

교육중심의 애니메이션전공 교육과정 연구 : 4년제를 중심으로

최돈일*

목 차

- I. 서론
- II. 본론
- III. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

초 록

본 연구는 교육중심의 애니메이션을 강화하기 위하여 영상예술의 기초를 바탕으로 산업적 전문성을 갖춘 교육과정을 연구하고자한다. 연구대상은 실무 제작중심교육, 예술중심교육, 연구와 제작의 혼합형교육 등의 교육을 지향하는 국내외의 대학사례를 바탕으로 하였다. 연구내용은 교육과정을 학년별로는 기초에서 심화과정단계, 제작 과정은 기획-제작-후반단계로, 기초이론은 기초감성영역에서 관련영역 등의 세 가지 분야로 분류하여 연구하였다. 이를 통해 분석된 국내외대학의 교과내용과 교육과정구성방법의 특징을 기초로 교육중심에 적합한 4년제 교육과정을 제시해보고자 하였다. 교육과정의 구성에 필요한 교과목의 연구는 사례대학에서 개설된 교과목 중 일치되는 교과를 중심으로 전공교과의 특성에 따라 기초 공통교과, 전공필수교과, 전공 선택교과 등으로 분류하여 개설하였다. 교육중심의 교육과정연구에 있어 각 대학의 교육목표와 학제 간 개별특성이 서로 달라 교육내용의 공통점을 이끌어 내는데 어려움이 있었다.

주제어: 실무교육 형, 예술교육 형, 혼합교육 형

* 본 연구는 2009학년도 경기대학교 학술연구비(일반연구과제) 지원에 의하여 수행되었음

I. 서론

1. 문제제기 및 연구필요성

국내 대학의 애니메이션교육은 학제별 특성이 없이 대개 실습중심의 교육이 진행되고 있다. 3년제 학과는 증견인력양성을 위한 학. 산 연계를 통한 실무형 교육과정이 정착되고 있는 반면 4년제 대학은 3년제와의 학제적 차이에도 불구하고 내용상 유사한 교육내용이 운영되고 있는 현실이다. 따라서 4년제 대학은 3년제와는 차별화된 이론과 제작을 겸비한 전문제작자를 배출하는 교육목표의 변화가 요구된다. 이러한 맥락에서 4년제 학과는 창의적인 기획능력을 갖춘 애니메이션영상 전문제작자를 육성하기 위한 교육중심의 교육과정연구와 개발이 필요하다. 왜냐하면 교육과정은 변화하는 교육경향과 목표를 적합하게 반영하는 지표이기 때문이다.

2. 연구방법 및 범위

연구의 범위 중 국내 대학은 영상분야로 특성화된 학과를 대상으로 선정하였다. 특히 4년제와의 비교를 위하여 실무제작 형으로 특성화된 주요 3년제 대학을 선정하였다. 해외대학은 전문화된 애니메이션교육을 하고 있는 대학 중 실무교육과, 예술교육으로 차별화된 학과를 선정하였다. 연구방법은 국내외 대학사례를 상호비교하고 이를 통해 교육중심에서 요구되는 교육목표설정, 교육내용설정, 교육내용조직 등의 교육과정 구성요소를 분석하고 세부적으로는 교과편성현황을 분석하여 전공교과를 분류하고자한다. 이를 바탕으로 교육중심의 4년제 애니메이션교육과정을 도출해보고자 한다.

II. 본론

1. 교육과정의 이론

일반적으로 교육과정의 개념을 여러 의미로 해석하는데 애니메이션교육에서의 연구자의 관점은 “교육과정은 현대적 경향에 적합한 교육과정운영”¹⁾이라고 생각한다. 왜냐하면 빠르게 변화하는 트렌드 콘텐츠인 애니메이션은 매체 및 환경변화에 민감하게 반응하고 이를 적극 수용해야 하기 때문이다. 교육과정은 크게 교과중심의 교육과정, 경험중심의 교육과정, 학문중심의 교육과정 인간중심의 교육과정으로 나눌 수 있다. 이중 애니메이션교육에 적합한 인간중심의 교육과정과 경험중심의 교육과정의 내용을 알아보고 교육과정구성요소에 설명하고자 한다.

1) 김종서 외 2인, 1984, p.237.

1) 인간중심의 교육과정과 경험중심교육과정²⁾

인간중심의 교육과정에서는 학생들의 학교의 지도, 계획, 의도에 의해 가지게 되는 모든 경험뿐만 아니라 이러한 학교경험 이외에서 가지게 되는 모든 경험을 중시한다. 따라서 잠재적 교육과정을 표면적 교육과정과 동일시하거나 중시하기도 한다. 이를 위해서는 학교환경의 인간화를 위해 노력할 뿐만 아니라 개인의 자아실현을 목표로 설정한다. 이를 위해 교사도 인간주의적인 인성과 지도법을 갖추어야 한다. 경험중심의 교육과정에서는 교과활동 못지않게 다양한 과외활동을 중시한다. 따라서 학생들의 필요, 흥미, 능력에 바탕을 두어 학생 스스로 문제해결능력을 갖도록 교육효과를 이끌어낸다.

애니메이션교육이 개인의 창의력이나 제작능력을 신장시켜야 한다는 전제에서 볼 때 두 가지의 방식의 교육과정내용이 결합된 교육과정을 애니메이션교육에 접목한다면 교육적인 효과가 극대화 될 수 있을 것이다.

2) 교육과정의 구성요소³⁾

교육과정의 첫 번째 구성요소인 '교육목표의 설정'은 교육목표는 각각의 분야들이 갖고 있는 사회 환경과 문화의 특성을 고려하여 설정해야 한다. 두 번째 요소는 '교육내용의 설정'으로 교육내용을 설정할 때는 교육목표와의 일관성과 기본개념을 중시해야 하며 탐구학습을 강조하고 교육내용으로 지도가 가능한지의 여부를 철저히 검토해야 한다. 또한 다양한 경험과 환경을 갖고 있는 학생들의 특성과 교육목표달성정도를 고려하여 교육내용을 설정해야 한다.

세 번째 요소인 '교육내용의 조직'에 있어서는 동일교과내용을 학년의 진전에 따라 표현방식을 점차 심화, 확대해나감에 따라 교과상호간에 연결성이 있게 조직한다. 그 밖의 구성요소로는 학습의 결실을 볼 수 있는 '교수와 학습과정'과 학업성취정도를 판단하는 '평가'가 있다. 이러한 교육과정의 구성요소를 근거로 각 대학의 교육목표와 교육내용 그리고 교과편성의 적합성을 등을 살펴보아야 한다.

2. 국내. 외 대학 사례분석

국내사례의 경우는 애니메이션산업 인력양성을 심화과정으로 특성화한 대표적인 3년제 대학과 애니메이션영상분야의 전문제작자 육성을 지향하는 4년제 대학을 살펴보고 이를 상호 비교분석해 본다.

1) 3년제 대학 애니메이션과 분석

국내의 대표적인 3년제 대학인 공주영상대학 애니메이션전공, 청강문화산업대학 애니메이션과, 계원디자인예술대학 애니메이션과 등을 비교하였다. 선행된 교육과정분석을 바탕으로 전공교육목표와 전공교과의 실습비율 및 전공교과의 성향내용을 알 수 있도록 3개 대학을 통합하여 비교분석해보았

2) 김종서 외 2인, 앞의 책, pp.240-252.

3) 김종서 외 2인, 앞의 책, pp.253-260.

다.

괄호안의 수의 단위(개)

	공주영상대학	계원디자인예술대학	청강문화산업대학
교육목표	애니메이션산업인력양성	애니메이션전문가양성	애니메이션전문기술인력양성
실습교과와 이론교과비율	실습교과(57):이론교과(7) (89.1%) (10.9%)	실습교과(45):이론교과(5) (90%) (10%)	실습교과(46):이론교과(7) (84.8%) (15.2%)
전공필수와 선택비율	전공필수(10):전공선택(54) (15.6%) (84.4%)	전공필수(19):전공선택(32) (37.3%) (62.7%)	전공필수(9):전공선택(44) (17.0%) (83.0%)

표 1. 3년제 애니메이션학과 교과목 분석표4)

표. 1에서와 같이 3년제 대학은 애니메이션산업의 중견인력양성에 목표를 두고 있으며 교육과정은 제작교육의 맥락에서 학년별로 전공기초, 심화단계로 교과를 구성하고 있다. 전공교과개설은 이론교과에 비해 실습교과 중심으로 편중되어 있으며, 필수교과에 비해 선택교과의 비중이 높은 것으로 나타났다. 특히 제작실습교과는 명칭이 시리즈로 된 연계교과가 대다수인 것으로 분석되었다. 이는 3년제 대학이 산업기술 인력양성이라는 교육목표를 실현하기위한 특징으로 해석된다.

2) 4년제 대학의 교육과정분석

국내 4년제 대학은 영상예술분야로서 애니메이션을 특성화한 학과를 대상으로 선정하였다. 다중매체영상분야인 경기대학교 애니메이션학과, 영상예술교육의 한국예술종합학교 애니메이션과 그리고 영상미디어교육의 건국대학교 영상전공 등이다.

(1) 경기대학교 애니메이션학과 교육과정분석

학년	개설과목
계열공통	애니메이션의 이해, 영화의 이해, 음악의 이해, 현대미술의 이해, 대중매체의 이해, 사진의 이해
전공필수	기초드로잉, 드로잉, 3D모델링, 3D애니메이션, 프리프리덕션세미나, 애니메이션 워크숍 I, 3D캐릭터모델링, 3D캐릭터애니메이션, 애니메이션워크숍II, 졸업작품워크숍
전공선택	일러스트레이션, 프로그램워크숍, 애니메이션의 역사, 캐릭터디자인, 동작표현연습, 스토리보드연구, 프리젠테이션워크숍, 라이프드로잉 I. II, 시나리오작법, 라이프영상연구, 인터랙티브아트 I. II, 게임그래픽디자인, 디지털사운드 I, 동작표현연구, 디지털사운드II, 비주얼이펙트, 디지털합성, 포트폴리오

표 2. 경기대학교 애니메이션 개설과목5)

표2와 같이 교육과정을 살펴보면 1학년인 전공탐구과장에서는 그리기와 프로그램운영능력을 중심으로 총4과목(13.3%)이 개설되어있으며 2학년인 전공기초에서는 애니메이션제작을 위한 기초실습과 이

4)최준일, 2003, 6, pp.46-56 참조 재구성.

5)http://www.kyonggi.ac.kr-경기대학교 교육과정 재구성

론을 위한 내용으로 10과목(33.3%)으로 구성되어있다. 전공심화과정인 3학년에서는 뉴미디어를 활용한 다양한 애니메이션제작에 중점을 두고 총 10개의 과목(33.3%)이 개설되어있다. 4학년과정은 전공의 응용과정으로 졸업작품 제작을 중심으로 총6과목(20.0%)이 있다. 전체 30개 전공과목 중 전공 선택은 20개(66.7%)이며 필수가 10개(33.3%)였으며 전공이론교과목이 3개(10%) 제작과목이 27개(90%)로 분석되었다.

전체적으로 분석할 때 경기대 애니메이션학과는 제작의 효율성을 고려한 단계별 과목으로 구성되어 교육목표를 이루기 위해 교과목선택에 있어 학생들의 선택의 폭보다는 학과중심의 특징을 보이고 있다. 따라서 다양한 전공교과목의 개발과 학생선택의 폭을 넓히기 위한 교양과 전공비율의 조정이 요구된다.

(2) 한국예술종합학교 애니메이션과 교육과정분석

학년	개설과목
공통필수	기초매체워크샵1.2, 대중문화읽기, 영상음악, 만화의 이해, 사진실습1.2, 조형공간의 기호학, TV의 이해, 한국영화사, 영상과 미술, 이미지와 텍스트, 도시읽기 워크샵, 애니메이션의 이해, 단편영화산책, 사진의 역사, 한국의 이미지와 공간, 다큐멘터리의 역사
전공필수	스토리보드기초1.2, 인체드로잉1.2, 3D애니메이션실습1.2, 동화작법1.2,라인테스트1.2, 스토리보드워크샵1.2, 애니메이션음향1.2,애니메이션워크샵1.2, 이미지의 합성과 응용1.2, 포스트프로덕션 실습1.2, 만화애니메이션워크샵1.2
전공선택	스토리보드실습1, 카투닝1.2, 애니메이션편집1.2, 발상과 표현, 1.2, 동작연기실습1.2, 만화기초1.2, 서사분석세미나1.2, 배경조형1.2, 디지털카투닝1.2, 3d애니메이션실습3.4.5.6, 인체드로잉3.4,애니메이션소프트웨어 연구1.2, 시나리오입문, 단편영화워크샵, 칸만화실기1.2, 애니메이션음향3.4, 애니메이션프리덕션디자인1.2, 디지털페인팅1.2, 그림책만들기1.2, 독립프로젝트1.2.3.4, 미디어아트워크샵1.2,

표 3. 한국종합예술학교 애니메이션 개설과목⁶⁾

표3과 같이 영상원 애니메이션과의 경우에는 개설과목이 무려 85개이며 공통필수가 19개 과목(22.4%)이며 특히 전공필수과목은 22개(25.9%), 전공 선택은 44과목(75.9%)으로 나타났다. 이중 공통과목 19개중 이론은 13개(68.4%)이며 실습과목은 6개(31.6%)로 영상에 관련된 다양한 이론을 바탕으로 실습을 할 수 있는 소양교육을 하고 있음을 알 수 있다. 전공교과목은 총 66개중 필수과목이 22개(33.3%)이며 선택과목은 44개(66.7%)이며 전공과목은 대체적으로 실습을 중심으로 구성되어있다. 전체적으로 예종의 경우 애니메이션을 예술적인 표현 관점에서 이해하고 보다 다양하고 심층적인 전공교과를 개발하여 다양한 애니메이션영상전문제작인력 배출에 초점을 맞추고 있음을 알 수 있다. 다소 아쉬운 점은 폭넓은 시각제고를 위한 인문사회학적 교과목을 접 할 수 있는 연계방안이 보강이 필요해 보인다.

⁶⁾<http://www.karts.ac.kr>-한국종합예술학교 교육과정 재구성

(3) 건국대학교 영상애니메이션 교육과정분석

학년	개설과목
전공선택(B)	Rock음악의 이해, 디지털비디오워크샵1, CF제작세미나, 필름워크샵, AVID고급편집
전공필수	드로잉애니메이션1, 라이프드로잉1, 사운드디자인, 애니메이션보기·읽기1, Free-Form애니메이션, 졸업작품제작세미나1
전공선택	디지털영상제작워크샵1,2, 영상미디어세미나, 기초Stop-Motion, 뮤직비디오워크샵, 스토리보드1,2, 스토리텔링1, 신화와 상상력, 캐릭터디자인1,2, 심화3D컴퓨터애니메이션, Stop-Motion, 애니메이션보기·읽기2, 3D컴퓨터캐릭터애니메이션, 모션그래픽스, 영상애니메이션제작세미나1,2, 영상포스트프로덕션, 3D디지털특수효과, 기호·상징·표현, 애니메이션터를 위한Acting, 졸업작품컨셉세미나1,2, 영상애니메이션Today, 컨셉아트, 기획워크샵, 졸업작품제작음향세미나

표 4. 건국대학교 영상애니메이션 개설과목

표4를 바탕으로 교육과정을 분석해보면 전공 선택과목이 33개(84.6%)이며 이중 전공 선택B가 5개 교과과 있는 것이 눈에 띈다. 전공필수과목은 6개(15.4%)나타났다. 이중 전공이론교과목은 5개(12.8%) 실습과목34개(87.2%)였다. 이를 통해 알 수 있는 것은 전공교과에서 학생들에게 교과목의 선택의 폭을 넓히면서 다양한 실습을 유도하고 있다는 것이다. 다소 아쉬움 점은 애니메이션전공교육목표를 보다 강화하기위한 중심교과의 선면성과 연계분야의 확대가 필요해 보인다.

(4) 3년제와 4년제의 비교분석

괄호안의 수의 단위(개)

3년제	전공 필수	전공 선택	이론 교과	실습 교과	4년제	전공 필수	전공 선택	이론 교과	실습 교과
공주영상 대학	15.6% (10)	84.4% (54)	10.9% (7)	89.1% (57)	경기대	27.8% (10)	55.6% (20)	10.0% (3)	90.0% (27)
계원디자인조형대 학	37.3% (19)	62.7% (32)	10.0% (5)	90.0% (45)	예종	25.9% (22)	51.8% (44)	15.3% (13)	84.7% (72)
청강문화 산업대학	17.0% (9)	83.0% (44)	15.2% (7)	84.8% (46)	건국대	15.4% (6)	84.6% (33)	12.8% (5)	87.2% (34)
평균	23.3% (12.7)	76.7% (43.3)	12.0% (6.3)	88.0% (49.3)	평균	23.0% (12.7)	64.0% (32.3)	12.7% (7)	87.3% (44.3)

표 5. 3년제와 4년제 전공교과현황분석

위 표5에서와 같이 3년제와 4년제 모두 교과내용이 실습교과의 비중이 높은 것으로 나타나 학제 간 특성에 비해 특성이 유사함을 알 수 있다. 또한 전공필수와 선택에 있어서도 차이가 거의 없었으며 제작과목의 경우 시리즈로 된 명칭 경향도 유사하였다. 다만 3년제는 전체적으로 학과차체의 교육과정 내에서 교육되는 반면 4년제는 기초공통이나 계열연계를 통해 연관분야이론 및 전공이론이 활발하게 교육하고 있었다. 전체적으로 볼 때 교육목표에 있어서도 3년제의 애니메이션 중견제작자 양성

7) <http://www.konkuk.ac.kr>-건국대학교 교육과정 재구성

이나 4년제의 애니메이션전문제작자 육성에서 볼 수 있듯이 학제 간 차이에 비해 뚜렷한 차이가 별로 없음을 알 수 있다.

3) 해외대학 사례분석

해외대학은 교육목표와 학제가 다양한 대학을 중심으로 분석하였다. 실무제작을 중심으로 한 프랑스의 슈핀포콤(Supinfocom) 애니메이션과, 예술 및 실험중심의 미국 칼 아트(California Institute of the Arts) 애니메이션학과 그리고 제작과 이론연구를 균형 있게 교육하는 영국의 킹스톤대학교(Kingston university) 애니메이션전공 등 이다.

(1) 프랑스 슈핀포콤(SUPINFOCOM) 애니메이션

ㄱ. 교과내용

Cycle	Subject
Foundation cycle Year 1	-3D Computer graphics/-Animation(experimental work in 2D) -Color(practice of gouache)/-Creativity /-Drawing and composition of object -English/-Film analysis/-History of art
Foundation cycle Year 2	-Image Design/-Learning of 2D digital tools (Illustrator, photoshop)/-Perspective -Sketching from nature and memory /-Theory of shape/-Typography
Computer graphics Year 3-5	-Graphics research/-2D Animation-Line test/-Modelling-3D Animation -Storyboard/- Light-board/-Screenplay/-Computer Graphics 1st year -Computer Graphics 2nd and 3rd year

표 6. 슈핀포콤(SUPINFOCOM) 애니메이션교과목⁸⁾

ㄴ. 교육과정분석

표6.에서와 같이 교육과정을 살펴보면 슈핀포콤의 애니메이션과정은 5년 과정으로 기초과정은 2년으로 영화, 애니메이션, 미술, 매체 등 다양한 영상분야를 배운다. 심화 및 응용과정은 3년으로 컴퓨터그래픽을 중심으로 3D애니메이션을 제작한다. 전공교과목이 총 25과목 중 이론교과목이 4개(16%) 실습과목은 21개(84%)로 구성되어있다. 전공실습교과일 경우 제작특성상 세분화되어 있으며 학점에 비해 수업시간이 많은 것이 특징이다. 또한 특히 5학년에서는 현장실무교수의 일대일 맞춤지도를 통해 우수한 졸업 작품을 제작하고 해외 우수업체에 연계한다.

(2) 미국 캘리포니아예술대학(CAL Arts) 실험애니메이션

ㄱ. 교과내용

8) <http://www.supinfocom.fr/accueil.html>참조

Year	Subject
Year 1	-2-D drawn/-Direct animation/-End of Year Show
Year 2	-Stop-motion/-2-D computer animation/-3-D computer animation /-Animation history -End of Year Show
Year 3	-2-D computer animation/-3-D computer animation /-Animation Studies -Animation work-shop/-End of Year Show
Year 4	-Animation work-shop/-Professional Portfolio /-Degree Show Exhibition

표 7. 칼 아트(CAL Arts) 애니메이션교과목⁹⁾

나. 교육과정분석

표7. 에서와 같이 총 16개의 전공교과목으로 1학년 기초과정으로 드로잉을 통한 애니메이션연습에 중점을 두고 있으며 2-3학년과정에서는 다양한 애니메이션의 기법과 이론의 기본을 이해하고 과제 발표를 하는 과목으로 구성되어있다. 4학년과정에서는 졸업 작품 발표를 중심으로 개인별 포트폴리오 준비하는 과목으로 구성되어있다. 실습(87.5%)과 이론(12.5%)의 비율로 알 수 있듯이 제작중심의 교과목들이 구성되어있음을 알 수 있다. 전체적으로 볼 때 교과목 구성은 단순하지만 발표교과목이 무려 (25%)인 것은 팀 작업과 발표형식의 수업방식을 강화하여 학생들의 창작의지를 강화하는 차별화된 교과구성이라 할 수 있다.

(3) 영국 킹스턴대학교 애니메이션

ㄱ. 교과내용

Year	Subject
Year 1	-Illustration/Animation Studies I: Working Methods 1 -Illustration/Animation Studies II: Narrative and Sequence 2 -Themes in the History of Design for Communication and Media I 3 -Themes in the History of Design for Communication and Media II 4 -Drawing Studies 5/ -Portfolio and End of Year Show I 6
Year 2	-Illustration/Animation Studies III 7/-Illustration/Animation Studies IV 8 -History of Illustration 9 -Contextual Studies /-Careers Management 10/-Portfolio and End of Year Show II 11
Year 3	-Illustration/Animation Studies V 12/-Professional Portfolio 13/-Professional Practice 14 -Dissertation 15/-Degree Show Exhibition 16

표 8. 킹스턴대학교 애니메이션교과목¹⁰⁾

나. 교육과정분석

교육과정을 구체적으로 살펴보면 표8과 같이 예비과정에서는 애니메이션에 대한 기초소양을 갖추기 위한 내용으로 구성되어 있다 다만 학생들의 개별적인 학업능력에 따라 예비과정의 이수 없이 본

9) <http://www.calarts.edu>-캘리포니아예술대학 교육내용 재구성

10) <http://www.kingston.ac.uk>-킹스턴대학교 교육내용 재구성

과정에서 시작한다.

본과정인 1학년에서 3학년 과정까지 총 16개의 교과목 트랙으로 애니메이션제작을 중심으로 구성하고 있다. 이론(31.3%)과 실습((68.7%)을 병행하며 발표교과목이 3개(18.8%)이다. 1학년에서는 드로잉, 역사, 시나리오 등 기본교과로 2학년 때는 애니메이션제작 그리고 3학년에는 졸업 작품을 중심으로 개설되어있다. 킹스턴대학교의 특징은 학생진로를 위한 직업경영, 포트폴리오, 졸업 작품, 프로페셔널 연습과 더불어 학위논문 등 균형 잡힌 애니메이션 교육내용이다.

(4) 해외 3개 대학 비교분석표

(1)에서 (3)까지 해외 3개 대학을 개별적으로 분석한 후 상호비교해본 결과 국가별 대학구조와 학제 간 특성이 매우 달라 다음과 같은 특성을 보였다.

위치	슈핀포컴 프랑스 아를르	칼 아츠 미국 LA	킹스턴대 영국 런던
교육목표	애니메이션전문제작자양성	애니메이션예술가 및 전문가양성	애니메이션전문가양성
학제	5년제	4년제	3년제(1년 기본과정제외)
주요교과	3D애니메이션 컴퓨터그래픽	2D애니메이션 졸업작품	논문쓰기 졸업작품발표
교과성향	실습중심교과	실습중심교과	이론과실습균형교과
특징	실무중심의 맞춤형 개인제작	개방형 제작	아카데믹한 제작

표 9. 해외 3개 대학 비교분석표

3. 국내와 해외대학 비교분석

1) 국내의 사례대학 특징비교

국가별로 대학구조가 달라 명확하게 비교하여 특징을 규정하기는 쉽지 않지만 사례를 들어 분석한 결과 국내대학과 해외대학의 장단점을 비교할 수 있었다.

	국내사례대학	해외사례대학
대학구조	종합대학 내 단과대학(학부)학과	전문화된 예술대학의 학과
학제	3년제, 4년제	3년제,4년제,5년제
교육방식	학교중심의 교육	학생중심의 교육
교과과정 교과내용	디지털영상융합교과중시 3D컴퓨터그래픽확대 포괄적인 실습지향	이론과 감성개발 교과 중시 3D컴퓨터그래픽교과 중시 전문적 실습중시
장점	팀워크 및 단기적 교육효과 가능	개인별 맞춤형 교육 가능
단점	맞춤형 교육이 어려움	팀워크 능력 미흡

표 10. 국내와 해외대학 비교분석 표

2) 사례대학의 교육과정 구성방식특징

(1) 학년별 기초에서 심화로의 단계별 교과배치

1학년에서는 전공과 연관된 기초공통교과를 2학년에는 전공기초, 3학년에는 전공심화, 4학년에는 전공심화의 교과를 구성하여 각각의 학년에서 요구되는 단계별 교육수준과 내용을 고려하여 전공필수와 선택교과를 배치하고 있음을 알 수 있다.

(2) 제작시스템에 의한 단계별 교과배치

애니메이션분야는 영상의 종합분야로 발상에서 기획단계와 본격적으로 이미지를 표현하는 제작단계 그리고 영상의 완성을 위한 후반단계로 구성되어있다. 따라서 효율적인 제작교육을 위해서 대체적으로 제작과정상에서 필요한 교과목을 배치하고 있었다.

(3) 주요교과의 등급별 연속적 교과배치

제작을 목적으로 구성된 교육과정이므로 주요교과목일 경우 대부분 초급 중급 고급 등 동일교과목을 등급을 달리하여 연속적으로 개설하여 최적의 교육목표를 꾀하고 있다.

3) 사례대학 실습과 이론 개설비율분석

국내대학	이론교과	실습교과	해외대학	이론교과	실습교과
경기대	10.0%(3)	90.0%(27)	슈펜포름	16.0%(4)	84.0%(21)
예종	15.3%(13)	84.7%(72)	칼아츠	12.5%(2)	87.5%(14)
건국대	12.8%(5)	87.2%(34)	킹스턴대	31.3%(5)	68.7%(11)
평균	12.7%(7)	87.3%(44.3)	평균	19.9%(3.7)	68.7%(15.3)

표 11. 국내와 해외대학 실습과 이론교과 비교분석 표 -괄호안의 수의 단위(개)

사례대상의 국내대학과 해외대학의 이론과 실습교과의 개설비율을 분석한 결과 위의 분석표에서 보듯이 대체적으로 해외대학이 이론교과의 비중(19.9%)이 다소 높은 것으로 나타났으며 특히 킹스턴 대학의 경우 31.3%로 가장 높게 나타났다. 이는 실습성향의 애니메이션교육에서 이론과 실습의 균형을 보여주고 있으며 국내대학의 경우 이론교과를 다소 보강해야함을 의미한다. 보강해야하는 애니메이션이론교과로는 애니메이션에 역사, 작가 및 작품분석 마케팅 등이며 졸업 작품을 제작뿐 만 아니라 분석하는 교과개발의 보강이 필요하다. 또한 관련분야에 대한 이론교과 보강도 요구된다.

4) 사례대학 전공교과 성향비율 분석

사례대상의 국내대학과 해외대학의 교육과정상에 나타난 전공교과의 기초공통, 전공필수, 전공 선택 개설 비율을 비교한 결과 위의 분석표를 보듯이 국내 및 해외대학 모두 학과의 교육목표를 지향하는 전공필수의 비율에 비해 학생들의 선택의 폭을 확대하고 있는 것으로 나타난다. 전공필수 개설비

율은 해외대학에 비해 국내대학(23.0%)이 높은 것으로 나타났다. 이는 대학특성 및 교육관점이 비교적 보수적인 국내대학의 성향을 반영하는 것으로 해석할 수 있겠다.

괄호안의 수의 단위(개)

국내대학	기초공통	전공필수	전공선택	해외대학	전공필수	전공선택
경기대	16.7%(6)	27.8%(10)	55.6%(20)	슈펜포콤	12.0%(3)	88.0%(22)
예종	22.4%(19)	25.9%(22)	51.8%(44)	칼아츠	25.0%(4)	75.0%(12)
건국대	12.8%(5)	15.4%(6)	71.8%(28)	킹스틴대	18.8%(3)	81.3%(13)
평균	17.3%(10)	23.0%(12.7)	59.7%(30.7)	평균	18.6%(3.3)	81.4%(15.7)

표 12. 국내와 해외대학 전공교과 성향 분석 표

5) 사례대학별 공통전공교과 분류

국내외 대학별로 개설된 교과 중 과목명이나 내용과 명칭이 같은 과목은 동일과목으로 분류하였다. 이를 국내 교육과정 특성을 고려하여 기초공통, 전공탐색, 전공필수 그리고 전공 선택과목으로 구분하여 분류하였다.

분류	과목명
공통교과	매체와 문화, 영상과 음악, 만화의 이해, 조형공간의 기호학, 영화의 이해, 영상과 미술
전공탐색 교과	기초드로잉, 일러스트레이션, 프로그램워크샵, 애니메이션기초, 애니메이션의 이해, 컴퓨터그래픽, 색채학
공통전공 필수교과	인체드로잉, 드로잉애니메이션, 스토리보드, 졸업 작품, 애니메이션역사, 애니메이션보기·읽기1, 애니메이션제작, 과제발표, 3D애니메이션
공통전공 선택교과	포트폴리오, 2D캐릭터애니메이션기초1, 애니메이션제작기법, 이야기구성1.2, 시나리오연구, 2D애니메이션, 애니메이션제작기법, 3D컴퓨터모델링, 스톱모션애니메이션1.2, 사운드프로덕션, 영상편집, 기초연기실습, 편집디자인, 실험애니메이션, 애니메이션워크샵1.2, 3D애니메이션고급1,2, 뉴미디어콘텐츠론, 콘셉트아트, 3D디지털특수효과, 모션그래픽스, 디지털영상제작워크샵

표 13. 국내와 해외대학 공통전공교과 분류 표

사례대상의 국내대학과 해외대학의 교육과정상에 나타난 공통교과를 분류한 결과 위의분류표에 서와 같이 기초 공통교과 6개, 전공탐색교과 7개, 공통전공필수교과는 9개, 공통 전공 선택 교과는 25개 과목으로 분류되었다.

6) 교육과정 도출

지금까지의 분석을 바탕으로 창의적인 기획능력을 갖춘 애니메이션영상 전문제작자를 육성하기 위한 교육중심의 4년제 교육과정을 다음과 같은 기준으로 구성해보았다. 첫째, 학년별로 분류하고 교과 분류는 기초공통 전공탐색 전공기초 전공심화 및 응용교과 등 5단계로 구분하였다. 둘째, 제작시스템

구분	학년	교 과 목 명	학점	시수	강의형태	비고
기초 공통	전학년	매체와 문화	2	3	이론	유사학과와 공동연계교과 (3과목선택)
		영상과 음악	2	3		
		만화의 이해, 조형공간의 기호학	2	3		
		영화의 이해	2	3		
		사진의 이해	2	3		
전공 탐색	1	기초드로잉	2	4	이론+실습	-기초애니메이션에서 발표
		일러스트레이션	2	4	이론+실습	
		애니메이션개론(필수)	2	3	이론	
		이미지와 디자인	2	3	이론+실습	
		기초애니메이션(필수)	2	4	이론+실습	
		색채연구	2	3	이론+실습	
		프로그램워크샵 동작표현연구	2	3 4	이론+실습 이론+실습	
전공 기초	2	3D모델링	3	4	이론+실습	-프리젠테이션워크샵 에서 발표
		애니메이션역사(필수)	3	3	이론	
		동작표현연습	3	3	이론+실습	
		라이프드로잉 I	3	4	이론+실습	
		캐릭터연구	3	3	이론+실습	
		작가와 스타일연구	3	3	이론	
		프리프러덕션연구	3	3	이론+실습	
		3D애니메이션	3	4	이론+실습	
		스토리보딩	3	3	실습	
		라이프드로잉 II	3	4	이론+실습	
		라이프연상연구	3	4	이론+실습	
		프리젠테이션워크샵(필수)	4	3	실습	
		전공 심화	3	애니메이션워크샵(필수)	3	
스토리작법	3			3	이론	
3D캐릭터모델링	3			4	이론+실습	
인터랙티브아트 I	3			4	이론+실습	
뉴웨이브실험영상	3			3	이론+실습	
졸업작품기획워크샵(필수)	3			4	실습	
3D캐릭터애니메이션	3			4	실습	
인터랙티브아트 II	3			4	실습	
애니메이션산업연구	3			3	이론	
디지털사운드디자인 I	3			3	이론+실습	
전공 응용	4	졸업작품워크샵(필수)	4	4	실습	-졸업작품워크샵에서 졸업상영 -필수지정교과는 4과목이수해야함
		디지털사운드디자인 II	3	3	실습	
		비주얼 이펙트	3	3	실습	
		디지털합성	3	3	실습	
		졸업논문(필수)	3	3	이론	
		포트폴리오	3	3	이론+실습	
		저작권과 마케팅	3	3	이론	
		연구인턴실습(필수)	6	6	실습	
합계			123	150		

표 14. 교육 중심의 4년제 교육과정 표

을 고려하여 구성하였다. 한편 교과내용은 유사계열과의 연계를 통해 기초공통(6개)을 확대하였고 전공교과에서는 기초공통을 포함하여 애니메이션역사, 작가와 스타일연구, 저작권과 마케팅, 애니메이션산업론, 졸업논문 등 이론교과(12.7%→25%)를 보강하고 실습교과(87.3%→75%)를 축소하였다. 또한 제작의 특성을 유지하기 위하여 학년별 제작발표(4개(9.1%)) 의무화하였고 특히 졸업 작품을 이론적으로 정리하는 졸업논문을 필수화하였다. 한편 학생들의 과목선택의 기회를 확대하기 위하여 실질적인 전공필수 이수과목(27.3%→9.1%)을 축소하였고 선택교과(72.7%→90.9%)를 대폭 확대하였다. 이러한 구성기준으로 교과내용으로 도출한 교육과정은 다음과 같다.

III. 결 론

지금까지 국내외 주요대학의 사례를 바탕으로 애니메이션교육과정을 연구한 결과 각 대학의 교육목표와 학제 간 개별특성이 서로 달라 교육내용의 공통점을 이끌어 내는데 어려움이 있었다. 따라서 객관화된 교육중심의 교육과정을 도출하는데 일정부분의 한계가 있었다.

다만 창의력을 갖춘 전문제작자 양성을 위한 교육과정을 이론적 연구와 함께 미흡하지만 교육과정 도출의 단계까지 진행할 수 있었다는데 의의가 있었다. 향후 교육과정연구 있어 보다 선제적 연구를 바탕으로 종합적인 측면에서의 연구가 필요함을 느끼게 되었다.

참고문헌

- 김종서 외 2인, 『교육학개론』, 교육과학사, 1984
 헨리 젠키스, 『컨버전스컬처』, 비즈앤비즈, 2008
 박천신, 『디지털아트디지털페인팅』, 한언, 2008
 이남국, 『애니메이션기획론』, 태학원, 2009
 신동선 외 2인, 『Maya 2009 3D애니메이션』, 가메출판사, 2009
 김일태, 『만화애니메이션사전』, 부천만화정보센터, 2008
 조영제 외 3인, 『디자인사전』, 안그라픽스, 2000
 이경기, 『영화예술용어사전』, 다인미디어, 1999
 최돈일, 「대학의 3년제 애니메이션과 전공표준교과 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』, 제1권 제2호(2003.6), pp.46-56.

분석 웹 사이트

- 경기대학교, <http://www.kyonggi.ac.kr>
 한국예술종합학교, <http://www.karts.ac.kr>

건국대학교, <http://www.konkuk.ac.kr>

공주영상대학, <http://www.pro.ac.kr>

계원디자인예술대학, <http://www.kaywon.ac.kr>

청강문화산업대학, <http://www.chungkang.ac.kr>

California Institute of the Arts, <http://calarts.edu>

Kingston University, <http://www.kingston.ac.uk>

Supinfocom, <http://www.supinfocom.fr>

ABSTRACT

A Study of Education-Centered Animation Major Curricular : Focusing on 4-Years University Course

Don-Il Choi

In order to develop education centered animation course, this study aims to research curricular that are equipped with industrial specialty based on the basic of visual arts. The subjects of the study were the international and domestic universities that have education goals of practical education, art education, and combined-typed education. The research was done by classifying curricular from basic course to advanced course. Production stage was divided into planning-production-follow up stage. The idea area was divided into three parts form basic emotion training to creativity development.

This paper is focused on presenting to configure the basic features of the educational center for 4-year curriculum based on the course content and curriculum of international and domestic universities. The study of training course required for the configuration of the course of study focused on subjects which match the characteristics of major curriculum based on common subjects, major required courses, major electives were classified as the opening. As a result, It is difficult to lead common of educational contents because of the study of education-oriented curriculum and interdisciplinary educational goals of each university are different from other individual characteristics

Key words: practical education, art education, and combined-type education

최돈일

경기대학교 애니메이션학과 교수
(120-702) 서울특별시 서대문구 충정로2가 71번지
02) 390-5106 / donmillch@naver.com

논문투고일: 2010.05.14

심사종료일: 2010.06.17

게재확정일: 2010.06.22