

1. 만화·애니메이션학과-영상, 애니메이션 작가 CDR의 목표

<p>CDR 목표</p>	<p>애니메이션 산업 분야의 미래는 창작 시장을 얼마나 활성화 시킬 수 있는가, 즉 전문 기획 인력을 어떻게 양성할 것인가에 따라 문제 해결의 실마리를 찾을 수 있을 것이다. 영상·애니메이션 기획자 CDR은 위에서 언급한 한국 애니메이션 산업에서 창작 중심의 전문 기획자로서뿐만 아니라 나아가 영상 융합 매체별 전문 기획자의 영역까지를 포괄하여 그 전망을 갖는다.</p>
<p>CDR 대상직업군</p>	<p>애니메이션 기획자, 영상 멀티미디어 연출자, 광고 기획사, 영화 프로덕션 기획, 케이블 방송 영상 기획자, 복합 영상 콘텐츠 기획자, 대학원 진학, 시나리오 작가, 애니메이션 연출가 등.</p>



2. 만화·애니메이션학과-영상, 애니메이션 작가 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<p>국내 애니메이션의 산업 규모는 '창작 시장의 점진적 성장(연 평균 10% 성장)'에도 불구하고 해외 OEM 제작 시장의 이탈(2000년 대비 63% 수준)에 따른 제작 시장의 위축. <문화 산업 통계, 문화관광부, 2002~2003></p> <p>중국, 동남아 등의 해외 OEM 시장으로서의 이전으로 단순 OEM 제작 중심에서 창작 중심으로의 전환 노력이 시도되고 있으나, 창작 애니메이션에 대한 기획, 마케팅 능력 부족과 성장 가능성이 큰 창작 시장으로의 전환이 필요. <문화콘텐츠 인력 양성 종합 계획, 문화관광부, 2004></p> <p>영상 산업에서 애니메이션 기획자의 수요 현황은 IT 등과 융합을 통한 새로운 매체의 등장을 예고하고 있으며 이러한 영상 융합의 시대에 따라 매체별 기획, 연출이 가능한 전문 기획자를 필요로 하고 있다.</p>
<p style="text-align: center;">수 요 예 측</p>	<p>기획 및 창작 분야의 인력에 대한 수요가 매우 클 것으로 나타나고 있음. 이는 애니메이션 관련 산업이 향후 '창작 중심의 전환'이 예상되며, 기업체에서도 기획 및 창작 전문 인력에 대한 요구가 증가할 것으로 보임. 2002년 관련 업종 내 기획 인력의 구성 비율이 12.1% 이나, 2008년도 예상 구성 비율은 20%로 증가할 것으로 보임. <문화콘텐츠 인력 양성 종합 계획, 문화관광부, 2004></p> <p>국내의 창작 애니메이션 시장이 TV용과 OVA용의 해외 진출 활성화 및 극장용 창작 활동 증가를 통해 매년 30% 내외로 성장할 것임을 추정할 때 전문 기획자의 인력 양성은 필연적으로 당면한 산업적 요구로, 현재와 미래 수요가 높을 뿐만 아니라 폭넓은 영상 매체 영역에서의 기획 전문가의 수요 또한 매우 유효하다.</p>

3. 만화·애니메이션학과-영상, 애니메이션 작가 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) 캐릭터(2/3)	애니메이션기초(2/3)	영어1(2/2)
	2	만화적상상력(2/3) 극화표현기법(2/3) 3D기초 I (Maya,Max)(2/3) 기초영상문법(2/3) 일러스트&컨셉아트 I (2/3) 카툰(2/3)	3D기초 I (Maya,Max)(2/3)	디지털영상기초(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)	애니메이션테크닉(2/3)	디자인컨셉 I (2/3) 시나리오기초(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)	애니메이션표현기법(게임,카툰)(2/3) 영상게임컨셉아트 I (2/3)	영화연출(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) 애니메이션스토리릴워크샵(2/3) 영상편집&모션그래픽 II (2/3) 장르만화연구(2/3)	영상게임컨셉아트 II (2/3)	사운드디자인(2/3) 고급편집(2/3)
	2	만화애니메이션감상과비평(2/3) 만화애니메이션워크샵 I (2/3) 전공과취업(만화·애니메이션)(1/1) 졸업작품 I (2/3) 콘텐츠기획(2/3)		영상기획및구성실습(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)
	2	인턴십(현장실습) II (2/2) 캡스톤디자인 II (2/3) 콘텐츠매니지먼트(2/3) 포스트프로덕션(2/3) 포트폴리오(2/3)		

학년	학기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			실무영어(3/3) 콘텐츠비즈니스기획(3/3) 문화콘텐츠와창업(3/3) 성공하는문화콘텐츠소재발전략(한류와문화콘텐츠(2/2) 영화기획및마케팅(2/2)
	2			UCC(디지털동영상)기획,제작,편집 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 문화콘텐츠마케팅전략의수립과정: 영화장르연구(2/2)
			12/18	42/50

4. 만화·애니메이션학과-영상, 애니메이션 작가 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p>통합프로젝트참여</p> <hr/> <p>SMAF영상 페스티벌 참가</p> <hr/> <p>엔터테인먼트 연계전공 수업 참여</p> <hr/> <p>영어실력 향상</p> <hr/>	<p>학기별 취업특강</p> <hr/> <p>애니메이션 워크샵 참여</p> <hr/>
교외	<p>업체 탐방 참여</p> <hr/>	<p>학술답사 참가</p> <hr/> <p>업체 방문특강</p> <hr/>