

영역	동아리활동
----	-------

우크(우리는 크리에이터) in 대구

배고은(경북여자상업고등학교)

1. 참가 학생

가. 동아리명 : 우크(우리는 크리에이터)

나. 동아리 소개 : 대구에 살고있는 우크는 대구·경북의 흥미로운 역사, 문화, 명소를 먼저 체험하고 널리 알리기 위해 디자인, 영상 콘텐츠로 제작하는 동아리입니다. 굿즈제작을 통하여 제품화하는 활동을 합니다.

2. 필요성 및 목적

「내 고장 대구 · 경북 다시 보기」 자료를 활용하여 대구·경북의 역사와 문화, 명소에 대해 탐구하고 홍보 효과를 낼 수 있는 콘텐츠 UCC, 포스터, 캐릭터, 심볼 로고, 굿즈(스티커 및 그림톡, 셀피프레임, 무드등 제작)를 제작한다.

내가 살고 있는 대구 · 경북에 관심을 가지고 어떠한 역사를 가지고 있는지, 계속 이어가야 할 문화는 어떠한 것인지 이해하여 더욱 지역을 사랑하는 마음가짐과 자긍심을 가진다.

세계에 유명한 도시들이 어떻게 성공하게 되었는지 그 이유에 대해서 리서치 해보고 나와 내가 사는 지역의 발전을 위해서는 어떠한 일을 할 수 있을지 브레인 스토밍을 통하여 아이디어 내기, 아이디어를 정리하여 기획안 작성하기, 또한 콘텐츠 제작물을 만들어 감으로써 성취감을 느끼고 사고를 넓혀갈 수 있다.

조별 프로젝트 수업을 해감으로써 교과 끼리의 연계를 통하여 융합 수업의 묘미를 느낄 수 있는 기회를 제공, 프로젝트형 수업으로 결과물을 협력하여 제작하여 협동심을 기를 수 있다.

3. 동아리 활동 설계 및 운영

구분		활동 내용	평가	연계 교과
차시	단계			
1	영상콘티작성 및 영상 제작	• 대구시 홍보 관련 동영상 시청 및 내용 파악	콘티작성	영상제작기초
2		• 대구경북 역사, 문화 관련 글 읽고 내용 분석		
3		• 대구경북 역사, 문화 홍보 콘텐츠 콘티 및 대본 작성		
4		• 영상촬영 및 편집, 효과음 선택 및 영상 내 삽입	UCC 제작	
5	지역특성 이해 및 표현	• 종이우드락을 활용하여 조립한 대구 근대골목 거리 무드등 만들기	무드등 제작	미술



6	대구 대표 캐릭터 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 대구를 대표하는 캐릭터 기획 및 제작 	캐릭터 제작	캐릭터콘텐츠 제작
7	BI 이해 및 제작	<ul style="list-style-type: none"> • BI의 필요성 이해 - BI의 의미 이해하기 - BI의 필요성 알기 - BI제작 	BI 제작	시각 디자인
8	디자인요소와 원리에 맞게 포스터 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 포토샵, 일러스트레이터를 활용한 포스터 디자인 제작 	포스터 제작	
9	후보정	<ul style="list-style-type: none"> • 영상 및 썸네일 디자인 색감 정리 	UCC 후보정	색채관리
10	제품제작	<ul style="list-style-type: none"> • 대구 경북 굿즈 제작 - 스티커 제작 	굿즈 제작	제품 디자인
11		<ul style="list-style-type: none"> • 대구 경북 굿즈 제작 - 토퍼 제작 		
12		<ul style="list-style-type: none"> • 대구 경북 굿즈 제작 - 그림통 제작 		
13		<ul style="list-style-type: none"> • 대구 경북 굿즈 제작 - 셀피프레임 제작 		

4. 동아리 활동 자료

영상제작기초 (대구경북 역사, 문화 홍보 영상 콘티 및 영상제작)	
도입 (동기유발 및 학습목표와 학습내용 안내)	
<p>*학습목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영상콘텐츠 제작 의도에 따라 콘셉트를 수립할 수 있다. - 스토리 개발 프로세스에 따라 적합한 대본/시나리오 작업을 할 수 있다. <p>*학습내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대구시 홍보 관련 동영상 시청 및 내용 파악 - 대구경북 역사, 문화 관련 글 읽고 내용 분석 - 대구경북 역사, 문화 홍보 콘텐츠 콘티 및 대본 작성 - 영상촬영 및 편집, 효과음 선택 및 영상 내 삽입 	
전개 (활동하기)	
<p>1 - 3차시 : 영상콘티작성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대구 경북의 역사와 문화 파악하기 - 현장탐방 및 촬영지로 선정할 명소 찾기 	

4차시 : 랜드마크 만들기

- 현장탐방을 통해 대구경북 명소 익히고 영상 촬영
- 촬영과정 또한 영상으로 제작
- 효과음 및 디자인 입히기

현장 탐방	활동수기
	

정리 및 발표

- 제작 영상 공유 및 프레젠테이션
- 내용 공유 및 피드백, 피드백 사항 정리

미술
(대구 근대골목 거리 무드등 만들기)

도입 (동기유발 및 학습목표와 학습내용 안내)

***학습목표**

- 인간과 환경이라는 관계성에서 필요한 요소들을 기능적, 미적, 경제적 구성하여 인간을 위해 쾌적한 생활문화를 유지하는데 필요한 공간을 창조하며 살아 감을 이해하고, 대구의 근대 역사와 문화가 가득한 대구 근대 골목의 공간을 담아낸다.

***학습내용**

- 대구근대 골목 탐방
- 컴퓨터 그래픽을 이용하여 근대골목 스케치 및 채색
- 그래픽 그림을 인쇄하여 우드락으로 뼈대를 세워 만들기 재료로 활용하여 근대골목을 소형으로 조성한다.

학습지	근대골목탐방
	

전개 (활동하기)

현장탐방에 대한 내용으로 컨셉 선정하기

- 현장탐방을 통해 근대골목의 풍경과 그 곳에 담긴 역사 연결하기
- 모형 컨셉 잡기

건축물 만들기

- 그래픽 툴을 스케치 및 채색하여 인쇄자인 및 제작
- 근대골목에 필요한 건축물 구상 및 설계 (평면도 작성) - 우드락을 이용한 건축물 제작

스케치 및 채색



모형 디자인 제작



근대골목의 핵심 문화 정리

- 자료조사와 제작한 근대골목과 건축물 등을 바탕으로 발표 프레젠테이션 제작

정리 및 발표

- 제작 모형 공유 및 프레젠테이션
- 내용 공유 및 피드백, 피드백 사항 정리

모형 제작 과정



모형 전구 부착



캐릭터콘텐츠제작
(대구 대표 캐릭터 제작)

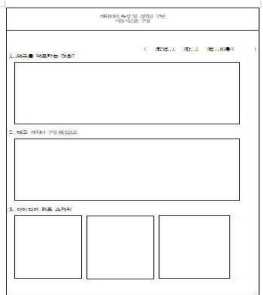
도입 (동기유발 및 학습목표와 학습내용 안내)

***학습목표**

- 제작 계획에 따라 캐릭터를 개발하기 위하여 핵심 아이디어 및 성격과 스토리텔링, 네이밍을 정하고 콘셉트를 시각화할 수 있다.
- 설정된 콘셉트 방향에 맞춰 구상한 이미지 스케치를 통해 캐릭터 기본형을 도출하고 캐릭터 응용형을 제작할 수 있다.

***학습내용**

- 캐릭터의 개성(Personality)부여를 위해 내적, 외적 특성을 설정할 수 있다.
- 시장특성과 트렌드 파악을 바탕으로 캐릭터 러프 스케치를 할 수 있다.
- 스케치된 캐릭터를 바탕으로 수작업이나 그래픽 소프트웨어로 표현할 수 있다.
- 캐릭터 특성에 맞는 컬러체계를 설정하여 적용할 수 있다.

학습지	캐릭터 리서치
	


전개 (활동하기)

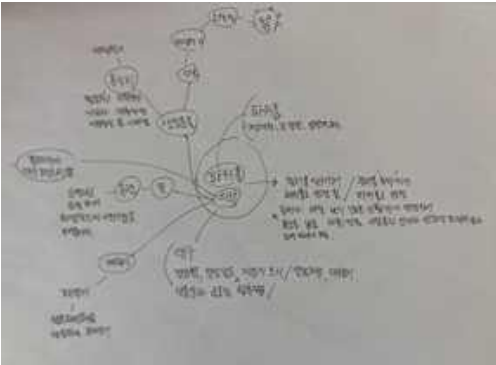

▶ **캐릭터 스케치하기**

- 주요 콘텐츠별 캐릭터 특성 파악하기
- 캐릭터의 성격에 맞게 형태를 표현하기

▶ **그래픽으로 표현하기**

- 수작업표현 및 그래픽 소프트웨어를 사용하여 스케치한 캐릭터의 응용형을 디자인 및

러프스케치	디자인 제작
	

<ul style="list-style-type: none"> - 한눈에 볼 수 있도록 설정된 주요컨셉트와 스토리텔링에 맞게 시각적 형태를 도출하여 캐릭터의 기본형을 개발하여 각각의 등장 캐릭터별 동작 및 표정, 캐릭터들의 에피소드를 시각화 - 캐릭터 개인 과제 제출 	
정리 및 발표	
<ul style="list-style-type: none"> - 제작물 공유 및 프레젠테이션 - 내용 공유 및 피드백, 피드백 사항 정리 	
컴퓨터그래픽 (BI 및 포스터 제작)	
도입 (동기유발 및 학습목표와 학습내용 안내)	
<p>*학습목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 매체에 활용하기 위한 로고타입, 엠블럼, 배경이미지 등을 특성에 맞게 적용하여 BI 및 포스터를 제작할 수 있다. <p>*학습내용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아이디어 발상법(브레인스토밍(brain storming) 등)을 활용하여 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 다양한 생각들을 도출한다. - 각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 제안한다. 	
브레인스토밍	브레인라이팅
	
전개 (활동하기)	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 어피니티 다이어그램(affinity diagram) <ul style="list-style-type: none"> - 이란 브레인스토밍, 브레인라이팅 등을 통해 도출된 여러 아이디어를 기록·분류·선별하여 패턴을 발견하고 그 구조를 체계화하여 대구에 적합한 상징성 찾기 ▶ 로고 및 포스터 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 콘셉트와 비주얼을 기반으로 타이포그래피 디자인 및 제작 	

- 인쇄제작과 웹기반의 모바일 제작환경을 고려하여 색상체계를 구분하여 사용
- 매체별 특성을 이해하여, 다양한 레이아웃으로 시안을 표현
- 설정된 콘셉트를 유지하면서 다양한 배リエ이션을 구현

BI 제작	포스터 제작
	

- 개인 과제 제출

정리 및 발표

- 제작물 공유 및 프레젠테이션
- 내용 공유 및 피드백, 피드백 사항 정리

색채관리

도입 (동기유발 및 학습목표와 학습내용 안내)

***학습목표**

- 조화롭게 색채를 사용하기 위해서 두 가지 이상의 색상을 잘 어울리도록 배치하는 배색 기법은 생활 속에서 제품 디자인, 환경 디자인, 인테리어, 광고 등에 다양하게 적용되고 있다. 배색기법을 활용하여 눈에 띄는 썸네일 디자인을 완성한다.

***학습내용**

- 목적에 맞는 배색 효과를 얻기 위한 배색 기법에는 도미넌트 효과에 의한 배색, 선펜레이션효과에 의한 배색, 악센트 효과에 의한 배색, 그라데이션 효과에 의한 배색, 콘트라스트 효과에 의한 배색, 레퍼디션 효과에 의한 배색, 색상과 톤의 배색 기법 등을 익힌다.
- 익힌 배색기법을 썸네일 디자인에 적용하여 표현해낸다.

배색의 효과	배색의 특징
도미넌트	색이 갖는 속성 중 공통된 요소를 같음으로써 통일감을 주는 배색으로, 친숙함을 표현하는 데에 효과적으로 활용된다
선펜레이션	두 가지 색 또는 배색 관계가 애매할 경우 색과 색 사이에 분리색을 넣어 배색 효과를 분명하게 하는 배색이다
악센트	단조로운 배색에 대조색을 소량 덧붙임으로써 부분을 한층 강하게 하여 전체 상태를 돋보이게 하는 배색이다
그라데이션	자연스럽게 변화기는 조화의 배열로서 색상 명도, 채도, 톤의 변화를 슬리거나, 리듬감 및 움직임의 효과를 표현하는 배색이다
콘트라스트	상호 대립하는 관계 속에서 반대색을 조합함으로써 배색을 두드러지게 하는 효과 및 눈에 띄게 하는 효과를 나타내는 배색이다
레퍼디션	두 색 이상을 사용하여 일정한 질서에 기초한 조화를 부여함으로써 통일감이 나 융화감을 끌어내는 배색이다

전개 (활동하기)

▶ 썸네일 스케치 분석

- 눈에 띄지 않는 썸네일 스케치의 문제점을 배색 기법을 통해 파악하기
- 눈에 띄는 썸네일 스케치의 문제점을 배색 기법을 통해 찾아내기

이미지 예시	썸네일 스케치
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">썸네일 유형 아이디어스케치</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">시안1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">시안2</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">시안3</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">시안4</p>  </div> </div> </div>

▶ 썸네일 디자인 제작

- 그래픽 툴을 이용하여 배색기법을 활용한 눈에 잘 띄는 썸네일 디자인 제작
- 주제가 잘 보이는 썸네일 디자인물 개인 과제 제출

디자인 작업물



정리 및 발표

- 제작물 공유 및 프레젠테이션
- 내용 공유 및 피드백, 피드백 사항 정리

제품디자인

(스티커, 토퍼, 그림톡, 셀피프레임 제작)

도입 (동기유발 및 학습목표와 학습내용 안내)

*학습목표

- 고정요소와 가변요소를 구분하여 다양한 경험과 새로운 신소재와 신기술을 융합하여 넓은 시각에서 창의적인 제품 아이디어를 전개해 나갈 수 있다.

*학습내용





- 제품의 사용편의성, 적합성, 조형성을 고려한 개발을 위해 관련 제품군의 내부구조, 외부구조를 파악한다.
- 다양한 관점과 창의적 사고를 통해 제품의 기능과 형태에 대한 특성을 발상한다.
- 시나리오를 통한 새로운 경험을 이해하여 아이디어로 제시 한다.
- 다양한 표면처리와 칼라 배리에이션(variation)을 활용하여 창의적인 아이디어를 구상하여 제작한다.

전개 (활동하기)

- ▶ 10차시 : 대구 경북 굿즈 제작 - 스티커 제작
 - 대구·경북에 대한 홍보를 할 수 있는 굿즈 종류 논의
 - 브레인 스토밍을 통하여 대구·경북을 대표할 수 있는 상징물 모색하기
 - 그래픽 툴을 활용하여 대구·경북 BI, 심볼, 일러스트 표현하기
 - 스티커 프레임에 삽입 및 위치조정
 - 스티커 인쇄 및 개인 과제 제출

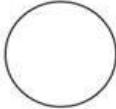
스케치시안	그래픽 작업
	
스티커 프레임에 삽입 및 위치조정	출력
	

- ▶ 11차시 : 대구 경북 굿즈 제작 - 토퍼 제작
- 대구·경북에 대한 홍보를 할 수 있는 굿즈 종류 논의
 - 브레인 스토밍을 통하여 대구·경북을 대표할 수 있는 슬로건 모색하기
 - 그래픽 툴을 활용하여 슬로건에 적합한 폰트 설정, 굵기 설정 및 래스터화 하여 위치 설정
 - 레이저 각인기에 각인할 위치조정
 - 슬로건 각인 및 개인 과제 제출

그래픽 작업	세부 디자인 제작
	
레이저 각인	완성작 떼어내기 및 조형
	

▶ 12차시 : 대구 경북 굿즈 제작 - 그림톡 제작

- 대구·경북에 대한 홍보를 할 수 있는 굿즈 종류 논의
- 브레인 스토밍을 통하여 대구·경북을 대표할 수 있는 상징물 모색하기
- 그래픽 툴을 활용하여 대구·경북 BI, 심볼, 일러스트 표현하기
- 그림톡 프레임에 삽입 및 위치조정
- 레진 및 파츠를 이용한 배치
- 레진 경화기를 이용한 경화 및 개인 과제 제출

학습지	그래픽 디자인
<div style="text-align: center; background-color: black; color: white; padding: 5px;">그림톡 아이디어스케치</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>시안1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>시안2</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>시안3</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>시안4</p>  </div> </div>	
레진 경화	경화 후 그림톡
	

- ▶ 13차시 : 대구 경북 굿즈 제작 - 셀피프레임 제작
 - 대구·경북에 대한 홍보를 할 수 있는 굿즈 종류 논의
 - 브레인 스토밍을 통하여 대구·경북을 대표할 수 있는 상징물 모색하기
 - 그래픽 툴을 활용하여 대구·경북 BI, 심볼, 일러스트 표현하기
 - 셀피 프레임에 삽입 및 위치조정
 - 셀피프레임 그래픽 완성 및 개인 과제 제출

브레인스토밍 - 컨셉설정	그래픽 디자인 제작 및 배リエ이션

정리 및 발표

- 프레젠테이션을 바탕으로 모두의 의견 발표
- 내용 공유 및 피드백, 성찰 일지 작성

5. 동아리 활동 결과물





<컴퓨터그래픽>
포스터 제작