

## 1. 만화·애니메이션학과-스토리작가 CDR의 목표

CDR 목표	<p>학생들이 만화 작가가 되기 위해 필요한 내용을 교육하고 실기 능력을 배양하면서도 글쓰기가 개인적인 특질일 경우, 졸업 후 스토리 작가로 활동 할 수 있도록 필요한 덕목과 능력을 함양시키는 것을 목표로 함.</p>
CDR 대상직업군	<p>장편 만화 스토리 작가, 웹 만화 스토리 작가, 아동 만화 스토리 작가, 학습 만화 스토리 작가, 이야기 그림책 스토리 작가, 방송 작가, 영화 시나리오 작가, 대중 소설가 등.</p>



## 2. 만화·애니메이션학과-스토리작가 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<p>출판 만화는 작가 개인 이름으로 출간되었지만 장편의 경우, 대체로 분업화 되어 만화 스토리 작가가 참여하는 창작 방식을 취해 왔음. 앞으로도 장편 만화 창작 과정의 특성상 이러한 관행은 유지될 전망이다.</p> <p>독자들의 작품 보는 안목이 향상됨에 따라, 보다 질 높은 만화를 요구하고 있음. 장편 만화의 특성상 상업적인 위험 부담을 줄이고 완성도를 높이기 위해서라도 스토리 작가와 만화가와의 공동 작업 형태로 분업화 할 가능성이 매우 높음. 만화를 예술로 보는 유럽의 경우, 이미 오래 전부터 글과 그림이 분리되는 공동 만화 창작 형태가 정착되어 왔음.</p> <p>만화를 즐겨보는 독자들은 주로 만화에 담겨진 이야기에 주목한다는 점에서 만화에서 이야기의 비중은 그림보다도 크다고 볼 수 있고 그만큼 스토리 작가의 역할이 중요시 됨.</p> <p>스토리 작가의 비중이 큰 만큼, 앞으로는 스토리 작가의 이름이 만화가의 이름과 함께 공동 연명이 될 것이며, 이미 지명도를 갖춘 스토리 작가는 현재 공동연명을 하고 있음.</p>
<p style="text-align: center;">수 요 예 측</p>	<p>어린이를 대상으로 한 '짱뚱이의 일기' 시리즈는 스토리 작가와 만화가가 공동 작업을 한 만화책으로 100만부에 가깝게 팔린 것으로 집계됨.</p> <p>학습만화 '무인도에서 살아남기' 시리즈 역시 스토리 작가의 비중이 컸던 만화책으로 국내는 물론 대만과 같은 해외 시장에서도 판매 1위를 하는 성과를 올림.</p> <p>상위의 예와 같은, 독자 대상을 고려한 적절한 기획과 마케팅으로 양질의 콘텐츠를 생산하면 새로운 시장은 언제든 열릴 수 있음이 입증되었음.</p> <p>만화는 영화와 드라마, 애니메이션, 게임 등 연관 산업의 원소스로서의 역할을 하고 있으며 여기서 제일 중요하게 부각되는 것은 스토리임.</p> <p>기타 디지털 콘텐츠와 연계된 다양한 창작 기획에 조응하여 일반 교양물, 홍보물, 정보 전달 등 만화적 기법이 응용된 매체의 수요는 향후 계속 확대될 전망을 갖고 있고 만화 스토리 작가는 만화가와의 공동 작업을 통해 높은 질의 만화를 생산할 수 있음.</p> <p>방송 관련 대본, 드라마 대본, 영화 시나리오 등과 같은 유사 영역에서도 같은 영상 언어를 사용해 구성을 한다는 점에서 만화 스토리 작가의 활약이 기대됨.</p>

### 3. 만화·애니메이션학과-스토리작가 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)	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) 단편만화제작(2/3)	실형단편애니메이션(2/3) 애니메이션스토리텔링 II (연출기법 디지털콘텐츠 I (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)	유머만화 II (2/3) 웹툰워크샵(2/3) 만화스토리텔링 I (2/3)	애니메이션컨셉아트(PBL)(2/3) 디지털콘텐츠 II (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) 영상게임컨셉아트 II (2/3) 만화·애니메이션교육교재교구개발 3D그래픽스 II (2/3) 애니메이션스토리월워크샵(2/3) 영상편집&모션그래픽 II (2/3) 장르만화연구(2/3)	만화스토리텔링 II (2/3) 만화&웹툰연출(2/3) 풍자만화(2/3) 장르만화연구(2/3)	무빙이미지(2/3) 스토리보드워크샵(2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 I (2/3)
	2	만화애니메이션감상과비평(2/3) 만화애니메이션워크샵 I (2/3) 전공과취업(만화·애니메이션)(1/1) 졸업작품 I (2/3) 콘텐츠기획(2/3)	만화애니메이션감상과비평(2/3) 졸업작품 I (2/3)	캐릭터애니메이션워크샵 I (2/3) 게임콘텐츠 II (2/3) 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)	인턴십(현장실습) I (2/2) 만화·애니메이션기획제작및시연(2) 졸업작품 II (2/3)	캐릭터애니메이션워크샵 II (2/3) 게임콘텐츠 III (캡스톤디자인)(2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 III (캡스톤디지
	2	인턴십(현장실습) II (2/2) 캡스톤디자인 II (2/3) 콘텐츠애니메이션(2/3) 포스트프로덕션(2/3) 포트폴리오(2/3)	인턴십(현장실습) II (2/2) 포트폴리오(2/3)	캐릭터애니메이션워크샵 III (2/3)

학 년	학 기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			중국예술의이해(3/3) 사회와문화(3/3) 역사와현실(3/3) 의사소통의이론과실제(3/3) 문학과역사(3/3) 인간과언어(3/3) 동서양고전읽기(3/3) 한국고전명저읽기(3/3) 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 글로벌시대의예술과가치(3/3) 문학과대중문화(3/3) 상상력과문학(3/3) 세계현대문학읽기(3/3) 만화로보는문화(3/3) 문화이론과문화읽기(3/3) 국어표기법의이해(2/2) 미국문화와현대사회의이해(3/3)
	2			실용한자·한문(2/2) 일본인과일본문화(3/3) 문학과영화(3/3) 예술과일상의미학(3/3) 애니메이션의감상과이해(3/3) 예술세계의탐구(3/3) 세계신화의이해(3/3)
			40/58	105/123

#### 4. 만화·애니메이션학과-스토리작가 CDR 자율프로그램

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 참여</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, 공식관련 CDR모임활동(온라인 등)</p> <p>외부 공모전 공동 제작</p>