

만화애니메이션학과

Department of Cartoon Animation

학과 소개

일반대학원 애니메이션과 만화전공 석사과정은 이론강의와 토론 및 발제수업을 통해 연구자로서의 조사분석능력과 교육자로서의 강의 및 설득, 상담능력의 배양을 목표로 한다. 만화 및 애니메이션의 산업현황과 문화적 현상에서 연구문제를 도출하며, 적합한 연구방법론으로 조사분석을 진행하고, 객관화된 연구결과를 통해 연구성과 및 대안을 제시할 수 있는 우수한 전문가로 양성하는 과정에 중점을 둔다.

애니메이션 이론세미나, 애니메이션 워크샵, 애니메이션 기법연구, 컴퓨터그래픽스 연구, 만화 이론세미나, 만화제작 워크샵, 이미지와 텍스트, 영상미학, 영상산업 기획론 등의 주요과목을 통해 연구 성과를 확보하며 보다 나은 연구 방법론과 제작기법을 개발한다. 본 과정은 이러한 수업을 통해 기초교육은 물론 독창적인 표현분석능력과 새로운 콘텐츠 및 플랫폼의 적응도를 높이고, 미학적 분석의 심화를 통해 다양한 미디어환경의 연구 분석력을 배양하여 애니메이션과 만화 관련분야의 심도 높은 학문적 체계를 선도해 나간다.

교육 목표

- 애니메이션학의 예술적 중요성과 영향력을 분석, 이해함으로써 이론적 근거를 확고한 개념으로 체계화하는 능력을 함양
- 정립된 개념을 상상력과 창의력으로 접목, 승화시킬 수 있는 능력과 응용력 향상
- 영상매체로서의 컴퓨터의 효용성과 실제적 유용성을 인식시키고 습득케 함으로서 영상예술의 질을 향상시킬 수 있는 전문 인력을 양성
- 21세기 세계화 시대에 새로운 문화 창달의 가치를 실천해 나갈 수 있는 인재를 양성

학과 내규

1. 학과전공의 세부분야

애니메이션(Animation) 전공, 만화(Comics) 전공

2. 입학시험

- 서류심사, 작품심사(포트폴리오), 구술(면접)심사

3. 이수학점

- 석사과정 : 최저 학점 24학점 이상으로 한다

4. 종합시험과목

- 석사과정 : 학생이 수강한 과목 중에서 3과목을 선택한다. 단, 선택한 과목에 대해 반드시 학과장의 승인을 얻어야 한다. 종합시험과목은 처음 신청한 3개 과목에서 변경될 수 없으며 과목별로 3회까지 재응시할 수 있다.

5. 종합시험 응시자격

- 석사과정 : 2학기 이상 등록하고 18학점 이상 취득한 자 또는 24학점 이상 수강신청 한 자로서 평균 성적 B⁺ 이상인 자.

6. 외국어시험

- 석사학위과정 : 영어

7. 선수과목

【대학원 학칙 시행세칙 제31조(선수 및 보충과목) 참조】

8. 대학원생들의 전공에 대한 폭을 넓혀주기 위해 전필, 전선, 전공기초 등의 전공 영역의 구분 없이 대학원 전체의 교과목을 전공 선택으로 한다.

9. 논문계획서 예비심사 및 학위논문 제출

- 석사과정 : 석사과정 학생은 3학기(본 심사 직전학기) 또는 본심사 학기 초에 공개적으로 논문계획서 심사를 받아야 하며 지도교수를 포함하여 3인 이상이 심사위원으로 참석하는 것을 원칙으로 한다.
- 논문계획서 : 석사 3차 학기 이전까지 지도교수제청서와 함께 학과사무실에 제출해야 한다.
- 논문제출 : 석사과정의 학생은 졸업을 위하여 학위청구논문을 제출해야 한다. 심의규정은 학술논문과 연구자의 실기작품을 토대로 한 작품논문 중 선택해서 심사를 의뢰할 수 있다. 학술논문 및 실기작품논문은 일 반대학원 규정에 따른 학위논문형식의 제출로 심사를 한다.

10. 교·내외 장학생 선발 기준

- 교내외에서 선발하는 장학생은 재학생 범위 내에서 성적이 우수한자와 가정환경이 어려운 자 순으로 선정한다.
- 장학생으로 선발된 학생이 휴학, 퇴학, 제적 또는 징계 처분될 때에는 장학금은 지급하지 아니한다.