

## 1. 만화·애니메이션학과-만화편집 및 기획자 CDR의 목표

CDR 목표	<p>학생들의 만화에 대한 폭넓은 이해와 실기 능력을 배양하는 가운데, 만화와 관련된 정보와 출판 시장 동향을 파악하는 안목을 갖게 하고, 졸업 후 만화 편집자 또는 만화 행사 기획자로서 활동할 수 있게 하는 것을 목표로 함.</p>
CDR 대상직업군	<p>만화 관련 출판사 편집 및 기획, 만화 잡지 기자, 만화 관련 전시 행사의 기획, 만화 관련 축제·이벤트 전문가, 만화 행정가 등.</p>



## 2. 만화·애니메이션학과-만화편집 및 기획자 CDR 직업수요분석

<p>현황</p>	<p>메이저급 출판사들이 만화 출판 관련 브랜드를 내걸고 만화 출판에 뛰어들었으나 마땅한 작가들을 찾기 어렵고 상업적인 부담 때문에 적극적인 투자를 못하고 있는 상황임. 만화 작가들 역시 기술력은 갖고 있으나 시장의 판도나 변화된 문화 지형 속에서 독자들이 요구하는 적절한 기획을 마련하지 못하는 상황임. 만화를 잘 알고 시장의 추이를 따라갈 만한 감각과 경험을 갖춘 기획자들이 적절한 기획을 내세워 출판사들의 투자를 끌어낼 필요가 있는 상황임. 만화콘텐츠와 관련된 전시가 문화 행사와 더불어 지속적으로 열려 왔고 향후 열릴 것으로 전망을 하지만, 만화콘텐츠를 잘 모르는 미술 관련 기획자들이 큐레이팅을 하는 상황에서 만화콘텐츠를 잘 이해하는 전시 기획자가 필요함. 지방 자치와 더불어 문화 산업에 비중을 두는 만큼 변화된 문화 지형에 적절한 기획으로 시민들의 참여를 이끌어내는 것이 중요한 시점임.</p>
<p>수요예측</p>	<p>출판사에선 만화와 관련된 시장성에 대한 노하우가 부족한 상황에서 상업적 부담이 덜한 적절한 기획이 있으면 투자할 의지를 갖고 있음. 학습 만화 시장은 자금력을 갖춘 굴지의 대형 출판사가 많이 진출해있는 상황이고 현재 다양한 학습 만화가 기획, 출판되고 있음. 공공미술관과 여타의 박물관에서 만화와 관련된 행사를 유치하고 있고, 대중성이 있는 만큼 앞으로 시장이 확대될 전망이다. 서울 국제 만화애니메이션 페스티벌, 부천 국제 만화축제, 부천 국제 학생 애니메이션페스티벌, 만화의 날, 아마추어 만화 축제 등 다양한 정기 만화 문화 행사에 기획 인력이 필요한 상황임.또 서울 애니메이션 센터, 부천 만화 정보 센터, 문화콘텐츠진흥원, 각 만화 단체 등에 만화 행정 전문 인력 수요가 늘어남. 문화 민주화와 지방 자치 시대를 맞이하여 작은 도시의 구별, 군별 시민과 함께 하는 크고 작은 문화 행사 계획들이 정책적으로 권장되고 있고 경제적인 지원을 하려하는 상황임.</p>

### 3. 만화·애니메이션학과-만화편집 및 기획자 CDR 교육과정

학년	학기	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)	만화기초(2/3) 컴퓨터그래픽기초(2/3) 드로잉(2/3)	메타포디자인(2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 I (2/3) 디지털영상촬영과편집(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)	입체조형(2/3) 사진과영상(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)	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)	웹툰워크샵(2/3) 만화스토리텔링 I (2/3)	애니메이션컨셉아트(PBL)(2/3) 캐릭터피규어(2/3) 문화콘텐츠기획(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) 애니메이션스토리릴워크샵(2/3) 영상편집&모션그래픽 II (2/3) 장르만화연구(2/3)	만화&웹툰연출(2/3)	문화예술마케팅(3/3) 광고애니메이션기획(2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 I (2/3) 영상콘텐츠 I (2/3)
	2	만화애니메이션감상과비평(2/3) 만화애니메이션워크샵 I (2/3) 전공과취업(만화·애니메이션)(1/1) 졸업작품 I (2/3) 콘텐츠기획(2/3)	콘텐츠기획(2/3)	VFX워크샵 I (캡스톤디자인)(2/3) 컨셉아트워크샵 I (2/3) 만화애니메이션감상과비평(2/2) 에듀테인먼트콘텐츠 II (2/3) 영상콘텐츠 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)	VFX워크샵 II (2/3) 컨셉아트워크샵 II (2/3)
	2	인턴십(현장실습) II (2/2) 캡스톤디자인 II (2/3) 콘텐츠애니메이션(2/3) 포스트프로덕션(2/3) 포트폴리오(2/3)	콘텐츠애니메이션(2/3)	VFX워크샵 III (2/3) 컨셉아트워크샵 III (2/3)

학 년	학 기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			사화와문화(3/3) 인류와문화(3/3) 인간과언어(3/3) 생명과학의이해(3/3) 문화트렌드와산업디자인(3/3) UCC(디지털동영상)기획.제작.편집 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 문화기술과사회변동(2/2) 글로벌시대의예술과가치(3/3) 문화과대중문화(3/3) 만화로보는문화(3/3) 문화이론과문화읽기(3/3) 미국문화와현대사회의이해(3/3)
	2			디자인개념과원리(3/3) 콘텐츠비즈니스기획(3/3) 디지털사진촬영과감상(2/2) 예술세계의탐구(3/3)
			26/39	97/119

#### 4. 만화·애니메이션학과-만화편집 및 기획자 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 기획 참여</p>
교외	<p>국내 만화 관련 행사 참여</p> <p>현장 실습</p> <p>자격증</p> <p>해외 연수</p> <p>체험 학습(캠프) 참가</p>	<p>비공식, 공식 CDR관련 모임활동(온라인 등)</p> <p>외부 만화 관련 행사 참여</p>