

# 1. 만화·애니메이션학과-만화평론 및 연구가 CDR의 목표

CDR 목표	<p>기본적인 실기 능력을 갖추고 만화에 대한 폭넓은 이해와 더불어 비평적인 안목을 넓히고 만화 분야의 학문적인 위상을 갖기 위한 전망을 확보하여 졸업 후 만화 비평가 만화 연구자로서의 길을 걸어 갈 수 있게함을 목표로 한다.</p>
CDR 대상직업군	<p>만화 평론가, 만화 연구가, 만화사 연구가, 교육자 등.</p>



## 2. 만화·애니메이션학과-만화평론 및 연구가 CDR 직업수요분석

<p>현황</p>	<p>만화 분야가 문화콘텐츠로 주목을 받게 된 것도 십 여년에 불과하고 아직 학문으로서의 위상조차 초기 단계라 할 수 있으며, 앞으로 만화와 관련된 많은 연구가 필요한 실정임. 온라인과 오프라인을 통해 대중에게 소개되는 만화 작품 수는 엄청나게 많은 상황에서 이를 선별하여 대중에게 안내를 해줄 만화 평론가는 극소수에 불과함. 만화가 영상 언어로 디지털 문화에서 중요한 영역을 차지하고 있는 만큼, 그동안 축적되어온 활자 언어 연구에 못지 않은 영상 언어 연구와 만화라는 장르가 갖는 문법 연구가 필요하고, 또 만화사와 관련된 연구와 함께 - 만화가 대중 예술인 만큼 - 수용자와 관련된 연구 또한 필요한 영역임. 대학에 만화 전공 학과를 설치한 대학이 10여개이고, 애니메이션 전공을 설치한 학교를 포함하면 백 여개가 넘는 대학에서 전공자를 배출하지만, 대체로 테크니션 양성 교육에 치중되어 있다고 볼 수 있음. 학문적인 연구와 관련된 교과 과정을 갖추고 있는 대학은 몇몇 대학에 불과한 실정임. 한국 만화애니메이션학회 등 현재 활동 중인 학술 단체가 있으나 학술진흥 재단에 등재된 학술지로 인정받지 못해 공인된 연구 성과 지금으로서는 나오기 어려우나, 현재 공인 받기 위한 가시적인 단계에 들어섰으며 만화 용어 표준화, 사전편찬 사업 등이 진행 중이라 향후 만화 관련 학술 분야의 발전이 급속도로 성장할 것으로 기대됨. 학술진흥 재단 후보지 등재가 임박한 상황에서 발표되는 논문의 질에 따라 추후 인정을 받게 될 것이라는 점을 볼 때 우수한 연구 인력의 확충이 필요함.</p>
<p>수요예측</p>	<p>만화 관련 정기 간행물과 영상 매체 관련 정기 간행물에 들어갈 만화 이론과 평론의 영역이 부족. 학회에서 발행하는 학술지들의 필진이 대학 교수들인 만큼, 만화 관련 연구 성과는 만화 전공 출신자들의 창작의 질로 이어진다는 점에서 많은 연구 성과가 기대됨. 현재 만화 교육이 주로 기능 교육에 치우쳐있는데 반해 향후 연구 성과와 더불어 만화가 학문으로서의 위상을 자리 잡아가고 그에 걸맞는 교과 과정이 편성이 되면 만화 이론을 강의 할 교육자로서의 역할이 늘어갈 것임. 만화 관련 연구 성과는 만화 관련 사업의 기획과 연관되어 있으며 출판사 또는 만화 관련 행사의 기획자로 활동이 가능함.</p>

### 3. 만화·애니메이션학과-만화평론 및 연구가 CDR 교육과정

학 년	학 기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
1 학 년	1	만화기초(2/3) 컴퓨터그래픽기초(2/3) 애니메이션기초(2/3) 드로잉(2/3) 캐릭터쳐(2/3)	디지털3D기초(2/3) 만화기초(2/3) 캐릭터쳐(2/3)	해부학과드로잉(2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 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)	만화적상상력(2/3) 극화표현기법(2/3)	애니메이션스토리텔링 I (영상문법 캐릭터콘텐츠디자인 II (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)	유머만화 I (2/3) 스토리텔링워크샵(2/3) 만화·애니메이션교육론(2/3) 단편만화제작(2/3)	실형단편애니메이션(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)		캐릭터피규어(2/3) 문화콘텐츠기획(2/3) 영상게임컨셉아트 I (2/3)

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

학년	학기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			<p>중국예술의이해(3/3)  사회와문화(3/3)  역사와현실(3/3)  의사소통의이론과실제(3/3)  예술세계의탐구(3/3)  문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2)  글로벌시대의예술과가치(3/3)  문학과대중문화(3/3)  예술과철학이야기(3/3)  만화로보는문화(3/3)  문화이론과문화읽기(3/3)  국어표기법의이해(2/2)</p>
	2			<p>실용한자·한문(2/2)  일본인과일본문화(3/3)  사회학적상상력(3/3)  예술과일상의미학(3/3)  애니메이션의감상과이해(3/3)  영어권문화여행(3/3)</p>
			34/51	87/104

#### 4. 만화·애니메이션학과-만화평론 및 연구가 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p>자율적으로 운영</p> <p>학과교수 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>
교외	<p>국내 만화 관련 공모전 비평 부문 참여</p> <p>현장 실습</p> <p>자격증</p> <p>해외 연수</p> <p>체험 학습(캠프)참가</p>	<p>비공식, 공식 관련 CDR모임활동(온라인 등)</p> <p>만화 관련 학회 활동</p>