

학습과정명	만화창작Ⅱ													
학습목표	<p>본 교과목은 만화창작Ⅰ에서 배운 내용을 토대로 만화 창작을 실습하되, 인간에 대한 이해를 바탕으로 인간사회의 다양한 면모를 만화에 녹여내는 것을 목적으로 둔다.</p> <p>그러기 위해 사회를 향한 주제의식을 갖는 스토리와 캐릭터 설정에 대해 학습하고 실습한다. 그리고 만화에 쓰이는 시대나 소재, 전문직업군, 사회적 사례들이 사실성 있는 면밀한 묘사와 진실성을 가질 수 있도록 전문가를 취재하는 방법과 취재의 중요성을 습득하도록 한다. 또한 학습자로 하여금 다양한 레퍼런스를 통해서 대상독자의 이해와 주제의식을 명확히 한 기획서 쓰는 방법을 습득하게 함으로써, 학습자로 하여금 올바르게 대중만화를 이끌며, 독자들로 하여금 양질의 만화를 향유하도록 하는 것이 만화가의 소임을 깨달을 수 있도록 한다.</p>													
주교재	웹툰스쿨, 홍난지,이종범, 시공사, 2020													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용									과제 및 기타 참고사항			
제 1 주	1차시	<p>1) 강의주제: 과목 오리엔테이션 및 웹툰의 이해</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>(1) 오리엔테이션을 진행하여 수업 진행과 성적평가방식 등에 대하여 이해할 수 있다.</p> <p>(2) 웹툰 형식의 특징을 이해하고 만화 형식의 차이를 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>(1) 웹툰 고유의 형식 이해</p> <p>(2) 출판 만화의 형식과 웹툰의 형식 차이 이해</p>									<p>※수업방법 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 강의계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각자료</p>			
	2차시	<p>1) 강의주제: 매체부터 다른 '만화와 웹툰'</p> <p>2) 강의목표 :</p> <p>(1) 디지털 발전으로 생긴 매체의 특성을 이해하고 각 매체의 차이를 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>(1) 출판 만화를 중심으로 한 페이지 형식 만화 매체 이해</p> <p>(2) 디지털 디스플레이를 중심으로 한 웹툰 매체 이해</p> <p>(3) 지면과 디스플레이 두 매체 차이에 따른 연출의 서로 다른 이해</p>									<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>			
	3차시	<p>1) 강의주제: 독자의 최근 '만화'에 대한 인식</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>(1) 웹툰이 아닌 만화는 최근 독자들에게 어떻게 인식되어 향유되고 있는지 알아보고 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>(1) 최근 출판만화의 동향 관찰 및 이해</p> <p>(2) 최근 독자들이 갖는 만화에 대한 인식 이해</p>									<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>			
	4차시	<p>1) 강의주제: 작가 성향에 맞는 매체 선택</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>(1) 자신의 작업 성향을 알고 자신에게 맞는 매체를 선택할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>(1) 작업한 작업물을 토대로 자신의 작업 성향 파악</p> <p>(2) 자신의 작업 성향과 맞는 매체 연결 및 작업 방향 결정</p>									<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재</p>			

			컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿
	5차시	<p>1) 강의주제: OSMU(원소스멀티유즈)와 웹툰</p> <p>2) 강의목표: (1) 최근 웹툰 산업의 OSMU 활용 동향을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) OSMU(원소스멀티유즈)의 이해 (2) 최근 웹툰 원작 작품들의 동향 관찰 (3) 최근 유행 중인 노블코믹스 이해 및 웹소설 원작의 웹툰 작품들의 동향 관찰</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿</p>
제 2 주	1차시	<p>1) 강의주제: 테마의 중요성</p> <p>2) 강의목표: (1) 만화 제작에 있어 테마의 중요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 테마의 이해 (2) 작품 속 테마의 필요성 이해 및 토론 (3) 이야기 속 테마의 중요성 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 테마의 이중성</p> <p>2) 강의목표: (1) 사례 조사 및 분석을 통하여 작품과 테마의 관계를 이해 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사례1: 상업적 작품의 테마 - 상업적으로 성공한 웹툰이나 출판만화들의 테마는 어떤 것들이 있는 조사한다. (2) 사례2: 테마성이 강한 작품의 테마 - 테마성이 너무 강해 오히려 작품이 주목받지 못한 사례들 이 있는 조사하여 분석한다. (3) 사례1과 사례2를 비교하여 스토리텔링과 연출에 어떤 차 이점이 있는지 분석한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 같은 테마 다른 소재</p> <p>2) 강의목표: (1) 같은 테마로도 다양한 소재의 이야기를 만들 수 있다는 것을 이해할 수 있다. (2) 간단한 즐거리를 만들어 볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 같은 테마의 다양한 작품 사례 조사 (2) 테마를 살리기 위한 방법 분석 (3) 같은 테마로 각자 다른 소재를 사용하여 간단한 즐거리 제작하기 (4) 소재와 테마의 연결성 발표</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿</p>
	4차시	<p>1) 강의주제: 나의 테마 찾기</p> <p>2) 강의목표:</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론</p>

	<p>(1) 자신의 관심사를 분류하여 테마를 나열할 수 있다.</p> <p>(2) 나열한 테마에 어울리는 이야기와 소재를 작성해 볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 플랫폼의 뉴스란에서 가장 눈길을 끄는 뉴스 10개 선택하기 (2) 선택한 뉴스의 테마 나열하기 (3) 나열한 테마에 어울리는 이야기와 소재 작성하기</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>	
5차시	<p>1) 강의주제: 선(先)스토리 후(後)테마</p> <p>2) 강의목표: (1) 선 스토리 후 테마 작업을 이해하고 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 지금까지 그랬던 자신의 작품 분석 - 줄거리, 등장인물, 로그라인, 중요사건 정리 (2) 작품 분석을 토대로 테마 찾기 및 연결 - 테마를 찾을 때에는 속담, 사자성어 등의 도움을 받아도 좋다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>	
제 3 주	1차시	<p>1) 강의주제: 이야기의 이해</p> <p>2) 강의목표: (1) 이야기란 무엇인지 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 이야기란 무엇인가 (2) 이야기 작법 종류 이해 (3) 이야기의 필요성 이해 (4) 이야기의 구조화 및 구조마다 들어가야 할 내용 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 이야기를 쓰는 이유</p> <p>2) 강의목표: (1) 만화가로서 왜 이야기를 만화로 그리고 싶은지 이해할 수 있다. (2) 이야기 만들기에 대하여 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 이야기를 만드는 것에 어떠한 공포심이 있는지 논의 (2) 이야기를 만드는 것에 두려움을 갖지 않기 위한 방법 찾기 (3) 작가들은 왜 그림뿐 아니라 이야기를 만들고 만화를 그려 자신의 생각을 전하는지에 대하여 토론 (4) 토론 내용을 바탕으로 만화가로서 자신의 이야기 만들어 보기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 사회적 테마가 담겨있는 작품</p> <p>2) 강의목표: (1) 사회적 테마가 담긴 작품을 선정하여 이야기와 테마를 이해할 수 있다. (2) 작품 속 담겨있는 사회의 모습과 작가의 표현 방식에 대하여 논의할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재</p>

	<p>(1) 사회적 메시지가 담긴 작품 선정 - 예) 만화 미생, 송곳 등</p> <p>(2) 작품 속 테마와 소재, 이야기를 분석하고 사회적 메시지 전달을 위한 사회 단면 표현 방식에 대하여 논의</p> <p>(3) 작품 속 장면 또는 대사를 분석하여 작가의 생각, 가치관, 테마 및 표현 방식에 대하여 논의</p>	<p>컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>	
4차시	<p>1) 강의주제: 흥행한 기존 작가들의 사례</p> <p>2) 강의목표: (1) 소재를 찾는 방법과 이야기 만드는 방법을 작가의 인터뷰를 통해 학습할 수 있다. (2) 주제의 확장을 위하여 이야기를 발전시킬 방법을 모색할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 활동작가 인터뷰 영상 시청 - 웹툰을 그리기 위한 소재 발굴 방법과 이야기 확장 방법 이해 (2) 인터뷰 작가들의 작품을 둘러보기 - 주제의 확장을 위한 이야기 발전 방법 모색</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>	
5차시	<p>1) 강의주제: 이야기와 재미</p> <p>2) 강의목표: (1) 만화를 위한 이야기를 만드는 것에 있어 '재미'란 무엇인지 이해할 수 있다. (2) 개그 장르에서 '재미'의 요소를 다루는 방법을 이해하고, 자신의 작품에 적용해 볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 재미란 무엇인가 (2) 만화 속 재미의 기능 이해(흥미와 몰입) (3) 재미의 종류 중 개그 알아보기 - 작품의 분위기를 해치지 않은 선에서 개그의 활용 방법 탐색 (4) 탐색한 방법을 바탕으로 자신의 작품에 개그 적용해 보기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p> <p>※수시시험 준비하고 있는 작품의 테마와 줄거리를 육하원칙을 적용시켜 작성하고 비슷한 테마의 레퍼런스를 조사해온다.</p>	
제 4 주	1차시	<p>1) 강의주제: 흥미로운 이야기와 보편적 감정</p> <p>2) 강의목표: (1) 창작 작품에서 보편적 감정이라는 것은 어떤 것인지 이해할 수 있다. (2) 보편적 감정을 기반으로 하는 공감과 동일시의 중요성에 대해서 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 보편적 감정 이해 (2) 보편적 감정을 기반으로 하는 공감과 동일시가 작품에 가져오는 몰입과 집중 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 허구의 이야기</p> <p>2) 강의목표: (1) 허구적 스토리텔링에서 허구성과 모방성을 이해할 수 있다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료</p>

		<p>(2) 작품 속 허구성과 모방성의 차이에 대한 사례를 찾아 비교분석할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 허구적 스토리텔링 속 허구성과 모방성 이해하기 (2) 창작 작품 속 허구성과 모방성의 차이 사례 비교분석</p>	<p>교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
3차시		<p>1) 강의주제: 이야기는 삶의 확장</p> <p>2) 강의목표: (1) 허구적 스토리텔링에서의 서사의 진실성에 대해 이해하고 설명할 수 있다. (2) 서사의 진실성과 테마와 연결성을 이해할 수 있다. (3) 독자가 이야기 속에서 진실성을 찾을 수 있도록 자신의 이야기를 작성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 허구적 스토리텔링 속 서사의 진실성 이해하기 (2) 서사의 진실성과 테마의 연결성 이해 - 독자가 이야기에서 찾고자 하는 진실성과 작품의 테마 연결하기 (3) 진실성과 테마를 연결하여 나의 이야기 작성하기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
4차시		<p>1) 강의주제: 테마를 위한 이야기</p> <p>2) 강의목표: (1) 테마를 위한 이야기의 결말에 대하여 이해할 수 있다. (2) 결말 방법에 대하여 토론하고 다양한 방법을 제시할 수 있다. (3) 자신의 이야기 속 테마의 결말을 작성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사례 분석을 통한 작품의 클라이맥스와 결말 속 테마 이해 (2) 사례 조사를 통한 테마의 방향성이 결말에 미치는 영향 파악 및 토론 (3) 나의 이야기 속 테마를 위한 결말 방법을 찾아 작성하기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
5차시		<p>1) 강의주제: 스토리의 동시대성</p> <p>2) 강의목표: (1) 스토리에서 동시대성이란 무엇인지 이해할 수 있다. (2) 동시대성을 갖춘 이야기 속 소재와 스토리가 무엇인지 이해할 수 있다. (3) 동시대성이 작품에서 어떤 작용을 하는지 설명하고, 자신의 이야기에 작성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 동시대성의 이해 (2) 동시대성을 갖춘 이야기 속 소재와 스토리의 이해 (3) 사례 분석을 통한 작품 속 동시대성 적용 방법 파악 (4) 동시대성을 적용하여 나의 이야기 작성하기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
제 5 주	1차시	<p>1) 강의주제: 이야기의 조건</p> <p>2) 강의목표: (1) 이야기의 조건인 스토리와 플롯, 사건을 이해하고, 스토리와 플롯의 차이를 설명할 수 있다. (2) 스토리와 플롯을 적용하여 자신의 이야기를 작성할 수 있다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p>

		다. 3) 강의세부내용: (1) 이야기의 조건 이해(스토리, 플롯, 사건) (2) 스토리와 플롯의 차이 이해 (3) 스토리와 플롯을 적용하여 나의 이야기 작성하기	료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿
	2차시	1) 강의주제: 만화작가를 위한 플롯쓰기 2) 강의목표: (1) 진술을 과정진술과 정태진술로 분류하여 이해할 수 있다. (2) 진술로 플롯을 작성해 보고, 그 특징을 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 과정진술과 정태진술 이해 (2) 예시를 통하여 과정진술과 정태진술 차이점 이해 (2) 정태진술만으로 플롯 작성하기 및 특징 설명 (3) 과정진술만으로 플롯 작성하기 및 특징 설명	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿
	3차시	1) 강의주제: 플롯과 이야기의 패턴 2) 강의목표: (1) 이야기의 패턴(유형)을 이해할 수 있다. (2) 이야기의 패턴을 플롯으로 사용한 사례를 찾아 비교분석 할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 이야기의 구성과 플롯 이해 (2) 수많은 이야기와 이야기의 패턴 이해 (3) 이야기의 패턴을 토대로 플롯을 작성한 사례 비교분석	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿
	4차시	1) 강의주제: 플롯과 사건 2) 강의목표: (1) 플롯 속 사건의 기능과 역할을 이해할 수 있다. (2) 플롯과 사건의 관계성을 작품에 적용하여 자신의 이야기 를 작성할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 플롯 속 사건의 기능과 역할 이해 (2) 사건이 있는 플롯과 사건이 없는 플롯 이해 - 2인 1조로 각자 사건이 있는 플롯과 사건이 없는 플롯 작 성 - 이야기 비교를 통하여 사건의 기능과 역할에 대해 이해	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿
	5차시	1) 강의주제: 클리셰의 오해 2) 강의목표: (1) 클리셰가 무엇인지 이해할 수 있다. (2) 사례 비교분석을 통하여 클리셰 기능의 긍정적 효과와 부 정적 효과에 대하여 설명할 수 있다. (3) 클리셰를 적용하여 자신의 이야기를 작성할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 클리셰의 기능 이해 (2) 설정과 장면 연출 속 클리셰 기능의 긍정적 사례 조사 (3) 설정과 장면 연출 속 클리셰 기능의 부정적 사례 조사 (4) 클리셰의 기능을 활용하여 자신의 이야기를 작성	※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실 습, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿
제 6 주	1차시	1) 강의주제: 만화에서 캐릭터의 중요성	※수업방법

	<p>2) 강의목표: (1) 만화 속 캐릭터의 중요성을 이해할 수 있다. (2) 캐릭터 기본설정을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사례를 통한 만화 속 캐릭터 중요성 이해 - 일본만화 3편과 한국웹툰 2편 선정 (2) 일관된 캐릭터 설정의 중요성 이해 - 캐릭터와 이야기의 방향성 관계 이해 (3) 자신의 이야기 속 개연성을 위한 캐릭터 기본설정 실습</p>	<p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
2차시	<p>1) 강의주제: 캐릭터의 원형과 캐릭터 설정</p> <p>2) 강의목표: (1) 크리스토퍼 보글러의 캐릭터 원형을 이해할 수 있다. (2) 블라디미르 플로프의 캐릭터 원형을 이해할 수 있다. (3) 자신의 오리지널 캐릭터 설정 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 인간관찰과 캐릭터 연구 - 바로 옆 친구를 성격, 버릇, 외형 등 메모하기 (2) 크리스토퍼 보글러의 캐릭터 원형과 유형별 특징 파악 (3) 블라디미르 플로프의 캐릭터 원형과 유형별 특징 파악 (4) 관찰내용에 캐릭터 원형을 활용하여 오리지널 캐릭터 설정 실습</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
3차시	<p>1) 강의주제: 독자와 캐릭터</p> <p>2) 강의목표: (1) 공감과 대리만족을 구분할 수 있다. (2) 공감과 대리만족을 활용하여 캐릭터 설정 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 독자가 캐릭터에게 바라는 것 이해하기 (2) 경험에 기반한 공감 이해 및 작품 적용 방법 고안 (3) 동경에 기반한 대리만족 이해 및 작품 적용 방법 고안 (4) 공감과 대리만족을 활용하여 캐릭터 설정 실습</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
4차시	<p>1) 강의주제: 매력적인 캐릭터</p> <p>2) 강의목표: (1) 매력적인 캐릭터의 요건을 설명할 수 있다. (2) 매력적인 캐릭터 설정 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 매력적인 캐릭터의 요건1 - 캐릭터 설정 속 갭(gap)의 필요성과 기능 알기 (2) 갭(gap)을 활용한 메인이미지와 서브이미지 구별 짓기 (3) 매력적인 캐릭터의 요건2 - 캐릭터의 욕망(목표)과 두려움 설정 필요성 이해하기 (4) 요건1과 요건2를 활용한 매력적인 캐릭터 설정 실습</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
5차시	<p>1) 강의주제: 캐릭터 설정의 시각화</p> <p>2) 강의목표: (1) 메인이미지와 서브이미지를 이해하고 캐릭터의 상세설정을 만들 수 있다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료</p>

	<p>(2) 다양한 상세설정과정 실습을 통하여 캐릭터를 디자인할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 메인이미지의 시각화 - 독자의 캐릭터 첫 인상 구성을 위한 기본설정 (2) 캐릭터의 성격과 시각화(표정과 행동) - 갭(gap)을 활용하여 메인이미지와 서브이미지 구별 (3) 캐릭터의 의상과 소품 - 캐릭터의 역할과 기능 및 개성 강조</p>	<p>교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>	
제 7 주	1차시	<p>1) 강의주제: 취재의 시작</p> <p>2) 강의목표: (1) 작품에서 취재의 필요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 취재란 무엇인가 (2) 취재를 위한 준비 이해 (3) 작품의 사실성과 개연성 부여를 위한 취재의 필요성과 중요성 이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 취재의 시작</p> <p>2) 강의목표: (1) 작품에서 어떤 취재가 필요한지 이해하고 취재의 종류를 분류할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 취재의 분류 (2) 배경과 사건을 위한 취재 (3) 캐릭터의 직업과 전문성을 위한 취재</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 취재의 단계</p> <p>2) 강의목표: (1) 취재의 단계를 이해할 수 있다. (2) 사례를 바탕으로 취재 단계를 위한 일련의 과정을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 취재 전 자료조사 (2) 사례를 통한 작품에 이로운 취재, 해로운 취재 구분하기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	4차시	<p>1) 강의주제: 취재의 실재</p> <p>2) 강의목표: (1) 초벌취재와 본 취재의 내용을 이해할 수 있다. (2) 사례를 바탕으로 취재 단계를 위한 일련의 과정을 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 초벌취재란? (2) 초벌취재의 필요성 (3) 본 취재란? (4) 본 취재 전 내용 정리 (5) 사례를 통한 취재의 깊이에 따른 작품의 깊이와 진실성</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>

		<p>비교분석</p> <p>1) 강의주제: 문헌조사와 인터뷰</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>(1) 사례를 바탕으로 취재 단계를 위한 일련의 과정을 실습할 수 있다.</p> <p>(2) 실제 인터뷰를 위한 질문지를 작성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>*인터뷰 연습을 위해 주변에서 전문직이나 전문적 지식이 있는 지인에게 부탁</p> <p>(1) 인터뷰 작품 선정 및 작품 파악</p> <p>(2) 작품 분석을 토대로 질문지 작성</p> <p>- 요구되는 전문적 지식 또는 경험에 대한 내용 위주로 작성</p> <p>(3) 작성한 질문지로 실제 전문가와 인터뷰하기</p> <p>- 인터뷰 내용 요약 후 발표</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
제 8 주	1차시	*중간고사 시행	*수업방법: 중간고사 시행
	2차시		
	3차시	1) 평가형태 : 과제제작	
	4차시	2) 평가문항 : 1-7주차 학습내용을 토대로 콘티 제작	*학습자료: 실습 과제물 및 평가지
	5차시	3) 피드백 : 수업시간에 배운 내용과 작용 방식의 이해	
제 9 주	1차시	<p>*실무자 특강 시행</p> <p>1) 강의주제: 최근 웹툰 제작프로덕션스튜디오 동향</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>(1) 창작자로서 최근 만화제작의 동향을 이해하고 자신의 만화제작 방향성을 정할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>(1) 창작자와 만화산업체</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답</p> <p>*학습자료 특강 PPT, 시청각자료,</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터</p> <p>*학습자 준비물 :개인필기구</p> <p>*일반과제 웹툰제작사 실무 특강에 대한 소감 및 만화창작에 대한 개인탐구 내용들을 리포트 제출</p>
	2차시	<p>*실무자 특강 시행</p> <p>1) 강의주제: 최근 웹툰 제작프로덕션스튜디오 동향</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>(1) 창작자로서 최근 만화제작의 동향을 이해하고 자신의 만화제작 방향성을 정할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>(2) 만화산업체의 구조와 직무</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답</p> <p>*학습자료 특강 PPT, 시청각자료,</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터</p> <p>*학습자 준비물 :개인필기구</p>
	3차시	<p>*실무자 특강 시행</p> <p>1) 강의주제: 최근 웹툰 제작프로덕션스튜디오 동향</p> <p>2) 강의목표:</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답</p> <p>*학습자료 특강 PPT, 시청각자료,</p>

		<p>(1) 창작자로서 최근 만화제작의 동향을 이해하고 자신의 만화제작 방향성을 정할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (3) 웹툰 기획</p>	<p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터</p> <p>※학습자 준비물 :개인필기구</p>
	4차시	<p>※실무자 특강 시행</p> <p>1) 강의주제: 최근 웹툰 제작프로덕션스튜디오 동향</p> <p>2) 강의목표: (1) 창작자로서 최근 만화제작의 동향을 이해하고 자신의 만화제작 방향성을 정할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (4) 표준계약서의 용어이해</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답</p> <p>※학습자료 특강 PPT, 시청각자료,</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터</p> <p>※학습자 준비물 :개인필기구</p>
	5차시	<p>※실무자 특강 시행</p> <p>1) 강의주제: 최근 웹툰 제작프로덕션스튜디오 동향</p> <p>2) 강의목표: (1) 창작자로서 최근 만화제작의 동향을 이해하고 자신의 만화제작 방향성을 정할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (5) 최근 만화제작환경의 변화 (6) Q&A</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답</p> <p>※학습자료 특강 PPT, 시청각자료,</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터</p> <p>※학습자 준비물 :개인필기구</p>
제 10 주	1차시	<p>1) 강의주제: 이야기 구성</p> <p>2) 강의목표: (1) 이야기의 구성에 대해 이해할 수 있다. (2) 다양한 이야기의 구성에 대해 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 3단 구조와 내용을 이해하고 작성해 본다. (2) 4단 구조와 내용을 이해하고 작성해 본다. (3) 5단 구조와 내용을 이해하고 작성해 본다. (4) 6단 구조와 내용을 이해하고 작성해 본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 이야기의 원형</p> <p>2) 강의목표: (1) 이야기의 원형을 이해하고 각 단계에 들어가야 할 내용이 무엇인지 설명할 수 있다. (2) 이야기의 원형에 대해 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 조셉프 캠벨의 17단계 이해 및 각 단계의 내용 학습 (2) 크리스퍼 보글러의 12단계 이해 및 각 단계의 내용 학습 (3) 조셉프 캠벨과 보글러의 차이 이해 및 자신의 이야기 속 이야기 원형 활용 실습</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 이야기의 구성점</p>	<p>※수업방법</p>

	<p>2) 강의목표: (1) 구성점이 무엇인지 이해하고 어떻게 활용할 수 있는지 설명할 수 있다. (2) 구성점 활용에 대해 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 구성점이란 무엇인가 (2) 구성점의 기능 학습(플롯의 포인트) (3) 기존 작품 속 구성점 찾기 (4) 내 작품의 구성점 활용 실습</p>	<p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
4차시	<p>1) 강의주제: 이야기 원형 적용하기(내 ID는 강남미인, 영화 매트릭스)</p> <p>2) 강의목표: (1) 만화를 선정하여 보글러의 12단계를 적용해 분석을 수행할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 작품 속 보글러의 12단계 찾기 (2) 보글러의 12단계를 대입하여 작품 내용 분석</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
5차시	<p>1) 강의주제: 내 작품에서 찾아보는 영웅서사</p> <p>2) 강의목표: (1) 보글러의 12단계에 맞춰 나의 스토리를 정리할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 스토리 3단계 구분과 단계별 내용 요약하기 (2) 요약한 스토리를 <보글러의 12단계>를 대입하여 내용 분석</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
제 11 주	<p>1) 강의주제: 회차별 트리트먼트</p> <p>2) 강의목표: (1) 영화와 만화의 트리트먼트를 각각 이해하고 그 차이를 구분할 수 있다. (2) 트리트먼트 작성에 대해 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 영화에서 사용하는 트리트먼트 (2) 만화에서 사용하는 트리트먼트 (3) 영화와 만화의 트리트먼트 구별 (4) 자신의 작품을 회차별로 구분하여 트리트먼트 작성하기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	<p>1) 강의주제: 만화의 연출</p> <p>2) 강의목표: (1) 만화의 연출에서 시점은 무엇인지 이해할 수 있다. (2) 시점을 활용하여 연출할 수 있다</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 시점의 이해 - 누가 서술하는가? - 누구의 시선으로 바라보는가를 명확히 하여 칸의 연출에</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정</p>

		<p>적용할 수 있다.</p> <p>(2) 객관적 칸과 주관적 칸</p> <ul style="list-style-type: none"> - 독자가 장면을 객관적 입장에서 바라보게 할지 주관적 입장에서 바라보게 할지 명확히 한다. <p>(3) 시점의 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 독자에게 어떤 감정을 들게 할지 명확히 하여 앵글의 각도를 정하고 시점연출을 한다. 	태블릿 or 펜태블릿
3차시		<p>1) 강의주제: 리듬과 연출</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>(1) 칸의 연출과 리듬을 이해할 수 있다.</p> <p>(2) 칸의 연출과 리듬을 통하여 만화의 속도조절에 대해 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>(1) 필요 없는 칸의 구분법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 콘티를 수정할 때 장면의 리듬감을 위해 어떤 칸을 제거해야 하는지 이해하고 익힌다. <p>(2) 칸의 정보량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 칸 안에 들어가는 정보를 얼마나 할지, 독자에게 어떤 정보 주는 주어야 하는지 이해하고 실습한다. <p>(3) 칸에서 가장 보여주고 싶은 것</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1회분에서 독자에게 가장 어필하고 싶은 칸을 정하여 어떤 연출을 해야 할지 학습한다. 	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
4차시		<p>1) 강의주제: 말풍선과 연출</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>(1) 말풍선의 표현의 중요성을 이해할 수 있다.</p> <p>(2) 정확한 말풍선 표현에 대해 실습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>(1) 말풍선과 감정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 말풍선의 조형이 캐릭터의 감정표현에 미치는 영향에 대해 이해하고 실습한다. <p>(2) 말풍선의 위치와 크기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 칸과 그림 대비 말풍선의 크기와 위치 선정이 가독성에 미치는 영향에 대해 이해하고 실습한다. <p>(3) 말풍선과 대사의 양</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 혹은 만화라는 시각적 매체를 이해하고, 말풍선 안 대사의 양이 연출과 가독성에 미치는 영향에 대해 인식하고 연출한다. <p>(4) 말풍선과 시선의 유도</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시선의 유도를 위해 말풍선을 사용하여 연출력을 익힌다. 	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
5차시		<p>1) 강의주제: 캐릭터와 대사</p> <p>2) 강의목표:</p> <p>(1) 캐릭터의 성격과 설정을 토대로 대사를 작성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>(1) 캐릭터 성격분석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 캐릭터의 성격과 버릇을 정확히 이해한다. <p>(2) 캐릭터 말투와 대사</p> <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터성이 말투와 대사에 드러날 수 있도록 한다. 	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
제 12 주	1차시	1) 강의주제: 기획서의 필요성	※수업방법

	<p>2) 강의목표: (1) 기획서의 필요성을 이해하고 작성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 나를 위한 기획서 작성 - 목적에 따른 기획서 작성 실습 (2) 남을 위한 기획서 - 자신이 쓴 기획서 수정</p>	<p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
2차시	<p>1) 강의주제: 기획의 이해</p> <p>2) 강의목표: (1) 기획이란 무엇인지 이해할 수 있다. (2) 육하원칙을 사용하여 기획서 작성 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 기획서의 의미와 목적 이해 (2) 좋은 기획내용이란 무엇인가 - 육하원칙을 사용한 문장의 명확성 이해 (3) 육하원칙을 사용하여 기획서 작성하기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
3차시	<p>1) 강의주제: 기획서의 형식</p> <p>2) 강의목표: (1) 기획서의 형식을 이해할 수 있다. (2) 형식에 따른 기획서 작성 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 기획서 필수요소 이해 (2) 필수요소의 내용과 요소의 우선순위 이해 (3) 필수요소에 따른 기획서 작성 및 우선순위에 따른 기획서 순서 수정하기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
4차시	<p>1) 강의주제: 기획서의 주제와 기획의도, 로그라인</p> <p>2) 강의목표: (1) 주제, 기획의도, 로그라인의 성격을 이해할 수 있다. (2) 주제, 기획의도, 로그라인을 토대로 기획서 작성 실습을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 주제, 기획의도, 로그라인의 성격 이해 및 차이 구분 (2) 예시를 통한 주제, 기획의도, 로그라인 구분 방법 - 나열된 다양한 문장들이 주제, 기획의도, 로그라인 중 어떤 것에 속하는지 선택하며 익힌다. (3) 주제, 기획의도, 로그라인을 구분하여 기획서 작성하기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
5차시	<p>1) 강의주제: 기획서 작성</p> <p>2) 강의목표: (1) 1차시~4차시에 학습한 내용을 토대로 오리지널 작품의 주제와 기획의도, 로그라인을 작성할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 1차시~4차시에 학습한 내용을 토대로 자신의 작품 기획서 작성하기</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿</p>

제 13 주	1차시	<p>1) 강의주제: 작가의 데뷔방법과 원칙</p> <p>2) 강의목표: (1) 연재처의 종류에 따른 성향을 비교분석할 수 있다. (2) 나의 작품과 어울리는 연재처를 설정할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 현존하는 연재처의 종류 파악 (2) 연재되는 웹툰을 분석하여 각 플랫폼의 성향 비교 (3) 출판만화를 분석하여 출판사의 성향 비교 (4) 나의 작품과 어울리는 연재처 설정</p>	<p>태블릿 or 펜태블릿</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 에이전시와 매니지먼트</p> <p>2) 강의목표: (1) 에이전시와 매니지먼트의 차이를 이해할 수 있다. (2) 나에게 맞는 데뷔방법을 선택할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 에이전시 이해 (2) 매니지먼트사 이해 (3) 에이전시와 매니지먼트사의 트레이닝 기간 비교분석 - 신인 양성을 위한 트레이닝 기간에 어떤 활동을 하고 지원을 받을 수 있는지 알아본다. (4) 나에게 맞는 데뷔방법 선택</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 에이전시와 창작자</p> <p>2) 강의목표: (1) 에이전시와 창작자의 관계를 이해하고 필요한 것이 무엇인지 설명할 수 있다. (2) 작가 데뷔를 위한 일련의 과정에 대하여 리허설을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 작가 데뷔를 위한 기획서 이외의 필요한 것들 파악하기 (2) 에이전시와 창작자의 관계 이해하기 - 에이전시와 창작자는 협력관계로, 서로의 구조와 체계에 대하여 학습한다. (3) 작가 데뷔를 위한 리허설 진행</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	4차시	<p>1) 강의주제: 웹툰 PD와 창작자</p> <p>2) 강의목표: (1) 웹툰 PD와 작품 컨택 시 필요한 사항들을 이해할 수 있다. (2) 작가-웹툰 PD 미팅 역할극을 통하여 계약 과정에 대하여 리허설을 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 웹툰 PD와 미팅 준비 - 웹툰 PD와 미팅 시 에티튜드와 사전준비 이해 (2) 계약내용의 조율 - 계약 체결 시 확인해야 할 사항과 주의사항 이해 (3) 작가-웹툰 PD 미팅 역할극 진행</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정태블릿 or 펜태블릿</p>
	5차시	<p>1) 강의주제: 웹툰 외주작업</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 시연, 실</p>

		<p>2) 강의목표: (1) 웹툰 작가의 수익모델에 대해 이해할 수 있다. (2) 단가 혹은 고료를 받는 기준을 정할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 웹툰작가의 수익모델의 이해 (2) 자신의 위치이해와 단가와 고료 책정 (3) 피해야 할 외주계약 사례들</p>	<p>습, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 액정 태블릿 or 펜태블릿</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 14 주	1차시	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1) 강의주제: 웹툰 제작환경의 이해</p> <p>2) 강의목표: (1) 1인 창작자 이외의 제작환경 구조와 현장을 이해하여 자신에게 맞는 제작 성향을 파악할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 에이전시와 매니지먼트사 방문</p>	<p>※수업방법 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 필기구, 전시자료</p>
	2차시	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1) 강의주제: 웹툰 제작환경의 이해</p> <p>2) 강의목표: (1) 1인 창작자 이외의 제작환경 구조와 현장을 이해하여 자신에게 맞는 제작 성향을 파악할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (2) 웹툰 제작 프로덕션스튜디오 방문</p>	<p>※수업방법 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 필기구, 전시자료</p>
	3차시	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1) 강의주제: 웹툰 제작환경의 이해</p> <p>2) 강의목표: (1) 1인 창작자 이외의 제작환경 구조와 현장을 이해하여 자신에게 맞는 제작 성향을 파악할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (3) 각 영역 실무 체험</p>	<p>※수업방법 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 필기구, 전시자료</p>
	4차시	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1) 강의주제: 웹툰 제작환경의 이해</p> <p>2) 강의목표: (1) 1인 창작자 이외의 제작환경 구조와 현장을 이해하여 자신에게 맞는 제작 성향을 파악할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (4) 웹툰 PD와 제작 작가로 나눠 각 영역의 실무진들과 면담</p>	<p>※수업방법 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 필기구, 전시자료</p>
	5차시	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1) 강의주제: 웹툰 제작환경의 이해</p>	<p>※수업방법 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료</p>

		<p>2) 강의목표: (1) 1인 창작자 이외의 제작환경 구조와 현장을 이해하여 자신에게 맞는 제작 성향을 파악할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (5) Q&A</p>	필기구, 전시자료
제 15 주	1차시	*기말고사 실시	*수업방법: 기말고사 시행 *학습자료: 실습 과제물 및 평가지
	2차시	1)평가형태 : 과제 제작	
	3차시	2)평가문항 : 9-14주차 학습내용을 토대로 24~32페이지 분량의 중편만화창작	
	4차시	3)피드백 : 강의 내용 이해를 토대로 작품에 제대로 나타나도록 작품이 완성되었는지를 피드백	
	5차시		
첨부자료			