

2026학년도 2학기 수업계획서

시각디자인전공

2026학년도 2학기

교과목번호	교과목명					분반	학점	이론	실습	
321680	캐릭터디자인					101	3	1	2	
수업시간	수	2 ~ 2 교시		디자인홀 9101 첨단강의실						
	수	3 ~ 4 교시		디자인홀 9101 첨단강의실						
담당교수	성명	박수진								
	연구실	뉴밀레니엄관 1005				연락처	051-320-1857			
	E-MAIL	jisj@gdsu.dongseo.ac.kr				상담시간	수업 시간 외			
원어수업내용		미실시								
평가방법 및 평가요소	상대평가									
	수시 평가	중간 고사	기말 고사	출석	과제물	토론	학습태도	발표	봉사 (튜더)	기타
		30	40	20			10			
교재	저서명			저자			출판사		발행년도	평가
	- 본 수업에 장애학생이 참여할 경우 장애학생지원센터의 상담과 조정안내를 받으십시오. - 실험 및 실습수업의 경우 안전교육에 관한 사항을 교육해야 합니다. - 본 수업에 참여하는 학생은 홈페이지 대학생활 > IT서비스 > 생성형 AI 활용 가이드라인에 따라 AI를 윤리적으로 활용해야 합니다.									
이번 학기에 성공적 수업을 위해 적용할 내용	창의적인 아이디어 도출 및 양질의 디자인 결과물 생성을 위한 스케치 연습을 위한 자신만의 아이디어북을 운용									
수업목표	본 수업의 목표는 다양한 주제로 다방면에 활용가능한 캐릭터를 디자인해 봄으로써 캐릭터디자인의 과정을 학습하고, 스토리를 구성하여 이에 부합하는 캐릭터를 창의적으로 디자인하는 능력을 기른다.									
수업개요	1. 다양한 주제의 캐릭터디자인 실습 2. 간단한 스토리 구성 및 캐릭터 이력 작성 3. 메인캐릭터, 서브캐릭터, 배경, 소품 등 디자인 4. 3의 디자인을 활용하여 최종 결과물 완성									
	역량	비율 (%)	교수학습방법			평가도구		평가기준		

개발역량					
미래형 수업유형	☐ 적응형학습	진단평가, 형성평가, 교정학습을 포함하여 학생 수준별로 학습내용과 방법을 제공하는 수업			
	☐ 융합수업	서로 다른 전공/학과에서 사용하는 복수의 개념을 토대로 기존 전공/학과와는 다른 새로운 지식을 창출하는 수업			
	☐ PBL	현실상황과 유사한 가상의 문제 또는 실제 해결해야 할 문제(과제)를 팀 단위로 풀어나가는 과정을 통해 학습이 이루어지는 수업 (Problem / Project Based Learning)			
	☐ IFS 기반 PBL	실제 직무환경과 유사한 교내현장 시스템을 활용한 PBL			
	☐ 원격수업	중간/기말고사 등의 평가활동을 제외한 교수학습활동 전체가(비대면 환경)으로 운영되는 수업			
	☐ 플립러닝	사전에 온라인으로 선행학습을 수행하고, 대면 수업에서 토론,과제 수행 등의 심화활동을 수행하는 수업			
	☐ 블렌디드러닝	주차별 온,오프라인 수업을 유연하게 혼합하여 운영하는 수업			
ESG반영	☐ E(환경) For a Sustainable Earth		☐ S(사회적책임) For Social Impact		☐ G(거버넌스) For Common Good
그 외 학습에 도움이 될 조언	스토리 구성 능력을 기르기 위해 다양한 도서, 영화 및 다양한 매체를 활용한 학습 아이디어북을 이용하여 아이디어 수집				
시험	중간고사 : 다양한 주제로 디자인한 캐릭터디자인 결과물 발표 및 제출 기말고사 : 스토리를 구성하여 디자인한 캐릭터디자인 및 이를 이용한 최종결과물 발표 및 제출				
과제물					

주별 수업계획

주	차시	수업범위 및 내용	수업방식	외부콘텐츠	과제물 및 기타
1	1	Introduction 수업 개요 및 공지사항 전달	대면(교실)수업		
1	2	캐릭터디자인 개요	대면(교실)수업		
1	3	나의 캐릭터	대면(교실)수업		
2	1	동물을 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
2	2	동물을 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
2	3	동물을 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
3	1	식물을 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
3	2	식물을 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
3	3	식물을 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
4	1	사물을 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		

주별 수업계획

주	차시	수업범위 및 내용	수업방식	외부콘텐츠	과제물 및 기타
4	2	사물을 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
4	3	사물을 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
5	1	문자를 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
5	2	문자를 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
5	3	문자를 활용한 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
6	1	나의 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
6	2	나의 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
6	3	나의 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
7	1	중간고사 발표	대면(교실)수업		
7	2	중간고사 발표	대면(교실)수업		
7	3	중간고사 발표	대면(교실)수업		
8	1	캐릭터 디자인을 위한 스토리 구성	대면(교실)수업		
8	2	캐릭터 디자인을 위한 스토리 구성	대면(교실)수업		
8	3	캐릭터들의 이력 및 성격 작성	대면(교실)수업		
9	1	스토리 구성 및 캐릭터 피드백 메인 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
9	2	스토리 구성 및 캐릭터 피드백 메인 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
9	3	스토리 구성 및 캐릭터 피드백 메인 캐릭터 디자인	대면(교실)수업		
10	1	메인 캐릭터 디자인 피드백 서브 캐릭터, 배경, 소품 디자인	대면(교실)수업		
10	2	메인 캐릭터 디자인 피드백 서브 캐릭터, 배경, 소품 디자인	대면(교실)수업		
10	3	메인 캐릭터 디자인 피드백 서브 캐릭터, 배경, 소품 디자인	대면(교실)수업		
11	1	서브 캐릭터, 배경, 소품 디자인 피드백 캐릭터 디자인을 활용한 최종 결과물 구상	대면(교실)수업		
11	2	서브 캐릭터, 배경, 소품 디자인 피드백 캐릭터 디자인을 활용한 최종 결과물 구상	대면(교실)수업		
11	3	서브 캐릭터, 배경, 소품 디자인 피드백 캐릭터 디자인을 활용한 최종 결과물 구상	대면(교실)수업		
12	1	서브 캐릭터, 배경, 소품 디자인 피드백 캐릭터 디자인을 활용한 최종 결과물 구상	대면(교실)수업		
12	2	서브 캐릭터, 배경, 소품 디자인 피드백 최종 결과물을 위한 아이디어 스케치	대면(교실)수업		
12	3	서브 캐릭터, 배경, 소품 디자인 피드백 최종 결과물을 위한 아이디어 스케치	대면(교실)수업		
13	1	최종결과물 제작 & 피드백	대면(교실)수업		

주별 수업계획

주	차시	수업범위 및 내용	수업방식	외부콘텐츠	과제물 및 기타
13	2	최종결과물 제작 & 피드백	대면(교실)수업		
13	3	최종결과물 제작 & 피드백	대면(교실)수업		
14	1	최종결과물 완성 & 피드백	대면(교실)수업		
14	2	최종결과물 완성 & 피드백	대면(교실)수업		
14	3	최종결과물 완성 & 피드백	대면(교실)수업		
15	1	프레젠테이션 & 결과물 제출	대면(교실)수업		
15	2	프레젠테이션 & 결과물 제출	대면(교실)수업		
15	3	프레젠테이션 & 결과물 제출	대면(교실)수업		

외부콘텐츠 갯수 : 0

참고문헌

교재	저서명	저자	출판사	발행년도	정가