

1. 만화·애니메이션학과-만화작가 CDR의 목표

CDR 목표	<p>학생들이 만화 작가가 되기 위해 필요한 내용을 교육한다. 문학적 소양과 회화, 연출 등의 구체적인 실기 능력을 배양하고 학점을 취득함과 동시에 만화 작가로서 갖추어야 할 덕목과 능력을 함양시킨다. 졸업 후, 프로 작가로 활동할 발판을 마련하는 것을 목표로 한다.</p>
CDR 대상직업군	<p>장편 만화 작가, 웹(인터넷) 만화 작가, 아동 만화 작가, 실험 만화 작가, 이야기 그림책 작가 등.</p>



2. 만화·애니메이션학과-만화작가 CDR 직업수요분석

<p>현황</p>	<p>현재 만화가로 활동하는 작가의 통계는 시장의 추이에 따라 유동적임. 다만 만화가들의 대표적인 모임인 한국 만화가협회의 회원은 약 700명, 우리 만화 연대의 회원은 300명, 기타 여성 만화가협회를 중심으로 한 순정 만화와 관련된 만화 동아리가 약 천 여개에 이르고 그 밖에 다양한 온·오프라인 동아리들이 활동을 하고 있음. 대학에 만화 전공 학과를 설치한 대학이 10여개이고, 애니메이션 전공을 설치한 학교를 포함하면 백 여개가 넘는 대학에서 예비 만화인들이 졸업하여 사회에 진출하고 있음. 국내 만화 시장은 일본 만화 수입 개방 이후, 대중성을 갖춘 일본 만화에 밀려 국내 작가들의 출판 만화 시장이 위축되고 있으나 온라인 시장을 통해 역량을 갖춘 작가들이 본격적으로 출현하고 온라인과 오프라인을 병행한 활동을 통해 새로운 시장을 확장해 나가고 있음. 새롭게 형성된 학습 만화 시장은 꾸준한 성장을 보이고 있고 우수한 만화 작가들의 결함을 통해 양질의 학습 만화들이 선을 보이고 있음. 해외시장에서도 <무인도에서 살아남기> 시리즈의 경우 대만 시장에서 1위를 할 정도로 괄목할 만한 성과를 보이고 있음. 디지털 콘텐츠 시장의 특성이 진입 장벽이 높지 않다는 것인데, 작가로서의 역량과 대중성을 갖추면 신인 만화가의 경우도 얼마든지 상업적 성공을 할 수 있다는 것이 '파페포포 메모리즈'나 순정 만화와 같은 예를 통해 증명되고 있음. 만화를 포함한 디지털 콘텐츠에 대한 정부의 지원이 2000년대 들어 꾸준히 진행되고 있고 문화관광부와 관련 기관, 단체에서 운영하는 각종 공모전이 해마다 열리고 있으며 해외 시장을 겨냥한 시장 진출을 국가적 차원에서 진행이 되고 있는 상황임.</p>
<p>수요예측</p>	<p>온라인 만화에서 인기를 얻어 출간된 '파페포포 메모리즈'의 경우, 젊은 직장 여성을 겨냥하여 100만부가 넘게 팔렸음. 어린이를 대상으로 한 '짱똥이의 일기' 시리즈 역시 100만부에 가깝게 팔린 것으로 예측함. 학습 만화 '만화로 보는 그리스·로마 신화'는 2005년에 이미 1000만부를 돌파했고 이원복 교수의 '먼나라 이웃나라'도 시리즈를 통틀어 1000만부를 상회하는 판매 부수를 보인 것으로 파악됨. 최근에는 '마법 천자문', '코믹 메이플 스토리'라는 아동 만화가 각각 500만부를 넘어 선 것으로 집계됨. 학습 만화 '무인도에서 살아남기' 시리즈는 국내는 물론 대만과 같은 해외 시장에서도 판매 1위를 하는 성과를 올림. 상위의 예와 같이 독자 대상을 고려한 적절한 기획과 마케팅으로 양질의 콘텐츠를 생산 하면 새로운 시장은 언제든 열릴 수 있음이 입증되었고 영화와 드라마, 애니메이션, 게임 등 연관 산업의 원소스로서의 역할을 하고 있음. 기타 디지털 콘텐츠와 연계된 다양한 창작 기획에 조응하여 일반 교양물, 홍보물, 정보 전달 등 만화적 기법이 응용된 매체의 수요는 향후 계속 확대될 전망을 갖고 있음.</p>

3. 만화·애니메이션학과-만화작가 CDR 교육과정

학 년	학 기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
1 학 년	1	만화기초(2/3) 컴퓨터그래픽기초(2/3) 애니메이션기초(2/3) 드로잉(2/3) 캐릭터쳐(2/3)	만화기초(2/3) 드로잉(2/3)	해부학과드로잉(2/3) 기초조형 I (2/3)
	2	만화적상상력(2/3) 극화표현기법(2/3) 3D기초 I (Maya,Max)(2/3) 기초영상문법(2/3) 일러스트&컨셉아트 I (2/3) 카툰(2/3)	극화표현기법(2/3) 카툰(2/3)	사진과영상(2/3) 제스처드로잉(2/3) 기초조형 II (2/3) 창의적사고법(2/3)
2 학 년	1	유머만화 I (2/3) 무빙툰워크샵(2/3) 스토리텔링워크샵(2/3) 만화·애니메이션교육론(2/3) 일러스트&컨셉아트 II (2/3) 3D기초 II (Maya,Max)(2/3) 만화·애니메이션사(2/3) 단편만화제작(2/3) 애니메이션테크닉(2/3) 3D프린팅의이해(3/3)	무빙툰워크샵(2/3)	실형단편애니메이션(2/3) 모션그래픽 I (2/3) 게임컨셉아트(2/3)
	2	유머만화 II (2/3) 웹툰워크샵(2/3) 만화·애니메이션교수학습방법(2/3) 3D그래픽스 I (2/3) 만화스토리텔링 I (2/3) 배경일러스트(2/3) 애니메이션표현기법(게임,카툰)(2/3) 영상게임컨셉아트 I (2/3) 영상편집&모션그래픽 I (2/3)	3D그래픽스 I (2/3) 만화스토리텔링 I (2/3) 배경일러스트(2/3)	애니메이션컨셉아트(PBL)(2/3) 캐릭터피규어(2/3) 모션그래픽 II (2/3) 스토리텔링 II (2/3) 문화콘텐츠기획(2/3)

학년	학기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3	학	만화스토리텔링 II (2/3) 만화&웹툰연출(2/3) 풍자만화(2/3) 영상게임컨셉아트 II (2/3) 만화·애니메이션교육교재교구개발 3D그래픽스 II (2/3) 애니메이션스토리릴워크샵(2/3) 영상편집&모션그래픽 II (2/3) 장르만화연구(2/3)	만화스토리텔링 II (2/3) 만화&웹툰연출(2/3) 3D그래픽스 II (2/3) 장르만화연구(2/3)	에듀테인먼트콘텐츠 I (2/3)
	년	만화애니메이션감상과비평(2/3) 만화애니메이션워크샵 I (2/3) 전공과취업(만화·애니메이션)(1/1) 졸업작품 I (2/3) 콘텐츠기획(2/3)	졸업작품 I (2/3) 콘텐츠기획(2/3)	컨셉아트워크샵 I (2/3) 캐릭터애니메이션워크샵 I (2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 II (2/3)
4	학	인턴십(현장실습) I (2/2) 만화·애니메이션기획제작및시연(2 만화애니메이션워크샵 II (2/3) 전공과취업 II (만화·애니메이션)(1, 졸업작품 II (2/3) 캡스톤디자인 I (2/3)	졸업작품 II (2/3)	캐릭터애니메이션워크샵 II (2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 III (캡스톤디지
	년	인턴십(현장실습) II (2/2) 캡스톤디자인 II (2/3) 콘텐츠애니지먼트(2/3) 포스트프로덕션(2/3) 포트폴리오(2/3)	콘텐츠애니지먼트(2/3) 포트폴리오(2/3)	캐릭터애니메이션워크샵 III (2/3)

학년	학기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			사회와문화(3/3) 의사소통의이론과실제(3/3) 동서양고전읽기(3/3) 문화와복식(3/3) 예술세계의탐구(3/3) 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 문화기술과사회변동(2/2) 글로벌시대의예술과가치(3/3) 문학과대중문화(3/3) 예술과철학이야기(3/3) 세계현대문학읽기(3/3) 한류와문화콘텐츠(2/2) 국어표기법의이해(2/2) 문자와이미지(3/3) 미국문화와현대사회의이해(3/3)
	2			실용한자·한문(2/2) 일본인과일본문화(3/3) 한국현대문학산책(3/3) 역사와현실(3/3) 인간과언어(3/3) 러시아명작읽기(3/3) 디지털사진촬영과감상(2/2) 예술과일상의미학(3/3) 인체의구조와기능(3/3) 유머화법(2/2) 영어권문화여행(3/3)
			34/51	113/134

4. 만화·애니메이션학과-만화작가 CDR 자유프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p>자율적으로 운영</p> <p>학과 교수 면담</p> <p>선배와의 대화</p> <p>만화 관련 정기 간행물에 참여</p>	<p>CDR 관련 스터디 모임</p> <p>전공 내 스터디 모임</p> <p>학회지</p> <p>영상 미디어 센터 만화 단행본 출판</p>
교외	<p>국내 만화 관련 공모전 참여</p> <p>현장 실습</p> <p>자격증</p> <p>해외 연수</p> <p>체험 학습(캠프) 참가</p>	<p>비공식, 공식 CDR 관련 모임활동(온라인 등)</p> <p>외부 공모전</p>