

캐릭터디자이너 양성을 위한 교육과정 개발  
-2년제 전문교육을 중심으로

A Study of Development a Curriculum for Character Designer  
-Focused on Two-Year Course Work of College Education

주저자 : 김용우(Kim, Yongwoo)  
충청대학 컴퓨터그래픽디자인학부

1. 서론

- 1.1 연구의 필요성 및 목적
- 1.2 연구방법 및 절차
- 1.3 산업체 요구분석

2. 교육과정 개발

- 2.1 캐릭터디자인 전공의 교육목표
- 2.2 전공직무 유형
- 2.3 직무 모형
- 2.4 교육과정 개발을 위한 설문지
- 2.5 캐릭터디자이너 직무  
Verification Sheet (직무 검증)
- 2.6 직무의 K. S. T. 도출
- 2.7 직무 Matrix

3. 개발 교과목

- 3.1 교과목 도출
- 3.2 교과목 Profile
- 3.3 개발 교과목

4. 결론

참고문헌

(要約)

직업교육에서의 교육과정은 학생이 졸업 후 취업 가능한 직종과 고용기회, 이들 직업에 종사하는데 필요한 능력이 어떤 것인가를 근거로 계획되고 운영되어야 한다. 따라서 직업 교육을 위한 교육과정 계획에서 교육내용을 선정하는 과정에는 전공분야와 관련된 산업체 관련인사의 참여와 산학협동을 통한 밀접한 관계 유지를 통해 지속적이며 점진적으로 개발되어야 할 것이다. 직업교육의 교육과정이 취업을 준비하기 위한 것이라면 교육과정의 초점이 고용에 맞추어야 하며, 이러한 직업교육의 교육과정을 개발하기 위해서는 최소한 대학과 산업체(특히 지역산업체)간 관련 자료가 종합적으로 수집·분석되고 그 자료를 바탕으로 교육과정이 계획되어야 한다. 지역사회와 관련된 자료는 산업체별 인력수요 전망, 필요한 지식, 기

술, 태도 특히 앞으로 전망이 밝은 취업 가능 직종 등을 고려한 새로운 프로그램의 개발과 기존 교육과정에서 개선되어야 할 내용(기술의 변화, 실험·실습시설의 형태, 계속 교육의 유형 등)이 객관적으로 조사·분석되어야 한다.

이에 본 연구에서는 최근 애니메이션 산업의 발달과 멀티미디어 시장의 확대로 더욱 역할과 기대가 증대하고 있는 캐릭터산업에서 종사할 캐릭터디자이너를 전문 육성하기 위한 교육과정을 보다 체계적으로 개발하여 교육에 적용함으로써, 학교 교육에서 문제 시 되어 왔던 교육과 현장 실무의 괴리를 줄여 산업체의 요구를 충족할 수 있는 전문 인력을 양성함에 목적이 있다.

(Abstract)

The curriculum in the vocational training shall be planned and operated on a basis what is the occupational category that the students can be employed after their graduation and the ability necessary to the engagement in their occupations. Accordingly, the course selecting the quality of education in the curriculum plan for the vocational training shall be developed continuously and gradually through the maintenance of close relation by the participation of the persons in the industries related to the major field. If the curriculum in the vocational training is for the preparation of employment, the focus of curriculum shall be adjusted to the employment. It needs to collect and analyze the related data between the universities and industries, particularly regional industries synthetically in order to develop the curriculum in the vocational training. The curriculum shall be planned on a basis of the data. As for the data related to the local community, it needs to develop new programs considering the prospect of demand of manpower by the industry, necessary knowledge, technology and attitudes, particularly considering the occupational category available in the employment with a bright prospect hereafter. Also, the contents to improve in the existing curriculum(a change of technology, a form of facilities for experiment·practice, and a type of continuing & further education) shall be investigated and analyzed objectively.

Accordingly, this study is to develop the curriculum more systematically in order to foster the character designer specially who to engage in the character industry that increases its role and expectation all the more with the development of animation industries and the extension of markets now. The purpose of this study is to decrease the estrangement between the school education that has been problems and the practical affairs in the field, to foster the special manpower that can satisfy the industries' demand.

(Keyword)

Curriculum, Character Designer, Knowledge, Technology, attitudes

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 필요성 및 목적

과학과 기술이 급속도로 발전하고 변화함에 따라 산업사회도 계속 변화되고 있다. 이러한 산업사회의 변화는 직업의 세계를 변화시켜 어떤 직종은 새롭게 생성되는가하면, 또 어떤 직종은 우리의 주위에서 완전히 소멸되는 경우도 적지 않다. 따라서 직업교육의 교육과정은 이러한 사회적 변화를 민감하게 분석하고 예측하여 산업사회가 요구하는 인력을 개발할 수 있도록 개발 운영되어야 한다.

즉 직업교육에서의 교육과정은 학생이 졸업 후 취업 가능한 직종과 고용기회, 이들 직업에 종사하는데 필요한 능력이 어떤 것인가를 근거로 계획되고 운영되어야 한다. 따라서 직업 교육을 위한 교육과정 계획에서 교육내용을 선정하는 과정에는 전공분야와 관련된 산업체 관련인사의 참여와 산학협동을 통한 밀접한 관계 유지를 통해 지속적이며 점진적으로 개발되어야 할 것이다.

직업교육의 교육과정이 취업을 준비하기 위한 것이라면 교육과정의 초점이 고용에 맞추어야 하며, 이러한 직업교육의 교육과정을 개발하기 위해서는 최소한 학교와 지역사회에 관한 자료가 종합적으로 수집·분석되고 그 자료를 바탕으로 교육과정이 계획되어야 한다. 지역사회와 관련된 자료는 산업체별 인력수요 전망, 필요한 지식, 기술, 태도 특히 앞으로 전망이 밝은 취업 가능 직종 등을 고려한 새로운 프로그램의 개발과 기존 교육과정에서 개선되어야 할 내용(기술의 변화, 실험·실습시설의 형태, 계속 교육의 유형 등)이 객관적으로 조사·분석되어야 한다.

최근 들어 우리는 우리생활 곳곳에서 수없이 많은 캐릭터를 접하게 된다. 만화, 만화영화, 게임, 인터넷, 제품, 유명스타 캐릭터 등 심지어 요즘은 자기 자신의 캐릭터를 만들어 일상생활에서 또는 영리를 목적으로 활용하는 경우도 적지 않다. 더욱이 멀티미디어시대를 맞이하면서 캐릭터의 역할과 기대는 날로 증대하고 있고, 고부가가치의 산업으로 발돋움한 것 또한 주지의 사실이다. 조금 과장된 비유를 들자면, 제대로 만든 캐릭터 하나가 시장경쟁에서 우위를 차지할 수 있다는 웃지 못할 시장논리가 거론되면서 기업에서는 앞을 다투어 자체 캐릭터 개발과 캐릭터 라이선싱에 총력을 기울이고 실정이다.

오늘날 이처럼 '캐릭터'라는 매개체(媒介體)가 우리 생활에서 점점 더 확대되어 가는 이유는 캐릭터와 연계되는 매체들에 의해서 생산되는 파생 산업(派生産業)과 상품이 시장에서 많은 수익을 올리고 있고, 이는 잡지, 단행본, TV, 극장, 비디오, 만화영화, 전자오락, 게임 산업, 팬시캐릭터 산업, 광고, 홍보, 선전, 이벤트 산업, 테마 파크(Theme Park) 산업에 이르기까지 새로운 소비 시장의 창출과 생산비에 대한 산출물의 고부가가치성(高附加價值性)으로 인해, 산업 연관 및 확장이 가능하다는 특성을 의미하는 것이다.

특히 만화(만화영화)산업과 연계된 산업의 시너지 효과(Synergy Effect)는 만화(만화영화)를 고부가가치의 문화상품으로 발전시켜, 21세기의 선도 산업으로서의 무한한 가능성을

제시하고 있다.

이처럼 캐릭터 또는 캐릭터와 연계되는 파생산업의 새로운 소비시장의 창출과 새로운 미디어의 발전을 통한 고부가가치 산업으로써의 무한한 가능성을 고려 할 때, 시각디자인 영역 속에서 캐릭터 디자인의 중요성과 아울러 전문화된 캐릭터 디자이너의 양성은 시급한 당면과제이며, 실제로 산업 현장에서 이러한 전문 인력을 절실히 요구하는 바이다.

이에 캐릭터 디자인분야의 전문화된 인력을 필요로 하는 시대적인 요구와 그와 연계된 산업과 관련하여 보다 확대된 업무영역 확대와 역할 수행을 원활하게 하기 위한 캐릭터 디자인 분야의 교육과정과 그 범위를 확실하게 개발하는 노력이 필요하다 하겠다.

또한 현재 캐릭터디자인 관련 직업은 한국표준직업분류사전에 등재되어 있지 않으며, 분류상으로도 소속이 불분명한 상태이다. 현재로는 디자인 영역의 분류체계가 명확하지 않으며, 디자인 산업자체 내에서도 분류체계가 불분명하여 이에 대한 연구가 시급한 실정이다. 따라서 캐릭터 디자이너의 직무를 분석하고, 그것을 토대로 캐릭터 디자이너에게 기대되는 일과 실제로 수행하고 있는 일과의 Gap을 줄이는 효과적인 직무분석표를 제안하는 것이 필요하다.

본 연구는 일련의 직무분석 과정을 통해서 캐릭터 디자이너의 직무를 규명하고, 캐릭터 디자이너의 업무와 특성을 밝힘으로써 수급 인력의 교육과정을 편성하는 것을 목적으로 한다.

## 1.2. 연구방법 및 절차

### 1.2.1 연구 방법

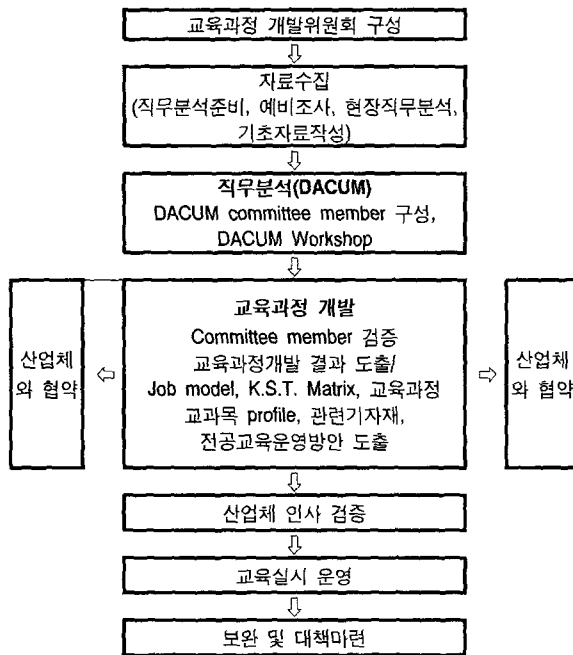
본 연구는 여러 직무기법(방법) 중 교육과정 개발에 효과적으로 사용되고 있는 DACUM(Developing A Curriculum)기법을 선택하여 진행하였으며, 이는 2년제 대학에서의 캐릭터 디자인 교육의 교육 환경 및 산업체와의 연관성에 중점을 두었기 때문이다. 이러한 과정을 위해 우선 캐릭터디자인 관련, 캐릭터상품제작 관련업체의 경영자 및 캐릭터디자이너, 마케터를 중심으로 교육과정개발위원회를 구성하였으며, 캐릭터디자이너와 마케터를 대상으로 한 설문조사를 실시하였다. 또한 교육과정 준비위원회를 소집하여(실무자 참석) 수행문제 분석을 위한 설문작성과 조사·분석, 캐릭터디자인 교육의 교육목표 설정을 위한 회의를 실시하였고, 보다 심도 깊은 접근을 위해 업체 방문을 통한 설문 및 인터뷰를 실시하여 직무분석 및 교육과정 개발에 반영하였다. 캐릭터 디자이너 및 마케터 실무자를 중심으로 한 DACUM Workshop을 통해, 캐릭터디자이너의 직무 현황과 필요지식, 기술, 도구와 설비, 직무태도, 미래의 직업전망 등을 포함한 직무분석표를 도출하였다.

이에 도출된 직무분석 결과를 정리하여, 참석했던 Committee Member들과 캐릭터 전문가들에게 e-mail과 직접 인터뷰 방식을 통해 검증작업을 거쳐 직무분석 차트(Chart)를 제시, 직업교육으로서의 캐릭터디자인전공의 교육과정과 교육 운영방안을 개발하였다. 이는 교육에 활용되어 지속적이고도 다방면의 검증이 필요할 것이다.

캐릭터디자인의 직무분석 방법으로는 교육과정 개발 방법 및 절차에 가장 적합한 데이컴(DACUM)법을 이용하였고, 다음 표와 같은 과정을 통하여 직무분석 과정을 체계화하여, 캐릭터 디자인의 교육과정을 도출하였다.

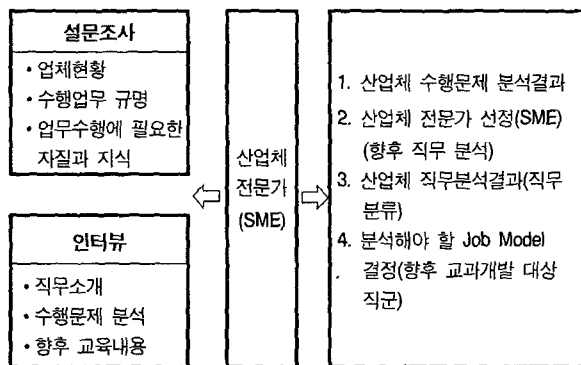
단계	내용
1 단계	전공 교육목표수립
2 단계	인력 육성안 수립
3 단계	Job Model
4 단계	Knowledge, Skill, Tool
5 단계	교과목 도출
6 단계	교과목 학기정리

### 1.2.1 개발 절차



### 1.3 산업체 요구분석

산업체 요구분석은 교육과정 준비위원회의 회의를 통해 캐릭터디자이너의 주요 직무를 분석하고 분류하였으며, 산업체에서 요구하는 대학교육의 문제점과 개선점을 도출하였다. 아래의 그림은 산업체 요구분석을 위한 조사 모형이다.



### 1.3.1 분석결과 종합

	분석결과	개선방향
수행 문제 분석	• 실습능력부족 및 학교교육과 현장실무의 괴리 • 직무관련 구체적인 기술 지식 부족	• 산업체 직무가 반영된 교과목 편성 • 실습중심의 교육방법 개선 • 산업체와의 실습체계 구축
직무 분류 결과	• 캐릭터기획 • 캐릭터제작 • 캐릭터관리	• 우선 개발대상을 1개 직군으로 함. • 캐릭터디자인 직군
Job Model	• 직무분석결과 도출된 직무를 몇가지 Factor로 분석	• 상기 직군에 맞추어 SME를 확보하고, 직무 선정

### 1.3.2 수행문제 분석

수행문제 분석을 위하여 다음과 같은 질문을 하였다.

#### 1) 설문 내용

각 문항별로 가장 적당하다고 해당하는 한 개를 골라 표시해 주시기 바랍니다. 대단히 감사합니다.

매우 낮은 수준 . . . . . 1  
 약간 낮은 수준 . . . . . 2  
 보통 수준 . . . . . 3  
 약간 높은 수준 . . . . . 4  
 매우 높은 수준 . . . . . 5

#### 1. 캐릭터 개발에 관련된 디자이너들의 활동

1) 전체 업무에서 캐릭터 개발과 직접적으로 관련된 업무의 비율은 어느 정도입니까? ( % )

2) 캐릭터 개발과 관련된 세부 업무의 참여도

현재 캐릭터 개발과 관련된 업무에 관한 질문입니다.

귀하께서 업무에 참여하시는 정도를 선택하여 표시해주시기 바랍니다.

- 캐릭터 개발에 관련된 정보수집 및 기초연구 ① ② ③ ④ ⑤
- 캐릭터 개발에 관련된 기획업무 ① ② ③ ④ ⑤
- 캐릭터 개발에서의 개발방향 수립 ① ② ③ ④ ⑤
- 캐릭터 개발에서의 디자인 ① ② ③ ④ ⑤
- 캐릭터디자인 시스템 개발 ① ② ③ ④ ⑤
- 캐릭터 개발 작업 후 시험, 평가 ① ② ③ ④ ⑤

#### 2. 현 위치에서 필요한 자질

현 직위의 업무를 수행하는데 있어 요구되는 자질에 관한 질문입니다.

귀하께서 필요로 하는 정도를 선택하여 표시해주시기 바랍니다.

1. 기획력	①	②	③	④	⑤
2. 아이디어의 발상력	①	②	③	④	⑤
3. 직관력	①	②	③	④	⑤
4. 다양한 정보의 처리 통합력	①	②	③	④	⑤
5. 업무에 대한 성실성	①	②	③	④	⑤
6. 시대의 변화에 대한 민감성	①	②	③	④	⑤
7. 타부서 혹은 타 디자이너들과의 협동성	①	②	③	④	⑤
8. 업무의 실천력	①	②	③	④	⑤
9. 설득력과 교섭력	①	②	③	④	⑤
10. 업무추진에 있어 정확성	①	②	③	④	⑤
11. 의사 결정력	①	②	③	④	⑤
12. 국제적 감각	①	②	③	④	⑤
13. 컨셉, 아이디어 프리젠테이션 능력	①	②	③	④	⑤
14. 조형력과 표현력	①	②	③	④	⑤
15. 조직의 구성·통솔력	①	②	③	④	⑤

### 3. 필요 지식

현 직위의 업무를 수행하는데 있어 필요한 지식에 관한 질문입니다.

각 항목에 대해서 귀하께서 필요로 하는 정도를 선택하여 표시해주시기 바랍니다.

#### ① 일반지식

1. 제작과정	①	②	③	④	⑤
2. 컴퓨터에 대한 공학적 지식	①	②	③	④	⑤
3. 일정관리	①	②	③	④	⑤
4. 마케팅, 광고	①	②	③	④	⑤
5. 국제정서의 변화	①	②	③	④	⑤
6. 재무관리	①	②	③	④	⑤
7. 인사관리	①	②	③	④	⑤
8. 디자인 역사	①	②	③	④	⑤
9. 인간심리	①	②	③	④	⑤
10. 사회, 문화의 흐름	①	②	③	④	⑤
11. 외국어	①	②	③	④	⑤

#### ② 실무관련 전문 지식

1. 시각적 표현기법(스케치)	①	②	③	④	⑤
2. 디자인 전개기법	①	②	③	④	⑤
3. 컴퓨터 그래픽스	①	②	③	④	⑤
4. 프리젠테이션 기법	①	②	③	④	⑤
5. 창조적 발상기법	①	②	③	④	⑤
6. 디자인 조형론	①	②	③	④	⑤
7. 디자인 색채	①	②	③	④	⑤
8. 애니메이션기법	①	②	③	④	⑤
9. 디자인 방법론	①	②	③	④	⑤
10. 디자인 매니지먼트	①	②	③	④	⑤
11. 디자인 서류작성	①	②	③	④	⑤
12. 디자인 평가기법	①	②	③	④	⑤
13. 디자인 사후관리	①	②	③	④	⑤

## 2) 분석 결과

### ① 캐릭터 디자인에 관련된 디자이너의 활동

현재 캐릭터 디자이너가 캐릭터 개발 프로젝트의 참여 건수는 응답자의 50% 이상이 2~3개 정도였고, 전체 업무에서 캐릭터 디자인과 직접적으로 관련된 업무의 비율은 평균 60% 이었다. 이는 캐릭터디자인 개발과 관련된 업무는 타 업무와 그 내용이 분명하게 구별되는 분야임에도 불구하고 캐릭터디자인

가 전적으로 캐릭터디자인 업무에만 종사하고 있다는 것은 아니며, 개발 업무 외에도 다른 업무를 수행하고 있음을 말해주는 것이다. 특히 다른 업무중에서는 캐릭터디자인과 전혀 무관한 업무를 수행하고 있어, 이는 기업(회사)에서 직무에 대한 뚜렷한 분석이 이루어지지 않고 있으며 관리자들의 디자인 업무에 대한 인식부족, 캐릭터 디자인 작업(근무) 환경이 조성되어 있지 않음을 시사한다.

### ② 캐릭터디자인개발과 관련된 세부 업무의 참여도

기업(회사)의 캐릭터디자이너의 활동은 정보(자료) 수집이나 디자인 컨셉의 창출을 포함한 디자인 제작 등 창작(조형)활동의 비중이 크지만 기획이나 평가, 조정 업무 등에는 낮은 참여를 보였고, 개발 디자인의 광고·홍보 및 프리젠테이션, 모니터링 등의 사후관리에도 참여도가 높지 않았다. 이는 기업(회사)내에서 캐릭터 디자이너의 역할이 개발의 전체적인 기획조정자로서의 역할을 수행하고 있지 못하다는 것을 의미한다. 일반적으로 경영자나 관리자 집단이 기획이나 조정업무, 사후관리 업무를 담당하고 있다.

### ③ 업무수행에 필요한 자질의 정도

현재 캐릭터 디자이너의 업무수행에 있어 요구되는 자질에는 전반적으로 아이디어의 발상과 디자인(표현)능력, 총체적인 디자인 관리, 업무에 대한 성실성, 시대변화에 대한 민감성, 업무의 실천력, 업무 추진의 정확성, 아이디어 프리젠테이션 능력 등으로 나타났다.

반면 일반 사원과 대리급에서도 고급관리에서 요구되는 기획력, 설득력 및 교섭력, 국제적 감각, 조직의 통솔력 등도 높게 나타났다. 이는 중소기업의 캐릭터 디자이너는 직무의 엄격한 구별을 할 수가 없다는 것이다.

업무를 수행하는 절대적인 인력의 부족으로 기획에서부터 사후관리까지의 모든 프로세스를 캐릭터 디자이너가 수행해야 하거나, 경영자나 관리자의 업무의 이해 부족으로 직무체계가 확실하게 구성되어 있지 못한 때문일 것이다.

### ④ 업무수행에 필요한 지식

현 직위의 업무를 수행함에 있어 일반지식으로 가장 필요하다고 느끼는 것은 외국어이다. 그리고 다음으로 컴퓨터에 대한 공학적 지식, 사회·문화의 흐름, 인간심리, 일정관리, 마케팅 등의 필요도가 높았고, 인사관리나 재무관리는 직급이 상승하면서 필요성이 높아졌다.

실무관련 전문지식에는 컴퓨터그래픽스가 가장 필요한 지식으로 나타났고, 다음으로 창조적 발상과 디자인 표현기법, 스케치능력 등의 시각적 표현기법이 필요한 지식으로 나타났다.

## 3) 인터뷰 조사결과

### (1) 캐릭터디자인의 직무 특성

① 캐릭터 디자인의 제작능력은 변화하는 산업사회 및 관련 직무에서 요구되는 새로운 기술·기능의 습득을 매우 필요로 하고 있기 때문에 제작에 필요한 기자재(컴퓨터, 카메라, 비디오, 편집장비 등)운용 능력이 매우 필요하며, 숙련된 캐릭터디자이너일수록 항상 새롭게 변화하는 전문지식의 적용능력이

필수적으로 요구된다.

② 캐릭터 디자이너의 직무수행에 있어서 팀별 제작이 많고, 제작회의가 많이 이루어지므로 서로 다른 전문가들과의 의사소통 능력과 상호 친화력이 요구된다.

③ 캐릭터디자인 작업의 성격상 결과물이 시각적(평면·입체)으로 구현되기 때문에 시각적 판단 능력과 표현능력이 절실히 요구된다.

④ 캐릭터디자인 제작의 해결안은 캐릭터 디자이너의 주관에 의해 결정되어진다. 좋은 결과물을 보장하는 어떤 규칙도 존재하지 않기 때문에 캐릭터 디자이너의 역량과 역할에 크게 좌우된다. 따라서 캐릭터 디자이너는 창조적이고 논리적인 사고 능력이 요구되며, 문제의 인식, 문제해결을 위한 대안 선택 능력, 대안의 적용능력, 대안의 타당성을 평가할 수 있는 능력이 요구된다.

### (2) 캐릭터디자인 인력의 특성

보통 일반 조직에서는 일을 처리하는데 있어서 주로 양적인 접근을 하는 반면에, 캐릭터디자인 인력은 창조적이며 질적인 접근을 많이 한다. 본래 캐릭터디자인 프로세스는 참신한 아이디어를 창출하는데서 시작하며, 그러한 아이디어의 해결안을 실제화하는 과정으로서 그 어떤 행위보다 창조성을 요구하게 된다. 실제로 고정관념의 타파나 새로운 것을 뽑아내는 혁신적인 아이디어가 캐릭터디자인 프로세스에서 가장 핵심적인 부분이 된다. 특히 캐릭터디자인 조직은 외부의 간섭을 받으면, 미적 아이디어들이 왜곡되고 변질될 위험성이 크므로, 디자인에 최대한의 자유를 보장함으로써 독립성과 창조성을 제공하여야만 한다.

캐릭터디자이너들은 문제를 정의하는 데에 있어서 회화적인 표현력을 기본으로 그들의 경험 및 지식, 직관과 느낌에 의존하는 경향이 있다. 캐릭터디자이너들은 다양한 시각, 모험적 정신, 주체적 판단 능력 등을 가지고 있으며, 그것을 통하여 수많은 제한된 환경 내에서도 여러 가지의 다양한 해결책을 추출해낼 수 있다. 즉 해결책의 선택에 있어서 판단력과 직감을 동시에 사용한다고 할 수 있다.

캐릭터디자이너들은 일반적인 의사소통 능력(Communication Skills), 판단과 문제해결 능력, 일정 관리 및 시간 운용 능력, 시각적 표현력, 아이디어 발상 능력, 기초적인 컴퓨터 운용 능력, 외국어 능력, 업무분담 및 조직 능력, 건강과 스트레스를 조절할 수 있는 능력, 재원의 관리, 경영 능력 등을 갖추고 있어야 한다.

### (3) 캐릭터디자이너(작업자)의 근무태도

- 창의적이어야 한다.
- 끈기와 인내가 있어야 한다.
- 다른 사람의 이야기를 잘 들어야 한다.
- 팀별 작업에 협조적이어야 한다.
- 전문가적인 태도를 가지고 있어야 한다.
- 이해력, 순발력, 응용력, 지도력을 발휘하여야 한다.
- 새롭게 변화하는 전문지식에 대한 지적 욕구도 높아야 한다.
- 철저한 책임감을 갖고, 정직하여야 한다.

## 2. 교육과정

### 2.1. 캐릭터디자인 전공의 교육목표

21세기 고부가가치 문화산업으로써 국가의 선도 산업으로 주목받고 있는 캐릭터디자인 및 연계되는 파생산업에 필요한 전문 인력양성에 교육목표를 두고, 새로운 미디어의 발전에 따른 매체 활용과 신기술에 대한 교육방법을 개발하여 실습·실무 중심의 교육을 활성화한다.

### 2.2. 전공 직무유형

직무 유형	캐릭터개발 기획	캐릭터 제작	캐릭터 관리
직무 내용	캐릭터 기획 시장조사·분석 Design Concept 설정 스토리 작성 프리젠테이션	Design Concept 탐구 및 적용연구 자료수집 기본형 개발 응용형 개발 매뉴얼화	Theme Manual 작업 Art Confirm 상품 디자인

### ● 캐릭터디자이너 직무의 정의

캐릭터디자이너는 주어진 제작 컨셉에 맞는 캐릭터를 기획·개발하고, 개발되어진 캐릭터를 다양한 표현기법과 매체를 이용하여 활용함과 동시에 여러 가지 응용 아이템에 적용하여 상품화하는 모든 과정을 관리·운용하는 직무이다.

### 2.3. 직무 모형

캐릭터 디자이너 직무 모델

임무	작업(TASK)		
	A-1 Concept 도출하기	A-2 아이디어 발상하기	A-3 자료 수집하기
A 캐릭터 기획	A-4 제작 일정짜기	A-5 업무 분담하기	A-6 매체 계획하기
	B-1 소구층 조사하기	B-2 소구층 결정하기	B-3 트렌드조사하기
B 시장 조사 · 분석	B-4 경쟁사 조사하기	B-5 자료분류하기	B-6 이미지분석하기
	B-7 조사자료분석하기		
C 디자인 컨 셉 설정	C-1 브레인스토밍하기	C-2 캐릭터 소재선정하기	C-3 기본장황 선정하기
D 스토리 작성	D-1 기본컨셉작성하기	D-2 사례 분석하기	D-3 스토리 개발하기
	D-4 이미지컨셉 확정하기	D-5 네이밍하기	

E 프리젠테이션	E-1 프리젠테이션 기획하기	E-2 시나리오작성하기	E-3 프리젠테이션 제작하기
	E-4 제출하기	E-5 프리젠테이션 평가하기	E-6 수정·보완하기
F 디자인 컨셉 도출	F-1 캐릭터 기획안 분석하기	F-2 컨셉 여러개 만들기	
G 자료 수집	G-1 사료조사하기	G-2 인터넷검색하기	G-3 관련 자료 스크랩하기
	G-4 촬영하기	G-5 이미지 스캔하기	
H 기분형 개발	H-1 기분형 만들기	H-2 기분형 제작하기	H-3 기분형 컬러판 만들기
	H-4 수정·보완하기		
I 로고 타입 개발	I-1 자료수집하기	I-2 로고 제작하기	I-3 로고 적용의뢰하기
	I-4 수정·보완하기		
J 응용형 개발	J-1 응용형 제작하기	J-2 응용형 평가하기	J-3 제작의뢰서 작성하기
	J-4 제작의뢰서 받기	J-5 응용형 제작하기	
K 매뉴얼 개발	K-1 시나리오 만들기	K-2 매뉴얼 제작하기	
L 테마 매뉴얼 작업	L-1 테마 매뉴얼 조사하기	L-2 테마 매뉴얼 조사하기	L-3 테마 선정하기
	L-4 테마 매뉴얼 제작하기	L-5 테마 매뉴얼 편집하기	L-6 수정·보완하기
M Art Confirm	M-1 양식서 작성하기	M-2 제품샘플 수거하기	M-3 샘플과 매뉴얼 비교하기
	M-4 Art Confirm 하기		
N 상품 디자인	N-1 상품목록작성하기	N-2 매뉴얼 적용하기	N-3 캐릭터 상품 제작의뢰하기
	N-4 상품 제작의뢰서 작성하기	N-5 상품 제작의뢰서 받기	
O 평가	O-1 제작의뢰서 받기	O-2 시사회하기	O-3 수정·보완하기
P 자기 개발	P-1 자기소개서 만들기	P-2 자기소개서 평가하기	P-3 동작연구하기
	P-4 최신정보수집하기	P-5 체력관리하기	
Key Task	Key Task		
Entry Task	Entry Task		

## 2.4. 교육과정 개발을 위한 설문지

**-캐릭터 디자이너의 Job Model 검증 설문지-**

◆귀하의 현재 직무(Job)를 수행하는데, 아래의 과업(Task)들은 얼마만큼 중요하며(직무중요도), 교육훈련이 어느 정도 필요하다고 (교육필요도) 생각하십니까?  
범례를 참조하여 해당하는 곳에 O표 하십시오.  
[범례] 1-전혀 중요(필요)하지 않다. 2-중요(필요)하지 않다. 3-별로 중요(필요)하지 않다. 4-보통이다.(그저 그렇다) 5-어느 정도는 중요(필요)하다. 6-중요(필요)하다. 7- 매우 중요

A. 캐릭터 기획	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. Concept 도출하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 아이디어 발상하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 자료 수집하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 제작 일정짜기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
5. 업무 분담하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
6. 매체 계획하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
B. 시장·조사분석	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 소구층 조사하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 소구층 결정하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 트렌드 조사하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 경쟁사 조사하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
5. 자료 분류하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
6. 이미지 맵핑하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
7. 조사자료 분석하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
C. 디자인 컨셉설정	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 브레인 스토밍하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 캐릭터소재 선정하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 기본방향 선정하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
D. 스토리 작성	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 기본컨셉 작성하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 사례분석하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 스토리 개발하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 이미지컨셉 확정하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
5. 네이밍하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
E. 프리젠테이션	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 프리젠테이션 기획하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 시나리오 작성하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 프리젠테이션 패널만들기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 파일 만들기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
5. 프리젠테이션 하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
6. 수정·보완하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
F. 디자인컨셉 도출	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 캐릭터기획안 분석하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 컨셉 필터링하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
G. 자료수집	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 시장조사하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 인터넷검색하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 관련자료 스크랩하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 촬영하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
5. 이미지 스캔하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7

H. 기본형 개발	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 드로잉하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 컴퓨터 라인드로잉하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 컴퓨터 컬러링하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 수정·보완하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
I. 로고타입 개발	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 자료수집하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 스케치하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 컴퓨터작업하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 수정·보완하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
J. 응용형 개발	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 표정디자인하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 동작그리기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 재질감 표현하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 배경디자인하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
5. 소품디자인하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
K. 매뉴얼 개발	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 시나리오 만들기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 매뉴얼 편집하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
L. 테마 매뉴얼작업	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 관련자료 조사하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 트렌드 조사하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 테마 설정하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 엠블럼·패턴개발하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
5. 테마 매뉴얼편집하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
6. 수정·보완하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
M. Art Confirm	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 양식서 작성하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 제품샘플 수거하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 샘플과 매뉴얼 비교하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. Art Confirm하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
N. 상품디자인	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 상품목록 작성하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 매뉴얼 적용하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 캐릭터 상품디자인하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 상품디자인 프리젠테이션하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
5. 상품디자인 확정하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
O. 평 가	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 자체평가하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 시사화하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 수정·보완하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
P. 자기개발	직무의 중요도	교육훈련 필요도
1. 최근 소프트웨어 익히기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
2. 표현기법 연구하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
3. 동작연구하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
4. 최신정보 수집하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
5. 체력관리하기	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7

## 2.5. 캐릭터 디자이너 직무 Verification Sheet

Task의 중요도:5.00이상 입직 교육의 필요성:4.9이하	Task의 중요도:5.00이상 입직 교육의 필요성:5.0이상
A-3 자료수집하기	A-1 Concept 도출하기
A-4 제작일정짜기	A-2 아이디어 발상하기
D-3 스토리개발하기	B-1 소구층 조사하기
E-1 프리젠테이션 기획하기	B-2 소구층 결정하기
E-2 시나리오 작성하기	B-3 트렌드 조사하기
F-2 컨셉필터링하기	B-4 경쟁사 조사하기
G-1 시장조사하기	C-1 브레인스토밍하기
K-1 시나리오 만들기	C-2 캐릭터 소재선택하기
K-2 매뉴얼 편집하기	C-3 캐릭터 기본방향설정하기
L-2 트렌드 조사하기	D-1 기본컨셉작성하기
L-5 테마매뉴얼 편집하기	D-4 이미지컨셉확정하기
M-1 Art Confirm 양식서 작성하기	D-5 네이밍하기
M-4 Art Confirm하기	E-3 프리젠테이션 패널만들기
N-1 상품목록 작성하기	E-4 파일만들기
	E-5 프리젠테이션하기
	H-1 드로잉하기
	H-2 컴퓨터라인 드로잉하기
	H-3 컴퓨터 컬러링하기
	I-2 스케치하기
	I-3 컴퓨터 작업하기
	J-1 표정디자인하기
	J-2 동작그리기
	J-3 재질감 표현하기
	J-4 배경디자인하기
	J-5 소품디자인하기
	L-3 테마설정하기
	L-4 엠블럼·패턴개발하기
	N-3 캐릭터상품디자인하기
	N-4 상품디자인 프리젠테이션하기
	N-5 상품디자인 확정하기
	O-1 자체평가하기
	P-1 최근 소프트웨어 익히기
	P-2 표현기법 개발하기

Task의 중요도:4.9이하 입직 교육의 필요성:4.9이하	Task의 중요도:4.9이하 입직 교육의 필요성:5.0이상
A-5 업무분담하기	A-6 매체계획하기
B-5 자료분류하기	B-6 이미지 맵핑하기
D-2 사례분석하기	B-7 조사자료분석하기
E-6 수정·보완하기(P/T)	H-4 수정·보완하기(컴퓨터작업)
F-1 캐릭터기획 안 분석하기	I-4 수정·보완하기(로고개발)
G-2 인터넷검색하기	L-6 수정·보완하기 (테마매뉴얼제작)
G-3 관련자료 스캔하기	P-3 동작연구하기
G-4 촬영하기	
G-5 이미지 스캔하기	
I-1 자료수집하기(로고개발)	
L-1 관련자료 조사하기	
M-2 제품샘플 수거하기	
M-3 샘플과 매뉴얼 비교하기	
N-2 매뉴얼 적용하기	
O-2 시사회 하기	
O-3 수정·보완하기(평가)	
P-4 최신정보수집하기	
P-5 체력관리하기	



2.6. 직무의 K. S. T. 도출

캐릭터디자이너 직무의 K(지식), S(기술), T(도구) 도출

A. 캐릭터 기획				
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)	
A-1	Concept 도출하기	*조형의 원리와 구성 *디자인 원리 및 방법 *캐릭터마케팅 *소비자심리	*자료수집 *정리분석 *분석리포트 작성 *컴퓨터 운용능력	*컴퓨터 *스케너
A-2	아이디어 발상하기	*아이디어 발상 *기초조형 감각 *디자인 원리 및 방법	*자료수집 및 분석 *아이디어 스케치	*컴퓨터 *스케치 용구
A-6	매체계획하기	*대중매체이론 *소비자심리 *멀티미디어 기법	*컴퓨터장비 운용 *보고서 작성	*컴퓨터

B. 시장조사·분석				
Task의 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)	
B-1	소구층 조사하기	*마케팅론 *소비자구매심리 *매스미디어이론	*자료수집 *정리분석 *분석리포트 작성 *컴퓨터 운용능력	*컴퓨터
B-2	소구층 결정하기	*마케팅론 *소비자구매심리 *캐릭터비즈니스	*정리분석 *분석리포트 작성 *컴퓨터 운용능력	*컴퓨터
B-3	트렌드 조사하기	*마케팅론 *소비자구매심리 *캐릭터비즈니스	*정리분석 *분석리포트 작성 *컴퓨터 운용능력	*컴퓨터
B-4	경쟁사 조사하기	*캐릭터마케팅 *소비자구매심리	*분석리포트 작성	*컴퓨터
B-6	이미지 맵핑하기	*캐릭터마케팅 *소비자구매심리 *디자인원리 및 방법	*컴퓨터 운용능력 *정리분석 *자료수집	*사진기 *비디오 *컴퓨터

C. 디자인컨셉 설정				
Task의 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)	
C-1	브레인스 토밍하기	*아이디어 발상 *기초조형 감각 *디자인 원리 및 방법	*자료수집 및 분석 *아이디어 스케치	*스케치용구 *컴퓨터
C-2	캐릭터 소재 선정하기	*조형의 원리와 구성 *디자인 원리 및 방법 *아이디어 발상 *행태 분석론	*자료수집 및 분석 *아이디어 스케치	*스케치용구 *컴퓨터
C-3	기본방향 선정하기	*기초조형 감각 *디자인 원리 및 방법	*자료수집 및 분석 *아이디어 스케치	*스케치용구 *컴퓨터

D. 스토리 작성				
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)	
D-1	기본컨셉 작성하기	*아이디어 발상 *시나리오작성 *공간구성 *장면 연출	*시나리오 구성 *아이디어 스케치 *컴퓨터 운용능력	*컴퓨터 *스케치용구
D-4	이미지 컨셉확정하기	*조형의 원리와 구성 *아이디어 발상 *행태 분석론 *색채이론 *스케치법	*시나리오 구성 *아이디어 스케치 *컴퓨터 운용능력	*컴퓨터 *스케치용구
D-5	네이밍하기	*소비자심리 *캐릭터 마케팅 *작문(Copy writing)	*자료수집 및 분석 *작문능력	*컴퓨터

E. 프리젠테이션				
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)	
E-1	프리젠테이션 기획하기	*시나리오 작성 *디자인 원리 및 방법 *디지털 이미지 표현법	*그래픽 작업능력 *보드 작업 *컴퓨터 운용능력	*컴퓨터 *스케너 *프린터, 플롯터
E-3	프리젠테이션 패널 만들기	*디자인 원리 및 방법 *아이디어 발상 *기초조형 감각 *디지털 이미지 표현법	*그래픽 작업 *보드 작업 *컴퓨터 운용능력	*컴퓨터 *스케너 *프린터, 플롯터
E-4	파일 만들기	*멀티미디어 기법 *디지털 데이터 편집법 *그래픽 디자인	*컴퓨터 운용능력	*컴퓨터
E-5	프리젠테이션 하기	*캐릭터 마케팅 *소비자 심리 *캐릭터디자인 실무 *프리젠테이션 기법	*3D S/W *2D S/W *컴퓨터 운용능력	*컴퓨터 *LCD

F. 디자인 컨셉 도출				
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)	
F-2	컨셉발터링하기	*입체조형 *조형 형태론 *공간구성 *캐릭터 디자인 *애니메이션 *게임 *제품디자인	*시장분석 능력 *소비자 심리분석	*컴퓨터

G. 자료수집(개발)				
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)	
G-1	시장 조사하기	*비디오/영상 기법 *연출기법 *멀티미디어 표현기법 *드로잉기법 *캐릭터 마케팅 *소비자 심리	*3D S/W *2D S/W *컴퓨터 장비 운용	*컴퓨터

H. 기본형 개발				
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)	
H-1	드로잉하기	*공간감 *스케치기법 *평면/입체조형 *인체 크로키 *해부학	*인물스케치능력 *사물스케치능력	*컴퓨터 *스케치용구
H-2	컴퓨터 라인 드로잉하기	*공간감 *스케치기법 *평면/입체조형 *인체 크로키 *해부학	*인물스케치능력 *사물스케치능력 *컴퓨터운용능력	*컴퓨터 *스케치용구
H-3	컴퓨터 컬러링하기	*색채학 *스케치기법 *평면/입체조형 *인체 크로키 *해부학	*스케치능력 *색채표현능력 *컴퓨터운용능력	*컴퓨터 *스케치용구

I. 로고타입 개발				
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)	
I-2	스케치하기	*스케치기법 *레터링기법 *평면/입체조형 *멀티미디어 기법	*아이디어 스케치 *레터링 능력	*스케치용구
I-3	컴퓨터 작업하기	*레터링기법 *그래픽 디자인 *멀티미디어 기법	*2D 이미지 편집 *3D S/W	*컴퓨터

J. 응용형 개발			
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)
J-1	표정디자인하기 *그래픽 디자인 *스케치 기법 *애니메이션 기법	*스케치 능력 *2D S/W *3D S/W	*스케치 도구 *컴퓨터
J-2	동작그리기 *그래픽 디자인 *스케치 기법 *애니메이션 기법	*스케치 능력 *2D S/W *3D S/W	*스케치 도구 *컴퓨터
J-3	재질감 표현하기 *그래픽 디자인 *재질감 *컴퓨터 렌더링	*스케치 능력 *2D S/W *3D S/W	*스케치 도구 *컴퓨터
J-4	배경그리기 *투시도 *그래픽 디자인 *평면/입체조형 *컴퓨터 렌더링	*스케치 능력 *2D S/W *3D S/W	*스케치 도구 *컴퓨터
J-5	소품그리기 *사물의 이해 *그래픽 디자인 *평면/입체조형 *컴퓨터 렌더링	*스케치 능력 *2D S/W *3D S/W	*스케치 도구 *컴퓨터

K. 매뉴얼 개발			
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)
K-2	매뉴얼 편집하기 *그래픽 디자인 *멀티미디어 기법 *편집(2D) 기법	*컴퓨터운용 능력 *편집 능력	*컴퓨터

L. 테마 매뉴얼 작업			
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)
L-1	관련자료 조사하기 *캐릭터 마케팅 *소비자 심리	*시장분석 능력 *소비자 심리분석	*컴퓨터
L-2	트렌드 조사하기 *캐릭터 마케팅 *소비자 심리 *대중 매체의 이해	*시장분석 능력 *소비자 심리분석	*컴퓨터
L-3	테마 설정하기 *소비자 심리 *아이디어 발상 *그래픽 디자인	*아이디어 발상능력 *소비자 심리분석	*스케치 도구 *컴퓨터
L-4	엠블럼·패턴 개발하기 *그래픽 디자인 *평면/입체조형 *컴퓨터 렌더링	*스케치 능력 *2D S/W *3D S/W	*스케치 도구 *컴퓨터

N. 상품디자인			
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)
N-3	캐릭터상품 디자인하기 *캐릭터 마케팅 *소비자 구매심리 *그래픽 디자인 *평면/입체조형 *컴퓨터 렌더링	*아이디어발상 능력 *스케치 능력 *2D S/W *3D S/W	*컴퓨터
N-4	상품디자인 프리젠테이션하기 *캐릭터 비즈니스 *소비자 구매심리 *그래픽 디자인 *제품 디자인	*스케치 능력 *소비자 심리분석 *컴퓨터운용 능력	*컴퓨터 *프로젝터
N-5	상품디자인 확정하기 *소비자 구매심리 *그래픽 디자인 *제품 디자인 *캐릭터 마케팅	*소비자 심리분석 *컴퓨터운용 능력	*컴퓨터 *프로젝터

O. 평가			
Task 종류	Knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)
O-1	자체 평가하기 *소비자 구매심리 *캐릭터 마케팅 *캐릭터 비즈니스 *그래픽 디자인 *제품 디자인	*마케팅 능력 *평가/진단능력	*컴퓨터 *프로젝터

## 2.7. 직무 Matrix

캐릭터디자이너 직무 Task/Skill Matrix

Key Task	Knowledge								Skill				Tool			
	지식								기술				도구			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	1인칭 원근 및 평면 구성	조형의 원리와 표현	색채이론 및 표현	드러잉능력 및 해부학	아이디어 발상법	그래픽/멀티미디어 기법	소비자 심리	캐릭터 마케팅/비즈니스	자료수집·분석능력	드로잉표현능력	아이디어 발상능력	컴퓨터/프리젠테이션능력	스케치용도구	컴퓨터	컴퓨터 주변기기	시각기재
A-1 Concept 도출하기	○	○					○	○	○		○			○	○	
A-2 아이디어 발상하기	○				○				○	○		○				
A-6 매체계획하기							○	○				○				
B-1 소구충조사하기							○	○								
B-2 소구충결정하기								○	○	○						
B-3 트렌드조사하기								○	○	○						
B-4 경쟁사조사하기									○	○	○					
B-6 이미지맵핑하기	○							○	○	○						
C-1 브레인스토밍하기	○	○			○					○	○					
C-2 캐릭터소재선정하기	○	○			○					○	○					
C-3 기본방향선정하기	○	○								○	○					
D-1 기본컨셉정하기	○				○						○	○				
D-4 이미지컨셉확정하기	○	○	○	○	○						○	○	○	○	○	○
D-5 네이밍하기								○	○	○		○				
E-1 프리젠테이션기획하기	○				○							○			○	○
E-3 프리젠테이션패널만들기	○	○			○						○				○	○
E-4 파일만들기								○			○					
E-5 프리젠테이션하기								○	○						○	○
F-2 컨셉필터링하기	○	○	○				○		○							
G-1 시장조사하기					○	○	○	○					○			
H-1 드로잉하기	○	○			○	○					○	○	○	○	○	○
H-2 컴퓨터라인드로잉하기	○			○							○	○	○	○	○	○
H-3 컴퓨터 컬러링하기	○	○	○	○							○	○	○	○	○	○
I-2 스케치하기(로고)	○	○	○	○												
I-3 컴퓨터작업하기	○		○	○	○						○	○	○	○	○	○
J-1 표정디자인하기					○	○	○				○	○	○	○	○	○
J-2 동작그리기						○	○	○			○	○	○	○	○	○
J-3 재질감표현하기						○	○	○			○	○	○	○	○	○
J-4 배경그리기						○	○	○			○	○	○	○	○	○
J-5 소품그리기						○	○	○			○	○	○	○	○	○
K-2 매뉴얼편집하기								○				○				
L-1 관련자료조사하기									○	○					○	
L-2 트렌드조사하기									○	○					○	
L-3 테마설정하기						○	○	○			○				○	
L-4 엠블럼·패턴개발하기	○		○	○	○						○	○	○	○	○	○
N-3 캐릭터상품디자인하기	○			○	○	○	○				○	○	○	○	○	○
N-4 상품디자인프리젠테이션									○	○	○	○	○	○	○	○
N-5 상품디자인확정하기									○	○	○	○	○	○	○	○
O-1 자체평가하기									○	○	○	○	○	○	○	○

### 3.개발 교과목

#### 3.1 교과목 도출

캐릭터디자이너 직무 교과목 도출

knowledge(지식)	Skill(기술)	Tool(도구)	교과목
*재질감 *동작분석 *표정분석 *해부학 *스케치법	*아이디어 스케치 *사진촬영 *표정표현 *동작표현	*스케치도구	소묘
*공간구성과 색채의 효과 *디자인의 원리 및 방법 *디지털이미지 표현법	*컴퓨터 운영능력 *그래픽 SW	*컴퓨터 *프린터 *스캐너	디지털 이미지 기초
*조형의 원리와 구성 *기초조형 감각 *평면조형 *입체조형	*아이디어 스케치	*스케치도구	기초조형
*디자인의 원리 및 방법 *색채이론 및 표현 *조형의 원리와 구성 *아이디어 발상	*아이디어 발상 *아이디어 스케치 *컴퓨터운영능력	*컴퓨터 *프린터 *스케치 도구	컴퓨터 그래픽스 개론
*색채이론 및 표현	*색채이미지 표현 *컴퓨터운영능력	*채색도구 *컴퓨터	색채와 이미지
*아이디어발상 *스케치기법	*아이디어 스케치 *컴퓨터운영능력	*스케치도구 *컴퓨터	발상기법
*시나리오 작성 *작문(Copy Writing)	*시나리오 구성 *작문 (Copy Writing)	*컴퓨터 *필기도구	시나리오 제작
*마케팅이론 *매스미디어론 *디자인원리 및 방법	*자료수집·분석 *시장조사/리포트 작성 *컴퓨터운영능력	*카메라/ 비디오 *컴퓨터	디자인론
*그래픽디자인 *애니메이션기법 *멀티미디어기법	*아이디어 스케치 *그래픽SW	*스케치도구 *컴퓨터 *프린터/ 스캐너 *카메라	모션 그래픽
*아이디어스케치 *레터링기법	*아이디어 스케치 *컴퓨터 운영능력 *그래픽 SW	*스케치도구 *컴퓨터 *프린터 *스캐너	타이포 그래픽
*그래픽디자인 *디지털이미지 표현	*아이디어 스케치 *컴퓨터 운영능력 *그래픽 SW	*스케치도구 *컴퓨터 *프린터 *스캐너	그래픽 디자인 I
*그래픽디자인 *디지털이미지 표현 *멀티미디어기법	*아이디어 스케치 *컴퓨터 운영능력 *그래픽 SW	*스케치/ 채색도구 *컴퓨터 *프린터 *스캐너	그래픽 디자인 II
*스케치기법 *정밀묘사(재질감) *인체크로키/해부학 *컴퓨터일러스트레이션	*아이디어 스케치 *컴퓨터 운영능력 *그래픽 SW	*스케치/ 채색도구 *컴퓨터 *프린터 *스캐너	일러스트 레이션
*드로잉기법 *동작/표정 표현기법 *애니메이션기법 *캐릭터디자이너	*아이디어 스케치 *컴퓨터 운영능력 *그래픽 SW	*스케치/ 채색도구 *컴퓨터 *프린터 *스캐너	캐릭터 디자인 I

### 3.2. 교과목 Profile

캐릭터디자이너 직무 교과목 Profile

교과목명	소 묘		
교과목표	사물에 대한 관찰력과 이의 정확한 묘사력 배양이 목적으로 비례, 양감, 질감 등 표현을 위한 기초적 이론과 실제를 교육하는 과목이다. 회화의 기본적인 요소로서 묘법뿐 만 아니라 디자이너의 표현력 증진과 다양한 재료를 통한 창의적 표현능력을 숙달시킨다.		
교과내용	1. 사물에 대한 관찰력, 묘사력 배양을 위한 소묘 기초 이론 (6시간) 2. 비례 표현 (6시간) 3. 양감 표현 (6시간) 4. 질감 표현 (9시간) 5. 주제별, 재료별 표현능력 연습 (18시간)		
교육대상	1학년 1학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	
교육정보			

교과목명	디지털이미지기초		
교과목표	이미지 제작 및 편집을 위한 도구의 실습과 디지털 이미지에 대한 기초이론을 숙지하여 컴퓨터애니메이션 제작을 위한 기초를 쌓는다.		
교과내용	1. 디지털 이미지 기초이론 설명 (6시간) 2. 이미지 제작도구 실습 (15시간) 3. 편집도구 실습 (12시간) 4. 이미지 제작 (12시간)		
교육대상	1학년 1학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	
교육정보			

교과목명	기초조형		
교과목표	자연으로부터 주위의 모든 환경에서 얻어지는 조형언어를 디스플레이와 근접한 개념으로 도출하여 평면과 입체로 표현해 봄으로써 모든 창조적인 조형능력을 개발한다.		
교과내용	1. 조형의 원리 및 구성 이론 (6시간) 2. 평면조형 요소 표현 (9시간) 3. 입체조형 요소 표현 (12시간) 4. 주제별 표현 (18시간)		
교육대상	1학년 1학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	
교육정보			

교과목명	컴퓨터그래픽스개론		
교과목표	어떤 이미지나 형태, 즉 시각적인 요소를 디지털화 시키는 컴퓨터그래픽스에 대한 전반적인 개념을 확립한다.		
교과내용	1. 컴퓨터그래픽스의 개념, 역사, 분류 (4시간) 2. 컴퓨터그래픽스 시스템 (4시간) 3. 그래픽 라이브러리, 색채 시스템 (6시간) 4. 정보의 시각화 방안 (8시간) 5. 디지털이미지 표현실습 (8시간)		
교육대상	1학년 1학기	교육 시간 및 학점수	30시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	
교육정보			

교과목명	색채와 이미지		
교과목표	색채를 사용하는데 있어, 기초지식을 쌓고 관찰과 실제 연습을 통해 시각적 안목을 키우고, 색채이미지를 표현하는 능력을 기른다.		
교과내용	1. 색채사용의 기초이론 (9시간) 2. 색채표현의 연습 (12시간) 3. 디지털 색채 이론과 실습 (12시간) 4. 표현목적에 맞는 색채표현연습 (12시간)		
교육대상	1학년 2학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	
교육정보			

교과목명	발상기법		
교과목표	창의적인 디자이너 및 제작자의 자질을 갖추기 위해 단순한 도구에 의존하여 결과물을 만드는 차원을 넘어 스스로 새로운 아이디어를 창출할 수 있는 발상연습을 한다.		
교과내용	1. 아이디어 발상의 근원 및 원리 이론 (6시간) 2. 아이디어 발상의 요소 연구 (9시간) 3. 사례 수집 및 분석 (12시간) 4. 주제에 따른 아이디어 표현 (18시간)		
교육대상	1학년 2학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	
교육정보			

교과목명	시나리오제작		
교과목표	캐릭터가 재미있고 흥미로운 스토리전개를 통해 효과적이며 지속적인 상품으로써의 가치를 가질 수 있도록 캐릭터에 생명력을 부여하는 스토리구성능력을 기른다.		
교과내용	1. 작문이론 (6시간) 2. 작문연습 (12시간) 3. 주제에 맞는 스토리구성연습 (12시간)		
교육대상	1학년 2학기	교육 시간 및 학점수	30시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	
교육정보			

교과목명	디자인론		
교과목표	산업디자인에 관한 역사적 고찰과 디자인 제 분야에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 디자인 전공과정의 입문을 위한 기초적 내용을 교육하는 과목이다. 산업디자인의 본질에 관하여 폭넓게 이해하고 전문디자이너로서의 가치관과 윤리관을 형성하게 된다.		
교과내용	1. 디자인의 역사적 고찰 (8시간) 2. 다양한 디자인 분야의 이해 및 용어 숙지 (6시간) 3. 현대디자인과 매스미디어 (8시간) 4. 디자인과 마케팅 (8시간)		
교육대상	1학년 2학기	교육 시간 및 학점수	30시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	
교육정보			

교과목명	모션그래픽		
교과목표	물체나 사람의 동작과 운동의 표현에 대한 실습을 통해 캐릭터 애니메이션 제작을 위한 사물의 움직임을 이해하고 표현하는 능력을 배양한다.		
교과내용	1. 인물, 사물의 동작과 운동의 이해 및 자료수집과 분석 (6시간) 2. 인물, 사물의 동작 표현연습 (15시간) 3. 컴퓨터를 이용한 모션그래픽 기초실습 (9시간) 4. 이미지와 사운드를 이용한 모션그래픽 실습 (15시간)		
교육대상	1학년 2학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	
교육정보			

교과목명	타이포그래피		
교과목표	한글, 영문 그리고 문자를 이용한 응용 디자인을 익히며, 폰트의 선택,활용은 물론 로고타입을 개발, 활용할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과내용	1. 문자의 이해 (8시간) 2. 레터링 실습 (12시간) 3. 문자를 활용한 응용디자인 실습 (15시간) 4. 로고타입 개발 (10시간)		
교육대상	1학년 2학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	
교육정보			

교과목명	일러스트레이션		
교과목표	사물이나 사람의 동작과 운동의 표현에 대한 실습을 통해 그 특징과 재질감의 표현능력을 키우며, 이를 바탕으로 컴퓨터를 이용하여 표현하는 능력을 배양한다.		
교과내용	1. 인물, 사물의 동작과 운동의 표현 (6시간) 2. 대상의 재질감 표현 (9시간) 3. 다양한 소재를 이용한 표현기법 실습 (15시간) 4. 컴퓨터 일러스트레이션 실습 (15시간)		
교육대상	1학년 2학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	소 묘
교육정보			

교과목명	그래픽디자인실기 1		
교과목표	정보화 시대를 맞이하여 그래픽 및 영상물 등의 시각적 요소 제작에 필요한 기초소양을 쌓고 디자인 능력을 배양한다.		
교과내용	1. 그래픽 및 영상물의 시각적 요소 제작이론 소개 (3시간) 2. 이미지제작 및 편집을 위한 도구의 실습 (15시간) 3. 이미지 디자인 표현연습 (18시간) 4. 디자인 제작 (9시간)		
교육대상	2학년 1학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	디지털이미지기초
교육정보			

교과목명	캐릭터디자인 I		
교과목표	효과적인 캐릭터 개발을 위한 캐릭터의 기획 및 제작 과정을 이론과 실습을 통해 익히고 다양한 기법과 매체에 활용하는 능력을 배양한다.		
교과내용	1. 캐릭터제작에 따른 기획 (9시간) 2. 아이디어 발상과 스케치 (12시간) 3. 캐릭터 표현연습 (15시간) 4. 다양한 표현기법과 매체를 이용한 캐릭터제작 (9시간)		
교육대상	2학년 1학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	일러스트레이션
교육정보			

교과목명	그래픽디자인실기 II		
교과목표	그래픽 및 영상을 디자인의 각종사례를 수집, 분석, 평가하여 새로운 디자인 표현의 실무능력을 배양한다.		
교과내용	1. 그래픽 디자인의 각종사례 수집, 분석 (12시간) 2. 새로운 디자인으로의 발상 (9시간) 3. 이미지 디자인 표현연습 (15시간) 4. 다양한 표현기법과 매체를 이용한 디자인 제작 (9시간)		
교육대상	2학년 2학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	그래픽디자인실기 I
교육정보			

교과목명	캐릭터디자인 II		
교과목표	개발되어진 캐릭터를 효과적으로 관리·운용하기 위한 캐릭터 마케팅과 비즈니스를 이론적 배경으로 하여 캐릭터를 상품화시키는 능력을 배양한다.		
교과내용	1. 테마 매뉴얼의 기획과 제작(9시간) 2. 캐릭터 상품기획 (9시간) 3. 캐릭터 상품디자인 (15시간) 4. 다양한 표현기법과 매체를 이용한 캐릭터상품 제작 (12시간)		
교육대상	2학년 2학기	교육 시간 및 학점수	45시간, 2학점
교육방법	강의 및 실습	선수과목	캐릭터디자인 I
교육정보			

1학년 1학기	1학년 2학기
대중문화의 이해(2)	사상사조(2)
영어회화(2)	미술사(2)
컴퓨터입문(2)	문화이론(2)
회화(2)	편집기초(2)
기초영어(2)	영상제작이론(2)
디지털디자인기초(2)	영상제작실제(2)
카메라기초 및 실습(2)	영상제작이론(2)
영상음악이론 및 실습(2)	영상제작실제(2)
영상의 표현기법(2)	영상제작실제(2)
애니메이션기초(2)	웹디자인 I (2)
공연예술감상과 이해(2)	포토그래피(2)
인터넷방송개론(2)	디자인실무특강(1)

2학년 1학기	2학년 2학기
캐릭터디자인 I (2)	프로젝트디자인 II (2)
프로젝트디자인 I (2)	그래픽디자인실기 II (2)
그래픽디자인실기 I (2)	편집디자인 II (2)
타이틀제작(3)	웹디자인 III (2)
편집디자인 I (2)	프리프레싱(3)
웹디자인 II (2)	캐릭터디자인 II (2)
디지털영상(3)	인터랙션디자인(2)
디지털프로세스(2)	디자인실무특강(1)
교육학개론(2)	현장실습(3)
	실기교육방법론(2)

※ 상기교과는 본 대학 컴퓨터그래픽디자인학부의 공통교과와 개발된 캐릭터디자인어 양성과정의 교과를 현행 커리큘럼에 적용하여 편성한 교과목이다. (연구를 통해 개발된 캐릭터디자인어 양성과정의 교과목: 그래픽디자인, 그래픽프로젝트)

#### 4. 결론

캐릭터디자인은 최근 캐릭터디자인과 관련되어 연계된 잡지, TV·극장용 만화영화, 전자오락, 게임, 팬시산업, 제품, 이벤트, 테마파크 등의 파생산업이 날로 발달, 확장되어가고 있는 현실에서 새로운 소비시장의 창출로 인해 고부가가치의 문화상품으로 인식되는바 21세기 선도 산업으로써 무한한 가능성을 제시하고 있다. 이에 지속적인 산업체와의 결연을 통해 전문인 양성은 물론 신지식과 신기술에 대한 정보교류를 통해 캐릭터와 관련된 새로운 분야의 접근과 진출을 모색할 수 있겠다.

캐릭터디자인과정의 교육과정 개발목적이 그랬듯이 산업체가 요구하는 전문인을 양성하기 위해 교육과정 도입 후 다음과 같은 계획을 추진할 수 있겠다.

- 산·학의 결연을 통해 산업체에 필요한 전문인을 양성한다.
- 산업체와의 인적 물적 교류를 다양화한다.
- 산·학 컨소시엄을 구성하고, 공동작품전시회 및 초청강연회를 개최한다.
- 산업체 인사의 겸임 교수제와 산업체의 기술지도를 확대한다.
- 다양한 교육 Program과 학생들이 스스로 능력중심학습을 할 수 있는 교육교재를 개발한다.
- 실무위주 교육환경으로 개선하고 기자재 및 시설을 공동 활용한다.
- 신지식·신기술의 연수를 다양화한다.

## 참고문헌

- 장동훈, “시각디자인에 있어서의 캐릭터디자인에 관한 연구”, 석사학위논문, 서울대학교대학원, 1983년
- 김광일, “캐릭터와 기업이미지 형성에 관한 연구”, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 1985.
- 윤진호, “커머셜 캐릭터에 관한 연구”, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 1986.
- 임청산, “만화 캐릭터의 시각적 이미지 연구”, 충남대학교 대학원 석사학위논문, 1991.
- 박대순, <디자인용어사전>, (서울:학원사), 1977.
- 김용중, “문화상품으로서의 만화캐릭터에 관한 연구”, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 1996.
- 박정배, <세계를 감동시킨 애니메이션 이야기>, (서울:초록배), 1996.
- 한창완, “애니메이션 박물관” <서울국제만화페스티벌>, (서울:서울문화사), 1997.
- 한국애니메이션만화학회, “일본애니메이션의 분석과 비판”, 한울아카데미, 1999.