

2022 영도 디자인잇기
결과보고서

2022
영도 디자인잇기
결과보고서

영도문화도시센터

영도문화도시센터
www.ydct.or.kr

영도 디자인잇기 결과보고서

영도 디자인잇기 결과보고서

영도 디자인잇기 결과보고서

2022

영도 디자인 잇기

결과보고서



문화도시 영도
‘원선잇기’ 브랜드
홍보 영상 보기

영도문화도시센터
디자인학교

2022 ರ ಜುಲೈ ೨೫

ಪ್ರತಿವಾರ್ತೆ

ಪ್ರತಿವಾರ್ತೆ

ಪ್ರತಿವಾರ್ತೆ ಪ್ರತಿವಾರ್ತೆ

ಪ್ರತಿವಾರ್ತೆ ಪ್ರತಿವಾರ್ತೆ

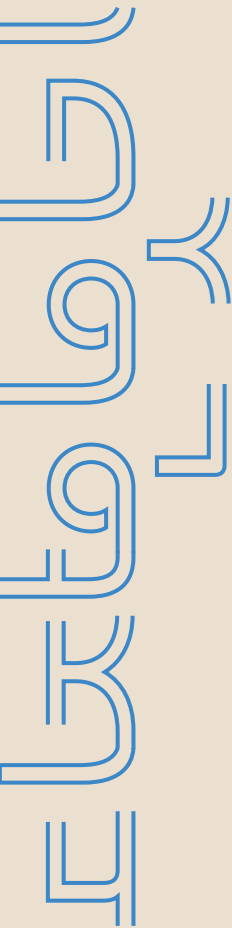
2022 10월 16일

주요내용

1. 10월 16일 10월 16일 10월 16일

2. 10월 16일 10월 16일

3. 10월 16일 10월 16일



01 디자인잇기 개요

02 일정

03 작업 일지

04 디자인 결과물

05 1차 공유회

영도 디자인잇기란?

지역 디자이너와 영도 내 다양한 공간 및 사람을 매칭 하는 문화도시 영도 브랜딩 활용 프로젝트로 영도만의 시각문화를 만들어 나갑니다.

추진방향

- 이미지 변화: 기존 공공기관 디자인에 문화도시 영도 브랜딩의 특징을 활용하여 해당 기관의 정체성을 시각적으로 잘 보여주는 디자인 제공
- 시각문화: 지역 곳곳에 문화도시 영도 브랜딩을 활용한 이미지들이 모여 영도만의 시각문화를 형성하고 일상에서 발견하고자함

추진목표

- 문화도시 영도 브랜딩 지속성 확보: 문화도시 영도 브랜딩 특징과 활용에 이해도가 높은 21년도 디자인 잇기 수료자와 기관 매칭
- 디자인 잇기 가이드북: 공통 목업 디자인 결과물과 브랜딩 활용 전 후 변화를 보여줄 수 있는 디자인 잇기 가이드북 제작

구분	일정	내용
오프라인	08. 17. 수	브랜딩 워크숍 (OT)
	09. 02. 금 - 09. 16. 금	현장 확인, 디자인 컨셉 논의
오프라인	09. 17. 토	1차 디자인 컨셉 공유
온·오프	09. 19. 월 - 09. 23. 금	추가 미팅 및 팀 별 스케치 작업
온라인	09. 24. 토	디자인 시안 피드백
	09. 29. 목	
	10. 06. 목	
	10. 13. 목	
오프라인	10. 22. 토	1차 시안 공유회
온라인	11. 02. 수	디자인 시안 피드백
	11. 15. 화	최종 수정 및 결과물 제작
오프라인	11. 26. 토	결과공유회

ਗੁਰਮਤਿ ਸਾਹਿਬ ਜੀ ਭਗਤਾਂ ਦੀ ਸੇਵਾ ਵਿਚ
ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਣਾ

ਸੁਖਮਨੀ
ਗੁਰਮਤਿ

영도 조내기 고구마 역사관 영예

09. 08. 목

기업정보 기관 특징

현황

아이들, 부모님들, 온 가족들이 함께 방문하는 곳. 고구마와 연계된 다양한 체험 프로그램 진행 중. 고구마의 최초 시배지인 기념적인 공간.

1층: 전시실: 고구마 전파경로, 고구마 동화 이야기, 샌드아트 영상, 퍼즐 맞추기, 고구마 스케치 인터랙티브 등 다양한 체험 교구와 미디어.

2층: 요리체험실, 교육장, 고구마 테마카페

3층: 루프탑 체험마당 (외부): 고구마 체험 밭, 큰 나무 쉼터, 피크닉 잔디마당, 호빗 하우스 등.

키워드

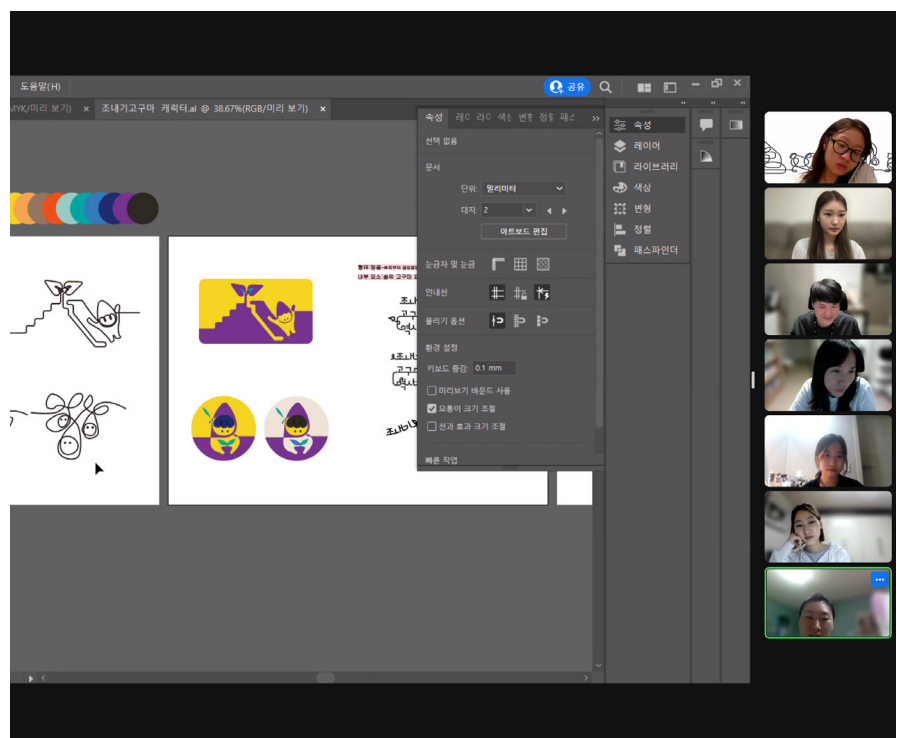
#아이들친화적 #체험 #따뜻함

조사내용 브랜딩 목적 ◦ 주요 방문 연령층에 체험프로그램을 적극적으로 알리기 위한 캐릭터 활용 브랜딩

브랜딩 목록 ◦ 로고 BI 1종
◦ 역사기념관 관련 굿즈
◦ 체험 수료증

기타 ◦ 원라인 드로잉으로 고구마 캐릭터 드로잉, 컬러 정하기

01



09. 08. 목

반영사항 기관 니즈 ◦ 캐릭터를 중심으로 한 주 연령층에게 친화적인 디자인, 홍보 효과가 큰 매체 활용, 일관된 캐릭터디자인

디자이너 ◦ 일관된 캐릭터 디자인 의견 규칙 만들고 정립하기

일지 정해진 메인캐릭터가 없었기 때문에 원라인으로 메인 캐릭터를 구현하기 위해 여러 차례 아이디어 스케치를 거쳤다. 고구마 형태의 특성을 이용해 덩굴처럼 연속되는 바리에이션을 주면 색다른 느낌을 줄 수 있지 않을까 생각했다. 조내기 고구마 역사기념관의 주 이용층인 아이들의 모습과도 닮았는 캐릭터를 만들기 위해 숲속의 요정 같은 모습을 상상하며 원라인 드로잉을 진행했다.

기존 홍보 수단으로는 리플렛과 기존 굿즈가 있었는데, 리플렛에 안내 효과는 있으나 홍보 효과가 있는지는 잘 모르겠다는 의견을 주셔서 홍보 효과가 있는 매체를 고민했다. 기존 굿즈는 배지와 엽서가 있었고, 고구마와 관련된 굿즈 제작을 원하셨다.

09. 29. 목

일지 캐릭터의 특징으로 눈 크기를 다르게 해서 숲의 요정같은 느낌을 주자는 아이디어가 나왔다. 원라인 드로잉에서 고구마의 크기뿐만 아니라 캐릭터의 매력에서 큰 비중을 차지하는 눈의 크기를 달리해서 캐릭터성을 부여하고자 하였다. 메인 컬러는 기존 영도 컬러 중 보라색과 노란색으로 정해졌고, 캐릭터가 완성되면 체험 수료증 명함과 굿즈에 적용할 예정이다.

10. 06. 목

일지 메인 로고 디자인이 나왔다. 메인 컬러에 포인트 컬러를 더한 것으로 면적과 선 느낌이 있는데 시안으로 전부 준비했다. 관련 굿즈 디자인으로는 핀 버튼과 엽서, 마스킹 테이프를 생각하고 있고 느낌에 맞게 색상으로 면 디자인을 해 볼 생각이다.

10. 13. 목

일지 전체 캐릭터 디자인과 명함 디자인이 나왔다. 더 다양한 목업을 없어서 느낌을 여러 각도에서 보여드려야 할 것 같다. 눈과 캐릭터 형태를 잘 설득할 수 있을지 조금 고민이 되었다.

10. 22. 토

일지 캐릭터 디자인 위주와 굿즈 디자인 위주로만 진행하다가 리플렛과 가로등 배너가 새롭게 등장하면서 작업해야 할 양이 많아졌다. 건물 외관 드로잉을 리플렛에 어떻게 잘 배치할 수 있을지 고민이고 리플렛에 쓸 편집 규칙을 어떻게 적용할지도 고민이다.



01



02



01



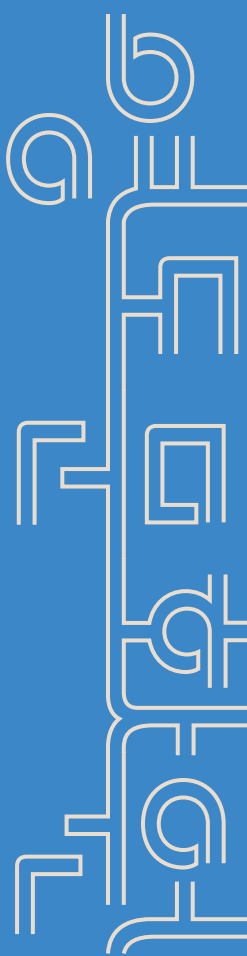
02



03



- 01 조내기고구마역사관 엽서 목업 앞
- 02 조내기고구마역사관 엽서 목업 뒤
- 03 조내기고구마역사관 로고



ଆଦ୍ୟାତ୍ମା

영도다리축제 영도다리 영도다리



09. 17. 토

기업정보	기관 특징	현황 영도 다리 축제 31주년 때 쓰일 대표 이미지가 필요하다. 영도 다리 축제임을 인식시킬 수 있는 이미지가 필요하다. 주 방문자는 다양한 연령층으로 직관적 이면서 잘 보여야 한다. 키워드 #연결 #이어짐 #통로
조사내용	브랜딩 목적 브랜딩 목록	◦ 영도 다리 축제의 정체성을 보여주며 시민들에게 인식시켰으면 한다. ◦ 로고 BI 1종 ◦ 응용 목업 디자인 3종 (현수막 초대장 기타 외(쇼핑백 등))
반영사항	기관 니즈 디자이너 의견	◦ 너무 색이 많이 들어가지 않았으면 한다. ◦ 직관적으로 영도 다리임이 나타났으면 좋겠다. ◦ 전문가 김의래 교수님께서 원래 영도 그래픽 초안으로 크게 들어가는 것이 좋겠다고 하셨다. 주어진 기본 소스를 어떻게 얼마나 잘 활용하는가가 중요한 방점이 될 것 같다.
기타		◦ 이미 주어진 소스가 있는 상황에서 어떻게 해야 영도 다리축제만의 특징을 보여줄 수 있을지 고민이다..

09. 24. 토

반영사항	기관 니즈 디자이너 의견	◦ 타입로고, 앰블럼 ◦ 다양한 요구가 들어있어서 메인 로고 타입을 빠르게 정하고 다양한 배리에이션의 그래픽을 제작해야겠다.
일지		원라인 드로잉으로 다리 몇 가지 이미지를 더 그려보라는 말씀을 들었다. 타이포그래피를 조금 변형하여 다리처럼 만들어보라는 피드백 또한 들었다. 컬러 부분에 대해 고민을 시작할 때가 된 것 같다. 몇 가지 원 라인 드로잉들을 제작을 해보았고 일러스트로 제작을 시작해 봐야 할 것 같다.

09. 29. 목

반영사항	기관 니즈	◦ 타입로고, 혹은 앰블럼
	디자이너 의견	◦ 다양한 요구가 들어있기 때문에 메인 로고타입을 빠르게 정하고 다양한 배리에이션의 그래픽을 제작해야겠다.
일지	악어 같은 드로잉은 빠지고 타입 로고가 정해졌다. 영문 타입 로고는 아직 정해지지 않았는데 이번 회의에서 도움을 받아 조형적으로 다리 같은 느낌을 줄 수 있도록 제작해보았다. 색감 배색이 좋다는 피드백을 받았다. 한색 위주로 가되 붉은 다리가 포인트로 들어가면 답답하지 않을 것이라는 힌트를 받았다.	

10. 22. 토

반영사항	기관 니즈	◦ 타입로고, 혹은 앰블럼
	디자이너 의견	◦ 다양한 것을 한 번에 녹여내야 해서 다소간 난항을 겪을 것 같았다.
일지	로고를 만들 때 사투리 억양을 따라서 ‘영도 다리’에서 목소리가 높아지는 것을 시각적으로 표현했다. 이걸 소리 음절을 시각적으로 표현한 것이라 했다. 다리는 철골의 모양을 원라인으로 표현하고 도개된 모습을 표현했다. 영도의 전차와 옛날 점보는 사람들 등의 이미지를 몇 개 더 그려서 그래픽으로 사용했다. 영도체의 특징은 다양한 크기를 쓰기보단 한 가지 크기로 쓰는 게 더 일관적이고 예쁜 걸 알게 되었다.	



11. 02. 목

반영사항	기관 니즈	◦ 들어가는 이미지 요소가 악어 이빨 같은 느낌이다. 축제 같은 느낌이 부족하다. ◦ 보다 직관적인 디자인이 나왔으면 좋겠다.
	디자이너 의견	◦ 영도 브랜딩 안에서 해결하기에 어려운 부분들이 많아서 고민이 많이 된다.
일지	제작한 로고가 다소 심심할 수 있다는 의견에 약간 파티 같은 추상적 파티클을 더해야 하나 고민했다. 교수님께서 부채꼴 모양 등 아주 다른 느낌의 시안도 해보라 추천해주셨다. 하은 님은 로고 타입에 직접 다리를 집어넣는 방법은 어떤가 제안해 주셨고 수정 님은 로고에 봉래산을 넣어보는 걸 추천 해주셨다.	

영도다리축제

2023.10.14-10.16



Yeongdo Bridge Festival

영도의 다리문화를 잇다

아미르공원

영도의 일원

유튜브 채널



01



02



03



- 01 영도문화원 가로 현수막 목업
- 02 영도문화원 세로 베너1
- 02 영도문화원 세로 베너2

01 영도문화원 로고

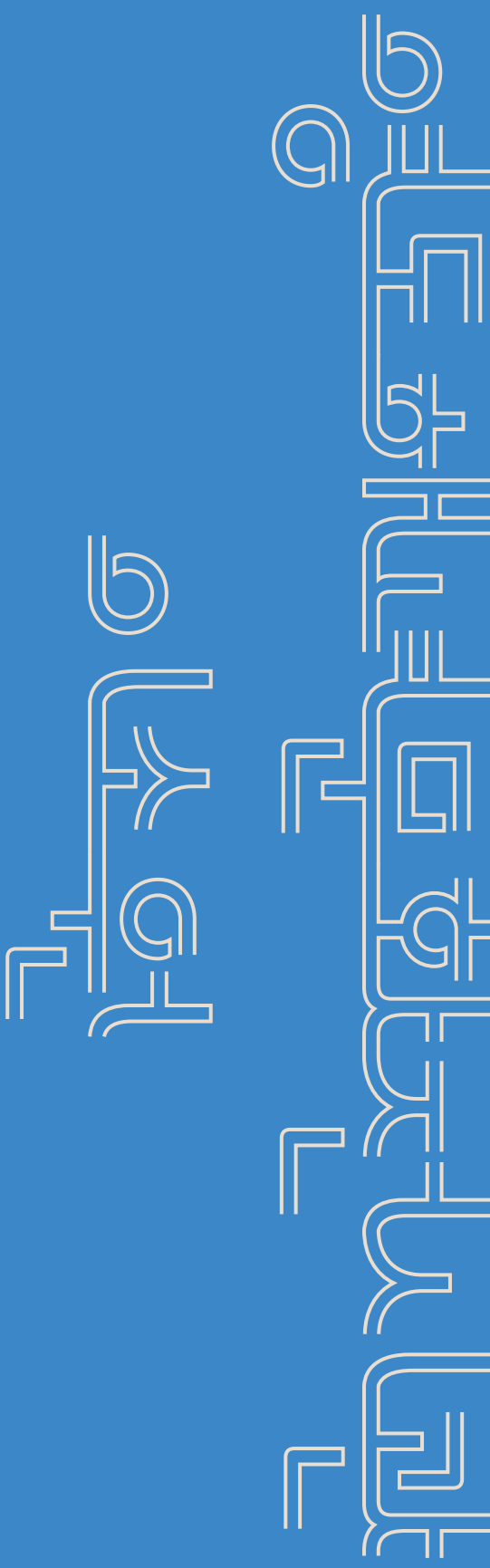
02 영도문화원 편지봉투 목업

01



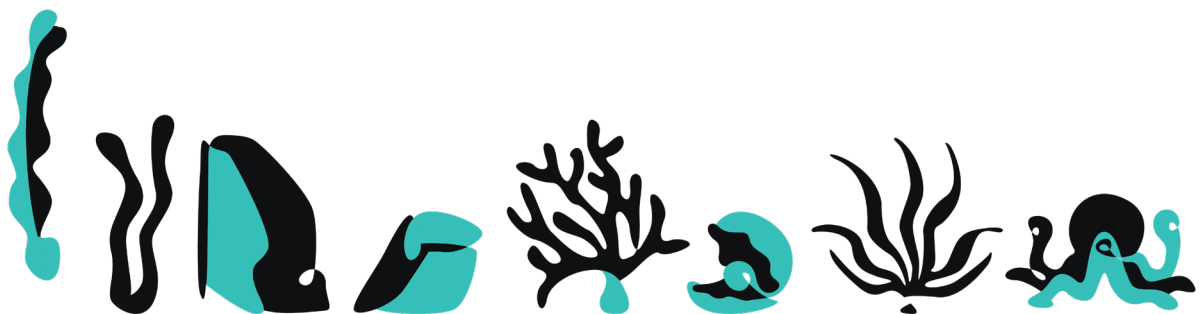
02

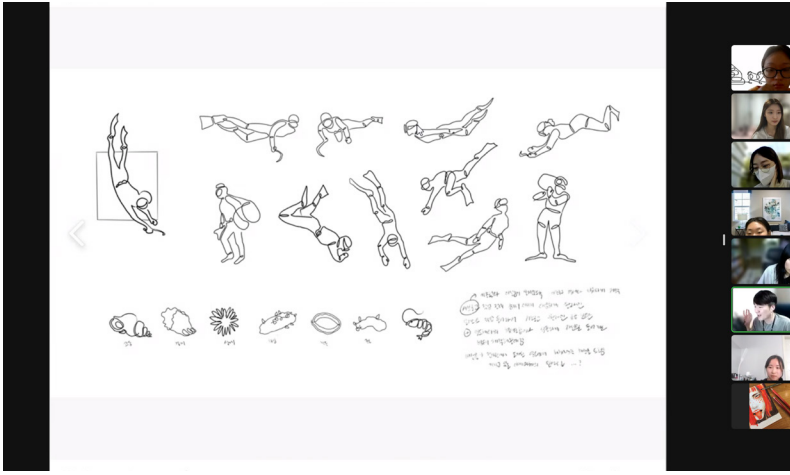




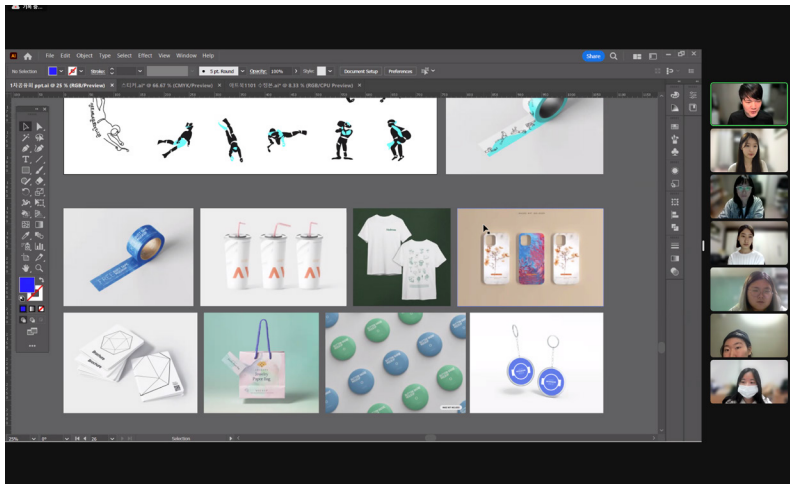
해녀 문화 전시관 영도 해녀 연구소

기업정보	기관 특징	현황
		영도의 해녀 문화를 보전하고 알리기 위한 소규모 공간. 1층에 있는 해녀 수산물판매장을 방문할 목적으로 오는 손님들이 대부분이며 온 김에 2층 전시관을 들른다. 가족 단위 및 젊은 층이 주로 방문한다. 전시관에 가는 길가에 해녀와 관련된 이미지가 벽화에 다양하게 그려져 있다. 키워드 #해녀 #해산물 #바다
조사내용	브랜딩 목적	◦ 전시관만의 아이덴티티가 담긴 서브 로고와 굿즈를 개발하여 방문객의 유입을 늘리기
	브랜딩 목록	◦ 서브로고 BI 1종 ◦ 응용 목업 디자인 4종 (마스킹테이프, 쇼핑백, 텀블러, 키링)
반영사항	기관 니즈	◦ 미니멀하고 캐주얼하며 촌스럽지 않은 디자인으로 방문객이 기념품으로 구매 욕구를 일으키는 디자인 ◦ 해녀의 이미지를 단번에 알아볼 수 있는 디자인
	디자이너 의견	◦ 1차 시안 후 추가 디자인 컨셉 논의가 필요. ◦ 응용목업디자인 확정지어야 한다. ◦ 레퍼런스 공유가 필요하다.
향후 계획		◦ 해녀 관련 레퍼런스 리서치 ◦ 1차 원 라인드로잉 작업 (해녀, 해녀 복장, 수질 도구, 해산물 등) ◦ 벽화의 이미지를 참고해 이미지와 색상 연출





01



02



03



04

- 01 0924 회의사진
- 02 1101 회의사진
- 03 해녀문화전시관 쇼핑백 목업
- 04 해녀문화전시관 텀블러 목업

09. 14. 수

일지 오프라인 미팅 이후 서브로고 디자인 작업에 들어간다. 기존에 있던 로고에서 활용될 추가로고 디자인을 제안 받았음으로 원래 가지고 있었던 로고의 이미지를 해치지 않는 선에서 디자인하고자 했다. 또한 해녀라는 키워드에 초점을 두어 해녀 바디의 웨입이 가진 곡선을 살려 타이포를 해녀의 몸매에 따라 곡선으로 표현하는 시도를 했다. 컬러의 경우 해녀가 가진 기본적인 컬러인 블랙과 바다를 연상시키는 민트색을 활용하여 디자인했다.

해녀의 몸매에 대한 컨셉을 확장해서 해녀의 모습이 다양하게 나타날 수 있도록 자유롭게 원라인 드로잉을 해보았다. 그리고 이 10개의 해녀 드로잉을 캐릭터 시리즈 처럼 10종 으로 제작하고자 하였다. 또한 이 캐릭터를 덩벙폰트로 제작하여 디자인이 완료된 후 사용이 유용할 수 있도록 하고자 한다.

10. 13. 목

일지 라인드로잉이 너무 디테일하다는 교수님의 피드백을 받은 후 10종의 해녀 캐릭터를 3가지 버전으로 디자인 해보기로 했다. 가장 디테일하고 퀄리티가 좋은 버전, 중간 버전, 가장 추상적이고 자유로운 곡선을 가진 버전을 덩벙 폰트에 이 3가지 버전을 모두 담을 예정이다. 원라인 드로잉을 모두 면으로 채운 버전으로 제작해보았다.

세 가지 버전에 따라 조금씩 다른 형태의 면이 나누어 진다.이 10가지의 해녀 캐릭터 디자인을 바다 세입 곡선에 맞추어 타이포도 함께 이어질 수 있도록 플렉서블 디자인을하여 추후 활용이 가능하도록 디자인해 보았다. 해녀 이외에 추가로 해초, 해산물, 돌 등 필요한 원 라인드로잉을 디자인했다.

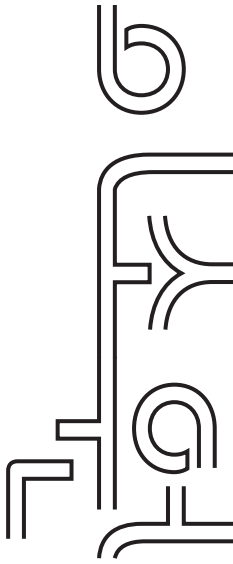
10. 22. 토

일지 1차 공유회 때 보여드리기 위한 플렉서블디자인을 진행했다. 만들어놓았던 요소들을 활용하여 다양한 디자인을 시도했다. 총 3가지 타입으로 서브 로고를 확정 지어서 시안을 보여드렸다. 첫 번째 시안을 가장 만족해하셨다. 면으로 채운 디자인보다는 원 라인드로잉을 선호하셨다.

여러 가지 디자인을 목업에 입혀 응용목업디자인 시안들을 보여드렸으며, 활용방법에 대해 설명 해드렸다. 그리고 덩벙폰트에 대해서도 알려드렸다. 컬러의 경우 블루를 뺀 민트색과 블랙을 선호하셨다. 민트의 경우는 포인트 컬러 정도로만 활용되기를 원하셨다. 또한 결과 공유회 때 보여드릴 응용 목업 디자인의 경우는 방문객들이 기념품으로 가지고 가실만한 굿즈를 추구하셨으며, 확정된 응용 목업 디자인은 따로 없으셔서 추후 리서치 후 온라인미팅을 통해 4가지의 목업을 지정하기로 하였다.

11. 14. 월

일지 응용목업디자인 4가지를 지정하기 위하여 개인적으로 연락을 드렸다. 마스킹테이프, 텀블러, 티셔츠, 폰케이스, 노트, 쇼핑백, 자석, 키링 이렇게 총 8가지를 보여드렸다. 이 중 마스킹테이프, 텀블러, 쇼핑백, 키링을 디자인하기로 결정됐다. 이를 바탕으로 추후 응용목업디자인 4가지를 최종공유회 때 발표할 예정이다.



01



02



03

- 01 해녀문화전시관 키링 목업
- 02 해녀문화전시관 마스킹 테이프 목업1
- 03 해녀문화전시관 마스킹 테이프 목업2



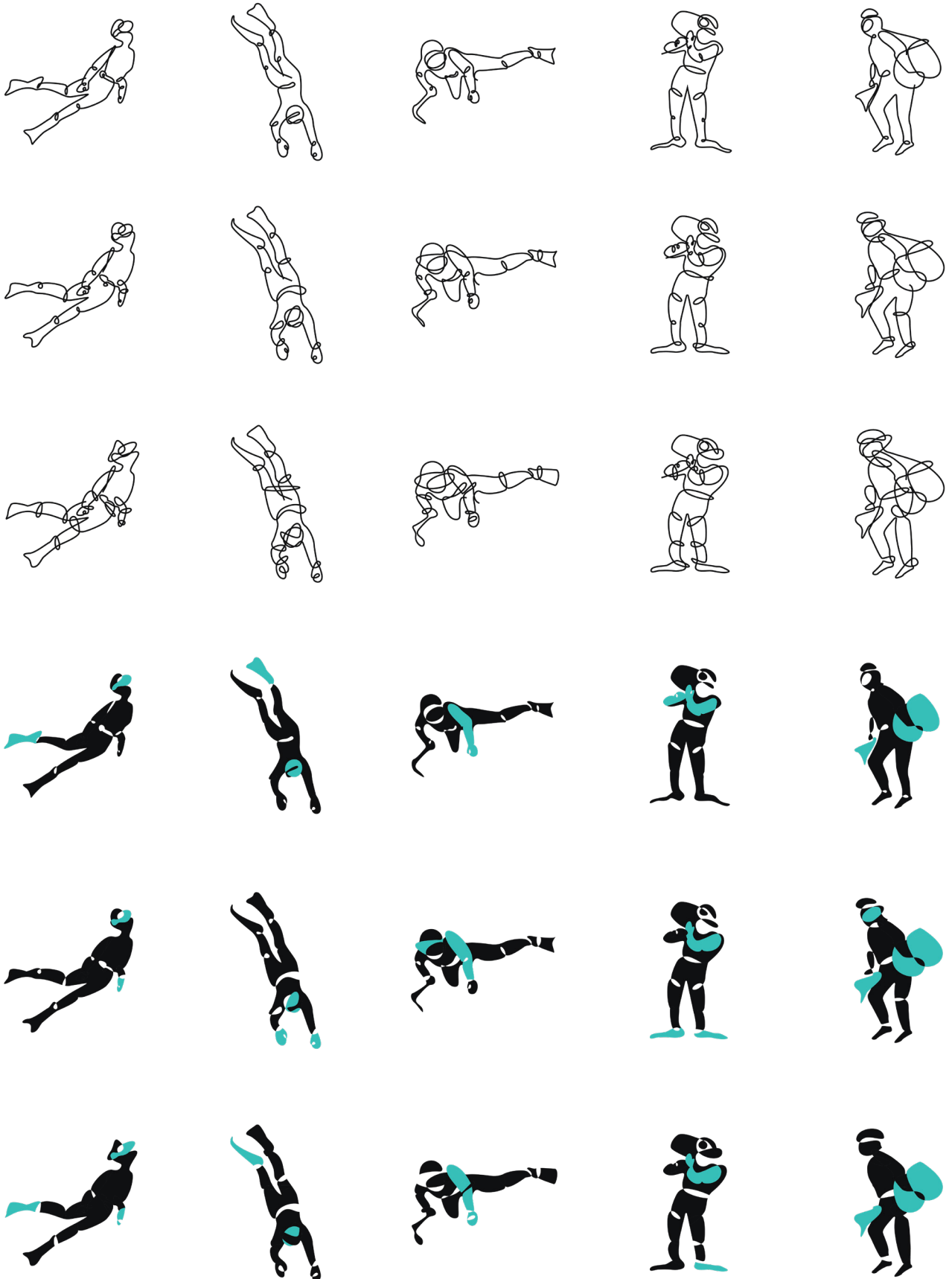
영도해녀문화전시관

영도해녀문화전시관

영도해녀문화전시관

영도해녀문화전시관

영도해녀문화전시관



영도해녀문화전시관

영도해녀문화전시관

영도해녀문화전시관

영도해녀문화전시관

영도해녀문화전시관

- 01 해녀문화전시관 서브로그1
- 02 해녀문화전시관 서브로그2
- 03 해녀문화전시관 서브로그3

01



02



03



ਗੁਰਗਿਰੀ

ਗੁਰਗਿਰੀ ਪੁਸਤਕਾ ਭਾਗ ੧

ਗੁਰਗਿਰੀ

09. 07. 수

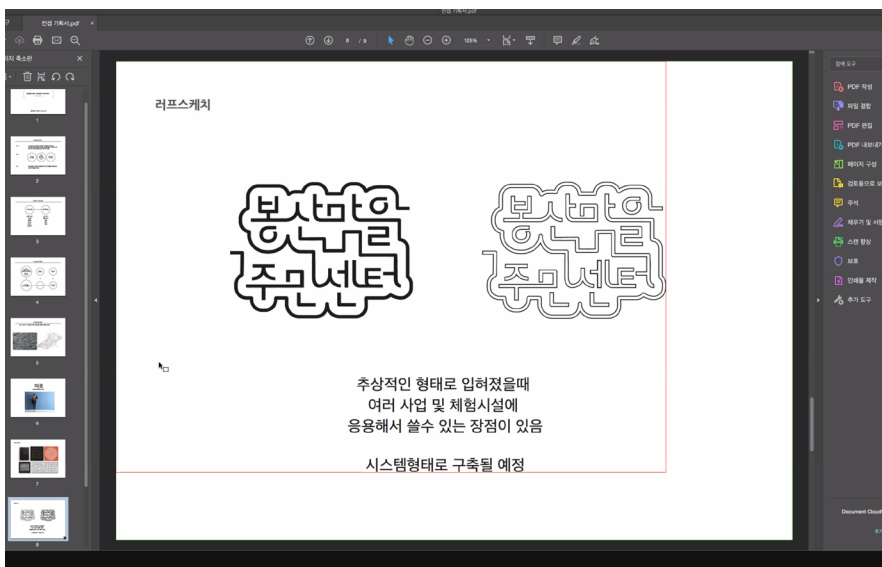
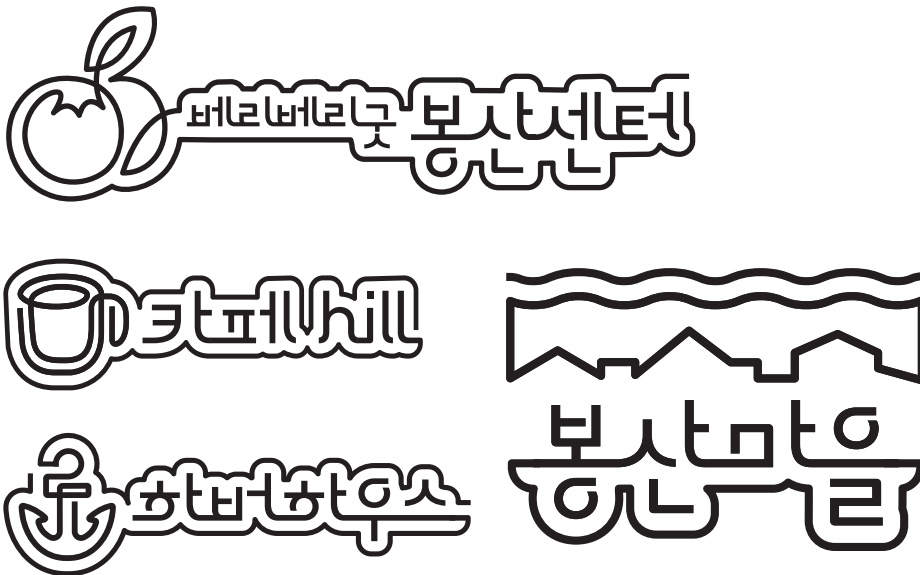
기업정보	기관 특징	현황
		도시재생 뉴딜사업을 통해 마을관리 사회적 협동조합으로 발전 지역 가치 창출가들이 도시재생 프로그램 ‘빈집 줄게 살려올래’를 통해 마을에 정착 주민들과 함께 봉산 마을센터, 카페 봉산, 블루베리 농장, 게스트하우스 등 골목 거점 시설과 골목길을 활용한 마을 리조트 활동 ‘봉산마을 마실길’이 부산시의 ‘2022 골목길 관광 자원화 사업’ 대상지로 선정 키워드 #블루베리 #배(조선) #식물(조경) #마을 사람들
조사내용	브랜딩 목적	◦ 봉산마을에서 주민들과 운영 중인 여러 프로그램들에 일관성 있는 시각적 아이덴티티 필요
	브랜딩 목록	◦ 로고 BI 1종 (응용로고) ◦ 명함 1종 ◦ 응용 목업 디자인 3종(버스 맵핑, 블루베리 패키지, 쇼핑백) 이후 채널 사인 간판, 안내 간판, 마을 스티커 등으로 변경
반영사항	기관 니즈	◦ 영도브랜딩 가이드를 활용하여 봉산 마을 홍보에 도움을 주고자 함
	디자이너 의견	◦ 골목 지원 사업 비용으로 버스 맵핑광고를 계획하고 계신다 (목업은 가능할 수 있으나 실제 도면 작업까지는 어렵다고 말씀드렸다.) ◦ 진행하는 사업이 많아 대표로고 하나로는 충당이 안되는 상황이다. ◦ 담당자가 여러명이다. ◦ 버스맵핑을 진행하게 된다면 일정관리가 필요하다.
향후 계획		◦ 봉산마을 이미지 키워드 스케치 ◦ 주요 사업(카페, 게스트하우스, 체험시설, 블루베리 농장, F&B 사업, 식물판매 등) 파악 후 응용할 수 있는 로고시스템 개발

09. 28. 수

진행현황 현재 디자인 진행 상황
 브랜드 키워드로 '미로' 제안
 1차 러프안 제시
 현장 리서치 및 담당자면담
 담당자와 마을에 쓰일 사업 로고와 목업이미지 조율

피드백 ◦ 미로라는 키워드가 좋다.
 주요내용 ◦ 영도체에 적용했을 때 복잡해 보이기도 한다.
 ◦ 가독성 있게 다듬으면 좋겠다.
 ◦ 버스맵핑광고는 목업하지 않아도 된다.

향후 계획 ◦ 키워드를 바탕으로 마을의 특성을 살린 원라인 드로잉을
 진행하여 중간공유회까지 로고 및 목업이미지 제안 예정



01

10. 07. 금

진행현황	담당자(김수진 대표님) 온라인 면담 마을 코워킹스페이스에 직접 시공할 간판 디자인 제작 요청	
피드백 내용	◦ 마을 개소식 전 간판 시공이 완료되어야 하는 상황 ◦ 여러 명의 담당자로 인해 과업 리스트 혼선 ◦ 디자인 잇기에 지원한 목적이 애초에 간판 제작이었다고 전달받음 ◦ 간판 제작 로고 리스트 입수	
피드백 반영사항	공공기관 니즈	◦ 개소식 전 간판 디자인 및 시공
	디자이너 의견	◦ 적극 반영하여 중간 공유회 까지 디자인 제안 예정
향후 계획	◦ 4개의 공간에 들어갈 로고, 간판 디자인과 마을 브랜드 메뉴얼 작업	

10. 22. 토

진행현황	현재 디자인 진행 상황 중간공유회 디자인 시안 제작 및 발표 담당자 면담 간판 디자인 수정사항 요청	
피드백 내용	◦ 영도체와 원라인 심볼만 활용하여 간판 제작 요청 ◦ 최대한 빨리 작업하여 데이터 전달 바람	
피드백 반영사항	공공기관 니즈	◦ 가독성 있는 마을 간판 4종 제작
	디자이너 의견	◦ 로고파일 전달 가능한 일정 제시
향후 계획	◦ 빠르게 수정 작업하여 파일 전달 예정	

10





10. 26. 수

진행현황 현재 디자인 진행 상황
간판 디자인 파일 전달
담당자 면담
시공업체는 영도 문화 도시센터에서 추천하는 업체로
연락처 전달했다.

피드백 ◦ 그대로 진행한다고 한다.
내용

피드백 공공기관 ◦ 간판 제작진행
반영사항 니즈
디자이너 ◦ 파일 문제있을시 연락요청
의견

향후 계획 ◦ 체험사업 중 배 만들기 워크샵에 필요한 디자인물,
벽면에 부착할 마을 안내 간판 디자인 제작

11. 11. 금

진행현황 현재 디자인 진행 상황
워크샵에 필요한 디자인물, 안내 간판 디자인 전달했다.
담당자 면담
추가 작업이 있는지 물어봤다

피드백 ◦ 추가작업 없음
내용

피드백 공공기관 ◦ 없음
반영사항 니즈
디자이너 ◦ 작업완료
의견

향후 계획 ◦ 결과공유회에 사용할 이미지 작업





02



03



04

- 01 쇼핑백 목업
- 02 캔디 목업
- 03 명함 목업
- 04 테이프 목업

01



02



01 봉산센터 간판

02 하버하우스 간판

09. 08. 목

기업정보	기관 특징	도서관 현황 책은 6,192권 있다. 코로나 이전에는 2, 4번째 주 토요일에도 개방했다. 외에도 학생들이나 주민들이 참여할 수 있는 여러 가지 장을 마련하였다. 현재는 10월 중으로 청소년 대상, 전공 설명 프로그램을 계획 중이고, 진로와 관련된 프로그램들을 계속 진행해왔다. 키워드 #꿈 #살아있는 책 #누구나
조사내용	브랜딩 목적	◦ 문화도시인 영도에 위치하고 있어, 영도의 시각문화에 참여하고 싶다. 작은 도서관의 정확한 이미지를 만들고, 표현하고 싶어한다.
	브랜딩 목록	◦ 로고 BI 1종 ◦ 명함 1종 ◦ 응용 목업 디자인 3종 (ppt템플릿, 엑스배너, 청소년 명함)
반영사항	기관 니즈	◦ 내부 행사에 잘 사용할 수 있는 것들이 필요하다. ◦ 작은도서관의 명확한 정체성
	디자이너 의견	◦ 컨셉을 정리해서 15일 전까지 대표님께 공유. ◦ 레퍼런스로 이미지 전달.
향후 계획	◦ 영도 색상 리서치	

09. 17. 토

진행현황	현재 디자인 진행 상황 현황조사, 미팅 컨셉 '둥지'
피드백 주요내용	◦ 둥지라는 이미지를 직접적으로 제시하기보다, 둥지가 가지고 있는 느낌을 그대로 전달할 방법을 생각. ◦ 원을 주로 활용. ◦ 폰트들의 조합으로 느낌을 구현해보는 시도 해보기. ◦ 드로잉 여러 가지 시도.
향후 계획	◦ 피드백 내용에 따라 여러 가지 시도를 해본다. ◦ ppt 템플릿에 필요한 장면들을 알아보기 위해 기존에 사용했던 ppt 요청하기.

09. 24. 토

진행현황	현재 디자인 진행 상황 현황조사, 미팅, 컨셉 ‘둥지’ 이미지 느낌 전달을 목적으로 원 사용, 폰트 조합, 드로잉으로 아이콘
피드백 주요내용	◦ 원을 주로 활용, 각도 변형해도 좋다. 글꼴 디테일 점검하기. ◦ 폰트들의 조합으로 느낌을 구현해보는 시도 해보기. 굵기 다양한 것도 찾아서 함께 제시, 아웃라인 제시, 왼끝 오른끝 체계 제시 ◦ 드로잉 여러 가지 시도. 각 없애기, 드로잉 선 두께 애매, 위치도 다양하게. 글이 원이면 원을 선으로 표현할 필요없다. 원드로잉은 글이 직선일 때 사용. 원라인드로잉 했을 때 나오는 면도 같이 고려해보기. 컬러를 다양하게 입혀보기. 담쟁이, 책 드로잉 폰트로 만들어보기.
향후 계획	◦ 디테일 보기, 드로잉 여러개, 드로잉 다듬기. ◦ 레이아웃 고민하기

09. 24. 토

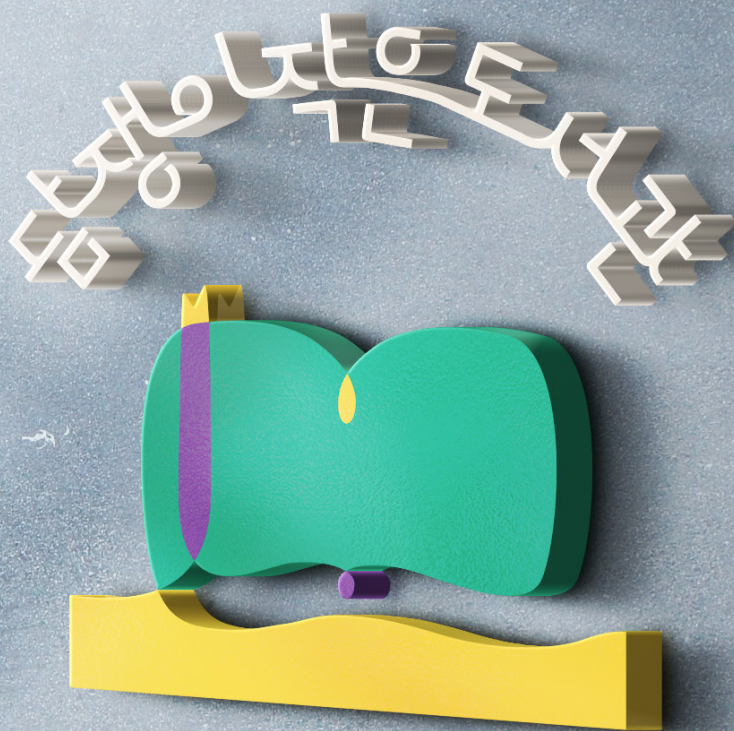
일지	시스템 만들기를 고민하고 있다. 인포그래픽 형식도 생각해보게 됐다. 폰트도 다양 하게 더 찾아보고, 드로잉도 선과 면을 활용해서 발전시키고 있다. 또 저번 피드백으로 원과 직선을 함께 하는 것, 원에 대한 각도 변형, 다양한 굵기의 폰트 이런 것 위주로도 정리했다. 우선 폰트는 다 상업용 폰트여서 사용이 힘들 것 같았다. 여러 개 찾아보고 고민했었는데 조금 아쉬웠다. 적절한 조율을 해봐야 겠다고 생각했다. 그리고 인포그래픽에 대해서 조금 고민을 많이 해보라는 말씀을 해주셨다. 도서관을 다시 방문해서 필요한 부분을 찾아봐야겠다고 생각했다.
----	--

09. 29. 목

일지	폰트나 시스템 면에서 고민이 많았다. 다른 디자이너분들과 작업도 했는데 같이 얘기하니까 진도가 잘 나가고, 새로운 방향도 시도해보게 되었다. 강석호 대표님께 기존에 사용하시던 ppt 파일을 받았는데 주로 사용하는 용도가 사업에 대한 발표나 도서관에서 진행하는 멘토링 프로그램이었다. 필요한 장면들이 제목, 목차, 내용 (구체적으로는 인물 소개란) 정도라고 정리했다. 피드백을 받으며 피피티 템플릿을 만들 때 네이버에서 제공하는 기존의 템플릿을 활용해서 해보는 방법도 제안해 주셔서 그렇게 진행해나갔다.
----	--

10. 13. 목

일지	ppt 템플릿, 배너, 주민 명함, 로고 타입, 인포 그래픽을 활용한 책 안내판 등을 해나가야겠다고 우선순위를 정리했다. 폰트는 기존에 찾은 것과 새로 찾은 것들을 조합 했고, 글자배치는 곡선과 직선을 함께 사용하는 것으로 생각했다. 색상은 영도 조내기 고구마 역사관의 컬러와 겹치는 게 고민이었다. 보라색이 주로 겹쳤는데 담쟁이 도서관에서도 보라색을 많이 사용하고 있어서 해당하는 색상들의 보색도 선택했다. 원라인드로잉을 할 때 ‘책’에 대해서는 몇 가지를 만들어 활용하고 있어서 담쟁이 드로잉을 책과 함께 활용했다. 교수님과 줌 미팅에서 복잡하다는 피드백을 받았다. 주로 원라인 드로잉을 활용한 작업물들에 대해서였다. 드로잉을 세로로 하고 글자배치를 가로로 하는 것이 본래의 특성을 더 잘 살리는 방법이라고 하셨다.
----	--



일지 재료는 곡선과 직선을 활용하는
글자배치 규칙, 폰트 조합,
드로잉이었고 활용해 만들었다.
보라색은 인상이 강하게 남는 색이다
보니, 채도를 조절해서 조내기 고구마
역사관이랑 다른 느낌을 내는 게
필요하다고 말씀해 주셨다

네이버에서 제공하는 템플릿에 있던
수평 단주와 나눔 고딕체를 이
브랜딩에도 적용했다..

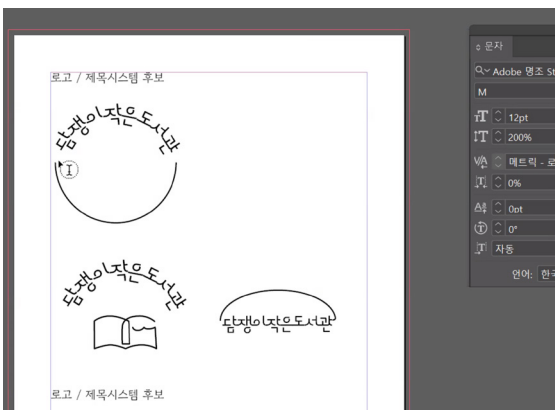
발표를 준비하면서 공간의 어떤
특성들에서 ‘등지’라는 컨셉이 나오게
되었고 어떻게 결과물에 적용이
되었는지를 정리했다.

중간공유회 피드백

일지 면을 활용한 것들이 마음에 드신다고
하셨습니다. 첫 번째는 면에 색상을
다양하게 해서 적용해보는 것이었다.

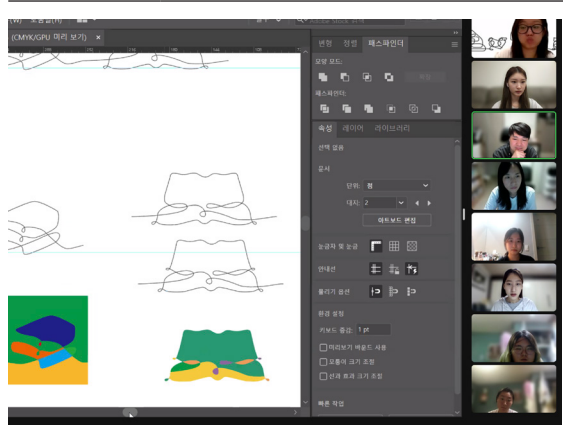
색상 배치에 있어서 기존에
사용하던 녹색을 위주로 하는 것을
말씀해주셨다. 연두, 녹색, 노란색,
보라색 순서로 수정해보면 될 것 같다.

두 번째로 로고 타입은 바로
책이라는 것을 알아볼 수 있었으면
좋겠다고 하셨습니다. 드로잉의 아랫부분을
수정하는 것과 책갈피를 추가하는 것을
얘기해주셨다. 주민 명함은
초등학생들이 사용한다고 했을 때,
이름, 메일주소와 관심사를 넣으면 좋을
것 같다고 하셨습니다. 드로잉에 책도 같이
배치하는 것도 고려해봐야겠다.

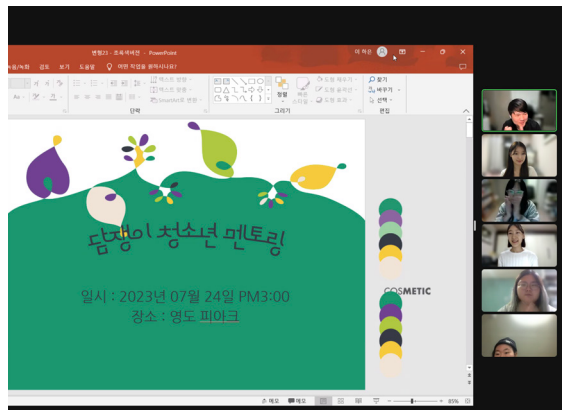


으

일지 수정과정에서 피드백 받은 것들은 명함
폰트 크기를 크게 해보는 것, 글자
연결을 매끄럽게 하는 것, 글자와
드로잉을 안 겹치게 하는 것, 영도체는
크게 하고 부제목들은 조금 더 작게
하는 것. 굵기도 여러 개 만들어 보는
것들이 있었다.



02



03

37



01 담쟁이 도서관 노트 목업

02 담쟁이 도서관 명함 목업

03 담쟁이 도서관 간판 목업



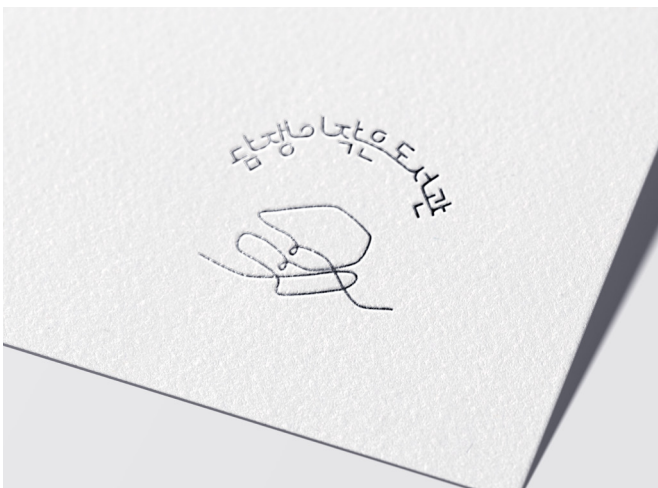
01



02



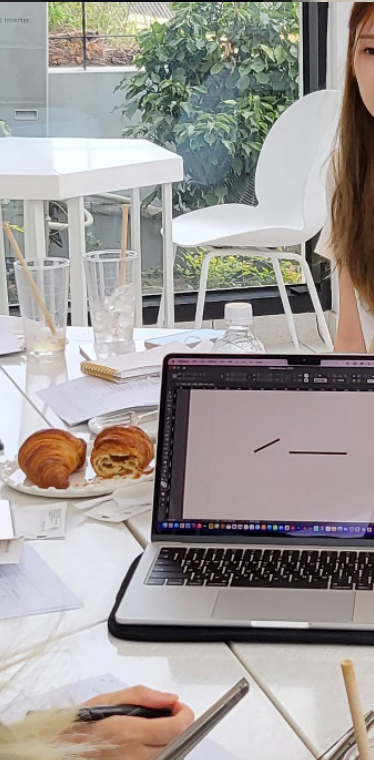
03

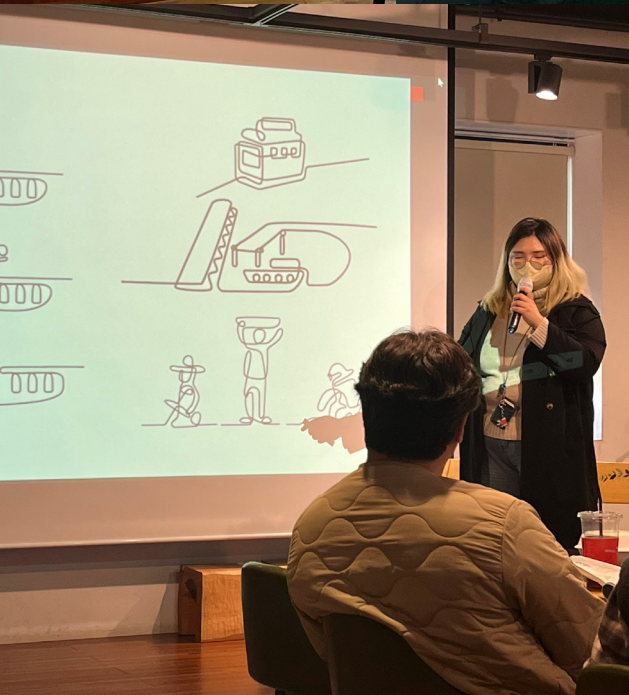
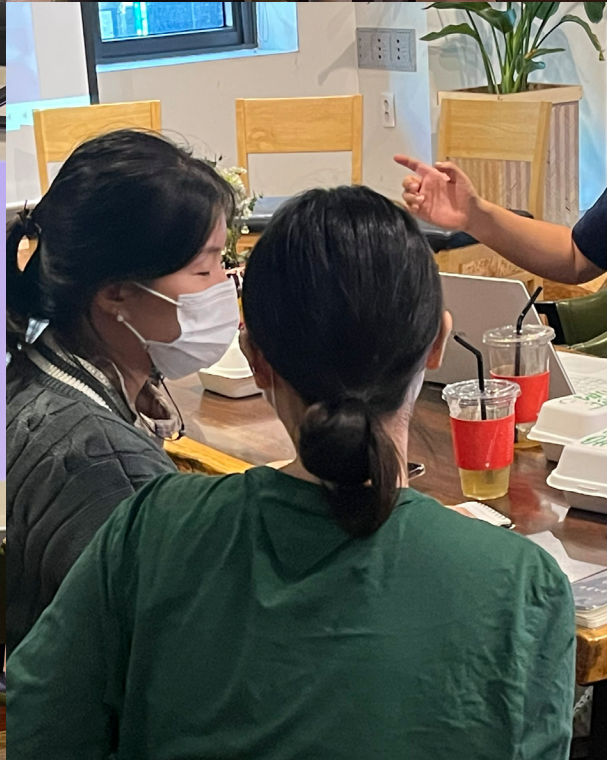


04



- 01 담쟁이 도서관 로고1
- 02 담쟁이 도서관 로고2
- 03 담쟁이 도서관 로고3
- 04 담쟁이 도서관 로고4





사람-자연-역사를 잇는 예술과 도시의 섬, 영도

영도는 2019년 문화체육관광부가 지정하는 제 1차 법정문화도시로 선정되었습니다. ‘예술과 도시의 섬, 영도’라는 비전 아래 영도의 역사·자연·생활 자산이 미래에도 가치 있는 문화유산이 될 수 있도록 영도의 문화력을 높이는 다양한 프로젝트를 추진하고 있습니다. ‘성장과 연결’이라는 핵심 가치를 가지고 일상에 예술이 흐르는 예술의 도시, 도시문제를 문화로 완화하는 창의의 도시, 시민과 함께 도시 브랜드를 만드는 자치의 도시를 표방합니다.

2022

영도 디자인 잇기

2022 영도 디자인 잇기

참여 디자이너:

이소원, 정하영, 황수정, 이하은, 정혜영

참여 기관:

조내기고구마역사기념관 조경주 주무관, 영도문화원 양윤서 팀장,
봉산마을 마을관리사회적협동조합 김정환 회장, 권혁 사무국장,
이경진, 김수진, 김명진, 김동재, 담쟁이 작은 도서관 강석호, 봉래 1동
행정복지센터 강태관 주무관, 영도해녀문화전시관 최창한 주무관.

발행처: 영도문화도시센터

발행인: 영도문화도시센터 고윤정 센터장

발행일: 2022.11.

담당: 영도문화도시센터 전현경 크루

프로그램 멘토링 및 운영: 디자인학교

전문가 디렉팅: 김의래

결과보고서 디자인: 민채영

홈페이지: www.ydct.or.kr

페이스북: [@artcityisland.yeongdo](https://www.facebook.com/artcityisland.yeongdo)

인스타그램: [@ydartcity](https://www.instagram.com/ydartcity)

유튜브: 영도문화도시센터

문의: 051-418-1863

*본 결과집은 2022 영도 디자인잇기 사업의 일환으로 제작되었습니다.
결과집에 실린 글과 사진은 영도문화도시센터 및 저작권 소유자에게
있으며 모든 형태의 무단 전재·복제를 금합니다.

2022 ଓଡ଼ିଆ ଫାଲ୍‌ଗୁନ ୧୮

ରଥା-ରଥା-ଓଡ଼ିଆ ଗୁରୁ

ଓଡ଼ିଆ ଫାଲ୍‌ଗୁନ ୧୮

ଓଡ଼ିଆ ଫାଲ୍‌ଗୁନ ୧୮ 2022

ଓଡ଼ିଆ ଫାଲ୍‌ଗୁନ ୧୮

조내기고구마역사기념관
영도문화원
봉산마을 마을관리사회적협동조합
봉래 1동 담쟁이 작은 도서관
영도해녀문화전시관

2022
영도 디자인잇기
결과보고서

이소원
정하영
황수정
이하은
정혜영