

## 동아리 활동보고서

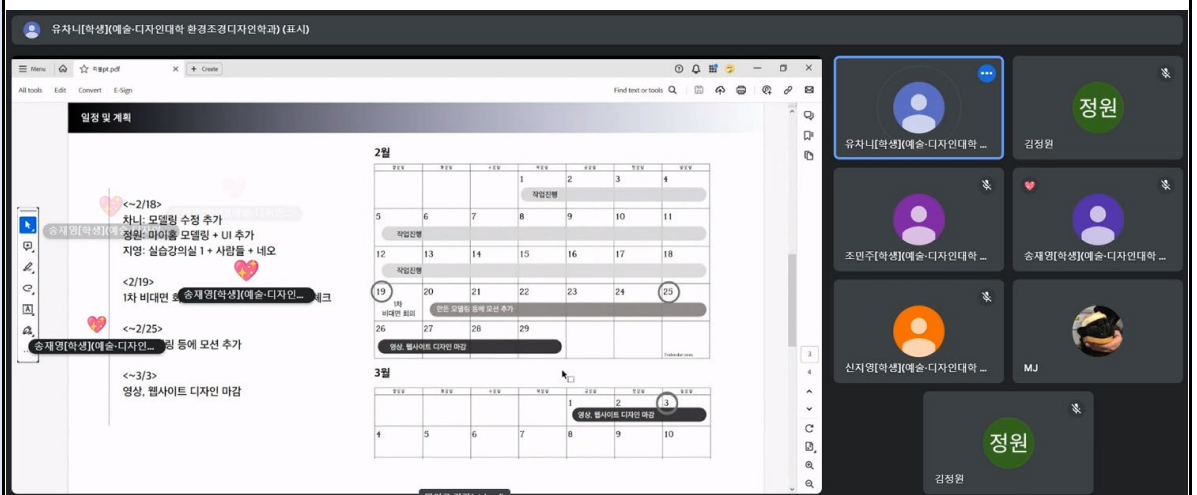
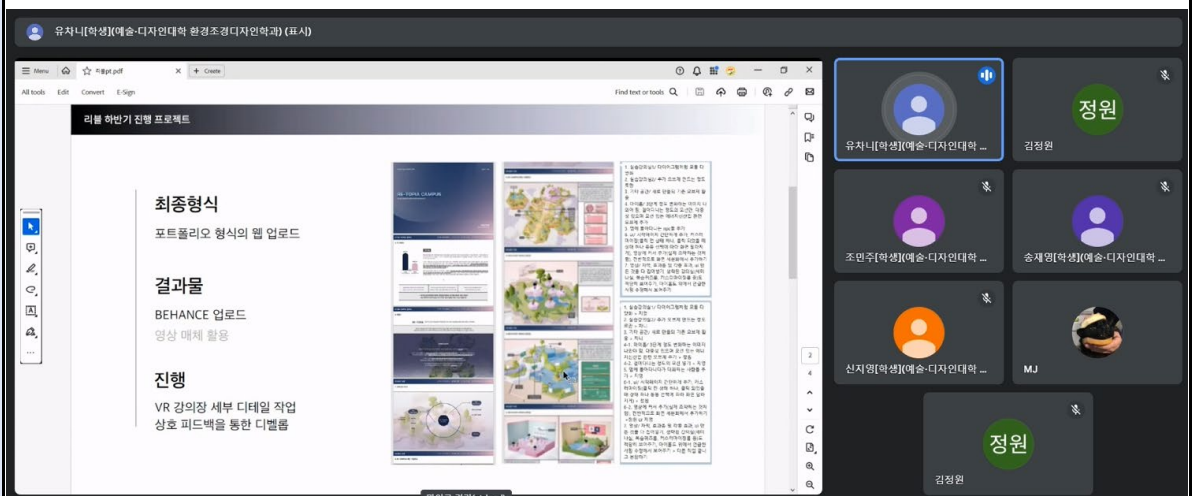
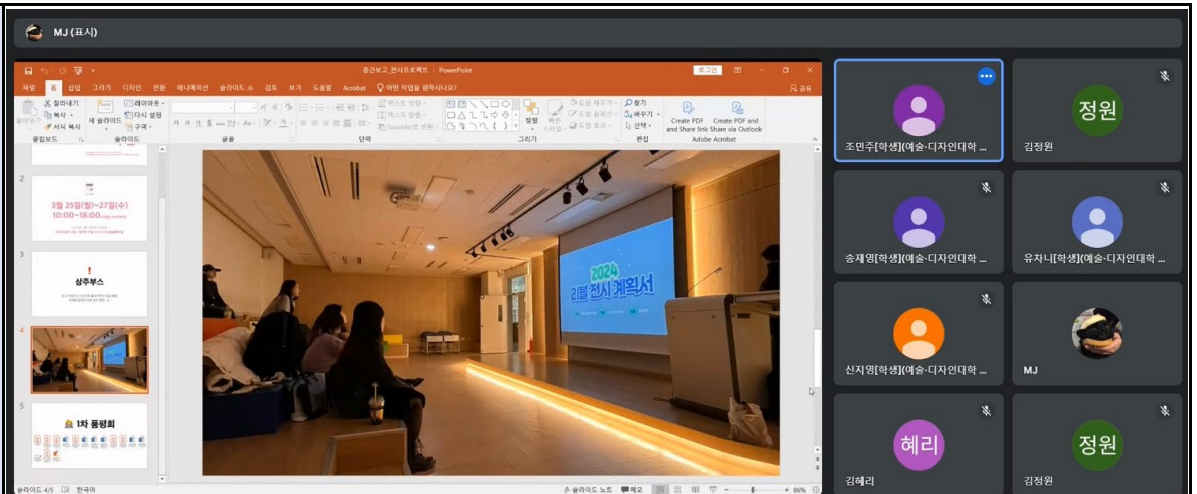
활동명	그룹 프로젝트 중간보고		
동아리 분과	전시창작분과	동아리명	리블
활동시간	2024.01.14.20:00~22:00	비고	
활동목적	학기 사업 : 그룹 프로젝트		
활동내용 및 소감	<p>구글 미트를 통해 비대면으로 학기 사업인 그룹 프로젝트의 중간보고를 진행했습니다.</p> <p>지난 9월 기획 회의에서 메타버스 맵 제작 팀, 조경/건축 공간 스터디 팀, 전시 팀으로 그룹을 계획했습니다. 이후 각 팀별로 회의와 활동을 진행하고 학기 사업 중간보고를 통해 그룹별로 발표자를 선정하여 프로젝트에 대한 간단한 소개와 한 학기동안의 계획 또는 진행상황 등을 발표했습니다.</p> <p>메타버스 맵 제작 팀은 기후위기를 주제로 한 몰입·체험형 교육 콘텐츠 제작을 주제로 시공간적 제약이 없는 메타버스의 특성을 활용해 학생들의 교육적 성취를 가상 공간에 시각화함으로써 지속적인 자기주도 학습이 가능한 메타버스 캠퍼스 구현을 진행하고 발표했습니다. 9월 이후 격주로 회의와 작업을 진행하여 아이디어션 및 기획, Case Study, User Desk Research를 진행했으며, 이를 통해 도출된 결론을 공유하고 진행 중인 모델링 및 렌더, UI 과정을 이미지로 공유하여 타 팀에게 피드백을 받는 시간을 가졌습니다.</p> <p>조경/건축 공간 스터디 팀은 조경 및 건축 관련 공간 답사 및 사례 조사를 통한 공간 시스템 분석 및 방법론 연구를 주제로 조경 및 건축 관련 공간을 답사하고, 공간의 시스템 및 공간이</p>		

함유하고 있는 인문적, 문화적인 의미를 종합적으로 분석하기 위한 계획을 발표했습니다.

광화문광장, 난지생태습지원, Ciutadeia Park, Memorial to the Murdered Jews of Europe으로 답사지를 선정하고 현장답사 전 사료 조사를 통해 답사 시 중점을 둘 내용을 리스트화하고 타 팀원에게 추가 의견을 받아 이를 보완하였습니다.


전시 팀은 새로움을 깨닫는 추상적인 감정을 '리본'으로 재해석하여 작품 전시의 재미와 컨셉을 표현하는 것을 주제로 'Re:born' (다시 태어나다)를 전시 제목으로 선정하였습니다. 해당 주제에 맞춰 팀원들이 작품 구상에 들어갔고, 1월 13일에 1차 품평회를 예술디자인대학 102호에서 진행하여 각자 기획한 1차 전시 계획서를 바탕으로 개인 PT를 진행하고 전시 주제 및 일시를 확정하였습니다. 중간보고에서는 1차 품평회의 내용을 공유하고 피드백을 받고 초안을 보완하였습니다. 추가로 전시 홍보 및 장소 등에 대해 동아리 부원이 함께 의논하는 시간을 가졌습니다.

활동사진  
(3매 이상)



동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김정원 

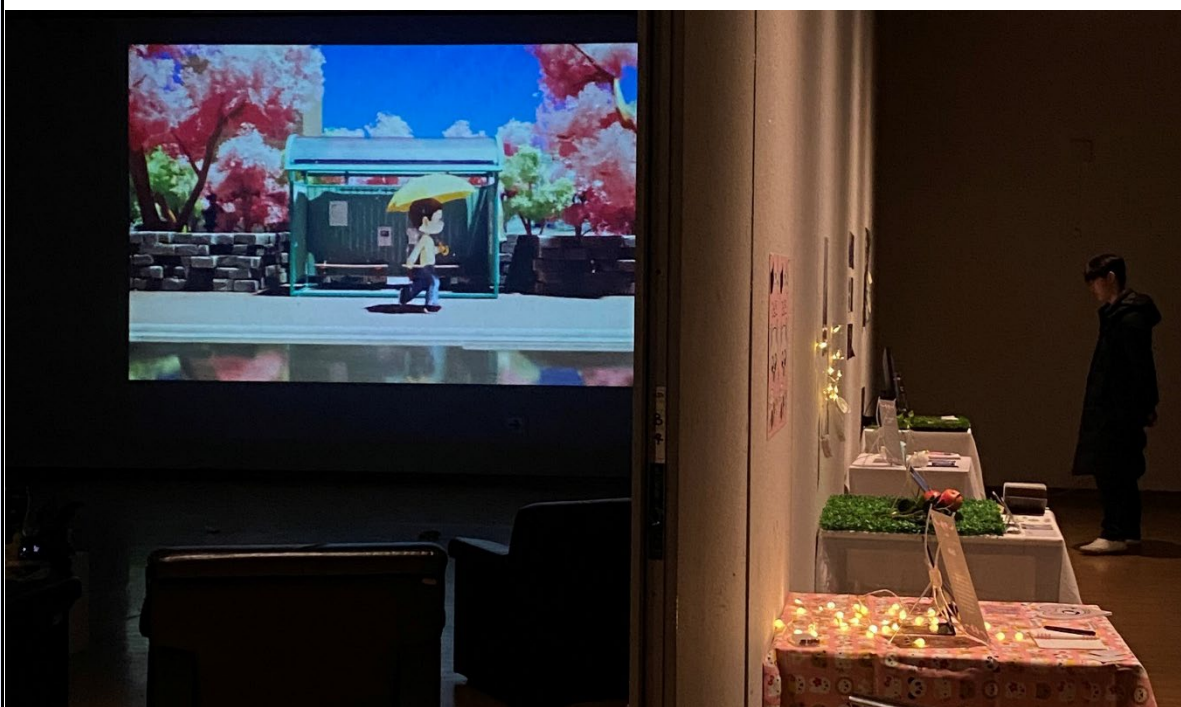
## 동아리 활동보고서

활동명	전시		
동아리 분과	전시창작분과	동아리명	리블
활동시간	2024.03.25.~ 2024.03.27. 10:00~18:00	비고	
활동목적	학기 사업 : 전시회		
활동내용 및 소감	<p>경희대학교 예술디자인학관 A&amp;D홀에서 학기 사업인 전시회를 3월 25일부터 3월 27일까지 3일간 진행했습니다.</p> <p>전시는 'Re:born' (다시 태어나다)라는 제목과 함께 새로움을 깨닫는 추상적인 감정을 '리본'으로 재해석하여 작품 전시의 재미와 컨셉을 표현하기 위해 진행되었습니다. 총 13명의 작품이 전시되었으며 하나의 주제에 관해 편집물, 영상, 설치, 게임, 3D 작품 등 다양한 표현 방법으로 전시가 구성되었습니다.</p> <p>각 날짜와 시간별로 배정된 상주 인원이 전시 오픈 전에 미리 전시장에 도착하여 전시 작품 훼손 혹은 변형 여부를 체크해 임시 복구 작업을 진행하고, 전시 영상 재생, 리플렛 및 수량</p>		

체크 후 채워넣기 등 전시를 준비하였습니다. 전시 중에는 상주 인원이 전시 안내와 전시장 정리 등을 함께 진행했습니다.

전시가 예술디자인대학에서 진행된 만큼 다양한 디자인 관련 학과의 학생들이 방문하여 전시를 관람하였으며 미리 준비된 전시 굿즈나 참여 전시를 통해 작품과 소통하였습니다.

활동사진  
(3매 이상)







동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김정원

(인)

## 동아리 활동보고서

활동명	그룹 프로젝트 최종보고		
동아리 분과	전시창작분과	동아리명	리블
활동시간	2024.03.28.17:00~19:00	비고	
활동목적	학기 사업 : 그룹 프로젝트		
활동내용 및 소감	<p>예술디자인대학 505호에서 학기 사업인 그룹 프로젝트의 최종보고를 진행했습니다.</p> <p>조경/건축 공간 스터디 팀, 메타버스 맵 제작 팀, 전시 팀 순으로 그룹별 발표자가 프로젝트의 진행 과정과 결과물을 발표하고 학기 프로젝트를 마무리하는 시간을 가졌습니다.</p> <p>조경/건축 공간 스터디 팀은 답사한 3곳을 소개하고 공간에 대해 분석한 내용에 대해 공유했습니다. Jüdisches Museum Berlin은 중첩된 선의 형태로 이뤄진 건축 형태와 공간의 축이 가지는 상징적, 역사적 의미를 중점으로 분석하여 발표하였으며, Großer Tiergarten은 도시에서 녹지축 연결이 가지는 가치에 대해, Parc Güell은 지형에 순응하는 디자인과 공간이 가진 역사에 대해 분석을 진행하여 소개하였습니다.</p>		



메타버스 맵 제작 팀은 기획의도, 콘셉트, 전체 공간 구성도, 각 공간 별 기능 및 설명, 메인 교육 시스템, 서브 교육 시스템, 캠퍼스 내 학습자와 교수자를 위한 기능, 기대 효과 순으로 작업 내용을 정리하여 제작한 그래픽과 영상을 함께 발표하였습니다. 메타버스를 활용한 새로운 캠퍼스 모델을 제안하여 관련 공모전에서 수상한 결과도 함께 공유하였습니다.

전시 팀은 전시 준비 과정과 그 결과를 공유했습니다. 지난 중간 보고 이후로 작업 제작에 들어갔고 2월 17일에 2차 품평회를 열어 전시 디피 설명 및 전시 구조 설명, 상주부스 등에 대해 공지하고 최종 작품 제출 전 마지막 품평회이기에 80% 이상 진행된 개인 작품 소개 및 pt를 진행했습니다. 그리고 3월 25일부터 27일까지 오프라인 전시회를 진행해 마무리했으며 최종보고에서는 각자 작품 결과를 공유하고 설명하는 시간을 가졌습니다.

활동사진


(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김정원 

## 동아리 활동보고서

활 동 명	오리엔테이션		
동아리 분과	전시창작분과	동아리명	리블
활동시간	2024.04.01.18:00~20:00	비고	
활동목적	동아리 소개 및 학기 사업 계획		
활동내용 및 소감	<p>예술디자인대학 505호에서 2024년 1학기 오리엔테이션을 진행했습니다.</p> <p>새로운 신입 부원들과 함께 각자를 소개하는 시간을 가진 뒤, 동아리 및 임원진에 대한 간단한 소개를 진행했습니다. 또한 2024년 1학기의 학기 사업인 그룹 프로젝트를 설명했습니다. 그룹 프로젝트의 목적, 스케줄, 그룹 조성 방식, 프로젝트 기획 분야, 프로젝트 기획 방법, 프로젝트 보고 및 피드백 방식을 설명하고 기타 Q&amp;A를 진행했습니다. 이후 코스메틱브랜드 디자인, 콘텐츠 스터디, 대학생활 아카이빙 아트북 디자인 팀으로 그룹을 구성하였습니다. 다음 보고 때 발표할 기획서 작성 방법 등을 공유하고 일정을 정리했습니다.</p> <p>오리엔테이션 이후 간단한 친목 시간을 가지며 앞으로 활동의 의지를 다졌습니다.</p>		



활동사진  
(3매 이상)







동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김정원 (김안)

## 동아리 활동보고서

활동명	그룹 프로젝트 중간보고 1		
동아리 분과	전시창작분과	동아리명	리블
활동시간	2024.04.10.18:00~20:00	비고	
활동목적	학기 사업 : 그룹 프로젝트		
활동내용 및 소감	<p>예술디자인대학 506호에서 학기 사업인 그룹 프로젝트의 중간보고를 진행했습니다.</p> <p>지난 회의에서 코스메틱브랜드 디자인, 콘텐츠 스터디, 대학생활 아카이빙 아트북 디자인 팀으로 그룹을 계획했습니다. 이번 중간보고에서는 코스메틱브랜드 디자인, 콘텐츠 스터디, 대학생활 아카이빙 아트북 디자인 팀 순으로 프로젝트에 대한 간단한 소개와 한 학기동안의 계획 등을 발표했습니다.</p> <p>코스메틱브랜드 디자인 팀은 브랜드 디자인과 제품 모델링과 관련하여 프로젝트를 기획하였으며 디자인을 종합적으로 공부할 수 있는 분야인 브랜드 디자인 공부를 통해 다양한 톨로 작업하며 역량을 키우는 것을 목표로 한다고 발표하였습니다. 정기모임 주1회 비대면 또는 대면으로 진행할 예정이며 활동의 주내용은 브랜드 디자인과 모델링 스터디, 최종 목표는</p>		

브랜드 디자인 및 리서치, 로고 및 제품 스케치, 모델링, 최종 판넬을 완성하는 것으로 계획하였습니다.

콘텐츠 스터디 팀은 영화, 게임, 웹툰, 드라마, 광고, 독서, 전시 등 콘텐츠를 소비하고 분석하여 정리하는 스터디를 기획하여 발표하였습니다. 분야를 막론하고 다양한 콘텐츠를 즐기고 좋았던 부분&부족한 부분 분석해서 인풋을 늘리고 양한 콘텐츠 소비를 통해 전공 관련 인풋을 늘리고 그것을 분석하는 시간을 통해 활용이 가능한 자료로 정리하는 것을 목표로 설정했습니다.

대학생활 아카이빙 아트북 디자인 팀은 아트북 제작을 통한 대학생활 추억의 미적 시각화 및 아카이빙을 주제로 프로젝트를 기획해 발표했습니다. 해당 프로젝트의 목적은 올해 졸업을 앞둔 4학년 재학생들이 지난 대학생활 중 의미 있었던 경험을 아트북 형태로 기록 및 디자인하여 추억을 시각화하고 공유하는 것으로, 이번 학기에는 아트북 내용을 구성하고 표지와 레이아웃 디자인 가안을 완료하는 것을 목표로 설정하였습니다.

중간보고를 통해 각자 참여할 프로젝트 선정을 완료하였으며 각 프로젝트 별로 목표 설정 등에 대해 토의하여 수정 및 보완하는 작업을 진행하였습니다.

활동사진

(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김정원 

## 동아리 활동보고서

활동명	그룹 프로젝트 중간보고 2		
동아리 분과	전시창작분과	동아리명	리블
활동시간	2024.06.05.20:00~22:00	비고	
활동목적	학기 사업 : 그룹 프로젝트		
활동내용 및 소감	<p>디스코드를 통해 학기 사업인 그룹 프로젝트의 중간보고를 진행했습니다.</p> <p>코스메틱브랜드 디자인, 콘텐츠 스터디, 대학생활 아카이빙 아트북 디자인 팀 순으로 그룹별 발표자가 프로젝트의 진행 과정과 결과물을 발표하고 학기 프로젝트를 마무리하는 시간을 가졌습니다.</p> <p>코스메틱브랜드 디자인 팀은 팀원이 웹, 로고, 스토리텔링(브랜드 가치), 패키지, 용기 중 한 가지 분야를 선택하여 브랜드 디자인을 진행하고 있습니다. 지난 중간보고 이후 5번의 회의를 진행하였습니다. 첫 번째 회의에서는 개인 관심사, 소개, 해보고 싶은 것을 공유했으며 두 번째 회의에서는 기존 브랜드 사례, 브랜드들의 아이덴티티와 빌드 된 과정, 최신 트렌드 동향, 사용자 리서치 파악을 사전 과제로 진행하여 리서치 공유를 진행하였습니다. 이후 회의에서는 브랜</p>		

드 가치 규정, 타깃 선정 페르소나, 키워드 도출, 가져온 사례들 바탕으로 무드보드 제작, 키워드 참고해서 스토리텔링 만들기 등을 진행하였습니다.

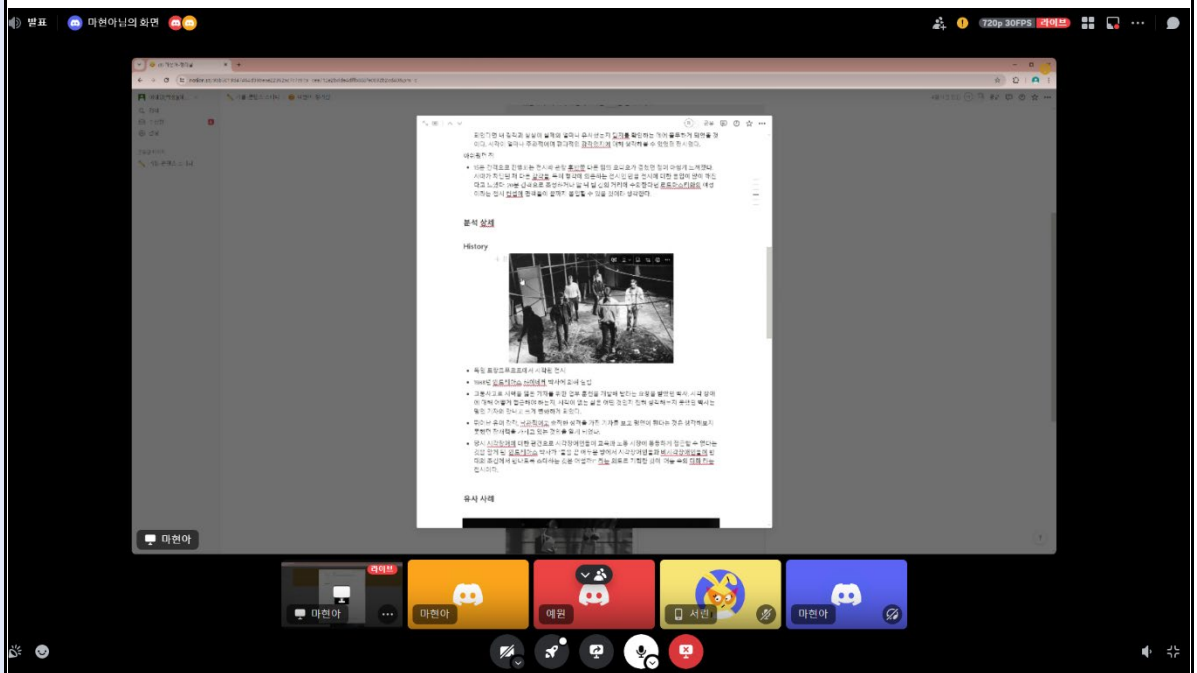
콘텐츠 스터디 팀은 지난 중간보고 이후 영화, 게임, 광고, 전시, 책 등 즐길 수 있는 콘텐츠를 자유롭게 선정한 후 노선을 사용하여 콘텐츠에 대한 분석을 정리하였습니다. 이외에도 격달로 대면 콘텐츠 분석 1회를 포함하여 매달 총 3회의 콘텐츠 분석 발표 시간을 가지고 있습니다.

콘텐츠 분석 시에는 콘텐츠 원본, 개요, 개인적 감상, 논리적 근거나 자료를 바탕으로 진행하였고 MCU 영화 16편, 단편 영화 Paper Man, 단편 영화 라푼젤 그 후 이야기, MMORPG 로스트아크, 모바일오픈월드수집형 게임 원신, 영화 쿵푸팬더4, 게임 작살난다냥, 뮤직비디오 CAMO를 분석하여 발표하였습니다.

대학생활 아카이빙 아트북 디자인 팀은 아트북 제작을 통한 대학생활 추억의 미적 시각화 및 아카이빙을 목표로 표지 기본 디자인 통일을 진행하고 추후 팀원 별 차별 요소 추가와 팀원 별 고유 컬러 지정을 계획하였습니다. 내지 구성과 디자인은 팀원 별 자유로 진행하나 마스터페이지(목차/소개 페이지 등)의 디자인은 통일하고 팀원 별 고유 컬러를 활용하여 디자인을 진행 중입니다. 디자인 과정에 필요한 레퍼런스를 스크랩하여 공유하고 피드백을 받았습니다.



(3매 이상)



## 이벤트

## 정보

# 환영-인사와-규칙

# 노트-자원

## 채팅 채널

# 일반

# 발표

## 음성 채널

라운지

발표

게임개설 초기부터 후기까지의 흐름이 흐름 분석을 할 때 중요한 것 같습니다!



서린 2024.05.21. 오후 8:56

예원님-게임과 관련된 용어를 많이 배운 것 같아요! 핵앤슬래시도 저런 시스템이 있다는 건 알고 있었는데 정확한 명칭은 오늘 처음 알았네요! 젠더락이라던가 레이더라던가 어렵잖이 개념으로만 알던 정보들의 용어를 알 수 있어서 좋았고 설명만 읽어도 어떤 시스템인지 머리에 그려져서 분석을 정말 잘 해오신 것 같다고 느꼈어요, 수고하셨습니다!

현아님-애니메이션 배울 때 3D에 2D를 입히는 방법도 많이 쓰는 추세라고 들었는데 영상으로 보니까 엄청 신기하네요! 단편 애니메이션은 오히려 길이가 짧기 때문에 더 배울점이 많은 것 같기도 해요! 시간될 때 꼭 한번 볼게요, 수고하셨습니다!

2024년 5월 22일



마현아 2024.05.22. 오전 1:45

예원님 - 리텐션이나 젠더락 같은 새로운 용어들이 많았는데 예시랑 같이 설명 들으니까 더 잘 이해할 수 있었어요! 컷씬, 최적화처럼 대략적으로만 알고 있던 개념들도 덕분에 확실히 배워갑니다 ㅎㅎ UI도 배치나 디자인 뿐 아니라 플레이어 입장에서의 사용성을 잘 분석하신 것 같아 인상 깊었습니다! 다음에는 어떤 부분 분석하실지 궁금하네요!

서린님 - 아쉬운 점을 분석하신 부분에서 게임을 오래 해오신게 느껴졌어요 ㅎㅎ 개선 방향까지 꼼꼼히 제시해주셔서 인상깊었습니다! 게임 시스템은 좀 다르지만 고양이와 스포라는 게임을 했었는데 끝까지 엔딩을 보려면 시간투자를 정말 많이 해야했더라고요 분석하신 것 보고 감탄했습니다! 저도 한번 요 게임도 도전해볼게요 수고하셨습니다!

2024년 5월 28일



서린 2024.05.28. 오후 6:50

예원님-퀘스트 분석하신 것 재미있게 읽었어요! 동선 관련 부분은 저도 다른 게임에서 비슷한 경험을 한 적 있었는데 뭔가 개선할 수 있는 방법이 없나 새삼 생각해볼게 되네요!

분석 수고하셨어요!

현아님-라푼젤 재미있게 봤었는데 후속단편이 있는 줄 몰랐네요! 개그성이 짙은 에피소드라 모션이 카툰스러운 것 같은데 디즈니 특유의 익살스러움이 좋아서 나중에 꼭 한번 봐야겠어요! 분석하느라 수고하셨어요!



예원 2024.05.28. 오후 6:50

현아님-분석 목표가 있었더라면 더 재미가 분명한 정리가 가능했을 것 같습니다! 스토리의 거대한 흐름에서 인상적인 연출 위주로 정리해주셔서 직관적이었고, 아마도 분석 테마는 연출 분석인 것 같은데 특히 좋았던 부분/자주 사용되는 연출 등이 추가되면 아쉬운점과 대조되어 어떻게 분석하셨는지 이해가 용이했을 것 같습니다 고생하셨습니다!

서린님- 게임, 영화에 이어 뮤직비디오와 같은 다양한 콘텐츠 분석을 시도하시려는 노력이 좋았습니다. 뮤직비디오 분석이 처음이라 난해하다고 하셨는데, 다음에 동일한 분석을 시도하실 때는 뮤직비디오의 테마/스토리/색감과 의도/연출과 의도/객관적 평가와 자신의 평가의 대조 등을 사용해보시는 것도 권장드려요. 고생하셨습니다!

동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김정원

(원)