

2025학년도 1학기 수업계획서

영상애니메이션학과

2025학년도 1학기

교과목번호	교과목명			분반	학점	이론	실습						
328800	컨셉디자인			101	3	0	3						
수업시간	월	2 ~ 4 교시	U-IT관 U709 데이터베이스실습실										
담당교수	성명	강승훈											
	연구실				연락처								
	E-MAIL				상담시간								
원어수업내용	미실시												
평가방법 및 평가요소	상대평가												
	수시 평가	중간 고사	기말 고사	출석	과제물	토론	학습태도	발표	봉사 (튜더)	기타			
		30	30	20	20								
교재	저서명		저자		출판사		발행년도	정가					
주교재	게임 크리쳐 디자인		이대훈		길벗		2013	32,000					
부교재	일러스트작법서 (기본편)		노진, 이민규		Digital Books		2018	28,000					
	<ul style="list-style-type: none"> - 본 수업에 장애학생이 참여할 경우 장애학생지원센터의 상담과 조정안내를 받으십시오. - 실험 및 실습수업의 경우 안전교육에 관한 사항을 교육해야 합니다. 												
이번 학기에 성공적 수업을 위해 적용할 내용	<p>분반간 운영의 차이를 최소화 하고 동일한 성과를 얻을 수 있도록 분반관리를 체계화 할 계획. 학생과의 밀접한(HT) 상호관계 형성을 통해 학습효과를 향상하는 것이 목표. 일차적으로 카카오톡 단톡방 운영 및 학생들에 맞는(관심있는 작품, 작가 등) 눈 높이의 사례를 중심으로 운영할 계획</p>												
수업목표	<p>창의적인 캐릭터디자이너 양성을 위한 캐릭터디자인 기초, 중급 과정 캐릭터 디자인 기획 및 제작기법을 학습하고 주어진 주제에 맞는 캐릭터 디자인 제작 실습과 창작 캐릭터 기획 및 디자인 제작 실습을 통해 캐릭터디자인의 이해와 제작능력을 학습한다.</p>												
수업개요	<p>애니메이션, 게임, 웹툰, 영상 등 디지털콘텐츠 분야를 위한 캐릭터디자인 학습 교과로 캐릭터디자인의 기초와 중급 이상의 과정이 운영되는 강좌다. 매체특성에 따른 캐릭터디자인의 이해와 창의적인 캐릭터디자인을 위한 스토리텔링 및 이미지텔링기법을 학습한다.</p>												
	역량	비율 (%)	교수학습방법	평가도구	평가기준								

개발역량					
미래형 수업유형	<input type="checkbox"/> 적용형학습	진단평가, 형성평가, 교정학습을 포함하여 학생 수준별로 학습내용과 방법을 제공하는 수업			
	<input type="checkbox"/> 융합수업	서로 다른 전공/학과에서 사용하는 복수의 개념을 토대로 기존 전공/학과와는 다른 새로운 지식을 창출하는 수업			
	<input type="checkbox"/> PBL	현실상황과 유사한 가상의 문제 또는 실제 해결해야 할 문제(과제)를 팀 단위로 풀어가는 과정을 통해 학습이 이루어지는 수업 (Problem / Project Based Learning)			
	<input type="checkbox"/> IFS 기반 PBL	실제 직무환경과 유사한 교내현장 시스템을 활용한 PBL			
	<input type="checkbox"/> 플립러닝	수업에 앞서 교수가 제공한 온라인 콘텐츠를 사전에 학습하고 강의실에서 토론, 과제 수행 등을 하는 형태의 수업			
	<input type="checkbox"/> 원격수업	교수학습활동이 서로 다른 시간 또는 공간에서 이루어지는 수업			
	<input type="checkbox"/> 원격수업교과목	평가를 제외한 교수학습활동 (수업)의 70% 이상을 원격수업으로 운영			
ESG반영	<input type="checkbox"/> E(환경) For a Sustainable Earth	<input type="checkbox"/> S(사회적책임) For Social Impact	<input type="checkbox"/> G(거버넌스) For Common Good		
그 외 학습에 도움이 될 조언	1. 시청각 자료 및 실습을 통해 컨셉디자인 개념과 디지털기초드로잉을 학습한다. 2. 매체의 특성에 따른 스토리텔링기법과 이미지텔링을 통한 컨셉디자인을 제작한다.				
시험	- 중간고사 시험은 과제로 대체됨 - 기말고사 시험은 과제로 대체됨				
과제물	주차별 실습과제 제출 및 발표				

주별 수업계획

주	차시	수업범위 및 내용	수업방식	외부콘텐츠	과제물 및 기타
1	1	안전사고에 대한 사전교육	대면(교실)수업		
1	2	컨셉디자인에 대하여 - 강의소개	대면(교실)수업		
1	3	컨셉디자인에 대하여 - 강의소개	대면(교실)수업		
2	1	캐릭터디자인을 위한 기획 - 캐릭터 설정에 대한 이론 학습	대면(교실)수업		
2	2	캐릭터디자인을 위한 기획 - 실루엣에 대한 이해	대면(교실)수업		
2	3	캐릭터디자인을 위한 기획 - 캐릭터 디자인 실습	대면(교실)수업		E-Class 제출
3	1	캐릭터 디자인에 대한 이해 및 디자인 접근법 - 캐릭터 디자인이란?	대면(교실)수업		
3	2	캐릭터 디자인에 대한 이해 및 디자인 접근법 - 캐릭터 디자인 실습 - 캐릭터 디자인 제작	대면(교실)수업		

주별 수업계획

주	차시	수업범위 및 내용	수업방식	외부콘텐츠	과제물 및 기타
3	3	캐릭터 디자인에 대한 이해 및 디자인 접근법 - 캐릭터 디자인 실습 - 캐릭터 디자인 제작	대면(교실)수업		E-Class 제출
4	1	캐릭터 디자인 색설정 이론 및 실습 - 색상 설정 - 색상 실습	대면(교실)수업		
4	2	캐릭터 디자인 색설정 이론 및 실습 - 색상 설정 - 색상 실습	대면(교실)수업		
4	3	캐릭터 디자인 색설정 이론 및 실습 - 색상 설정 - 색상 실습	대면(교실)수업		E-Class 제출
5	1	캐릭터 디자인 제작원화 이론 및 실습 - 캐릭터 제작원화란? - 캐릭터 제작원화 분석 및 실습	대면(교실)수업		
5	2	캐릭터 디자인 제작원화 이론 및 실습 - 캐릭터 제작원화란? - 캐릭터 제작원화 분석 및 실습	대면(교실)수업		
5	3	캐릭터 디자인 제작원화 이론 및 실습 - 캐릭터 제작원화란? - 캐릭터 제작원화 분석 및 실습	대면(교실)수업		E-Class 제출
6	1	캐릭터 디자인 제작원화 제작 - 캐릭터 제작원화 제작 실습	대면(교실)수업		
6	2	캐릭터 디자인 제작원화 제작 - 캐릭터 제작원화 제작 실습	대면(교실)수업		
6	3	캐릭터 디자인 제작원화 제작 - 캐릭터 제작원화 제작 실습	대면(교실)수업		E-Class 제출
7	1	캐릭터 일러스트레이션 실습 - 캐릭터 일러스트레이션을 위한 디자인 구성	대면(교실)수업		
7	2	캐릭터 일러스트레이션 실습 - 일러스트레이션 드로잉	대면(교실)수업		
7	3	캐릭터 일러스트레이션 실습 - 일러스트레이션 페인팅	대면(교실)수업		E-Class 제출
8	1	중간평가 발표	대면(교실)수업		
8	2	중간평가 발표	대면(교실)수업		
8	3	중간평가 발표	대면(교실)수업		E-Class 제출
9	1	창작 프로젝트 기획 및 캐릭터설정 - 팀 구성 - 프로젝트 기획	대면(교실)수업		
9	2	창작 프로젝트 기획 및 캐릭터설정 - 팀 구성 - 프로젝트 기획	대면(교실)수업		
9	3	창작 프로젝트 기획 및 캐릭터설정 - 팀 구성 - 프로젝트 기획	대면(교실)수업		E-Class 제출
10	1	창작 프로젝트 캐릭터 실루엣디자인 - 실루엣디자인 제작 및 실습	대면(교실)수업		
10	2	창작 프로젝트 캐릭터 실루엣디자인 - 실루엣디자인 제작 및 실습	대면(교실)수업		

주별 수업계획

주	차시	수업범위 및 내용	수업방식	외부콘텐츠	과제물 및 기타
10	3	창작 프로젝트 캐릭터 실루엣디자인 - 실루엣디자인 제작 및 실습	대면(교실)수업		E-Class 제출
11	1	창작 프로젝트 캐릭터 디자인제작 - 캐릭터 디자인제작 실습	대면(교실)수업		
11	2	창작 프로젝트 캐릭터 디자인 및 색상정 - 캐릭터 디자인제작 - 캐릭터 색설정	대면(교실)수업		
11	3	창작 프로젝트 캐릭터 디자인 및 색상정 - 캐릭터 디자인제작 - 캐릭터 색설정	대면(교실)수업		E-Class 제출
12	1	창작 프로젝트 캐릭터 제작원화 - 캐릭터 제작원화 제작	대면(교실)수업		
12	2	창작 프로젝트 캐릭터 제작원화 - 캐릭터 제작원화 제작	대면(교실)수업		
12	3	창작 프로젝트 캐릭터 제작원화 - 캐릭터 제작원화 제작	대면(교실)수업		E-Class 제출
13	1	창작 프로젝트 캐릭터 제작원화 - 캐릭터 제작원화 제작	대면(교실)수업		
13	2	창작 프로젝트 캐릭터 일러스트레이션 - 일러스트레이션 제작	대면(교실)수업		
13	3	창작 프로젝트 캐릭터 일러스트레이션 - 일러스트레이션 제작	대면(교실)수업		E-Class 제출
14	1	창작 프로젝트 캐릭터 일러스트레이션 - 일러스트레이션 제작	대면(교실)수업		
14	2	창작 프로젝트 캐릭터 일러스트레이션 - 일러스트레이션 제작	대면(교실)수업		
14	3	창작 프로젝트 캐릭터 일러스트레이션 - 일러스트레이션 제작	대면(교실)수업		E-Class 제출
15	1	기발평가 발표	대면(교실)수업		
15	2	기발평가 발표	대면(교실)수업		
15	3	기발평가 발표	대면(교실)수업		E-Class 제출

외부콘텐츠 갯수 : 0

참고문헌

교재	저서명	저자	출판사	발행년도	정가
참고문헌	컬러 앤 라이트	제임스 거니	AWBOOKS	2017	28,000