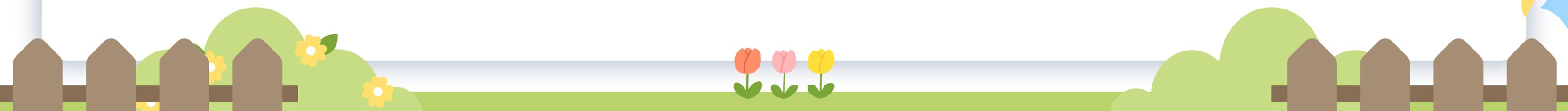




2026-1학기

# 캡스톤디자인 설명회

교육혁신추진팀



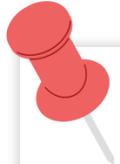


# 목차



## 캡스톤디자인이란?

무엇이며 내가 왜 해야하는지



## 캡스톤디자인 유형과 지원금 지원 설명

어떤 유형으로 분류되어 있는지  
내게 해당하는 유형과  
사용할 수 있는 지원금은 얼마인지



## 심사표와 과제계획서

지원금을 받기위한  
과제계획 서식의 기준과 작성법





# 목차



## 정산서

서식 내 문서번호 순서대로 작성해야  
검토시간이 줄어들고 돈이 빨리 입금됩니다.

실수로 사비 지출하지 않고  
지원금을 무사히 사용할 수 있는  
방법은 무엇인지



## 결과보고서 (경진대회)

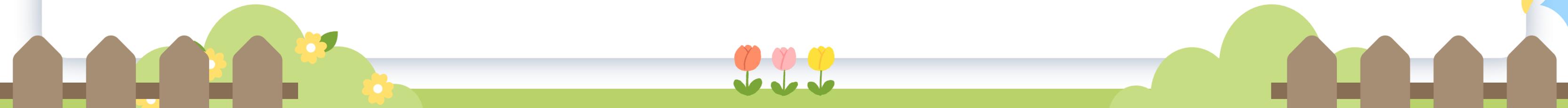
- 작년 서식과 유사함
- 우수작 예시 첨부예정

내가 만든 결과물을  
어떻게 소개하면 되는건지



## Q&A

질의응답 및 문의처 안내





# 캡스톤디자인유형이란?

[키워드: 무엇인가?]

- 전공 기반 프로젝트 수업
- 팀 프로젝트
- 문제 해결 / 결과물 제작
- 포트폴리오

그동안 배운 전공지식을 활용하여 하나의 결과물을 만들어보는 팀 프로젝트 수업

[예시]

- 미디어콘텐츠 → 광고영상 제작
- 컴퓨터공학 → 앱 제작
- 디자인 → 제품 디자인

[키워드: 왜 하는 수업인가?]

- 실무 경험
- 문제 해결 능력
- 팀 협업 경험
- 취업 포트폴리오

[예시]

- 포트폴리오
- 프로젝트 경험

## ■ 안내말씀

- 본 캡스톤디자인 교과목 지원 안내는 한국연구재단 <대학 산학협력활동 실태조사 지침서> 및 우리 대학 대학혁신추진팀 <대학혁신지원사업 사업비 집행 가이드라인>을 토대로 만들어졌으며, 유관기관의 추가적인 지침과 우리 대학 내부 사정에 따라 수정될 수 있음을 알려드립니다.
- 기타 나열되지 않은 사항은 학교 규정에 준용하여 주시기 바라며, 특이사항은 교육혁신추진팀과 협의 후 적용하여 주시기 바랍니다.
- 국고 사업비를 재원으로 하는 캡스톤디자인 교과목 지원금이 투명하고 올바르게 쓰일 수 있도록 지침을 숙지하시고 활용하여 주시기 바라며, 수업 지원에 참여하는 모든 교원 및 학생 여러분의 적극적인 협조를 부탁드립니다.

## ■ 캡스톤디자인 교과목 운영

### 1. 캡스톤디자인 정의

- 1~2학년 동안 배운 전공교과목 및 이론 등을 바탕으로, 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 정규 교과목
- 캡스톤디자인 교과목은 반드시 아래의 인정기준에 맞추어 수업이 진행되어야 함

※ 캡스톤디자인(capstone design)의 정의(대학정보공시 캡스톤디자인 인정 기준)

① 1~2학년 동안 배운 전공교과목 및 이론 등을 바탕으로, 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 정규교과목으로, ② 교과목명에 “캡스톤디자인(capstone design) 또는 종합설계”를 부기하여 캡스톤디자인 여부가 명확하고, ③ 시제(작)품 제작 등을 위한 실험·실습비 또는 교육프로그램 지원비가 지급되며, ④ 팀 과제로 1학기 이상 운영되는 경우로, **캡스톤디자인의 목적에 맞는 결과물이 도출되어야 함** → 상기 4가지 조건을 모두 충족하는 경우에만 ‘캡스톤디자인’ 교과목으로 인정함

2. 지원 대상: 2026-1 캡스톤디자인 전공 교육과정 중 **프로젝트 유형**에 따른 결과물 도출이 가능한 강좌





# 캡스톤디자인 유형과 지원금 지원 설명

## 프로젝트 유형 구분

### [일반]

- AI를 보조적인 도구로 사용하는 경우
  - 자료검색, 아이디어 정리, 문장 정리 및 번역, 참고용 이미지 생성 등
- AI 없이도 과제 결과물을 제작할 수 있는 경우
- AI는 필요하지만  
지원금으로 AI구독료를 정산하지 않고(개인사비/학과예산 사용)  
경진대회에 미참가 하는 경우

### [AI활용]

- AI 활용이 과제 수행의 핵심인 경우
- AI를 활용해야 결과물 제작이 가능한 경우
- 결과물 제작 과정에서 AI 활용 비중이 큰 경우
- AI를 보조적인 도구 정도로 사용하기는 하나  
지원금으로 AI구독료를 정산하는 경우

## ■ 캡스톤디자인 지원금 운영

### 8. 지원금액

#### 가. 프로젝트 유형 별 지원방식

기존 문제해결, 산학연계, 지역사회와 동일한 진행

프로젝트 유형 구분		지원금액	프로젝트 내용
비 용 합	문제해결 프로젝트	• 해당 강좌 수강인원 X 80,000원	• 담당교수 지도 아래 종합적인 문제해결 능력 강화를 위한 프로젝트 수행
	산학연계 프로젝트	• 해당 강좌 수강인원 X 150,000원	• 산업체가 공동으로 참여하여 멘토링 등을 통해 현장에 적용할 수 있는 프로젝트 수행
	지역사회연계 프로젝트		• 지역사회와 연계하여 지역사회 문제 해결, 봉사 등을 통해 프로젝트 수행
일 반 / AI 활 용	사회맞춤형 프로젝트	• 한 교과목 당 5,000,000원 (학기당 2개 교과목만 선발)  기존 융합(STEAM)캡스톤디자인과 동일하게 운영 예정	• 미래 기술을 활용하여 예술(A)·비즈니스(B)·문화(C) 콘텐츠를 기획·제작하고, 사회적 맥락에 맞는 융합 결과물을 도출하는 프로젝트
	산업체 연계 프로젝트		• 반도체, 디지털, 바이오헬스, 환경에너지, 우주항공, 첨단소재 등 다양한 산업 변화를 반영한 핵심 분야를 중심으로, 산업체와 연계하여 수행하는 융합 프로젝트
	지역사회 협약 프로젝트 (*협약 필수)		• 지역사회 기관과의 협약을 필수로 하여, 지역사회 문제 해결 및 사회적 가치 창출을 목표로 수행하는 융합 프로젝트



# 캡스톤디자인 유형과 지원금 지원 설명

[키워드: 어떤 프로젝트를 하는가?]

- 문제 해결 프로젝트
- 융합 프로젝트
- AI 활용 프로젝트

[예시]

- 문제 해결 프로젝트  
문제→ 학과 홍보 영상 부족  
해결→ SNS 홍보 콘텐츠 제작  
결과물→ 유튜브 콘텐츠 제작
- 융합 프로젝트(경영학과, 디지털콘텐츠학과)  
문제→ 외관문제로 상품가치가 떨어진 과일 판매  
해결→ 마케팅전략을 세우고/영상 콘텐츠 제작  
결과물→ 유튜브 콘텐츠 제작
- AI 활용 프로젝트  
문제→ 광고 영상 제작 시간 부족  
해결→ AI 영상 제작 도구 활용  
결과물→ AI 기반 광고 영상 제작

## ■ 캡스톤디자인 지원금 운영

### 8. 지원금액

가. 프로젝트 유형 별 지원방식

프로젝트 유형 구분		지원금액	프로젝트 내용
일반	비용 합	문제해결 프로젝트	• 해당 강좌 수강인원 X 80,000원
		산학연계 프로젝트	• 해당 강좌 수강인원 X 150,000원
		지역사회연계 프로젝트	
	융 합	사회맞춤형 프로젝트	• 한 교과목 당 5,000,000원 (학기당 2개 교과목만 선발)
		산업체 연계 프로젝트	
		지역사회 협약 프로젝트 (*협약 필수)	
AI 활 용	비용 합	문제해결 프로젝트	• 해당 강좌 수강인원 X 80,000원 + AI 구독료 300,000원
		산학연계 프로젝트	• 해당 강좌 수강인원 X 150,000원 + AI 구독료 500,000원
		지역사회연계 프로젝트	
	융 합	융합-사회맞춤형 프로젝트	• 한 교과목 당 5,000,000원 + AI 구독료 500,000원
		융합-산업체 연계 프로젝트	
		융합-지역사회 협약 프로젝트 (*협약 필수)	

• 일반 유형과 동일  
• (교과목 단위) AI 구독료 지원  
취지의 추가 지원금 지원

기본 지원금 내에서 AI구독료 정산 가능하지만  
기본 지원금액의 한도를 초과하여  
AI구독료 목적으로 지원금이 추가로 필요한 경우  
과제계획서 제출 시 금액을 추가로 기입하여 작성  
※ 추가로 신청한 구독료를 모두 사용하지 않더라도  
반드시 AI구독료 목적으로만 사용해야 함!





# 캡스톤디자인 유형과 지원금 지원 설명

## ■ 캡스톤디자인 지원금 운영

### 8. 지원금액

#### 가. 프로젝트 유형 별 지원방식

프로젝트 유형 구분		지원금액	프로젝트 내용
일반	비용 합	문제해결 프로젝트	• 해당 강좌 수강인원 X 80,000원
		산학연계 프로젝트	• 해당 강좌 수강인원 X 150,000원
		지역사회연계 프로젝트	
	융 합	사회맞춤형 프로젝트	• 한 교과목 당 5,000,000원 (학기당 2개 교과목만 선발)
		산업체 연계 프로젝트	
		지역사회 협약 프로젝트 (*협약 필수)	
AI 활 용	비용 합	문제해결 프로젝트	• 해당 강좌 수강인원 X 80,000원 + AI 구독료 300,000원
		산학연계 프로젝트	• 해당 강좌 수강인원 X 150,000원 + AI 구독료 500,000원
		지역사회연계 프로젝트	
	융 합	융합-사회맞춤형 프로젝트	• 한 교과목 당 5,000,000원 + AI 구독료 500,000원
		융합-산업체 연계 프로젝트	
		융합-지역사회 협약 프로젝트 (*협약 필수)	

### 6. 심사 영역 구분

#### 가. 서울캠퍼스

영역	단과대학	비고
1영역	인문사회과학대학	통합심사
	사범대학	
	경영경제대학	
2영역	융합공과대학	
3영역	문화예술대학	
4영역	시활용형	최우수상, 우수상만 수여예정

#### 나. 천안캠퍼스

영역	단과대학	비고
1영역	글로벌인문학부대학	통합심사
	예술대학	
	융합기술대학	
2영역	디자인대학	
3영역	공과대학	
4영역	시활용형	최우수상, 우수상만 수여예정

#### 다. 서울/천안 캠퍼스 공통 사항

- 경진대회 개최 및 심사 시 일반형/AI활용형 나눠서 진행 후 시상 예정
- 상기 경진대회 개최 일정 및 시상계획, 심사영역, 심사방식 등은 추후 변동 될 가능성이 있으며, 경진대회 개최시기에 세부 안내 예정

● **비용합: 경진대회 참가 가능**

※ **시활용 유형이라면 참가필수**

● **융합: 경진대회 참가 불가능**

→ **집중적인 예산지원으로 인한 형평성 고려**





# 심사표와 과제계획서

## 2026 캡스톤디자인 문제해결 프로젝트 심사표

항목	세부분항	배점
1 문제의 명확성 및 필요성(20점): 문제 정의·근거·필요성이 문서에 얼마나 증명하였는가	어떤 문제가 있는지 알 수 있다.	10
	그 문제가 실제로 있다는 근거나 이유가 있다.	5
	왜 이 문제를 해결해야 하는지 알 수 있다.	5
2 사업 목적 부합성 (20점): 캡스톤디자인으로서 적합한 과제인가	그동안 전공이나 수업에서 배운 내용이 이 과제와 연결된다.	5
	해결하려는 문제에 맞는 결과물 종류를 정했다.	5
	최종적으로 무엇을 만들지 구체적으로 적었다.	10
3 실행 가능성 (20점): 일정·역할·자원이 학기 내 실행 가능한 수준으로 구체적인가	언제 무엇을 할지 계획이 보인다.	10
	누가 무엇을 맡고, 무엇이 필요한지 알 수 있다.	5
	문제가 생기면 어떻게 할지 적혀 있다.	5
4 교육적 효과 (20점): 수업으로서의 학습 효과가 존재하며, 확인이 가능한가	추후 이 과제를 하면서 배우게 될 점이 보인다.	10
	과제를 하면서 어떤 활동을 하게 되는지 보인다.	5
	과제를 하면서 배운 점을 어떻게 점검할지 알 수 있다.	5
5 결과물 활용 및 확장 가능성 (20점): 외부에 공개 및 활용 가능한가	수업이 끝난 뒤 결과물을 어디에 쓸 수 있는지 알 수 있다.	5
	결과물을 어떻게 활용할지 알 수 있다.	5
	결과물을 나중에 어떻게 더 발전시킬 수 있는지 알 수 있다.	5
<b>결과</b>		

\* 항목 당 15점 이상(총 75점) 적합으로 판단함

● (비용합)문제의 명확성 및 필요성  
\* 해결하려는 문제가 무엇인지, 왜 해결해야 하는지, 어떤 근거가 있는지 작성하는 항목입니다.  
\* 너무 길게 쓰지 말고, 예시처럼 짧고 분명하게 작성해도 좋습니다.

말기

항목	작성 안내	작성 내용
문제	<u>누가, 어떤 상황에서, 어떤 문제를 겪는지</u> 한 문장으로 작성	재학생이 교내 분리수거 공간에서 분리배출 기준을 헛갈려 올바르게 배출하지 못하는 문제를 개선하고자 한다.
문제 근거	<u>이 문제가 실제로 있다</u> 는 것을 보여주는 자료 1개 이상 작성	- 교내 분리수거 공간 직접 관찰 - 교내 미화원 인터뷰(3인)
해결 필요성	<u>왜 이 문제를 해결해야 하는지</u> 한 문장으로 작성	분리배출 기준을 헛갈리면 일반쓰레기와 재활용품이 섞여 버려질 수 있으므로 개선이 <u>필요함</u>

● (비용합)사업 목적 부합성  
\* 이 과제가 전공수업과 관련이 있는지, 무엇을 배우는지, 무엇을 만들 것인지 작성하세요.

말기

항목	작성 안내	작성 내용
활용할 전공/수업 내용	<u>현재까지 전공이나 수업에서 배운 내용을</u> 작성	콘텐츠 기획, 영상 편집, 시각디자인
결과물 종류	<u>문제 해결에 맞는 결과물 종류</u> 를 작성	카드뉴스, 포스터
최종 결과물	<u>최종 결과물이 무엇인지</u> 작성	분리배출 안내 카드뉴스 및 포스터, 30초짜리 영상





# 심사표와 과제계획서

## 2026 캡스톤디자인 문제해결 프로젝트 심사표

항목		세부분항	배점
1	문제의 명확성 및 필요성(20점): 문제 정의·근거·필요성이 문서에 얼마나 증명하였는가	어떤 문제가 있는지 알 수 있다.	10
		그 문제가 실제로 있다는 근거나 이유가 있다.	5
		왜 이 문제를 해결해야 하는지 알 수 있다.	5
2	사업 목적 부합성 (20점): 캡스톤디자인으로서 적합한 과제인가	그동안 전공이나 수업에서 배운 내용이 이 과제와 연결된다.	5
		해결하려는 문제에 맞는 결과물 종류를 정했다.	5
		최종적으로 무엇을 만들지 구체적으로 적었다.	10
3	실행 가능성 (20점): 일정·역할·자원이 학기 내 실행 가능한 수준으로 구체적인가	언제 무엇을 할지 계획이 보인다.	10
		누가 무엇을 맡고, 무엇이 필요한지 알 수 있다.	5
		문제가 생기면 어떻게 할지 적혀 있다.	5
4	교육적 효과 (20점): 수업으로서의 학습 효과가 존재하며, 확인이 가능한가	추후 이 과제를 하면서 배우게 될 점이 보인다.	10
		과제를 하면서 어떤 활동을 하게 되는지 보인다.	5
		과제를 하면서 배운 점을 어떻게 점검할지 알 수 있다.	5
5	결과물 활용 및 확장 가능성 (20점): 외부에 공개 및 활용 가능한가	수업이 끝난 뒤 결과물을 어디에 쓸 수 있는지 알 수 있다.	5
		결과물을 어떻게 활용할지 알 수 있다.	5
		결과물을 나중에 어떻게 더 발전시킬 수 있는지 알 수 있다.	5
<b>결과</b>			

\* 항목 당 15점 이상(총 75점) 적합으로 판단함

### ● (비용합)실현 가능성

\* 한 학기 안에 어떻게 진행할지, 누가 무엇을 맡는지, 무엇이 필요한지 작성하세요.

말기팀

항목	작성 안내	작성 내용
주차별 단계 및 일정	<u>과제를 어떤 순서로 진행할지</u> 주차별로 간단히 작성	1~3주차: 문제 조사 4~7주차: 자료 제작 8~12주차: 수정 및 보완 13~15주차: 최종 제출
역할	<u>팀원별로 맡은 일을</u> 작성	팀장-전체 정리 팀원A-현장 조사 팀원B-디자인 팀원C-발표자료 제작
필요한 준비	<u>과제 수행에 필요한</u> 재료, 장비, 자료, 협조 대상을 작성	노트북, 디자인 프로그램, 교내 분리수거 공간 현장 확인
예상 문제 및 대응	<u>진행하면서 생길 수 있는 문제와 대처 방법</u> 을 작성	자료가 부족하면 추가 관찰을 진행하고, 일정이 늦어지면 역할을 다시 나누어 진행함

### ● (비용합)교육적 효과

\* 이 과제를 통해 무엇을 배우는지, 어떤 순서로 진행하는지, 결과를 어떻게 확인할지 작성하세요.

말기팀

항목	작성 안내	작성 내용
배우는 점	<u>이 과제를 통해 배우게 될 점</u> 을 작성	협업 능력, 문제해결 능력, 자료 조사 능력을 기를 수 있음
학습 활동	<u>이 과제를 하면서 하게 될 활동</u> 을 작성	문제 조사, 자료 수집, 결과물 제작, 발표 준비
점검 방법	배운 점이나 진행 상황을 <u>어떻게</u> 점검할지 작성	팀 회의와 지도교수 피드백을 통해 점검할 예정임

### ● (비용합)결과물 활용 및 확장 가능성

\* 수업이 끝난 뒤 이 결과물을 어디에 쓰고, 나중에 어떻게 더 키울 수 있을지 작성하세요.

말기팀

항목	작성 안내	작성 내용
활용처	수업 종료 후 <u>결과물을 어디에 사용할 수 있는지</u> 작성	교내 재학생들에게 분리수거 안내자료로 활용 가능
활용 방법	만든 결과물을 <u>어떤 방식으로 활용할지</u> 작성	포스터와 영상을 학교 SNS와 안내자료로 활용
발전 방향	이후에 <u>더 보완하거나 다른 곳에 활용할 수 있는지</u> 작성	다른 교내 문제와 관련된 안내자료로 확대 활용 가능함





# 심사표와 과제계획서

## 2026 캡스톤디자인 융합 프로젝트 심사표

※ 본 심사표는 캡스톤디자인 융합 프로젝트(사회맞춤형·산업체연계·지역사회 협약)를 대상으로 하며 프로젝트의 접근 방식에 따라 각 평가 항목을 해당 성격에 맞게 종합적으로 판단함.

심사 문항(개당 5점)		배점	
1	전공 간 융합 목적 달성도(20점): 왜 이 문제/수요를 다전공 협업으로 해결해야 하는가	전공별 역할을 구체적으로 제시하였다.	5
		각 전공이 참여해야 하는 이유를 제시하였다.	5
		전공별 역할이 서로 연결되어 있다.	5
		한 전공만으로 수행하기 어려운 이유를 제시하였다.	5
2	프로젝트 유형에 따른 주제의 부합성 (30점): ① 사회맞춤형: 해결하려는 문제와 목표가 분명한가 ② 산업체 연계, 지역사회 협약: 기관이나 지역의 요구와 주제가 잘 맞는가	융합 프로젝트 유형에 맞는 문제 또는 수요를 대상과 상황이 드러나도록 제시하였다.	10
		주제 선정의 근거(요구, 사례, 협약, 자료 등)를 제시하였다.	10
		문제/수요에 대한 해결 방향 또는 수행 방향이 제시되어 있다.	10
3	프로젝트 계획의 체계성 및 충실성 (30점): 일정·역할·자원이 학기 내 실행 가능한 수준으로 구체적인가	과제 진행 단계가 전공별 역할, 주차별 일정과 함께 제시되어 있다.	10
		필요한 재료, 장비, 자료, 협조 계획이 있다.	10
		예상되는 어려움과 해결방법이 있다.	5
		예산 사용 계획이 과제 내용과 연결되어 있다.	5
4	프로젝트 결과물 활용의 기대 효과 및 파급효과 (20점): 수업으로서의 학습 효과가 존재하며, 확인이 가능한가	이 과제를 통해 배우게 될 내용이나 기를 수 있는 능력을 제시하였다.	5
		수업 종료 후 결과물을 활용할 대상 또는 장소를 제시하였다.	10
		결과물을 이후에 어떻게 발전시킬 수 있는지 제시하였다.	5

- ※ 본 사업은 학기당 소수 교과목을 선별하여 고액의 예산을 집중 지원하는 융합형 캡스톤디자인으로, 총점 80점 이상 과제를 우선 선별함.
- ※ 전공 간 융합 목적 달성도(15점 이상), 프로젝트 유형 부합성(20점 이상), 프로젝트 계획의 체계성 및 충실성(20점 이상)을 최소 충족 기준으로 함.
- ※ 결과물 활용의 기대 효과 및 파급 효과 문항은 상대평가 영역으로서 가점 요소로 적용하되, 0점일 경우 총점 80점 이상 달성이 어려울 수 있음.
- ※ 동점 발생 시 2 → 3 → 1 → 4 항목 순으로 고득점자 선발함

● (융합) 전공 간 융합 목적 달성도		
※ 왜 여러 전공이 함께해야 하는지 작성하세요. ※ 너무 길게 쓰지 말고, 예시처럼 짧고 분명하게 작성해도 좋습니다.		
항목	작성 내용	
전공별 역할	디자인전공: 화면 구성 컴퓨터전공: 기능 구현	
각 전공별 필요한 이유	디자인전공: 디자인으로 정보전달 컴퓨터전공: 실제 기능 구현	
역할 연결	디자인 결과를 바탕으로 기능을 구현함	
융합이 필요한 이유	시각설계와 기능개발이 모두 필요하기 때문	
● (융합) 프로젝트 유형에 따른 주제의 부합성		
- 유형별 목표		
※ 선택한 융합 프로젝트 유형에 맞게 작성하세요. ※ 사회맞춤형은 해결하려는 문제 중심으로 작성하세요. ※ 산업체 연계·지역사회 협약은 산업체/지역사회의 수요/요구가 과제주제와 연관되도록 작성하세요.		
항목	작성 안내	작성 내용
문제/수요	해결하려는 문제 또는 반영하려는 수요를 대상과 상황이 보이도록 작성	재학생 대상 분리수거에 대한 배출방법 안내가 부재한 상황에서 활용 가능한 안내자로 수요가 있음
주제 선정 근거	왜 이 주제를 정했는지 보여주는 자료나 이유를 작성	재학생들의 불편함 호소, 미화원 직원분들에게 사례 조사
해결방향 / 수행방향	이 문제 또는 수요를 어떤 방향으로 해결하거나 수행 할 것인지 작성	학생들의 눈높이에 맞는 분리수거 교육 콘텐츠를 제작하는 방향으로 수행하고자 함
● (융합) 프로젝트 계획의 체계성 및 충실성		
※ 한 학기 안에 이 과제를 어떻게 진행할지 작성하세요. ※ '무엇을 할지', '무엇이 필요한지', '문제가 생기면 어떻게 할지'를 구분해서 작성하세요.		
항목	작성 안내	작성 내용
진행 단계 및 일정	학기 중 어떤 순서로 진행할지 간단히 작성	1~3주차: 문제 조사 4~7주차: 자료 제작 8~12주차: 수정 및 보완 13~15주차: 최종 제출
필요물품/협조	재료, 장비, 자료, 외부 협조 등 필요한 것을 작성	노트북, 디자인 프로그램, 개발 프로그램, 교내 현장 확인, 참고자료 조사
예산 어려움 및 해결방법	진행 중 생길 수 있는 문제와 대응 방법을 함께 작성	자료 부족과 역할 지연으로 일정 조정 어려울 경우, 비대면 회의/협의로 대체하고 역할 재조정 및 추가 조사 진행
예산 사용 계획	예산을 어디에 사용할 예정인지 과제 내용과 연결하여 작성	교육자료 제작비, 출력비, 에셋 비용으로 사용 예정



# 심사표와 과제계획서

## 2026 캡스톤디자인 융합 프로젝트 심사표

※ 본 심사표는 캡스톤디자인 융합 프로젝트(사회맞춤형·산업체연계·지역사회 협약)를 대상으로 하며 프로젝트의 접근 방식에 따라 각 평가 항목을 해당 성격에 맞게 종합적으로 판단함.

심사 문항(개당 5점)		배점	
1	전공 간 융합 목적 달성도(20점): 왜 이 문제/수요를 다전공 협업으로 해결해야 하는가	전공별 역할을 구체적으로 제시하였다.	5
		각 전공이 참여해야 하는 이유를 제시하였다.	5
		전공별 역할이 서로 연결되어 있다.	5
		한 전공만으로 수행하기 어려운 이유를 제시하였다.	5
2	프로젝트 유형에 따른 주제의 부합성 (30점): ① 사회맞춤형: 해결하려는 문제와 목표가 분명한가 ② 산업체 연계, 지역사회 협약: 기관이나 지역의 요구와 주제가 잘 맞는가	융합 프로젝트 유형에 맞는 문제 또는 수요를 대상과 상황이 드러나도록 제시하였다.	10
		주제 선정의 근거(요구, 사례, 협약, 자료 등)를 제시하였다.	10
		문제/수요에 대한 해결 방향 또는 수행 방향이 제시되어 있다.	10
3	프로젝트 계획의 체계성 및 충실성 (30점): 일정·역할·자원이 학기 내 실행 가능한 수준으로 구체적인가	과제 진행 단계가 전공별 역할, 주차별 일정과 함께 제시되어 있다.	10
		필요한 재료, 장비, 자료, 협조 계획이 있다.	10
		예상되는 어려움과 해결방법이 있다.	5
		예산 사용 계획이 과제 내용과 연결되어 있다.	5
4	프로젝트 결과물 활용의 기대 효과 및 파급효과 (20점): 수업으로서의 학습 효과가 존재하며, 확인이 가능한가	이 과제를 통해 배우게 될 내용이나 기를 수 있는 능력을 제시하였다.	5
		수업 종료 후 결과물을 활용할 대상 또는 장소를 제시하였다.	10
		결과물을 이후에 어떻게 발전시킬 수 있는지 제시하였다.	5
결과			

- ※ 본 사업은 학기당 소수 교과목을 선별하여 고액의 예산을 집중 지원하는 융합형 캡스톤디자인으로, 총점 80점 이상 과제를 우선 선별함.
- ※ 전공 간 융합 목적 달성도(15점 이상), 프로젝트 유형 부합성(20점 이상), 프로젝트 계획의 체계성 및 충실성(20점 이상)을 최소 충족 기준으로 함.
- ※ 결과물 활용의 기대 효과 및 파급 효과 문항은 상대평가 영역으로서 가점 요소로 적용하되, 0점일 경우 총점 80점 이상 달성이 어려울 수 있음.
- ※ 동점 발생 시 2 → 3 → 1 → 4 항목 순으로 고득점자 선별함

● (융합) 프로젝트 결과물 활용의 기대 효과 및 파급효과		
※ 이 과제를 통해 무엇을 배우는지, 수업이 끝난 뒤 결과물을 어디에 활용할 수 있는지 작성하세요.		
항목	작성 안내	작성 내용
배우는 점	이 과제를 통해 배우게 될 내용이나 기를 수 있는 능력을 작성	정보 전달 방법, 콘텐츠 제작 능력, 협업 능력을 기를 수 있음
수업 종료 후 활용처	수업이 끝난 뒤 결과물을 누가, 어디서 활용할 수 있는지 작성	교내 안내자료, 지역 행사, 기관 홍보자료로 활용 가능함
향후 발전 방향	이후에 보완하거나 다른 곳에 활용할 수 있는지 작성	다른 건물, 다른 기관, 추가 기능을 넣은 후속 자료로 확장 가능함





# 과제계획서 작성방법



## 어떤 문제?

막연한 주제(X)  
→ AI 영상 만들기  
문제해결을 위한 주제(O)  
→ "지역 관광 홍보를 위한" AI 영상 만들기



## 왜 해결?

- 관광 홍보 콘텐츠 부족
- 관광객 감소로 인한 관광지/지역쇠퇴 예방



## 무엇을?

- 30초 홍보 영상
- 3분 홍보 영상
- 생성형 AI 기반 캐릭터 콘텐츠



## 어떻게?

역할 분담  
제작 일정 설정  
무슨 도구와 재료 사용할지



## 어디에 활용?

- 유튜브 업로드
- 포트폴리오 활용
- 공모전 출품





# 정산서 작성 유의사항

(서식 순서대로 작성 필수)

## 증빙자료

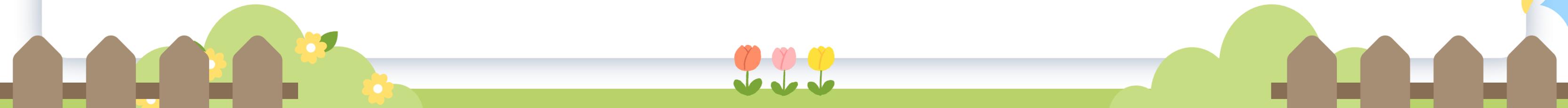
- 영수증, 거래명세서, 견적서
- ※ 영수증/거래명세서 날짜: 견적서 발급날짜 이후 (당일견적/구매 시 영수증칸에 사유작성)
- 학교 사업자등록번호로 현금영수증 발행

## 개인카드 사용 불가

**반드시 교수님의 법인카드 사용**

## 포인트 적립 불가

영수증에 포인트 적립 내역 있을 시:  
영수증 배경사진과 같은 색으로 색칠하여 가려주세요.





# 결과보고서(경진대회)

\* 일반 유형

10-1	캡스톤디자인 결과보고서
------	--------------

\* 팀티칭 수업의 경우, 담당교수 전부 기입

단과대학	주관학과	담당교수
교과목명		분반
프로젝트 유형 (해당 유형에 ○ 체크)	비용합	문제해결
		산학연계
	융합	지역사회연계
		사회맞춤형
		산업체 연계
지역사회 협약		

팀명	수용이귀여워팀	
팀원	장원영, 안유진, 카리나, 윈터, 지젤	
과제명		
결과물	R- (Research)	
	P- (Product)	시제품
	SS- (Social-Service)	

■ 과제 목적

본 과제는 사회공헌형 생필품 브랜드를 기획하고, 60초 분량의 홍보영상을 제작함으로써 미디어 제작 역량과 브랜드 기획 역량을 통합적으로 향상시키는 것을 목적으로 수행하였다.

특히 단순 영상 제작을 넘어,

1. 사회적 이슈 분석
2. 가치 중심 브랜드 설계
3. 메시지 전략 수립
4. 콘텐츠 제작 프로세스 실습

을 통해 실무형 광고 제작 전 과정을 경험하는 데 목적을 두었다.

■ 과제 내용 및 결과

1) 과제 수행 내용

① 브랜드 기획 단계

- 가정폭력 및 아동학대 생존자 지원 현황 조사
- 사회공헌형 브랜드 사례 분석
- 타겟 소비자 페르소나 설정
- 브랜드명, 슬로건, 미션·비전 수립
- 수익 기부 구조 설계

② 영상 기획 단계

- 60초 광고 시나리오 작성
- 스토리보드 및 콘티 제작
- 메시지 전달 구조 설계 (문제 제기 → 전환 → 해결 → 참여 유도)

③ 제작 단계

- 저작권 없는 상업용 이미지를 구매하여 브랜드 키비주얼 제작

\* AI활용 유형

10-2	캡스톤디자인 결과보고서
------	--------------

\* 팀티칭 수업의 경우, 담당교수 전부 기입

단과대학	주관학과	담당교수
교과목명		분반
프로젝트 유형 (해당 유형에 ○ 체크)	비용합	문제해결
		산학연계
	융합	지역사회연계
		사회맞춤형
		산업체 연계
지역사회 협약		

팀명	수용이귀여워팀	
팀원	장원영, 안유진, 카리나, 윈터, 지젤	
과제명		
결과물	R- (Research)	
	P- (Product)	시제품
	SS- (Social-Service)	

■ 과제 목적

본 과제는 생성형 AI 도구를 활용하여 사회공헌형 생필품 브랜드를 기획하고, 60초 분량의 홍보영상을 제작함으로써 AI 기반 미디어 제작 역량과 브랜드 기획 역량을 통합적으로 향상시키는 것을 목적으로 수행하였다.

특히 단순 영상 제작을 넘어,

1. 사회적 이슈 분석
2. 가치 중심 브랜드 설계
3. 메시지 전략 수립
4. AI 기반 콘텐츠 제작 프로세스 실습

을 통해 실무형 광고 제작 전 과정을 경험하는 데 목적을 두었다.

또한 생성형 AI를 창작 보조 도구로 활용하면서 인간 기획자의 판단·편집·윤리적 검수를 병행하는 제작 체계를 확립하는 것을 주요 목표로 설정하였다.

■ 과제 내용 및 결과

1) 과제 수행 내용

① 브랜드 기획 단계

- 가정폭력 및 아동학대 생존자 지원 현황 조사
- 사회공헌형 브랜드 사례 분석
- 타겟 소비자 페르소나 설정
- 브랜드명, 슬로건, 미션·비전 수립
- 수익 기부 구조 설계

② 영상 기획 단계

- 60초 광고 시나리오 작성
- 스토리보드 및 콘티 제작
- 메시지 전달 구조 설계 (문제 제기 → 전환 → 해결 → 참여 유도)

③ AI 활용 제작 단계

- 이미지 생성 AI를 활용한 브랜드 키비주얼 제작



# 결과보고서(경진대회)

- 영상 생성 AI를 통한 상징적 장면 구현  
- AI 음성합성 기반 내레이션 제작  
- 자동 자막 생성 후 수동 보정  
- 색보정 및 사운드 디자인 직접 편집  
\* 민감한 사회 이슈를 다루는 만큼 피해 상황을 직접적으로 묘사하지 않고 상징적 표현 방식을 채택함.

2) 최종 결과물  
- 60초 홍보영상 1편 (Full HD, 1920x1080)  
- 브랜드 기획서(PDF)  
- 스토리보드 및 제작 과정 기록서  
- AI 활용 내역 정리 보고서

완성된 영상은 '일상의 소비가 누군가의 안전한 시각을 만든다'는 메시지를 중심으로, 일상 장면과 후원 구조를 연결하는 구조로 구성되었다.  
AI를 활용하여 제작 효율을 높였으며, 반복 생성 및 수정 과정을 통해 영상의 완성도를 개선하였다.

**■ 활용방안 및 기대효과**

1) 활용방안  
- 학과 포트폴리오 전시 자료 활용  
- 캡스톤디자인 경진대회 출품  
- 공익광고/사회공헌 캠페인 분야 취업 포트폴리오 자료 활용  
- AI 기반 광고 제작 사례 연구 자료로 활용

2) 기대효과  
① AI 융합 제작 역량 강화  
- 생성형 AI를 기획-제작 프로세스에 체계적으로 적용하는 실무 경험 확보  
② 사회문제 기반 콘텐츠 기획 능력 향상  
- 민감한 사회 이슈를 책임감 있게 다루는 윤리적 제작 기준 체득  
③ 브랜드 전략 수립 능력 향상  
- 제품-메시지-후원 구조를 통합적으로 설계하는 브랜드 역량 강화  
④ 실무형 결과물 확보  
- 광고·브랜드 미디어 콘텐츠 분야 진로에 활용 가능한 포트폴리오 완성

**■ 산학/지역사회연계 활동 결과보고**  
\* 비용합(산학연계 / 지역사회연계) 프로젝트 OR 융합(산업체연계 / 지역사회 협약) 프로젝트 강좌 팀 필수 작성

- 연계한 산업체/지역사회와의 활동 내용, 특강, 자문, 회의 등 구체적인 연계 내용 작성  
- 비용합: 산학연계 or 지역사회연계 프로젝트 강좌 팀만 작성  
- 융합: 산업체연계 or 지역사회 협약 프로젝트 강좌 팀만 작성

**■ 성과**



- 000 공모전 대상 수상

**■ 결과물 사진**



- 동영상 이미지 캡처

**■ 생성형 AI 사용 결과**

순번	서비스명	사용 플랜	월 요금 (한화)	사용 기간	총액	사용 목적
1	Gemini	Pro	\$20 (29,000)	4	116,000	기획서 작성, 스토리보드 구성, 프롬프트 설계
2	Midjourney	Standard Plan	\$24 (34,750)	4	139,000	광고 콘셉트 이미지 제작
3	Runway	Standard	\$15 (21,760)	3	65,280	이미지→영상 변환 및 영상 편집
4	ElevenLabs	Creator	\$11 (16,000)	2	32,000	AI 음성 내레이션 제작
총액					353,000	

**■ 학기 일정과 연계된 활용 결과**

순번	단계	기간	AI 활용 내용
1	기획 단계	3/00 ~ 3/00	Gemini로 콘셉트 기획
2	이미지 제작	4/00 ~ 5/00	Midjourney로 콘셉트 아트 제작
3	영상 제작	4/00 ~ 5/00	Runway로 영상 변환
4	음성 제작	4/00 ~ 5/00	ElevenLabs로 더빙
5	최종 편집	5/00 ~ 6/00	통합 편집 및 결과 제출

**■ AI 서비스 활용 증빙**  
[생성형 AI 서비스명]

1. 주요 활용 목적:  
2. 주요 활용 내역:

1. 각 서비스 사용 화면 캡처  
- 첨부 후 사진 이름(제목) 작성  
2. 주요 프롬프트 전문/링크 첨부  
- 첨부 후 설명(내용) 작성  
3. 생성 단계별 설명  
4. 최종 결과물 제작 과정 정리 보고서  
→ 위 4가지 방법 중 1가지 방식을 채택하여 증빙.

예시)  
[Midjourney]  
1. 주요 활용 목적:  
최종 광고 영상에 삽입 될 고해상도 이미지 제작  
2. 주요 활용 내역:  
이미지 생성-제작 중인 화면 첨부, 프롬프트 첨부(어느 부분에 사용하였는지 간략한 설명 기재)

[Runway]  
1. 주요 활용 목적:  
최종 광고 영상 생성, 제작  
2. 주요 활용 내역:  
영상 생성-제작 중인 화면 첨부, 프롬프트 첨부(어느 부분에 사용하였는지 간략한 설명 기재)

**\* AI 서비스 활용 명시 및 저작권 준수 확인 \***  
본 팀은 생성형 AI 활용 시 타인의 저작물 또는 상표를 무단으로 사용하지 않도록 주의하며, AI 생성물로 인한 저작권 침해 책임은 팀(참가자)에게 있음을 확인합니다.

위와 같이 캡스톤디자인 결과보고서를 제출합니다.  
작성일: 2026년 월 일  
팀장 명: \_\_\_\_\_(인)

\* 사진 자료 포함 5장 이내 작성



THANK YOU

문의처

교육혁신추진팀 송백관 E107호

캡스톤디자인 담당 조승연 041-623-0068

