

1. 만화·애니메이션학과-창작독립작가 및 감독 CDR의 목표

CDR 목표	<p>창작 독립 작가, 감독 CDR은 새롭게 인식되고 있는 '국제적이며 한국적인' 것의 토대를 갖고 한국 애니메이션 시장의 고유한 콘텐츠의 정체성을 갖는 실험적이고 독립적인 애니메이션 작가로서의 자질을 향상 시키는데 그 목적을 두고 있는 로드맵이다.</p>
CDR 대상직업군	<p>애니메이션 감독, 애니메이션 시나리오 작가, 대학원 진학, 광고 기획사, 광고 시나리오 작가, 스토리보드 작가, 무대 공연 영상 감독, 실험 작가 등.</p>



2. 만화·애니메이션학과-창작독립작가 및 감독 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<p>다른 나라와 차별되는 창의력과 경쟁력의 보고이자 개발 가능한 자원으로써 한국의 역사, 전통, 생활, 예술 등 다양한 분야의 문화 원형을 디지털 콘텐츠로 제작하여 문화콘텐츠 산업에 필요한 창작 소재로 제공함. <2006년 문화콘텐츠 산업 10대 전망, 한국 문화콘텐츠진흥원, 2006></p> <p>개인의 역량 발휘가 문화콘텐츠 사업 전반에 커다란 영향을 미치는 리더급 핵심 인력으로서의 비지니스, 예술적 역량 및 기술 역량 등에 대한 종합적 안목과 전문적인 역량을 갖춘 핵심 리더 인력의 필요성을 느낌. 상품을 이용하여 사업 성과를 책임지는 '사업 리더', 콘텐츠 상품의 질적 완성도를 책임지는 '창작 리더(콘텐츠 디렉터)' 및 창의적이고 생산적인 CT 기술 개발 및 진보를 책임지는 'CT 기술 리더' 등. <문화콘텐츠 인력 양성 종합 계획, 문화관광부, 2004></p> <p>국내 창작 독립 작가로서의 안정적인 활로는 진행형에 있으며 최근 국제적인 페스티벌을 중심으로 다수의 우수한 창작 독립 애니메이션 작품들이 호평을 받고 있으며, 작품 활동을 통해 자연스럽게 산업적 기획 및 마케팅 전략과 맞물려 산업화의 새 원천으로 기대하고 있다.</p>
<p style="text-align: center;">수요예측</p>	<p>산업체 설문 결과를 토대로 미래 산업 인력의 구성을 전망한 결과, 기획 및 창의적인 창작 분야의 인력에 대한 수요가 매우 클 것으로 나타남. 이는 이들 산업이 향후 '창작 중심의 전환'이 예상됨. 애니메이션의 경우, 지속적인 인력 공급 과잉 가능성을 내포하고 있으나 전문대 졸업 이하의 제작 중심의 공급 인력의 비중이 높는데 비해, 산업에서 요구하는 창작 인력에 대한 공급이 매우 부족한 것으로 나타남. <문화콘텐츠 인력 양성 종합 계획, 문화관광부, 2004></p> <p>창작 독립 작가 및 인력으로서의 공급 부족을 가져오고 있으며, 이에 대한 수요는 단기적인 것이 아닌 장기적인 수요를 의미하는 바, 구체적인 감각과 한국적인 정체성을 내재하며 보다 실험적이고 창의적인 작품을 국가의 전략 산업의 측면과 더불어 업체에서 요구하고 있는 것이다.</p>

3. 만화·애니메이션학과-창작독립작가 및 감독 CDR 교육과정

학년	학기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
1 학 년	1	만화기초(2/3) 컴퓨터그래픽기초(2/3) 애니메이션기초(2/3) 드로잉(2/3) 캐릭터쳐(2/3)		디지털영상촬영과편집(2/3) 영어1(2/2) 교양과인성(만화애니메이션)(1/1)
	2	만화적상상력(2/3) 극화표현기법(2/3) 3D기초 I (Maya,Max)(2/3) 기초영상문법(2/3) 일러스트&컨셉아트 I (2/3) 카툰(2/3)	기초영상문법(2/3)	촬영 I (2/3)
2 학 년	1	유머만화 I (2/3) 무빙툰워크샵(2/3) 스토리텔링워크샵(2/3) 만화·애니메이션교육론(2/3) 일러스트&컨셉아트 II (2/3) 3D기초 II (Maya,Max)(2/3) 만화·애니메이션사(2/3) 단편만화제작(2/3) 애니메이션테크닉(2/3) 3D프린팅의이해(3/3)	애니메이션테크닉(2/3)	시나리오기초(2/3)
	2	유머만화 II (2/3) 웹툰워크샵(2/3) 만화·애니메이션교수학습방법(2/3) 3D그래픽스 I (2/3) 만화스토리텔링 I (2/3) 배경일러스트(2/3) 애니메이션표현기법(게임,카툰)(2/3) 영상게임컨셉아트 I (2/3) 영상편집&모션그래픽 I (2/3)	영상게임컨셉아트 I (2/3)	건축조형실습(2/3) 시나리오창작(2/3) 영화연출(2/3) 무대디자인(2/3)

학년	학기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	만화스토리텔링 II (2/3) 만화&웹툰연출(2/3) 풍자만화(2/3) 영상게임컨셉아트 II (2/3) 만화·애니메이션교육교재교구개발 3D그래픽스 II (2/3) 애니메이션스토리릴워크샵(2/3) 영상편집&모션그래픽 II (2/3) 장르만화연구(2/3)	영상게임컨셉아트 II (2/3)	사운드디자인(2/3) 영화제작 I (2/3)
	2	만화애니메이션감상과비평(2/3) 만화애니메이션워크샵 I (2/3) 전공과취업(만화·애니메이션)(1/1) 졸업작품 I (2/3) 콘텐츠기획(2/3)		
4 학 년	1	인턴십(현장실습) I (2/2) 만화·애니메이션기획제작및시연(2 만화애니메이션워크샵 II (2/3) 전공과취업 II (만화·애니메이션)(1, 졸업작품 II (2/3) 캡스톤디자인 I (2/3)		
	2	인턴십(현장실습) II (2/2) 캡스톤디자인 II (2/3) 콘텐츠매니지먼트(2/3) 포스트프로덕션(2/3) 포트폴리오(2/3)		

학 년	학 기	만화·애니메이션학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			실무영어(3/3) 무빙이미지편집(3/3) 3D기초 II (Maya,Max)(2/3)
	2			영화감상과비평(3/3) UCC(디지털동영상)기획,제작,편집 색채심리와현대생활(3/3)
			8/12	38/48

4. 만화·애니메이션학과-창작독립작가 및 감독 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<u>통합프로젝트 참여</u> <u>SMAF영상 페스티벌 참가</u> <u>엔터테인먼트 연계전공 수업참여</u> <u>영어실력 향상</u>	<u>학기별 취업특강</u>
교외	<u>업체 탐방 참여</u>	<u>학술답사 참가</u> <u>업체 방문특강</u>