3P창의활동 계획서 **(**창의**2)**

포트폴리오**:** 결과물

1. 활동명

활동명	본(질을) 보(여주다) 기
팀원	김예지, 이드림
개요	이 활동은 다양한 디자인 도구를 활용하여 배너, 명함 등 다양한 디자인 작업을 무료로 제공하는 것을 목표로 하고 있습니다. 이를 통해 학교와 회사, 개인에게 섬김을 실천하고자 합니다. 특히 행사, 프로젝트 및 개인적인 용도를 위한 맞춤형 디자인을 제공함으로써 디자인에 대한 접근성을 높이고, 지역 사회에 긍정적인 영향을 미치고자 합니다. 우리는 아름답고 기독교적 가치관을 담은 디자인을 경험하고자 하며, 이를 위해 여러 강의를 보며 노력하고 있습니다. 예쁜 디자인을 하기 위함을 넘어서서 가독성이 있으며, 본질이 드러나 본연의 가치를 돋보이게해주는 디자인을 경험하는 것이 이 활동의 목적입니다.
목표	디자인에 대해 공부하고 배움을 나눔으로 디자인을 통해 복음을 위해 살아가는 사람들을 섬기는 것. - 드리미학교 학부모님 명함 무료 디자인 - 드리미학교 배너 디자인 - 다른 학생들의 창의활동과 협업하며 디자인으로 섬기기 - 말씀 배경화면을 통해 말씀과 함께 살아가도록
의미있는 청중	드리미학교(행사 디자인 제작), 드리미학교 학생들(창의활동 협업), 개척 교회(무료 전도지, 현수막 디자인), 자영업자(무료 명함 제작)

2. 자료

강의
Adobe 디자인 트렌드에 소개된 디자이너와 그래픽 아트웍 스킬업하기
디자인 왕초보도 폭풍성장! 바로 꺼내쓰는 일러스트 노하우
26만 유튜버 존코바의 감각까지 더하는 포토샵 배우기
도전! 로고 디자인 첫 걸음부터 실무, 투잡, 부업까지

3. 내용 및 활동

〈학습 주차별 계획〉

주차 및 날짜(일)	활동 내용(계획)	
	화요일(일러) 1시간 30분	금요일(포토샵) 40분 + 나눔
1주차 (12,15)	☑ ~~WELCOME~~ {누구나 쉽게 스킬업하는 그래픽아트웍 디자인} **1. 안녕하세요! 디자이너 송호종입니다.** 08:37 **2. 그래픽아트웍 클래스 소개**	☑ ~~CHAPTER 1~~ **1. 포토샵은 사실 OO 툴입니다.** 12:13 **2. 내가 다룰 도구들이 어딨는지 살펴볼게요.** 10:15

	08:21 **3. 준비물을 소개합니다.** 08:18 CHAPTER 1 {그래픽 디자인을 대하는 방법} **1. 그래픽 디자인이란?** 04:24 **2. 비주얼 커뮤니케이션, 주제와 영감 얻기** 08:20 **3. 레퍼런스에 대한 이해와 그것을 관찰하는 방법** 09:34 CHAPTER 2 {그라데이션과 색채에 대한 연구} **1. 그라데이션 기법 소개** 04:34 **2. 그라데이션의 종류와 활용 방법** 05:39 **3. 색채의 이해와 활용 방법** 07:41 Welcome **1. 디자이너 디니의 일러스트 클래스를 소개합니다** 04:11 **2. 일러스트레이터를 강조하는 이유** 03:46 **3. 준비물 및 프로그램 설치 방법** 04:02 **4. 코칭권 사용 방법을 알려드립니다** 05:00 CHAPTER 1 {일러스트레이터와 친해지기! 기초 & 핵심기능 배우기} **1. 일러스트레이터 시작! 파일 생성과 작업영역 세팅하기** 21:17 **2. 핵심도구 살펴보기1 : 그리기 위한 도구** 36:23	**3. 모든 속성은 여기에 있어요.** 10:20 **4. 레이어 개념원리 파악하기.** 15:07 **5. 아트보드란?** 08:10 **6. 출력, 저장하기** 12:51 디자인 외주 회사를 조사하며 각 회사 어떤 철학을 가지고 있는지 사례 조사 및 나눔 누구를 도울 것인지 누구에게 이익이 가게 할 것인지
2주차 (19,22)	☑ ~~CHAPTER 3~~ {포토샵 핵심기능, 심화적으로 알아보기} **1. 가우시안, 레이디얼, 모션 블러** 22:35 **2. 포토샵의 독특한 그라데이션 기법** 11:57	CHAPTER 8 {아트웍 결과물을 목업을 통해 활용해보기} **1. 목업의 용도와 종류 살펴보기** 06:10 **2. 목업의 이용 사례와 프로젝트** 05:48

	3. 노이즈, 하프톤 등의 텍스쳐로 질감넣기 13:01 **4. 웨이브, 윈드 툴로 만드는 쉐잎** 09:50	**3. 스마트오브젝트에 대한 이해와 목업 활용하기** 08:39 CHAPTER 10 **1. 디자인 소스 사이트는 모두 여기에!** 08:46 **2. 레퍼런스를 보며 눈을 길러보세요.** 07:11 CHAPTER 9 {일러스트를 부스팅 해주는 퀄리티 한 스푼, 포토샵 목업하기} **1. 목업을 하는 이유가 무엇인가요?** 03:11 **2. 목업을 적용해보자! 목업 파일 활용법** 12:03 **3. 좋은 목업을 찾는 노하우 및 유의사항** 07:15 CHAPTER 10 {일러스트 툴 하나로 수익화하는 노하우} **1. 일러스트레이터 툴로 수익화할 수 있는 다양한 일들** 05:57 **2. 수익화를 위한 노하우 및 유의사항** 06:18
3주차 (26,29) 추석	3기 졸업식 현수막 기획	3기 졸업식 현수막 기획
4주차 (3:귀가,6)	CHAPTER 7 {밀도감 있는 케이크 일러스트 그리기} **1. 면으로 된 일러스트 그리기 : 케이크와 까눌레 그리기** 53:32 **2. 면으로 된 일러스트 그리기 : 투명한 물컵 그리기** 20:50 **3. 레이어를 정리하는 이유와 방법** 05:57 **4. 밀도감을 높여주는 그레인 텍스쳐 사용하기** 10:08 **5. 카페 브랜딩 완성하기** 02:50	3기 졸업식 수정 사항 확인 체육대회 디자인 CHAPTER 5 {일러스트의 필수! 로고 디자인 만들기} **1. 왜 로고 디자인을 일러스트레이터로 하나요?** 04:46 **2. 한 번에 살펴보는 로고 디자인의 종류와 접근 방법** 06:02 **3. 로고 따라 만들어보기 : 심볼 & 텍스트 조합형 로고 만들기** 18:35
5주차 (10,13)	체육대회 현수막 마감 CHAPTER 6 {도전! 하나의 브랜드 로고 디자인부터 명함과 스티커 만들기} **1. 로고 따라 만들어보기 : 카페 로고 만들기** 21:04	- 명함 디자인 기업 선정 - 명함 디자인 디자인 구성 계획 - 1차 도안 제작 - 기업 조사 - 명함 제작의 기초 지식 학습

	2. 명함 디자인하기 19:46 **3. 스티커 디자인하기** 10:55 **4. 컬러 모드 RGB, CMYK 차이 이해** 03:35	
6주차 (17,20:등산)	- 〈명함〉 - 1차 도안 피드백 - 2차 도안 개선 구성 - 2차 도안 완성 시키기 CHAPTER 1 : 일러스트 1. 로고디자인을 구성하는 3가지 요소 02:38 2. 로고디자인을 위한 일러스트 도구 사용법 08:35 3. 로고디자인을 위한 무료소스정보 (폰트, 아이콘정보 등) 05:02 CHAPTER 2 : 직접 만들어보기 1. 실습챕터 - 심볼로고 4가지 제작해보기 (국밥집 로고) 04:40 2. 실습챕터 - 심볼로고 4가지 제작해보기 (병원로고) 07:04 3. 실습챕터 - 심볼로고 4가지 제작해보기 (배달업체로고) 06:05 4. 실습챕터 - 심볼로고 4가지 제작해보기 (캐릭터로고) 06:57 CHAPTER 3 : 포토샵 1. 로고디자인을 위한 포토샵 도구 사용법 02:35 2. 로고디자인을 위한 목업이미지 무료소스정보 (명함, 간판 등) 02:22 CHAPTER 4 1. 실습챕터 - 목업이미지를 활용하여 심볼로고 목업 3가지 제작해보기 (명함목업) 03:02 2. 실습챕터 - 목업이미지를 활용하여 심볼로고 목업 3가지 제작해보기 (간판목업) 03:02 3. 실습챕터 - 목업이미지를 활용하여 심볼로고 목업 3가지 제작해보기 (티셔츠 목업) 03:23 마무리 1. 마무리 03:20	등산 - 명함 1차 도안 완성 (21일까지)

7주차 (24,27:복음 온전히)	3P 창의 계획서 수정 사게네 명함 디자인 확정 CHAPTER 8 다양한 오브제가 있는 캐릭터 포스터 만들기 1. 펜툴로 라인 그래픽 그리기 55:33 브랜드 디자인 사례조사(2~3)	브랜드 디자인 사례조사 나눔 학부모 컨퍼런스 발표 준비 2. 채색을 효율적으로 하는 방법 25:54 3. 포스터 완성하기 : 텍스트 레이아웃& 타이포 변형하기 14:45 4. 보기 좋은 컬러 변형의 노하우 07:31 디자인 레퍼런스 사이트 모방하며 기능 숙지 사게네 명함 개인 피드백
8주차 (31:의무귀가 ,3)	“	브랜딩 미디어 잡지 브레인 스토밍 및 레퍼런스 수집 복음이 담긴 디자인으로 IF 어워드 …
10주차 (7,10)	Dreamy music world 1차 도안 피드백 및 수정 레퍼런스 자료 조사 목표 퀄리티 조사 예지)  2 실사 댄스영화 컨셉의 포스터 디자인 1. 포스터 제작하기 1:10:54 드림)	Dreamy music world 2차 도안 레퍼런스 참고 및 가치 공부

11주차 (14,17)	Dreamy music world 포스터 마감	예지 class 101 강의 듣기
12주차 (21,24:애팍 사경회)	버려지는 디자인 통과되는 디자인 완독, 10가지 디자인 골라오기 & 고른 레퍼런스에 따라서 디자인 해보기	레퍼런스에 따라서 디자인 해보기 말씀 배경화면 제작
13주차 (28,1)	말씀 배경화면 제작 브랜딩 마케팅 브레인 스토밍 가치, 담아내고자 하는 것 분석	말씀 엽서 프로젝트 준비 및 1차 도안 제작
14주차 (5,8)	말씀 엽서 피드백 반영 및 최종 도안 만들기	브랜딩 가구 잡지 로고 및 포스터 제작 확정
15주차 (12,15)	브랜딩 미디어 잡지 로고 제작	브랜딩 마케팅 포스터 1차 도안 제작
16주차 (19,22)	브랜딩 마케팅 포스터 2차 도안 제작 3p 배너 레퍼런스 받기 1차 도안 제작 및 브레인 스토밍3P 배너 2차 도안 제작 및 피드백 받기 3P 배너 제작 3기 졸업식 배너 제작 완성본	3P 배너 제작 완료 3기 졸업식 배너 제작 1차 도안 및 브레인 스토밍
17주차 (26,29)	3기 졸업식 배너 제작 2차 도안 제작 및 피드백 받기	3기 졸업식 배너 제작 완성
18주차 (2,5)	포트폴리오 제작 3p 페스티벌 준비	포트폴리오 제작 3p 페스티벌 준비
19주차	3P Festival	

4. 평가

평가영역	반영비율(100%)	영역별 만점
디자인의 의미있는 청중의 목적에 맞는 디자인적 가치를 담아냈는가	20	
일러스트레이터 관한 이론 학습을 충분히 실행하고 디자인 하였는가	20	
디자인을 섬김의 통로로 사용하였는가	20	
가치를 담기위해 폰트, 색감, 글자사이의 간격 등을 고려하여 디자인적 가치 소양을 담은 프로젝트를 완성하는가	10	

구성원으로서 성실히 참여하였는가	20	
태도 점수 (윤창권 T)	10	
합계	100	-

- 김예지 평가

평가영역	반영비율(100%)	영역별 만점
디자인의 의미있는 청중의 목적에 맞는 디자인적 가치를 담아냈는가	20	18
일러스트레이터 관한 이론 학습을 충분히 실행하고 디자인 하였는가	20	18
디자인을 섬김의 통로로 사용하였는가	20	20
가치를 담기위해 폰트, 색감, 글자사이의 간격 등을 고려하여 디자인적 가치 소양을 담은 프로젝트를 완성하는가	10	8
구성원으로서 성실히 참여하였는가	20	20
태도 점수 (윤창권 T)	10	

무엇을 학습하며 어떠한 습득이 있었는지 등등…

일러스트레이터 툴(펜툴, 도형툴, 브러시 툴 등)을 활용하여 복음에 관련된 결과물을 제작하였다. 처음에는 툴을 익히는 것이 활동 동기였지만 이것이 복음을 전하기위함(자신이 좋아하는 일을 목표삼아)으로 변했을때 습득이 잘 되고 툴을 배우는 이유가 되었다. 결론적으로 툴을 사용하여 레퍼런스와 유사하게 만들 수 있고(구현), 동료와 함께 목표를 조율하는 방법을 배웠으며(의사소통), 작은 디테일하나를 신경쓰는 것은 기본이고 그 안에 이유와 가치가 담겨야한다는 사실(유의미한 디자인)을 배웠다. 포스터, 명함, 배너, 배경화면, 엽서, 현수막을 제작하였고 각 매체마다 가독성(정보전달)이 중요하다는 사실을 알 수 있었다. 채도, 명도를 사용하여 유의해야할 점을 익혔다.

- 이드림 평가
-

평가영역	반영비율(100%)	영역별 만점
디자인의 의미있는 청중의 목적에 맞는 디자인적 가치를 담아냈는가	20	20
일러스트레이터 관한 이론 학습을 충분히 실행하고 디자인 하였는가	20	18

디자인을 섬김의 통로로 사용하였는가	20	20
가치를 담기위해 폰트, 색감, 글자사이의 간격 등을 고려하여 디자인적 가치 소양을 담은 프로젝트를 완성하는가	10	10
구성원으로서 성실히 참여하였는가	20	18
태도 점수 (윤창권 T)	10	
합계	100	-