

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요								
학습과정명	만화예술학	학점	3	교강사명	교강사 전화번호			
강의시간	3	강 의 실		수강대상	E-mail			
2. 교육과정 수업목표								
<ul style="list-style-type: none"> - 본 교과목은 애니메이션의 제작과정과 다양한 스타일을 이해하고, 이것을 바탕으로 각각의 목적과 용도에 맞는 캐릭터를 디자인할 수 있도록 한다. - 나아가 기본이 탄탄한 캐릭터 관련 포트폴리오를 제작한다. 								
3. 교재 및 참고문헌								
주교재	프리젠테이션 애니메이션 100년	저자	황선길	출판사	시그마프레스	출판 년도	2010	
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판 년도		
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용								
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	(1) 강의주제 : 오리엔테이션				<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2	(2) 강의목표 : 15주간 전반적인 방향 제시						
	3	(3) 강의세부내용 : 만화(애니메이션)의 기본 이론 및 수업방향 제시						
제 2 주	1	(4) 수업방법 : 강의 및 토론 (질의응답)				<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2	(1) 강의주제 : 애니메이션의 기원						
	3	(2) 강의목표 : 애니메이션의 정의와 특징						
제 3 주	1	(3) 강의세부내용 : 애니메이션의 기원과 제작방법에 따른 특징 소개				<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2	(4) 수업방법 : 강의 및 토론 (질의응답)						
	3	(1) 강의주제 : 세계의 애니메이션						
제 4 주	1	(2) 강의목표 : 세계의 대표적인 애니메이션은 어떤 것이 있는가				<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2	(3) 강의세부내용 : 대표적인 국가별 애니메이션 스타일의 특징 소개						
	3	(4) 수업방법 : 강의 및 토론 (질의응답)						
제 5 주	1	(1) 강의주제 : 미국 애니메이션 (실습1)				<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2	(2) 강의목표 : 미국 애니메이션의 특징						
	3	(3) 강의세부내용 : 미국 애니메이션의 발전과정과 비주얼적 특징 탐구 및 실습						
제 5 주	1	(4) 수업방법 : 강의 및 실습				<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 타블렛 		
	2	(1) 강의주제 : 미국 애니메이션 (실습2)						
	3	(2) 강의목표 : 미국 애니메이션 스타일 연구						
		(3) 강의세부내용 : 미국 애니메이션 스타일의 캐릭터 디자인 실습						
		(4) 수업방법 : 강의 및 실습						

제 6 주	1	(1) 강의주제 : 미국 애니메이션 (실습3)	과제I (미국 애니메이션 캐릭터 컨셉디자인) - 초기 러프컨셉 제작 - 태블릿을 활용한 디지털결과물 제작 - 형식에 맞춰 이미지(jpg)로 제출
	2	(2) 강의목표 : 미국 애니메이션 스타일 연구	
	3	(3) 강의세부내용 : 미국 애니메이션 스타일의 배경 및 소품 디자인 실습 (4) 수업방법 : 강의 및 실습	
제 7 주	1	(1) 강의주제 : 일본 애니메이션 (실습1)	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 태블릿
	2	(2) 강의목표 : 일본 애니메이션의 특징	
	3	(3) 강의세부내용 : 일본 애니메이션의 발전과정과 비주얼적 특징 탐구 및 실습 (4) 수업방법 : 강의 및 실습	
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 30문항
	2		
	3		
제 9 주	1	(1) 강의주제 : 일본 애니메이션 (실습2)	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 태블릿
	2	(2) 강의목표 : 일본 애니메이션 스타일 연구	
	3	(3) 강의세부내용 : 일본 애니메이션 스타일의 캐릭터 디자인 실습 (4) 수업방법 : 강의 및 실습	
제 10 주	1	(1) 강의주제 : 일본 애니메이션 (실습3)	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 태블릿
	2	(2) 강의목표 : 일본 애니메이션 스타일 연구	
	3	(3) 강의세부내용 : 일본 애니메이션 스타일의 배경 및 프랍 디자인 실습 (4) 수업방법 : 강의 및 실습	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : 한국 애니메이션 (실습1)	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 태블릿
	2	(2) 강의목표 : 한국 애니메이션의 특징	
	3	(3) 강의세부내용 : 한국 애니메이션의 발전과정과 비주얼적 특징 탐구 및 실습 (4) 수업방법 : 강의 및 실습	
제 12 주	1	(1) 강의주제 : 한국 애니메이션 (실습2)	- 프로젝터 활용 - 실습 제작 - 학습준비물 : 태블릿
	2	(2) 강의목표 : 한국 애니메이션 스타일 연구	
	3	(3) 강의세부내용 : 한국 애니메이션 스타일의 캐릭터 디자인 실습 (4) 수업방법 : 강의 및 실습	
제 13 주	1	(1) 강의주제 : 한국 애니메이션 (실습3)	과제II (한국 애니메이션 캐릭터 컨셉디자인) - 초기 러프컨셉 제작 - 태블릿을 활용한 디지털결과물 제작 - 형식에 맞춰 이미지(jpg)로 제출
	2	(2) 강의목표 : 한국 애니메이션 스타일 연구	
	3	(3) 강의세부내용 : 한국 애니메이션 스타일의 배경 및 프랍 디자인 실습 (4) 수업방법 : 강의 및 실습	
제 14 주	1	(1) 강의주제 : 기타 국가 애니메이션	- 프로젝터 활용 - 학습준비물 : 태블릿
	2	(2) 강의목표 : 3국(미국,일본,한국)을 제외한 국가의 애니메이션	
	3	(3) 강의세부내용 : 일반적인 스타일이 아닌 제3국의 애니메이션의 소개와 스타일 연구 (4) 수업방법 : 강의 및 토론 (질의응답)	
제 15 주	1	기 말 고 사	- 4시간 실기시험 주제 : 애니메이션 캐릭터 디자인스케치 제작 - 프로그램 : 포토샵 활용 - 결과물 : 의도가 반영된 이미지 제작
	2		
	3		

5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타(참여도)	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 PPT 사용하여 강의 - 실습 후 개인별 발표 및 토론 실시 						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
<ul style="list-style-type: none"> - 기본 프로그램은 포토샵을 활용하고, 태블릿을 사용하여 디지털 결과물 제작 						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
<ul style="list-style-type: none"> - 모든 데이터는 개인 저장장치(USB)에 저장 및 백업 						