

결	전공주임	교학부장
재		

수업 계획서

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 24일 >

1. 강의개요							
학습과정명	만화예술학	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	3	강 의 실		수강대상	만화예술	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
오늘날 애니메이션은 새로운 산업분야로 인식되고 있고, 전문적인 지식을 요구하고 있어 이에 따른 인재양성을 육성하며 애니메이션의 기초에서 전문적인제작에 이르기까지 체계적으로 학습하고 만화예술의 기본적인 이론과 전반적인 이해를 바탕으로 만화의 기획력과 창의력을 향상시켜 수준 높은 전문가로 발돋움 할 수 있도록 한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	프리젠테이션 애니메이션 100년	저자	황선길	출판사	시그마프레스	출판년 도	2010
부교재(참고문헌)	만화의 창작	저자	스콧 맥클라우드(만화가) 저	출판사	비즈앤비즈	출판년 도	2008
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	- 강의주제 : 오리엔테이션				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 15주 수업의 전반적인 방향을 제시					
	3	- 강의세부내용 : 수업방향 제시					
제 2 주	1	- 수업방법 : 강의 및 토론 질의 / 응답				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의주제 : 만화의 정의 및 역사					
	3	- 강의목표 : 만화에 대한 기본적인 개념과 애니메이션의 이해 - 강의세부내용 : 만화에 대한 기본적인 개념과 이해 및 역사의 흐름을 살펴보도록 한다. - 수업방법 : 강의 및 토론 질의 / 응답)					
제 3 주	1	- 강의주제 : 만화 애니메이션의 도구 및 기법				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 만화 애니메이션의 도구 및 기법 이해					
	3	- 강의세부내용 : 만화 애니메이션의 도구 및 여러 표현 기법에 대한 내용을 학습하도록 한다. - 수업방법 : 강의 및 실습					
제 4 주	1	- 강의주제 : 세계의 애니메이션(미국 애니메이션)				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 미국의 애니메이션에 대한 이해					
	3	- 강의세부내용 : 미국의 애니메이션의 표현과 제작 방법에 대하여 학습한다. - 수업방법 : 강의 및 실습					
제 5 주	1	- 강의주제 : 미국 애니메이션 이해				- 프로젝터 활용 - 실습 제작	
	2	- 강의목표 : 미국의 애니메이션의 기법 및 방법					
	3	- 강의세부내용 : 미국의 애니메이션의 표현과 제작 방법에 대하여 학습한다.					
제 6 주	1	- 강의주제 : 한국 애니메이션의 원리와 이해				과제 I - 주제: 애니메이션에 적용된	
	2	- 강의목표 : 한국의 애니메이션의 기법 및 방법					

	3	- 강의세부내용 : 한국의 애니메이션의 표현과 제작 방법에 대하여 학습한다. - 수업방법 : 강의 및 실습	typography의 여러 가지 표현방법 - 프로그램 : 2D computer graphic				
제 7 주	1	강의주제 : 일본 애니메이션 이해	- 프로젝터 활용 - 실습 제작				
	2	- 강의목표 : 일본의 애니메이션의 기법 및 방법					
	3	- 강의세부내용 : 일본의 애니메이션의 표현과 제작 방법에 대하여 학습한다. - 수업방법 : 강의 및 실습					
제 8 주	1	중 간 고 사	- 객관식 주관식, 총30점				
	2						
	3						
제 9 주	1	- 강의주제 : 만화 상황표현, 웹툰 표현 이해	- 프로젝터 활용 - 실습 제작				
	2	- 강의목표 : 주제에 따른 만화 및 상황표현, 웹툰의 표현					
	3	- 강의세부내용 : 주제에 따른 만화 및 상황표현, 웹툰의 표현에 대한 내용을 습득하도록 한다. (시청각교육 활용) - 수업방법 : 강의 및 실습					
제 10 주	1	- 강의주제 : 애니메이션 기획1	- 프로젝터 활용 - 실습 제작				
	2	- 강의목표 : 개인별 애니메이션 제작 기획 시나리오 제작 및 발표 (주제, 자료조사, 시놉시스, 포지셔닝, 제작진행 등)					
	3	- 수업방법 : 강의 및 실습					
제 11 주	1	- 강의주제 : 주제에 따른 애니메이션 진행1	- 프로젝터 활용 - 실습 제작				
	2	- 강의목표 : 주제에 따른 만화, 상황표현, 웹툰을 표현					
	3	- 강의세부내용 : 개인별 애니메이션 제작 진행 (주제, 자료조사, 시놉시스, 포지셔닝, 제작진행 등) - 수업방법 : 강의 및 실습					
제 12 주	1	- 강의주제 : 주제에 따른 애니메이션 진행2 (표현기법)	- 프로젝터 활용 - 실습 제작				
	2	- 강의목표 : 주제에 따른 만화, 상황표현, 웹툰을 표현					
	3	- 강의세부내용 : 개인별 애니메이션 2D computer graphic 제작진행 - 수업방법 : 강의 및 실습					
제 13 주	1	- 강의주제 : 주제에 따른 애니메이션 진행3 (표현제작)	과제III - 주제: 개인별 주제에 따른 콘텐츠 제작(미니북 or Poster--> 주제-자료조사-포지셔닝-디자인) - 제출방법 : 파일 제출 - 프로그램 : 2D computer graphic				
	2	- 강의목표 : 주제에 따른 만화, 상황표현, 웹툰을 표현					
	3	- 강의세부내용 : 개인별 애니메이션 2D computer graphic 제작진행 - 수업방법 : 강의 및 실습					
제 14 주	1	- 강의주제 : 주제에 따른 애니메이션 (완료 및 수정보완)	- 프로젝터 활용 - 실습 제작				
	2	- 강의목표 : 주제에 따른 만화, 상황표현, 웹툰 제작완료					
	3	- 강의세부내용 : 개인별 애니메이션 2D computer graphic 제작 완료 및 수정 보완 - 수업방법 : 강의 및 실습					
제 15 주	1	기 말 고 사	- 객관식 주관식, 총30점				
	2						
	3						
5. 성적평가 방법							
	중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	수업참여도	합 계	비 고
	30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)							
- 이론위주의 수업과 실기병행하여 작품제작							

- 실습 후 발표 및 토론 실시

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- **과제물1(7점)** : 애니메이션에 적용된 typography의 여러 가지 표현방법(이미지)
- **과제물2(8점)** : 개인별 주제에 따른 콘텐츠 제작(미니북 or Poster-->주제-자료조사-포지셔닝-디자인)
- **수업참여도(5점)**

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

과제 저장은 개인 USB 사용