

portfolio

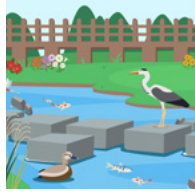
2020 - 2023 works

이해진



01. Brand design weak studio

연약한 것을 연구하는 스튜디오



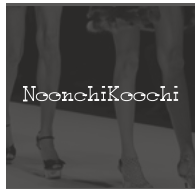
02. Service & UX design 시내도랑

홍제천의 생태를 기반으로 한
인터랙티브 디스플레이 서비스



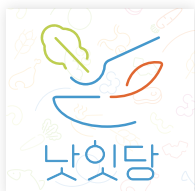
03. Brand design noonchi koochi

수제 맥주 브랜드



04. Brand design noonchi koochi

패션 잡지 브랜드



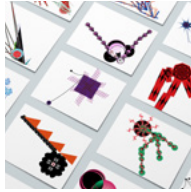
05. Service & UX design 낮잇당

당뇨 환자를 위한 규칙적인
식단 플랜 서비스



06. Package design pureness

청소년 화장품 브랜드



07. Information design parasite neuron

영화 기생충의 각본을 뉴런으로
표현



08. Information design 뱀부백 연대기

구찌의 뱀부백을 연대기로 표현



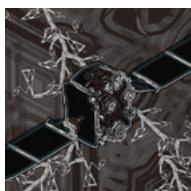
09. Information design 프로피맨

100개로 쪼개진 문장을 다시
원본의 사람으로 만드는 작업



10. Web design university subway

지하철로 대학 생활을 비유한
웹사이트



11. Album design satellite

인공위성으로 사랑을 비유한
앨범



12. Photography 이 세상은 반도체가 분명해!

세상을 반도체라고 생각하며
촬영한 사진



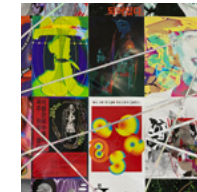
13. 3D modeling 현미경 모델링

실제 현미경을 똑같은 사이즈로
모델링 한 작업



14. Poster design 오픈하우스 동양대학교

오픈하우스 동양대학교라는
주제로 만든 포스터



15. Poster design 포스터 100

한 인물 사진을 문장으로
증명하여 포스터로 표현한 작업



16. Poster design 반도체 지도

세상을 반도체라고 생각하며
작업한 지도 포스터



17. Identity design party!DYU

30주년 동양대학교
아이덴티티를 나타낸 작업



18. Poster design 강연 포스터

취업과 진학이 주제인 강연
포스터

weak studio

위크 스튜디오는 세상의 연약한 것들에 대해서 관심을 가지고 프로젝트를 세우는 스튜디오입니다. 새로운 관점에서 연약함을 해석하고 여러 가지의 프로젝트로 표현했습니다.

weak studio

3

교과목 시각디자인 졸업연구
학년 / 학기 4학년 1학기
참여율 50% (참여인원 2명)
소프트웨어 Illustrator, Photoshop, InDesign, Cinema 4D

위크 스튜디오는 세상의 연약한 것들에 대해서 관심을 가지고 프로젝트를 세우는 스튜디오입니다. 새로운 관점에서 연약함을 해석하고 여러 가지의 프로젝트로 표현했습니다.

발견

연약하다고 생각이 든
사물들을 **1000개** 선정하여
이유를 작성

정리

찾은 정보들을 **일정한**
기준에 맞춰 분류

분석

분류한 정보들의
특징을 분석

적용

분석한 정보들을
다양한 매체들에 적용

우리들은 보편적으로 희미한 것보다
강렬한 것에 이끌리기 쉽다. **우리는**
이와 반대로 희미하고 연약한 것에
초점을 맞춰보기로 했다.

바라보는 시선을, 연약함으로
 옮겨보는 것이다.

길고양이 + 뉴스
문진 + 출판사
연약한 사물 + 포스터
해양 생물 + 오염 + 미세 플라스틱
시각 장애인 + 무성 영화

교과목 시각디자인 졸업연구
학년 / 학기 4학년 1학기
참여율 50% (참여인원 2명)
소프트웨어 Illustrator, Photoshop, InDesign, Cinema 4D

위크 스튜디오는 세상의 연약한 것들에 대해서 관심을 가지고 프로젝트를 세우는 스튜디오입니다. 새로운 관점에서 연약함을 해석하고 여러 가지의 프로젝트로 표현했습니다.

첫 번째 프로젝트 : 길고양이 신문
길고양이와 관련된 이야기들이 연약하다고 생각하여 그것을 아카이빙 한 신문을 만들어보았습니다.



교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

시각디자인 졸업연구
4학년 1학기
50% (참여인원 2명)
Illustrator, Photoshop, InDesign, Cinema 4D

두 번째 프로젝트 : 오묘 출판사
유리 문진을 활용하여 책을 보도록 돕는 출판사를 기획했으며, 유리 문진의 동근 특성으로 서체를 만들어 표지를 만들었습니다.



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
!@#[]{}();

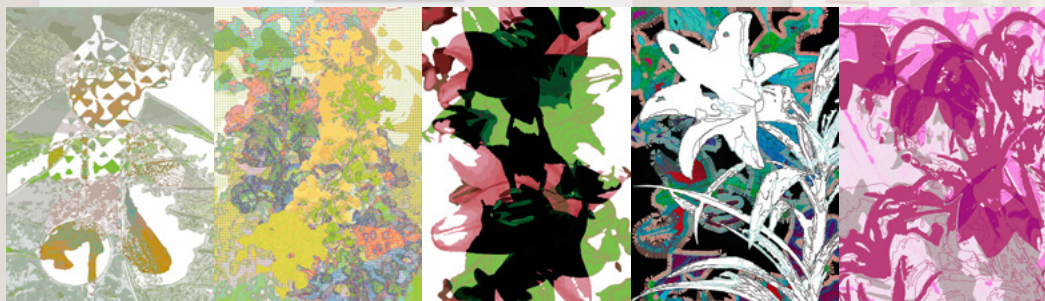
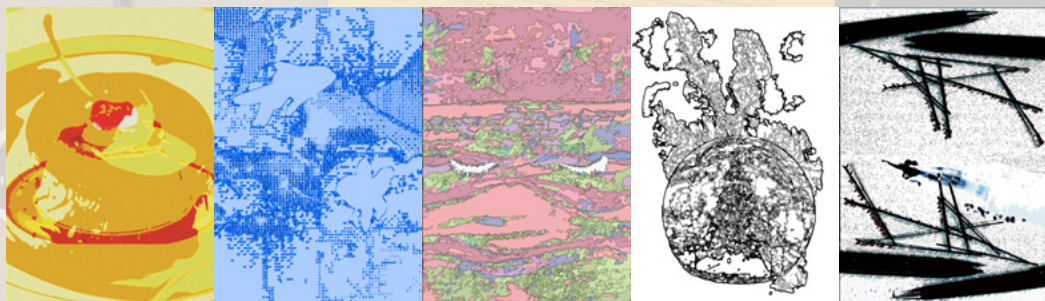
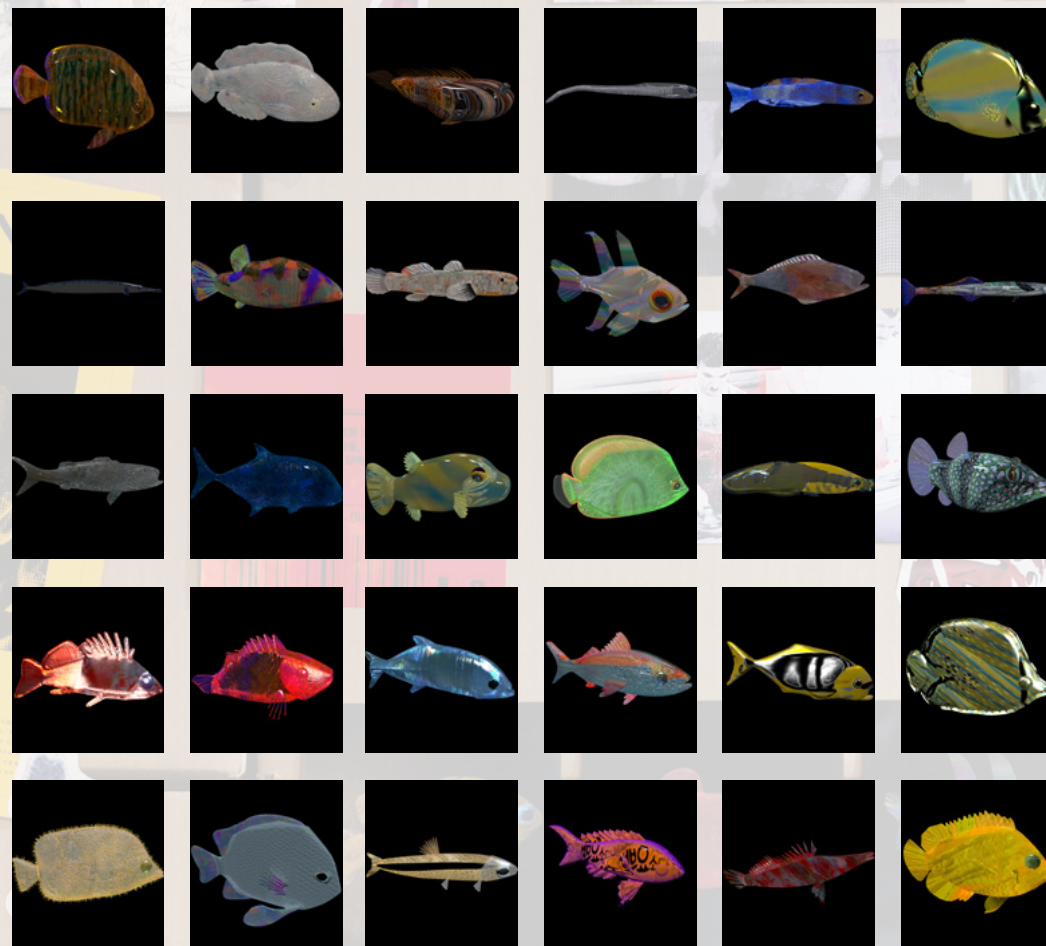
가지고 프로젝트를 세우는 스튜디오입니다. 새로운
관점에서 연합함을 해석하고 여러 가지의 프로젝트로
표현했습니다.

세 번째 프로젝트 : Weak poster

연약한 사물들을 선정 후, 연약하다고 생각했던 이유를 주제로 포스터를 표현했습니다.

네 번째 프로젝트 : 해양 생물

오염되는 현대의 바다를 바탕으로 100년 뒤의 해양을 상상하며, 플라스틱을 닦아가는 열대어를 표현했습니다.



교과목

학년 / 학기

참여율

소프트웨어

시각디자인 졸업연구

4학년 1학기

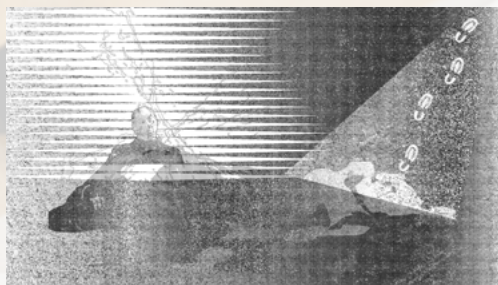
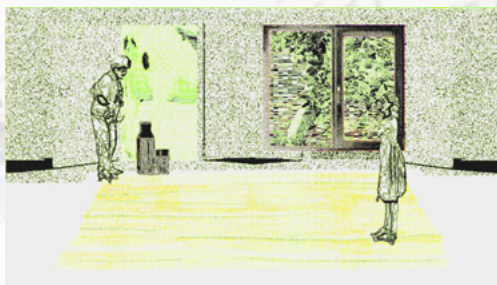
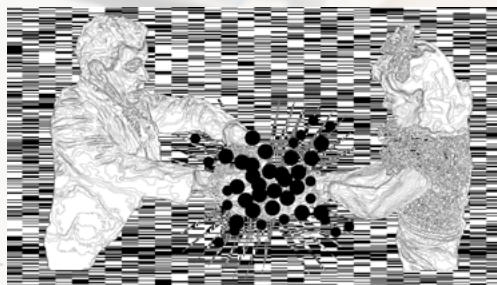
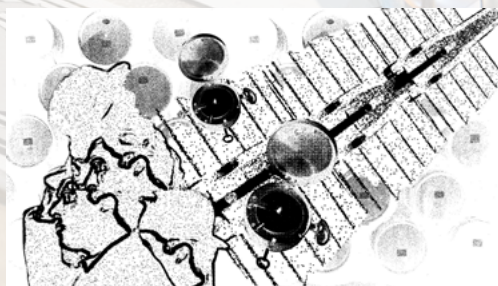
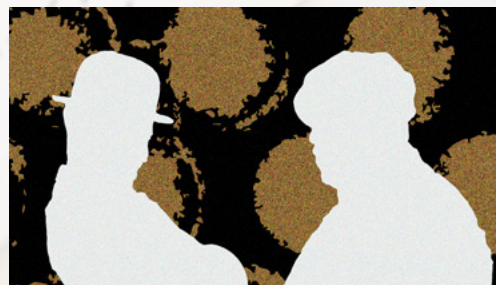
50% (참여인원 2명)

Illustrator, Photoshop, InDesign, Cinema 4D

위크 스튜디오는 세상의 연약한 것들에 대해서 관심을 가지고 프로젝트를 세우는 스튜디오입니다. 새로운 관점에서 연약함을 해석하고 여러 가지의 프로젝트로 표현했습니다.

다섯 번째 프로젝트 : 다르지 않은 시선

화면 해설로 무성 영화를 접하여, 시각 장애인과 다르지 않은 시선으로 영화를 시각적으로 표현하고자 했습니다.



교과목	시각디자인 졸업연구
학년 / 학기	4학년 1학기
참여율	50% (참여인원 2명)
소프트웨어	Illustrator, Photoshop, InDesign, Cinema 4D

홍제천의 생태 환경을 시민들에게 친숙한 이미지로 전달하며 인터랙티브 미디어 파사드를 활용하여 재밌는 생태 체험을 유도하는 서비스입니다.

교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

휴먼시티디자인 워크숍
3학년 2학기
17% (참여인원 6명)
Illustrator, Photoshop, InDesign, After effect



시내도랑 - 기획

9

홍제천의 생태 환경을 시민들에게 친숙한 이미지로 전달하며 인터랙티브 미디어 파사드를 활용하여 재밌는 생태 체험을 유도하는 서비스입니다.

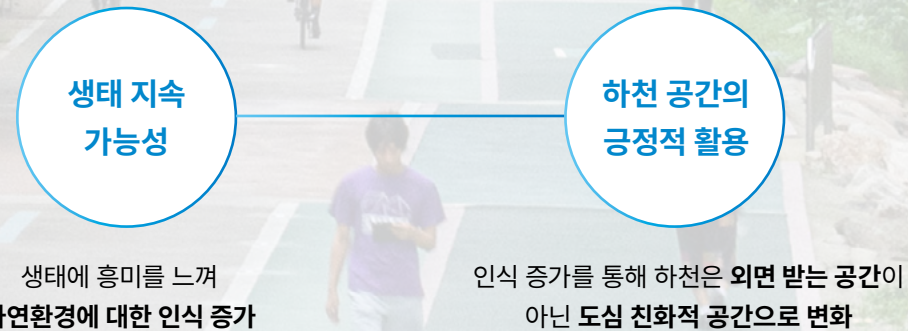
● 문제점 발견

하천의 부실한 조경과 긍정적인 활용성 부족
하천에 대한 사람들의 관심 부족

● 해결안 제시



● 기대 효과



시내도랑 - 앱 구조 설계

홍제천의 생태 환경을 시민들에게 친숙한 이미지로 전달하며 인터랙티브 미디어 파사드를 활용하여 재밌는 생태 체험을 유도하는 서비스입니다.

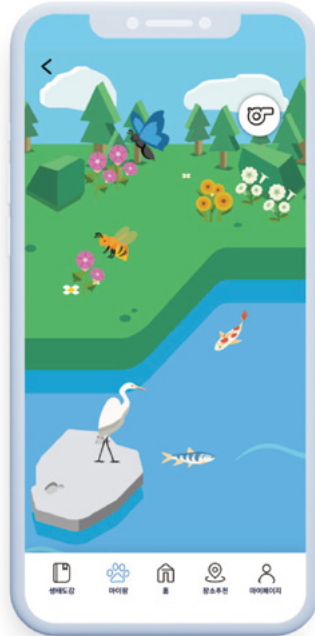


홍제천의 생태 환경을 시민들에게 친숙한 이미지로 전달하며 인터랙티브 미디어 파사드를 활용하여 재밌는 생태 체험을 유도하는 서비스입니다.



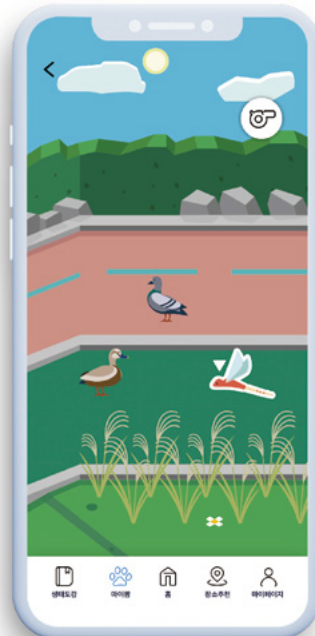
오늘의 동식물

홍제천에서 볼 수 있는
동물이나 발견된 동물을
소개하는 기능



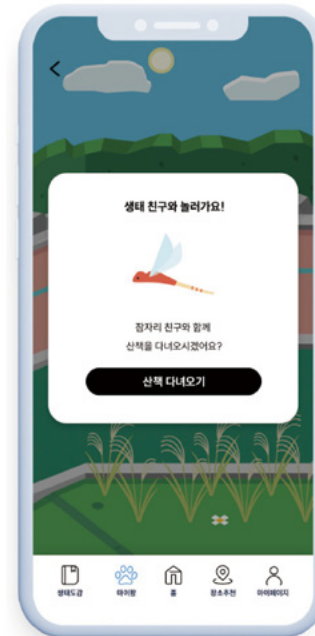
마이팜 A

홍제천의 수변 환경을
기반으로 제작한
생태 체험 기능



마이팜 B

홍제천의 수변 환경을
기반으로 제작한
생태 체험 기능



산책 다녀오기

미디어 인터랙티브
서비스와 직결 되는
산책 기능



로고

시냇물의 내(川)와
도랑의 개울을
물결로 표현

교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

휴먼시티디자인 워크숍
3학년 2학기
17% (참여인원 6명)
Illustrator, Photoshop, InDesign, After effect

홍제천의 생태 환경을 시민들에게 친숙한 이미지로 전달하며 인터랙티브 미디어 파사드를 활용하여 재밌는 생태 체험을 유도하는 서비스입니다.



교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

휴먼시티디자인 워크숍
3학년 2학기
17% (참여인원 6명)
Illustrator, Photoshop, InDesign, After effect



교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

휴먼시티디자인 워크숍
3학년 2학기
17% (참여인원 6명)
Illustrator, Photoshop, InDesign, After effect

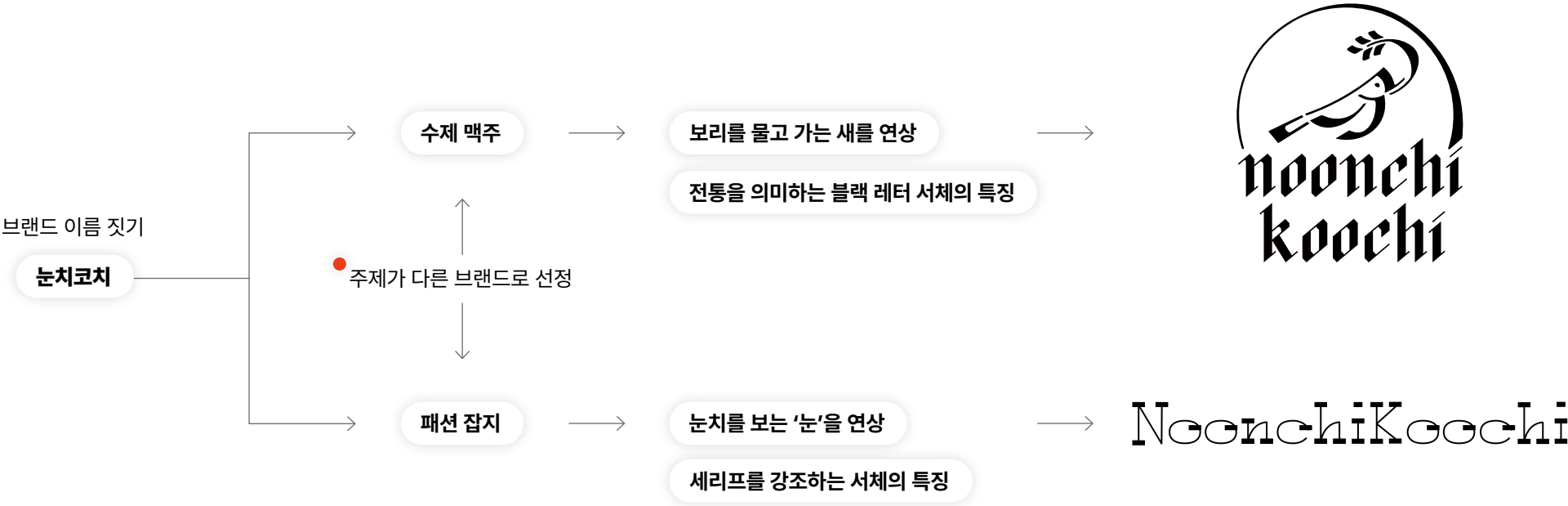


이 표는 평균 해수면
(인천만을 기준(0m))으로
표시한 수위 표입니다.

교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

휴먼시티디자인 워크숍
3학년 2학기
17% (참여인원 6명)
Illustrator, Photoshop, InDesign, After effect

하나의 브랜드 이름을 가지고 서로 다른 브랜드를 만들었습니다.



곡물을 좋아하는 새가 맥주의 재료인 보리를 물고
태양 앞에서 날아가는 모습을 형상화했습니다.

블랙 레터 서체의 특징을 가져와 로고를 만들고,
로고 모양에 맞춰 타입 페이스를 디자인했습니다.



noonchikoochi

곡물을 좋아하는 새가 맥주의 재료인 보리를 물고
태양 앞에서 날아가는 모습을 형상화했습니다.

블랙 레터 서체의 특징을 가져와 로고를 만들고,
로고 모양에 맞춰 타입 페이스를 디자인했습니다.



Noonchi Koochi는 패션 잡지 브랜드입니다.
연속되는 'oo'의 타이포를 눈으로 표현했습니다.
서체의 세리프를 강조하여 디자인했습니다.

NoonchiKoochi

교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

브랜드 디자인
3학년 2학기
100%
Illustrator, InDesign

Noonchi Koochi는 패션 잡지 브랜드입니다.
연속되는 'oo'의 타이포를 눈으로 표현했습니다.
서체의 세리프를 강조하여 디자인했습니다.



낮잇당은 건강한 삶을 추구하는 소비자를 타겟팅한 당뇨 식단 구독 서비스입니다. 소비자가 먼저 평가하는 정보를 음식 성분과 배송이라고 판단하여 그에 대한 정보를 보기 쉽게 시각화했습니다.

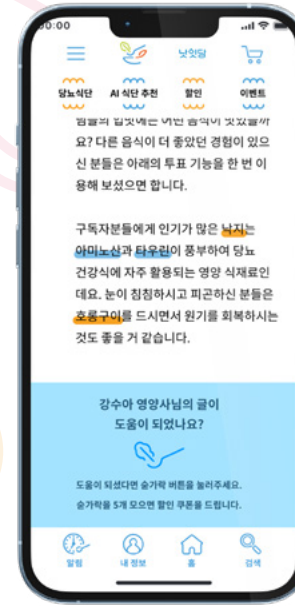
소비자들에게 유익한 정보를 제공하고 부담 없는 구독을 제안하기 위해 '이달의 식단 이야기'와 '1주 플랜'의 서비스를 기획했습니다.



홈 화면



이달의 식단



이달의 식단(2)



이달의 식단(3)

균형 잡힌 영양소

낮잇당은 당뇨환자용 식단형 식사관리식품 기준에 맞춰 영양사와 의사가 함께 식단을 개발하여 고객님의게 제공합니다.

낮잇당

교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

UX 디자인
3학년 1학기
100%
Illustrator, Photoshop, XD

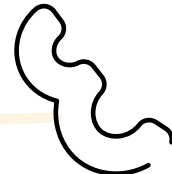
식약처
낮잇당

열량



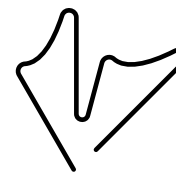
5~800kcal
5~800kcal

단백질



18g 이상
30~38g

나트륨



1,350mg 이하
700mg

단당류 유래 열량



총 열량의 10% 미만
총 열량의 6.2%

포화지방 유래 열량

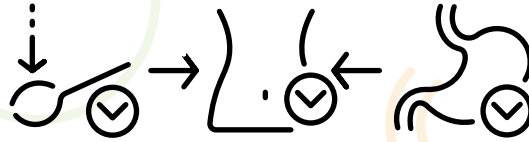


총 열량의 10% 미만
총 열량의 6.5%

냇잇당

냇잇당은 건강한 삶을 추구하는 소비자를 타겟팅한 당뇨 식단 구독 서비스입니다. 소비자가 먼저 평가하는 정보를 음식 성분과 배송이라고 판단하여 그에 대한 정보를 보기 쉽게 시각화했습니다.

소비자들에게 유익한 정보를 제공하고 부담 없는 구독을 제안하기 위해 '이달의 식단 이야기'와 '1주 플랜'의 서비스를 기획했습니다.



일반
당뇨식단

복부비만
당뇨식단

위장장애
당뇨식단

더 자세한 당뇨식단

냇잇당의 당뇨식단 정기배송 서비스 종류는 총 3가지로, 일반 당뇨식단, 위장장애 당뇨식단, 복부비만 당뇨식단이 있습니다.



구매 페이지



배송 가이드

신선 & 안전한 배송

냇잇당의 식품은 전날 만드는 오더메이드 식품입니다. 구독 서비스 첫 이용 시, 보냉 가방이 제공됩니다.

냇잇당

교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

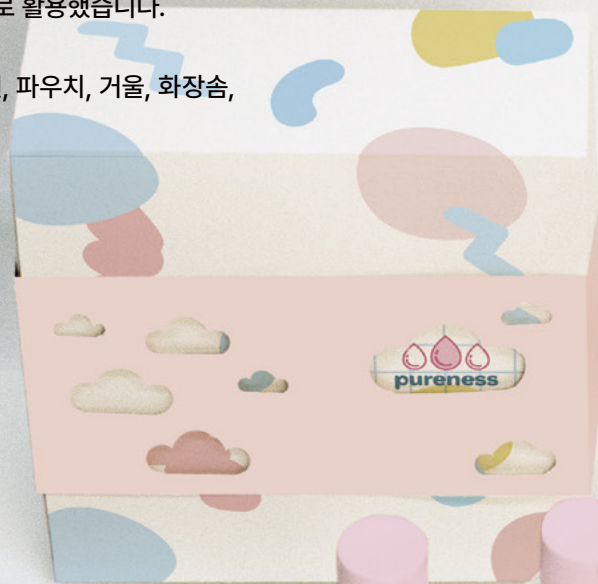
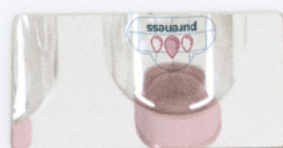
UX 디자인
3학년 1학기
100%
Illustrator, Photoshop, XD





중학생들을 위한 스킨케어 패키지 디자인을 기획했습니다. 수분이 가득한 제품을 표현하기 위해 구름과 빗방울을 디자인 요소로 활용했습니다.

구성품으로는 박스, 스킨, 로션, 파우치, 거울, 화장솜, 패치, 스티커 등이 있습니다.



교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

패키지 디자인
3학년 2학기
50% (참여인원 2명)
Illustrator, Photoshop, InDesign

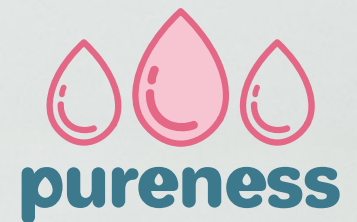
중학생들을 위한 스킨케어 패키지 디자인을
기획했습니다. 수분이 가득한 제품을 표현하기 위해
구름과 빗방울을 디자인 요소로 활용했습니다.

구성품으로는 박스, 스킨, 로션, 파우치, 거울, 화장솜,
패치, 스티커 등이 있습니다.



교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

패키지 디자인
3학년 2학기
50% (참여인원 2명)
Illustrator, Photoshop, InDesign

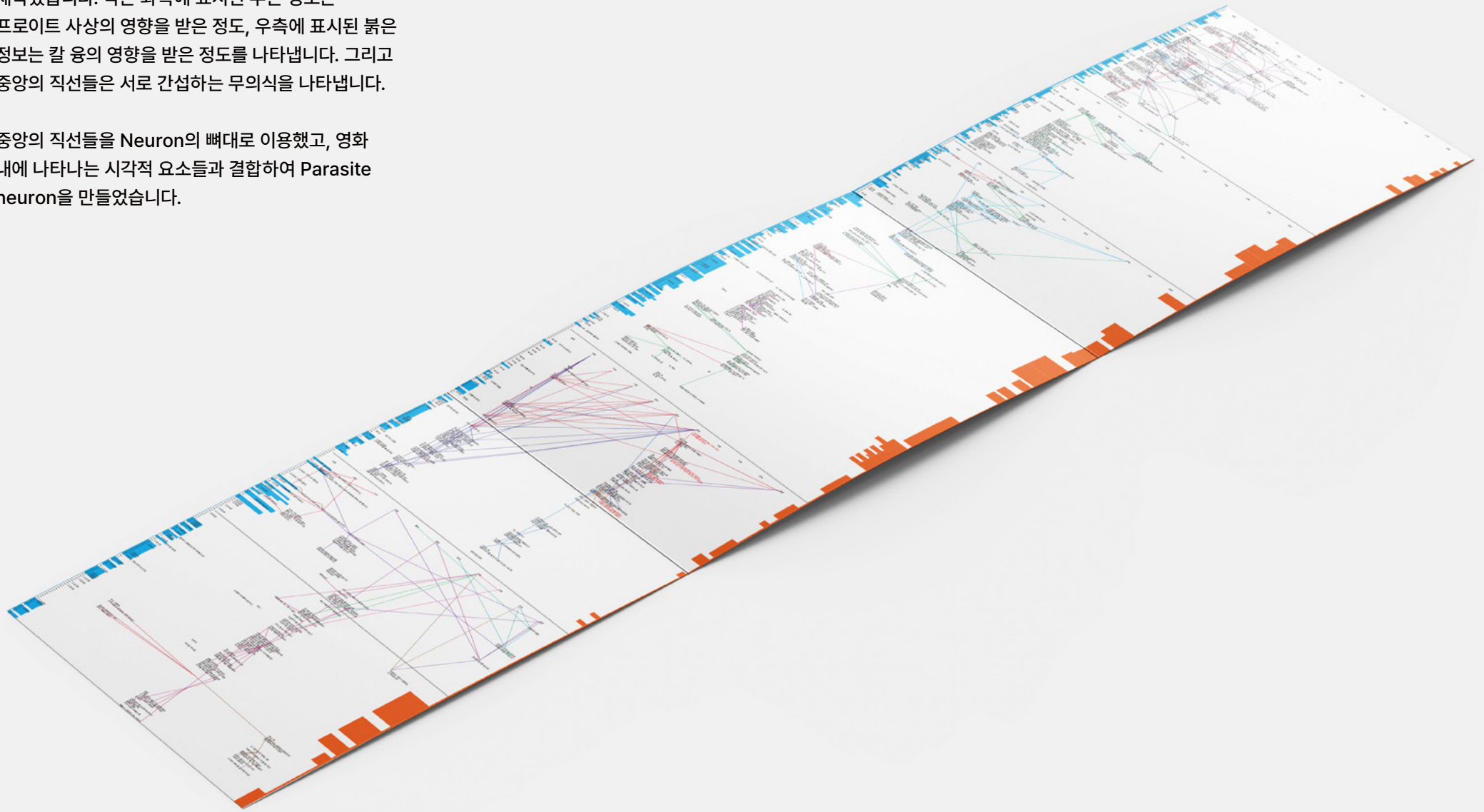


parasite neuron

27

<기생충> 10명의 인물들의 대사를 매체로
제작했습니다. 각본 좌측에 표시된 푸른 정보는
프로이트 사상의 영향을 받은 정도, 우측에 표시된 붉은
정보는 칼 융의 영향을 받은 정도를 나타냅니다. 그리고
중앙의 직선들은 서로 간섭하는 무의식을 나타냅니다.

중앙의 직선들을 Neuron의 뼈대로 이용했고, 영화
내에 나타나는 시각적 요소들과 결합하여 Parasite
neuron을 만들었습니다.



교과목	시각디자인 스튜디오(1)
학년 / 학기	2학년 2학기
참여율	100%
소프트웨어	Illustrator, Photoshop

뱀부백 연대기

구찌의 뱀부백을 1953년부터 2022년까지 조사하여 가방의 형태 변화를 조사했습니다. 보는 이가 이해하기 쉽게 글로 가방의 형태를 묘사했습니다.

교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

지식 정보 디자인
3학년 2학기
100%
Photoshop, InDesign

23: 크기는 약 팔의 하나 정도로 사각형 형태의 몸통이 있다. 밑개는 둥글게 아래를 향해 있으며 작게 한 번 더 둥근 형태이다. 밑개와 몸통 외곽은 금색으로 장식되어 있으며 밑개 위로는 하나의 대나무 손잡이가 금속 손잡이로 고정되어 있다. 뱀의 머리 부분은 붉은색이다.



2020



Dorinda Medley, Bontone Blind Manor - 2020

01 no name bamboo bag



Ingrid Bergman, Naples - 1953



01: 위쪽으로 갈수록 좁아지는 사각형 형태의 몸통이 있다. 밑개는 아래로 넓적하게 둥글게 생겼다. 밑개 끝 쪽에 얇고 오목한 금속 잠금장치를 달기 위해 가죽으로 덧대었다. 그로 인해 밑개의 전체적인 모양은 넓적하지만 잠금장치 쪽만 볼록한 모양이 되었다. 밑개의 뒷면에는 두꺼운 대나무 손잡이가 끼워져 고정되어 있다.

1953

1954



뱀부백은 로베르토 로셀리니의 영화 '이탈리아의 모험'에서 등장한다.

02 no name bamboo bag



03 Bamboo leather handbag



Patent image - 1956

02: 위쪽으로 갈수록 좁아지는 사각형 형태의 몸통이 있다. 밑개는 아래로 타원처럼 둥글게 생겼다. 밑개의 맨 아래 둥근 부분에서 조금 위로 떨어진 부분에 금속 단추가 달려있는데 이것이 잠금장치다. 밑개의 뒷면에는 대나무 손잡이가 고정되어 있으며 손잡이 부분에는 얇은 가죽으로 둘러싸여 있다.



03: 위쪽으로 갈수록 좁아지는 사각형 형태의 몸통이 있다. 몸통 위로는 둥근 모양의 두께감 있는 밑개가 달려 있다. 밑개를 여는 방식은 단추 역할을 하는 대나무를 돌려 여는 방식이다. 밑개의 뒷면에는 하나의 휘어진 대나무 손잡이가 고정되어 있다. 고정되어 있는 방식은 대나무 끝을 금속으로 감싸 몸통과 이어지도록 바느질한 방식이다. 이 가방의 색상은 흑안색이다.

1958



04 Small Bamboo bag



04: 크기는 약 팔의 하나로 둥근 사각형 형태의 몸통이 있다. 몸통 위로는 둥근 모양의 두께감 있는 밑개가 달려 있다. 밑개를 여는 방식은 단추 역할을 하는 대나무를 돌려 여는 방식이다. 밑개의 뒷면에는 하나의 휘어진 대나무 손잡이가 고정되어 있다. 고정되어 있는 방식은 대나무 끝을 금속으로 감싸 몸통과 이어지도록 바느질한 방식이다. 이 가방의 색상은 흑안색이다.

15

28



16 Grey Black Leather Large Bamboo Handle Shopper Tote



16: 크기는 약 팔의 하나 정도로 사각형 형태의 몸통이 있다. 밑개는 둥글게 아래를 향해 있으며 작게 한 번 더 둥근 형태이다. 밑개와 몸통 외곽은 금색으로 장식되어 있으며 밑개 위로는 하나의 대나무 손잡이가 금속 손잡이로 고정되어 있다. 뱀의 머리 부분은 붉은색이다.



16

16: 크기는 약 팔의 하나 정도로 사각형 형태의 몸통이 있다. 밑개는 둥글게 아래를 향해 있으며 작게 한 번 더 둥근 형태이다. 밑개와 몸통 외곽은 금색으로 장식되어 있으며 밑개 위로는 하나의 대나무 손잡이가 금속 손잡이로 고정되어 있다. 뱀의 머리 부분은 붉은색이다.

2014

21

뱀부백 연대기

구찌의 뱀부백을 1953년부터 2022년까지 조사하여
가방의 형태 변화를 조사했습니다. 보는 이가 이해하기
쉽게 글로 가방의 형태를 묘사했습니다.



Ingrid Bergman, Naples - 1953

01
no name
bamboobag



01: 위쪽으로 갈수록 좁아지는
사각형 형태의 몸통이 있다. 덮개는
아래로 넓적이 둥글게 생겼다.
덮개 끝 쪽에 얇고 오목한 금속
잠금장치를 달기 위해 가죽으로
땃대었다. 그로 인해 덮개의
전체적인 모양은 넓적하지만
잠금장치 쪽만 뾰족한 모양이
되었다. 덮개의 뒷면에는 두꺼운
대나무 손잡이가 끼워져 고정되어
있다.

02
no name
bamboobag



03
Bamboo
leather
handbag



Patent image - 1958

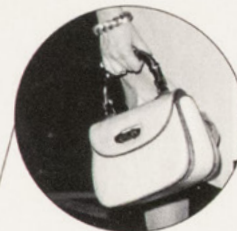
02: 위쪽으로 갈수록 좁아지는
사각형 형태의 몸통이 있다. 덮개는
아래로 타원처럼 둥글게 생겼다.
덮개의 맨 아래 둥근 부분에서 조금
위로 떨어진 부분에 금속 단추가
달려있는데 이것이 잠금장치다.
덮개의 뒷면에는 대나무 손잡이가
고정되어 있으며 손잡이 부분에는
얇은 가죽으로 둘러싸여 있다.



03: 위쪽으로 갈수록 좁아지는
사각형 형태의 몸통이 있다. 덮개는
아래로 둥글게 생겼다. 덮개 끝 쪽에
얇고 오목한 금속 잠금장치를 달기
위해 가죽으로 땃대었다. 그로 인해
덮개의 전체적인 모양은 둥글다가
뾰족한 모양이 되었다. 금속 장치는
아래로 내리면 열리는 모양이다.
덮개의 뒷면에는 두 개의 짧은
대나무 고정 장치 사이에 대나무
손잡이가 고정되어 있다.



04
Small
Bamboobag



04: 크기는 약 덩벨 정도로 둥근
사각형 형태의 몸통이 있다. 몸통
위로는 둥근 모양의 두께감 있는
덮개가 덮여 있다. 덮개를 여는
방식은 단추 역할을 하는 대나무를
돌려 여는 방식이다. 덮개의
뒷면에는 하나의 휘어진 대나무
손잡이가 고정되어 있다. 고정되어
있는 방식은 대나무 끝을 금속으로
관통했으며 그 금속을 가죽으로
감싸 몸통과 이어지도록 바느질한
방식이다. 이 가방의 색상은
하얀색이다.

1953

1954



Ingrid Bergman in Gucci in Viaggio in Italia.
Courtesy Everett Collection - 1954

뱀부백은 로베르토 로셀리니의
영화 '이탈리아로의 여행'에 처음
등장하는데, 잉그리드 버그먼이
몰페이 유적 안에서 구찌 액세서리와
함께 그려진다.

1958



"The set of Cat on a Hot Tin Roof"
Elizabeth Taylor - 1958

'뜨거운 양철지붕 위의 고양이'의 촬영
현장에서 배우 Elizabeth Taylor가
뱀부백을 들고 있는 모습을 발견할 수
있다.



Paola di Liegi - 1958

1951~1960

교과목 지식 정보 디자인
학년 / 학기 3학년 2학기
참여율 100%
소프트웨어 Photoshop, InDesign

프로피맨

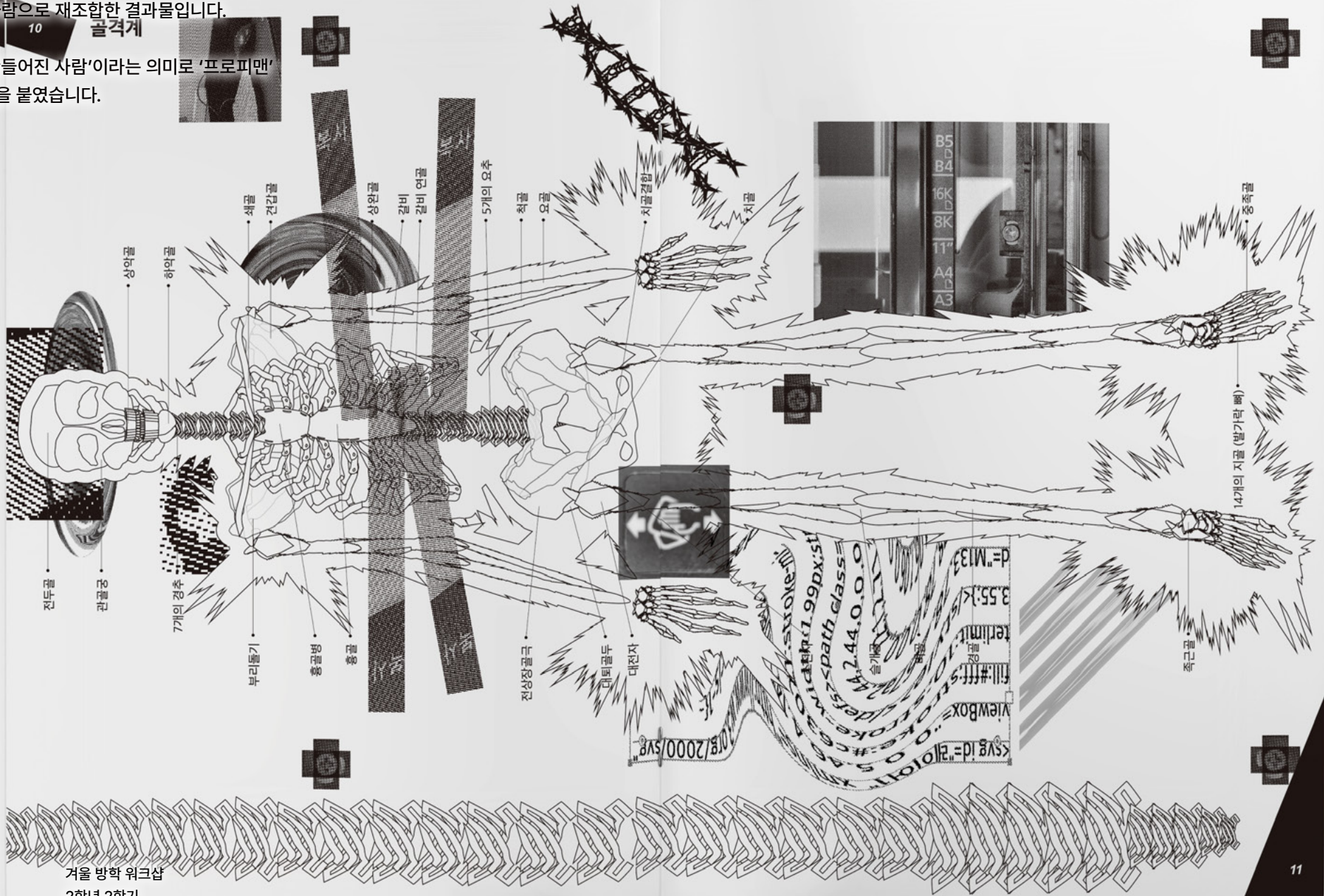
프로피맨은 100 과제의 증명 과정을 통해 쪼개진 문장을 한 사람으로 재조합한 결과물입니다.

‘증명으로 만들어진 사람’이라는 의미로 ‘프로피맨’이라고 이름을 붙였습니다.



프로피맨은 100 과제의 증명 과정을 통해 쪼개진 문장을 한 사람으로 재조합한 결과물입니다.

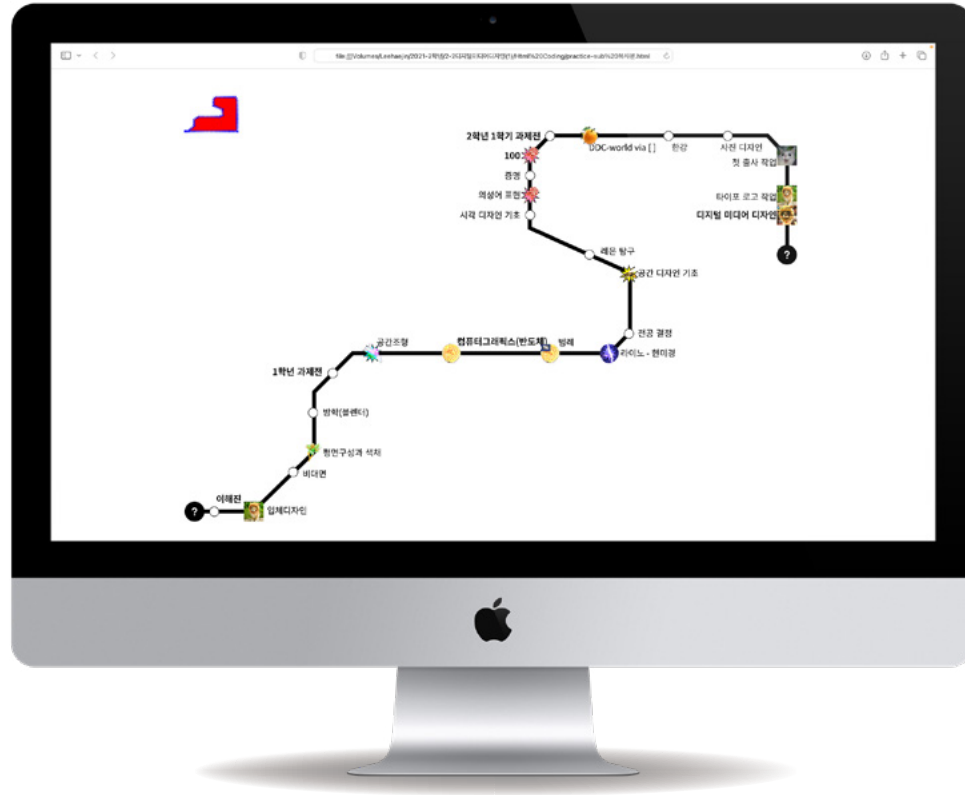
'증명으로 만들어진 사람'이라는 의미로 '프로피맨'이라고 이름을 붙였습니다.



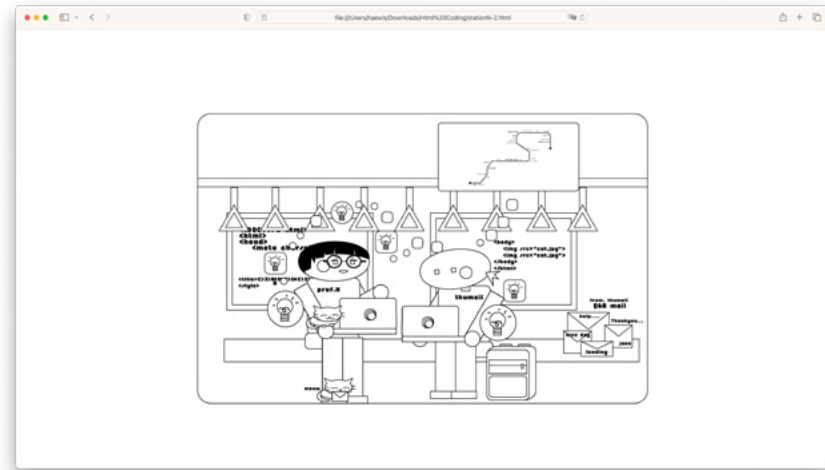
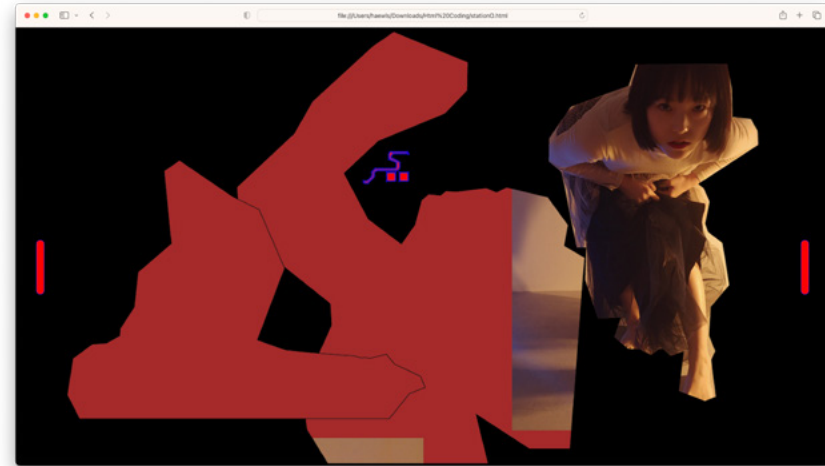
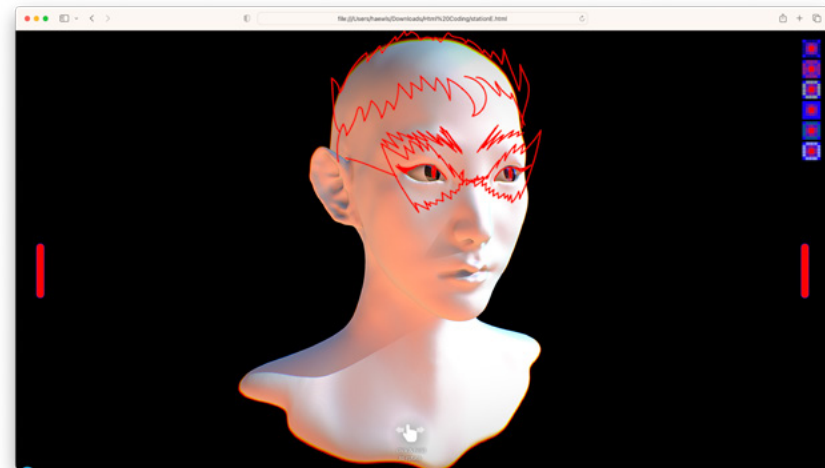
university subway

대학 생활 동안 거처온 수업들을 지하철역으로 표현한 웹입니다. 과제물을 주제로 웹을 코딩했습니다.

등교할 때 꼭 거치게 되는 1호선을 모티브로 삼아 메인 웹페이지를 표현했습니다.

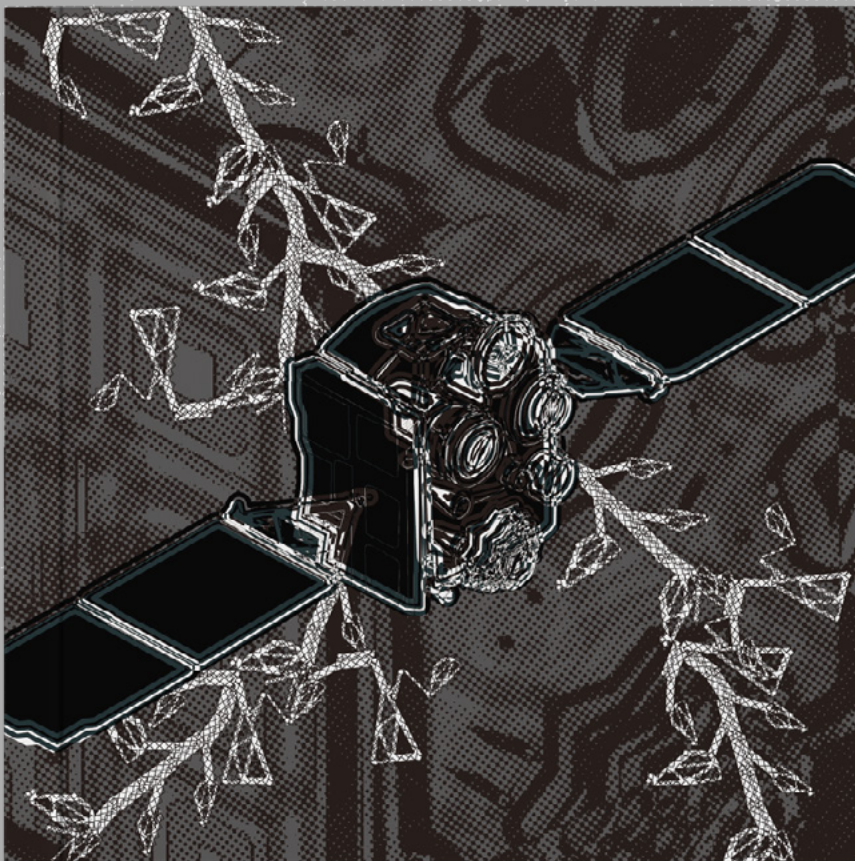
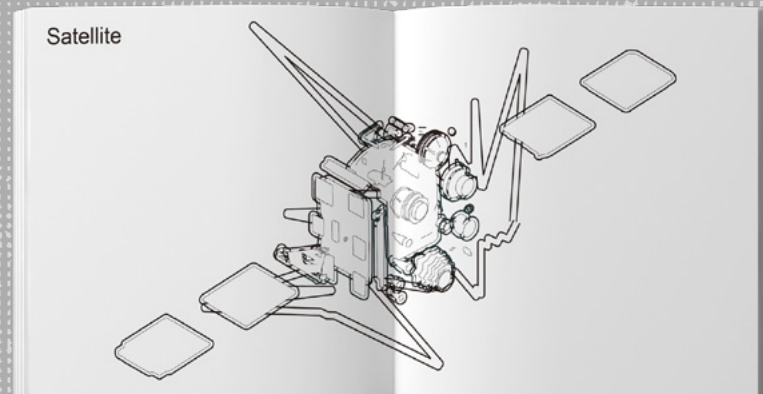
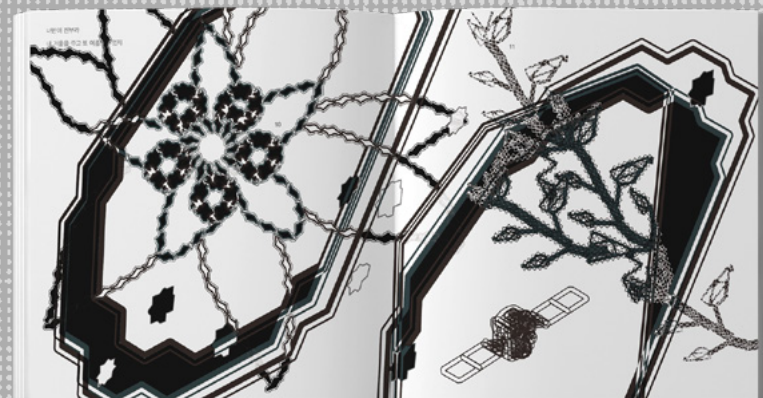


교과목	디지털 미디어 디자인(1)
학년 / 학기	2학년 2학기
참여율	100%
소프트웨어	Sublime Text, Illustrator, Photoshop



satellite

사랑과 관련된 K-pop들을 모아 인공위성이 행성에 충돌하는 과정으로 재해석하여 앨범으로 표현했습니다.



교과목 시각디자인 프로젝트(1)
 학년 / 학기 3학년 2학기
 참여율 100%
 소프트웨어 Illustrator, Photoshop, InDesign

이 세상은 반도체가 분명해!

반도체 강국인 한국의 도시는 반도체를 닮았습니다. 이 형태적 유사성은 반도체와 건물의 반짝거리고 매끈하며 반복되고 형태가 정육면체에 가깝다는 공통점에서 비롯된다고 생각했으며, 그런 점을 잘 나타내는 사진을 찍어보고자 했습니다.

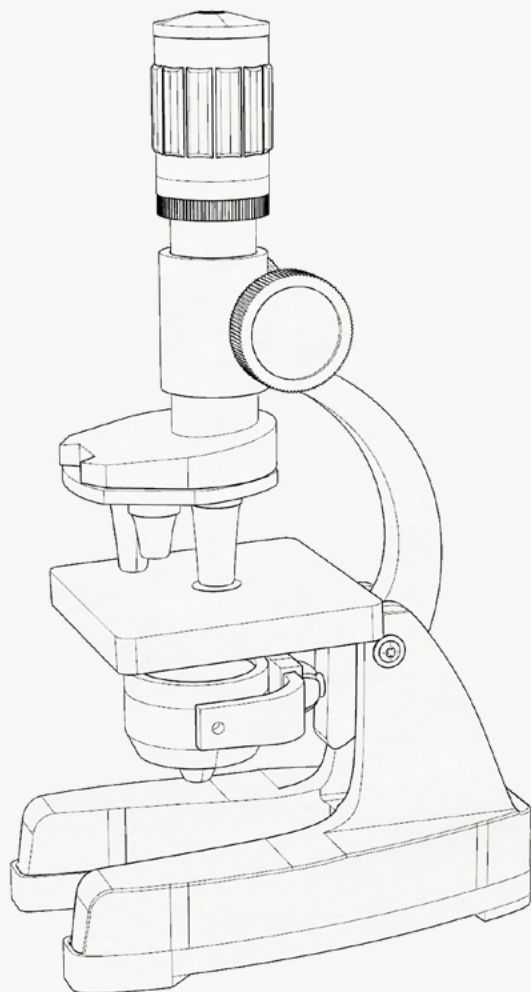
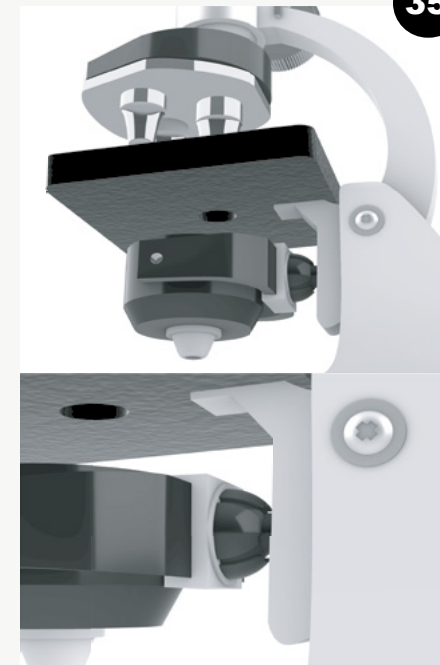
교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

사진 디자인
2학년 2학기
100%
Photoshop



현미경 모델링

라이노 프로그램을 활용하여 실제와 같은 크기로
현미경을 모델링 했습니다.



교과목	3D 디지털 모델링(1)
학년 / 학기	2학년 1학기
참여율	100%
소프트웨어	Rhino, KeyShot

오픈하우스 동양대학교

오픈하우스 동양대학교를 주제로 포스터를 만들었습니다. 직접 대학교를 돌아다니며 찍은 사진을 재료로 활용했습니다.

비트맵으로 표현하며 별색 하나를 사용하라는 조건에 맞춰 제작한 포스터입니다. 익숙함의 모순을 표현하기 위해 스캐너를 활용했습니다.

교과목	타이포그래피 (2)
학년 / 학기	2학년 2학기
참여율	100%
소프트웨어	Illustrator, Photoshop



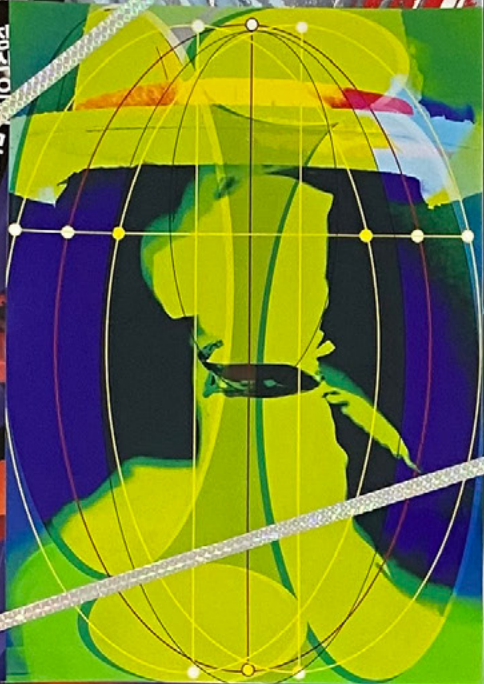
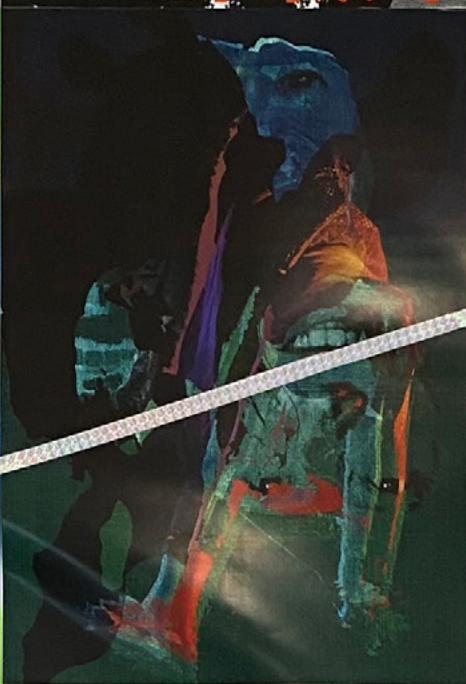
오픈하우스 동양대학교

오픈하우스 동양대학교를 주제로 포스터를 만들었습니다. 직접 대학교를 돌아다니며 찍은 사진을 재료로 활용했습니다.

비트맵으로 표현하며 별색 하나를 사용하라는 조건에 맞춰 제작한 포스터입니다. 익숙함의 모순을 표현하기 위해 스캐너를 활용했습니다.

교과목	타이포그래피 (2)
학년 / 학기	2학년 2학기
참여율	100%
소프트웨어	Illustrator, Photoshop

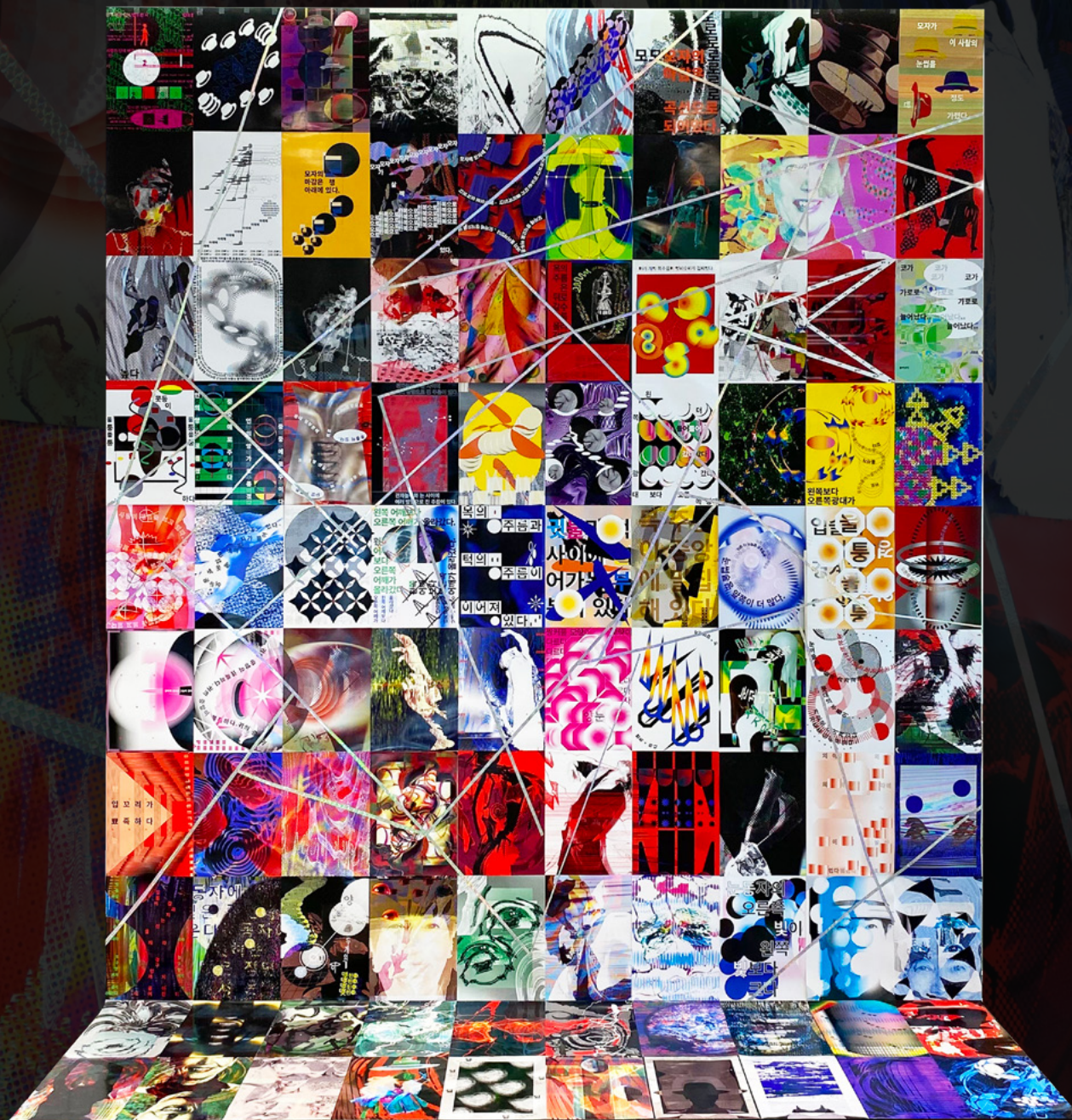




시각디자인 기초
2학년 1학기
100%
Illustrator, Photoshop

포스터 100은 한 장의 사진을 가지고 100개의 가설을 세운 다음, 그 내용이 사실임을 증명한 자료를 토대로 포스터를 만든 것입니다.

모자를 쓴 인물의 두상 사진이 기반이 되어 차림새나 신체를 표현하는 문장이 많음을 알 수 있습니다.



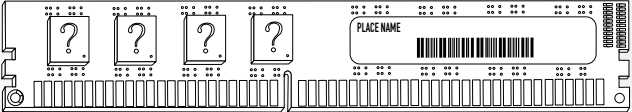
반도체 지도

반도체 지도는 서울의 반경 4~8km의 면적을 반도체의 부품으로 표현한 지도입니다. 서울의 건물이 반도체와 닮았다는 점에서 아이디어를 얻었습니다.

건물의 기능을 반도체에 비유하고 지하철 노선과 길을 전류로 표현했습니다.

범례

RAM : 지역의 유명한 거리



ROM : 지역의 유명한 건물 / 지역의 중요한 건물 / 거리의 특징이 되는 건물



(병원)



(구경)



(구경)



(초/중/고등학교)

ROM (2) : 은행



TRANSISTOR : 식당/카페/상가/부수적인 건물



(음식점)



(음식점)



(음식점)

TRANSISTOR (2) : 공익을 위한 기관 (소방서/경찰서/우체국 등)



BATTERY : 전기차 충전소



SD MEMORY CARD : 호수



MANUAL DEVICE : 소형 건물 (주택 위주)



DIODE : 지하철역



APARTMENT : 아파트



SOLDERING (납땜) : 나무 및 공사현장

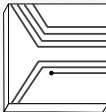
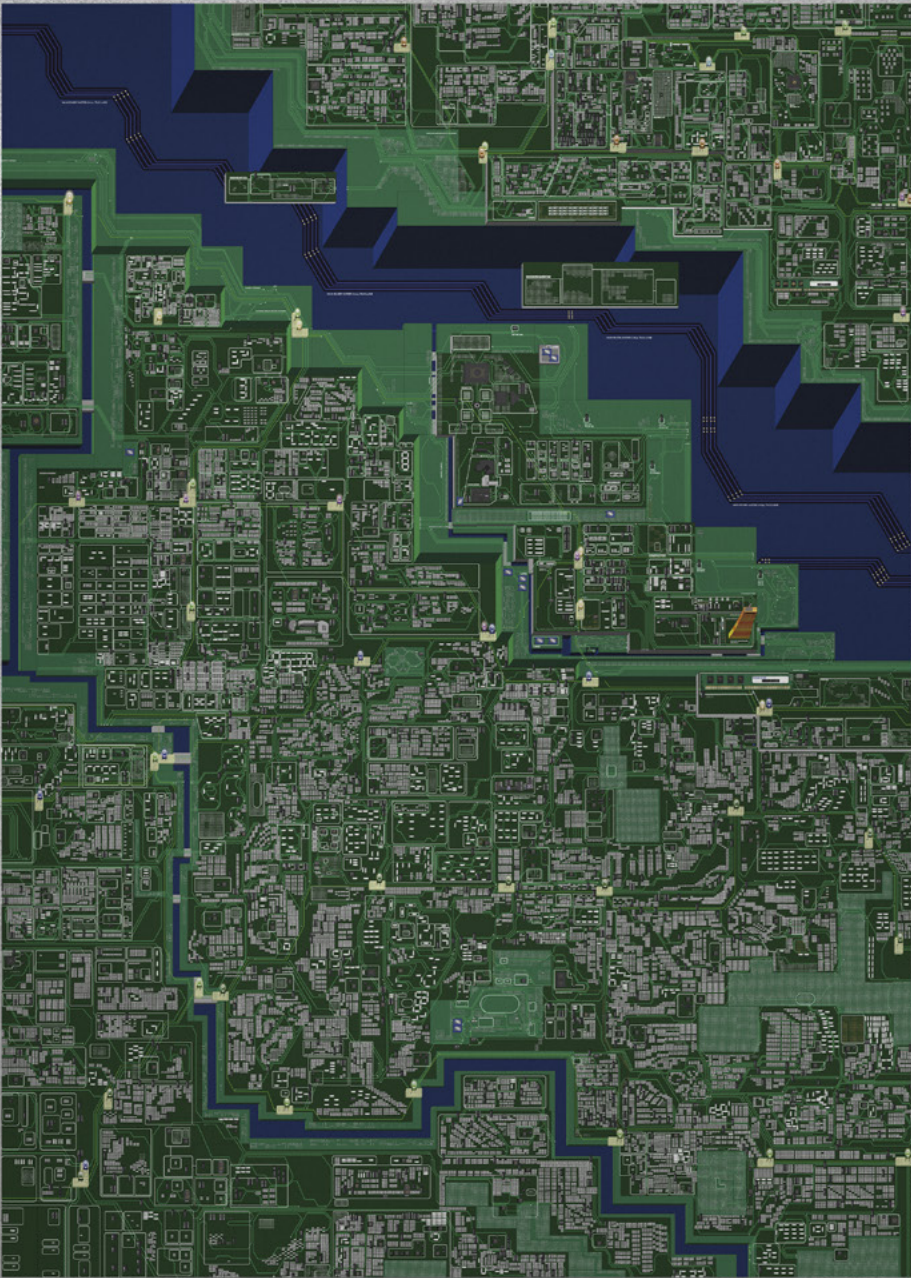


나무



공사

PCB BOARD : 거리 / 길목



교과목	컴퓨터 그래픽스
학년 / 학기	1학년 2학기
참여율	100%
소프트웨어	Illustrator

반도체 지도

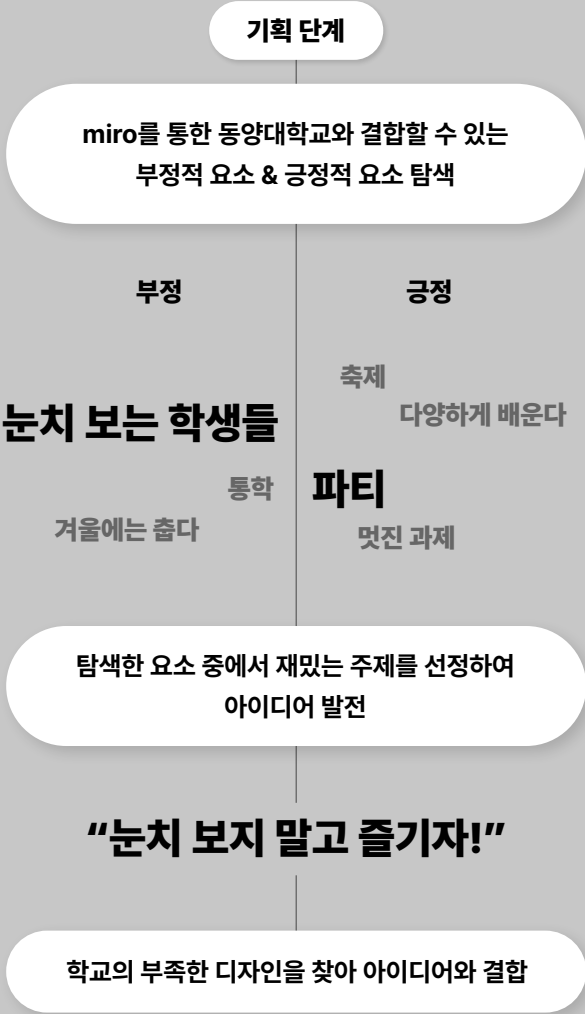
반도체 지도는 서울의 반경 4~8km의 면적을 반도체의 부품으로 표현한 지도입니다. 서울의 건물이 반도체와 닮았다는 점에서 아이디어를 얻었습니다.

건물의 기능을 반도체에 비유하고 지하철 노선과 길을 전류로 표현했습니다.

교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

컴퓨터 그래픽스
1학년 2학기
100%
Illustrator

30주년 동양대학교 아이덴티티를 기획했습니다.



교과목

학년 / 학기

참여율

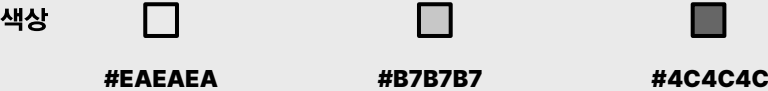
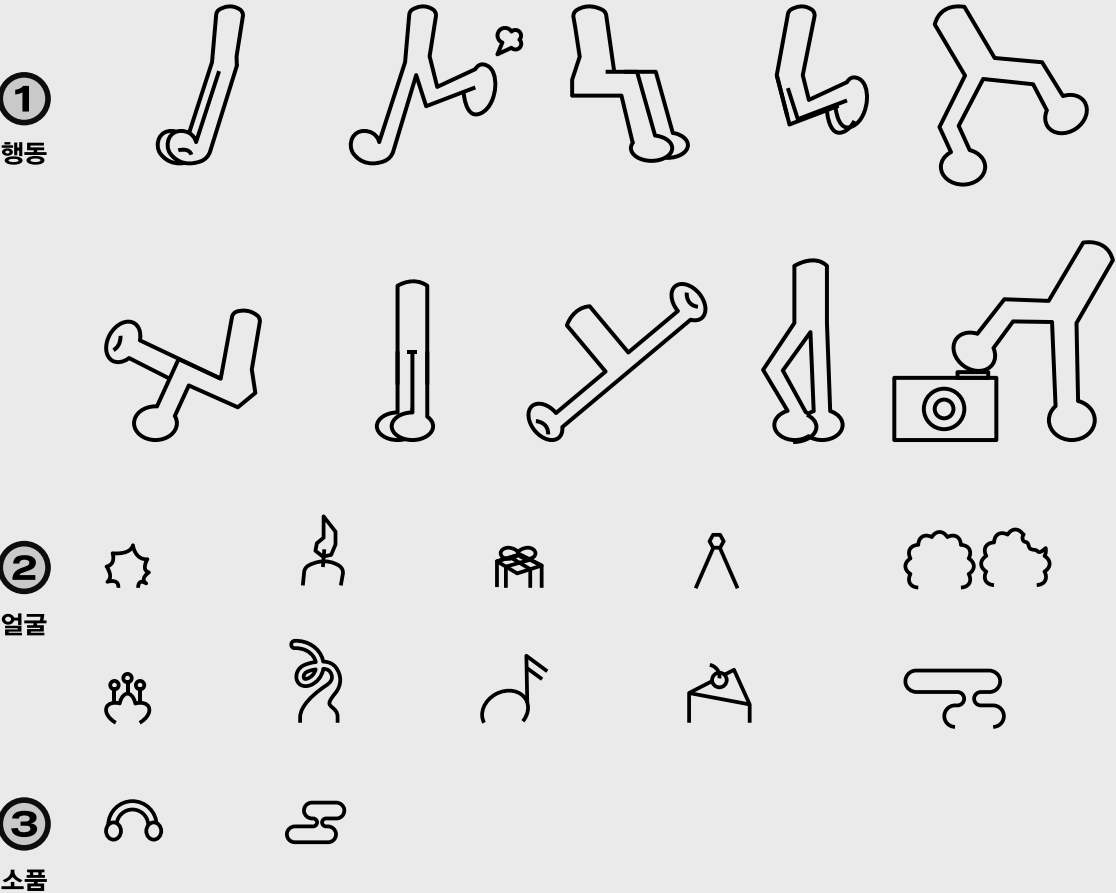
소프트웨어

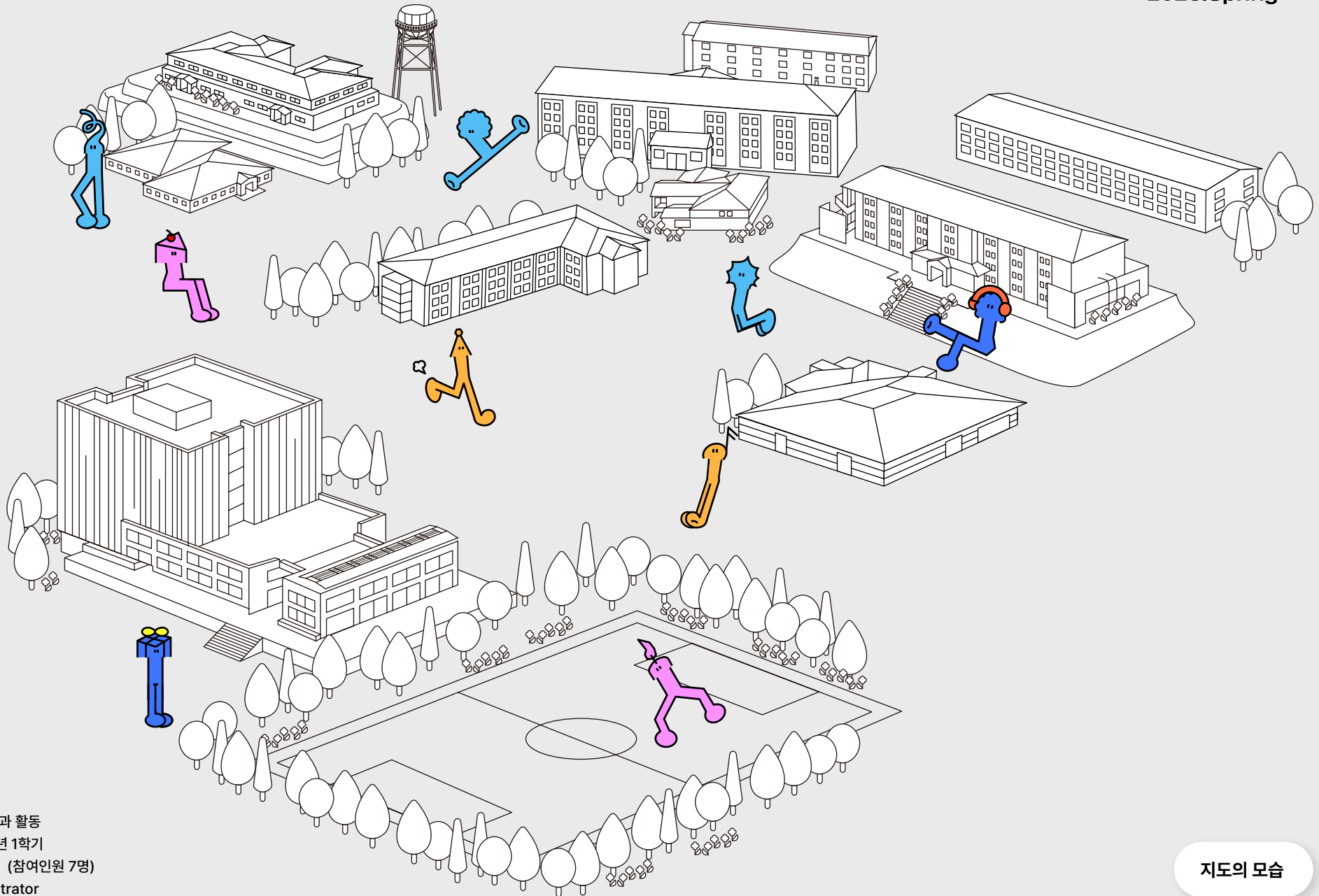
비교과 활동

4학년 1학기

14% (참여인원 7명)

Illustrator





학과에서 주최하는 DYU 디자인 포럼 포스터를 디자인했습니다.

동양대학교 동두천캠퍼스 디자인학부

2023 가을 DYU 디자인 포럼



1 취업과 전직의 모든 것
김소현(크날 웹디자이너)

JINRO



2 진학 준비와 대학원 생활의 모든 것
김시은(서울시립대학교 디자인전문대학원 석사과정 2년차)

2023년 10월 26일
목요일 오후 2시 ~ 4시 30분
본관 212호 강당

* 강연이 끝나고 질의와 응답 시간이 진행됩니다.

교과목
학년 / 학기
참여율
소프트웨어

비교과 활동
4학년 2학기
100%
Illustrator