

# 만화·영상 관련학과의 교육과정 개발과 운영 연구

임청산

(공주문화대학 학장)

- I. 서론
  - II. 만화·영상 관련산업과 교육개혁의 추진과제
    - 1. 만화·영상 관련산업과 교육실태
    - 2. 교육 개혁의 추진방안과 통합연계 교육과정 착안사항
  - III. 만화·영상 관련학과의 현행 교육과정의 실태분석
    - 1. 만화예술학과의 교육과정 개설 현황
    - 2. 영상만화학과의 교육과정 개설 현황
  - IV. 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정 편성과 운영
    - 1. 2년제 전문대학 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정
    - 2. 4년제 대학 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정
    - 3. 각급 학교·각종 학원 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정
    - 4. 각종 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정 운영
  - V. 결론
- 부록  
참고문헌

## I. 서론

오늘날 만화와 영상은 현대문화와 대중예술의 중요한 장르와 매체로서 부상하여 어린이와 청소년뿐만 아니라 성인들에 이르기까지 현대인의 생활문화 가운데서 차지하

는 비중이 높아가고 있다. 학문과 예술의 전당인 대학을 비롯한 각급 교육기관에서 이를 적극 수용하여 교수·연구하고 있는데 학문적 연구의 진척과 함께 관련학과의 활성화 대책이 시급한 문제가 아닐 수 없다. 그 가운데 교육개혁의 과제 추진과 산업사회의 구조 변화에 따른 통합연계 교육과정의 체계적인 개발과 운영에 관한 연구의 필요성이 대두되고 있다.

만화·영상 관련분야는 20세기 초기에 등장하여 중기에 작품제작 수준의 예술활동에서 후기에는 멀티미디어가 본격화되면서 고부가가치의 신종 문화산업으로 각광을 받고 있다. 특히 두뇌가 우수한 문화민족이면서도 부존자원이 부족한 우리나라에서 민족 문화를 계승·발전시켜 세계화할 수 있는 대책 가운데 하나인 만화·영상 관련산업은 우리 민족이 당면한 경제난국을 해결하고 선진국의 대열에 올라서는 데 큰 몫을 다할 것이다. UN이 지정한 문화의 세기인 21세기 지식정보화사회에서는 차세대 선도산업의 주력업종인 만화, 영상, 게임, 디자인, 문화관광, 정보통신 산업을 국가적 차원에서 새 천년의 전략산업으로 육성하려고 그 대책을 수립하여 추진 중에 있다. 최근에는 대학과 고등학교에서조차 만화·영상 관련학과가 각급 학교의 특성화 학과로 개설하고 있다. 그런데 만화·영상에 관한 학문적 연구와 교육활동이 미흡한 편이라서 체계적인 교육과정을 개발하여 첨단산업과 유망업종 분야에서 중사할 전문인력을 시급히 양성해야 할 것이다.

이 연구는 이러한 연구의 필요성을 바탕으로 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정을 개발·운영하기 위하여 학부·계열 공통의 교양교과, 전공기초와 전공심화에 관한 통합 교과과정 개발과 연계운영 방안을 제시하고자 한다. 또한 그 연구방법으로는 만화·영상 관련산업과 교육기관의 실태파악, 교육개혁의 추진과제와 교육과정의 착안사항 그리고 국내외 관련학과의 교육과정 등을 종합·분석하여 통합연계 교육과정을 개발하고 운영방안을 수립하고자 한다. 다만 본 연구에서는 국내의 관련 교육기관의 교육과정을 전부 분석할 수 있었지만, 외국의 자료는 만화·영상 관련산업이 활발한 미국·일본·프랑스의 대표적인 대학만을 선정하였다. 또한 영상 관련학과는 기존의 사진·비디오·영화·컴퓨터·멀티미디어 영상 등을 제외한 애니메이션 위주의 영상만화학파로 제한하였음을 밝혀둔다.

## II. 만화·영상 관련산업과 교육개혁의 추진과제

### 1. 만화·영상 관련산업과 교육실태

21세기에는 산업의 중심이 정보·서비스·지식 산업으로 이행된다. 이에 따라 선진국에서는 문화의 산업화와 산업의 문화화가 핵심적 과제가 되고 있다. 이러한 문화산업화는 선진문화예술이 첨단과학기술과 접목하여 현대인들의 문화의식과 심미안이 응용되는 문화상품을 개발함으로써 부가가치를 높이고 있다. 특히 문화산업은 만화, 디자인, 컴퓨터화상, 멀티미디어, 영화 비디오, 연예 방송, 가요 음반, 영상기획 등의 대중문화예술이 첨단산업기술과 접목된다. 우리나라에서도 문화산업의 중요성을 인식하여 1995년 5월 4일 문민정부에서는 문화체육부에 문화산업국을 신설하고 같은 해 7월 20일 문화산업진흥계획을 발표한 바 있다. 또한 국민의 정부에서도 1998년 2월 25일 집권 이후에 문화산업을 국가의 기간산업으로 적극 추진하기 위하여 국정과제로 책정하였다. 문화산업 가운데서도 부가가치가 높은 만화, 영상, 게임 등을 전략적·선도적 산업으로 개발계획중이다. 더욱이 문화, 정보통신, 관광, 디자인 등의 지식산업 5개년 발전대책으로 집중 육성한다.

만화·영상 관련산업의 전세계 시장규모는 만화영화 60억 달러, 캐릭터 800억 달러, 게임 700억 달러, 어린이 TV 방송 1,000억 달러 등으로 나타나고 있다.(*HEADLINE NEWS* 1998년 9월호, p. 74) 또 다른 통계에 의하면 전자게임 450억 달러, 음반 287억 달러, 비디오 241억 달러, 만화영화 35억 달러, 극영화 33억 달러로 나타난 바 있다.(<'95 SICAF 도록>, p. 265) 이와 동시에 국내 만화·영상 관련산업의 시장규모는 펜시·캐릭터 1조 원, 만화영화 7천억 원, 게임 4천억 원, 출판만화 4천억 원, 테마파크 3천억 원, 음반 2천억 원이었다. 그런데 2000년대 각국의 만화·영상 소프트웨어 시장을 살펴보면 미국 78조 원, 일본 52조 원, 우리나라 5조 원으로 추산하고 있다.

만화·영상 산업대국인 미국과 일본에서는 만화영화 붐이 2000년대에도 활성화될 것으로 전망하고 있다. 영상산업의 기술이 첨단과학기술과 접목되면서 극영화와 만화영화의 구분은 없어지고 애니메이션이 더욱 확대될 전망이다. 이제 만화는 출판에서 비롯

하여 영화, 게임, 캐릭터, 팬시상품, 광고, 테마파크에 이르기까지 연관된 산업적 효과뿐만 아니라, 어린이와 청소년에 미치는 영향은 물론, 국가적 이미지 홍보와 국제적 문화 전파에 이바지하는 문화적 파급효과가 너무나 크다. 최근의 애니메이션 산업은 새로운 캐릭터 개발, 성인만화 시장의 증대, 컴퓨터 애니메이션의 발달, 인터넷 만화 등장, 방송 채널의 증가와 함께 황금기를 맞고 있다.

만화·영상 관련산업에서 시장규모가 애니메이션보다 더 큰 게임과 캐릭터 산업은 그만큼 부가가치가 훨씬 더 높은 형편이다. 25조 원에 이르는 비디오 게임 세계시장의 90%를 일본이 석권하고 11조 원의 컴퓨터 게임 시장을 미국이 독점하고 있는 실정이다. 신종 아이디어 산업인 캐릭터 산업은 만화와 애니메이션의 작품에 등장하는 캐릭터를 복합산업(multiplex industry)으로 개발하여 무한한 발전 가능성을 지니고 있다. 미국의 디즈니 사(Disney Production)는 1천여 종의 캐릭터를 보유하고 1996년 한해 동안에 187억 달러 매출에 30억 달러의 순이익을 올렸다. 일본의 도에이동화[東映動畫]에서도 800종 이상의 캐릭터를 발매하는데 일본 국내시장에서만 매출액 1조7천억 엔으로 만화산업 5,500억 엔의 3배를 상회할 정도이다.

우리나라는 미국과 일본에 이어서 세계 3위의 애니메이션 제작국가이면서도 기획 및 창작 능력 부족으로 국내 수요조차 충족하지 못하고 있는 실정이다. 이제 만화·영상 관련산업이 황금알을 낳는 거위처럼 고부가치산업이고 굴뚝 없는 무공해 산업이며 무한 경쟁시대의 두뇌산업이기 때문에 대학을 비롯한 각급 교육기관에서는 관련 교육과정을 개발하여 전문인력을 양성·배출하여야 할 책무가 주어지고 있다.

20세기 후반기에 만화·영상 관련학파가 대학에 자리하였는데, 구미 선진제국의 일부 대학에서 1970년대부터 만화강좌가 개설되고 만화학파가 설치·운영되기 시작하였다. 1974년 미국의 예일 대학(Yale Univ.)에서 시사만화(political cartoon) 강좌가 개설되어 많은 학생들이 수강하였다.(Nelson, 1975, p. 2). 1973년에 일본의 교토세이카[京都精華] 대학에서 요시토미 야스오[吉富康夫] 교수가 제안하여 2년제 만화전공 코스를 운영하다가 1979년에 4년제로 개편되고 1991년에는 대학원 과정으로 승격된 바 있다(吉富康夫, 1978, pp. 129-136).

우리나라에서는 1990년에 필자가 지금의 국립공주문화대학(國立公州文化大學)에 만화예술과를 개설한 후로 1995년에 2년제 전문대학인 공주영상정보대학, 경민대학, 부

산예술대학, 계원조형예술대학 등의 관련학과가 추가되고 1996년에는 4년제 종합대학인 세종대학교, 상명대학교, 한서대학교, 국립순천대학교, 그리고 2년제의 청강문화산업대학 등에서 증설하였다. 마침내 1997년에는 예술사 양성기관인 국립한국종합예술학교에서 영상만화과를 설치함으로써 머지않아 각 대학원에서 관련전공 석사과정을 개설할 조짐이다.

최근에는 경기도와 강원도를 비롯한 각 시도 교육청별로 특수목적 고등학교나 실업계 고등학교에 만화·영상 관련과정을 개설하려고 준비중에 있다. 그 외로 만화·영상과 관련된 사회교육기관에는 1995년 이후로 명지대학교 사회교육원의 만화예술창작과, 세종대학교 영상교육원의 만화 멀티미디어 전공, 배재대학교 사회교육원의 만화창작 코스 등이 개설되었다. 또한 한겨레문화센터의 출판만화학교와 애니메이션 제작학교를 비롯한 제일만화예술원과 반도만화영화학원 등이 운영되고 있는 실정이다.

## 2. 교육개혁의 추진방안과 통합연계 교육과정의 착안사항

만화·영상 관련학과의 교육과정은 여러 가지 요인에 의하여 정형화되지 못한 실정이다. 지금까지는 만화·영상에 관한 학문적 연구가 미진하고 전문가의 양성체제가 도제식이었기 때문에 관련 교육과정이 제대로 개발되지 못하였다. 또한 관련 교육과정이 대학의 특성화전략과 산업구조에 따른 취업대책 등에 따라 다양하게 전개되고 있지만, 대학의 불비한 여건과 비전문 교수요원으로 인하여 실제로는 그 표준에 이르지 못하고 있다. 앞으로 교육개혁 과제에 따른 학과 통폐합, 최소전공인정 학점제, 복수전공제, 전과기회 확대, 편입학제도, 학점은행제, 전문대학원 설립, 실업계 고등학교와의 연계교육, 특성화 고등학교 확대 등에 대처하기 위한 통합교육과정 개발과 연계운영이 시대적으로 요청되는 것이다.

지난 문민정부의 제1차 교육개혁방안(1995. 5. 31)에는 열린 평생학습 사회의 구축, 대학의 다양화와 특성화, 인성 및 창의성을 함양하는 교육과정 운영, 국민의 고통을 덜어주는 입학제도의 강구, 직업기술교육 체제의 구축 등이 발표되었다. 또한 대학교육의 새환경과 변혁의 확산을 위한 교육수요자 중심교육, 대학의 다양화와 특성화와 자율화 등이 교육과정을 개발하는데 방향 제시가 된다. 또한 제2차 교육개혁방안(1996. 2. 9)의

신직업교육체제 구축으로는 특성화 고등학교 확대, 고등학교 교육과정의 통합운영, 실업계 고등학교 교육의 현장 적응성 제고, 직업교육의 내실화, 전문대학원제도의 도입, 생애에 걸친 진로교육, 성인직업교육 확대, 직업교육 훈련제도의 확립, 교육과정위원회 구성 등이 발표되어 교육과정을 개발하는 데 착안사항이 되고 있다. 그리고 제3차 교육개혁방안(1996. 8. 20)의 21세기형 첨단학교 가상대학 운영, 학교 도서관의 멀티미디어화, 사회교육개혁 등과 제4차 교육개혁방안(1997. 8. 20)의 민주시민교육을 위한 개혁, 초·중등교육의 혁신과 고등교육체제의 개선, 정보화교육의 강화 등이 만화·영상 관련학과의 통합교육과정 개발과 연계운영에 고려할 요인이 될 수 있다.

현재 국민의 정부 대통령의 취임사(1998. 2. 25)에는 21세기의 정보화사회에 컴퓨터 교육을 강화하여 정보대국의 토대를 만들고 교육을 개혁하여 인성과 창의성을 존중하는 전인교육을 힘쓰며 민족문화의 세계화를 위하여 문화산업을 21세기의 기간산업으로 육성해야한다고 천명하였다. 또한 대통령의 광복절 경축사(1998. 8. 15)에서도 일본의 대중문화를 단계적으로 개방하면서 영상산업을 비롯한 문화산업을 진흥하겠다고 선언한 바 있다. 곧 이어 정부에서는 무시험 전형의 대학입시 개선책과 새 학교문화 창조 등을 발표하여 만화·영상 관련학과의 교육과정을 개발하는 데 방향이 제시되고 학과를 운영하는 데 목표가 분명해진다.

무엇보다도 교육개혁의 과제 가운데 4년제의 학부제 도입과 2년제의 계열별 전공코스제 그리고 통합교육과정(integration curriculum)의 운영이 만화·영상 관련학과의 교육과정을 개발하고 운영하는 데 직접적인 영향을 미치고 있다. 즉 학부제 교육과정 운영으로 학생들이 적성과 소질에 따라 폭넓은 교양교육과 다양한 전공교육을 자유롭게 선택할 수 있게 하였다. 또한 전공 코스별 교육과정 운영으로 학생과 산업체가 요구하는 수요자 중심의 주문식 교육과 전공심화 교육을 전개할 수 있게 되었다. 그리고 세부분과의 교육과정을 지양한 통합교육과정의 운영은 산업사회의 변화와 직업현실을 반영하여 산학협력을 통한 연계학습으로 열린 교육이 가능하게 된 것이다.

### Ⅲ. 만화·영상 관련학과의 현행 교육과정 실태분석

#### 1. 만화예술학과의 교육과정 개설 현황

<표 1> 만화예술학과의 교양과목 개설현황(1998년 기준)

장르영역	통합교과명	개설교과명	공주 문화 대학	경민 대학	부산 예술 대학	상명 대학 교	순천 대학 교	교토 세이 카대	에콜 에밀 폴	칼아츠 캐릭터 과	평 균 점
철학	예술철학	철학개론				2					2
		예술과 철학			2						2
		미학				2	2	2			2
역사	미술사	예술과 감상			2					4	3
		서양미술사				2		2	8		4
		한국미술사 현대미술사				2 2		2 2			2 2
사 회 학	사회문화론	문화사				2					2
		문화인류학				2					2
		사회문화 대중문화의 이해 매스컴론	2		2				2		2 2 2
문학	문예창작론	문학개론				2					2
		문예창작론	2								2
		생활작문 국어	2	2	2		2				2 2
예술	조형예술론	미술해부학						2			4
		색채학				2			6		2
		색채구성론						2			2
		디자인론						2			2
	현대미술감상	2								2	
영상예술론	영상미학	영상론	2								2
		영상미학						2			2
		영상문법								2	2
개설 학점 합계			10	2	8	18	4	16	16	6	

출판만화를 비롯한 일반 만화 분야의 예술활동을 지향하는 국내의 만화예술학과로는 2년제의 국립공주문화대학, 경민대학, 부산예술대학과 4년제의 상명대학교, 국립순천대학교 그리고 일본의 교토세이카 대학, 프랑스의 에콜에밀폴, 미국의 칼아츠 캐릭터 애니메이션과 등이 있다. 이들 만화예술학과에서는 대부분 교양과목을 비롯하여 만화이론, 미술실기, 디자인 실기, 만화실기, 애니메이션 실기 등으로 구성된 교육과정을 개설·운

<표 2> 만화예술학과의 만화 이론과목 개설현황(1998년 기준)

장르 영역	통합교과명	개설교과명	공주 문화 대학	경민 대학	부산 예술 대학	상명 대학 교	순천 대학 교	코토 세이 카대	에콜 에밀 꼴	칼아츠 캐릭터 과	평균 학점
총론	만화예술학	만화예술학개론					3				3
		만화예술학	3		4						3
		만화예술론				2					4
		만화의 이해와 감상		2		2					2
		만화작품 감상									2
역사	만화예술사	만화예술사	2								2
		만화사 및 비평		2							2
사 회 학	만화비평	만화비평론			2						2
		미디어비평								4	4
	만화산업론	만화사회학	2								2
		만화문화론									2
		만화산업론									2
문학	만화문학	코메디원리								2	2
		만화문학	2								2
	만화창작론	스토리개발								6	6
		아이디어 발상기법			3						3
		만화스토리작업		2						2	
		만화연출론		2							2
개설 학점 합계			9	8	9	2	3	·	·	12	

영하고 있다.

첫째, 만화예술학과의 교양과목으로는 문화예술과 관련된 예술철학, 미술사, 사회 문화론, 문예창작론, 조형예술론, 영상예술론 등의 강좌가 개설되어 있다.<표 1> 철학 가운데에는 철학개론, 예술과 철학, 미학, 예술과 감상 등의 ‘예술철학’이 2학점 정도의 1~2 강좌가 4년제 대학 중심으로 나타나고 있다. 또한 지역별·시대별로 구분된 서양미술사, 한국미술사, 현대미술사, 현대미술감상 등의 ‘미술사’는 현대의 서양미술사 중심으로 4년제 대학에 개설되어 있는데 내용적으로 만화예술사와 연계 운영되어 나아간다.

대중사회문화와 깊이 관련된 만화예술학과에서는 문화사, 문화인류학, 사회문화, 대중문화의 이해, 매스컴론 등의 ‘사회문화론’을 개설하여 학생들이 현대사회문화를 폭 넓게 이해하도록 중시한다. 만화의 소재가 되는 문학 관련 과목에는 문학개론, 문예창작론, 생활작문, 국어 등의 ‘문예창작론’이 있는데 창작의 기초가 되는 문학과 창작이론 중심으로 운영되고 있다. 예술분야로는 미술해부학, 색채학, 색채구성론, 디자인론 등의 ‘조형예술론’이 우선하지만, 최근에는 영상론, 영상미학, 영상문법 등과 같은 ‘영상예술



론'이 급부상하고 있다.

둘째, 만화에 관한 이론과목으로는 출판만화와 관련된 만화예술학, 만화예술사, 만화비평, 만화산업론, 만화문학, 만화창작론 등이 개설되어 있다(<표 2>). 그런데 만화이론 과목이 2년제 전문대학에는 3~4과목 정도로 개설되어 있는데 비하여 4년제 대학에는 오히려 1~2과목 정도로 개설되어 있는 형편이다. 이는 만화에 관한 학문적 이론이 정립되어 있지 않은 초기 현상이기 때문에 4년제 대학의 학문적 연구와 교육과정 개발이 활성화되어야 할 것이다.

만화에 관한 전반적 이론인 만화예술학개론, 만화예술학, 만화예술론, 만화의 이해와 감상, 만화작품 감상 등의 '만화예술학' 강좌가 무엇보다도 필수적으로 선행되고 있다. 만화에 관한 역사인 '만화예술사'가 있는데 미술사 속에서 다루거나 만화비평과 함께 다룰 수 있지만 독립적으로 확대되어야 만화가 학문적 체계를 갖출 수 있다. 또한 사회학 분과로는 만화비평론, 미디어 비평 등의 '만화비평'과 만화사회학, 만화문화론, 만화산업론 등이 있는데 만화의 산업화를 위한 '만화산업론'이 앞으로 각광을 받게 될 것이다.

문학 분야로는 코메디 원리, 만화문학 등의 '만화문학'이 문학의 장르 개념과 구성요소를 만화와 비교 연구하여 만화의 작품성을 높이는 데 이바지할 수 있다. 스토리 개발, 아이디어 발상기법, 만화 스토리 작업, 만화연출론 등의 '만화창작론'은 작품활동을 위한 이론과 기능적인 실기과목으로 개설된 것이다. 전세계적으로 만화에 관한 학문적 이론이 정립되어 있지 않기 때문에 다른 전통학문과 순수예술과 같은 연구개발이 절실하고도 시급하게 요구되고 있다.

셋째, 만화활동을 위한 미술실기 과목으로는 소묘, 제도, 응용회화, 색채실기, 재료 표현, 조형실기 등이 있는데 충분한 실기능력을 배양하도록 강화되는 실정이다(<표 3>). 소묘, 드로잉, 데생, 크로키 등으로 다양하게 과목 명칭을 붙이고 있지만, '소묘'는 그 내용과 방법에 따라 만화묘법의 기초작업으로 각종 묘사실기 능력을 길러준다. 특히 소묘는 인물과 동물을 중심으로 하는데 기물과 자연적 배경까지를 그 대상으로 삼고 있다. 또한 우리보다는 외국의 대학에서 소묘실기를 강화하고 있다는 사실을 교수활동에서 간과해서는 안 될 것이다. 원근법과 랜더링과 같은 '제도'가 3개 대학에서 개설하고 있으나 대부분의 대학에서는 소묘시간에 부분적으로 취급하고 있는 실정이다.

<표 3> 만화예술학과의 미술 실기과목 개설현황(1998년 기준)

장르 · 영역	통합교과명	개설교과명	공주 문화 대학	경민 대학	부산 예술 대학	상명 대학 교	순천 대학 교	교토 세이 카대	에플 에밀 꼴	카이츠 캐릭터 과	평균 학점
소묘	소묘	소묘		3	3	4	2			9	4
		드로잉	4			4				2	3
		데생						8			8
		고품·정물 데생							14		14
		인체·동작 데생							14		14
		크로키						2		2	
		참고자료 습작						8		8	
도화	제도	원근법				2		2	8		4
		랜더링				2		2			2
회화	응용회화	기초회화				8					8
		응용회화				8					8
		회화실기					2				2
		수채화					2				2
		한국화	2								2
색채	색채실기	색채학	2			2	2				2
		색채연구			3						3
		색채와 디자인								2	2
재료	재료표현	재료연습	2								2
		만화재료연구				4	2				3
		표현기법	2		3						3
조형	조형실기	조형실기		2	3						3
		입체/조소					4	8			6
		판화	4			4	2				3
		공예					4			4	
개설 학점 합계			16	5	12	38	12	20	54	13	

기초회화, 응용회화, 회화실기, 수채화, 한국화 등 여러 가지 기법의 ‘응용회화’가 만화예술의 다양한 표현기법을 배양하려고 3개 대학에서 개설하고 있는 정도이지만 대학에 따라서는 색채실기, 조형실기, 디자인 실기 시간에 병행하기도 한다. 앞으로 만화의 예술화를 위해서는 각종 회화적 표현기법에 대한 실기능력을 다양하게 갖출 필요성이 대두된다.

색채학, 색채연구, 색채와 디자인 등의 색채에 관한 이론적 접근과 함께 ‘색채실기’가 강화되어 컬러 만화 시대에 대처하고 있다. 재료연습, 만화재료연구, 표현기법 등의 ‘재료표현’은 재료에 따른 표현기법을 익히도록 시도하고 있으나 외국의 대학과 같이 별도로 교과목을 개설하지 않고 유사한 실기과목 시간에 다루기도 한다. 조형실기, 입체,

조소, 판화, 공예 등의 '조형실기'는 대학에 따라 평면적 시각예술인 만화를 다양한 영역으로 표현하기 위한 시도로 개설하고 있다.

넷째, 디자인 실기과목으로는 일러스트레이션, 기초 디자인, 캐릭터 디자인, 편집 디자인 등을 개설하고 있는데 소묘와 회화적 차원에서의 화상을 그래픽디자인으로 작품화하고 상품화할 수 있도록 외국의 대학에서 강화하고 있다(<표 4>).

<표 4> 만화예술학과의 디자인 실기과목 개설현황(1998년 기준)

장르 · 영역	통합 교과명	개설교과명	공주 문화 대학	경민 대학	부산 예술 대학	상명 대학 교	순천 대학 교	교토 세이 카대	에콜 에밀 끌	칼아츠 캐릭터 과	평균 학점
일러스트 레이션	일러스트 레이션	기초일러스트레이션		2							2
		일러스트레이션	8		3		4		4		5
		만화일러스트레이션		4					2		3
그래픽	그래픽 디자인	기초디자인	2					16			9
		기초디자인연습					4				4
		디자인					8				8
		그래픽디자인 응용디자인							4 2	2	4 2
캐릭터	캐릭터 디자인	캐릭터연구				8	4				6
		캐릭터창작			3						3
		캐릭터디자인	2							6	4
		만화캐릭터실기		2							2
편집	편집 디자인	레이아웃	4							4	4
		편집디자인		2							2
		편집·인쇄 기법			3				4		4
개설 학점 합계			16	10	9	8	8	28	16	12	

기초 일러스트레이션, 일러스트레이션, 만화 일러스트레이션 등의 '일러스트레이션'은 만화의 다양한 표현기법을 조장하는 데 중요한 교과목으로 중시하고 있는 실정이다. 기초 디자인, 기초 디자인 연습, 디자인, 그래픽디자인, 응용 디자인 등의 '그래픽디자인'은 만화의 산업화에 크게 이바지할 수 있기 때문에 국내 대학보다 외국의 대학에서 더욱 비중을 높이고 있다.

캐릭터 연구, 캐릭터 창작, 캐릭터 디자인, 만화 캐릭터 실기 등의 '캐릭터 디자인'은 만화창작의 핵심이 되고 있다. 그리고 만화작품에 관한 편집과 인쇄 그리고 출판 등을 다루는 레이아웃, 편집 디자인, 편집·인쇄기법 등의 '편집 디자인'이 만화작품의 내용을 다듬고 형식미를 갖추어나가는 데 응용하고 있다. 만화예술이 종합응용예술에 속하

기 때문에 순수회화로부터 시각 디자인과 컴퓨터 애니메이션과 멀티미디어 그리고 만화 게임과 가상현실까지 응용하기 때문에 외국대학과 같이 국내대학에서도 디자인 영역이 필연적으로 확대되어야 할 것이다.

<표 5> 만화예술학과의 만화 실기과목 개설현황(1998년 기준)

장르 · 영역	통합교과명	개설교과명	공주 문화 대학	경민 대학	부산 예술 대학	상명 대학 교	순천 대학 교	교토 세이 카이 대	에콜 에밀 꼴	칼아트 캐릭터 과	평균 학점
기 초	카툰	캐리커처			3						3
		카툰 만화	8	7	9	12	15	8 16	8		10 12
실 기	코믹스	연재만화 극화			6 6						6 6
		기초만화실기		2							2
실 기	만화실기	만화연습						8			8
		만화색채실기		3							3
		만화실기		5							5
제 작	만화창작	만화창작	4	3							3
		창작만화 실험만화창작		3		8	4				6 3
개설 학점 합계			12	23	24	20	19	32	8		

다섯째, 만화 실기과목은 가장 핵심적이면서도 궁극적인 교과목으로 여러 가지 만화 장르에 관한 실기연습과 단편적이고 실험적인 만화창작 활동을 전개한다(<표 5>). 우선 캐리커처, 카툰, 만화 등의 '카툰'과 극화, 연재만화 등의 '코믹스'는 단편만화와 장편만화의 유형에 따라 실기연습한다. 기초만화실기, 만화연습, 만화색채실기, 만화실기 등의 '만화실기'가 많은 학점과 실기시간으로 배정되어 있다. 또한 만화창작, 창작만화, 실험만화창작 등의 '만화창작'은 만화실기의 습작적 차원에서 대외적인 매체에 발표할 만한 수준의 작품을 창작하는 작가수업이다. 그런데 구미의 대학에서는 별도의 만화창작 시간을 마련하지 않고 관련 실기시간중에 다루기도 한다.

여섯째, 애니메이션 실기과목에는 만화와 관련된 애니메이션, 실사영상, 컴퓨터, 멀티미디어 등을 개설하고 있다(<표 6>). 특히 종전의 셀 애니메이션을 비롯한 신종 컴퓨터 영상이 뉴미디어와 합성됨에 따라 다양한 교과목이 신설되어 나가는 최신분야이다. 애니메이션, 애니메이션 기법, 캐릭터 애니메이션, 만화영상기획, 영상만화제작 등의 '애

<표 6> 만화예술학과의 애니메이션 실기과목 개설현황

(1998년 기준)

장르 영역	통합교과명	개설교과명	공주 문화 대학	경민 대학	부산 예술 대학	상명 대학 교	순천 대학 교	교토 세이 카대	에콜 에밀 끌	칼아츠 캐릭터 과	평균 학점
영상 만화	애니메이션 기초	애니메이션 애니메이션 기법 캐릭터 애니메이션	8	10	9	12	15	8	6	9	10
		애니메이션 제작	2		3					4	4
사진· 비디오	실사영상	연출기법 사진실기 비디오실기 비디오편집					4				4
						2					2
디지털 영상	컴퓨터 그래픽	컴퓨터그래픽 컴퓨터그래픽 기초 컴퓨터 기초디자인	4	3	6	4	7				5
		컴퓨터 애니메이션		5		4	4				4
		멀티미디어	4			4					4
실습	종합실습	교직과정 현장실습 프로젝트 포트폴리오	2	4	4			4	8	11	4
						2					4
개설 학점 합계			20	27	22	28	40	22	14	30	

니메이션'은 정지화면의 출판만화로부터 동화상의 영상만화로 확대하여 셀룰로이드 (celluloid)를 비롯한 여러 가지 애니메이션을 중점적으로 다루고 있다. 연출기법, 사진실기, 비디오 실기, 비디오 편집 등의 '실사영상'은 애니메이션 편집이나 영상에 관한 기초적 실기 능력을 기를 수 있는데 만화예술 계열의 국립순천대학교만이 22학점이나 특성화하여 운영할 뿐이다.

최근에 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 그래픽 기초, 컴퓨터 기초 디자인 등의 '컴퓨터 그래픽'과 컴퓨터 애니메이션, 컴퓨터 작품 워크샵 등의 '컴퓨터 애니메이션'은 컴퓨터를 이용한 여러 가지 영상 표현을 시도하고 있다. 더 나아가 멀티미디어, 멀티미디어 연구 등의 '멀티미디어'는 만화를 활용한 씨디롬 타이틀 제작을 비롯한 디지털 영상의 특수효과적 표현 및 제작을 실험하여 2개 대학에서 개설하고 있는데 앞으로 계속 확대될 전망이다. 졸업을 앞둔 학생들의 취업과 진로를 대비하기 위하여 교직과정, 현장실습, 프로젝트

트, 포트폴리오 등의 ‘종합실습’이 취업과 평생학습으로 연계되고 있다. 일반 만화학과에서 애니메이션 분야를 확대해 나가는 추세는 단적으로 일본의 교토세이카 대학 만화전공과정에서 20여 년간 디자인과 카툰 위주로 운영하다가 1995년에 애니메이션을 8학점 이상이나 개설한 데서 찾아볼 수 있는데, 이는 21세기의 유망업종인 만화·영상 산업의 발전에 대비한 필연적 조치라고 말할 수 있다. 다행히 늦게 출발한 우리나라의 만화·영상 관련학과에서는 개설 초기부터 애니메이션과 컴퓨터 그래픽 분야를 필수적으로 강화하고 있다.

## 2. 영상만화학과의 교육과정 개설 현황

영상혁명 시대를 맞아 영상산업이 급부상함에 따라 영상만화학과, 애니메이션학과, 영상예술학과, 영상미술학과, 영상디자인학과, 컴퓨터그래픽학과, 컴퓨터게임학과, 멀티미디어학과 등으로 다종다양하게 관련학과가 신설되고 있다. 이 모든 학과에서조차 동영상인 애니메이션을 기본·핵심 강좌로 개설하여 집중적으로 운영하고 있는 실정이다. 이 가운데 만화영화를 중점적으로 전공하는 대표적 학과는 영상만화학과와 애니메이션학과 등이다. 만화예술학과가 만화예술의 개인적 창작활동을 조장하는 데 비하여 영상만화학과는 영상만화의 집단적 제작활동을 강화한다는 학과 성향이 두드러진다.

처음에 만화영화과로 개설하였다가 애니메이션과로 개칭한 공주영상정보대학에서는 외래어를 선호한다기보다는 만화 위주의 동화상 제작에서 여러 가지 동영상을 폭넓게 전공하기 위한 특성화 전략이라고 말하기도 한다. 그런데 외국의 대학과는 달리 세종대학교와 국립한국예술종합학교에서 관련학과의 산파역을 맡았던 박세형(朴世亨) 교수가 명명한 ‘영상만화학과’라는 신조어를 한국 만화계가 선호하고 학과와 강좌 명칭의 혼선을 배제하며 영상만화 중심으로 특성화하기 위하여 필자는 본 연구에서 애니메이션학과까지도 ‘영상만화학과’로 표기하여 교육과정 개설현황을 분석하고자 한다.

만화영화를 중심으로 한 애니메이션 산업을 개발하려는 국내의 영상만화학과로는 2년제의 공주영상정보대학, 계원예술조형대학, 청강문화산업대학과 4년제의 세종대학교, 국립한국예술종합학교, 한서대학교, 남서울대학교 그리고 미국의 칼아츠 실험·캐릭터 애니메이션 등이 있다. 이들 영상만화학과에서도 만화예술학과처럼 교양과목을 비롯

하여 영상만화이론, 미술실기, 만화 디자인 실기, 애니메이션 실기, 각종 영상실기 등의 교육과정을 개설·운영하고 있다.

<표 7> 영상만화학과의 교양과목 개설현황(1998년 기준)

장르 영역	통합교과명	개설교과명	공주 영상 정보 대	계원 예술 조형 대	청강 문화 산업 대	세종 대학 교	한국 예술 종합 대	한서 대학 교	남서울 대학 교	칼아츠 실험 과	칼아츠 캐릭터 과	평균 학점
철학	예술 철학	문화와 예술		2				2				2
		미술의 이해 미술해부학 서양미술사					2	3	1			2
문학	문예 창작론	커뮤니케이션의 언어				3		2		5		5
		국어작문 이야기 구성 시나리오작법의 기초 여백의 시학				6		2		2		3
영상	영상 예술론	사진학개론				3			1			2
		영상미학				3			2			3
		영상문법	2								2	2
		영상매체의 이해	2									2
		영화의 이해					2	2		2		2
		영화사							4	4		4
		여성과 영화								2		2
		흑백영화						2		2		2
	TV의 이해						2				2	
	영상 이미 이론	이미지와 텍스트 디지털 이미지 이미지의 역사 디지털문화입문					2			2		2
전산학	전산 응용	전산개론		2		6						4
		컴퓨터입문		2						2		2
		전자계산실습						3				3
		전산실무 컴퓨터활용	4		4				4			4
개설 학점 합계			8	6	4	21	10	20	14	21	2	

첫째, 영상만화학과의 교양과목으로는 예술철학, 문예창작론, 영상예술론, 영상 이미 이론, 영상정보 등의 강좌가 개설되어 있다(<표 7>). 문화와 예술, 미술의 이해, 서양 미술사, 미술해부학 등의 ‘예술철학은 4년제 대학 중심으로 개설하여 미의식을 고취하기 위한 교양수준의 개설과목이다. 문학 분야로는 커뮤니케이션의 언어, 국어작문, 이야

기 구성, 시나리오 작법의 기초, 여백의 시학 등의 '문예창작론'이 작품 소재의 구성과 전개방법 그리고 창작활동을 위한 문학적 소양을 갖추도록 개설되고 있다.

<표 8> 영상만화학과의 영상만화 이론과목 개설현황(1998년 기준)

장르 영역	통합교과명	개설교과명	공주 영상 정보 대	계원 예술 조형 대	청강 문화 산업 대	세종 대학 교	한국 예술 종합 대	한서 대학 교	남서 울대 학교	칼아츠 실험과	칼아츠 캐릭터 과	평균 학점	
만 화	만화 예술 학	만화사				2	2					2	
		만화읽기				2	2					2	
		만화기호론				3	2						3
		만화비평론				3							3
		만화비평 워크샵					2						2
문 학	영상 문학	코메디의 원리							2			2	
		애니메이션 시나리오						2				2	
		시나리오 제작				3		2				3	
		스토리 개발				2	8				4		4
		스토리 보드										5	
영 상	영상 만화 학	애니메이션개론				2	2	3	2			2	
		애니메이션사				2	2		2	2		2	
		작가론	2				2		2			2	
		연출론					4						3
		애니메이션 기획연출					2		4				3
		애니메이션 분석								2			2
		애니메이션 세미나	2										2
	실험애니메이션 논문세미나								1			1	
	영상 산업 론	영상 산업 론	만화산업론					2					2
			영상산업론				3						3
정보산업론							2					2	
디 지 털 영 상	영상 매체 론	뉴미디어론		2		3						3	
		뉴미디어 연구										2	
		CG하드웨어 연구				3						3	
		통합미디어 세미나								3	3	3	
	영상 비평	통합미디어 비평								2	2	2	
	텍스트 분석론				3						3		
	학제간 비평								2		2		
개설 학점 합계			2	4	·	29	30	5	10	14	9		

영상 분야의 기본과목으로는 사진학개론, 영상미학, 영상문법, 영상매체의 이해, 영화의 이해, 영화사, 여성과 영화, 흑백영화, TV의 이해 등의 '영상예술론'이 다양한 영상 의 이해를 위한 예술적 접근에 해당하여 대학마다 개설하는 경향이다. 또한 이미지와 텍 스트, 디지털 이미지, 이미지의 역사, 디지털 문화입문 등의 '영상 이미지론'은 이미지의



영상적 표현을 다루는 전문영역의 교과에 해당된다. 그리고 전산개론, 컴퓨터 입문, 전자계산실습, 전산실무, 컴퓨터 활용 등의 '전산응용'은 컴퓨터와 멀티미디어를 위한 기본적인 전산응용 능력을 기르기 위한 도구교과로서 영상만화학과마다 필수적으로 개설하고 있지만 프로그래밍(programming) 기술보다는 드로잉(drawing) 예술을 전제로 통합운영하고 있다.

둘째, 영상만화의 이론과목으로는 만화예술학, 영상문학, 영상만화학, 영상산업론, 영상매체론 등인데 일반 만화보다는 애니메이션과 뉴미디어에 관한 영상이론을 다룬다(<표 8>). 청강문화산업대학을 비롯한 2년제 전문대학에서는 이론보다 실기실습교과 중심으로 현장중심교육을 하고 있지만 영상만화에 관한 기초적 이론과목을 보강해 나가고 있다. 만화사, 만화읽기, 만화기호론, 만화비평론, 만화비평 워크샵 등의 '만화예술학'은 만화 전반에 관한 종합과목이다. 2개 대학에서 관련교과를 중점 개설하고 있지만, 그 외의 애니메이션 관련학과에서도 만화에 대한 이해를 넓히기 위하여 개설해 나가고 있다. 또한 코미디의 원리, 애니메이션 시나리오, 시나리오 제작, 스토리 개발, 스토리보드 등의 '영상문학'은 문예창작의 연장선상에서 애니메이션 시나리오와 스토리보드 작성 등의 전문적 창작 능력을 요구하는 것이다.

특히 애니메이션개론, 애니메이션사, 작가론, 연출론, 애니메이션 기획연출, 애니메이션 분석, 애니메이션 세미나, 실험 애니메이션 논문 세미나 등의 '영상만화학'은 영상만화학과의 핵심 이론과목으로 애니메이션에 관한 전반적 이론과 기획연출 능력을 배양하고 있다. 또한 만화산업론, 영상산업론, 정보산업론 등의 '영상산업론'은 애니메이션을 비롯한 영상산업의 문화산업화를 위한 기업경영 마인드를 길러주는 중심교과이다. 그리고 뉴미디어론, 뉴미디어 연구, CG하드웨어 연구, 통합 미디어 세미나 등의 '영상매체론'과 멀티미디어 비평, 텍스트 분석론, 학제간 비평 등의 '영상비평'은 뉴미디어에 관한 비평적 연구를 시도하는데 칼아트(Cal. Arts) 대학에서부터 정규교과로 자리잡고 있다.

셋째, 미술 실기과목으로는 소묘, 응용회화, 색채실기, 재료표현, 조형실기 등인데 배경제작, 색채실기, 입체적 조형실기 등의 실기기능력을 강화하기 위한 것이다(<표 9>).

소묘, 드로잉 등의 '소묘'는 만화예술학과보다 약화되어 있는 편이다. 또한 회화, 배경미술, 배경제작 실기 등의 '응용회화'는 애니메이션의 촬영 편집을 고려하여 다양한 실기 능력을 요구하는 편이다.

<표 9> 영상만화학과의 미술 실기과목 개설현황(1998년 기준)

장르 영역	통합교과명	개설교과명	공주 영상 정보 대	계원 예술 조형 대	청강 문화 산업 대	세종 대학 대	한국 예술 종합 대	한서 대학 교	남서 울대 학교	칼아츠 실험 과	칼아츠 캐릭터 과	평균 학점
소묘	소묘	소묘 드로잉	12	2	2			6	2			2 5
회화	응용회화	회화 배경미술 배경제작 실기	6		2 2			3	6 2			3 2 3
색채	색채실기	색채실습 색채와 디자인			2	3					2	3 2
재료	재료표현	재료와 기법 표현기법			2	1						1 2
조형	조형실기	공간조형 입체조형 모델제작 실기			4	3 3	3 3	3	2			3 3 3
개설 학점 합계			18	2	14	10	6	12	12	·	2	

색채실습, 색채와 디자인 등의 ‘색채실기’는 충천연색의 애니메이션 제작에 비하여 3개 대학만이 개설하고 그 학점수도 적은 편이다. 또한 재료와 기법, 표현기법 등의 ‘재료표현’은 2개 대학만이 1~2학점씩 배정하였는데 대부분의 대학이 개설하지 않고 있다. 그러나 공간조형, 입체조형, 모델 제작실기 등의 ‘조형실기’는 애니메이션이 평면적 화상을 입체적 동영상으로 실감나게 표현되어야 하기 때문에 4년제 국내대학에서 3학점 정도 개설하고 있다.

넷째, 만화 디자인 실기과목으로는 만화실기, 일러스트레이션, 캐릭터 디자인, 기초 디자인, 응용 디자인 등이 개설되어 있는데 만화예술학과의 디자인 실기과목보다 훨씬 더 강화되어 있다(<표 10>).

카툰, 칸만화 제작 등의 ‘만화실기’가 3개 대학에서 3학점 이상을 개설되었지만 다른 대학에서는 전혀 개설되어 있지 않았다. 이와 같이 만화영화를 제작하는데 원화가(key animator)의 창작능력에만 맡긴다면 “제2의 디즈니”를 배출할 수 없기 때문에 상당히 강화되어야 할 것이다. 또한 일러스트레이션, 테크니컬 일러스트레이션, 카툰 일러스트레이션 등의 ‘일러스트레이션’이 국내 대학에서 4학점 정도 개설되어 있어 실기능력 향상에 기초가 되고 있다.

<표 10> 영상만화학과와 만화디자인 실기과목 개설현황(1998년 기준)

장르 영역	통합교과명	개설교과명	공주영상정보대	계원예술초형대	청강문화산업대	세종대학교	한국예술종합대	한서대학교	남서울대학교	칼아츠실업과	칼아츠캐릭터과	평균학점
만화	만화실기	카툰 칸만화 제작				3 6		3				3 6
일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션 테크니컬 일러스트레이션 카툰 일러스트레이션	6	4	4	6 3	3 3					4 3 6
그래픽	그래픽디자인	디자인 입문 기초디자인 기초시각디자인 구성과 디자인 구조적 디자인		2		3			2			2 3 2 2 3
캐릭터	캐릭터디자인	캐릭터 창작 캐릭터디자인 캐릭터 애니메이션		2	4			6	2		4 6	3 3 6
편집	편집디자인	편집디자인 북디자인				3	2					3 2
애니메이션	애니메이션디자인	타이틀디자인 레이아웃 실기 애니메이션 레이아웃 애니메이션디자인 프로덕션디자인 패키지디자인	3					3 3			4	3 3 4 3 2 3
개설 학점 합계			9	10	8	21	20	12	7	3	16	

디자인 입문, 기초 디자인, 기초시각 디자인, 구성과 디자인, 구조적 디자인 등의 '그래픽 디자인'이 다양한 디자인의 기초 실기 능력을 기르게 된다. 또한 애니메이션 작품의 등장인물을 디자인하는 캐릭터 창작, 캐릭터 디자인, 캐릭터 애니메이션 등의 '캐릭터 디자인'은 애니메이션 작품의 성패를 좌우하고 캐릭터 관련산업의 파급효과가 매우 커서 칼아츠의 캐릭터 애니메이션 전공 코스가 개설될 정도이다. 그리고 편집 디자인, 북 디자인, 타이틀 디자인 등의 '편집 디자인'과 레이아웃 실기, 애니메이션 레이아웃, 애니메이션 디자인, 프로덕션 디자인, 패키지 디자인 등의 '애니메이션 디자인'은 애니메이션 제작에서 파생되는 각종 디자인 영역의 필요에 따라 개설한 것이다.

다섯째, 애니메이션 실기과목으로는 애니메이션 기초, 애니메이션 제작, 애니메이션 응용 등을 개설하였는데 이 강좌들이 영상만화학과와 중심교과가 되고 있다(<표 11>).

<표 11> 영상만화학과의 애니메이션 실기과목 개설현황(1998년 기준)

장르 영역	통합교과 명	개설교과명	공주 영상 정보 대	계원 예술 조형 대	청강 문화 산업 대	세종 대학 교	한국 예술 종합 대	한서 대학 교	남서 울대 학교	칼아츠 실험 과	칼아츠 캐릭터 과	평 균 학 점	
기초	애니메이 션 기초	애니메이션	3			9	6					9	
		애니메이션 기초실기										4	
		애니메이션 작화										10	
		애니메이션 제작기법										5	
제작	애니메이 션 제작	캐릭터 애니메이션			6					4	6	9	
		드로운 애니메이션	6										6
		자유형 애니메이션									1	9	5
		특수 애니메이션			4								4
		입체조형 애니메이션								5			5
		실험 애니메이션		6		3	3	3					4
		응용 애니메이션			3								3
		애니메이션 기획·연출					2		4				3
		애니메이션 작품연구		2									2
		애니메이션 분석					2						2
애니메이션 워크샵					8	6	3	4			5		
애니메이션 세미나		2				3					3		
응용	애니메이 션 응용	만화영화		6								6	
		작화기법			8								8
		아트드렉팅	4										4
		다큐멘터리 워크샵				3							3
		기초연기 실습						2					2
		BG제작 실기	6		2								4
		이미지의 합성과 응용					6						6
		동작표현 연습					2						2
특수효과		2					3				3		
타이밍 분석							3				3		
개설 학점 합계			19	18	20	18	29	20	25	9	24		

애니메이션, 애니메이션 기초실기, 애니메이션 작화, 애니메이션 제작기법, 캐릭터 애니메이션 등의 ‘애니메이션 기초’는 애니메이션의 기초작업을 하는데 각 대학에서 평균 6 학점 이상을 개설하고 있다. 또한 드로잉 애니메이션, 자유형 애니메이션, 특수 애니메이션, 입체조형 애니메이션, 실험 애니메이션, 응용 애니메이션 등의 각종 애니메이션 유형과 애니메이션 기획·연출, 애니메이션 작품연구, 애니메이션 분석, 애니메이션 워크샵, 애니메이션 세미나 등의 애니메이션 연구에 관한 ‘애니메이션 제작’이 보다 핵심적인 교과가 아닐 수 없다. 그 외로 만화영화, 작화기법, 아트 디렉팅, 다큐멘터리 워크샵,

<표 12> 영상만화학과외의 각종영상 실기과목 개설현황(1998년 기준)

장르 영역	통합교과명	개설교과명	공주 영상 정보 대	계원 예술 조형 대	청강 문화 산업 대	세종 대학 교	한국 예술 종합 대	한서 대학 교	남서 올대 학교	칼아츠 실험 과	칼아츠 캐릭터 과	평균 학점
사진 · 비디 오	실사영상	사진 카메라 작품		2		3		2	3			3
		동작제어 카메라 비디오 제작 촬영 실습		2					4	5 2 7		5 2 4 3
디지털 영상	컴퓨터 그래픽	컴퓨터 그래픽 CG & 카툰 2D 컴퓨터 그래픽스	6		2		6 3		6			4 3 6
	컴퓨터 애니메이 션	3D 컴퓨터 그래픽스 컴퓨터 애니메이션 디지털 애니메이션 이펙트 애니메이션 특수영상 애니메이션 3D 스톱모션	6	6	2			6 3 3	4	15	4	6 7 4 3 3 6
	멀티미디 어	멀티미디어 멀티미디어 연출 멀티미디어 워크샵 사이버 스페이스	6			6 3 3		6	6			6 3 6 3
제작	영상제작	영상편집 영상개발 편집 테크닉 전자출판 프로덕션 애니메이션 CF 워크샵 영상분석 실습			2			3			4 2	3 2 3 2 3 3
음악	영상음악	음향론 영상음악 사운드 포스트 애니메이션 음향	2				3					3 2 3 2
개설 학점 합계			26	10	9	15	18	44	24	34	10	

기초연기 실습, BG 제작 실기, 이미지의 합성과 응용, 동작표현 연습, 특수효과, 타이밍 분석 등의 '애니메이션 응용'활동은 애니메이션 제작에 따른 특수작업을 보완하고 있다.

여섯째, 각종 영상 실기과목으로는 실사영상, 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 애니메이션, 멀티미디어, 영상제작, 영상음악 등이 개설되어 있다(<표 12>). 사진, 카메라 작품, 동작 제어 카메라, 비디오 제작, 촬영실습 등의 '실사영상'은 각종 영상의 제작기법을 익히기

위한 기초적 영상실기 과목이다. 컴퓨터 그래픽, CG & 카툰, 2D 컴퓨터 그래픽스 등의 ‘컴퓨터 그래픽’과 3D 컴퓨터 그래픽스, 컴퓨터 애니메이션, 디지털 애니메이션, 이펙트 애니메이션, 3D 컴퓨터 그래픽스, 특수영상 애니메이션, 3D 스톱모션 등의 ‘컴퓨터 애니메이션’은 전통적 애니메이션을 디지털 영상으로 창출하고 동영상 제작을 일반화·첨단화할 수 있어 영상만화학과에서 확대해 나가고 있다.

멀티미디어, 멀티미디어 연출, 멀티미디어 워크샵, 사이버 스페이스 등의 ‘멀티미디어’는 영상만화의 관련된 작품 제작과 문화상품 활동을 확대하여 멀티미디어의 유망업종에서 중시하는 과목으로 부상하고 있다. 또한 영상편집, 영상개발, 편집 테크닉, 전자출판, 프로덕션, 애니메이션 CF 워크샵, 영상분석실습 등의 ‘영상제작이 애니메이션 제작 전후로 검토해야 할 전문기술을 다루게 된다. 그리고 음향론, 영상음악, 사운드포스트, 애니메이션 음향 등의 ‘영상음악은 애니메이션 제작활동의 양대 산맥인 비디오(video) 화상과 오디오(audio) 음향에서 소홀히 할 수 없는 과목으로 정착하고 있다.

이상과 같이 만화예술학과와 영상만화학과와 교육과정이 대학의 특성화에 따라 다르고 국내외 대학의 형편과 사정에 따라 다양하게 개발·운영되고 있음을 분석하였다. 각 대학별로 이상적인 새로운 교육과정을 개발하려고 꾸준히 노력하고 국가사회와 산업구조의 변화에 따라 대처할 만한 통합연계 교육과정을 끊임없이 개발해 나가야 할 것이다. 무엇보다도 지금은 전공학자들과 관련인사들이 중지를 모아 표준 교육과정을 시급히 개발해야 할 때이다.

## Ⅳ. 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정 편성과 운영

### 1. 2년제 전문대학 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정

고등교육법(1997년 12월 13일 제정)의 제47조에 의하면, 전문대학은 사회 각 분야에 관한 전문적인 지식과 이론을 교수·연구하고 재능을 연마하여 국가사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다. 이에 따라 전문대학의 수업연한은 2년 내지

3년으로 하고 학칙이 정하는 과정을 이수한 자에게는 전문학사 학위를 수여한다.

대체적으로 전문대학의 교육과정은 교양교과와 전문교과로 나누고, 이를 다시 필수교과와 선택교과로 구분하고 있다. 그런데 교양교과는 전문직업인으로서 갖추어야 할 최소한의 일반적 과목으로 하고, 전문교과는 해당 학과의 전문적 지식의 습득과 기술 연마에 필요한 전공과목으로 구성한다.

<표 13> 2년제 전문대학 만화예술과의 통합연계 교육과정(O표는 필수과목)

구분	학년·학기	교과목내용	1-1	1-2	2-1	2-2	합계	
			교양· 전공 이론및 실습	교양· 전공 이론및 실습	전공 응용및 실습	전공 응용및 실습	학점	시수
교양 필수	영어회화 I, II(English Conversation)		②	②			4	6
	전산응용 I, II(Computer Applications)		②	②			4	6
교양 선택	예술철학· 문예창작론· 조형예술론		2	2			4	4
	미술사· 사회문화론· 영상예술론				2	2	4	4
만화 이론	만화예술학(Cartoon Arts)		②				2	2
	만화예술사(Cartoon History)			2			2	2
	만화문학(Cartoon Literature)		2				2	2
	만화창작론(Cartoon Creation)				2		2	2
	만화산업론(Cartoon Industry)				②		2	2
	만화비평(Cartoon Criticism)					2	2	2
미술 실기	소묘(Drawing)		②				2	3
	색채실기(Coloring)			2			2	3
	재료표현(Material & Technique)			2			2	3
	조형실기(Plastic Arts)				2		2	3
	응용회화(Applied Painting)					2	2	3
디자인 실기	일러스트레이션(Illustration)		②				2	3
	그래픽디자인(Graphic Design)			2			2	3
	캐릭터디자인 I, II(Character Design)				②		2	3
	편집디자인(Editorial Design)					2	2	3
만화 실기	만화실기 I, II, III, IV(Cartooning)		②	②	2	2	8	12
	카툰 I, II(Cartoon)		②	②			4	6
	코믹스 I, II(Comics)				2	2	4	6
	만화창작 I, II(Cartoon Creating)				2	2	4	6
애니 메이션	애니메이션기초 I, II(Animation)		②	②			4	6
	애니메이션제작(Animation P.)				2		2	3
영상 실기	컴퓨터그래픽 I, II(Computer Graphics)		2	2			4	6
	컴퓨터애니메이션 I, II(Computer A.)				2	2	4	6
	멀티미디어 I, II(Multimedia)				2	2	4	6
	만화게임(Comic Game)					2	2	3
실습	종합실습(Composite Practice)				2	2	·	
개설 학점 합계			22	22	22	22	88	119

교과이수 단위는 학점으로 하고, 1학기간 15시간 이상의 강의를 1학점으로 하되 실험·실습·실기는 1학기간 30시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 또한 졸업에 필요한 최저 이수학점은 80학점(3년제는 120학점) 이상으로 하는데 재학생은 매학기 15~24학점을 이수할 수 있다. 또한 학점배점 기준은 대개 교양교과 10~20%(8~16학점) 이내와 전문교과 80~90%(64~72학점) 이상으로 하고 전문교과의 50% 이상은 실험·실습·실기를 과한다.

첫째, 전문대학 만화예술과의 통합연계 교육과정은 단위학과의 교육목표와 교육과정운영 중점사항을 바탕으로 여러 가지 구성요건을 고려하여 적합한 교양교과를 비롯한 계열공통 기초교과와 전공기초 및 전공이론·실기교과 종합실습 등의 순서로 90학점 120시간 내외로 배정한다(<표 13>) 전문대학의 교과목은 영역별 2학점 기준으로 앞에서 분석한 통합교과목을 배열하여 교양교과 16학점(18.2%)과 전문교과 72학점(81.8%)으로 편성·운영한다.

교양필수의 영어회화와 전산응용은 만화가 아이디어나 스토리를 대화체로 구성하고 외국만화에 대한 이해를 높이기 위하여 설명체의 영어독본보다는 대화체인 영어회화가 만화창작에 참고가 되기 때문이다. 또한 전산응용은 일반적 전산개론보다는 컴퓨터 그래픽과 멀티미디어 제작을 전제로 한 전산활용에 초점을 맞춘다. 교양선택의 예술철학, 문예창작론, 조형예술론, 미술사, 사회문화론, 영상예술론 등은 만화예술을 전공하는데 근접한 교양교과로서 8학점 범위 내에서 선택적으로 개설·운영한다.

만화예술에 관한 전공이론은 만화예술학, 만화예술사, 만화문학, 만화창작론, 만화산업론, 만화비평 등으로 총론, 역사, 문학, 사회학 등과 관련된 6개 교과로 개설한다. 이 가운데 만화예술학은 학과의 상징적 교과로 자리 매기고 만화산업론은 만화창작까지 포함한 만화전반의 경영활동을 다루기 때문에 필수과목으로 책정한 것이다. 또한 만화문학과 만화비평은 함께 다룰 수 있더라도 만화예술의 수준을 높이는 데 큰 역할이 기대되는 과목이다.

미술실기인 소묘, 색채실기, 재료표현, 조형실기, 응용회화 등은 만화예술의 기초작업이기 때문에 다양한 내용이 다루어져야 할 것이다. 특히 디자인 실기인 일러스트레이션, 그래픽 디자인, 캐릭터 디자인, 편집 디자인 등은 만화창작과 만화상품을 개발하는데 그 품격을 높일 수 있는 도구교과이기 때문에 확대·개편되고 있다. 특히 일러스트레



<표 14> 2년제 전문대학 영상만화과의 통합연계 교육과정(O표는 필수과목)

구분	학년 · 학기	교과목내용	1-1	1-2	2-1	2-2	합계	
			교양 · 전공 기초 이론	교양 · 전공 이론 및 실습	전공 응용 및 실습	전공 응용 및 실습	학점	시수
교양 필수	영어회화 I, II(English Conversation)		②	②			4	6
	전산응용 I, II(Computer Applications)		②	②			4	6
교양 선택	예술철학 · 문예창작론		4				4	4
	영상예술론 · 영상이미지론				2	2	4	4
영상 만화 이론	영상만화학(Animation Theory)		②				2	2
	만화예술학(Cartoon Arts)		2				2	2
	영상문학(Animation Literature)			2			2	2
	영상산업론(Animation Industry)				②		2	2
	영상매체론(Image Media)			2			2	2
미술 실기	소묘(Drawing)		②				2	3
	색채실기(Coloring)			2			2	3
	재료표현(Material & Technique)			2			2	3
	조형실기(Plastic Arts)				2		2	3
	응용회화(Applied Painting)					2	2	3
만화 디자인 실기	일러스트레이션(Illustration)		②				2	3
	만화실기 I, II(Cartooning)			②	②		4	6
	그래픽디자인(Graphic Design)			2			2	3
	캐릭터디자인 I, II(Character Design)				2	2	4	6
	편집디자인(Editorial Design)					2	2	3
애니메이션디자인(Animation Design)					2	2	3	
애니메이션 실기	애니메이션기초 I, II(Basic Animation)		②	②			4	6
	애니메이션제작 I, II(Animation P.)			②	②		4	6
	애니메이션응용 I, II(Applied A.)				2	2	4	6
영상 실기	컴퓨터그래픽 I, II(Computer Graphics)		2	2			4	6
	컴퓨터애니메이션 I, II(Computer A.)				②	②	4	6
	멀티미디어 I, II(Multimedia)				2	2	4	6
	실사영상(Film & Video)		2				2	3
	만화게임 I, II(Comic Game)				2	2	2	3
	영상제작(Image Producing)				2		4	6
	영상음악(Animation Music)					2	2	3
실습	종합실습(Composite Practice)					2	·	
개설 학점 합계			22	22	22	22	88	120

이선과 캐릭터 디자인은 필수과목으로 설강하여 심화학습이 이루어져 나가는 추세이다.

만화실기와 카툰은 만화예술과의 핵심 교과이므로 기초실기와 아이디어 발상이 요구된다. 더 나아가 코믹스와 만화창작은 응용실기와 스토리 전개방법을 다양하게 활용한다. 또한 애니메이션과 영상실기인 애니메이션 기초와 제작활동이 만화창작의 폭을

넓혀주기 때문에 날이 갈수록 중요시된다. 그리고 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 애니메이션, 멀티미디어, 만화 게임은 그 동안 출판만화의 창작수준에서 만화산업의 개발차원으로 적극 수용한 직업교육의 강화에서 비롯된다. 이는 만화창작의 변질이라기보다는 만화가들의 생존전략이 될 수도 있기 때문에 고려되어야 할 사항이다.

둘째, 전문대학 영상만화과의 통합연계 교육과정은 전통적인 만화예술활동의 바탕 위에 셀 애니메이션과 디지털 영상을 통합하는 신중 영상산업을 겨냥하여 만화예술과와 동일하게 교양교과 16학점(18.2%)과 전문교과 72학점(81.8%)으로 편제·운영되고 있다(<표 14>). 만화예술학과 상응하는 영상만화학과 만화산업론과 유사한 영상산업론이 표상적 교과로 부상한다. 또한 영상문학과 영상매체론은 매체의 성격과 작품소재와 전개를 위한 강좌가 될 수 있다.

영상만화과의 미술실기에서 소묘가 기본적이고 색채실기, 재료표현, 조형실기, 응용회화 등도 만화예술과처럼 강화되고 있다. 이보다도 만화 디자인 실기는 영상만화 작품의 상품가치를 높이는 데 이바지할 과목들이다. 특히 일러스트레이션·만화실기·캐릭터 디자인들이 개설되지 않은 관련학과가 있는데 반하여 새로이 애니메이션 디자인까지 개설해 나가기도 한다. 현재 애니메이션 관련학과에서는 미술·만화·디자인 실기보다는 컴퓨터 애니메이션에 관심이 더 높아서 기본적인 실기훈련이 소홀한 경향을 지적하는 형편이다.

원래 애니메이션은 셀을 비롯한 여러 종류의 애니메이션을 다루지만 셀 애니메이션 위주로 기초실기와 제작기법 그리고 응용활동을 펼치고 있다. 셀 작업활동에서 미술·만화·디자인 실기능력이 길러지기 때문에 다행스럽지만, 또 한편으로는 디지털 영상 실기에만 매달리는 경향이 나타나기도 한다. 영상실기로는 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 애니메이션, 멀티미디어, 실사영상이 개설되는데 컴퓨터 애니메이션 수준에서 멀티미디어 분야까지 확대되고 있다. 특히 만화 캐릭터를 활용하는 컴퓨터·비디오 게임을 제작할 수 있는 ‘만화 게임’강좌 시간을 개설하여 만화·애니메이션의 활동영역을 넓혀 나가야 할 것이다.

## 2. 4년제 대학 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정

고등교육법 제28조에 의하면, 대학은 인격을 도야하고, 국가와 인류사회의 발전에 필요한 학술의 심오한 이론과 그 응용방법을 교수·연구하며, 국가와 인류사회에 공헌함을 목적으로 한다. 이에 따라 대학의 수업연한은 4년 내지 6년으로 하고 학칙이 정하는 과정을 이수한 자에 대하여는 해당과정의 학사학위를 수여한다. 또한 석사·박사 학위과정을 이수한 자에 대하여는 해당과정의 석사학위 또는 박사학위를 수여한다.

대체적으로 대학의 교육과정은 교양과정, 전공과정, 부전공과정, 복수전공과정 및 교직과정 등으로 구분하고, 교양과목과 전공과목은 이를 다시 필수와 선택으로 구분한다. 그런데 전공과정은 각 학과의 전문 학술연구에 직접 필요한 교과목을 이수하는 과정을 말한다. 부전공과정은 타 학과의 전공과목을 일정 학점수 이상 체계적으로 이수하는 과정을 가르친다. 또한 복수전공은 2개 이상의 전공을 둔 학부 소속학생이 학부내 자기 전공 이외 타전공의 과목을 일정학점수 이상 이수하는 과정을 가르친다.

교과 이수의 단위는 학점으로 하고, 1학기간 15시간 이상의 수업을 1학점으로 한다. 다만, 실험, 실습, 실기와 체육은 1학기간 30시간 이상의 수업을 1학점으로 한다. 학사학위과정 졸업에 필요한 학점은 140학점 이상을 원칙으로 하는데 복수전공자 등은 150학점 이상을 이수한다. 재학생은 교양교과 40학점 이상과 전공교과 80학점 이상을 이수하는데 매학기 18학점 이상을 성적에 따라 초과 이수할 수 있다.

첫째, 4년제 대학의 만화예술학과 통합연계 교육과정은 교양과목을 비롯하여 만화이론, 미술실기, 디자인 실기, 만화실기, 애니메이션, 영상실기, 실습 등의 통합교과목을 8학기간 교양과목 42학점(28%)과 전공과목 108학점(72%)으로 배열하여 편성·운영한다(<표 15>). 9개 영역의 교양과목은 영어회화, 전산응용, 예술철학, 사회문화론 등의 교양필수와 문예창작론, 미술사, 조형예술론, 영상예술론, 생활체육, 기타 교양선택과목으로 각각 3학점씩 개설하고 있다. 대부분 영어회화와 전산응용은 국제화·정보화시대에 대비한 대학의 교양필수 과목이다. 특히 대화체 구어의 영어회화와 만화의 시각적 표현 활동을 대비한 전산응용의 프로그램 실기는 강화되고 있다. 또한 문예창작론과 미술사는 문학과 예술의 이해를 넓히고 조형예술론과 영상예술론은 시각예술과 디지털 영상에 관한 전반적인 예술론을 교양기초 수준에서 운영한다. 그 외에 생활체육을 비롯한 교양선택 과목을 자유선택하여 폭넓은 교양교육을 마련한다.

<표 15> 4년제대학 만화예술학과의 통합연계 교육과정(O표는 필수과목)

구분	학기·학년	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	합계	
	교과목·내용	교양 전공 이론	교양 전공 이론	교양 전공 기초	교양 전공 기초	전공 심화	전공 심화	전공 응용	전공 응용	학 점	시 수
교양 필수	영어회화 I, II(외국어 영역)	③	③							6	6
	전산응용(과학과 기술 영역)	③								3	3
	예술철학(철학과 사상 영역)	③								3	3
	사회문화론(인간과 사회 영역)			③						3	3
교양 선택	문예창작론(국어와 작문 영역)		3							3	3
	미술사(역사와 문화 영역)				3					3	3
	조형예술론(문학과 예술 영역)			3						3	3
	영상예술론(문학과 예술 영역)				3					3	3
	생활체육(체육과 보건 영역)		3							3	3
	기타 교양선택 I, II, III, IV	3	3	3	3					12	12
만화 이론	만화예술학(Cartoon Arts)	③								3	3
	만화예술사(Cartoon History)			3						3	3
	만화문학(Cartoon Literature)					3				3	3
	만화창작론(Cartoon Creation)						3			3	3
	만화산업론(Cartoon Industry)							③		3	3
	만화비평(Cartoon Criticism)								3	3	3
미술 실기	소묘 I, II(Drawing)	②	②							4	8
	색채학(Color & Cartoon)			2						2	4
	재료표현 I, II(Material & Tech.)				2	2				4	8
	조형 I, II(Plastic Arts)					2	2			4	8
	응용회화 I, II(Applied Painting)							2	2	4	8
디자인 실기	일러스트레이션 I, II(Illustration)	②	②							4	8
	그래픽디자인 I, II, III(Graphic D.)			2	2	2				6	12
	캐릭터디자인 I, II, III(Character D.)					②	②	2		6	12
	편집디자인 I, II(Editorial Design)							2	2	4	8
만화 실기	만화실기 I, II(Cartooning)	②	②							4	8
	카툰 I, II, III, IV(Cartoon)			②	②	2	2			8	16
	코믹스 I, II, III(Comics)					②	②	2		6	12
	만화창작 I, II(Cartoon Creating)							2	2	4	8
애니 메이션	애니메이션 I, II, III, IV(Animation)				②	②	2	2		8	16
	애니메이션특강(Topics in Animation)								2	2	4
영상 실기	컴퓨터그래픽 I, II(Computer Graphics)		②	②						4	8
	컴퓨터애니메이션 I, II, III(Computer A.)				②	②	2			6	12
	멀티미디어 I, II, III(Multimedia)						2	2		6	12
	만화게임(Comic Game)								2	2	4
실습	종합실습(Composite Practice)										
	졸업작품(Graduation Works)								2	2	·
개설 학점 합계		21	20	20	19	19	17	17	17	150	236

만화예술학과의 전공이론과목으로는 만화예술에 관한 총론과 역사를 다루는 만화

예술학과 만화예술사가 우선한다. 그리고 만화의 작품활동에서 소홀히 다루어진 만화문학과 만화창작론과 만화비평이 개설되고 있다. 만화적 표현실기가 갖추어진 뒤에 아이디어와 스토리를 어떻게 전해야 될 것인가하는 문제가 남는다. 그리하여 문학적 소양을 갖추고 만화작품을 연구하는 교육자세가 중요하다. 또한 만화가 산업화되면서 만화산업에 관한 개발연구가 뒷받침되어야 할 것이다.

만화창작의 전제조건은 문학을 비롯한 미술·디자인·만화·애니메이션·영상실기가 관건이다. 미술실기 가운데 소묘는 인물과 동물에 대한 스케치, 정밀묘사, 크로키 등의 다양한 소묘가 요구된다. 색채학은 이론뿐만 아니라 색채표현 능력을 기르는 일이 중요하다. 만화가 여러 가지 표현기법을 응용하기 때문에 다각적인 재료표현 연습이 필요하다. 또한 조형과 응용회화는 예술적 표현능력을 고양시킬 수 있다.

만화예술학과의 디자인 실기는 회화실기와 함께 그 비중이 높아지고 있다. 일러스트레이션은 먹물과 펜으로 그리는 펜화 기법을 다양한 재료와 표현으로 승화시켜 준다. 그래픽 디자인은 전반적인 시각 디자인을 다루는데, 캐릭터 디자인과 편집 디자인을 강화하고 있다. 만화의 꽃과 생명인 캐릭터는 소묘와 일러스트레이션적 인물 표현을 디자인하여 캐릭터 산업과 팬시 상품에 응용하기 때문에 매우 중요하다.

만화실기는 만화예술학과에서 가장 핵심적인 교과로서 실기연습과 카툰·코믹스 그리고 창작연습의 절차대로 진행한다. 만화실기는 기초적인 만화표현을 다양하게 연습하는 과목으로 설정할 수 있다. 카툰과 코믹스는 단편과 장편 만화를 표현하기 위한 유형별 교과로서 아이디어와 예술적 표현 그리고 스토리와 문학적 표현을 강화한다. 그리고 만화창작은 본격적인 작품활동을 위한 강좌로서 만화적 표현과 응용영역을 취급한다.

애니메이션은 만화예술의 표현영역을 넓히는 데 주안점을 두고 만화산업을 개발할 수 있도록 개설한다. 더욱이 영상실기에서 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 애니메이션, 멀티미디어 등의 디지털 영상은 새로운 영역의 만화·영상 표현활동이다. 특히 만화 게임은 컴퓨터·비디오 게임을 만화 캐릭터로 표현하기 때문에 놓칠 수 없는 유망분야로서 권장할 만한 교과목이다.

둘째, 영상만화학과의 통합연계 교육과정은 교양과목을 비롯하여 영상만화이론, 미술실기, 만화·디자인 실기, 애니메이션 실기, 영상실기, 실습 등의 통합교과목을 8학기간 교양과목 42학점(28%)과 전공과목 108학점(72%)으로 편성·운영한다(<표 16>). 9개 영역

<표 16> 4년제대학 영상만화학과의 통합연계 교육과정(O표는 필수과목)

영역 구분	학기·학년	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	합계	
	교과목·내용	교양 전공 이론	교양 전공 이론	교양 전공 기초	교양 전공 기초	전공 심화	전공 심화	전공 응용	전공 응용	학 점	시 수
교양 필수	영어회화 I, II(외국어 영역)	③	③							6	6
	전산응용(과학과 기술 영역)	③								3	3
	예술철학(철학과 사상 영역)	③								3	3
	사회문화론(인간과 사회 영역)			③						3	3
교양 선택	문예창작론(국어와 작문 영역)		3							3	3
	미술사(역사와 문화 영역)				3					3	3
	조형예술론(문학과 예술 영역)				3					3	3
	영상예술론(문학과 예술 영역)			3						3	3
	생활체육(체육과 보건 영역)		3							3	3
	기타 교양선택 I, II, III, IV	3	3	3	3					12	12
영상 만화 이론	영상만화학(Animation)	③								3	3
	만화예술학(Cartoon Arts)			3						3	3
	영상문학(Animation Literature)						3			3	3
	영상매체론(Image Media)					3				3	3
	영상산업론(Animation Industry)							③		3	3
영상비평(Animation Criticism)								3	3	3	
미술 실기	소묘 I, II(Drawing)	②	②							4	8
	색채학(Color & Animation)			2						2	4
	재료표현 I, II(Material & Tech.)				2	2				4	8
	조형 I, II(Plastic Arts)					2	2			4	8
	응용회화 I, II(Applied Painting)							2	2	4	8
만화 디자인 실기	일러스트레이션 I, II(Illustration)	②	②							4	8
	만화실기 I, II(Cartooning)			②	②					4	8
	그래픽디자인 I, II(Graphic Design)				2	2				4	8
	캐릭터디자인 I, II, III(Character D.)					②	②			6	12
	편집디자인 I, II(Editorial Design)							2	2	4	8
애니 메이 션 실기	애니메이션기초 I, II(Basic Animation)	②	②							4	8
	애니메이션제작 I, II, III(Animation P.)			②	②	2				6	12
	애니메이션응용 I, II, III, IV(Applied A.)					②	②	2	2	8	16
	애니메이션특강 I, II(Topics in A.)							2	2	4	8
영상 실기	컴퓨터그래픽 I, II(Computer Graphics)		②	②						4	8
	컴퓨터애니메이션 I, II, III(Computer A.)				②	②	2			6	12
	멀티미디어 I, II, III(Multimedia)						2	2	2	6	12
	실사영상 I, II(Film & Video)					2	2			4	8
	영상제작(Image Producing)						2			2	4
	영상음악(Animation Music)							2		2	4
	만화게임(Comic Game)								2	2	4
실습	종합실습(Composite Practice)										
	졸업작품(Graduation Works)								2	2	·
개설 학점 합계		21	20	20	19	19	17	17	17	150	236

의 교양과목은 영어회화, 전산응용, 예술철학, 사회문화론 등의 교양필수와 문예창작론, 미술사, 조형예술론, 영상예술론, 생활체육, 기타 교양선택 과목으로 각각 3학점씩 개설

하고 있다. 교양필수에서 영어회화와 전산응용은 국제화·정보화시대에 대비한 도구교과목으로서 세계만화를 이해하고 디지털 영상을 표현할 수 있는 기초능력을 길러준다. 또한 예술철학과 사회문화론은 영상만화의 미학적·사회학적 접근으로 영상만화의 학문적·예술적 탐구에 큰 역할을 할 수 있다. 그리고 교양선택에서 문예창작론, 미술사, 조형예술론, 영상예술론 등은 영상만화의 문학적·예술적 이해를 넓혀 준다. 생활체육과 기타 4과목은 학생이 자유선택하는 교양과목이 개설되어야 할 것이다.

영상만화학과의 영상만화이론 과목으로는 영상만화학이 대표적 학문연구 과목이고 영상산업론은 국가의 전략산업 육성을 전제한 새로운 분야의 필수과목이다. 또한 만화예술학과 영상매체론은 만화의 전반적 이론과 디지털 영상매체를 이해하고 영상만화 제작을 위한 권장교과이다. 그리고 영상문화과 영상비평은 통합운영할 수 있지만 그 성격이 다르다. 즉, 영상문학은 애니메이션 시나리오와 스토리보드 등을 다루고, 영상비평은 작품이나 미디어에 관한 비평적 접근으로 구분할 수 있다.

미술실기에서는 소묘가 기본적으로 개설되고 색채학, 재료표현, 조형, 응용회화 등의 다양한 실기능력을 갖추도록 편성되어 있다. 만화와 디자인 실기는 일러스트레이션·만화실기·캐릭터 디자인 등이 필수과목이고 그래픽 디자인과 편집 디자인 등이 선택과목으로 개설된다. 영상만화학과에서 홀대하여 운영하기 쉽지만 애니메이션과 영상실기의 기초과목이 되기 때문에 충분한 실기능력 배양이 요구되는 영역이다.

애니메이션 실기로는 애니메이션 기초, 애니메이션 제작, 애니메이션 응용 등으로 영상만화학과에서 핵심교과이기 때문에 셀 애니메이션을 비롯한 실험 애니메이션 등을 취급한다. 또한 영상실기로는 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 애니메이션, 멀티미디어, 실사영상 등이 골고루 다루어진다. 그리고 만화 게임, 영상제작, 영상음악 등이 부수적으로 개설되어 애니메이션 제작과 진로개척에 도움이 되도록 한다.

셋째, 대학원 만화·영상 관련 전공분야의 교육과정은 우선 만화예술, 만화창작, 영상만화, 영상산업 전공분야로 나누어 4학기간 12과목에 36학점을 이수하도록 편성하고 있다(<표 17>).

만화예술·만화창작 전공은 예술만화와 창작만화를 연구하는데, 만화예술 전공은 카툰 만화의 예술적 표현연구 분야이고 만화창작 전공은 코믹스를 비롯한 장편만화의 창작표현을 연구한다. 또한 영상만화와 영상산업 전공은 애니메이션 제작과 영상만화

<표 17> 대학원 만화·영상 관련 전공분야의 교육과정(전과목 3학점씩 배정)

전공과정	1학기	2학기	3학기	4학기	학점
만화예술 전공	만화예술학 영상만화학 카툰연습	만화산업론 만화표현기법 카툰연습	만화문학비평 예술만화창작 컴퓨터그래픽연구	예술만화세미나 예술만화전 컴퓨터그래픽연구	36
만화창작 전공	만화예술학 영상만화학 코믹스연습	만화산업론 만화표현기법 코믹스연습	만화문학비평 코믹스창작 컴퓨터그래픽연구	만화창작세미나 만화창작전 컴퓨터그래픽연구	36
영상만화 전공	영상만화학 만화예술학 애니메이션연습	영상산업론 실험애니메이션 애니메이션연습	영상매체론 영상만화창작 컴퓨터애니메이션 연구	영상만화세미나 영상만화전 컴퓨터애니메이션 연구	36
영상산업 전공	영상만화학 만화예술학 컴퓨터애니메이션 연습	영상산업론 캐릭터창작 컴퓨터애니메이션 연습	만화경영학 만화상품제작 멀티미디어연구	만화산업세미나 컴퓨터게임전 멀티미디어연구	36

상품개발을 연구하는데 영상만화 전공은 각종 애니메이션과 컴퓨터 애니메이션 등의 제작활동이고, 영상산업 전공은 각종 만화상품제작과 영상산업 경영 등을 연구하는 분야이다.

대학원 만화·영상관련 전공분야별로 만화예술학과 영상만화학 같은 공통이론과목과 분야별 전공이론과 전공실기 및 전공심화과목이 개설되어 있다. 전공이론은 만화산업론과 영상산업론 그리고 만화문학비평, 영상매체론, 만화경영학 등이 있고, 전공별 세미나와 연구과목이 있다. 또한 카툰, 코믹스, 애니메이션, 컴퓨터 애니메이션 등의 전공별 기초실기과목과 만화표현기법, 실험 애니메이션, 캐릭터 창작 등의 전공실기과목 그리고 예술만화창작, 코믹스 창작, 영상만화창작, 만화상품제작 등의 전공응용 실기과목과 개인별 전시발표 행사가 개최되도록 편제되어 있다.

만화·영상관련 대학원 전공과정은 일반대학원이나 특수대학원의 예술계통에 개설할 수 있다. 현재 만화·영상관련 학부과정의 졸업생이 배출하게 되어 대학원과정이 조속히 개설되어야 할 때이다. 또한 만화·영상 관련 학과를 개설한 대학에서 교수요원을 초빙하는데 정규 대학원과정을 이수하고 석사학위 이상을 취득한 전문가가 부족하기 때문에 대학원 개설이 시급하다.

앞으로 교육개혁 추진과제에 따라 단설 전문대학원 및 신대학원 등의 개설이 가능해진다. 전문대학원은 현장 중심의 실무와 이론을 겸비한 특정 분야의 전문인력을 양성



하기 위하여 학부가 없는 ‘미니 대학’에 속한다. 따라서 만화·영상과 같은 특수분야의 전문가를 양성할 수 있는 단설 전문대학원이 필요하지만 개설·운영이 어려운 형편이다. 또한 신대학원은 교육내용을 산업현장 중심으로 편성하고 기존 대학들이 컨소시엄을 구성하여 설립한 법인이나 단설 전문대학원이 개설·운영하도록 계획하였지만 기대하기가 어려운 형편이다. 그러나 기존의 대학원이나 기술대학내에 설치가 용이하고 가상대학과 같은 원격교육을 통한 대학원과정도 권장할 만하다.

### 3. 각급 학교·각종 학원 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정

초·중등교육법(1997년 12월 13일 제정)의 제45조에 의하면, 고등학교는 중학교에서 받은 교육의 기초 위에 중등교육 및 기초적인 전문교육을 하는 것을 목적으로 한다. 이에 따라 고등학교의 수업연한은 3년으로 하고 주간·전일제 수업을 원칙으로 하지만 야간수업, 계절수업, 시간수업 또는 방송통신에 의한 수업을 할 수 있다. 고등학교도 학과를 둘 수 있고, 교과 및 교육과정은 학생의 개인적 필요·적성 및 소질에 맞는 진로개척 능력과 세계시민으로서의 자질을 함양하는데 중점을 둔다.

2000년 이후에 시행할 제7차 고등학교 교육과정(1998년 2월)의 확정고시된 구성방침을 살펴보면, 신교육과정에는 기본능력을 배양하기 위하여 국민공통 기본교육과정과 선택중심 교육과정 그리고 수준별 교육과정을 도입하고 있다. 또한 학생의 능력·적성·진로를 고려하여 교육내용과 방법을 다양화하고 그 편성과 운영에 있어서 현장의 자율성을 확대하고 교육에 대한 질 관리를 강화한다.(교육부, 1998년, p. 5)

제7차 고등학교의 교육과정에는 1학년의 국민공통기본 교육과정 72단위와 2, 3학년의 선택중심 교육과정 44단위로 구성되어 있다. 국민공통기본 교육과정은 교과 56단위, 재량활동 12단위, 특별활동 4단위로 편성하는데 모든 학생들이 필수적으로 이수해야 한다. 교과는 보통교과와 전문교과로 한다. 또한 재량활동은 교과 재량활동 10단위와 창의적 재량활동 2단위로 하는데 실업계 고등학교의 교과 재량활동은 전문교과로 대체하여 이수할 수도 있다. 그리고 특별활동은 자치활동, 적응활동, 계발활동, 봉사활동, 행사활동으로 하는데 학생의 요구와 학교의 실정에 따라 더 많은 시간과 다양한 방식으로 편성·운영할 수 있다.

한편, 실업계와 기타계 고등학교의 교과편성은 국민공통 기본교과에 배당된 56단위를 필수적으로 이수하는데, 이를 포함하여 보통교과를 82단위이상 이수하도록 한다. 만화예술과와 영상만화과를 개설하는 실업계·특수목적 고등학교에서는 예술에 관한 교과에 속한 만화·영상 관련 전문교과를 별도로 운영한다(<표 18>).

<표18> 고등학교 만화·영상 관련학과의 교육과정  
(이론과목 8단위, 실기과목 16단위)

전공분야	만화예술과	만화창작과	영상만화과	영상산업과
이론학습	만화예술이론	만화창작이론	영상만화이론	영상산업이론
	만화사	만화사	애니메이션사	애니메이션사
	만화문학	만화문학	영상문학	영상문학
기초실기	소묘	소묘	소묘	소묘
	일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션	일러스트레이션
	캐릭터디자인	캐릭터디자인	캐릭터디자인	캐릭터디자인
심화실기	카툰	코믹스	애니메이션	컴퓨터그래픽
	카툰창작	코믹스창작	영상만화제작	만화상품제작
응용실기	애니메이션	애니메이션	컴퓨터그래픽	컴퓨터애니메이션
	컴퓨터그래픽	컴퓨터그래픽	멀티미디어	멀티미디어

고등학교 만화·영상 관련학과의 교육과정은 만화예술과, 만화창작과, 영상만화과, 영상산업과 등의 학과별로 이론학습, 기초실기, 심화실기, 응용실기 등으로 이론과목 3과목과 실기과목 7과목으로 편성하여 전문대학이나 대학과 연계가 가능하도록 통합교과목을 개설한다. 우선 전공별로 만화에 관한 기초이론과 역사 그리고 만화·영상 문학 과목을 개설하고 소묘, 일러스트레이션, 캐릭터 디자인 등의 기초실기를 공통실기 과목으로 편성한 것이다. 또한 전공분야별 심화실기로는 카툰, 코믹스, 애니메이션, 컴퓨터 그래픽 등과 같은 핵심교과와 창작실기를 개설한다. 그리고 응용실기 과목은 심화실기 과목보다 한 차원 더 높은 과목으로 대학과 연계교육이 가능하도록 통합연계한 것이다.

1998년 10월에 국민의 정부는 2002년부터 대입 무시험전형 실시계획을 발표하고 창의력교육과 인성교육을 내실있게 추진하고 초·중등 교육을 정상화하기 위한 ‘교육비전 2002’인 ‘새 학교문화 창조’ 방안을 연달아 발표한 바 있다. 즉, 학교 토문문화 형성, 교수학습과정의 개별화 실현, 다양한 체험학습 수행, 평가의 다양화 및 투명성 보장, 교원의 전문성·책무성 제고 그리고 학교경영의 자율성 증진 등을 주요한 추진과제로 책정한 것이다.

새 학교문화 창조의 추진내용 가운데에는 학생중심의 교육과정 편성·운영, 필수과목 축소, 선택과목 확대, 보충수업과 자율학습 폐지, 학생 주도적 학습, 독서교육과 컴퓨터 교육 강화, 다양한 현장체험학습, 방과후 교육활동 강화, 학생축제문화 창달, 교사비율 축소, 교과담임 선택제 도입 등이 핵심과제로서 각급 학교의 만화창작반과 영상제작반 특별활동 운영 그리고 각종 만화·영상 관련학원이 붐을 이루고 활성화될 전망이다. 이에 따라 각급 학교의 만화창작반과 각종 만화학원의 학습내용과 교수활동이 마련되어야 할 것이다(<표 19>).

<표19> 각급 학교 만화창작반 및 각종만화학원의 학습내용

순서	만화·영상 이론	만화·영상 실기	준비물
1	오리엔테이션	만화의 도구와 재료	도구재료
2	만화의 개념과 종류	스케치와 크로키	4B연필
3	만화의 기능과 역할	정밀묘사와 간편화작업	2B연필
4	만화의 성립과 발전	펜화기법과 배경묘사	펜, 먹물
5	만화학과 만화예술의 정립	일러스트레이션과 채색	파스텔
6	동물농장과 동물만화의 분석	애완동물과 의인화기법	동물도감
7	오락·학습만화의 전문화	캐리커처와 카툰	작품집
8	캐릭터와 팬시상품 개발	캐릭터 디자인 연습	캐릭터상품
9	인간시장과 인물만화의 고찰	샐러리맨과 생활만화	비디오
10	실험창작만화의 발상	개그·단편만화 습작	작품집
11	극화의 구성과 전개	극화·장편만화 기획	작품집
12	애니메이션의 연기연출	셀 애니메이션 기법	비디오
13	디지털 영상만화의 부상	컴퓨터 애니메이션 실연	컴퓨터
14	만화문학과 비평 연구	스토리구성과 작품감상	비디오
15	한국만화의 과제와 전망	과제전과 작품집	작품집

이 학습 내용은 만화·영상 분야의 전반적 사항을 이해하고 실기 수업하는데 주안점을 두었다. 그런데 수강생의 요구에 따라서는 카툰, 코믹스, 순정만화, 극화, 캐릭터, 애니메이션, 컴퓨터 만화 등으로 세분하여 전문교육을 할 수도 있다. 또한 학습내용의 운영에 따라 1시간, 3시간, 1일, 1주간, 2주간 등의 특강 형식과 1개월, 3개월, 6개월, 1년, 2년 등의 코스제로 실시하는데 참고자료가 될 수 있다.

#### 4. 각종 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정 운영

각급 학교에서는 교육과정의 편성·운영에 관한 조사연구와 자문기능을 담당할 교육과정위원회를 구성하여 운영한다. 또한 지역의 특수성, 교육의 실태, 학생·교원·주민의 요구와 필요, 관학연산 협력 등을 반영하여 교육중심을 설정하고 교육과정 편성·운영 지침을 작성한다. 그리고 교육과정 운영 및 지원 실태를 정기적으로 파악하고 효과적인 교육과정의 운영과 개선 및 질 관리에 힘쓴다.

각급 학교에서는 각 교과목의 기초적·기본적 요소들이 체계적으로 학습되도록 계획하고, 이를 일관성있고 지속성있게 추진한다. 또한 각 교과목별 학습목표를 모든 학생이 성취하도록 지도하고 능력에 알맞은 성취가 가능하도록 다양한 학습의 기회와 방법을 제공한다. 그리고 교과수업은 탐구적이고 창의적인 활동을 통하여 개념 및 원리를 이해하고, 이를 새로운 사태에 적용하는 기회를 많이 가진다.

각급 학교에서는 개별적인 학습활동과 더불어 소집단 공동 학습활동을 중시하여 공동으로 문제를 해결하는 경험을 많이 가지게 한다. 또한 각 교과활동에서는 학습의 개별화가 이루어지도록 힘쓰고, 발표·토의 활동과 실험, 관찰, 조사, 실측, 수집, 노작, 견학 등의 직접 체험활동이 충분히 이루어지도록 유의한다. 그리고 학습 효과를 높이기 위하여 교재 이외에 방송, 시청각 기교재, 각종 학습자료 등을 활용한다. 각급 학교에서는 교재중심의 교육에서 탈퇴하여 교육 정보망, 멀티미디어 등 컴퓨터를 활용한 교육이 활성화되도록 한다. 또한 학생들이 좋은 글을 많이 읽을 수 있도록 독서교육에 힘쓴다. 그리고 학생과 학부모의 요구를 바탕으로 방과후나 방학중 프로그램을 개설한다.

각급 학교에서는 교육과정의 질 관리를 위하여 교육과정 편성·운영에 관한 평가를 실시한다. 교과별로 절대평가 기준을 마련하여 교과교육과정의 목표에 부합되는 평가를 실시한다. 다양한 평가도구와 방법으로 성취도를 평가하여 학생의 목표 도달도를 확인하고 수업의 질 개선을 위한 자료로 활용한다. 또한 교과의 평가는 선다형 일변도의 지필검사를 지양하고 서술형 주관식 평가와 표현 및 태도의 관찰 평가가 조화롭게 이루어지도록 한다. 그리고 실험실습의 평가는 교과목의 성격을 고려하여 합리적인 세부 평가 기준을 마련하여 실시한다. 특히 정의적·기능적·창의적인 면이 중시되는 교과의 평가는 타당한 평정기준과 척도에 의거하여 실시한다.

이러한 제7차 교육과정 편성과 운영 방침과 함께 교육개혁의 추진과제로는 교육과

정의 개선 및 운영의 다양화, 일반계·실업계 고등학교 교육과정의 통합운영, 수능제도의 개선을 위한 선택교육과정 편제, 교육과정위원회 구성 등과 같은 내용이 담겨 있다. 또한 수요자 중심 교육, 학교운영의 자율화·다양화·특성화 방침에 따라 입시제도 개선과 사교육비 경감, 인성교육과 창의성교육, 국제화·정보화 교육 강화 등이 추진되어 교육과정의 편성과 운영에 영향을 주고 있다. 더욱이 대학에서는 학점은행제, 시간등록제, 최소전공인정학점제, 정원자율화, 성인직업교육의 확대, 전·편입학 기회 확대, 진로지도와 정보제공, 산학연 협력강화, 직업교육의 내실화 등의 과제가 추진중이다. 그리고 고등학교에서는 입시제도 개선, 고등학교 유형의 다양화, 예술교육의 특성화, 특성화 고등학교 확대, 실업계 고교교육의 현장실무교육, 특수교육과 영재교육 추진, 초중등학교 통합운영, 방과후 교육활동의 활성화 등이 추진되고 있다.

최근 교육개혁에 의한 자율화 조치에 따라 각급 학교의 교육과정을 편성하는데 이미 시행하고 있는 평생교육원이나 사회교육원의 3개월 내지 1년 과정인 비정규 특별과정과 함께 전공심화과정, 학부제·전공 코스제, 산업체 위탁교육, 2+2연계교육, 가상대학 등의 교육과정 편성계획이 강구되어야 할 것이다. 고등교육법 제49조에 따라 전문대학에서는 전문대학을 졸업한 자의 계속교육을 위하여 1년 과정의 전공심화과정을 설치·운영할 수 있다. 그러므로 2년제의 전문대학 교육과정에 특성화·심화된 전공과목을 개설할 필요성이 대두된다.

전공대학의 전공 코스별 교육과정은 산업체로부터 각 전공 코스별 필요인원 및 이수 교과내용을 주문받아 그에 대응하는 특성화된 교육을 시행하는 수요자 중심의 '주문식 교육'이다. 각 산업체에서 필요로 하는 전공 코스별 소요인력과 이수해야 할 필수 교과목을 조사하여 다양한 전공 코스를 설치한 후 계열별로 입학한 학생들이 전공 코스에 대한 충분한 이해를 하고 전공 코스에 대한 선택을 자기의 적성과 희망에 따라 스스로 결정할 수 있어야 한다.

대학의 학부제는 학생들에게 폭넓은 교양교육과 질 높은 전공교육을 선택 이수하도록 인접 학문의 학과간 또는 전공간을 통합하여 공동으로 신입생을 모집하고 학사운영하는 수요자 중심교육이다. 따라서 학부제로 교육과정을 통합하여 유사과목의 중복개설을 배제하고 교양 및 전공 기초과목과 전공 분야의 강의를 전문화할 수 있다. 학생들은 전공 분야에 대한 시야를 넓힐 수 있게 되고, 자신의 적성과 소질을 살려 나갈 수 있

다. 그런데 학부제는 학생들이 소위 인기학과와 과목에 치중하거나 교수가 학생들의 인기에 영합하려는 폐단이 파생될 수도 있다.

고등학교와 전문대학, 그리고 전문대학과 4년제 대학과의 연계 교육방안이 대두되고 있다. 최근에 만화·영상 관련 실업계·특수목적 고등학교를 개설하는 추세에 따라 만화·영상 관련 교육과정은 물론, 전문대학과의 연계 교육과정 편성이 고려되어야 한다. 고등학교의 2년과정은 전문대학의 기초과정을 전제로 만화·영상 관련 전공과목의 기초적인 이론과 실기과목 수준으로 편제할 수 있다. 또한 전문대학의 2년과정과 대학의 3, 4학년 전공과정의 연계 교육과정은 만화·영상 관련 전공심화과목이 개설되어야 한다. 그리고 대학과 전문대학원과의 연계교육과정도 강구되어야 할 것이다.

앞으로 가상대학(cyber college)의 도입과 재택수업의 학점인정제도가 만화·영상 관련교육의 첨단화와 일반화를 부채질하고 있다. 상당 수준에 오른 각 대학의 전산 시스템과 인터넷을 연계시켜 실험운영하고 있는 가상대학 시스템이 보편화될 때에는 재택교육이 활성화되기 때문에 만화창작과 영상제작 과정 등의 개설이 관심을 끌게 된다.

각급 학교의 만화·영상 관련학과의 교육과정 운영을 활성화하기 위하여 신입생 입학시대책, 부대행사 추진, 산학협력과 취업대책, 특별활동 강화 등의 과제를 적극 추진할 필요성이 있다. 우수신입생 유치를 위하여 다양한 홍보전략을 펼치고 실기전형은 미술 실기뿐만 아니라 창작능력을 측정할 수 있는 방안을 마련하여야 한다. 평소에 과제전과 졸업전 개최, 경진대회와 축제행사, 전공동아리 육성과 벤처기업의 창업, 현장실습과 산학협력 방안, 교직과정 이수과 취업대책 등이 교육과정 운영과 함께 병행되어야 한다. 그리고 만화영상도서관과 학술발표 그리고 만화교실과 영상제작 프로그램을 운영하고 각종 공모전을 비롯한 여러 가지의 만화행사 등에 적극 참가할 때에 충실한 교육과정 운영과 특성화된 학과 육성으로 고도산업사회에서 큰 몫을 담당해야 한다. 특별히 졸업생들의 다양한 진로와 취업대책을 수립하여 최대한 노력을 경주한다면 만화·영상 관련 학과가 유망학과로 부상할 것이다.

## V. 결 론

21세기의 지식기반 문화산업인 만화·영상 산업의 전문인력을 양성·배출하기 위한 각급 학교 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정 개발과 운영에 관한 연구결과는 몇 가지 결론을 제시하고 그 기대효과와 활용방안 그리고 앞으로 추진하여야 할 과제를 제안할 수 있다.

우선, 만화·영상 산업의 구조와 그 전망에 따라 전문인력을 양성할 수 있는 교육과정을 개발·운영하고 교육개혁의 추진과제에 따라 각급 학교의 교육과정이 통합연계되어야 한다. 각급 학교의 만화·영상 관련학과의 교육과정은 각급 학교에서 통합된 교과목과 다양한 교육내용의 연계운영이 가능함으로써 학점인정, 학점교류, 교수계획, 교과연구, 교재개발, 기자재와 실습 등을 공동운영하게 된다. 그러므로 이 통합연계 교육과정은 국가사회와 산업체의 요구에 부응하여 학부제, 전공 코스제, 주문식 교육, 위탁교육, 가상대학과 평생교육 등이 원활하게 이루어질 것이다. 그리고 이 교육과정은 만화·영상 관련학문과 예술을 체계적으로 연구·개발하여 정립하고 발전시켜 나갈 수 있다.

다음으로, 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정은 산업체의 구조변화와 발전추세에 따른 현장실무 중심의 교육으로 각급 학교가 교육과정을 운영하여 우수인력을 양성·배출하는데 이바지할 것이다. 또한 이 통합연계 교육과정은 만화·영상 관련학과의 교육과정 개발·운영을 평가하여 질적 향상을 도모할 것이다. 그리고 교육개혁 과제에 따라 전문대학과 직업교육 중심대학과 실업계 고등학교의 개혁, 특성화 고등학교 설립과 전문대학원 도입 그리고 초·중·고 학생들의 특별활동 운영연구 모델로서 활용될 수 있을 것이다.

앞으로, 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정은 산업체와 직결된 현장연구와 직무분석에 따른 전공분야의 세분화와 산학협력에 의한 전공교수의 산업연수 활동방안 등이 모색되어야 한다. 또한 이 통합연계 교육과정과 함께 특별과정이나 다학기제의 교육과정 개발이 요구된다. 이 교육과정을 바탕으로 만화·영상 관련학과의 표준 교육과정이 나올 수 있다면 더 바랄 것이 없다.

21세기를 맞으면서 각급 학교에서는 어린이와 청소년을 비롯한 신세대들이 만화·

영상 산업과 같은 첨단산업과 유망업종에서 각자의 개성과 창의력을 발휘하여 자신의 사상과 감정을 마음껏 표현하고 민족문화를 세계화하며 국제경쟁력을 기를 수 있는 교육과정의 개발·운영하여야 할 것이다. 더욱이 경제난국의 위기에 처한 우리나라에서 만화·영상 관련학과의 통합연계 교육과정 운영을 통하여 빌 게이츠(Bill Gates)와 스피버그(Steven Spielberg) 그리고 디즈니(Walt Disney)와 같은 첨단 기술산업의 귀재와 선진 문화산업의 천재들이 많이 나타나서 하루속히 국난을 극복하고 선진국의 대열에 진입하기를 기대한다.

## 참고문헌

- 慶熙大學 漫畫藝術科 編, <漫畫媒體의 活用과 關聯産業의 現況 研究> 學生論叢 第一輯, 1998.
- 교육개혁위원회 편, <한국교육개혁백서>, 1998.
- 교육개혁평가연구회 편, <21세기의 새지평 교육개혁>, 교육부, 1997.
- 교육부 편, <고등학교 교육과정>(서울: 대한교과서(주), 1997).
- \_\_\_\_\_, <교육개혁과제 추진 상황>, 1997.
- \_\_\_\_\_, <교육개혁 추진 성과>, 1998.
- 金南石, <映像美學>(서울: 豊進出版社, 1984).
- 김용현, <사회교육과 열린 평생학습>(서울: 독자와 함께, 1998).
- 문화체육부 편, 문화산업백서. 1997.
- 손상익, <만화로 여는 세상>(서울: 고려원미디어, 1996).
- \_\_\_\_\_, <만화세상이 오고 있다>(서울: 한국문화사, 1992).
- \_\_\_\_\_, <한국만화통사>(서울: 시공사, 1998).
- SICAF추진위원회 편, <서울국제만화페스티벌 도록>(서울: 서울문화사, 1995).
- \_\_\_\_\_, <서울국제만화페스티벌 도록>(서울: 서울문화사, 1996).
- 신진식, <컴퓨터 애니메이션>(서울: 한국문연, 1989).
- 오시로 요시타케, 김이랑 옮김, <만화의 문화기호론>(서울: 눈빛, 1996).
- 웅진전문대학편, <특성화 영상계열의 통합 교육과정 개발 연구>, 1997.
- 유네스코 편, 도정일 옮김, <文化産業論>(서울: 나남, 1987).
- 조지 길더, 權和燮 옮김, <멀티미디어시대>(서울: 韓國經濟新聞社, 1994).
- 프랑시스 라카생, 심상용 옮김, <제9의 예술 만화>(서울: 하늘연못, 1998).
- 오용운, “신중문화산업”, HEADLINE NEWS 9월호, 한국신문방송인클럽 발행, 1998.



- 한국만화애니메이션학회 편, <만화애니메이션연구> 통권 제2호(서울: 커뮤니케이션북스, 1998).
- 한국직업능력개발원 편, <교육체제 개편에 따른 고등학교 직업교육 방향설정에 관한 연구>, 1998.
- \_\_\_\_\_. <21세기 직업전망과 직업교육훈련의 방향>, 1998.
- 한국전문대학교육협의회 편, <직업교육의 세계화와 전문대학의 진로>, 1998.
- 한창완, <한국만화산업연구>(서울: 글논그림발, 1995).
- 홍호표 외, <대중예술과 문화전쟁>(서울: 나남, 1995).
- 황선길, <애니메이션의 이해>(서울: 디자인하우스, 1996).
- 河内陸幸, <映像革命>(CG. 東京: 圖形處理情報センター, 1993).
- 吉富康夫, <漫畫の魅力>(東京: 清山社, 1978).
- Pintoff, Ernest. *The Complete Guide to Animation and Computer Graphic Schools*, New York: Watson-Guptill Publications, 1995.
- Nelson, Roy Poul. *Cartooning*, Chicago: Contemporary Books, Inc, 1975.
- Noake, Orger. *Animation Techniques*, New Jersey: Chartwell Books, Inc, 1988.

<부록 1> 국립 공주문화대학 만화예술과 교육과정표(1998학년도)

구분	교과목명	학점	시수	1학년						2학년					
				1학기			2학기			1학기			2학기		
				학점	주당시간	실습	학점	주당시간	실습	학점	주당시간	실습	학점	주당시간	실습
				강의	강의	실습	강의	강의	실습	강의	강의	실습	강의	강의	실습
필수	우리말과 글	2	2				2	2							
	생활영어	2	2				2	2							
	생활과학	2	2	2	2										
	현대미술감상	2	2	2	2										
	소개(1과목)	8	8	4	4		4	4							
	영상미학	2	2							2	2				
	매스컴론	2	2							2	2				
양택	문예창작론	2	2									2	2		
	만화사회학	2	2									2	2		
	소개(4과목중 택2)	4(8)	4(8)							2(4)	2(4)	2(4)	2(4)		
필수	만화예술학	3	3	3	3										
	만화예술사	2	2				2	2							
	드로잉 I,II	4	6	2	1	2	2	1	2						
	기초디자인	2	3	2	1	2									
	캐릭터디자인	2	3				2	1	2						
	카툰 I,II	4	6	2	1	2	2	1	2						
	애니메이션 I,II	4	6	2	1	2	2	1	2						
	일러스트레이션 I,II	4	6	2	1	2	2	1	2						
	컴퓨터그래픽 I,II	4	6	2	1	2	2	1	2						
	소 계 (14과목)	29	41	15	9	12	14	8	12						
	양택	만화문학	2	2									2	2	
		만화창작 I,II	4	5							2	1	2	2	2
		한국화	2	3							2	1	2		
		판화 I,II	4	6				2	1	2	2	1	2		
색채학		2	3	2	1	2									
재료연습		2	3	2	1	2									
표현기법		2	3									2	1	2	
레이아웃 I,II		4	6							2	1	2	2	1	2
카툰 III,IV		4	6							2	1	2	2	1	2
애니메이션 III,IV		4	6							2	1	2	2	1	2
일러스트레이션 III,IV		4	6							2	1	2	2	1	2
멀티미디어 I,II		4	6							2	1	2	2	1	2
만화영상기획		2	3										2	2	
현장실습		2	(2주)										1	(2주)	
소 계 (21과목)	42	57	4	2	4	2	1	2	16	8	16	19	12	12	
총계	총개설학점 및 시수 (43과목)	86	114	23	15	16	20	13	14	20	12	16	23	16	12
	취득학점 및 시수 (40과목)	82	110	23	15	16	20	13	14	18	10	16	21	14	12

<부록 2> 경민대학 만화예술과 교과과정표(1998학년도)

구분	교과명	1학년						2학년						계			
		1학기			2학기			1학기			2학기			계			
		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
			강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습				
교양과목	필수	채플	P	1		P	1		P	1				P	3		
		기독교 개론	2	2										2	2		
		사회봉사				1								1			
	선택	국사				2	2								2	2	
		영어				2	2								2	2	
		교육학 개론	2	2											2	2	
		국어	2	2											2	2	
		체육				1		2							1		2
		일어	2	2											2	2	
		운전실기									1		2	1		2	
교양합계	8	9		6	5	2	P	1		1		2	15	15	4		
공과목	필수	소묘	3	2	2									3	2	2	
		기초 일러스트레이션	2	1	2									2	1	2	
		컴퓨터기초디자인	2	1	2									2	1	2	
		만화색채실기	3	2	2									3	2	2	
		애니메이션1	2	1	2									2	1	2	
		기초만화실기	2	1	2									2	1	2	
		만화의 이해와 감상	2	2										2	2		
		만화연출론				2	2							2	2		
		애니메이션2				2	1	2						2	1	2	
		컴퓨터그래픽				3	2	2						3	2	2	
	선택	카툰1				2	1	2						2	1	2	
		만화 일러스트레이션1				2	1	2						2	1	2	
		만화실기 1				3	2	2						3	2	2	
		편집디자인				2	1	2						2	1	2	
		만화실기 2							2	1	2			2	1	2	
		조형 실기							3	2	2			3	2	2	
		만화캐릭터 실기							2	2				2	2		
		카툰 2							2	1	2			2	1	2	
		컴퓨터작품워크샵							3	2	2			3	2	2	
		컴퓨터애니메이션1							2	1	2			2	1	2	
선택	애니메이션 3							3	2	2			3	2	2		
	만화 일러스트레이션2							2	1	2			2	1	2		
	만화스토리작업										2	2	2	2			
	컴퓨터애니메이션 2										3	2	2	3	2	2	
	애니메이션 4										3	2	2	3	2	2	
	카툰 3										3	2	2	3	2	2	
	실험만화창작										3	2	2	3	2	2	
	만화창작										3	2	2	3	2	2	
	만화사 및 비평										2	2		2	2		
	실기교육방법론										2	2		2	2		
전공합계	16	10	12	16	10	12	19	12	14	21	16	10	72	48	48		
계	교과총계	24	19	12	22	15	14	19	13	14	22	16	12	87	63	52	

<부록 3> 부산예술대학 만화예술과 교육과정표(1999학년도)

구분	교과명	학점	시간	1학년				2학년			
				1학기		2학기		1학기		2학기	
				이론	실습	이론	실습	이론	실습	이론	실습
교양	필수	인간과 종교 I	1	1	1						
		인간과 종교 II	1	1			1				
		생활영어	2	2			2				
	선택	생활작문	2	2			2				
		예술과 철학	2	2			2				
		생활체육	2	2	2						
		예술과 감상	2	2	2						
교양 합계		12	12	5		7					
전공	필수	만화예술론 I,II	4	4	2				2		
		소묘	3	3		3					
		컴퓨터 그래픽 I,II	6	6		3		3			
		애니메이션 I,II	6	6		3		3			
		연재만화 I,II	6	6		3		3			
		조형실기	3	3				3			
	선택	색채연구	3	3		3					
		카툰 I,II,III	9	9		3		3			3
		일러스트레이션	3	3				3			
		대중문화의 이해	3	3			3				
		애니메이션 III	3	3					3		
		캐릭터처	3	3					3		
		편집과 인쇄기법	3	3					3		
		이디어 발상기법	3	3					3		
		극화 I,II	6	6					3		3
		캐릭터 창작	3	3							3
		만화비평론	2	2							2
		표현기법	3	3							3
		영상만화제작	3	3							3
전공 합계		75	75	2	18	3	18	2	15	2	15
교직	교육학개론	2	2					2(2)			
	실기교육방법론	2	2							2(2)	
총계		91	91	7	18	10	18	4(2)	15	4(2)	15

<부록 4> 상명대학교 만화학과 교과과정표(1999학년도)

학 년	구 분	학 기	교 과 목	학 점	시 간	
1	교양	필수	1	영어회화	2	2
			철학개론	2	2	
		2	색채학	2	2	
			문학개론	2	2	
		선택	1	만화의 이해와 감상	2	2
			서양미술사	2	2	
	2	한국미술사	2	2		
		현대미술사	2	2		
	전공	필수	1, 2	소묘 I, II	4	8
			기초회화 I, II	4	6	
선택		1, 2	만화재료연구 I, II	4	6	
		컴퓨터그래픽기초 I, II	4	6		
2	교양	필수	1	문화인류학	2	2
			미학	2	2	
		2	영상론	2	2	
			문화사	2	2	
	전공	필수	1, 2	카툰 I, II	4	6(12)
			애니메이션 I, II	4	6(12)	
		선택	1, 2	기초회화 III, IV	4	6(12)
			드로잉 I, II	4	6	
			판화 I, II	4	6	
			컴퓨터그래픽 I, II	4	6(12)	
3	전공	필수	1, 2	카툰 III, IV	4	6(12)
			애니메이션 III, IV	4	6(12)	
	선택	1, 2	응용회화 I, II	4	6(12)	
		캐릭터연구 I, II	4	6(12)		
		창작만화 I, II	4	6		
		컴퓨터애니메이션 I, II	4	6(12)		
4	전공	필수	1, 2	카툰 V, VI	4	6(12)
			애니메이션 V, VI	4	6(12)	
	선택	1, 2	응용회화 III, IV	4	6(12)	
		캐릭터연구 III, IV	4	6(12)		
		창작만화 III, IV	4	6		
		멀티미디어연구 I, II	4	6(12)		
일반선택	교직			.	.	
	부전공			18	18	
계				140	263	

<부록 5> 국립 순천대학교 만화예술학과 교육과정표(1998학년도)

학 년	이수구분	교 과 목 명	1학기		2학기	
			학 점	시 간	학 점	시 간
1	교양	영어	2	2		
		국어와 작문 I	2	2		
		심리학개론	3	3		
		예체능(2), 역사철학(3), 외국어(3)	8	8		
	전공필수	만화예술학개론	3	3		
		소묘			2	2
	전공선택	색채학			2	2
수채화				2	2	
2	전공필수	카툰 I	4	6		
		애니메이션 I	4	6		
		컴퓨터그래픽 I	4	8		
		카툰 II			3	5
		애니메이션 II			3	5
	전공선택	컴퓨터그래픽 II			3	5
		판화	2	4		
		만화재료연구 I	2	2		
		해부학			2	2
		회화실기			2	2
		작품감상			2	2
3	전공필수	카툰III	2	4		
		애니메이션III	2	4		
		카툰IV			2	4
		애니메이션IV			2	4
	전공선택	컴퓨터애니메이션 I	2	4		
		비디오실기	2	2		
		일러스트레이션 I	2	2		
		미학 I	2	2		
		컴퓨터애니메이션II			2	4
		사진실기			2	2
		일러스트레이션II			2	2
		포트폴리오			2	2
4	전공필수	카툰V	2	4		
		애니메이션V	2	4		
	전공선택	카툰VI			2	4
		애니메이션VI			2	4
		비디오편집 I	2	4		
		캐릭터연구 I	2	2		
		연출기법 I	2	2		
		창작만화 I	2	2		
		비디오편집II			2	4
		캐릭터연구II			2	2
		창작만화II			2	2
연출기법II			2	2		

전공필수 35학점, 전공선택 56학점, 총 91학점

<부록 6> 일본 교토세이카(精華) 대학 디자인학과 만화분야 교육과정표(1998학년도)

구분	과 목 별	필수 학점	선택 학점	1 학년	2 학년	3 학년	4 학년	교과내용
교양 과목	인문분야(12과목)	8		4	4			문학, 철학, 윤리, 사상, 심리
	사회분야(10과목)	8		4	4			정치, 경제, 사회, 문화
	자연분야(7과목)	8		4	4			자연과학, 생활문화
	외국어(6과목)	8		4	4			불·한·영·중·태·일어
	스포츠연습	4		2	2			
공통강 의과목	미술학부관련과목(33과 목)							
학부간 교류 과목	인문학부 전문과목(25과 목개설) 자유선택 수강							
자격 과정	교직·박물관 학예원							
전문 실기 과목	태생1,2	4		4				자화상, 새, 동물 묘채
	태생3,4	4		4				누드크로키, 새, 동물, 인물
	기초디자인1,2	4		4				색채, 개구리, 진급제작
	기초입체·조소1,2		4	4				(교직필수)
	기초디자인3,4	4			4			인물크로키, 동물 펜크로키
	기초디자인5,6	4			4			풍경묘사, 인물 펜크로키
	기초디자인7,8	4			4			인물변형
	기초디자인연습1,2		4		4			화재연구·진급제작
	공예1,2		4			4		(교직필수)
	디자인1,2	4				4		그림책 일러스트레이션
	만화1,2	4				4		카툰
	만화3,4	4				4		카툰, 진급제작
	만화연습1,2		4			4		단편실습
	디자인3,4	4				4		그림책일러스트레이션
	만화5,6	4				4		카툰
	만화7,8	4				4		애니메이션
	만화연습3,4		4			4		졸업제작
	학외실습1,2		5			5		기업공방실습지도
	졸업제작	4					4	졸업작품전시
총개설학점		114	54	54	54	34	26	

대학원 미술연구과 디자인전공 풍자화분야 수사과정

구 분	과 목 명
기초교육과목(10단위이상)	미술사특강(서양)1,2, 미술사특강(동양·일본)1,2, 미학특강1,2, 공예사특강1,2, 일본문화사특강1,2, 도시론특강1,2, 민족미술학특강1,2
디자인전공(풍자화, 20단위이상)	풍자화연구1,2,3,4(각 4단위, 필수) 풍자화특별연습1,2(각 2단위, 선택)

<부록 7> 프랑스 에콜에밀꼴(Ecole Emile Cohl) 만화영상과 교육과정표 (1998학년도)

교과목명	예비과정1	예비과정2	1학년	2학년	3학년
참고자료습작(Etude documentaire)	0	0	0	0	
고품 데생(Dessin d'antique)	0	0	0	0	
정물 데생(Dessin d'objet)	0	0	0		
원근법(Perspective)	0	0	0	0	
일러스트레이션/연재만화(Illustration/Bande Dessinee)	0				
일러스트레이션(Illustration)		0		0	
편집일러스트레이션/채색(Illustration d'edition/Peinture)					0
일러스트레이션/출판/언론(Illustration/Pub/Presse)					0
입체/조소(Volume/Modelage)	0	0	0	0	
인체 데생(Modele Vivant)	0	0	0	0	
동작 데생(Dessin de mouvement)	0	0			
연재만화 및 동작 데생(BD et Dessin de mouvement)			0		
연재만화/크로키(Bande dessinee/Croquis)					0
연재만화(Bande Dessinee)		0		0	
애니메이션 기획(Dessin d'animation)			0	0	
만화영화(Dessin anime)					0
그래픽 디자인(Graphisme)				0	0
해부학(Anatomie)		0	0	0	
일반교양(Culture generale)	0	0			
미술사(Histoire de l'art)	0	0	0	0	
출판 기획(Dessin de presse)					0
전자 출판(Publication Assistee par Ordinateur)					0
정보-기초·응용 (Informatique - initiation et applications)				0	
정보 기술(Technologie informatique)					0
정보 영상(Image informatique)					0
참고자료 검사(Suivi de dossier)					0
영어 - 선택(Anglais - facultatif)	0	0	0	0	0
토론발표(Conferences d'intervenants)					0
현장실습 -15일필수(Stage professionnel)					0
주당 총시간(Heures de cours par semaine)	31	31	38	38	35



<부록 8> 공주영상정보대학 애니메이션과 교육과정표(1998학년도)

구 분	교 과 명		1학년				2학년				계				
			1학기		2학기		1학기		2학기						
			학 점	주당시 간	학 점	주당시 간	학 점	주당시 간	학 점	주당시 간	학 점	주당시 간			
				강 의		실 습		강 의		실 습		강 의	실 습	강 의	실 습
교 양 과 목	필	영어회화 I, II	2	2	2	2					4	4			
		전산실무 I, II	2	2	2	2					4	4			
	수	교양특강			2	2					2	2			
		생활체육	택 일	2	2						2	2			
		사회봉사													
교양합계		6	6	6	2	4				12	2	10			
전	계열 공동 기초	연출론	2	2							2	2			
		영상문법			2	2					2	2			
		영상매체의 이해	2	2							2	2			
	전공 기초 종합 실습	영상음악					2	2			2	2			
		종합영상제작							3	3	3	3			
		현장실습							2	4	2	4			
공 필 수	필 수	드로잉 I, II, III, IV	3	3	3	3	3	3	3	3	12	12			
		3D컴퓨터그래픽스 I II	3	3	3	3					6	6			
		애니메이션 기초실기	3	3							3	3			
	선 택	레이아웃 실기			3	3					3	3			
		아트디렉팅 I, II	2	2	2	2					4	4			
수 택	선 택	카툰일러스트 I, II					3	3	3	3	6	6			
		B.G제작실기 I, II					3	3	3	3	6	6			
		2D컴퓨터그래픽스 I II	3	3	3	3					6	6			
		드로운 애니메이션 I II					3	3	3	3	6	6			
		멀티미디어 I, II					3	3	3	3	6	6			
		스톱모션 I, II					3	3	3	3	6	6			
전공합계		18	4	14	16	2	14	20	2	18	23	21	77	8	67
교과총계		24	4	20	22	4	18	20	2	18	23	21	89	10	77

<부록 9> 계원조형예술대학 영상디자인과 애니메이션전공 교과과정표(1998학년도)

학기	구분	교과목명	학점	강의	실습
1 - 1	전공필수	컴퓨터입문	2	1	2
		기초시각디자인	2	0	3
		기초비디오제작	2	0	3
		기초필름제작	2	0	3
		기초애니메이션	2	0	3
	전공선택	드로잉	2	0	3
		사진	2	0	3
		영상작품연구	2	1	2
		애니메이션작품연구	2	1	2
	1 - 2	전공필수	실습작품연구 I	2	1
만화영화 I			2	0	3
실험애니메이션 I			2	0	3
컴퓨터애니메이션 I			2	1	2
전공선택		일러스트레이션 I	2	0	3
		만화제작실기 I	2	0	3
		스토리보드	2	0	3
		프로덕션디자인	2	0	3
		애니메이션세미나	2	1	2
		실습작품연구 II	2	1	2
2 - 1	전공필수	만화영화 II	2	0	3
		실험애니메이션 II	2	0	3
		컴퓨터애니메이션 II	2	1	2
		일러스트레이션 II	2	0	3
	전공선택	만화제작실기 II	2	0	3
		TV프로덕션	2	0	3
		특수효과	2	0	3
		캐릭터디자인	2	0	3
		졸업작품	2	0	0
		만화영화 III	2	0	3
2 - 2	전공필수	실험애니메이션 III	2	0	3
		컴퓨터애니메이션 III	2	1	2
		산업현장실습	2	0	0
		뉴미디어연구	2	1	2

<부록 10> 청강문화산업대학 애니메이션과 교과과정표(1998학년도)

구분	교과명	1학년						2학년						계			
		1학기			2학기			1학기			2학기			학점	주당시간		
		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간					
			강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습				
교양과목	필수	실용영어	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	8	4	8
		일과보람있는삶							2	2					2	2	
		기독교문화와의 만남	1	1		1	1								2	2	
		봉사활동									2				2		
		컴퓨터 활용 I,II	2	1	2	2	1	2							4	2	4
		교양합계	5	3	4	5	3	4	4	3	2	4	1	2	18	10	12
전공과목	필수	작화기법 I, II	2	0	4	2	0	4							4	0	8
		애니메이션제작기법 I	3	2	2										3	2	2
		소묘	2	1	2										2	1	2
		현장실습									2				2		
		표현기법 I	2	1	2										2	1	2
	선택	색채실습	2	1	2										2	1	2
		캐릭터창작 I, II	2	1	2				2	1	2				4	2	4
		입체조형 I, II	2	1	2	2	1	2							4	2	4
		컴퓨터그래픽				2	1	2							2	1	2
		애니메이션제작기법 II				3	2	2							3	2	2
		일러스트레이션 I, II				2	1	2			2	1	2		4	2	4
		배경미술				2	1	2							2	1	2
		2D 애니메이션 I, II				2	1	2			3	2	2		5	3	4
		영상분석 실습							3	2	2				3	2	2
		작화기법 III, IV							2	1	2	2	1	2	4	2	4
		3D 애니메이션 I, II							3	2	2	3	2	2	6	4	4
		특수애니메이션 I, II							2	1	2	2	1	2	4	2	4
		디지털셀애니메이션 I II							3	2	2	3	2	2	6	4	4
		페인팅실습							2	1	2				2	1	2
		영상편집									2	1	2		2	1	2
	전공합계	15	7	16	15	7	16	17	10	14	19	10	14	66	34	60	
교직과목	선택	교육학 개론						2	2					2	2		
		실기교육 방법론									2	2		2	2		
	교직합계							2	2		2	2		4	4		
	총과목합계	20	10	20	20	10	20	23	15	16	25	13	16	88	48	64	

<부록 11> 세종대학교 영상만화학과 교과과정표(1998학년도)

1. 전공교과과정

학년	학기	1 학 기			2 학 기		
		구분	과목명	학점	구분	과목명	학점
1	전기		만화묘법	3	전기	만화사	2
	"		재료와기법	1	"	만화읽기	1
	"		애니메이션영화사	2	"	애니메이션1	3
2	전필		칸만화제작1	3	전필	칸만화제작2	3
	"		애니메이션2	3	"	애니메이션3	3
	"		영상미학	3	전선	뉴미디어론	3
	전선		기초디자인	3	"	편집디자인	3
	"		시나리오제작	3	"	기초영상	3
	"		색채실습	3	"	실무연계학습	3
3	전선		입체조형	3	전선	공간조형	3
	"		만화비평론	3	"	만화기호학	3
	"		이야기구성1	3	"	이야기구성2	3
	"		컴퓨터애니메이션하드웨어연구	3	"	실험애니메이션	3
	"		사진학개론	3	"	사진제작	3
	"		멀티미디어1	3	"	멀티미디어2	3
	"		일러스트레이션1	3	"	일러스트레이션2	3
4	전선		테크니컬일러스트레이션	3	전필	졸업논문	3
	"		멀티미디어연출	3	전선	응용애니메이션	3
	"		영상산업론	3	"	연구인턴제	3
	"		다큐멘터리웍샵	3	"	사이버스페이스	3
	"		텍스트분석론	3	"	영상이벤트기획	3

2. 표준이수표

학년	학기	1학기		2학기	
		과목명	학점	과목명	학점
1		국어작문	3학점	영어2	3학점
		영어1	3	전산개론 및 실습2	3
		전산개론 및 실습1	3	사회경영영역	3
		인문과학영역	3	예체능영역	6
		전공기초	6	전공기초	6
2		영어3	3	영어4	3
		예체능영역	3	칸만화제작2	3
		칸만화제작1	3	애니메이션3	3
		애니메이션2	3	기타	9
		영상미학	3		
	기타	3			
3		기타	18학점	기타	18학점
4		기타	18학점	졸업논문	3학점
				기타	15학점

<부록 12> 국립 한국예술종합학교 영상만화과 교과과정표(1998학년도)

이수구분	교 과 목 명	학점	수강학기	학점계	비고
공통필수	이미지의 역사	2	1	2	
	영화의 이해	2	1	2	
	이미지와 텍스트	2	1	2	
	디지털 문화입문	2	1	2	
전공필수	컴퓨터 그래픽 1,2	3	2	6	
	일러스트레이션	3	1	3	
	카툰	3	1	3	
	애니메이션기초 1,2	3	2	6	
	스토리보드기초 1,2	3	2	6	
	애니메이션 워크샵 1,2	4	2	8	
	스토리보드 워크샵 1,2	4	2	8	
	졸업작품 워크샵 1,2	5	2	10	
전공선택	인체의 구조	2	1	2	
	소리 1,2	2	2	4	
	복디자인	2	1	2	
	동작표현연습	2	1	2	
	칸만화제작 1,2	3	2	6	
	이미지의 합성과 응용 1,2	3	2	6	
	패키지 디자인	3	1	3	
	애니메이션 분석	2	1	2	
	실험애니메이션	3	1	3	
	CG하드웨어 연구 1,2	2	2	4	
	애니메이션 기획	2	1	2	
	실험만화 워크샵	2	1	2	
	멀티미디어 워크샵 1,2	3	2	6	
	만화비평 워크샵	2	1	2	
	애니메이션의 역사	2	1	2	
	만화읽기	2	1	2	
	만화의 역사	2	1	2	
	음향론	3	1	3	
	만화 기호학	2	1	2	
	색채와 음향 1,2	3	2	6	
	만화비평 워크샵	2	1	2	
	테크니컬 일러스트레이션	3	1	3	
	입체조형	3	1	3	
	CG & 카툰	3	1	3	
	공간조형	3	1	3	
	정보산업론	2	1	2	
	만화산업론	2	1	2	

<부록 13> 한서대학교 영상미술학과 교육과정표(1998학년도)

구분	교과목명	1학년		2학년		3학년		4학년									
		1학기		2학기		1학기		2학기									
		학점	시수	학점	시수	학점	시수	학점	시수								
교과 영 미 술 학 과 정	영어	2	2														
	영어LAB	1	2														
	전자계산일반			2	2												
	전자계산실습			1	2												
	영화의 이해	2	2														
	시나리오작법의 기초	2	2														
	서양미술사	2	2														
	색채연구					2	2										
	문화와 예술								2	2							
	TV의 이해										2	2					
	교양합계	9	10	3	4	2	2		2	2	2	2					
	전 영 미 술 학 과 정	드로잉1,2	3	4	3	4											
애니메이션의 역사		3	3														
스토리보드제작실습		3	4														
2D컴퓨터그래픽스1,2		3	4	3	4												
시나리오작법				2	2												
애니메이션디자인				3	4												
기초사진				2	3												
기초연기실습				2	3												
애니메이션기법연구1,2						3	4	3	4								
3D컴퓨터그래픽스1,2						3	4	3	4								
캐릭터애니메이션1,2						3	4	3	4								
비디오프로덕션워크샵1,2						3	4	3	4								
캐릭터디자인						3	4										
미술해부학						3	3										
타이틀디자인						3	4										
편집테크닉						3	4										
배경제작실기								3	4								
모델제작실기								3	4								
타이밍분석								3	4								
사운드프로덕션								3	4								
애니메이션워크샵1,2										3	4	3	4				
인터랙티브애니메이션1,2										3	4	3	4				
스톱모션애니메이션1,2										3	4	3	4				
이팩트애니메이션										3	4						
사운드포스트프로덕션										3	4						
실험애니메이션												3	4				
특수효과연구												3	4				
단편애니메이션워크샵1,2													3	4	3	4	
멀티미디어프로덕션워크샵1,2													3	4	3	4	
애니메이션세미나													3	3			
현장실습													3	4			
전공과정합계	12	15	15	20	24	31	24	32	15	20	15	20	12	15	6	8	
총학점계	21	25	18	24	26	33	24	32	17	22	17	22	12	15	6	8	

<부록 14> 남서울대학교 애니메이션학과 교육과정표(1999학년도)

이수 구분	학년 및 학기/ 학점 및 시간	1학년		2학년				3학년				4학년				학점	시간		
		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기				2학기	
		학점	시간	학점	시간	학점	시간	학점	시간	학점	시간	학점	시간	학점	시간			학점	시간
교필	채플의 12강좌																21	27	
교선	미술의 이해의 2강좌																12	12	
	교양학점계	10	12	11	13	6	7	6	7								33	39	
계열	표현기법			2	3												2	3	
공통	색채학	2	3														2	3	
전 공 필 수	애니메이션개론	2	3														2	3	
	드로잉1	1	2														1	2	
	컴퓨터애니메이션1	2	2														2	2	
	캐릭터창작			2	3												2	3	
	카툰1			1	2												1	2	
	회화1					2	3										2	3	
	배경미술					2	3										2	3	
	2D애니메이션					2	2										2	2	
	애니메이션작화기법1					2	3										2	3	
	사진학1					1	2										1	2	
	3D애니메이션1							2	2								2	2	
	애니메이션작화1							2	3								2	3	
	입체조형							2	2								2	2	
	영화사1							2	2								2	2	
	입체조형 애니메이션1									2	3						2	3	
	영상비디오1											2	3				2	3	
	애니메이션기획연출1											2	2				2	2	
	졸업작품 프로젝트														3	4	3	4	
	전 공 선 택	미술해부학	1	2														1	2
		드로잉2			1	2												1	2
컴퓨터애니메이션2				2	2												2	2	
카툰2,3						1	2	1	2								2	4	
전자출판						2	3										2	3	
회화2,3								2	3	2	3						4	6	
애니메이션작화기법2								1	2								1	2	
영화사2										2	2						2	2	
마스커뮤니케이션개론										2	2						2	2	
사진2,3								1	2	1	2						2	4	
판화1,2										2	3	3	4				5	7	
애니메이션시나리오										2	2						2	2	
디자인입문										2	2						2	2	
애니메이션작화2,3,4										2	3	3	4	3	4		8	11	
3D애니메이션2,3,4										2	3	3	4	2	3		7	10	
촬영실습												3	4				3	4	
입체조형애니메이션2												3	4				3	4	
영상비디오2														2	3		2	3	
애니메이션기획연출2														2	2		2	2	
애니메이션유행														2	3		2	3	
광고학개론													2	2		2	2		
작가론													2	2		2	2		
영상미학													2	2		2	2		
특수영상애니메이션															3	4	3	4	
애니메이션웍샵															3	4	3	4	
애니메이션 CF웍샵															3	4	3	4	
현장실습															1	2	1	2	
포트폴리오															1	2	1	2	
	총학점계	18	24	19	25	18	25	15	25	19	25	19	25	17	21	14	20	143	190

<부록 15> 미국 칼아트 영상학교 실험 애니메이션 교육과정표(1997학년도)

구분	교과목명	개설학점	개설학기
필수 과목	애니메이션 역사(Animation Then and Now)	2	I
	실험 애니메이션분석/이동(Experimental Animation Analysis/Locomotion)	3	I, II
	기초 실험 애니메이션 워크샵(Basic Experimental Animation Workshop)	2	I, II
	상급 실험 애니메이션 워크샵(Advanced Experimental Animation Workshop)	2	I, II
	구조 전략(Structuring Strategies)	.	.
	자유형 애니메이션(Freeform Animation)	1	I
선 택 과 목	다중 인격(Multiple Personalities: Interdisciplinary Performance Workshop)	2	I, II
	학제간 비평: 텍스트와 실연(Interdisciplinary Critique: the Text & Performance)	2	I, II
	네트워크 커뮤니케이션 언어(Languages for Networked Communication)	2	TBA
	통합 미디어 세미나(Integrated Media Seminar)	3	I, II
	통합 미디어 비평(Integrated Media Critique)	2	I, II
	영화사(Film History)	2	I, II
	일탈(Lapses)	2	II
	실험 영화사(History of Experimental Film)	2	I or II
	영화 원리(Film Theory)	2	I
	여성과 영화(Women and Cinema)	3	I
	흑백영화(Film Noir: Where it Now)	2	I
	여백의 시학(The Poetics of The Off Screen Space)	2	I
	근본적 분리(Radical Disjunctions)	2	II
	비디오 프로덕션 워크샵(Video Production Workshop)	2	I, II
	코메디의 원리(Theory of Comedy)	2	II
	광학 출판(Optical Printing)	2	I, II
	카메라 작동(Oxberry Camera Operation)	5	I, II
	동작 제어 카메라(Motion Control Camera)	2	II
	비디오 애니메이션 시스템 작동(VASIV Video Animation System Operation)	5	I, II
	입체화법(Stereography)	2	II
	방언, 애니메이션과 실제시간(Regional Dialects, Animation and Real Time)	3	I
	실험 애니메이션 제작기법(Experimental Animation Filmmaking Techniques)	4	I, II
	출판 미술(Book Arts)	3	I
	애니메이터를 위한 기초 컴퓨터(Basic Computing for Animators)	2	I, II
	기초 3D 애니메이션(Basic 3-D Animation)	3	I
	3D 스톱모션 애니메이션(3-D Stop Motion Animation)	2	I, II
	3D 스톱모션 세미나(3-D Stop Motion Seminar)	2	I, II
상호작용 공동연구(Joint Institute Interactive)	3	I	
디지털 이미지(Digital Imaging)	2	II	
실험 애니메이션 논문세미나(Experimental Animation Thesis Seminar)	1	I	
구조적/개념적 디자인(Structural/Conceptual Design in Experimental Animation)	3	II	
기초 컴퓨터그래픽 애니메이션(Basic Computer Graphic Animation)	3	I, II	
컴퓨터그래픽애니메이션의 상급(Advanced Topics in Computer Graphic Animation)	3	II	
상급 컴퓨터애니메이션과 음악(Advanced Computer Animation and Music)	1	II	
상급 컴퓨터그래픽 애니메이션(Advanced Computer Graphic Animation)	3	I, II	
상급 컴퓨터애니메이션 세미나(Advanced Computer Animation Seminar)	2	I, II	
상급 3D 애니메이션(Advanced 3-D Animation)	3	I, II	
학부 독립 프로젝트(Undergraduate Independent Project)	2-16	I, II	
대학원 독립 프로젝트(Graduate Independent Project)	2-16	I, II	



<부록 16> 미국 칼아트 영상학교 캐릭터 애니메이션 교육과정표(1997학년도)

구분	학년	교과목명	개설 학점	개설 학기
필수 과목	1	캐릭터 애니메이션 I(Character Animation I)	3	I, II
		애니메이션기법/ 컴퓨터그래픽(Animation Technology/Computer Graphics-2D)	2	I, II
		인물 소묘(Life Drawing)	3	I, II
		캐릭터 디자인(Character Design)	2	I, II
		색채와 디자인(Color and Design)	2	I, II
	2	컴퓨터애니메이션II(Computer Animation II)	2	I, II
		인물 소묘II(Life Drawing II)	3	I, II
		렌더링/원근법(Rendering/Perspective)	2	I, II
		캐릭터 디자인II(Character Design II)	2	I, II
		스토리 개발II(Story Development II)	2	I, II
		애니메이션기법II(Animation Technology II)	2	I, II
		애니메이션 레이아웃(Animation Layout)	2	I, II
	3,4	애니메이션기법(Animation Technology)	2	I, II
		인물 소묘III(Life Drawing III)	3	I, II
		캐릭터 애니메이션III(Character Animation III)	3	I, II
애니메이션 레이아웃(Animation Layout)		2	I, II	
독립 프로젝트(Independent Project-Contract Required)		2	I, II	
선택 과목	전	다중 인격(Multiple Personalities)	2	I, II
		학제간 비평(Interdisciplinary Critique)	2	I, II
		통합 미디어 세미나(Integrated Media Seminar)	3	I, II
		통합 미디어 비평(Integrated Media Critique)	2	I, II
		코메디 원리(Theory of Comedy)	2	II
		인체 소묘 워크숍(Figure Drawing Workshop)	0	I, II
		스토리 개발(Story Development)	2	I, II
		초보 영상 문법(Beginning Film Grammar)	2	I
		애니메이션기법 I (Animation Technology I-LAB)	2	I, II
		중급 스토리 개발(Intermediate Story Development)	2	I, II
	학 년	중급 애니메이션(Intermediate Animation)	3	I, II
		애니메이터를 위한 행동(Acting for Animaters)	2	I, II
		애니메이션: 예술 감상(Animation: Art Appreciation)	2	I
		의상 소묘(Clothed Figure Drawing)	2	I, II
		영상 개발(Visual Development)	2	I, II
		캐릭터 컴퓨터 랩(Character Computer Lab)	3	I, II
		다용도실: 삽입, 청결(Utility Class: Inbetweening, Cleanup)	2	TBA
		상급 구성과 디자인(Advanced Composition And Design)	2	I, II
상급 애니메이션IV(Advanced AnimationIV)	3	I, II		
4학년 프로젝트(Fourth Year Project)	9	I, II		

<부록 17> 한국예술종합학교 영상디자인과 교과과정표 (1998학년도)

이수구분	교과목	학점	수강학기	학점계	비고	이수구분	교과목	학점	수강학기	학점계	비고
공통필수	이미지의 역사	2	1	2		공통필수	교육공학	3	1	3	
	영화의 이해	2	1	2			현대사진	3	1	3	
	이미지와 텍스트	2	1	2			스토리보드워크샵1,2	3	2	6	
	디지털 문화입문	2	1	2			프로그래밍기초	2	1	2	
전공필수	소리1	2	1	2		전공필수	뉴미디어를 위한 글쓰기1,2	3	2	6	
	사진기초	2	1	2			조형공간의 기호학	3	1	3	
	디자인기초1,2	2	2	4			사운드제작1,2	3	2	6	
	실험사진	2	1	2			캐릭터애니메이션	3	1	3	
	영상디자인1	3	1	3			HW인터페이스응용	2	1	2	
	멀티미디어제작기초1,2	3	2	6			웹디자인	3	1	3	
	3D그래픽스기초1	3	1	3			게임분석 및 응용	3	1	3	
	3D그래픽스기초2	4	1	4			넷웍인터페이스디자인세미나	2	1	2	
	복합매체워크샵1	4	1	4	택2		영상디자인2	3	1	3	
	멀티미디어제작1	4	1	4			미술과 사진	3	1	3	
	특수영상제작1	4	1	4			공간구성	3	1	3	
	3D그래픽스1	4	1	4			넷웍워크샵1,2	3	2	6	
공통필수	복합매체워크샵1	4	1	4	택2	공통필수	사이버스페이스와 문화	3	1	3	
	멀티미디어제작1	4	1	4			미디어와 지각심리	3	1	3	
	특수영상제작1	4	1	4			뉴미디어세미나1,2	3	2	6	
	졸업작품 세미나1,2	6	2	12			독립프로젝트	3-7	1	3-7	
전공필수	드로잉	2	1	2		전공필수	게임제작1,2	3	2	6	
	컴퓨터공학개론	2	1	2			몽타주	3	1	6	
	멀티미디어영상입문1,2	3	2	6			영상기술워크샵1,2,3,4	3	4	12	
	색채의 이해	2	1	2			현장실습	3-5	1	3-5	
	컴퓨터그래픽기초	3	1	3			멀티미디어와 영화	3	1	3	
	인터넷기초	3	1	3			특수인터페이스제작	3	1	3	
	비디오기초	3	1	3			VR제작	3	1	3	
	입체구성	2	1	2			교육심리학	3	1	3	
	소리2	2	1	2			영상기호학	3	1	3	
	빛과 사물	2	1	2			프로덕트매니지먼트	3	1	3	
	디지털이미지구성	3	1	3			디지털문화연구	3	1	3	
	디지털영상편집	2	1	2			3D그래픽스2	4	1	4	
전공필수	실험비디오	3	1	3		전공필수	프로젝트기획워크샵	3	1	3	
	사진의 역사	2	1	2			포트폴리오제작	2	1	2	
	2D그래픽스1,2	3	2	6			뉴미디어마케팅	3	1	3	
	인터페이스디자인세미나	2	1	2							

<부록 18> 혜천대학 영상디자인과 교과과정표(1998학년도)

구분	교과목명	1학년						2학년						계				
		1학기			2학기			1학기			2학기			학점		주당시간		
		학점	주당시간	실습	학점	주당시간	실습	학점	주당시간	실습	학점	주당시간	실습	학점	주당시간	실습		
		강의	강의	실습	강의	강의	실습	강의	강의	실습	강의	강의	실습	강의	강의	실습		
교양수	성경개론 I, II	1	1		1	1									2	2		
	인간과윤리	2	2												2	2		
	기독교윤리							1	1						1	1		
	영어	2	2												2	2		
	국어	2	2												2	2		
	체육				2	2									2	2		
	채플	P	1		P	1		P	1		P	1		P				
	미술사	2	2												2	2		
	타자				1		2								1		2	
	자연과학개론				2	2									2	2		
교양합계	9	9		6	5	2	1	1						16	15	2		
전수	촬영실기	3	2	2											3	2	2	
	영상실기기초	3	2	2											3	2	2	
	컴퓨터기초	3	2	2											3	2	2	
	암실실기 및 현상처리				3	2	2								3	2	2	
	조명실기				3	2	2								3	2	2	
	광고디자인 I, II							3	2	2	3	2	2		6	4	4	
	광고사진							3	2	2					3	2	2	
	사진편집										3	2	2		3	2	2	
	시각정보디자인 I, II							2	1	2	2	1	2		4	2	4	
	사건학	2	2												2	2		
공선	색채론	2	2												2	2		
	도학	2	1	2											2	1	2	
	광고학				2	2									2	2		
	디자인론				2	2									2	2		
	영상디자인				2	1	2								2	1	2	
	컴퓨터그래픽 2D				2	1	2								2	1	2	
	컴퓨터그래픽 I, II, III				2	1	2	2	1	2	2	1	2		6	3	6	
	컴퓨터편집				2	1	2								2	1	2	
	VIDEO기초실기				2	1	2								2	1	2	
	비디오제작실기 I III				2	1	2	2	1	2	2	1	2		6	3	6	
목택	TV촬영녹화				2	1	2								2	1	2	
	컴퓨터 그래픽3D							2	1	2					2	1	2	
	컴퓨터 애니메이션							2	1	2					2	1	2	
	컴퓨터영상디자인										2	1	2		2	1	2	
	멀티미디어										2	1	2		2	1	2	
	CF디자인 I, II							2	1	2	2	1	2		4	2	4	
	TV연출제작 I, II							2	1	2	2	1	2		4	2	4	
	전공합계	15	11	8	24	15	18	20	11	18	20	11	18		79	48	62	
	교적	선교육개론							2	2						2	2	
		실기교육방법론										2	2			2	2	
교직합계								2	2		2	2		4	4			
계	교양합계	9	9		6	5	2	1	1						16	15	2	
	전공합계	15	11	8	24	15	18	20	11	18	20	11	18		79	48	62	
	교직과목합계							2	2		2	2		4	4			
	교과총계	24	20	8	30	20	20	23	14	18	22	13	18		99	67	64	

<부록 19> 명지대학교 사회교육원 만화예술창작과 교육과정표(1998학년도)

학 년	학 기	교육과목명	학 점	주 당 시 간	학 년	학 기	교육과목명	학 점	주 당 시 간
1	1	만화학개론	2	2	2	1	세계만화사	2	2
		만화스토리작법	2	2			이동만화학II(캐릭터 설정)	2	2
		만화비평론	2	2			청소년만화학II(정밀묘사)	2	2
		만화인체학	2	2			순정만화학II(표현기법)	2	2
		만화배경학	2	2			성인극화학II(연출기법)	2	2
		영상만화학 I(기초데생)	2	2			시사만화학	2	2
		컴퓨터만화학 I(기초)	2	2			캐리커처학	2	2
	특별전공실기	2	2	특별전공실기	2	2			
	2	이동만화학(데생)	2	2	2	2	한국만화사	2	2
		청소년만화학 I(데생)	2	2			이동만화학III(종합기법)	2	2
		순정만화학 I(데생)	2	2			청소년만화학III(종합기법)	2	2
		성인극화학 I(데생)	2	2			순정만화학III(종합기법)	2	2
		컴퓨터만화학II	2	2			성인극화학III(종합기법)	2	2
		만화색채학 I	2	2			영상만화학	2	2
만화산업론		2	2	만화산업론II			2	2	
특별전공실기	2	2	만화비평론II	2	2				
						소설창작론	2	2	
						특강	2	2	

<부록 20> 한겨레문화센터 만화·애니메이션 교육과정표(1996학년도)

1. 출판만화학교(진문반)

구분	교육 내용
만화의 기초	기초 드로잉, 도구 사용법
조형	선, 형, 질감, 공간(원근), 동작, 명암, 톤
색채학	칼라 작업, 색채 재료, 색채 사용
해부학	만화작업에 필요한 인체, 동물 해부학
만평	시사, 생활카툰
스토리 작법	단편, 장편, 한칸, 네칸, 삽화, 일러스트의 주제설정과 묘사, 각색, 콘티
캐릭터 연구	캐리커처, 인체, 실물 정밀묘사, 캐릭터 만들기
설정	주제, 스토리에 맞는 인물, 상황, 배경 설정
연출	만화 연출 기법
교양	만화가 만나기, 애니메이션 감상, 만화관련 전문가 초청 특강

2. 애니메이션제작학교

순번	교육내용	순번	교육내용
1	오리엔테이션	8	애니메이션의 아트워크 3회
2	애니메이션 개론	9	애니메이션 캐릭터 창조론
3	애니메이션의 역사	10	애니메이션의 연출 3회
4	애니메이션의 기획이란	11	애니메이션의 레이아웃이란 무엇인가 2회
5	애니메이션 제작과정	12	애니메이션의 원화란 무엇인가 3회
6	애니메이션 캐릭터 창조론	13	제작 워크샵
7	애니메이션 제작기법 2회	14	졸업작품 발표

<부록 21> 일본 애니메이션학원 교과과정표(1995년도)

과 별	교 육 내 용
애니메이터과	크린업, 모사 3(오리지날 남성 캐릭터), 모사 4(시리즈·캐릭터), 동화 I, 모사 5(디즈니조), 플애니메이션 연구, 원화입문 15, 애니메이터 정의와 제작과정 소개, 동화 총합 과제(안팎맨), 배경동화II, 동물의 액션, 동화 총합 ②, 투시도법③, 애니메이션 기술 체크, 작화 현장에서의 고찰, 머리 모양, 음식먹기, 패션일러스트전과, 실친 동화의 동화, 움직임, 일상동작A, 독립제작(원화·동화 체크), 오리지날 애니메이션 비디오, 동화의 まとめ
아트과, 완결기 법과, 마무리기 술과	트레이스 기본, 트레이스 응용④, 색지정①, 컴퓨터 색에 대하여, 독립 제작(색건본 작성①), 카드채색①, 리테이크 처리①, 독립 제작, 고급 강좌(에어브러시 실습), 트에이스 응용
애니메이션 제작과	애니메이션 시나리오, 몽타쥬, 동화 체크에 관한 유의 사항, 현대 영화 음악, 제작 실습작품의 편집, 제작 실습작품 녹음.
배경미술과	자연묘사(조개, 구름, 산), 애니메이션 배경미술 작성
애니메이션 촬영과	실사 카메라 워크 개론, 돈딘 촬영(AIC현물 컷 소개)
컴퓨터 애니메이션 게임과	FCP의 사용법(2차원), 3D개론, COV 파일작성(3D 매니얼), BASI(기초 강좌③), 컴퓨터기초, CG강좌.
코믹과	펜화기법(캐릭터 모사), 오리지날 원고제작(베다), 프리핸드선, 프리핸드(망그늘), 프리핸드선의 여러 가지 워크선(내뿜기), 효과음, 원고작성(plot name, 밀그림), 캐릭터 연습, 배경(빌딩거리), 동물의 의인화, 매카닉 묘사, 원근법, 정경묘사, 오리지날 작품, 차스캐치.
비주얼 일러스트과	에어브러시 테크닉(입체감), T셔츠용 캐릭터 일러스트(입체 일러스트 캐릭터작성), 레터링(명조체), 졸업제작.
성우과	가창⑨, 자기표현(나레이션 실습), 81프로듀스(신체발육, 언어관계), 댄스⑮, 연기 I, II, 아프트 레코드 실습②, 오디션(제작 실습)

<부록 22> 한국 제일만화예술학원 교과과정표(1998년도)

과 정	기간	교 육 내 용
초급과정	45일	인체 묘사, 재료와 기법
중급과정	45일	투시도, 배경, 인물·동물 묘사
고급과정	45일	사진·작품 배경 응용, 작품제작, 채색
졸업과정	45일	캐릭터 창작, 속담 만화 제작, 단편만화 제작, 인기만화가의 창작기법 시청각교육, 현장견학.

<부록 23> 수원정보산업공업고등학교 디자인과 교육과정표(1998년도)

구분	필·선	과목명	기준 단위	1학년		2학년		3학년		실제이수단 위계	비 고
				1	2	1	2	1	2		
보 통 교 과	공 통 필 수 과 목	윤리	6	2	2			2		6	
		국어	10	3	3	2	2			10	
		공동수학	8	2	2	2	2			8	
		공동사회	8			2	2	4		8	
		국사	6	2	2			2		6	
		공동과학	8	2	2	2	2			8	
		체육 I	8	2	2	2	2			8	
		음악 I	4			2	2			4	
		미술 I	4	2	2					4	
		공동영어 I	8	4	4					8	
	소계	70	19	19	12	12	8		70		
	교련	6			2	2	2		6		
	물리 I	4					4		4		
	일본어 I	6			3	3			6		
	한문 I	6			2	2	2		6		
소계	22			7	7	8		22			
보통교과이수단위계			92	19	19	19	19	16	92		
전 문 교 과	계 열 필 수	공업입문	2	1	1					2	
		채도	8	2	2	2	2			8	
		전자계산일반	4	2	2					4	
		소계	14	5	5	2	2			14	
	학 과 필 수	디자인일반	8	2	2	2	2			8	
		디자인재료	4	2	2					4	
	소계			12	4	4	2	2		12	
	계열학과계			26	9	9	4	4		26	
	선 택 과 목	색채관리	6	3	3					6	
		광고사진	6			2	2	2		6	
		실내디자인	4			2	2			4	
		컴퓨터그래픽	4					4		4	
		조형실습	8	4	4					8	
		디자인실습	8			4	4			8	
		컴퓨터그래픽실습	8			4	4			8	
공예실습		8					3	5	8		
광고사진실습		8					3	5	8		
실내디자인표현실습		4					2	2	4		
그래픽디자인	6					3	3	6			
소계			70	7	7	12	12	17	15	70	
전문교과이수단위계			96	16	16	16	16	17	15	96	
보통전문교과이수단위계			188	35	35	35	35	33	15	188	
특별활동			12	2	2	2	2	2	2	12	
단체활동			4	1	1	1	1			4	
이수단위총계			204	38	38	38	38	35	17	204	