

2023

2023 영도 디자인 잇기  
결과보고서

영도

문화  
예술  
인

문화  
리

영도문화도시센터  
[www.ydct.or.kr](http://www.ydct.or.kr)

보고서

# 2023 영도 디자인 잇기란?

- 소개

“영도만의 독특한 시각문화를 만들어갑니다”  
영도 공간에 영도 문화도시 브랜드를 적용하여  
각 공간의 정체성과 특징을 반영한 브랜딩을 구축합니다.
- 목표

영도 공공기관 협업을 통한 영도 문화도시 브랜딩 확산
- 방향

기관—디자이너 1대1매칭  
영도 브랜드를 확산하는 부산 디자이너 연계  
온 오프라인 아트 디렉팅 진행
- 참여

영도 문화도시 브랜드 활용을 희망하는 공공기관 7곳  
지역 활동을 희망하는 부산 디자이너 7명

구분	참여	일정	내용
오프라인	디자이너, 디렉터, 영도문화도시센터	10. 16. 월	오리엔테이션, 지역브랜딩 LECTURE, 한 선 잇기 워크숍
	디자이너, 기관 (기관별로 디렉터, 센터 동행)	10. 17. 화 10. 27. 금	디자이너—기관 킵오프 미팅 및 현장 확인
	디자이너, 디렉터, 영도문화도시센터	10. 28. 토 10. 29. 일	1차, 2차 오프라인 디렉팅 현장미팅 내용 및 스케치 공유
온라인	디자이너, 디렉터, 영도문화도시센터	11. 3. 금 11. 6. 월	1차 개별 온라인 디렉팅 1차 시안 작성
오프라인	디자이너, 디렉터, 영도문화도시센터, 기관	11. 10. 금	중간공유회 디자이너—기관 현장미팅
	디자이너, 디렉터, 영도문화도시센터	11. 11. 토 11. 12. 일	3차, 4차 오프라인 디렉팅 기관 피드백 바탕의 2차 시안 작성
온라인	디자이너, 디렉터, 영도문화도시센터	11. 24. 금 11. 27. 월 11. 29. 수	2차 개별 온라인 디렉팅
	디자이너, 디렉터, 영도문화도시센터	12. 4. 월	3차 개별 온라인 디렉팅
오프라인	디자이너, 디렉터, 영도문화도시센터, 기관	12. 9. 토	결과공유회

# 참여자 디자이너

김영현

김현우

박지현

백지원

송수환

유정은

정진섭

# 영도구 종합사회복지관

10. 24. TUE.

<b>목적</b>	— 기관 니즈 서치
<b>특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 특정한 연령대, 대상이 아닌 지역의 통합적인 복지를 위한 기관</li> <li>— 지역의 다양한 조직들과 네트워크를 구축해 다양한 서비스를 제공하는 것이 기관의 중요한 과제임</li> <li>— 크게 사례관리/지역조직/서비스제공 세 가지 주요 역할을 가지고 있음</li> <li>— 다양한 프로그램들이 진행되지만 각자 개별적인 홍보물들로 인해 기관의 색이 잘 드러나지 않는 것이 기관 측의 고민</li> </ul>
<b>키워드</b>	#더블링 #사랑 #나눔 #어깨동무
<b>제작목록</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— BI 1종</li> <li>— 응용 목업 디자인 3종 (현수막 외 2종)</li> </ul>
<b>디자이너 의견</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 특징과 키워드를 참고하여 최대한 많은 스케치들을 만들어보는 것이 필요함</li> <li>— 통합적인 템플릿을 만들되, 많은 프로그램들에서 다양하게 활용될 수 있게 프로그램마다 지정색을 활용하는 방안 제안</li> </ul>
<b>향후계획</b>	— 아이디어 스케치 제작
<b>기타</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 나눔, 연결, 희망, 행복 등 다소 추상적인 키워드로 BI를 제작해야 함</li> <li>— 기관 측에서는 ‘섬김과 나눔’이 핵심 키워드이고, 3-UP(Dream, Life, Value) 전략이미지도 주요한 키워드로 다루어졌으면 좋겠다는 의견 주심</li> <li>— 추상적 키워드를 조합한 이미지를 활용하여 1차 시안을 위한 아이디어 스케치 예정</li> <li>— 아이디어 스케치 후 프로그램</li> <li>— 연령대나 대상이 정해져있지 않은 방문자 특성을 이용해 다양한 기관 방문자들을 여러 모양으로 덩벙 폰트화 하는 아이디어 있음</li> </ul>

11. 10. FRI.

<b>목적</b>	— 1차 시안 발표 및 수정사항 공유
<b>특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 기존 기관 미팅에서 공유했던 내용을 바탕으로 1차 시안 제작</li> <li>— 특정 연령대나 지역을 대상으로 하지 않는 기관 특성상 추상적인 키워드를 바탕으로 BI 2개 안, 아이콘 10종 제작</li> <li>— 제작된 BI 및 아이콘은 선과 면 두 가지 버전으로 나누어 발표</li> <li>— 기관 측에서는 선과 면 한 가지만 선택하기보다는 홍보물에 맞추어 함께 사용하기를 원함</li> </ul>
<b>키워드</b>	#더블링 #사랑 #나눔 #어깨동무
<b>제작목록</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— BI 1종</li> <li>— 응용 목업 디자인 3종 (현수막, 홍보지, 후원 현판)</li> </ul>
<b>디자이너 의견</b>	— ‘더블링’을 활용한 아이콘 다수 제작하여 다양한 프로그램들에게 매칭시켜 활용할 수 있는 방안 구상
<b>향후계획</b>	— 수정사항 반영 및 추가 응용 목업 디자인 제작
<b>기타</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 제작된 시안을 바탕으로 조금 더 다듬어 최종안 기관 공유</li> <li>— 로고와 아이콘을 활용한 응용 목업 디자인 구상</li> <li>— 현수막 900×3000mm 사이즈 1종 / 홍보지 A4(A3) 사이즈 1종 / 후원 현판 250×250mm 1종</li> </ul>

# 김영현 디자인

1차 시안

ALT A



ALT B



SYMBOL



LOGO

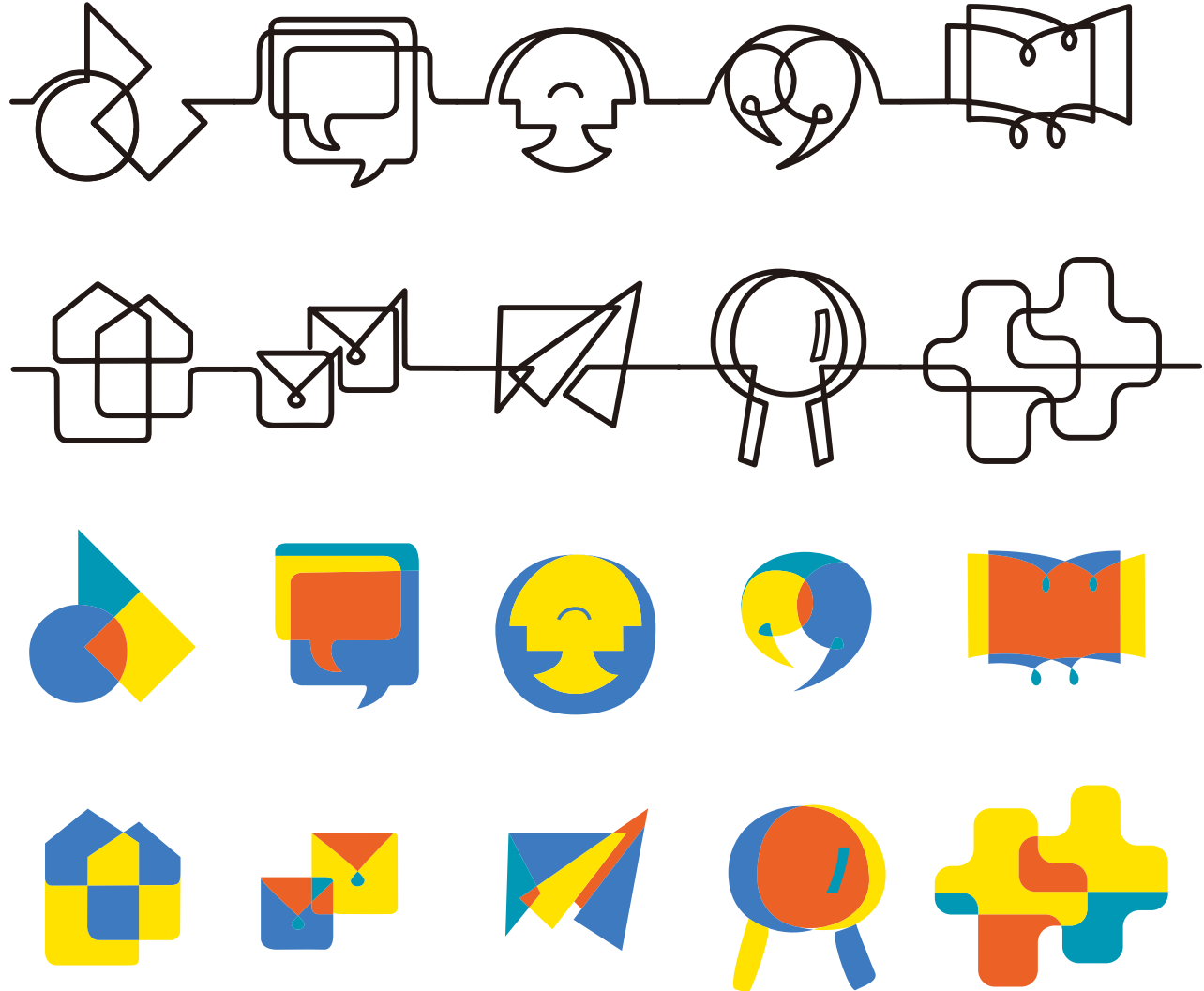
영도구  종합사회복지관

영도구  종합사회복지관

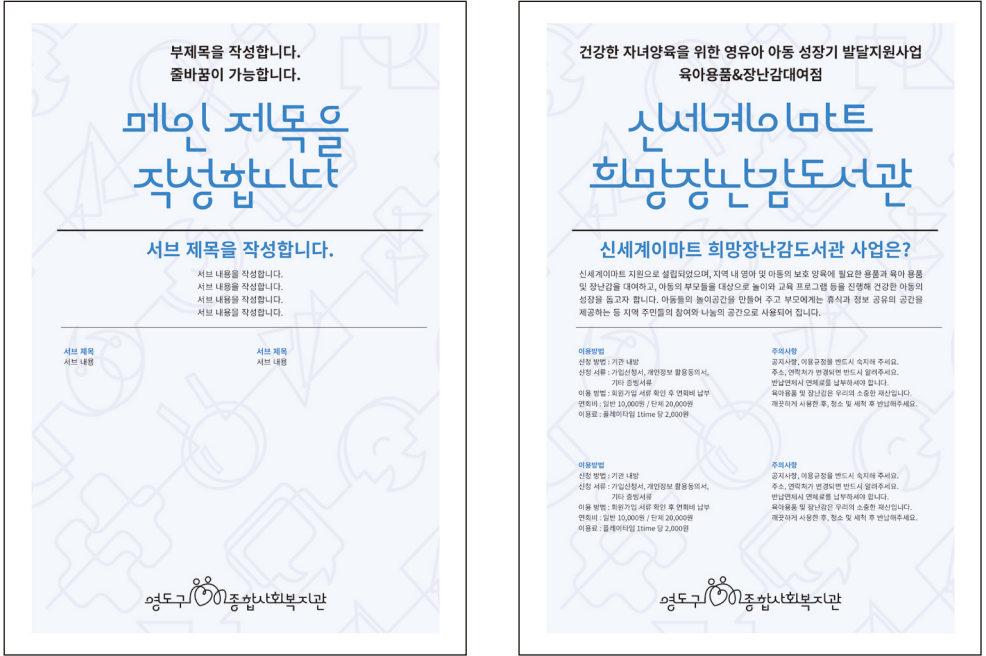
영도구 종합사회복지관

영도구 종합사회복지관

ICON



FORM







# 영도구 노인복지관

10. 25. WED.

목적	— 영도 노인 복지관 담당자 간에 과업 정리를 위한 kick-off 미팅
특징	— 본관과 분관으로 나뉘어져 있으며 기능의 차이 — 의식주 복지를 지원받기 위한 80대 이용객이 다수 — 자체 교육 프로그램을 운영
키워드	#계속오고싶은 곳 #스마트교육 #희망역 #함께해서 즐거운 #마음연결 #약자지결 #놀이동산
제작목록	— BI 2종 (영도체를 적용과 새로운 시안) — 응용 목업 디자인 3종 (복지관 입구 스카시 간판, 스마트 체험 공간, 실내 사인물)
디자이너 의견	— 노인 복지관의 근무하는 관계자들과 이용객 모두 자부심을 가질 수 있는 정제된 디자인 매뉴얼 구성 — 교육 혹은 활동사진 촬영시 사용할 핸드사인 기획 → 심볼 형상과 동작의 형상에 의미부여하여 지속가능한 시각적·행동적 경험제공 — 실내 사인물은 한선 잇기 드로잉으로 제작
향후계획	— 아트 디렉팅 1차이후 담당자와 일정 조율하여 공사가 진행 중인 본관건물 방문예정
기타	— 3명의 담당자와 kick-off 미팅 진행 → 디자이너 능동적으로 진행되기를 원함 — 불교재단인 사단법인 혜원의 지원으로 운영 → 종교적 정체성은 배제 — 정체성이 모호했던 전용 색채 → 영도 디자인 매뉴얼을 참고하여 다채로운 바リエ이션이 느껴지는 컬러링 정립 — 핵심 공간인 5F 스마트 체험 공간 (3000×3000) → 유리벽 혹은 벽면에 들어갈 일러스트 기획 — 시립노원노인종합복지관의 스마트 시니어 플레이스를 참고한 공간 구성

11. 10. FRI.

피드백	— 어르신 얼굴을 활용한 디자인의 전반적인 분위기는 좋았고, 스마트 체험공간이나 추후 벽면에 출력물 사용여부 긍정적으로 검토 — A안: 어르신의 얼굴에 새겨진 주름이 이용자들이 알아보기 어렵고, 어르신들이 나이들에 대해 긍정적으로 받아들이지 않는다는 의견 — B안: 희망역 슬로건으로 접근한 의견은 좋지만, 기차모양이 다소 올드해 보인다는 의견 — 한선 잇기로 주름을 표현할 때, 어떤 형상인지 이해하기 어려울 것 같다는 의견 — 특정 성별을 구분 지어서 보여주는 방식은 지양했으면하는 기관 담당자 의견 (남성 혹은 여성만 특정) — 중·장년이 (50-60세)도 참여가 될 수 있다는 인식을 줄 수 있는 로고가 제작 되었으면 하는 의견 — 영도체로 제작하는 방식은 호의적인 입장
-----	--

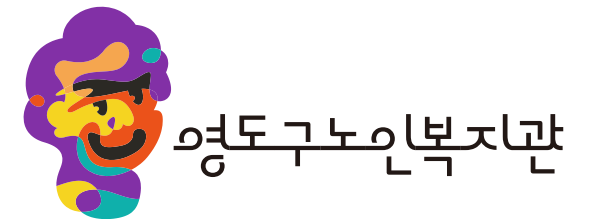
# 김현우 디자인

11. 14. TUE.

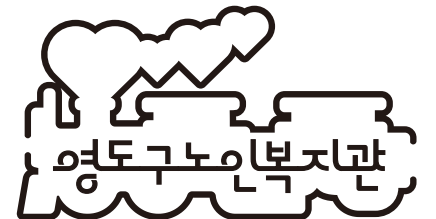
피드백	— 보물섬 영도를 예시로 메인 간판에는 많은 이미지와 메시지를 담는 방식은 지양했으면 하자는 내용 결정 (재단,구청 로고가 반드시 시공되어야 한다는 조건) — 하트를 활용한 한선잇기를 해보자는 의견 — 역을 표현한 시안에서 늘어 보이는 듯한 이미지는 지양하고 표지판으로 역을 표현하지 않아도 될 것 같다는 의견 (간판에 시공했을 때 복잡할 것 같다) — 노인을 상징할만한 오브제는 최대한 지양하고, 은유적 혹은 중립적으로 상징할만한 오브제를 넣는 시안에서 긍정적인 반응 (꽃, 새, 자연물) — 춤추는 한선잇기 시안에서는 지팡이보다 음표를 넣어보자는 기관 의견
기타	※ 11. 17. 금 영도구노인복지관 메일 피드백 — 남자, 여자, 장애인 화장실 구분 — 주간보호센터는 안락의자로 변경 — 소프트웨어실은 손가락 4개를 핀걸로 제작 — 안내데스크는 구름-새-꽃을 넣어 밝은 색상의 시안으로 제작 — 심볼은 초성을 ‘오노노’ 으로 확정 — ‘오’은 웃는 얼굴, ‘노’은 몸통, ‘노’은 하트

1차 시안

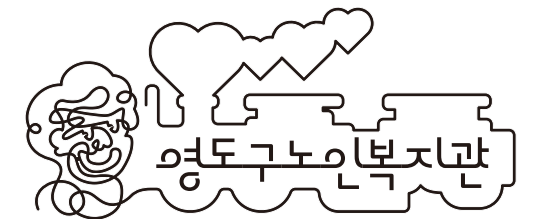
ALT A



ALT B

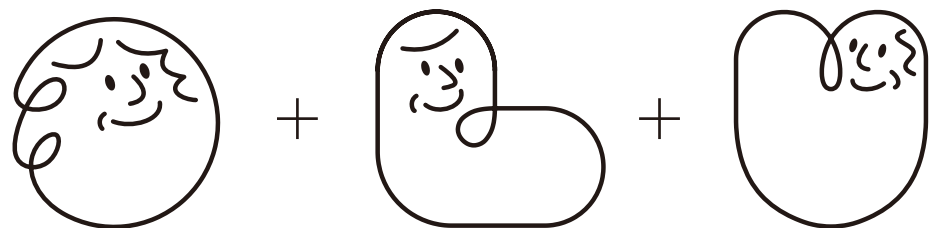


ALT C

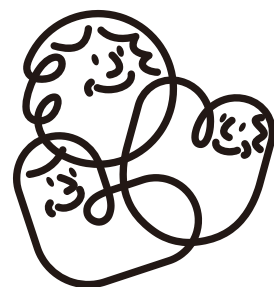
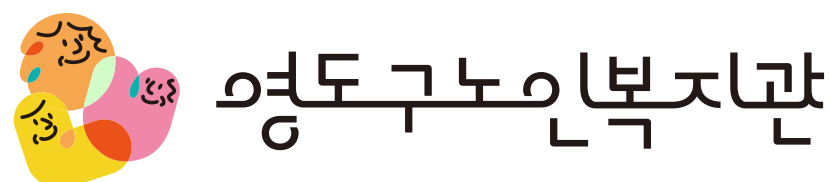
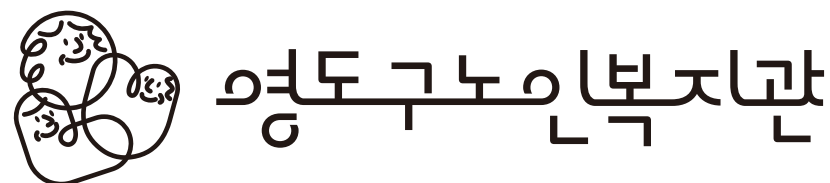




# SYMBOL



# LOGO



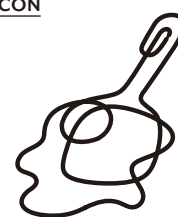
영도구노인복지관

영도구노인복지관

# GRAPHIC



# ICON



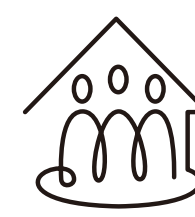
경로식당



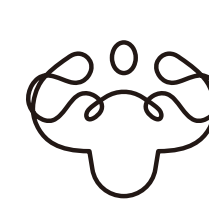
빨래방



저장고



주민공유플레이스



기능회복실



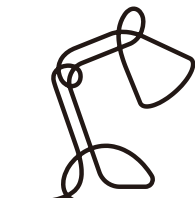
스마트 체험공간



관장실



카페



사무실



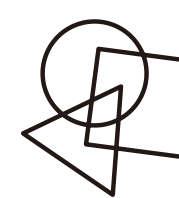
휴게데크



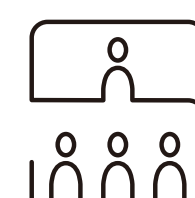
주간보호센터



직원휴게실



다용도실



강당



안내데스크



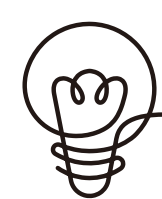
프로그램실 1



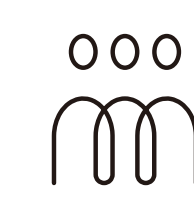
프로그램실 2



프로그램실 3



준비실



회의실



남자화장실



여자화장실



장애인화장실

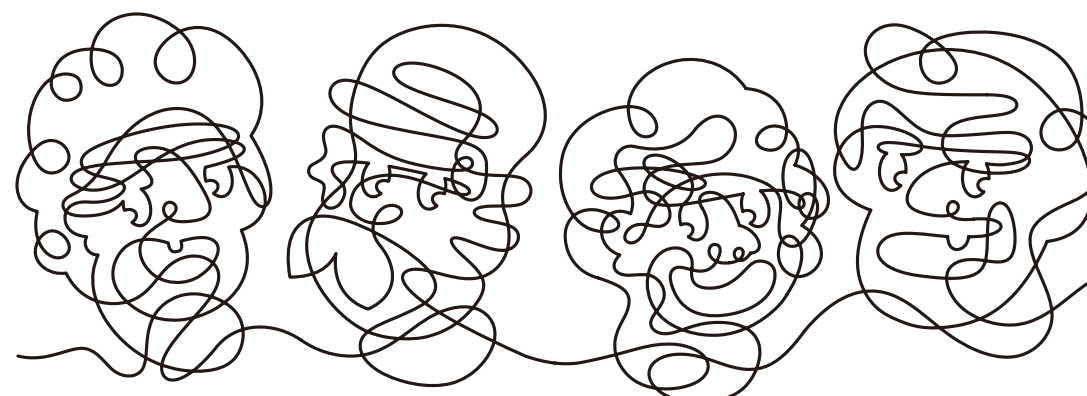


장기바독실



스마트교육공간

# GRAPHIC









# 영도구청청소년상담복지센터 & 영도구학교밖청소년지원센터

10. 20. FRI.

<b>목적</b>	— 기관 니즈 파악
<b>특징</b>	— 센터는 교육자/지도자가 아닌 청소년이 자립하고 성장할 수 있도록 응원하고 지지해주는 동반자 역할 — 기존 기관 로고의 특색이 없다. 사람들에게 확실히 각인될 수 있고, 청소년과 관련된 느낌을 원한다 — 캐릭터를 활용한 밝고 귀여운 느낌이 났으면 좋겠다
<b>키워드</b>	— #성장 #자립 #꿈 ⇒ 이미지 키워드 : 날개, 비행 — #상담 #정신적 지지 ⇒ 이미지 키워드 : 등대
<b>제작목록</b>	— 간판, 리플렛, 인스타그램 등에 활용가능한 BI — 응용 목업 디자인 3종 (간판, 쇼핑백, 리유저블 컵)
<b>디자이너 의견</b>	— 전달하고자 하는 가치가 다양하게 나왔기 때문에, 일차적으로 추려낸 키워드로 풀어낸 시안을 도출해 낸 후 방향성에 대한 확정 필요
<b>향후계획</b>	— 1차 기관 미팅에서 나온 키워드로 방향성 설정 및 아이디어 스케치 — 시안 공유 후 컨셉 및 방향성에 대한 논의
<b>기타</b>	— 영도 내의 청소년 관련 복지는 모두 이 곳에서 진행함에도, 센터의 존재조차 잘 알려져있지 않다. 때문에 센터측에서는 사람들의 인상에 남을 수 있으면서도 친근한 BI이미지를 원했다. — 작년 디자인잇기 사업의 조내기 고구마 캐릭터 디자인처럼 밝고 귀여운 캐릭터를 적극적으로 활용해보고자 했다. — 청소년상담복지센터와 학교밖청소년지원센터는 청소년이라는 교집합을 가지고 있지만 각각 다른 가치와 의미를 가지고 있다. 청소년상담복지센터가 가지는 '상담', '정신적 지지', '응원', '조력'이라는 가치는 대화 중 나왔던 등대라는 이미지 키워드와 연결되어 보이고, 학교밖청소년지원센터는 '성장', '꿈', '자립'의 가치를 전달하고자 하며 언급된 이미지 키워드는 '비행', '날개를 펼쳐 날아오름' 등이 있다.

11. 10. FRI.

<b>목적</b>	— 작업 내용 중간 공유
<b>컨셉</b>	— 청소년상담복지센터와 학교밖청소년지원센터는 청소년이 스스로 자립할 수 있도록 정신적 지지를 제공하고, 그들이 성장할 수 있도록 지원한다. 조력자와 성장의 키워드를 각각 등대와 새싹 이미지를 부여해 시안 2종을 제작하였다. — 시안 A는 청소년의 성장을 자라나는 새싹에 빗대어, 새싹의 다양한 모습과, 새싹의 성장을 돕는 해, 물조리개를 세트로 작업했다. — 시안 B는 청소년이 올바른 길을 찾아갈 수 있도록 돕는 센터의 모습을 등대에 빗대어 표현했고, 청소년을 표현하는 작은 돛단배부터 큰 돛단배, 그리고 조력자 역할을 해주는 바람과 테트라포트를 한 세트로 작업했다.
<b>키워드</b>	#청소년 #조력자 #성장
<b>피드백</b>	— 시안 A는 씨앗과 햇살의 이미지가 유아적인 느낌이 있어, 주 연령대가 비교적 높은 학교밖청소년지원센터까지 아우르기에는 시안B가 더 적합한 것 같다는 피드백을 받았다. 시안 A에서도 씨앗과 물조리개 캐릭터는 사용하면 좋겠다는 의견을 주셨다. — 청소년상담복지센터와 학교밖청소년지원센터의 로고가 따로 쓰이지 않고, 함께 쓰이는 경우가 대부분이기 때문에, 두 센터명이 함께 쓰인 타입 형식의 로고가 필요하다.
<b>디자이너 의견</b>	— 시안 B(등대)를 채택하여 주 로고로 사용하는 것으로 하고, 씨앗과 물조리개는 센터에서 진행하는 프로그램 등에 쓰이는 정도로 진행하는 것이 좋겠다.

# 박지현 도자비너

12. 1. FRI.

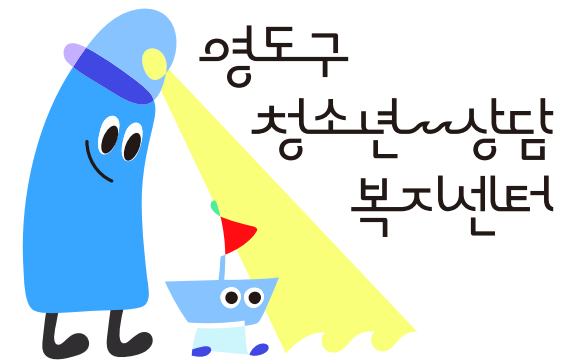
<b>시안공유</b>	— 크게 두 종류의 시안(등대와 돛단배가 있는 버전에서 두 가지 타입로고를 적용한 시안, 돛단배 삼총사가 있는 버전에서 다른 두 가지의 타입로고를 적용한 시안)을 공유했다.
<b>피드백</b>	— 등대와 돛단배 삼총사가 합쳐진 심볼로 작업을 진행하여 시안을 재공유했다. 네 가지 타이포로고 중에서는 두 센터의 이름이 나란히 적힌 버전이 채택되었다.

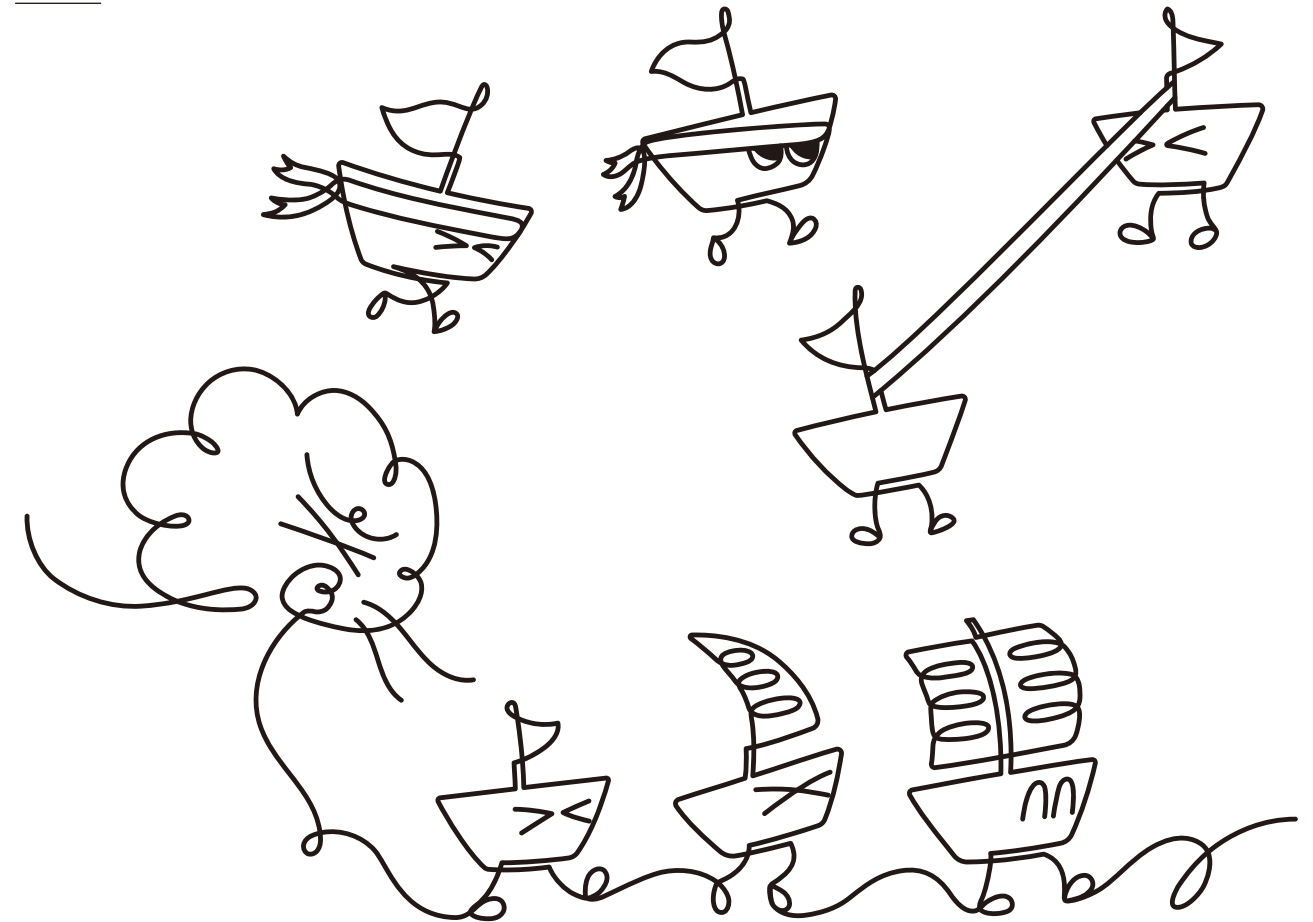
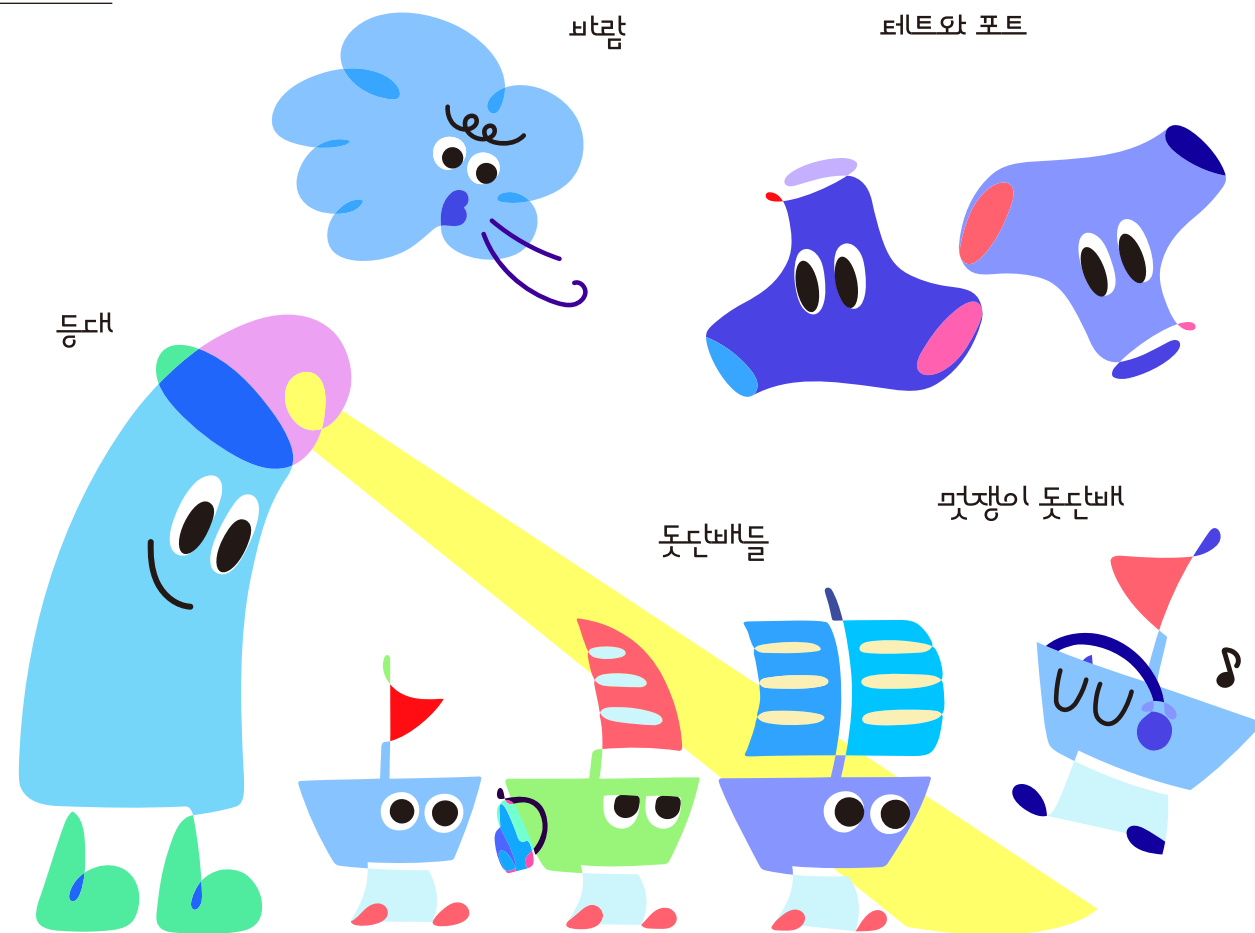
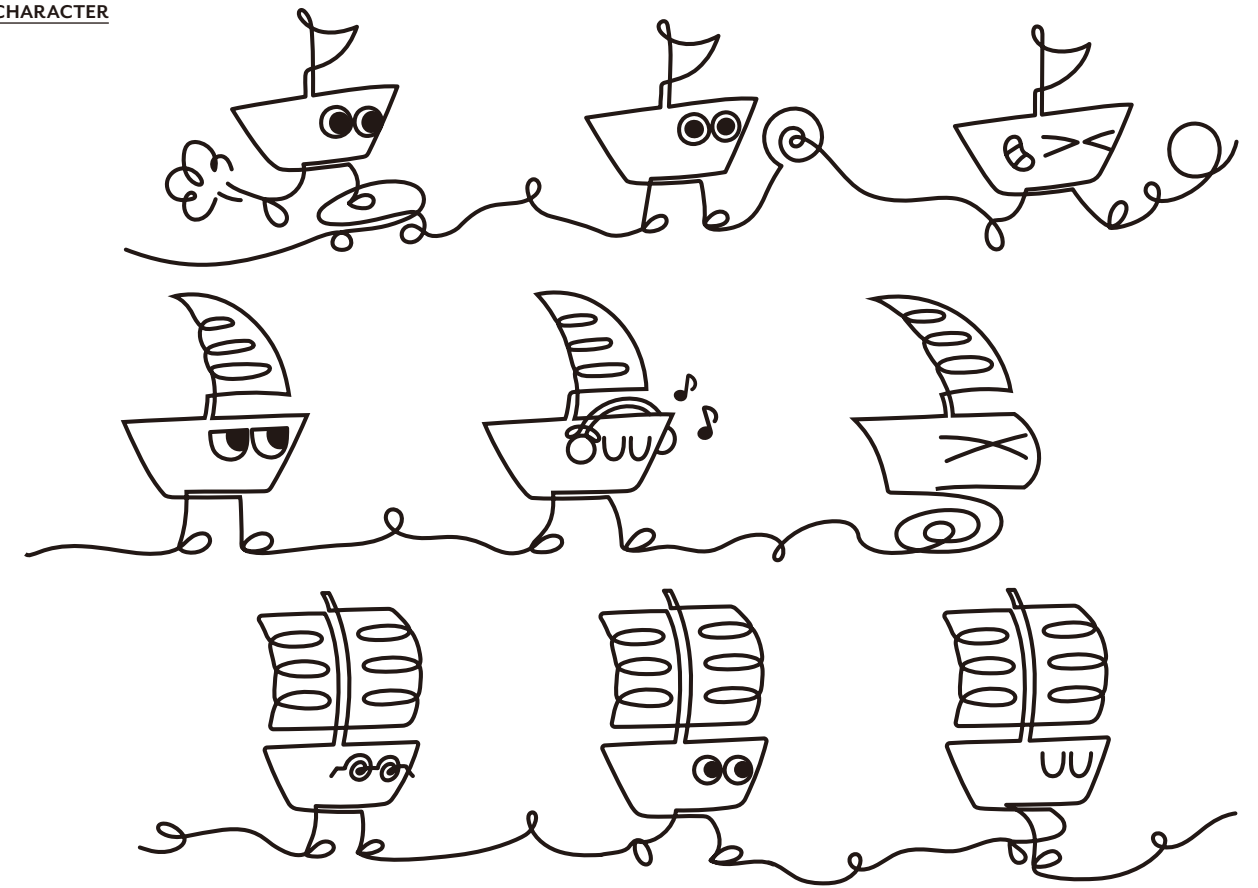
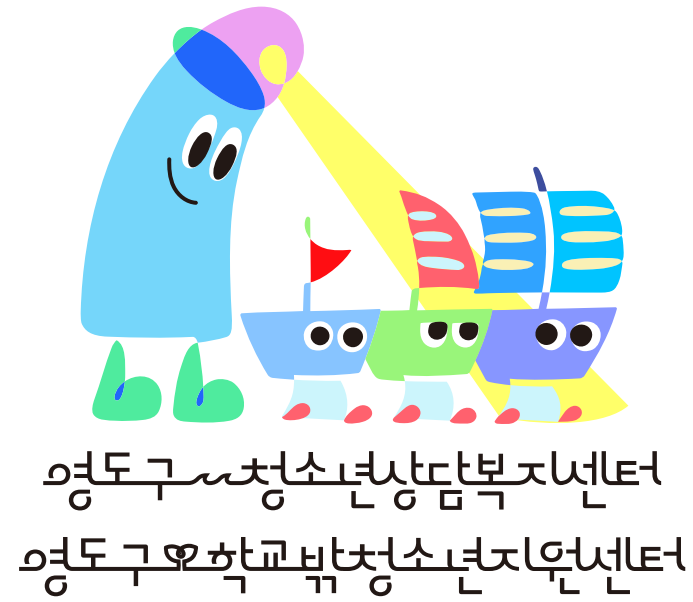
1차 시안

ALT A

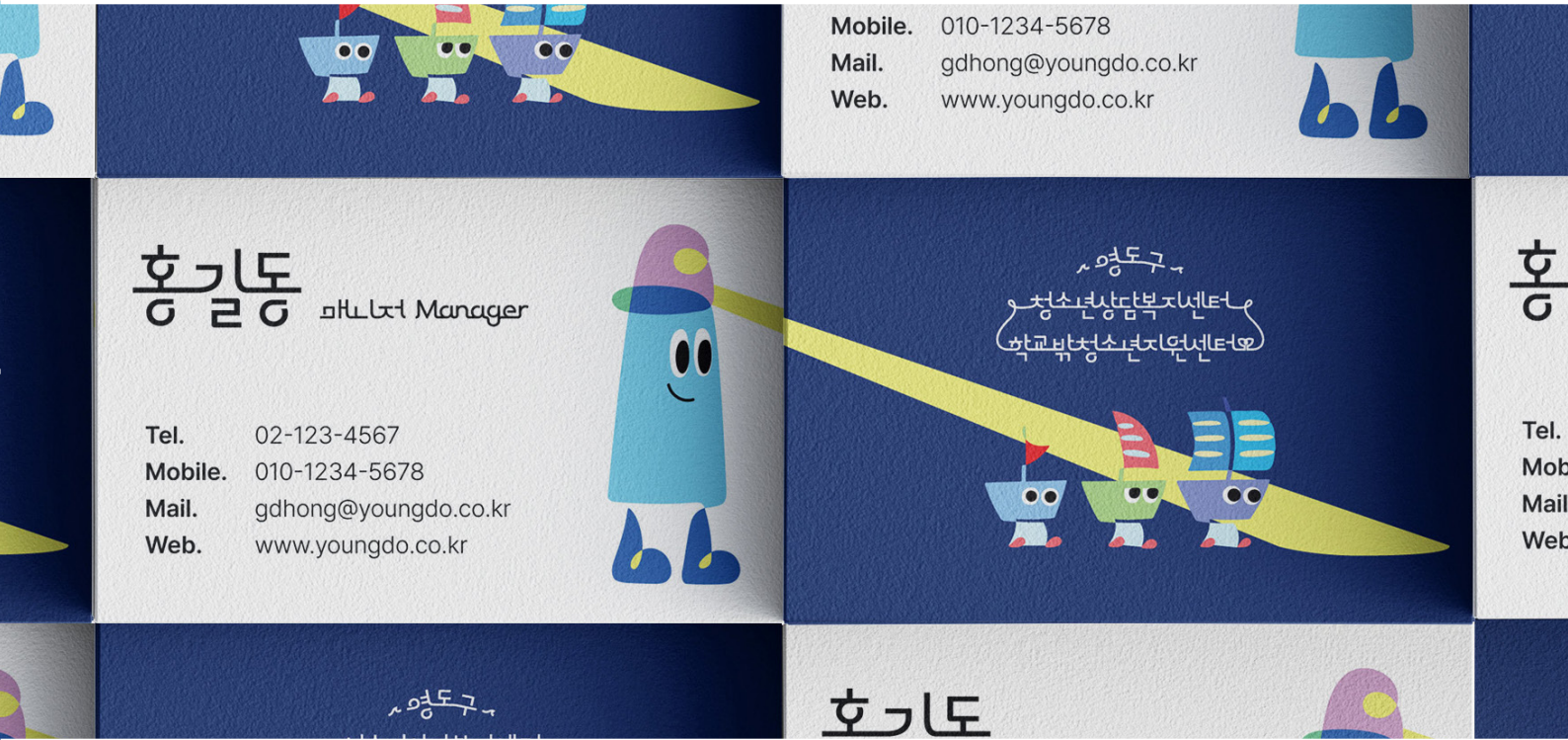


ALT B











# 봉래 다함께돌봄센터

10. 19. THU.

목적	— 기관 니즈 서치/ 아이디어 스케치 디벨롭
특징	— 정부와 지자체가 함께 운영하는 초등돌봄 센터 — 지자체별 위탁업체가 달라 통일화된 BI 없음 — 주 방문자는 센터 인근 초등학교생 3-4학년
키워드	#초등돌봄 #사각지대 해소 #자기 주도 #놀이터
제작목록	— 로고 및 BI — 실내화 가방 굿즈
디자이너 의견	— 1차 가안 후 추가 디자인 컨셉 논의가 필요하겠음 — 레퍼런스 공유가 필요하겠음 — 주 방문자 이용 시간대 프로그램 이용 과정 체험 필요하겠음
향후계획	— 추가 컨셉 일정 논의 — 레퍼런스, 아이디어 스케치 디벨롭
기타	— 다함께돌봄센터 사업 필수 사용 로고가 있으나 공문에만 사용하기 때문에 센터만의 BI를 원하였다. — 봉래다누리센터 건물 2층만 사용, 알음알음 소개로 오거나 기존 이용하던 아이가 지속해서 이용 (초등 1학년 → 5학년 될 때까지 이용 중), 이용료만 내면 누구나 사용할 수 있다. 모집 홍보용 입간판, 현수막 등 홍보 방법 구상 중이다. — 학기 내 이용자 총 18명이며, 방학 중에는 최대 23명 수용할 수 있다. — 대부분의 놀이를 자기 주도적으로 하며 자유로운 분위기를 가지고 있다. 킥타 같은 체육 활동을 좋아하며 학년말 학예회를 아이들이 주도적으로 주최, 운영한다. 초대장을 만드는 것도 하나의 이벤트가 될 것 같다.

11. 10. FRI.

목적	— 작업 내용 중간 공유
컨셉	— 아이들이 안전하고 자유롭게 학습하고 놀이를 하는 공간에서 느껴지는 자유로움, 자기 주도적 놀이, 개성을 따로 또 같이 사용할 수 있는 컨셉으로 진행하였다. A 안은 아이들이 즐겁게 노는 모습, 놀이기구를 표현할 수 있는 방향으로 작업했다. 로고는 아이들의 활동적인 모습과 타이포그래피가 어우러지게 했다. B 안은 아이들이 가진 표정을 다양하게 표현할 수 있는 방향으로 로고를 만들었다.
키워드	#와글와글 #자기주도 놀이 #놀이터
피드백	— A안 로고는 입구 사이니지용으로 사용, B안 로고는 공문용으로 사용을 원하였고 아이들의 모습을 담은 다양한 형태의 신체, 표정, 이목구비가 합쳐진 모습이 기존 봉래다함께돌봄센터의 아이들과 많이 닮아있어 한 선 잇기에 대한 긍정적인 의견을 주셨다. — 실내화 주머니 활용 목업을 요청하셨다.
향후계획	— 실내화 주머니에 들어갈 그래픽 목업 제작 — 몸통 부분에 올린 긍정적인 색감 옷 제작

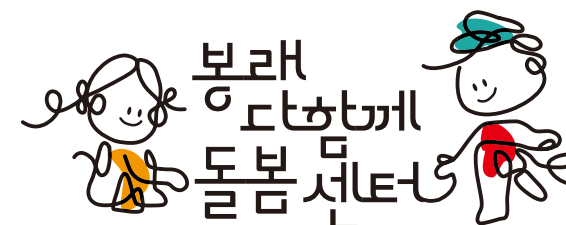
# 백지원 다함께돌봄센터

12. 4. MON.

목적	— 시안 공유 및 결정
시안공유	— 중간 공유회 때 시안을 기준으로 아이들의 다양한 동작, 이목구비, 놀이기구 그래픽 소스를 공유했다. — 실내화 주머니 목업용 그래픽 소스는 자기 주도적 놀이 컨셉으로 스스로 타고 내리는 대관람차에 아이들의 얼굴을 와글와글한 이미지로 디자인.
피드백	— 놀이기구는 자유곡선과 지오매트릭을 혼합한 형태감이 아이들과 더 어우러진다. — 실내화 주머니 그래픽 소스는 놀이기구, 아이들이 가지고 노는 다양한 모습이 자기 주도적 놀이 컨셉을 더 시각화할 수 있을 것 같다.
디자이너 의견	— 아이들의 형태감과 놀이기구의 형태감이 어우러지도록 동작을 보완하는것이 해당 기관의 컨셉을 명확하게 하는 방향으로 잡을 수 있겠다.

1차 시안

ALT A

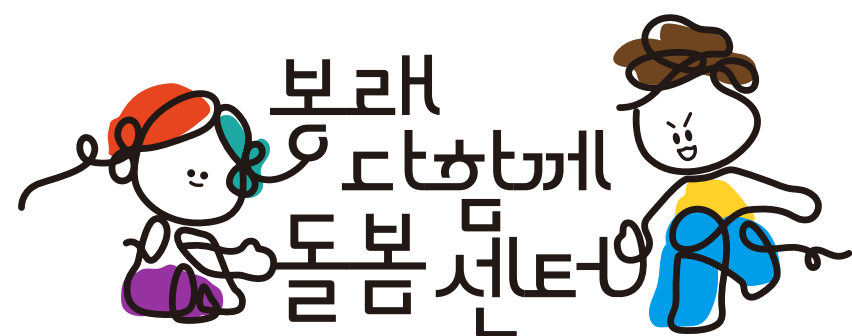


ALT B



봉래다함께돌봄센터











# 크리에이터스튜디오

## 영도

10. 23. MON.

목적	— 기관 니즈 파악 및 브랜딩 방향성 설정
특징	— 부산1인미디어센터 산하 기관임을 알 수 있는 아이덴티티 디자인(로고 등) — 사람들에게 기관의 아이덴티티를 확실하게 전달할 수 있는 디자인(맥도날드, 롯데리아 등 강렬한 이미지) — 크리에이터의 종착역, 성장의 시작점 등이 영도 크리에이터 스튜디오였으면 좋겠음
키워드	#강한인상 #로컬크리에이터의 지역거점
제작목록	— 영도 크리에이터 스튜디오에 설치될 부산1인미디어센터의 B디자인 — 응용 디자인(굿즈나 기념품), 공고물 템플릿
디자이너 의견	— 브랜드 아이덴티티 도출에 필요한 논리 정리 필요 — 제작 아웃풋에 대한 확실한 정의 필요 — 영도 도시 브랜딩의 아이덴티티 속에서 영도 크리에이터 스튜디오의 정체성이 통일감있게 전개 되어야 됨
향후계획	— 벌써 0도씨라는 아이덴티티를 부산1인미디어 아이덴티티 디자인에 전달할 방식 관련 회의 — 레퍼런스 서치 및 아이덴티티 요소 뽑아내기
기타	— 강렬한 인상으로 사람들의 시선을 끌 수 있는 디자인으로 갈 예정 — 교육을 받은 크리에이터가 성장해서 기관이 언급되어 홍보되는 효과를 지향하심 — 0도라는 온도적 개념에서 끓는 점, 녹는 점의 변화가 열정과 에너지를 채워지게끔 도와주겠다라는 뜻을 가지게 은유적으로 표현되면 좋을 것 같음 — 브랜드 기대 이미지:재미있는/친근한/젊은/대중적인/모던한/경쾌한/단순한/추상적/힘있는 — 브랜드 기대 컬러: 빨강, 노랑, 흰색(배경컬러)

11. 10. FRI.

목적	— 작업 내용 중간공유 및 수정 의견 공유
특징	— 드로잉 형식의 모션이 나타나는 영상 소스 — 로고 형태의 크리에이터 스튜디오 영도의 홍보물 스티커 디자인을 원하심 → 프레임+ 그래픽 결합으로 표현(녹는 모티브 포함)
제작목록	— 공고물 템플릿, 영도 크리에이터 스튜디오 홍보물 스티커 디자인, 영상 소스
디자이너 의견	— 브랜드 컬러 변경 — 모션 스타일 변경, 완성도를 높이기보단 브랜드 스타일이 더 잘 나타나게 — 명함, 쇼핑백도 프레임 모티브가 답답해보이지 않고 바깥 상황이 더 잘보이는 방향으로 표현 — RGB색상 테스트
향후계획	— 다양한 그래픽과 결합형 베리에이션 후 컬러 테스트 — 프레임 그래픽 베리에이션 — 컬러 베리에이션과 영상 소스 제작

# 송수환

## 도자비너

12. 1. FRI.

목적	— 추가 니즈파악과 수정사항에 관련한 질문
특징	— 추가 필요 산출물로는 L자 파일이 있음 — 로고는 재생버튼 모티브 로고로 최종 선택 — 스티커의 고정된 형태를 정하진 않았음 — 명함에 적용될 고정적 직함은 따로 없음 (직책 이미지화 필요 없음)
제작목록	— L자 파일에 적용가능한 그래픽 아웃풋
디자이너 의견	— 쇼핑백이나 L자 파일에 사용될 그래픽을 만들 때 시스템에 국한되지 말 것 — 스토리를 담은 그래픽으로 쇼핑백 채우기 — 영상: 선이 그려지고 선이 사라지는 모션으로 수정 — 아이콘 끝 부분 디테일에 신경쓰기
향후계획	— 아이콘, 프레임 등 디테일 수정 — 스토리가 들어간 그래픽 지면 만들기 — 목업 색상 조정

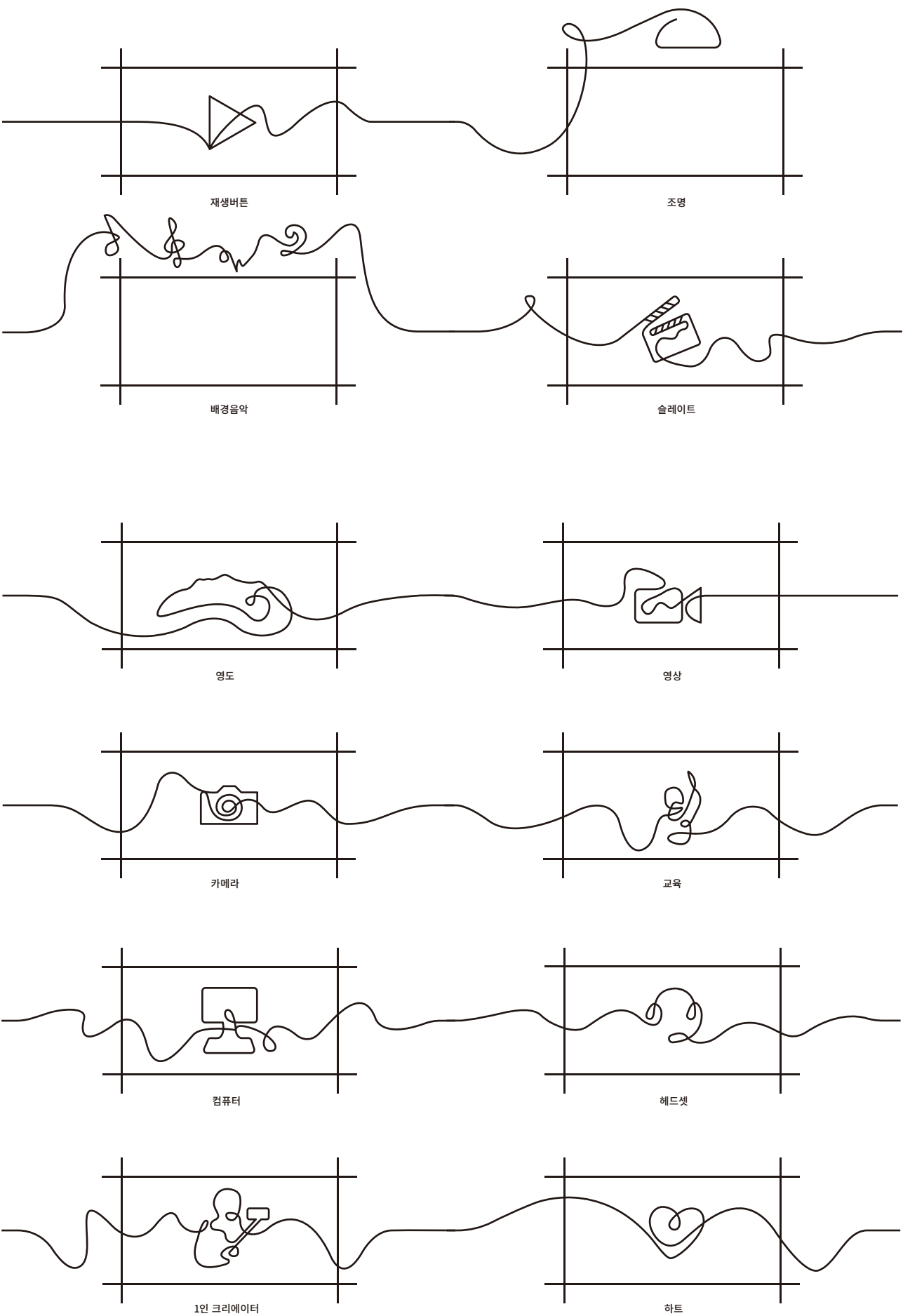
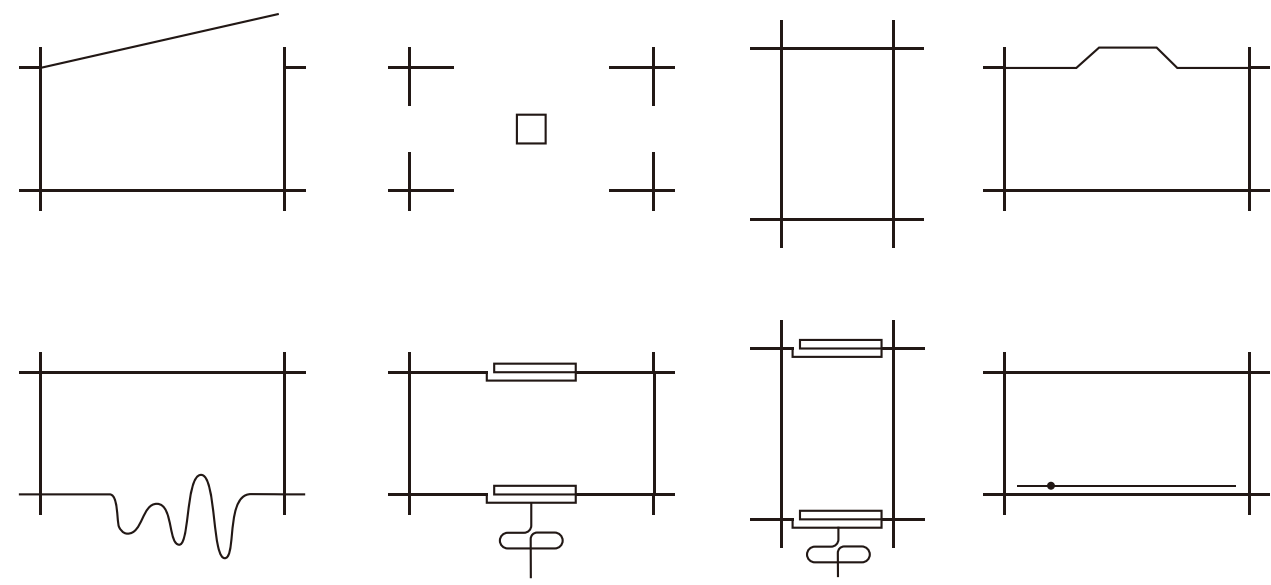
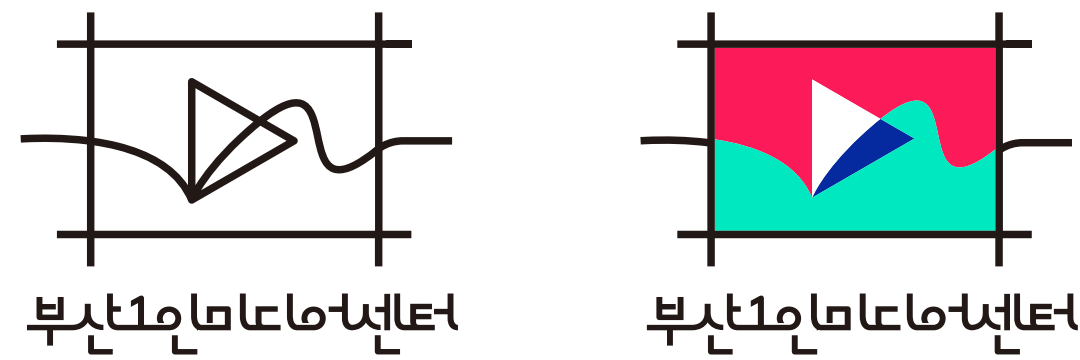
1차 시안

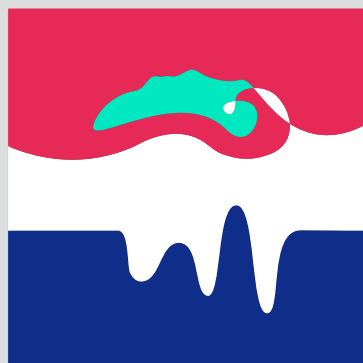
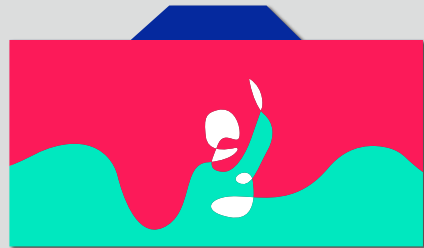
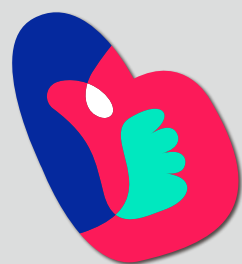
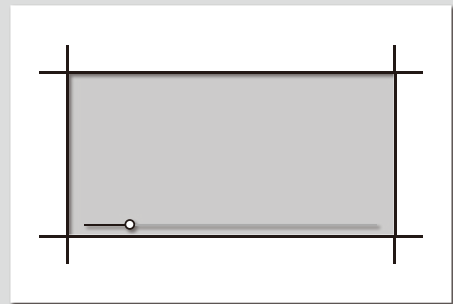
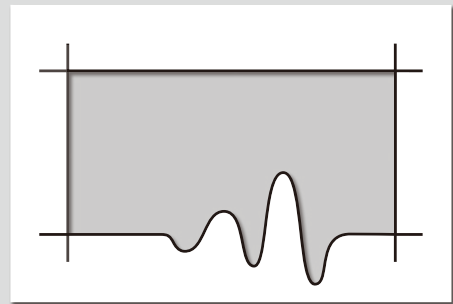
ALT A



ALT B







# 동삼동 패총전시관

10. 23. MON.

<b>목적</b>	— 기관이 원하는 디자인 방향 및 디자인 요소 회의
<b>특징</b>	— 초등 2-6학년 학생들을 위한 교육 프로그램에 활용될 B.I 디자인 진행 — 교육용 디자인에 초점을 맞추어 활용될 디자인 요소들이 디자인 되어야함 — 주요 유물인 조개가면, 사슴무늬 토기, 다양한 토기 등 유물이 활용된 디자인 진행
<b>키워드</b>	#한 선 #교육 #학생 #전시관
<b>제작목록</b>	— 교육용 B.I 1종 — 전시관 방문 시 진행될 교육 프로그램에 필요한 디자인 요소들 (전시관 도장, 포장용 리본, 리플렛 등) — B.I의 구성이 끝난 후 활용 디자인들은 추후 논의
<b>디자이너 의견</b>	— 1차 시안 디자인 후 공유드릴 예정 — 기존에 사용되는 전시관 로고 이외에 교육용에 초점을 맞춘 B.I 진행 — 추후 교육용으로 전시에 활용될 디자인들을 추천드리면 좋을것 같음
<b>향후계획</b>	— 1차 시안 공유 및 수정방향 및 보안해야 할 사항들을 협의할 예정
<b>기타</b>	— 현재 전시관의 로고와는 별개로 초등 2-6학년 학생들을 위한 교육용 B.I 제작을 진행 — 주요유물(조개가면, 사슴무늬 토기, 토기 등)을 활용한 심볼형 로고 제작 진행 — 2019년에 전시관 리모델링을 통해 주황, 보라색 색상이 현재 전시관에 키 컬러로 적용되어 있음

11. 10. FRI.

<b>목적</b>	— 로고의 두가지 타입 중 어떠한 방향으로 결정하여 작업할지 논의 — 디렉터님과 회의에서 결정된 패총전시관의 유물을 활용한 세벌식 폰트 제작에 대한 공유
<b>특징</b>	— 로고 A안과 B안을 전달, B안이 현재의 로고인 조개가면 활용 로고와 유사하기에 해당 시안 선택 — 세벌식 폰트 개발 및 추후 활용에 대한 논의 — 해당 로고와 폰트는 추후 전시관에서 진행될 팸플렛이나 리플렛 등 지면 디자인에 적극 활용
<b>키워드</b>	#조개가면 #조개캐릭터 #세벌식폰트 #폰트디자인
<b>제작목록</b>	— 로고 1종에 대한 디벨롭 — 세벌식 폰트 제작
<b>디자이너 의견</b>	— 해당 조개 캐릭터를 더욱 다양하게 활용하기 위한 디자인을 진행 예정 — 세벌식 폰트 디자인에 대해 어떠한 드로잉 컨셉을 가져갈지에 대한 계획이 필요
<b>기타</b>	— 동삼동 패총 전시관에 전시되어있는 신석기시대 유물들 (조개가면, 사슴무늬 토기, 빗살무늬 토기, 흑요석, 조개팔찌, 그물무늬 토기 등)을 활용하여 세벌식 글꼴을 제작하기로 결정 — 글자의 형태를 제작하여 추후 박물관에서 어린이들이나 학생들의 글자놀이등의 체험활동에 활용될 수 있도록 함

# 유정은 도자비너

12. 9. SAT.

<b>목적</b>	— 최종 디자인에 대한 결과 공유
<b>특징</b>	— 조개가면의 형태에서 출발해 ‘패총’이라는 뜻에 맞게 다양한 조개의 형상들을 모티브로 ‘조개삼총사’ 캐릭터 개발 — 세벌식 폰트 디자인 진행에 대한 공유 — 폰트의 최종 형태는 신석기 시대 암각화를 모티프로 다양한 유물들을 자소로 표현해 제작 — 영도의 한선잇기의 기본 틀은 그대로 가져가면서 암각화의 느낌이 나타날 수 있도록 개발

1차 시안

ALT A



ALT B



ALT C





동삼동패총전시관



동삼동패총전시관



Dongsam-e

동삼이

삼총사 사이에서 모두가 사이 좋게 지낼 수 있도록  
조율해주는 분위기 메이커!  
사교적이며 친구들의 고민을 잘 들어준다.



Ribi

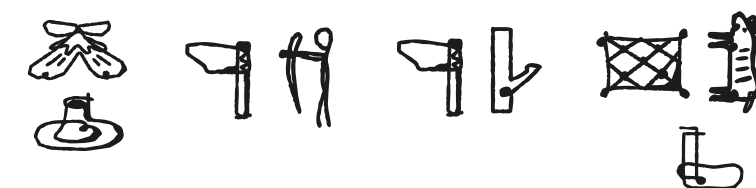
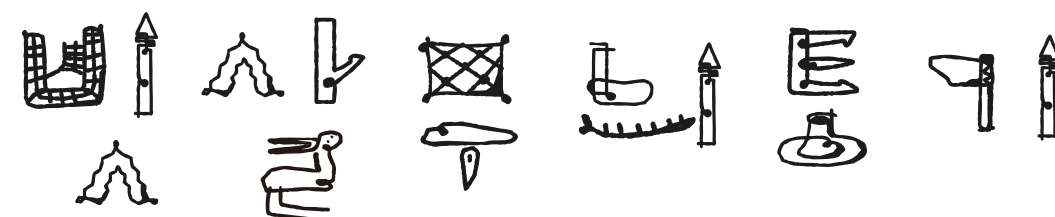
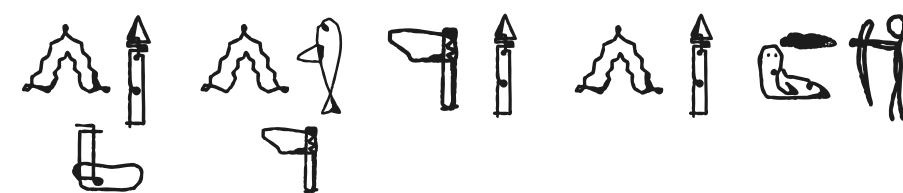
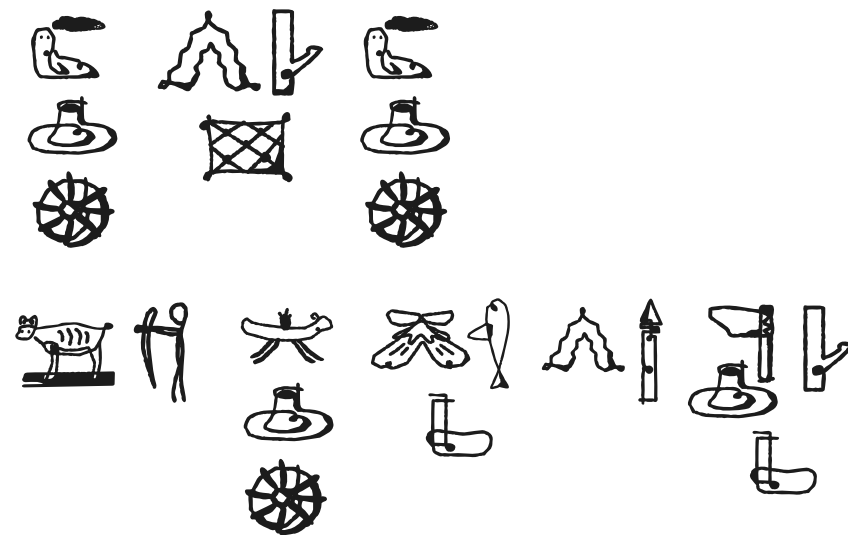
리비

모험심이 강하고 호기심이 많은 활동적인 리비!  
조개삼총사의 탐험대장이다.  
친구들을 사랑하는 마음씨 좋은 친구!

Chang-e

창이

삼총사 중 제일 겁이 많지만  
항상 미소짓는 모습을 잃지 않는 귀여운 친구!









# 봉산마을 마을관리 사회적협동조합

10. 19. THU.

<b>목적</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 기관의 니즈 및 현 상황 파악 및 서치</li> <li>— 디자인 키워드 및 콘셉트 도출</li> <li>— 아이디어 스케치 전 구상</li> </ul>
<b>특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 경사진 곳에서 보이는 좋은 풍경의 뷰가 있음</li> <li>— 영도 브릿지에서 진행한 브루베리 묘목 심기, 공간 대여, 야생화 판매 등 협동조합에서 진행한 프로그램과 사업들이 친환경적인 것들이 많음</li> <li>— 카페의 간판이 잘 안 보여서 위치 찾기 어려움</li> <li>— 주 방문자 및 상품 주 소비자는 관광객과 봉산마을 주민들임</li> </ul>
<b>키워드</b>	#여행 #여행 #선물 #감동 #고급 #깔끔함 #관광 #봉산 #열매 #꽃 #공간 #카페 #잼 #빵 #비누
<b>제작목록</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 실내·외 입간판 N종(대략 3-4종)</li> <li>* 설치 장소에 따른 종 수 변경 가능성 있음</li> <li>— 쇼핑백 2종(날개, 세트)</li> </ul>
<b>향후계획</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 추가 컨셉 일정 논의</li> <li>— 레퍼런스 서치</li> </ul>
<b>기타</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 가콘셉트 설정 → [봉산미로에서 (호기심을 불러일으키는) 보물을 찾는 여행]</li> <li>— 판매 상품을 키트화(세트화) 시키고자 함</li> <li>— 작년에 진행했던 디자인들의 자료들 전달 요청 및 사용권, 저작권에 대한 문의가 기관으로부터 있었음</li> <li>— 작년에 진행했던 BI의 AI 파일 등 자료들이 필요함 (작년에 진행했던 BI를 기반으로 한 그래픽 등 디자인을 기관에서 요구함)</li> <li>— 입간판은 카페힐에 대한 내용을 더 많이 넣었으면 하고 쇼핑백은 봉산마을 전체를 아우르는 디자인이었으면 한다는 의견을 기관에서 요청함</li> <li>— 카페힐 실내 1층과 2층 계단 구간에 설치되어 있는 굿즈 비치함을 좀 더 꾸미고 안내가 되었으면 함</li> </ul>

11. 10. FRI.

<b>목적</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 작업 내용 중간 공유 및 수정 의견 공유</li> <li>— 디자인 수정 및 추가요청 사항 도출</li> </ul>
<b>특징</b>	<p>[컬러]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— 블루베리 컬러와 어울릴 또 다른 컬러</li> <li>→ 올리브 그린 or 스카이 블루 등</li> </ul> <p>[아이콘(그래픽)]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— 아이콘 : 빵(머핀, 스콘 등), 김밥, 선물 추가 요청</li> </ul> <p>[사이니지]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— 카페힐 옆(좌측 길목) 정육면체 유도사인 1개</li> <li>— 주차장용 1개</li> <li>— 버스정류장 근처 건물 벽에 설치될 마을 약도 (가로형, A4 비율 정도)</li> <li>→ 한 선 잇기와는 다른 그래픽 요청, 마을의 윤곽이나 테두리가 있게 하기, 카페힐 가는 길만 할 것</li> <li>— 굿즈 매대용 아이콘 및 그래픽 디자인 요청 (1개) → 가로형, 선물 아이콘 등</li> <li>— 굿즈 매대 위치 안내용 실내 사이니지물 1개 (꺼인 벽면에 부착, 역 L자의 형태 등 디자인 고려)</li> </ul>

[쇼핑백(목업) 2종]

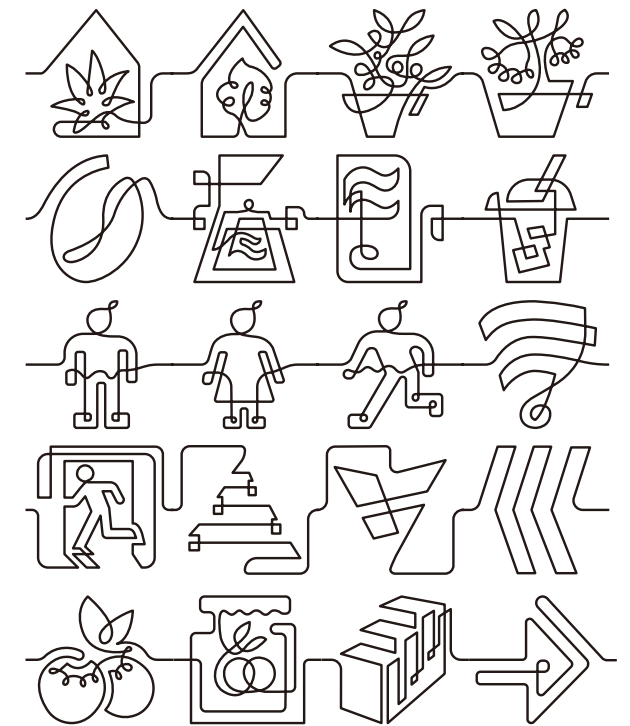
- 봉산마을 전체의 느낌이 나는 것으로 디자인 요청
- 앞, 뒷면에는 라인 그래픽, 옆면에 컬러면 디자인
- 한 선 잇기의 각 아이콘을 여행하는 것처럼 서로 유기적으로 연결되는 디자인으로 함(앞, 뒷면)

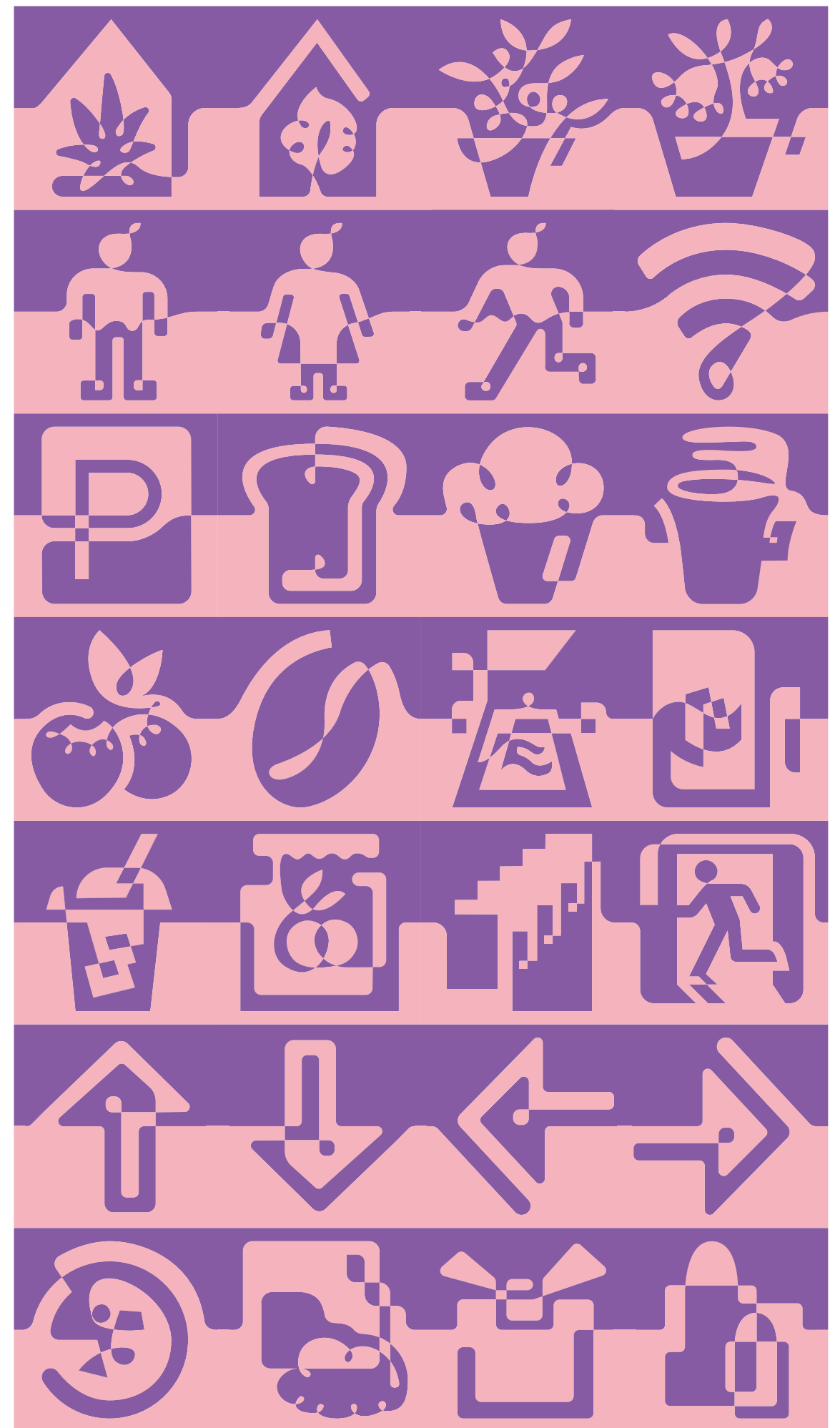
# 정진섭 디자이너

12. 1. FRI.

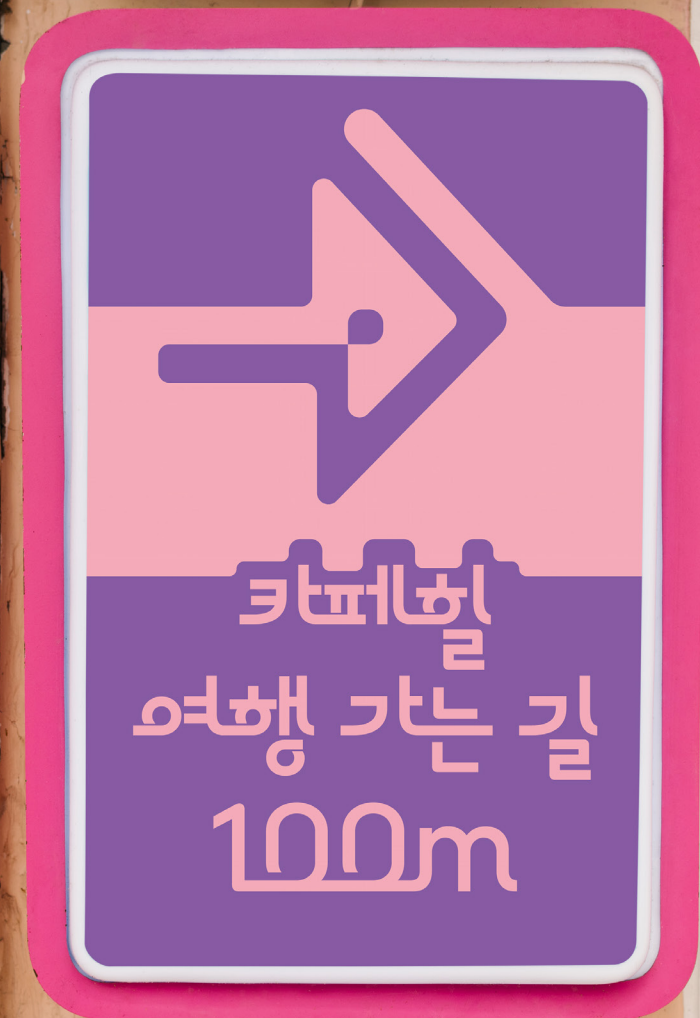
<b>특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 퍼플 컬러와 그린 컬러가 마음에 듦</li> <li>→ 본 두 가지 컬러로 픽스</li> <li>— 사이니지 디자인 수정 요청</li> <li>— 어플리케이션 디자인의 비율 논의 및 결정함</li> <li>— 하드웨어와 실제작 시의 상황 논의함</li> <li>— 간단한 마을 지도(약도)는 설치의 제반 사항 확인 및 준비된 이후 진행하는 것으로 결정함, 본 사업 종료 이후로 함</li> </ul>
<b>디자이너 의견</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— 하드웨어에 대한 고민 필요</li> <li>— 어플리케이션에 들어갈 정보성 고민 필요</li> </ul>

1차 시안

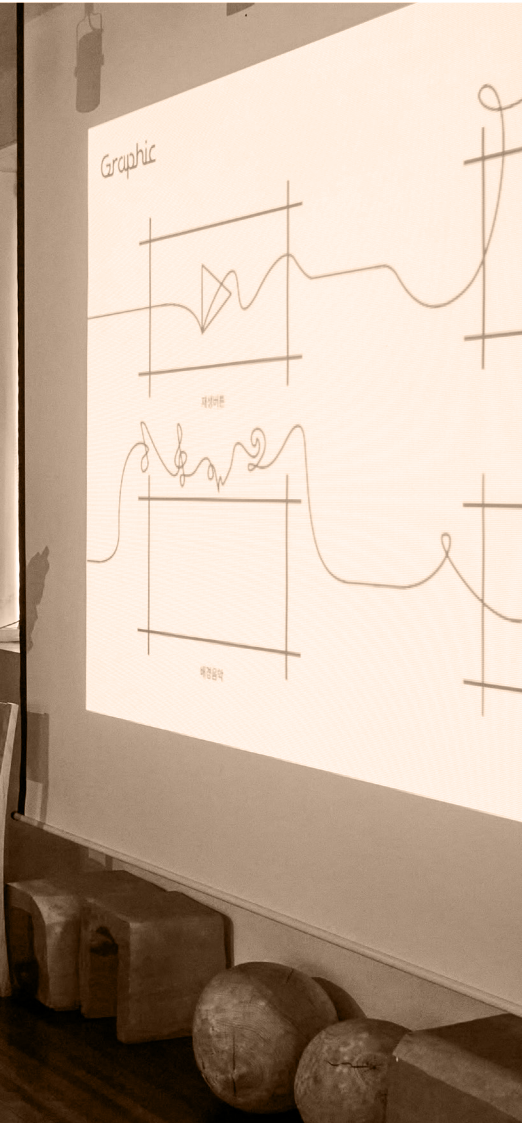


















# 사람-자연-역사를 잇는 예술과 도시의 섬, 영도

영도는 2020년 문화체육관광부가 지정하는  
제1차 법정문화도시로 선정되었습니다.  
‘예술과 도시의 섬, 영도’ 비전 아래 영도의  
역사·자연·생활 자원이 미래에도 가치 있는  
문화유산이 될 수 있도록 영도의 문화력을  
높이는 다양한 프로젝트를 추진하고 있습니다.  
‘성장과 연결’을 가치로 일상에 예술이 흐르는  
예술의 도시, 도시문제를 문화로 완화하는  
창의의 도시, 시민과 함께 도시 브랜드를  
만드는 자치의 도시를 표방합니다.

2023

## 영도 디자인 잇기

아트 디렉터 LIFT-OFF 이진우·최세진 디자이너

부 디렉터 스스로고 황수정 대표

참여 디자이너 김명현, 김현우, 박지현, 백지원, 송수환, 유정은, 정진섭

참여 기관

영도구종합사회복지관, 영도구노인복지관, 영도구청소년상담복지센터 & 영도구학교밖지원센터,

봉래다함께돌봄센터, 크리에이터 스튜디오 영도, 동삼동패총전시관,

봉산마을 마을관리사회적협동조합

발행처 영도문화도시센터 부산광역시 영도구 대평로 27번길 8-8,2F

발행인 영도문화도시센터 고윤정 센터장

발행일 2023.12.

기획 영도문화도시센터

디자인 리프트 오프(LIFT-OFF)

홈페이지 [www.ydct.or.kr](http://www.ydct.or.kr)

페이스북 @artcityisland.yeongdo

인스타그램 @ydartcity

유튜브 영도문화도시센터

문의 051-418-1865

본 결과집은 2023 영도 디자인잇기 사업의 일환으로 제작되었습니다.

결과집에 실린 글과 사진은 영도문화도시센터 및 저작권 소유자에게 있으며

모든 형태의 무단 전재·복제를 금합니다.

동산도패추천기관

보라도타함께도보센터

영도구청소년사도보지센터

& 영도구학교밖지우센터

영도구종합사회복지관

영도구노인복지관

크리에이터 스튜디오 영도

보안마을

마을관리사회적협동조합