

강 의 계 획 서

과목명	만화예술학		
학점	3	정원	30
담당 교강사			
수업	수업기간(주)		총수업시간
	1학기 : 3월 초순 ~ 6월 중순 (15주) 2학기 : 9월 초순 ~ 12월 중순 (15주)		45시간
교재	주당시수	3시간	
	교재명	저자명	출판사
	출판연도		
	만화의 이해	스콧 맥클라우드	비즈니스비즈
			2016
관련 과정명	학사		
	전문학사		
성적	평가방법	상대평가	
	성적배점	중간고사 30점, 기말고사 30점, 수시시험 10점, 과제물 10점, 출석 20점	
	성적비율		
	이수요건	성적 60점 이상 + 출석률 80% 이상	
평가일정	중간고사 : 개강 후 7~8주차 기말고사 : 개강 후 15주차		
수업방법 및 특이사항	<ul style="list-style-type: none"> - 강의 - 토론 및 발표 - 팀 과제 - 질의응답 		
수업목표	오늘날 만화는 세계적으로 대중문화예술을 대표하는 콘텐츠로서 주목받고 있다. 따라서 만화 창작자 및 기획, 비평의 영역에서 만화의 문화예술적 의의를 올바르게 이해하고 고찰하려는 태도가 더욱 중요하게 여겨지고 있다.		
유의사항			

■ 주차별 강의 내용

주별	수업 주제 및 내용	과제물
제1주	<p>*오리엔테이션 :수업 일정 및 수업방법, 평가 기준에 대한 구체적 안내</p> <p>1) 강의주제: 만화, 예술이 되기까지 2) 강의목표: 만화를 예술로 인식하기까지의 역사적 과정을 개괄할 수 있다. 3) 강의 세부내용: - 한없이 예술에 가까운 만화들 - 사람들은 언제 만화에서 예술을 느낄까</p>	<p>과제 제출일: 13주차</p> <p>수시시험 실시: 11주차</p>
제2주	<p>1) 강의주제: 만화의 기원 2) 강의목표: 만화예술의 기원과 존재를 통시적으로 바라보며 역사적 맥락을 알 수 있다. 3) 강의 세부내용: - 만화라는 형식의 시작 - 만화 형식의 흔적들</p>	
제3주	<p>1) 강의주제: 만화의 근대사 - 유럽 2) 강의목표: 서구 유럽 사회에서 만화가 대중예술로 정착해 온 역사를 살펴보고 통시적인 관점을 가질 수 있다. 3) 강의 세부내용: - 유럽 만화의 개척자들</p>	
제4주	<p>1) 강의주제: 만화예술론-만화를 예술로 이해하기 1 2) 강의목표 - 예술로서의 만화의 논점이 무엇인지 서술할 수 있다. 3) 강의 세부내용: - 만화는 예술일 수 있는가? - 만화를 예술로 보지 않았던 이유는 무엇인가?</p>	
제5주	<p>1) 강의주제: 만화매체론, 대중문화로서의 만화 2) 강의목표: - 만화의 매체적 특성을 이해하고 예술적 특성과 함께 복합적으로 개념화 할 수 있다. 3) 강의 세부내용: - '저급'예술, 어디까지 올라갔나? - 한국의 만화 현실</p>	
제6주	<p>1) 강의주제: 세계 만화의 주류와 비주류 - 미국 2) 강의목표: - 각 문화권에 존재하는 만화예술의 다양한 형태와 그 문화사회적 의미를 고찰할 수 있다. - 미국의 주류와 비주류 만화를 통해 만화의 다양성을 확인할 수 있다. 3) 강의 세부내용: - 마블의 히어로만화 vs 언더그라운드 COMIX</p>	
제7주	중간고사	
제8주	<p>1) 강의주제: 예술만화 사례 연구 발표와 토론(팀과제) 1 2) 강의목표: - 팀별로 조사, 연구한 세계의 예술만화를 발표하고 토론할 수 있다. 3) 강의 세부내용: - 세계 예술만화 사례 발표 및 토론(2팀)</p>	
제9주	<p>1) 강의주제 : 만화예술의 힘, 스토리텔링 1 2) 강의 목표 - 만화가 스토리텔링의 예술임을 이해하고 논할 수 있다.</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> - 만화의 스토리텔링을 글과 그림의 결합이라는 만화의 특성과 연계해 이해할 수 있다. <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 글과 그림의 결합 예술 - 만화의 형식미 	
제10주	<p>1) 강의주제: 일본 만화와 애니메이션을 함께 보기</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘날 일본의 만화는 애니메이션과 떼어놓고 논하기 어려움에 대해 논증할 수 있다. - 세계관에 대해 이해할 수 있다. - 만화를 포함하여 서브컬처 대중예술 미학의 결정적인 요소로 작용하는 세계관에 대해 이해하고 작품을 비평할 수 있다. <p>3) 강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일본의 만화와 애니메이션 - 세계관이란 무엇인가? 	
제11주	<p>1) 강의주제: 만화예술의 현주소, 디지털만화</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰을 비롯한 디지털만화의 태동과 현재까지의 경위를 이해할 수 있다. - 오늘날 만화예술이 위치한 기술문화적 지점에 대해 논할 수 있다. <p>3) 강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 새로운 산업 구조로서 만화의 디지털 생산과 유통 	수시시험 실시
제12주	<p>1) 강의주제: 웹툰 작품 사례 발표 및 토론 1 (개인 또는 2인 조별 과제)</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학생이 선택한 웹툰 작품을 기반으로 작품의 예술적 문화적 가치에 대해 조사, 발표하고 논할 수 있다.(개인 과제) <p>3) 강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 작품 사례 발표 및 토론 (2팀) 	
제13주	<p>1) 강의주제: 웹툰 작품 사례 발표 및 토론 4</p> <p>2) 강의목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학생이 선택한 웹툰 작품을 기반으로 작품의 예술적 문화적 가치에 대해 조사, 발표하고 논할 수 있다.(개인 과제) <p>3) 강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 작품 사례 발표 및 토론 (2팀) 	과제 제출일
제14주	<p>1) 강의주제: 만화 예술의 위상</p> <p>2) 강의목표:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그동안의 수업 내용을 종합하여, 오늘날 만화의 예술적 위상을 따져볼 수 있다. <p>3) 강의 세부내용:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 만화는 예술이 맞는가? - 만화 소비와 감상 	
제15주	기말고사	