함.
※ 무단 결석만 포함하고, 출석 인정결석, 질병 결석과 기타 결석· 조퇴·결과는 결석일수에 포함하지 않음.
※ 무단으로 인한 지각, 조퇴, 결과는 횟수를 합산하여 3회를 무단결석 1회로 계산함.

나) 교내상 수상실적점수 산출 기준표(4점)

수상횟수	기본점수 (0회)	1회	2회	3회	4회	5회	6회 이상
점 수	2.0	3.0	3.2	3.4	3.6	3.8	4.0

※ 학교생활기록부에 기재된 교내상만 수상실적으로 인정함.
※ 출결관련 수상(개근상, 정근상 등)은 수상실적에서 제외함.
※ 교과성적관련 수상(교과우수상, 지혜상, 향상상, 노력상 등)은 수상실적에서 제외함.
※ 4인 이상의 단체수상(공동수상)은 수상실적에서 제외함.

다) 자치회 임원활동점수 산출 기준표(3점)

활동횟수	기본점수(0회)	1회	2회	3회	4회	5회 이상
점수	2.0	2.2	2.4	2.6	2.8	3.0

※ 자치회 임원활동은 전교·학년 학생회장과 학생회부회장, 학급회장, 학급부회장에 한함.
※ 자치회 임원활동은 학기단위로 인정함.(1회=1학기)
※ 동일기간(동일학기)동안 임원이 중복될 경우 한 가지만 반영함.
※ 임원활동 기록은 반드시 학교생활기록부에 기재되어 있어야 함.(3학년 2학기 임원활동도 기록해야 함.)

라) 봉사점수 산출 기준표(3점)

봉사시간	10시간 이하	11~20시간	21~30시간	31~40시간	41~50시간	51~59시간	60시간 이상
점수	1.0	2.0	2.2	2.4	2.6	2.8	3.0

※ 지체부자유자 또는 해외 유학 중 편입한 학생 등 봉사활동이 불가능하거나 봉사활동 기회가 적은 학생들은 경기도교육청 2019학년도 고입내신성적반영지침을 준용하되, 점수 만점 및 급간은 본교 기준을 따름.

마) 독서활동점수 산출 기준표(5점)

권수	5권	6~7	8~9	10~11	12~13	14~15	16~17	18~19	20~21	22~23	24~25	26~27	28~29	30권
점수	2.0	2.6	2.8	3.0	3.2	3.4	3.6	3.8	4.0	4.2	4.4	4.6	4.8	5.0

※ 1,2학년은 연간 최대 15권 인정, 3학년은 연간 최대 10권 인정.
※ 동일 작품(도서)이 2번 이상 기록된 경우 1권으로 인정.

라. 자격증 소지자 가산점 기준표(모든 전형 공통, 최대 2점)

발급기관	1점	0.5점
한국정보통신자격협회	네트워크관리사 2급	PC정비사 2급
한국정보통신진흥협회	리눅스마스터 2급	인터넷정보관리사 2급 이상, 인터넷정보관리사전문가 DIAT 워드프로세서 고급, DIAT 스프레드시트 고급
한국산업인력공단	정보처리기능사, 정보기기운용기능사, 컴퓨터그래픽스운용기능사, 웹디자인기능사,	-
대한상공회의소	전자상거래관리사 2급 이상, 전산회계운용사 2급 이상, 전자상거래운용사	워드프로세서 단일 등급(舊 2급 이상), 컴퓨터 활용능력 2급 이상
한국미래인성교육연구원	e-Test Professionals 마스터 2급 이상(820점 이상)	-
한국경제신문사	주니어 태셋(TESAT) 1급 이상	주니어 태셋(TESAT) 3급 이상
매일경제신문사	틴매경TEST A등급 이상	틴매경TEST C등급 이상
한국생산성본부	-	ITQ 워드(또는 한글) A등급, ITQ 엑셀(또는 한셀) A등급

※ 자격증 개수에 상관없이 최대 2점까지 인정함.
※ 0.5점에 해당하는 각 발급기관의 워드프로세서(한글 또는 MS워드) 종목은 복수 취득하여도 1개로 인정함.(ITQ, DIAT, 대한상공회의소) 또한, 스프레드시트(MS엑셀 또는 한셀) 종목도 복수 취득시 1개로 인정함.(ITQ, DIAT, 대한상공회의소 컴퓨터활용능력)
※ 자격증은 취득시기와 상관없이 원서제출마감일 기준 유효기간이 남아있어야 인정함.
※ 자격증 확인을 위해 각 발급기관 홈페이지에서 출력한 자격취득확인서를 제출해야 함.

마. 2단계 전형 점수 산출방법

1) IT우수인재 특별전형(대회입상, 자기추천)

2단계 전형에서는 소질·적성검사와 면접을 실시한다.

가) 소질·적성검사 점수(40점)

구분	시험시간	점수 산정
소질·적성검사	60분(예정)	40점

나) 면접 점수(40점)

구분	면접 요소	점수 산정
면접	실적 확인, 진로목표, 인성(도덕성, 성실성, 나눔·배려, 대인관계 능력 등)등을 종합적으로 평가	40점

2) 창의인재전형(정원 외 모집 포함)

2단계 전형에서는 면접을 실시한다.

가) 면접 점수(30점)

구분	면접 요소	점수 산정
면접	전공적합성, 인성(도덕성, 성실성, 나눔·배려, 대인관계 능력 등)등을 종합적으로 평가	30점

9. 동점자 처리기준

가. IT우수인재 특별전형의 동점자는 면접 점수, 소질·적성검사, 활동증빙자료, 교과 점수, 학교생활기록부 종합평가, 자기소개서 점수 상위자 순으로 선발한다.

나. 창의인재전형의 동점자는 면접 점수, 교과 점수, 학교생활기록부 종합평가, 자격증 점수 상위자 순으로 선발한다.

10. 기타 사항

가. 합격자(등록포기 및 입학포기자 포함)는 전기학교 추가모집 및 후기학교 모집에 지원할 수 없다.
나. 합격포기자(미등록자 포함)는 학부모의 합격(등록)포기서와 출신 중학교장의 확인서를 제출해야 한다.
다. 2단계 전형 선발자가 소질·적성검사(IT우수인재) 또는 면접(모든 전형공통)에 응시하지 않은 경우 불합격 처리한다.
라. 전형방법(안)에 명시되지 않은 사항은 입학전형관리위원회의 의결을 거쳐 학교장이 결정한다.

본 전형방법(안)은 최종 승인 전 변경될 수 있으며, 최종 확정안은 7월말 공고 예정임.

2018년 4월 27일

우편번호 : 15255 주소 : 경기도 안산시 단원구 사세충열로 94
교무실 : 031-363-7800 행정실 : 031-363-7873
FAX : 031-363-7809 학교홈페이지 : http://www.dimigo.hs.kr

한국디지털미디어고등학교장

신입생 전형방법(안) 관련

자주 묻는 질문 Q&A

Q. 전기학교와 후기학교에는 어떤 학교가 속해 있나요? 디미고는 전기학교 입니다.

2019학년도 고등학교 입학 분류체계가 변경되었습니다. 전기학교에는 과학고, 체육고, 예술고, 마이스터고, 특성화고가 있습니다. 후기학교는 자립형 사립고, 외국어고, 국제고, 자립형 공립고, 일반고가 있습니다. 영재고는 영재교육법에 의해 설립되어 초·중등교육법의 전기학교나 후기학교에 속하지 않습니다. (영재고 탈락자는 본교에 지원이 가능함.)

Q. 전기학교 내에서는 중복지원이 가능한가요? 경우에 따라 다릅니다.

먼저 과학고를 시작으로 체육고와 예술고, 마이스터고, 특성화고 순서으로 전기학교 입학전형이 진행됩니다만, 기본적으로 전기학교 내에서의 중복지원은 불가합니다. 단, 특성화고는 아래와 같이 예외 사항이 있습니다.

1. 마이스터고 탈락 시 특성화고의 진로적성 특별전형 또는 일반전형 지원 가능
2. 특성화고의 진로적성 특별전형 탈락 시 일반전형 지원 가능

정리하자면,

본교의 IT우수인재 특별전형을 지원하였으나 탈락 한 경우 타 특성화고의 일반전형 또는 본교의 창의인재전형에 재응시가 가능합니다. 이때 원서를 재작성하여 나머지 서류와 함께 다시 한 번 접수하여야 합니다.

Q. 지난해 창의인재전형의 교과점수 합격선이 대략 어느 정도였는지요? 평균 130~135점

교과점수 150점을 기준으로 전년도 창의인재전형의 최종 경쟁선은 130~135점대였습니다. 매년 지원자의 특성에 따라 합격선은 다소 차이가 있으니 관심이 있는 학생이라면 누구라도 소신 지원이 가능합니다.

Q. IT우수인재(진로적성)특별전형에는 어떻게 지원할 수 있나요?

현재 대학에서 확대 실시하고 있는 입학사정관제와 같은 맥락으로 이해하시면 됩니다. 평소 IT분야에 뚜렷한 진로 목표를 설정하고 이를 실제로 활동한 실적물(대회 수상, IT관련 자격증 취득, 프로그램 개발, 창업활동 등)을 정리하여 제출하면 전형위원회에서 엄격한 심사를 통해 선발하는 방식입니다. 더 궁금한 내용은 6월 9일(토) 오후 2시, 본교 체육관에서 개최 예정인 1차 입학설명회에서 확인할 수 있습니다.

Q. 학과 지망은 어떻게 지원하는 게 좋은가요? 본인의 진로 목표에 맞추어 지원하세요.

최대 2지망까지 선택적으로 지원할 수 있습니다. 본인이 1개 학과만을 지원하기를 원한다면 1개 학과만 지원해도 됩니다. 4개의 학과 중 e-비즈니스과와 디지털콘텐츠과는 사회탐구 영역을 가르치는 문과(상업)계열의 학과이며, 웹프로그래밍과와 해킹방어과는 과학탐구 영역을 가르치는 이과(공업)계열의 학과입니다. 참고로 2지망은 미달된 학과가 있는 경우에만 사용됩니다.

Q. 국, 수, 영 외의 다른 과목 점수도 보나요? 반영하지 않습니다.

학교홈페이지 〉 입학안내 〉 교과점수 계산기는 입학원서접수시스템과 동일한 교과점수 입력 방식을 채택하고 있습니다. 입학원서 상의 기록되는 모든 내용은 학생이 입력한 내용을 바탕으로 기록되며, 서버에서 자동으로 계산하여 출력될 원서에 기록하게 됩니다. 따라서, 국, 수, 영 외의 다른 점수는 반영하지 않습니다.

Q. 자격증을 취득하면 도움이 되나요? 도움은 되지만 반드시 필요하진 않습니다.

자격증은 최대 2점까지 가산점으로 활용이 됩니다. 컴퓨터와 친숙해지기 위한 과정으로 자기주도학습을 통하여 간단하게 취득이 가능한 자격증을 중심으로 자격증별 난이도에 따라 개당 0.5점~1.0점의 자격증 점수가 차등 부여됩니다. 각 발급기관의 워드프로세서(한글) 계열과 스프레드시트(엑셀) 계열의 자격증의 경우, 같은 종목의 자격증을 여러개 취득하여도 종목당 1개만 인정합니다. 단, 전체 총점에서의 자격증 점수의 비율은 크지 않습니다. 무리해서 자격증 취득 공부에 전념하다보면 교과점수를 놓칠 수도 있습니다.

Q. 3학년 2학기 성적이 학교생활기록부에 입력되지 않으면 어떻게 하나요?

경기도를 제외한 타·시도의 경우만 해당합니다. 이 경우 학교생활기록부 II 1부와 더불어 3학년 2학기 1차 지필평가 성적통지표 1부를 제출하며, 3학년 2학기 성적은 1차 지필평가 성적으로 처리합니다. 수행평가는 합산할 수 있으나, 반영 여부는 중학교에서 결정합니다.

Q. 자유학기제 등으로 인하여 학기 성적이 없으면 어떻게 하나요?(2학년 1학기 ~ 3학년 2학기만 해당)

각 시·도 교육청의 고입내신성적반영 지침을 활용하여 성적을 대체해서 입학원서시스템에 입력해주십시오.

Q. 여러 명이 지원할 경우 수행평가의 반영여부를 개인 별로 정할 수 있나요? 불가능합니다.

수행평가의 반영여부는 중학교의 학업성적관리위원회에서 결정합니다. 학생의 유·불리함에 따라 각각 적용할 수 없으며, 일관성 있게 반영해야 합니다.

Q. 3학년 2학기의 1차 지필평가 성적표와 수행평가 성적표를 각각 제출해도 됩니까? 아니요.

경기도를 제외한 타·시도에서 지원하는 학생 중 학교생활기록부에 3학년 2학기 성적이 기록되지 않은 경우에는 1차 지필평가 성적표 또는 1차 지필평가와 수행평가가 합산된 성적표로 제출해야 합니다.(학교장 직인 필수)

Q. 행동특성 및 종합의견란은 반드시 작성해야 합니까? 작성을 부탁드립니다.

반드시 작성할 필요는 없지만, 참고를 위해 가급적 작성을 부탁드립니다.

이 외에도 입학전형방법에 대해 궁금하다면 카카오톡으로 문의하세요! 선생님이 직접 답변합니다.

카카오톡 공식 플러스친구 1:1 상담 '디미고 입학안내'

학습과 학교생활 관련

자주 묻는 질문 Q&A

Q. 학비는 어느 정도 되나요? 본교는 재정결함미지원학교 입니다.

2018년 3월 현재 분기당(3개월) 수업료는 1,073,160원, 학교운영지원비 142,990원, 기숙사비 328,260원입니다.(특성화고 장학금 지원이 분기당 342,900원으로 위 금액에서 차감되어 부담이 줄어듦. 2019년도 인건비 및 물가상승으로 인상 가능) 급식비는 조·중·석식 4,400원, 간식비 2,300원입니다. 단, 간식은 선택적으로 신청이 가능합니다. 이 외에 방과후학교 비용은 학기 당 20만원 내외 정도 들어갑니다.(수익자 부담이기 때문에 학생의 수강 과목수와 과목당 수업을 듣는 학생의 수에 따라 비용이 달라짐.)

Q. 컴퓨터를 전혀 몰라도 따라 갈 수 있나요? 학생의 학습의지가 중요합니다.

본교도 일반 특성화고와 마찬가지로 고등학교에서 배울 수 있는 수준으로 전문교과 수업을 진행합니다. 특히, 학과별 교육목표에 맞는 교육과정 운영으로 전문교과 수업에 대한 학생들의 부담이 많이 줄어들었습니다. 중요한 것은 학생 본인이 해당 전공분야에 대한 진로와 목표가 뚜렷한지, 그리고 본인이 전공 하게 될 분야에 흥미를 갖고 있는지에 대해 스스로 확인해 보는 것이 좋습니다.

Q. 정규수업시간 이후 사교육활동(과외, 학원)등이 가능한가요? 불가능합니다.

원칙적으로 금지하고 있습니다. 하지만 희망자에 한해 자기주도 자율학습(19:50~21:10)을 이용하여 기본 교과(국·수·영)중심으로 학생 간의 또래 멘토 학습상담을 운영하고 있습니다.

Q. 귀가는 언제하나요? 그리고 주말에도 기숙사 생활을 하나요? 매주 토요일에 귀가합니다.

기본적으로 귀가는 토요일에 합니다. 토요프로그램 신청학생은 토요 방과후학교와 베네듀 자율학습을 진행하며, 학습을 목적으로 주말잔류를 신청한 학생은 기숙사에서 잔류할 수 있습니다. 주말에도 자기주도적 학습 일정에 의해서 일과가 진행되며, 학습은 독서실에서 합니다. 단, 넷째 주 주말은 전원 귀가하는 기간입니다.(학사 일정상 변경될 수도 있음.)

Q. 외출은 어떻게 할 수 있나요? 평일 외출은 불가하며, 주말 잔류시 외출을 사전 신청해야 합니다.

평일 외출은 불가하며(병원 등 특별한 경우 제외), 잔류를 신청한 학생의 경우 일요일 오전 9시부터 오후 2시까지 사전 신청 및 승인 후에 외출이 가능합니다.

Q. 기숙사 생활은 어떤가요? 상호배려·존중의 원칙만 지킨다면, 하루하루가 즐겁습니다.

본교는 본관 및 학봉관 등 2개의 기숙사를 운영하며, 6인·8인·10인실로 나뉘어 있습니다. 샤워장과 화장실은 공동으로 사용합니다. 기숙사는 학생들의 취침 및 세면을 위한 공간으로, 심야자율학습은 생활관 독서실로 이동하여 자율학습을 하게 됩니다. 기숙사에는 생활지도선생님이 상주하며 인성지도를 하고 있습니다. 학생들은 아침 인원점검을 시작으로 하루 일과를 진행하게 됩니다.

Q. 동아리 선택은 어떻게 하나요? 3월 초 동아리 모집기간에 지원합니다.

일반동아리, 자율동아리는 3월 초 동아리 모집기간에 지원하여 면접 등을 통해 선발하게 되며, 창업 및 연구동아리는 동아리원을 사전에 구성한 후 사업계획서발표대회 등을 통해 활동여부를 결정하게 됩니다.

Q. 노트북은 본인이 준비하는 것인가요? 네, 본인이 준비합니다.

정규 수업, 인터넷 강의 시청, Benedu, 동아리 활동 등을 위해서는 개인 노트북이 필요합니다. 본교 합격 후 학업에 필요 사양을 공지하며, 이에 맞춰 개별 구매합니다. **지망생이 노트북을 구매할 필요는 없습니다.**

Q. 전자기기(노트북, 테블릿, 핸드폰 등) 사용관리는 어떻게 하나요? 엄격합니다.

학생들이 준비한 전자기기는 규정된 시간내에서만 사용 가능합니다. 핸드폰은 정규 수업시간에는 사용이 제한되며(보관함에 보관), 노트북은 교과시간과 자율학습 시간에 정해진 학습 및 동아리 활동에서 사용하도록 규정하고 있습니다. 하루 일과를 마치고 생활관 이동시에는 개인 사물함에 노트북, 테블릿을 보관 후 이동하며, 생활관 내에서는 노트북 사용이 금지되어 있습니다.

Q. 특성화고 특별전형(전문계 특별전형) 제도는 유지되나요? 네, 유지되고 있습니다.

네, 유지되고 있습니다. 현재 대학 모집 정원의 1.5% 범위내에서 정원 외로 모집하고 있습니다.
2019학년도에 입학하는 학생들도 이러한 법적 적용(고등교육법 시행령 제29조 명시)을 받게 될 예정입니다.
단, 특성화고 특별전형 제도로 대입을 준비하는 경우에는 대학교에서 제시한 동일계열 학과이수 기준을 적용하여 본인이 전공한 학과와 동일계열의 학과(대학교 지정)로 지원이 가능합니다.

Q. 취업은 어떻게 준비하나요? 취업담당선생님과 취업지원관이 상주하며 지원합니다.

본교는 국가공무원, 공기업, 대기업 등 취업을 원하는 학생들이 평생 직장으로서 대우받으며 일할 수 있는 취업처를 적극발굴하여 취업을 지원하고 있으며, 지원하고자 하는 회사(기관)에 맞추어 서류와 면접을 준비할 수 있도록 모의면접, 직업박람회 등 다양한 활동을 하고 있습니다.

이 외에도 학업과 학교생활에 대해 궁금하다면 카카오톡으로 문의하세요! 선생님이 직접 답변합니다.

카카오톡 공식 플러스친구 1:1 상담 '디미고 입학안내'

전국단위 모집 기숙형 특성화고

예비 신입생을 위한 학교 설명회 및 상담 안내

1. 입학 설명회 개최

1) 일시 : 2018년 6월 9일(토요일) 오후 2시
2) 장소 : 본교 체육관
3) 참석대상 : 학교에 관심이 있는 누구나
4) 학교 홈페이지 팝업을 통해 사전 신청(5월 초 오픈)

2. 주말 입학 상담(연중, 사전예약)

1) 일시 : 토요일 09:00~12:00
2) 장소 : 본관 1층 제1교무실
3) 대상 : 학교에 관심이 있는 누구나
4) 신청방법 : 전화 또는 카카오톡으로 예약 후 방문

3. 온라인 상담(상시)

네이버 공식 입학안내카페 디미고 입학안내

카카오톡 공식 플러스친구 1:1 상담 '디미고 입학안내'

페이스북 공식 입학 관련 소식 '디미고 입학안내'

학교법인 이산학원
한국디지털미디어고등학교
KOREA DIGITAL MEDIA HIGH SCHOOL
학교주소 : (15255) 경기도 안산시 단원구 사세충열로 94 (와동)
대표전화 : 031-363-7800 | FAX : 031-363-7809
홈페이지 : http://www.dimigo.hs.kr

본교 주최 IT 경진 대회 안내

본교 주최 대회 입상자에게는
IT우수인재특별전형 대회입상 부문 지원자격과
입상 등위에 따라 활동증빙자료 점수가 부여 됩니다.

제 14회 전국 중학생 IT 올림피아드

1) 일시 : 2018년 7월 20일(금요일) 예정
2) 장소 : 본교 본관 및 정보기술문화센터
3) 부문 : 창업아이템, 컴퓨터그래픽, 프로그래밍
4) 참가접수 : 6월 28일(월) ~ 7월 2일(금), 대회 홈페이지
http://contest.dimigo.hs.kr

※ 자세한 대회 요강은 대회 홈페이지를 참고해주세요.

제 3회 전국 청소년 모의해킹대회(중등부)

1) 참가접수 : 2018년 5월 15일(화) ~ 6월 15일(금) 예정
2) 온라인 예선 : 6월 17일(일), 대회 홈페이지
http://ctf.dimigo.hs.kr
3) 오프라인 본선 : 7월 20일(금), 09:30~16:00, 본교 대회장
4) 문제유형 : 리버싱, 웹, 포너블, 네트워크, MISC

※ 자세한 대회 요강은 대회 홈페이지를 참고해주세요.