

21세기 첨단영상문화사회에 대비한 조선대학교 만화애니메이션학부의 교육과정*

김일태**

I. 서론
1. 연구의 배경과 필요성
2. 연구의 목적
3. 연구의 방법
II. 본론
1. 국내 만화애니메이션 관련학과 교육과정 벤치마킹
2. 국외 만화애니메이션 관련학과 교육과정 벤치마킹
3. 조선대학교 만화애니메이션학부생의 요구도
4. 국내 만화, 애니메이션관련 업체의 전문가의 의견
5. 지역적 한계를 고려한 교과목의 제고
· 6. 2004학년도 개설 전공 교과과정 개편안
III. 결론
1. 기대효과
<부록> 설문지

I. 서론

1. 연구의 배경과 필요성

김영삼 대통령의 '정보화정책'과 함께 문화예술분야의 변화와 움직임은 “디지털, 컴퓨터, 뉴 미디어, 콘텐츠, IT(Information Technology), CT(Culture Technology)” 등의 신조어

* 본 논문은 조선대학교 연구비 지원에 의해 작성된 것임.

** 조선대학교 만화애니메이션 학부 교수.

를 탄생시키며 김대중 대통령정부를 거쳐 노무현대통령의 정부인 현재에 이르게 되었다. 이런 변화와 움직임에 따라 여러 국책사업(문화관광부와 문화콘텐츠 진흥원, 산업자원부와 디자인 진흥원, 그리고 정보통신부와 소프트웨어 진흥원 등)이 전개되었고 한편 국가의 정책자금에 부응하여 각 교육기관에서의 만화, 애니메이션 관련학과의 신설이 무척이나 큰 움직임을 보이고 있다. 그 결과로서 2, 3, 4년제와 대학원을 포함하여 약 140여 개의 관련학과로 신설, 학과명칭 변경을 하였다(2003년 5월 만화애니메이션학회 조사자료).

그러나 시대의 흐름을 쫓아 생겨난 관련학과들은 대다수 교육전반에 걸친 실기와 이론의 충분한 준비과정 없이거나 혹은 그 기간이 매우 짧아 교과과정이 미진하여 여러 가지 문제점이 발생되고 있는데 그 내용으로 교육과정의 전문성 결핍, 교육기자재의 부재, 전문교육인의 인력부족 등을 지적할 수 있다.

또한 140여 개 대학의 졸업생의 진로에 대한 대책도 정부나 업체와의 긴밀한 산학협조체제가 이루어지지 않고 있으며, 실제 졸업을 이미 하였거나 앞두고 있는 교육기관에서도 현실적으로 졸업 후의 학생 진로인 만화, 애니메이션전공 관련부분 취업에 대해 적절히 대응하지 못하고 있는 실정이다.

이러한 문제점의 가장 큰 원인은

첫째, 정부와 시대의 흐름에 편향하여 ‘백년지대계’라는 교육의 취지를 무시하고 국가에 산지원을 노리고 “우선 따고 보자”는 소속 교육기관 집행부의 무책임일 것이다. 결과적으로 전국에 많은 학과가 짧은 기간에 지나칠 정도로 많이 신설, 명칭변경을 하고 있다는 점이다. 이에 반하여 학생들을 수용할 수 있는 업체는 상대적으로 적고 더욱이 최근 외국의 일감이 줄고 있다는 실정이다. 또한 디자인 관련학과의 만화애니메이션에 대한 강의 개설에 따라 디자인전공자의 취업에 대한 요구도 수요와 공급에 대한 심각한 불균형을 가중시키는 상황을 만들었다.

둘째로 수도권과 지방대학의 문화적, 지역적 차이를 구체적인 문제점으로 지적할 수 있다. 지방 대학의 경우 뉴미디어를 매체로 하는 현대의 콘텐츠사업이 수도권을 중심으로 하는 서울, 경기지역에 편중되어 신선한 정보, 새로운 장비의 도입, 인력에 대한 공급과 수요의 흐름에서 소외되고 있어 지방대학은 더욱 여러 문제를 안게 되는 것이다. 아울러 빠른 흐름을 가진 현대의 뉴미디어, 뉴 콘텐츠, 컴퓨터를 중시하는 디지털 문화는 막대한 자금을 동반하기 때문에 지역민의 영상문화에 대한 저변확대의 문제와 보수적인 문화인식의 고질적 문제 등에 부딪혀 문화산업으로서의 위치를 정착시키는 데 있어 더더욱 그 간극을 극복하는 데 많은 애

로사항이 발생하고 있다. 따라서 정부는 ‘퍼주기 식 투자’와 정부부처간의 중복투자를 재고하여야 할 것이며 서울, 경기와 지방간의 격차를 해소할 수 있는 새로운 예산지원책에 대한 대책을 강구하여야 할 것이다.

셋째로는 현장과의 연계성을 고려한 교육에 대한 부분을 지적할 수 있을 것이다. 우선 교육을 담당하는 교육자는 해당 전공분야에 대한 부단한 연구를 하여야 할 것이다. 아울러 만화, 애니메이션분야가 주로 현장과 연계한 실용학문이라는 점을 감안한 교육과정 개발과 강의의 제시가 절대적으로 필요하다.

마지막으로 만화애니메이션을 선택하는 학생들의 만화, 애니메이션에 대한 막연한 기대와 흥미에 반하여 대학이라는 교육기관은 학문을 연구하고 예술을 창조하는 대학인으로서의 자질을 준비하고 완성한다는 점을 인식시키도록 하는 것을 교육과정의 기반으로 하여야 할 것이다. 우선 예술의 한 분야로서 만화와 애니메이션을 교육하기 위한 예술과 미술의 기초과정에서 창의력을 기본으로 하는 예술가적 자질을 고양하는 기초예술교육과정의 개발이 필요할 것이며 다음 단계로서 만화와 애니메이션의 특화된 심도 있는 전공트랙별 교과목의 개발이 있어야 할 것이며 마지막으로 졸업학기에는 실전에 응용되는 현장교과목과 고급작품에 대한 준비과정으로서의 교육과정이 필요할 것이다.

따라서 본 연구는 위에서 언급한 시대편향에 더불어 신설된 기존의 조선대학교 만화애니메이션학부도 마찬가지로 “정부의 정책에 편향하여 짧은 기간에 이루어졌다”는 점, “교육과정의 작성이 충분한 준비과정 없이 진행되어” 학생지도에 문제점이 드러남에 따라 새로운 교과과정 작성이라는 과제를 안게 되었다는 점, 그리고 3년 여 동안 학생지도와 작품지도의 장단점에 대한 경험을 바탕으로 하여 여러 자료를 분석한 내용을 추가하여 새로운 교과과정을 제시하자 연구되었다.

본 연구의 주요 내용으로는

첫째, 국내외 관련학과의 교과과정을 벤치마킹하였으며

둘째, 정부의 사업과 문화의 새로운 움직임에 부응하는 새로운 실용학문으로서 만화, 애니메이션에 대한 교육과정을 수립하는 것.

셋째, 학생들이 예술인으로서 갖추어야 할 자질을 갖추는 데 필요한 교육과정을 제시하는 것.

넷째, 지방대학의 입장에서 간과되어서는 안 될 부분에 대하여 언급하고 현실적인 문제를 반영한 교과과정의 조정을 제시하였으며

다섯째로 만화, 애니메이션업계의 전문가에 대한 업계의 입장과 의견, 그리고 학생들의 의견을 수렴하여 기존의 교육과정을 재고하는 것 등을 종합하여 지방대학인 조선대학교 만화 애니메이션학부의 새로운 교육과정을 작성하는 것 등이 주요 골자이다.

2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 첫째는 학문적 타당성으로 학문의 분화, 학제적 제도, 급속하게 변화하는 신학문의 발전추세를 감안하고 학문연구의 기본적인 도구로서 탐구능력 배양을 중시한 교과목 개발을 개발하는 데 그 목적을 두고 있다.

둘째는 만화, 애니메이션분야가 예술의 한 분야라는 것을 염두에 두고 학생들의 예술가적 기초소양을 고취시키는 방안으로서의 교과과정을 개발하는 데 그 목적을 두고 있다.

셋째는 사회적 적합성, 실용성을 고려하여 교육과정을 개발하는 데 그 목적이 있는데 신생분야의 정착을 위한 단계별 교과과정정립과 아울러 만화, 애니메이션의 특성인 실용학문으로서의 현장성을 고려한 교과과정의 개발도 함께 연구되어야 할 부분이다. 21세기 정보화 시대에 부응하고 현대사회와 수요자인 업체가 요구하는 실용성 있는 교과목을 개발하여 전공 학생들이 졸업 후 전문가로서 현장에 바로 투입이 가능하도록 하여야 할 것이다.

그러나 연구 목적의 가장 큰 목적은 기존의 만화애니메이션 학부의 신설 교과과정의 결함들 즉, 지역적 문제, 현장 실무자의 요구사항, 학생들의 학습에 대한 현실적인 요구사항이 적절히 반영, 고려되지 않은 데서 오는 시행착오를 극복하는 것이다. 이를 위해 학습자의 적합성으로서 만화애니메이션학부가 제시하는 전공트랙별로 학생들의 의견을 분석하여 반영하고 현장에서 요구되어지는 항목을 전문가 의견을 분석하여 학생들과 현장의 의견을 통합하여 교육과정을 구성하도록 하는 데 연구목적의 많은 비중을 두고 있다.

3. 연구의 방법

1) 국내외 대학의 교육과정 벤치마킹

국내외 관련학과의 교과과정을 한눈에 비교, 분석이 가능하도록 국내 4년제 대학교 5개와 국외 3개 대학의 교육과정 자료를 벤치마킹하였다.

2) 조선대학교 만화애니메이션 학부생들 요구사항

학생들의 교육과정에 대한 취향과 교과목에 대한 희망사항을 반영하기 위하여 구조화된 설문지를 이용하여 요구사항을 수렴하였다. 그 대상은 1학년 34명, 2학년 26명, 3학년 12명, 4학년 12명으로 총 84명이었으며 설문지의 결과에 따라 빈도수가 높은 과목을 선택하였다.

먼저 학부생들에게 국내외 만화애니메이션관련학과의 교육과정 자료를 기초 자료로 제공하고 이를 참조하여 학년별 교육목표에 따른 세부교과목을 선정, 수강인원의 적정성으로 구분하여 의견을 간단하게 자기 기입하였다.

3) 국내 만화, 애니메이션관련업체의 전문가의 의견

국내 만화, 애니메이션관련업체의 전문가 8명의 의견을 면담을 통하여 수렴하였는데 먼저 현장에서 요구되는 현장업무에 대해 의견을 정리하고 이에 대한 대안으로서 요구되어지는 교과목을 선정하게 하였다. 다시 이 교과목을 5점 만점으로 비중을 정하도록 하여 학생의견 수렴 현황에 통합하여 최종 교과목 선정에 반영토록 하였다.

4) 지역적 제약을 고려한 교육과정 제고

2000년부터 2003년 1학기까지 실시한 조선대학교 만화애니메이션학부의 실제 강의를 진행함에 따른 여러 가지 문제점을 제시하고 대안을 제시하였다.

II. 본론

1. 국내 만화애니메이션 관련학과 교육과정 벤치마킹

본 연구결과 공주대는 애니메이션과목에 비해 만화과목에 편중된 교과목이 나타나고 있으며 상명대는 만화와 애니메이션의 세분화된 전공구분이 잘 구분되어있으며 세종대는 졸업 논문과목을 통한 논리적 사고를 고취시키는 부분은 타 대학과의 차별화된 것으로 판단된다.

<표 1> 국내외의 관련학과의 교과과정

	공주대 만화예술학과	상명대		세종대 만화애니메이션과	한서대 영상미술과	조선대학교 (2003년 교과목)
		출판만화과	영상만화과			
기초 교과 목 1,2 학년	만화예술론1/ 카투닝1/ 기초 디자인1/ 판화 1/ 만화예술론 2/ 카투닝2/ 기 초디자인2 판화 2	예술학 개론 만화 영화론	예술학 개론 만화 영화론	기초디자인 기초실기1 색채실습 1 공간조형 2 기초실기2 색채실습 2	멀티미디어디자인론 애니메이션의 이해 드로잉1,2 애니메이션 디자인 스토리 보드제작실습 (※교양과목임)	기초회화1/ 기초디자인 기초소조/ 연기연출 미술의 이해/ 컴퓨터그래 픽스/ 애니메이션기초1/ 기 초회화2/입체조형/ 만화의 이해/ 애니메이션영화의 이해
서사만화1/컴 퓨터그래픽1 영상매체론1 드로잉1/ 재료 연습/ 카툰1 애니메이션1 영상매체론 2 드로잉2/ 재료 연습2/ 서사만 화1/ 컴퓨터 그 래픽2	기초실기3/ 애니메이 션 영화사/ 기초애니 / 만화기법1/ 사진학 기초실기4/ 랜더링 만화미학사/ 기초애 니/ 만화기법2/ 애니 메이션 연출이론 영상편집 1			애니메이션기초2/ 3D 컴퓨 터그래픽스1/ 스톱모션기 법/ 만화기법/ 캐릭터장작/ 소리의 이해/ 색채실습/ 2D 디지털애니메이션1/ 3D 컴퓨터그래픽스2/ 스톱 모션애니메이션 1/ 출판만 화 1/ 디지털영상편집 1/ 실협애니메이션/ 영상음향		
전공 교과 목 3 학년	카툰 1 애니메이션 1 영상매체론 2 드로잉 2 재료연습 2 서사만화 1 컴퓨터 그래픽 2 만화미학1 서사만화 3 컴퓨터그래픽3 캐릭터디자인2 카툰 2 애니메이션 2	극화기법 1 디지털만화실기 1 만화스토리작법 2 시사만화 연구1 만화연출 극화기법 2 디지털만화실기 2 시사만화연구2 만화배경 4 해부학	스토리보드워크샵1 애니메이션 연출 캐릭터애니메이션1 실협애니메이션1 컴퓨터애니메이션1 스토리보드워크샵2 캐릭터애니메이션2 실협애니메이션 2 컴퓨터애니메이션 애니메이션배경 1	3D 컴퓨터 모델링 영상미학 영상편집 2 응용실기 1 응용애니 1 이야기구성 1 일러스트레이션 1 출판만화 1 3D컴퓨터애니메이션 1 뉴미디어론 멀티미디어 1 응용실기 2 응용애니 2 이야기구성 2 일러스트레이션 2 출판만화 2	애니메이션 기법연구 1.2/ 3D 컴퓨터 그래 픽스1.2/ 캐릭터 애니 메이션1.2/ 사운드 프 로덕션/ 2D 컴퓨터 그 래픽스1.2/ 시나리오 작법의 기초/ 모델제 작실기/ 디지털편집/ 사운드 포스트프로덕 션/ 레이아웃실기1.2/ 애니메이션 워크샵 1.2/ 인터랙티브디자 인1.2/ 미디어처제작 실기/ 사진예술/ 이미 지표현기법1.2/ 미술 해부학 애니메이션세미나 영화예술의 이해/ 단 편애니메이션 워크샵 1.2/ 고급3D컴퓨터애 니메이션 1.2/ 비디오 프로덕션1.2/ 포트폴 리오/ 서양미술사/ 현 장실습	2D 디지털애니메이션 2 3D 컴퓨터그래픽스3 스톱모션애니메이션 2 출판만화 2 디지털영상편집2 이미지표현기법 실무기획 만화애니메이션워크샵 1 테크니컬일러스트레이션 멀티미디어제작 1 프로젝트기획워크샵
전공 심화 교과 목 명 4 학년	그래픽스토리1 카툰 3 애니메이션 3 만화미학 2 연재만화 1 멀티미디어 1 연재만화 2 멀티미디어 2 그래픽스토리2 / 졸업작품	카툰3 극화창작1 실협만화1 졸업작품워크샵 1 카툰4 극화창작 2 실협만화 2 졸업작품워크샵 2	특수효과 1 졸업작품워크샵 1 독립프로젝트1 애니메이션 배경2 특수효과 2 졸업작품워크샵2 독립프로젝트2 애니메이션사	3D 컴퓨터 애니메이 션2/ 멀티미디어2/ 실 무연계연구인턴제/ 실협애니1/ 영상산업 론/ 영상실무기획/ 출 판만화3/ 졸업논문/ 만화기호화/ 스페셜 프로젝트/ 실협애니2/ 영상이벤트기획/ 출 판만화4/ 테크니컬일 러스트레이션/ 포트 폴리오		만화애니메이션워크샵 2 멀티미디어제작 2 캐릭터상품개발 만화애니메이션마케팅론 만화애니메이션워크샵 3 포트폴리오제작 현장실습 혼합매체워크샵
특징 (장단 점)	애니메이션과 목에 비해 만 화과목에 편중 된 교과목	만화와 애니메 이션의 세분화 된 전공구분이 잘 이루어있 음	만화와 애니메이션 의 세분화된 전공 구분이 잘 구분되 어있음	졸업논문과목을 통한 논리적 사고고취	학년별 교과과정명제 를 적절히 하였음.	3개 트랙으로 전문화된 교 과과정이라는 하지만 전문 인력부족으로 강사수급에 차질이 발생함.

한서대는 학년별 교과과장편제를 적절히 한 것으로 판단된다.

2. 국외 만화애니메이션 관련학과 교육과정 벤치마킹.

<표 2> 국외 만화애니메이션 관련학과 교육과정 벤치마킹

	California Institute of the Arts: 미국	사바나대학: 미국	세이카대학: 일본
기초교과목: 1,2학년	1학년기초과정: 인체드로잉, 색채와 디자인, 스토리텔링, 캐릭터 애니메이션	전통2D애니메이션, 스톱모션, 3D 컴퓨터애니메이션, 예술형태로서의 애니메이션에 대한 역사연구,	공통기초과목
	2학년: 팀워크 중심수업: 다이얼로그, 사운드 효과와 음악, 이야기구성,		만화사개론1,2 풍자화론1,2 미디어사1,2 현대미디어문화론1,2 현대만화론 비교만화론 작품비평1,2 공통전문과목
전공선택 교과목명3학년	3학년: 개인전공영역: 상업/단편영화, 3D컴퓨터 애니메이션, 배경미술, 특수효과,	비디오 입문, 미디어1,2, 컴퓨터 페인팅, 음향 합성, 2D 전통애니메이션1,2, 컴퓨터 아트를 위한 후기편집, 애니메이션을 위한 행동과 동작연구, 2D 애니메이션 실습, 디지털 페인팅, 졸업2D 애니메이션프로젝터, 컴퓨터 아트, 모델링과셰이딩, 3D 캐릭터 애니메이션, 중급모델링과 애니메이션, 고급 표면모델링과 애니메이션, 컴퓨터 그래픽스, Live compositing,	디자인1,2 회화기법1,2 제작실습1,2,3,4 CG 실습1,2,3,4 애니메이션실습1,2,3,4 현대미디어문화연습론1,2 만화제작실무연습 만화제작실무연습 자유제작1,2 비평연습1,2 졸업제작 스토리만화과 전 문과목
전공선택 교과목명: 4학년	4학년: 개인전공영역 심화과정:		각본연습1,2,3,4 편집연습1,2,3,4
특징 (장단점)	첨단화 된 장비와 시대의 흐름에 맞는 교과목 개정이 되어야 할 것으로 판단됨.	컴퓨터 위주의 수업이 편중되어 있으나 그 분야를 특화한다면 나름대로의 색깔 있는 학과의 모습이 될 것으로 판단됨.	공통과목은 적절히 안배되었으나 각 과별 전문과목의 경우 좀더 세분화하여야 할 것으로 판단됨

본 연구결과 California Institute of the Arts는 첨단화된 장비와 시대의 흐름에 맞는 교과목 개정이 되어야 할 것으로 판단되며 사바나대학은 컴퓨터 위주의 수업이 편중되어 있으나 그 분야를 특화 한다면 나름대로의 색깔 있는 학과의 모습이 될 것으로 판단된다. 세이카대학은 공통과목은 적절히 안배되었으나 각 과별 전문과목의 경우 좀더 세분화하여야 할 것

으로 판단된다.

3. 조선대학교 만화에니메이션학부생의 요구도

1) 학년별 교육목표에 따른 교과목 선정

본 연구결과 학부생들의 요구를 만화, 2D/전통애니메이션, 3D애니메이션/영상FX의 3가지 트랙으로 구분하려 하였으나 학생들이 기록한 과목 중에서 기초공통과목에 해당하는 것이 많이 나타나고 있어 이를 기초공통과목으로 새로운 카테고리르 묶었으며 트랙과 성격이 다른 과목은 ④ 기타항목에서 멀티미디어와 전공심화과정으로 구분하였다.

한편 애니메이션 경우 여러 교과목이 신청되고 또한 2D애니메이션과 3D애니메이션으로 구분되면서도 공통되는 교과목이 중복되어 애니메이션 공통, 3D애니메이션/영상FX, 2D/전통애니메이션으로 다시 세분화하여 요구교과목을 구분, 정리하였다.

(1) 기초공통과목

기초공통과목에 대한 학부생들의 요구는 <표 3>과 같다. 기초공통과목에서는 드로잉/인체드로잉/크로키 등의 과목과 시나리오작법기초/스토리텔링 등의 교과목이 가장 많은 빈도수가 차지하고 있다. 이에 반해 현장 전문가들이 지적하는 기초과정인 미술기초교과목과 영상

<표 3> 기초공통과목

세부전공	학생 요구과목	빈도수	적용과목	비고
기초공통	드로잉/인체드로잉/크로키	50	고급드로잉	
	시나리오작법기초/스토리텔링	36		강사수급 문제
	컴퓨터그래픽스/2D컴퓨터그래픽스	30	컴퓨터그래픽스	
	배경미술/만화배경/애니메이션배경/ 디지털 페인팅	37	디지털 페인팅1.2	
	색채실습/색채와 디자인	27	색채실습	
	재료연습	25	기초드로잉	
	기초실기/기초디자인	17	기초디자인	
	사진학/사진예술	14		기자재문제
	미술해부학	13	기초소조	
	행동동작연구/애니메이션행동연구	12	연기연출	
	레이아웃	12		강사수급 문제
	캐릭터창작/캐릭터디자인	10	캐릭터창작	
	영화예술의 이해	3		폐강
	미술의 이해/서양미술사	2	미술의 이해	현장 실무자의 다수의견
	영상미학	2	영상미학	현장 실무자의 다수의견
판화	2		폐강	

미학 교과목은 학생들이 많은 관심을 나타내지 않는 것으로 조사되었다.

(2) 만화

만화관련 교과목은 <표 4>와 같으며 극화창작/출판만화/연재만화에 대한 교과목 요구사항의 빈도수가 높으며 만화기법/극화기법 관련교과목의 빈도수가 다음으로 나타났다.

<표 4> 만화과목

세부전공	학생 요구과목	빈도수	적용과목	비고	
만화	만화 공통	만화기법/극화기법	17	만화기법	
		만화예술론/만화기호화/만화미학사	14	만화의이해	
		실험만화	10	실험만화	
		만화연출	8	만화연출	
		편집디자인	4		폐강
	카툰	카툰/시사만화연구	21	만화애니메이션워크샵1.2.3	
		디지털만화실기	4		폐강
	극화	극화창작/출판만화/연재만화	37	출판만화1.2 만화애니메이션워크샵1.2.3	
	일러스트	일러스트레이션/이미지표현기법	35	테크니컬일러스트레이션 이미지표현기법	

(3) 애니메이션

애니메이션에 관련된 교과목은 <표 5>와 같으며 여기에서는 공통과목으로 스토리보드 워크샵/스토리보드제작 등의 교과목과 애니메이션연출이론/애니메이션디자인 등의 교과목이

<표 5> 애니메이션 교과목

세부전공	학생 요구과목	빈도수	적용과목	비고	
애니메이션	애니메이션 공통	스토리보드워크샵/스토리보드제작	38	애니메이션기초2	
		애니메이션연출이론/애니메이션디자인	36	영상언어	
		기초애니/애니메이션	25	애니메이션기초1	
		애니메이션세미나/애니메이션사(론)	19	애니메이션영화의 이해	
		미니어처제작/공간조형/모델제작실기	14	입체조형	
		단편애니메이션워크샵/독립애니메이션	7	만화애니메이션워크샵1.2.3	
		캐릭터애니메이션	3		폐강
		팀애니메이션	1		폐강
	3D애니메이션/영상 FX	영상편집/디지털영상편집/편집기술	28	디지털영상편집1,2	
		특수효과/디지털비주얼이펙트	28	디지털비주얼이펙트	
		3D디지털애니메이션	24	3D컴퓨터그래픽스3	
		3D컴퓨터모델링/모델링&셰이딩	12	3D컴퓨터그래픽스2	
		3D컴퓨터그래픽스	7	3D컴퓨터그래픽스1	
	2D/전통애니메이션	실험애니메이션	34	실험애니메이션	
		응용애니/2D애니메이션/스톱모션	14	2D디지털애니메이션1.2 스톱모션애니메이션1.2 스톱모션기법	
	2D디지털애니메이션	13	2D디지털애니메이션1.2		

빈도수를 많이 차지하고 있고 3D애니메이션/영상FX관련 교과목에서는 영상편집/디지털영상 편집/편집기술 등의 교과목과 특수효과/디지털 비주얼이펙트 등의 교과목이 3D애니메이션 관련과목보다 빈도수가 높아 애니메이션작업보다는 영화관련 비주얼이펙트에 보다 많은 관심을 가지는 것으로 나타났다. 2D/전통애니메이션 관련 교과목에서도 전통적인 애니메이션보다는 실험애니메이션의 신청빈도수가 높은 것으로 나타났다.

(4) 기타

3가지의 트랙과 성격을 달리하는 교과목으로 신청된 기타 교과목은 아래 <표 6>과 같으며 멀티미디어 관련교과목으로 영상음향/사운드프로덕션/특수음향효과 등의 교과목과 멀티미디어영상입문/멀티미디어디자인론/멀티미디어제작/플래시/웹 등의 교과목이 빈도수가 높아 만화애니메이션 학부생들의 멀티미디어에 관한 관심도가 높은 것으로 나타났다.

전공심화 과정의 교과목으로는 포트폴리오, 졸업작품 워크샵, 실무연계 인턴제/현장실습 등의 현장연계 교과목의 빈도수가 높은 것으로 나타나 졸업 후의 진로에 대한 현실적인 문제점에 대한 학부생들의 관심이 반영된 것으로 나타났다.

<표 6> 기타 교과목

세부전공	학생 요구과목	빈도수	적용과목	비고
멀티미디어	영상음향/사운드프로덕션/특수음향효과	27	소리의이해/영상음향	
	멀티미디어영상입문/멀티미디어디자인론/멀티미디어제작/플래시/웹	22	멀티미디어제작1,2	
	뉴미디어론/영상매체론	20	영상미학	
	영상산업론/국제영상마케팅	5	만화애니메이션마케팅론	
기타	포트폴리오	54	포트폴리오제작	
	졸업작품워크샵	39	만화애니메이션워크샵1,2,3	
	실무연계인턴제/현장실습	33	현장실습	
	독립프로젝트/프로젝트기획워크샵/스페셜프로젝트	33	프로젝트기획워크샵 캐릭터상품개발	
	영상실무기획/영상이벤트기획	24	실무기획	
	전공심화과정/고급전공실기	20	만화애니메이션워크샵1	
	논문	9		폐강
	복합매체워크샵/혼합매체워크샵/컴퓨터아트	3		폐강
	프리젠테이션/편집/특강	2		폐강

2) 수강인원의 적정성

실험실습 및 이론교과목의 수강인원 제한 현황을 파악하기 위하여 설문지 내용으로 수강

인원의 적정성에 대한 요구사항을 같이 조사하였는데 그 결과는 아래 <표 6>과 같다.

실제 조선대학교 만화애니메이션학부의 수업진행의 결과를 토대로 보더라도 실험실습의 경우 컴퓨터 수업은 20명의 인원 이하로 하는 것이 가장 효율적이었으며 특히나 실습과목 중 컴퓨터를 이용하는 과목은 실습인원의 적정성과 기자재의 보유 현황, 프로젝트의 성능과 스크린과의 거리에 제약 등에 의해 60명 3분반의 강의가 있어야 하나 시간강사의 시수가 8시간을 초과할 수 없어 1분반의 강의에 대한 강사수급과 이에 따른 성적처리의 객관성, 형평성에 문제가 발생하였다.

따라서 수강인원은 아래 표를 참조하여 절대 수를 초과하지 않도록 수강인원을 조정하도록 하였다.

<표 7> 수강인원의 적정성에 관한 질문에 대한 통계표

수업종류	10명 이하	10-20명	21-30명	31-40명	41-50명	51명 이상	적정인원 결과
실습(일반기자재)	20	56	5	0	0	0	10-20 명
실습(컴퓨터관련)	18	62	2	0	0	0	10-20 명
이론(기초과정)	2	20	41	11	9	0	21-30 명
이론(이론+실습)	10	46	22	3	0	0	10-20 명

4. 국내 만화, 애니메이션관련 업체의 전문가의 의견

1) 주요자문사항

국내의 전공교육자문은 현재 관련업체에서 근무하는 관계자를 직접 면담하고 자료를 정리하였고 그 결과는 <표 8>과 같다.

<표 8> 국내 만화, 애니메이션관련 업체의 전문가의 의견

자문위원			주요자문사항	반영과목	배점 (1-5)
성명	소속 및 직위	분야			
윤기현	○○일보 (수정할 내용)	만화	1. 심화과정 필요 (예: 만화사/ 스토리작법/ 만화평론/ 만화연출법/ 만화학개론/ 만화철학/ 풍자만화 등)	실험만화	5
				만화연출	5
				만화의이해	5
			2. 전문성 양성 프로그램 필요 (예: 만화기획/ 만화산업론 등)	만화애니메이션워크샵 1.2.3	5
				만화애니메이션마케팅론	5
				프로젝트기획워크샵	5
3. 학부 내 전체 학생을 위한 만화 기초과목 필요	만화기법	4			
4. 현장실습	현장실습	4			
5. 3D컴퓨터그래픽스의 기초	3D 컴퓨터그래픽스 1	4			
6. 미술전반에 대한 기초이론	미술의 이해	3			

자문위원			주요자문사항	반영과목	배점 (1-5)
성명	소속 및 직위	분야			
양세혁	전 픽토/감독	클레이 메이션	1. 미술전반에 대한 기초이론과 실습	미술의 이해	5
				기초회화 1.2	5
				기초디자인	4
				기초소조	4
			2. 스토리 보드 및 레이아웃	입체조형	4
				애니메이션기초2	5
			3. 전공별 제작기법 기초	스톱모션기법	5
				만화기법	5
				3D 컴퓨터그래픽스1	5
			4. 연기연출에 대한 이론과 실습	연기연출	5
권동현	투니팝/ PD	3D 애니메 이션	1. 시대의 흐름에 집착하지 말고 기초와 개인의 창의력에 충실	기초회화	5
				기초디자인	4
				기초소조	4
			2. 기획능력과 시장분석에 대한 교육	실무기획	4
				프로젝트기획워크샵	4
			3. 현장실습	현장실습	4
			4. 영화, 영상에 대한 이론과 실습	영상미학	4
				기초드로잉	4
			5. 드로잉 능력	고급드로잉	4
				김영호	서울무비/ 레타스 팀장
2. 회화적 감각	기초회화 1.2	5			
3. 미술에 대한 기초과정	기초회화1.2	4			
	기초디자인	3			
	기초소조	3			
4. 드로잉 능력	기초드로잉	3			
	고급드로잉	3			
5. 뛰어난 색감	색채실습	3			
6. 영화, 영상에 대한 이론과 실습	영상미학	3			
장정임	전 AIA/ 팀장	2D 애니메 이션	1. 영화, 영상에 대한 이론과 실습		
			2. 스토리보드 및 레이아웃	애니메이션기초 2	4
			3. 움직임 표현	애니메이션기초 1	4
			4. 드로잉 능력	기초드로잉	4
				고급드로잉	4
			5. 사운드디자인의 기초	소리의 이해	4
				영상음향	4

전문가			주요자문사항	반영과목	배점 (1-5)
성명	소속 및 직위	분야			
구명서	투니버스/ PD	2D 애니메이 션	1. 단기교육으로는 전문가를 양성하기 힘들	기초회화1.2	5
				애니메이션기초1.2	5
				2D디지털애니메이션1.2	5
				만화애니메이션워크샵 1.2.3	5
				스튜디오애니메이션1.2	5
				출판만화1.2	5
				3D컴퓨터그래픽스1.2.3	5
				스튜디오기법	5
			2. 예술가적 창조성이 등한시 되고 기능적인 면이 강조되고 있는 현실을 보완	만화기법	5
				실험만화	5
				실험애니메이션	5
				영상미학	5
				만화의 이해	4
				미술의 이해	4
				이미지표현기법	4
				실무기획	3
3. 기획력이 부재하다(예: 철인사천왕, 붕가부)	프로젝트기획워크샵	3			
	애니메이션기초 1.2	3			
5. 많은 국내감독이 전문가 교육과정을 수학하지 않았고 개인의 경험을 위주로 단편적인 효과에 치중 한다	영상언어	3			
	만화연출	3			
	영상미학	3			
	애니메이션영화의 이해	2			
6. 저학년일 경우 전공에 대한 흥미를 유도	만화의 이해	2			
황보상해	인디컴/이사	캐릭터 상품	1. 사회적, 법률적 문제에 대한 기본교육	만화애니메이션마케팅론	5
			2. 기획능력과 시장분석에 대한 교육	실무기획	4
				프로젝트기획워크샵	4
				현장실습	3
				기초드로잉	3
3. 현장실습					
4. 드로잉 능력	고급드로잉	3			
윤찬중	디앤피디자인/ 책임연구원	광고	1. 1-2학년 간 애니메이션 기초과정으로서 순수미술과 영화기초에 대한 이론과 실습이 필요	미술의 이해	5
				애니메이션영화의 이해	5
				기초회화 1.2	5
				색채실습	4
				기초소조	4
				기초드로잉	4
			고급드로잉	4	
			2. 3-4학년 심화과정으로 소리, 영상이펙트, 타이틀제작과정이 필요	소리의 이해	3
				영상융합	3
				디지털 영상편집 1.2	3
				디지털비주얼이펙트	3
			3. 졸업작품은 3학년 2학기부터 시작하는 것이 좋은 작품이 나올 것으로 기대됨. 졸업작품은 필수과목으로 정하여 졸업작품이 나와야만 졸업이 되도록 할 것	만화애니메이션워크샵 1.2.3	5
멀티미디어제작 1.2	3				

5. 지역적 한계를 고려한 교과목의 제고

<표 9> 지역적 제약 및 기타 교과과정의 문제점과 대안

구분	2001년 교과목	문제점	대안	2002년 교과목	문제점	대안	2003년 교과목	문제점	대안
1	동작표현연습	애니메이션 기초과목 대치필요성	연기 연출	연기 연출	강사수급		연기 연출	강사수급	분반, 겸임교수 전담
	영화의이해	강사초빙, 타학부생초과 수강	대형강의실	영화의 이해	타학부생 초과수강	애니메이션 영화의 이해	애니메이션영화의 이해		
	일러스트레이션	미술기초과목 대치필요성	기초회화1, 2						
	현대커뮤니케이션론	고학년적용과목	폐강	인체의 구조		기초 소조	기초 소조		
	칸만화제작	만화의 기초과목개설 필요성, 수강인원과다	만화기법1, 2신설	만화1,2	기초와 고급으로 구분	만화의 이해/만화기법/출판만화로 구분	만화의 이해	이론과 실습 병행 필요	시수조정
2	2D디지털애니메이션1	강사수급		2D 디지털애니메이션1,2	강사수급		2D 디지털애니메이션1,2	강사수급	플래시강의로 대치
	3D디지털애니메이션1,2	애니메이션전문성 필요	3D디지털애니메이션1,2,3,4,5	3D디지털애니메이션1,2,3,4,5	기초와 고급으로 구분 필요	3D 컴퓨터그래픽스1,2,3			
				레이아웃	다수교과 내용에서 중복	폐강			
				스토리보드 제작	다수교과 내용에서 중복	폐강			
	디지털이미지론 애니메이션분석	통합 과목	애니메이션 영상연구	애니메이션 영상연구		영화의이해와 통합			
	이야기 구성	강사수급	연계전공으로국어국문학부예외						
3	2D디지털애니메이션2								
	멀티미디어 제작1.2	강사수급							
	영상문법 영상미학	통합 과목	애니메이션 영상연구						
	국제영상마케팅	강사수급							
	뉴미디어를 위한 글쓰기	강사수급							
	토탈독립프로젝트1	명칭 변경 필요성	애니메이션 워크샵1	애니메이션워크샵1	팀티칭과목필요성	과목신설	만화애니메이션워크샵1,2		
토탈독립프로젝트2	명칭 변경 필요성	애니메이션 워크샵2,3	애니메이션워크샵2,3						

만화애니메이션이 복합적인 예술의 총체적인 양상을 띤 전공분야인 관계로 여러 과목을 수강하여야 하는 문제를 지니고 있어 설문조사와 현장관계자들의 의견을 반영하여 제시된 교과목이 나오게 되었다. 그러나 위에서 거론된 여러 교과과정이 이상적인 교육목표를 가지고 있음에도 불구하고 전임교수 확보와 지역적 제약에 따른 강사수급의 애로사항의 문제가 발생하여 일부 교과과정의 수정이 불가피하게 되었다.

광주가 영상과 첨단 문화양상에 따른 적용의 정도가 느리고 이에 따라 그 저변의 확대도 늦어 관련종사자가 적고 결과적으로 아래 표는 2000년부터 2003년까지의 교과과정 운영에 따른 문제점을 파악하여 대안을 제시한 자료는 <표 9>와 같다.

6. 2004학년도 개설 전공 교과과정 개편안

학교의 규정상 제한된 학점이 있는데 전공 총 이수학점이 120학점이고 이중에서 전공필수는 21학점, 전공 선택이 99학점 이내에서 전공교과목을 결정하여야 한다. 따라서 학생들의 설문결과와 현장업체의 관련자들의 의견을 적극 반영하기 위하여 기존의 학점과 신설과목의 학점을 하향 조정하게 되었다.

조선대 만화애니메이션학부의 교육목표에 따라 3개 트랙으로 구분하였고 각 학년 학기별로 2-3과목을 편재하여 상호 교차 수강이 가능한 과목은 저학년 기초공통과목으로, 전공심화 과정에 해당하는 과목은 2-3학년에, 그리고 전공 마무리과정에 해당하는 과목은 3-4학년에 배치하여 전공과목을 개설한 결과 <표 10>을 작성하였고 <표 11>은 각 교육과정 설명 <표 12>는 교육과정 신규 대조표이다.

<표 10> 2004학년도 개설 전공 교육과정 개편 최종안

이수구분	이수 학년	이수 학기	과목명(한글)	과목명(영문)	학점 시간	개편내용	점수
전공필수	1	1	기초회화1(01,02)	Basic Painting 1	2-0-4	기존	29
전공필수	1	1	기초디자인(01,02)	Basic Design	2-0-4	기존	28
전공선택	1	1	기초소조(01,02)	Basic Sculpture	2-0-4	기존	28
전공선택	1	1	연기연출(01,02)	Direction of Acting	2-0-4	기존	17
전공선택	1	1	미술의이해	Understanding of Art	2-2-0	기존	19
전공선택	1	1	디지털페인팅1	Digital Painting 1	2-0-4	신설	37
전공필수	1	2	컴퓨터그래픽스(01,02)	Computer Graphics	2-0-4	기존	30
전공선택	1	2	애니메이션기초1(01,02)	Basic Animation 1	2-0-4	기존	37
전공선택	1	2	기초회화2(01,02)	Basic Painting 2	2-0-4	기존	29
전공선택	1	2	입체조형	3-Dimensional Drawing	2-0-4	기존	18

이수구분	이수 학년	이수 학기	과목명(한글)	과목명(영문)	학점 시간	개편내용	점수
전공선택	1	2	만화의이해	Understanding of Cartoon	2-2-0	기존	25
전공선택	1	2	애니메이션영화의이해	Understanding of Animation Film	2-2-0	기존	26
전공선택	1	2	디지털페인팅2	Digital Painting 2	2-0-4	신설	37
전공필수	2	1	애니메이션기초2(01,02)	Basic Animation 2	2-0-4	기존	55
전공선택	2	1	3D컴퓨터그래픽스1(01,02)	3D Computer Graphics 1	2-0-4	기존	21
전공선택	2	1	스톱모션기법	Stop-Motion Techniques	2-1-2	기존	24
전공선택	2	1	만화기법	Cartoon Techniques	2-1-2	기존	31
전공선택	2	1	캐릭터창작	Creative Character	2-1-2	기존	14
전공선택	2	1	소리의이해	Understanding of Sound	2-1-2	기존	34
전공선택	2	1	색채실습	Coloring	2-1-2	기존	34
전공선택	2	1	기초드로잉	Basic Drawing	2-0-4	신설	43
전공선택	2	2	2D디지털애니메이션1	2D Digital Animation 1	3-1-3	기존	32
전공선택	2	2	3D컴퓨터그래픽스2	3D Computer Graphics 2	3-1-3	기존	19
전공선택	2	2	스톱모션애니메이션1	Stop-Motion Animation 1	3-1-3	기존	18
전공선택	2	2	출판만화1	Publishing Cartoon 1	3-1-3	기존	42
전공선택	2	2	디지털영상편집1(01,02)	Editing of Digital Image 1	2-0-4	기존	31
전공선택	2	2	실험애니메이션	Experimental Animation	2-1-2	기존	39
전공선택	2	2	영상음향	Sound for Film & Visual	2-1-2	기존	34
전공선택	2	2	고급드로잉	Advanced Drawing	2-0-4	신설	68
전공선택	2	2	실험만화	Experimental Cartoon	2-1-2	신설	20
전공선택	3	1	2D디지털애니메이션2	2D Digital Animation 2	3-1-3	기존	32
전공선택	3	1	3D컴퓨터그래픽스3	3D Computer Graphics 3	3-1-3	기존	29
전공선택	3	1	스톱모션애니메이션2	Stop-Motion Animation 2	3-1-3	기존	19
전공선택	3	1	출판만화2	Publishing Cartoon 2	3-1-3	기존	42
전공선택	3	1	디지털영상편집2(01,02)	Editing of Digital Image 2	2-0-4	기존	31
전공선택	3	1	이미지표현기법	Expression Techniques of Image	2-0-4	기존	44
전공선택	3	1	실무기획	Plan of Practical Business Affairs	2-1-2	기존	35
전공선택	3	1	영상언어	Image Verbal	2-2-0	신설	39
전공선택	3	1	만화연출	Direction of Cartoon	2-2-0	신설	16
전공필수	3	2	만화애니메이션워크샵1	Cartoon & Animation Workshop 1	4-0-8	기존(합동교육)	139
전공선택	3	2	테크니컬일러스트레이션	Technical Illustration	2-0-4	기존	35
전공선택	3	2	멀티미디어제작1	Multi-Media Production 1	2-0-4	기존	25
전공선택	3	2	프로젝트기획워크샵	Project Planning Workshop	2-1-2	기존	49
전공선택	3	2	디지털비주얼이펙트(01,02)	Digital Visual Effect	2-0-4	신설	31
전공선택	4	1	만화애니메이션워크샵2	Cartoon & Animation Workshop 2	4-0-8	기존(합동교육)	119
전공선택	4	1	멀티미디어제작2	Multi-Media Production 2	2-0-4	기존	25
전공선택	4	1	캐릭터상품개발	Character Item Development	2-1-2	기존	33
전공선택	4	1	만화애니메이션마케팅론	Theory of Cartoon & Animation Marketing	2-2-0	기존	15
전공선택	4	1	영상미학	Image Aesthetics	2-2-0	신설	28
전공선택	4	2	만화애니메이션워크샵3	Cartoon & Animation Workshop 3	4-0-8	기존(합동교육)	119
전공선택	4	2	포트폴리오제작	Portfolio	2-0-4	기존	54
전공선택	4	2	현장실습	Internship	3-0-6	기존	44

<표 11> 2004학년도 개설 전공 교육과정 설명

학년	과목명	교수요목	수강인원
1	기초회화1	만화 및 애니메이션의 기본이 되는 회화적 표현능력을 배양하기 위한 기초 과정. 사물을 보는 방법에 관하여 이론 및 실습	20명 이하
	기초디자인	색의 안배, 형의 단순화 등 디자인의 기본적 원리를 익히고 다양한 표현능력을 기르기 위한 기초 과정	20명 이하
	기초소조	인체의 해부학적 구조를 학습하는 기초 과정. 인체구조의 입체적 이해를 위해 두상 및 전신 축소 모형을 제작	20명 이하
	연기연출	연기의 원리와 효과 등을 학습하고 연출해 봄으로써 만화 및 애니메이션 캐릭터의 효과적인 연기연출 능력을 배양하기 위한 기초 과정	20명 이하
	미술의 이해	만화와 애니메이션의 근간이 되는 미술의 기본적인 소양을 익히기 위해 미술사 전반을 학습하는 과정	30명 이하
	디지털페인팅1	디지털관련 s/w를 기본으로 다양한 디지털페인팅 기법을 학습	20명 이하
	컴퓨터그래픽스	출판 및 영상매체의 기본이 되는 포토샵 및 일러스트 프로그램 툴의 원활한 사용을 가능하도록 하는 기초 과정	20명 이하
	애니메이션기초1	인물 및 물체의 움직임에 관한 특성 및 표현기법을 실습, 동작표현과 그 타이밍을 중점적으로 학습하는 과정	20명 이하
	기초회화2	기초회화2에서 계속. 특히 수채, 유채, 파스텔 등 재료에 따른 다양한 표현기법 및 효과를 학습	20명 이하
	입체조형	입체제작에 관한 다양한 기법과 재료의 특성을 이해하고 공간지각 능력을 기르기 위한 과정	20명 이하
	만화의 이해	카툰 및 극화의 발생과 배경, 흐름을 고찰하고 세계적인 추세를 분석하는 이론 과정	30명 이하
	애니메이션영화의 이해	애니메이션영화의 발생과 배경, 흐름을 고찰하고 세계적인 작품들의 감상 및 분석하는 이론 과정	30명 이하
디지털페인팅2	디지털페인팅1에서 계속된 중급 과정	20명 이하	
2	애니메이션기초2	스토리보드 제작 및 레이아웃에 관한 이론 및 실습 과정. 영상의 전개와 화면배치의 유형별 특징 및 효과를 중점 학습	20명 이하
	3D 컴퓨터그래픽스1	모델링, 라이팅, 맵핑, 애니메이션기초 등 3D 컴퓨터 그래픽스의 기초를 수학하는 과정	20명 이하
	소리의 이해	영상과 함께 중요한 부분을 차지하는 음향에 대한 이해와 제작을 위한 기초 과정	20명 이하
	만화기법	만화의 초급단계로서 카툰 및 극화에 필요한 기본 테크닉을 익히는 과정	20명 이하
	색채실습	명도, 채도, 색상에 관한 이해와 더불어 개성적인 배색능력 및 색감을 기르기 위한 과정	20명 이하
	캐릭터창작	캐릭터의 창작에 실행하는 발상훈련과 이에 적합한 표현능력을 기르는 과정	20명 이하
	스톱모션기법	스톱모션기법을 이용한 애니메이션의 제작원리를 학습하고 기본 동작의 촬영 테크닉을 익히는 기초 과정	20명 이하
	기초드로잉	인물, 풍경 등의 각 주제를 효과적으로 표현하기 위한 드로잉 실습과정	20명 이하
	디지털영상편집1	영상편집에 필요한 툴을 익힘과 동시에 편집 테크닉을 학습하는 과정	20명 이하
	2D 디지털애니메이션1	2D애니메이션 제작을 위한 컴퓨터 툴의 원활한 사용과 디지털애니메이션의 특성을 이해하고 활용 능력을 기르는 과정	20명 이하
	스톱모션애니메이션1	스톱모션애니메이션 제작의 특성을 파악하고 이에 적합한 시나리오 구성 및 제작계획을 수립, 캐릭터와 미니어처 제작방법, 극의 연출테크닉을 학습하는 과정	20명 이하
	출판만화1	출판만화의 특성을 이해하고 장르에 따르는 시나리오 및 화면 구성 테크닉을 학습하는 과정	20명 이하
	3D 컴퓨터그래픽스2	3D 컴퓨터그래픽스의 기초과정을 토대로 중급 과정과 짧은 에피소드를 통해 동작과 이야기구성의 애니메이션작업을 수학하는 과정	20명 이하
	실험애니메이션	실험적 애니메이션의 이해와 함께 다양한 기법들을 실습, 표현의 독창적 영역을 개척할 수 있도록 하는 과정	20명 이하
	실험만화	실험적 만화의 이해와 함께 다양한 기법들을 실습, 표현의 독창적 영역을 개척할 수 있도록 하는 과정	20명 이하
고급드로잉	기초드로잉의 심화과정으로 개인의 창의적이고 개성적인 표현방식과 정신적인 작가관을 구축하는 과정	20명 이하	
영상음향	애니메이션 영상에 필요한 사운드 디자인 심화 과정	20명 이하	

학년	교과목명	교과목 설명	비고
3	디지털영상편집2	영상편집1에서 계속된 중급 과정	20명 이하
	2D 디지털애니메이션2	2D디지털애니메이션1에서 계속된 중급 과정	20명 이하
	스튜디오애니메이션2	각종 기자의 능숙한 사용, 스튜디오애니메이션에 필요한 촬영용 캐릭터 제작과정을 포함하여 카메라 및 연기 연출, 편집 테크닉을 학습하는 과정	20명 이하
	출판만화2	출판만화1에서 계속된 중급 과정	20명 이하
	3D 컴퓨터그래픽스3	3D컴퓨터애니메이션 제작을 위한 다양한 소프트웨어들의 총체적 사용과 함께 이를 토대로 고급 과정의 단편애니메이션을 제작하는 과정	20명 이하
	이미지표현기법	독창적 이미지의 표현능력을 극대화시키기 위해 다양한 재료를 이용한 실험적인 발상 및 표현에 관한 실습 과정	20명 이하
	실무기획	만화애니메이션 산업 전반의 기획 실무이론을 학습하는 과정	20명 이하
	영상언어	영상문법의 원리를 학습, 이를 토대로 애니메이션영상의 효과적인 연출 능력을 배양하기 위한 이론 과정	30명 이하
	만화연출	각 장르의 만화를 분석, 만화 연출의 원리를 학습하고 응용능력을 배양하기 위한 과정.	30명 이하
	만화애니메이션워크샵1	만화애니메이션 제작의 전 과정을 아우르는 실무제작 능력을 배양. 이를 토대로 각 제작파트의 전문가급 역할을 수행할 수 있도록 하는 고급과정.(Pre-Production 과정)	20명 이하
	테크니컬일러스트레이션	출판 및 영상매체의 근본을 이루는 일러스트레이션의 전문가급 테크닉을 학습하는 과정	20명 이하
	멀티미디어제작1	애니메이션의 확대된 의미로서 복합매체에 대한 이해와 생활환경 창출이라는 능동적인 제작능력을 기르는 심화 과정	20명 이하
	4	프로젝트기획워크샵	실무기획에서 계속되어 만화애니메이션 장르의 문화성과 상품성을 발굴, 기획 능력을 기르는 심화 과정
디지털비주얼이펙트		빠르게 발전하는 디지털 특수효과 기술의 효과적 응용을 위한 과정	20명 이하
만화애니메이션워크샵2		만화애니메이션워크샵1에서 계속. Production 과정	20명 이하
멀티미디어제작2		멀티미디어제작1에서 계속	20명 이하
캐릭터상품개발		상품으로서 캐릭터 개발의 원리를 익히고 제작능력을 기르기 위한 과정	20명 이하
만화애니메이션마케팅론		만화애니메이션 산업의 세계적인 흐름과 국내의 동향을 분석, 수요 창출의 능력을 기르는 이론 과정	30명 이하
영상미학		영상에서 표현되어지는 다양한 표현방식의 영상언어를 심미적 접근방식으로 해석하고 분석하는 과정	30명 이하
만화애니메이션워크샵3		만화애니메이션워크샵2에서 계속. Post Production 과정	20명 이하
포스트프로덕션		개인과 장르의 특성을 고려하여 가장 효과적인 포스트프로덕션 형식을 연구, 제작하는 과정	20명 이하
현장실습		산업체에서 실무환경을 경험, 실습을 통해 작업 능력을 배양하는 과정	20명 이하

<표 12> 교육과정 신규 대조표(2000-2004학년도)

학년	학기	2000학년도	2002학년도	2003학년도	2004학년도
1	1	컴퓨터그래픽스1	컴퓨터그래픽스1	기초회화1	기초회화1
		일러스트레이션	기초회화1	기초디자인	기초디자인
		애니메이션의 역사	인체의 구조	기초소조	기초소조
		입체조형	애니메이션의 이해	연기연출	연기연출
		디지털문화입문	미술의 이해	미술의 이해	미술의 이해
	2	인체의 구조	만화1		디지털페인팅1
		현대커뮤니케이션론			
		컴퓨터그래픽스2	컴퓨터그래픽스2	컴퓨터그래픽스	컴퓨터그래픽스
		동작표현연습	기초회화2	애니메이션기초1	애니메이션기초1
		영화의 이해	연기연출	기초회화2	기초회화2
2	디지털이미지론	애니메이션기초1	입체조형	입체조형	
	입체드로잉	영화의 이해	만화의 이해	만화의 이해	
	칸만화제작	만화2	애니메이션영화의 이해	애니메이션영화의 이해	
	영상기호학	입체조형		디지털페인팅2	

학년	학기	2000학년도	2002학년도	2003학년도	2004학년도
1	1	2D 디지털애니메이션1	애니메이션 기초2	애니메이션 기초2	애니메이션기초2
		캐릭터창작	3D 디지털애니메이션1	3D 컴퓨터그래픽스1	3D 컴퓨터그래픽스1
		애니메이션분석	소리의 이해	소리의 이해	소리의 이해
		멀티미디어영상 입문	만화3	만화기법	만화기법
		스토리보드제작	색채실습	색채실습	색채실습
	2	이야기구성	애니메이션영상연구	캐릭터창작	캐릭터창작
			레이아웃	스튜디오기법	스튜디오기법
				기초드로잉	기초드로잉
		3D 디지털애니메이션1	디지털영상편집1	디지털영상편집1	디지털영상편집1
		디지털영상편집1	영상유행	영상유행	영상유행
2	2	뉴미디어론	일리스트1	2D 디지털애니메이션1	2D 디지털애니메이션1
		영상유행	실협애니메이션1	실협애니메이션	실협애니메이션
		뉴미디어를 위한 글쓰기	3D 디지털애니메이션2	3D 컴퓨터그래픽스2	3D 컴퓨터그래픽스2
			스토리보드 제작1	스튜디오애니메이션1	스튜디오애니메이션1
			캐릭터창작	출판만화1	출판만화1
	3		스튜디오기법1		고급드로잉
			2D 디지털애니메이션1		실협만화
		2D 디지털애니메이션2	드로잉1	2D 디지털애니메이션2	2D 디지털애니메이션2
		영상문법	일리스트2	3D 컴퓨터그래픽스3	3D 컴퓨터그래픽스3
		멀티미디어제작1	실협애니메이션2	스튜디오애니메이션2	스튜디오애니메이션2
3	1	독립프로젝트1	3D 디지털애니메이션3	출판만화2	출판만화2
		영상산업론	디지털영상편집2	디지털영상편집2	디지털영상편집2
			스튜디오기법2	이미지표현기법	이미지표현기법
			2D 디지털애니메이션2	실무기획	실무기획
			실무기획		영상언어
	2		드로잉2	만화애니메이션 워크샵1	만화애니메이션워크샵1
		3D 디지털애니메이션2	프로젝트기획워크샵	테크니컬일리스트레이션	테크니컬일리스트레이션
		디지털 영상편집2	출판만화1	멀티미디어제작1	멀티미디어제작1
		멀티미디어제작2	애니메이션워크샵1	프로젝트기획워크샵	프로젝트기획워크샵
		실협애니메이션	3D 디지털애니메이션4		디지털비주얼이펙트
4	1	영상미학	멀티미디어제작1		
		국제영상마케팅			
		토탈독립프로젝트1			
		졸업작품 워크샵1	캐릭터상품개발	만화애니메이션워크샵2	만화애니메이션워크샵2
		현장실습1	3D 디지털애니메이션5	멀티미디어제작2	멀티미디어제작2
	2	복합매체 워크샵1	출판만화2	캐릭터상품개발	캐릭터상품개발
		독립프로젝트2	애니메이션워크샵2	만화애니메이션마케팅론	만화애니메이션마케팅론
		토탈독립프로젝트2	멀티미디어제작2		영상미학
		영상이벤트기획			
		졸업작품 워크샵2	졸업작품워크샵	만화애니메이션워크샵3	만화애니메이션워크샵3
3	현장실습2	포트폴리오제작	포트폴리오제작	포트폴리오제작	
	복합매체워크샵2	복합매체 워크샵	현장실습	현장실습	
	포트폴리오제작	현장실습	혼합매체워크샵		
	프로젝트기획워크샵	만화애니메이션마케팅론			

III. 결론

1. 기대효과

21세기에 즈음하여 많은 시대의 요구와 문화의 변화에 따라 교육현장에서도 새로운 학문과 학과의 신설이 이루어졌다. 순수학문분야가 실용학문에 추월당하고 학생들의 학문적 접근이 소외당하고 있으며 예술분야에서도 순수예술분야의 관심이 응용예술분야에 몰리고 있는 현대에 이러한 문화적 변화를 올바른 시각으로 비판하여 문제점을 파악, 지적하고 바른 시각

을 가지려는 움직임이 선행되어야 할 것이다.

한편, 맹목적으로 시대의 흐름과 문화의 변화를 불신하고 비판할 것이 아니라 하나의 새로운 양상으로 판단하는 혜안을 가져야 하는 것이 교육의 현장에서 이루어져야하는 또 다른 요구사항일 것이다.

음악에서 전자적 신호음을 적용한 ‘일렉트로닉 사운드’와 비디오라는 TV매체를 예술로 승화시킨 백남준의 ‘비디오 아트’, 그리고 현재는 “난타”로 입지를 굳힌 ‘소음 예술’의 형태도 역사를 돌이켜보면 주변의 잡음들을 공연예술로 승화시킨 플럭서스의 공헌에서 비롯된 것이며 이러한 일련의 예술들은 모두 예술행위와 형식의 이단자에서 예술의 선구자로서 자리매김에서 기인한다.

1900년을 전후한 보도매체인 신문의 카툰, 코믹스와 함께 빛을 이용한 영상의 기술진보는 만화와 영화와 애니메이션이라는 관계를 적절히 혼합하는 새로운 예술, 문화형태를 탄생시켰고 21세기를 맞이하여 새로운 정보의 매체로서 나름의 르네상스에 이르게 되었다.

우리나라에서는 국가적 경제 산업발달의 새로운 대안으로 콘텐츠의 비중을 염두에 두고 여러 사업을 전개하였고 이는 교육현장인 대학에까지 영향을 주어 많은 학과의 신설이 이루어져 시대의 흐름에 부응하려고 하고 있다.

그러나 많은 문화의 생태가 자연적인 발생과 흐름을 지니고 있는 특성상 우리나라의 이러한 조급한 문화산업정책에 무리가 따르고 있다. 물론 광주에 위치한 조선대학교의 상황도 예외는 아니라 2000년 시대편향에 따라 교육정책을 입안하여 준비가 미흡한 상태에서 신입생을 맞이하였고 3년여의 기간동안 여러 문제가 발생하고 있는 실정이다.

이러한 문제점에 대한 근본적이고 적절한 조치를 위해 본 연구에서는 학생들의 기호와 성향, 현장전문가의 의견수렴, 광주지역의 지역적 한계와 문제점에 대한 대안 등 몇 가지 주요 사안을 검토하여 자료화한 내용을 수치로 적용한 최종결과물을 제시하였다. 또한 연구와 실용이라는 2가지 목적을 지닌 만화애니메이션분야를 새로운 학문으로서의 가치를 염두에 두고 연구되었으며 시행착오와 문제점 극복에 대한 학생들과 국가적 손실을 최소화하기 위하여 여러 방법으로 본 연구가 구체화되었다.

본 연구의 내용은 조선대학교의 일례를 들어 지역대학의 정보화시대에 부응하는 교육과정에 대해 고찰되었지만 타 지방대학의 여러 대학도 조선대학교와 상황이 유사하여 강사수급 또는 지역정서, 영상문화에 대한 부족한 인지도 등의 문제점을 같이 안고 있는 실정에서 본 연구의 결과와 접근방법이 타 지방대학의 교육과정 신설과 수정에 대한 문제점을 해결하는

하나의 기초 자료로 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

<부록> 설문지

만화애니메이션학부의 교육과정 개선안에 대한 설문지

학년: 전공: 이름:

1. 학년별 교육목표에 따른 교과목 신청

아래 내용은 학년별 교육목표를 제시하고 있습니다. 이에 대한 세부내용을 표1.국내외 관련학과의 학년별 교과과정표를 참조하시고 비중이 있는 과목을 기록하시되 개인적으로 필요로 하는 내용이 있다면 함께 기록하시기 바랍니다.(다음페이지 III. 국내외 관련학과의 교과과정을 참조하시고 각 3항목 이내로 적어 주시기 바랍니다)

① 1-2학년 1학기: 예술 및 만화애니메이션의 기초과정 수학 기간

② 2학년 2학기: 전공영역 결정(만화, 2D 애니메이션, 3D 애니메이션)

③ 3학년 2학기: 졸업전 준비, 프리 프로덕션의 단계

④ 4학년 1학기: 프로덕션, 포스트 프로덕션의 단계

⑤ 4학년 2학기: 졸업 후 진로에 대한 준비 기간

2. 수강인원의 적정성에 관한 질문입니다.(○표)

수업종류	10명 이하	10-20명	21-30명	31-40명	40-50명	51명이상
실습(일반기자재)						
실습(컴퓨터관련)						
이론(기초과정)						
이론(이론+실습)						

3. 국내외 관련학과의 교과과정 항목입니다.

앞 페이지의 I, II 항목의 내용에 대한 질문에 대하여 참고하시고 답하시기 바랍니다.

<표 1> 국내외 관련학과의 교과과정

	California Institute of the Arts: 미국	사바나대학: 미국	세이카대학: 일본
기초교과목: 1,2학년	1학년기초과정: 인체드로잉, 색채와 디자인, 스토리텔링, 캐릭터 애니메이션 2학년: 팀워크 중심수업: 다이얼로그, 사운드 효과와 음악, 이야기구성.	전통2D애니메이션, 스톱모션, 3D 컴퓨터애니메이션, 예술형태로서의 애니메이션에 대한 역사연구,	공통기초과목 만화사개론1,2 풍자화론1,2 미디어아트1,2 현대미디어문화론1,2 현대만화론 비교만화론 작품비평1,2 공통전문과목
전공선택 교과목명3학년	3학년: 개인전공영역: 상업/단편영화, 3D컴퓨터 애니메이션, 배경미술, 특수효과,	비디오 입문, 미디어1,2, 컴퓨터 페인팅, 음향 합성, 2D 전통애니메이션1,2, 컴퓨터 아트를 위한 후기편집, 애니메이션을 위한 행동과 동작연구, 2D 애니메이션 실습, 디지털 페인팅, 졸업2D 애니메이션프로젝터, 컴퓨터 아트, 모델링과세이딩, 3D 캐릭터 애니메이션, 중급모델링과 애니메이션, 고급 표면모델링과 애니메이션, 컴퓨터 그래픽스, Live compositing,	디자인1,2 회화기법1,2 제작실습1,2,3,4 CG실습1,2,3,4 애니메이션실습1,2,3,4 현대미디어문화연습론1,2 만화제작실무연습 만화제작실무연수 자유제작1,2 비평연습1,2 졸업제작 스토리만화과 전 문과목
전공선택 교과목명: 4학년	4학년: 개인전공영역 심화과정:		카툰과 전문과 목 일러스트레이션 연습1,2,3,4 풍자만화연습 1,2,3,4
특징 (장단점)	첨단화 된 장비와 시대의 흐름 에 맞는 교과목 개정이 되어야 할 것으로 판단됨.	컴퓨터 위주의 수업이 편중되어 있 으나 그 분야를 특화한다면 나름대로의 색깔 있는 학과의 모습이 될 것으로 판단됨.	공통과목은 적절히 안배되었으나 각 과별 전문과목의 경우 좀더 세 분화하여야 할 것으로 판단됨

	공주대 만화예술학과	상명대		세종대 만화애니메이션과	한서대 영상미술과	조선대학교 (2003년 교과목)
		출판만화과	영상만화과			
기초교과목 1,2학년	만화예술론1/ 카투닝1/ 기초 디자인1/ 판화 1/ 만화예술론 2/ 카투닝2/ 기 초디자인2 판화 2 서사만화1/컴 퓨터그래픽1 영상매체론1 드로잉1/ 재료 연습/ 카툰1 애니메이션1 영상매체론 2 드로잉2/ 재료 연습2/ 서사만 화1/ 컴퓨터 그 래픽2	예술학 개론 만화 영화론	예술학 개론 만화 영화론	기초디자인 기초실기1 색채실습 1 공간조형 2 기초실기2 색채실습 2 기초실기3/ 애니메이 션 영화사/ 기초애니1/ 만화기법1/ 사진학/ 편집디자인 기초실기4/ 렌더링 만화미학사/ 기초애니 2/ 만화기법2/ 애니메 이션 연출이론 영상편집 1	멀티미디어디자인론 애니메이션의 이해 드로잉1.2 애니메이션 디자인 스토리 보드제작실습 (※교양과목임)	기초회화1/ 기초디자인 기초소조/ 연기연출 미술의 이해/ 컴퓨터그래픽 스/ 애니메이션기초1/ 기초 회화2/입체조형/ 만화의 이 해/ 애니메이션영화의 이해
전공교과목 3학년	카툰 1 애니메이션 1 영상매체론 2 드로잉 2 재료연습 2 서사만화 1 컴퓨터 그래픽2 만화미학1 서사만화 3 컴퓨터그래픽3 캐릭터디자인2 카툰 2 애니메이션 2	극화기법 1 디지털만화실기 1 만화스토리작법 2 시사만화 연구1 만화연출 극화기법 2 디지털만화실기 2 시사만화연구2 만화배경 4 해부학	스토리보드워크샵1 애니메이션 연출 캐릭터애니메이션1 실험애니메이션1 컴퓨터애니메이션1 스토리보드워크샵2 캐릭터애니메이션2 실험애니메이션 2 컴퓨터애니메이션 애니메이션배경 1	3D 컴퓨터 모델링 영상미학 영상편집 2 응용실기 1 응용애니 1 이야기구성 1 일러스트레이션 1 출판만화 1 3D컴퓨터애니메이션 1 뉴미디어론 멀티미디어 1 응용실기 2 응용애니 2 이야기구성 2 일러스트레이션 2 출판만화 2	애니메이션 기법연구 1.2/ 3D 컴퓨터 그래픽 스1.2/ 캐릭터 애니메 이션1.2/ 사운드 프로 덕션/ 2D 컴퓨터 그래 픽스1.2/ 시나리오 작 법의 기초/ 모델제작실 기/ 디지털편집/ 사운 드 포스트프로덕션/ 래 이아웃실기1.2/ 애니메 이션 워크샵1.2/ 인터 랙티브디자인1.2/ 미니 어처제작실기/ 사진에 술/ 이미지표현기법 1.2/ 미술해부학 애니메이션세미나 영화예술의 이해/ 단편 애니메이션 워크샵1.2/ 고급3D컴퓨터애니메 이션 1.2/ 비디오프로 덕션1.2/ 포트폴리오/ 서양미술사/ 현장실습	2D 디지털애니메이션 2 3D 컴퓨터그래픽스3 스톱모션애니메이션 2 출판만화 2 디지털영상편집2 이미지표현기법 실무기획 만화애니메이션워크샵 1 테크니컬일러스트레이션 멀티미디어제작 1 프로젝트기획워크샵
전공심화교과목명 4학년	그래픽스토리1 카툰 3 애니메이션 3 만화미학 2 연재만화 1 멀티미디어 1 연재만화 2 멀티미디어 2 그래픽스토리2/ 졸업작품	카툰3 극화장작1 실험만화1 졸업작품워크샵 1 카툰4 극화장작 2 실험만화 2 졸업작품워크샵 2	특수효과 1 졸업작품워크샵 1 독립프로젝트1 애니메이션 배경2 특수효과 2 졸업작품워크샵2 독립프로젝트2 애니메이션사	3D 컴퓨터 애니메이 션2/ 멀티미디어2/ 실 무연계연구인턴제/ 실 험애니1/ 영상산업론/ 영상실무기획/ 출판만 화3/ 졸업논문/ 만화 기초화/ 스페셜프로젝 트/ 실험애니2/ 영상 이벤트기획/ 출판만화 4/ 테크니컬일러스트 레이션/ 포트폴리오		만화애니메이션워크샵 2 멀티미디어제작 2 캐릭터상품개발 만화애니메이션마케팅론 만화애니메이션워크샵 3 포트폴리오제작 현장실습 혼합매체워크샵
특징(장단점)	애니메이션과 목에 비해 만화 과목에 편중된 교과목	만화와 애니메 이션의 세분화 전공구분이 구분되어있 음	만화와 애니메이션 의 세분화된 전공구 분이 잘 구분되어있 음	졸업논문과목을 통한 논리적 사고고취	학년별 교과과정편제 를 적절히 하였음.	3개 트랙으로 전문화된 교 과과정이라는 하지만 전문 인력부족으로 강사수급에 차질이 발생함.