

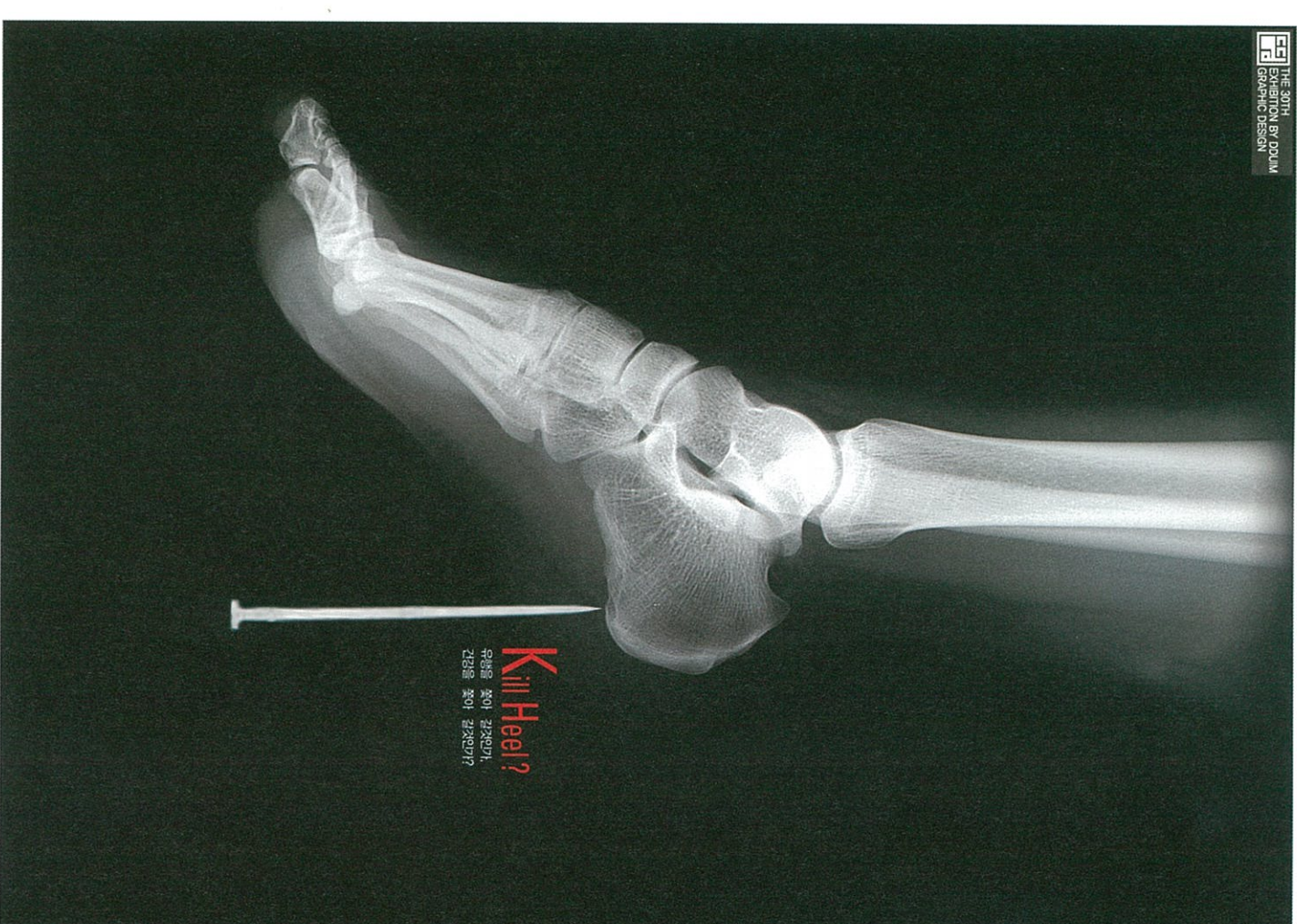


The 30th
Exhibition by DDUM
Graphic Design



STOP KILLING THE NATURE

THE 30TH
EXHIBITION BY DDUM
GRAPHIC DESIGN



Kill Heel?
무엇을 죽이 갈지인가,
건강을 죽이 갈지인가?

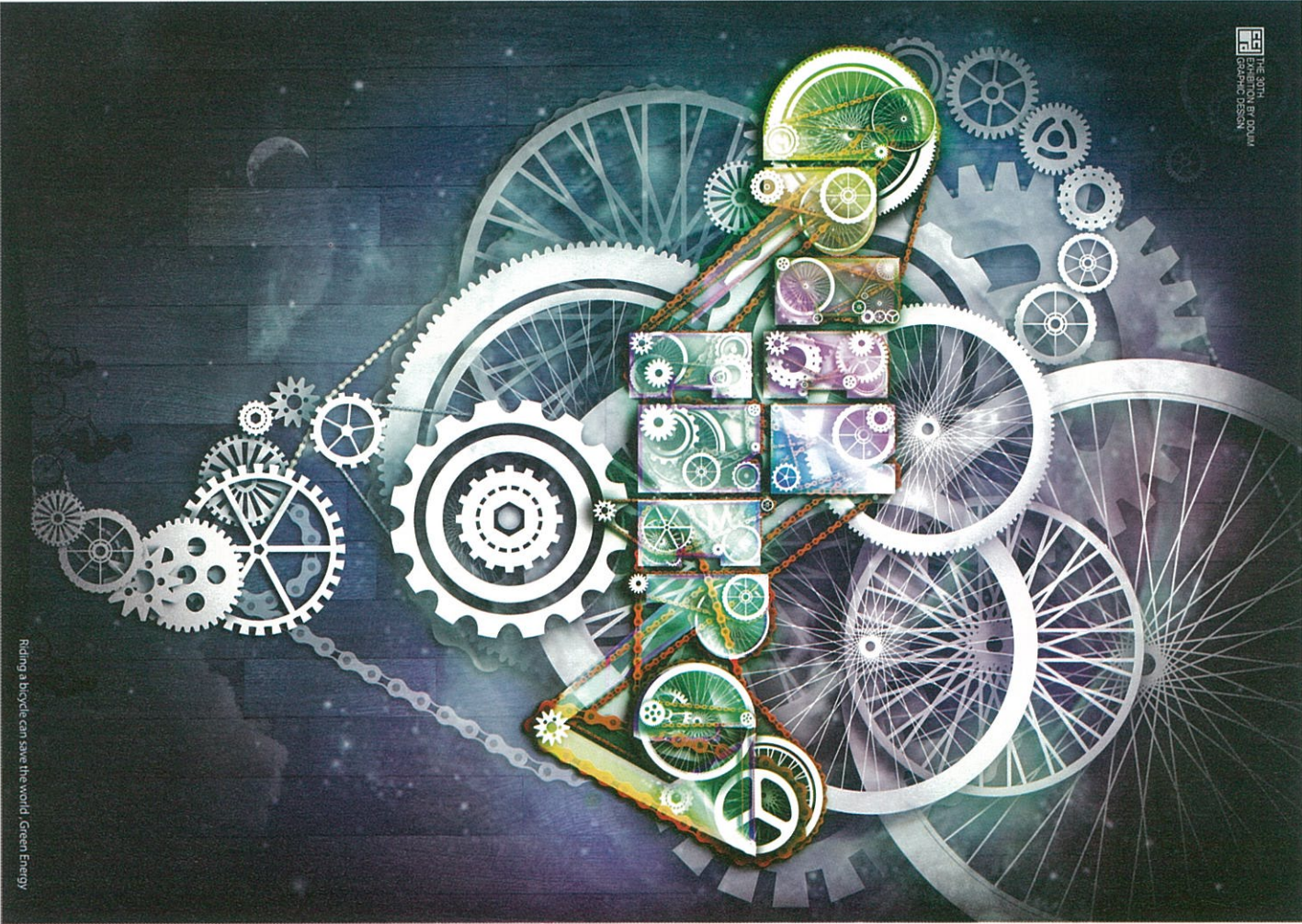
THE 30TH
EXHIBITION BY DDUM
GRAPHIC DESIGN



자연은 인간의 심장입니다.

THE 30TH
EXHIBITION BY DDUUM
GRAPHIC DESIGN

THE 30TH EXHIBITION BY DDUUM _ public poster design exhibition



Riding a bicycle can save the world. Green Energy

THE 30TH EXHIBITION BY DDUUM _ public poster design exhibition



THE 30TH
EXHIBITION BY DOUIM
GRAPHIC DESIGN



THE 30TH
EXHIBITION BY DOUIM
GRAPHIC DESIGN

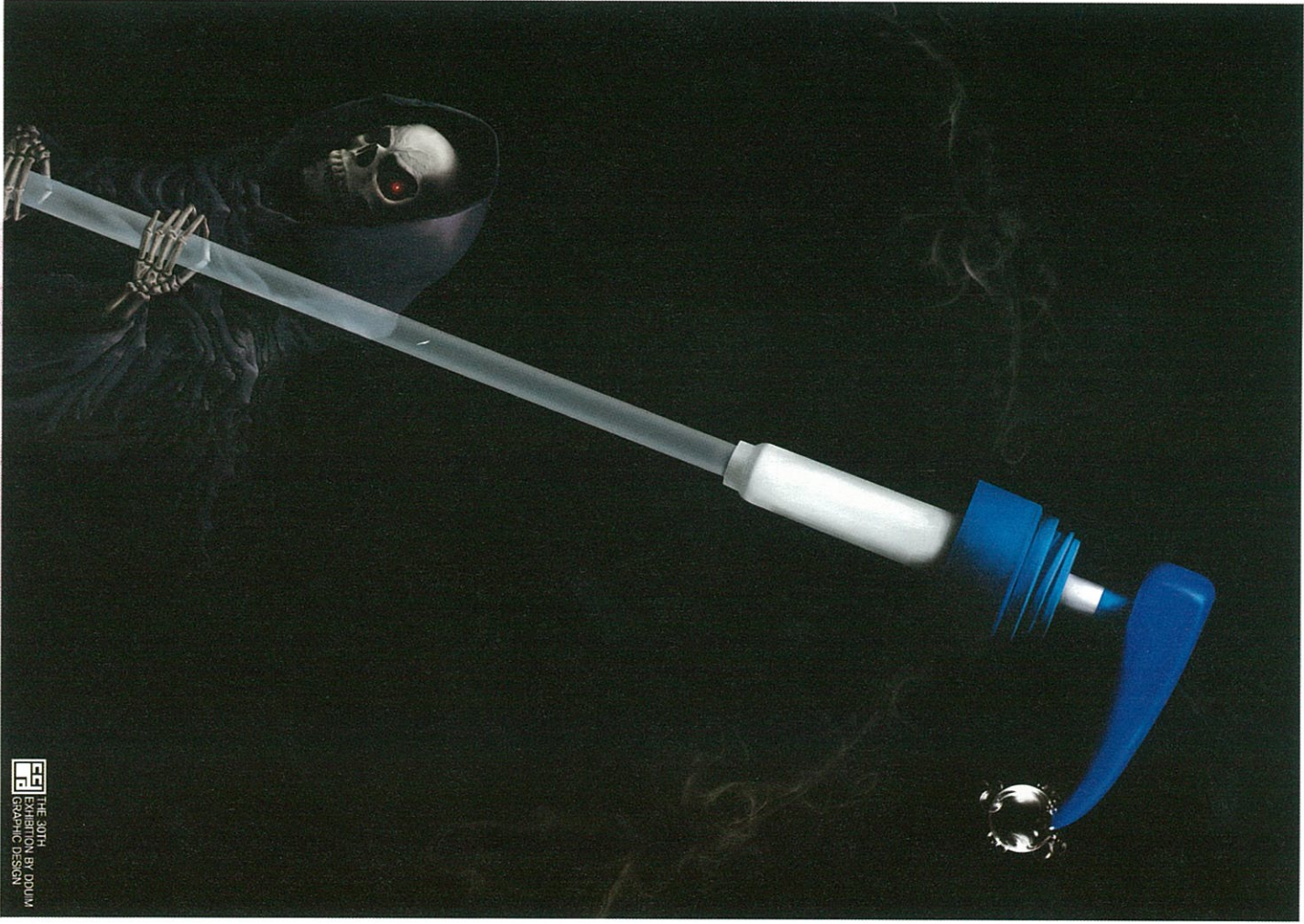
오늘은 얼마나 도둑 맞으셨나요?

문득에서 전기코드를 뽑지 않아
전기코드의 열기가 새겨 나가고 있습니다.
이제 전기도둑들 봐야 할 때입니다!





THE 30TH EXHIBITION BY DDUIM _ public poster design exhibition



THE 30TH EXHIBITION BY DDUIM _ public poster design exhibition

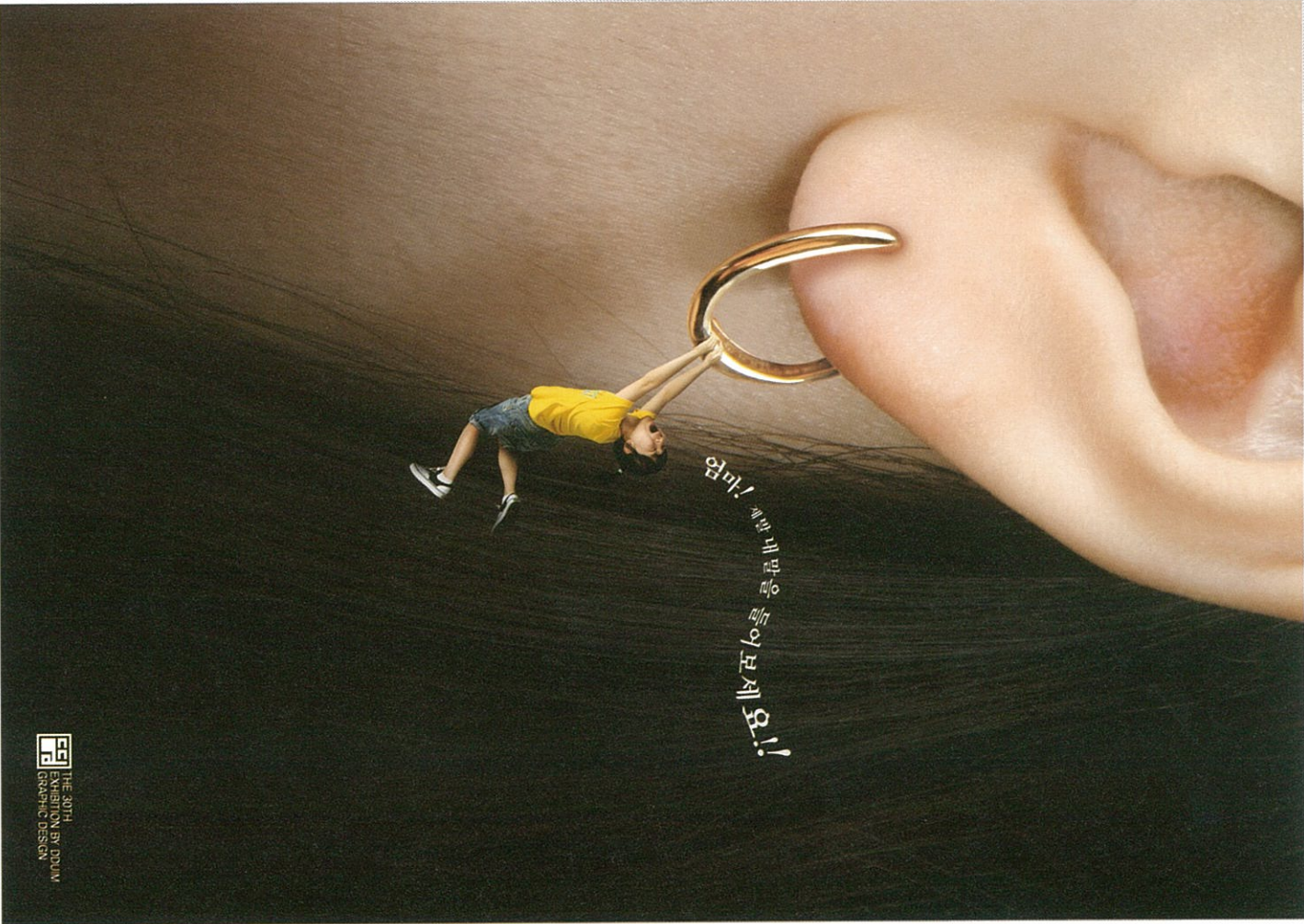








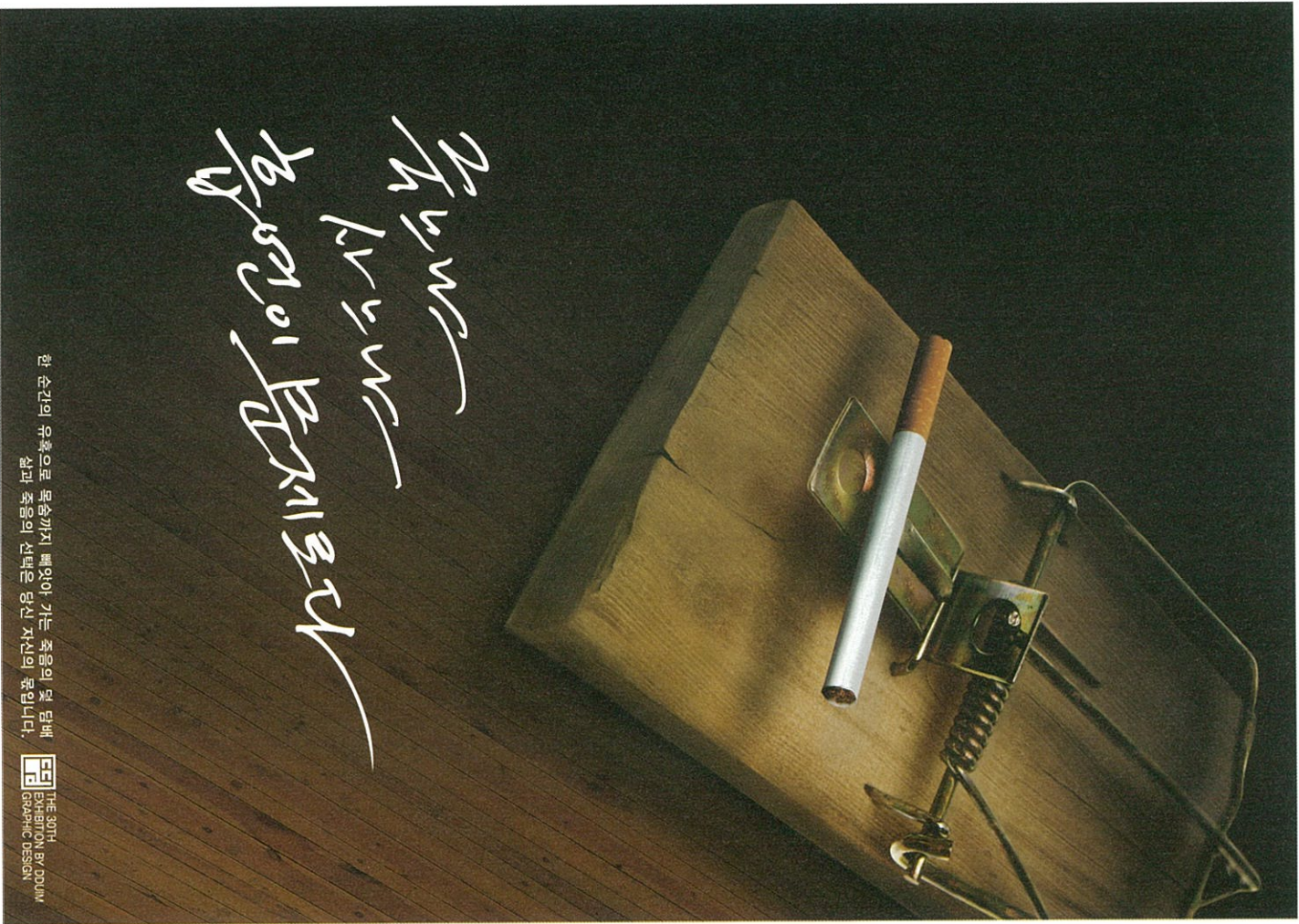
THE 30TH EXHIBITION BY DDUIM _ public poster design exhibition



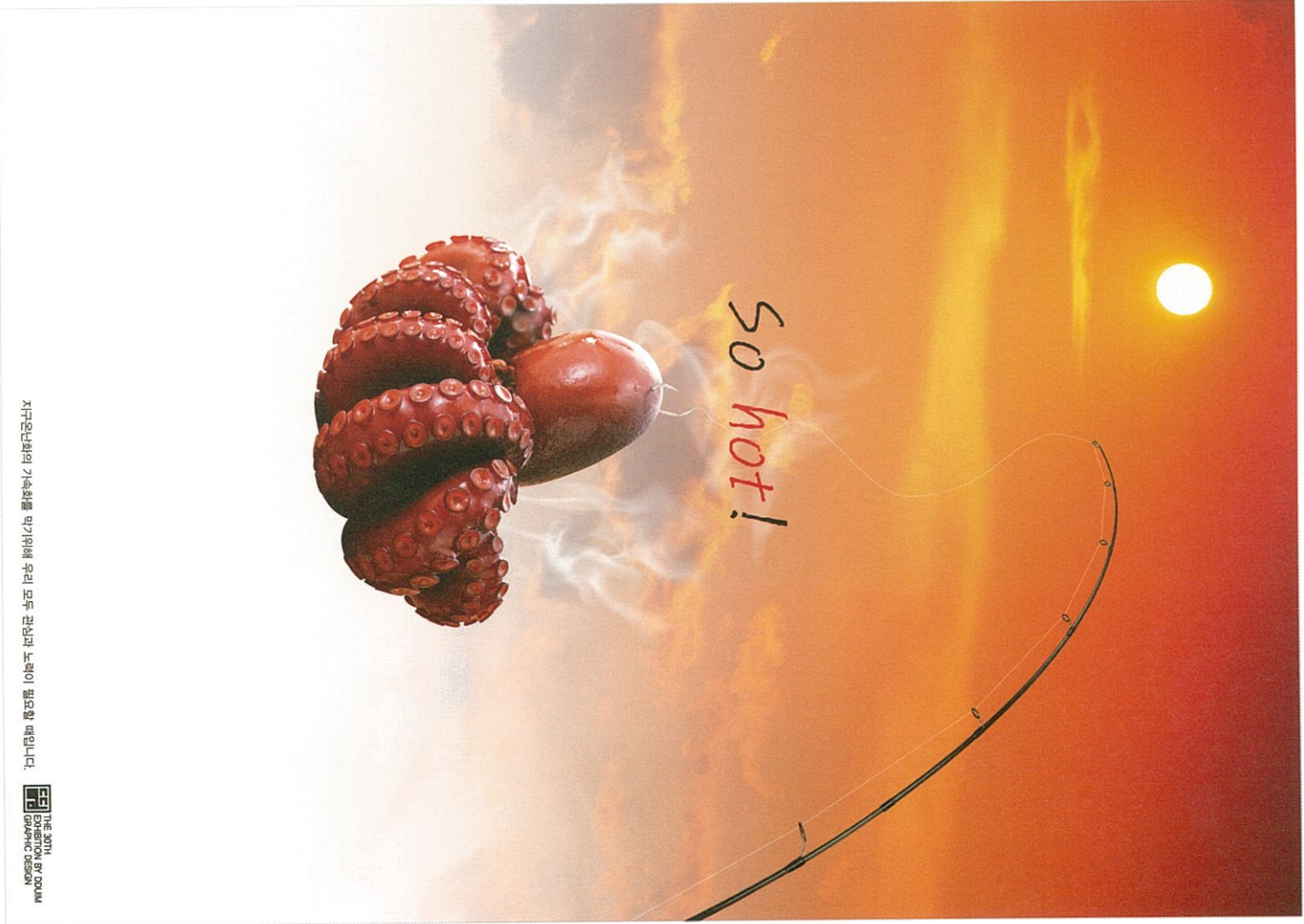
THE 30TH EXHIBITION BY DDUIM _ public poster design exhibition

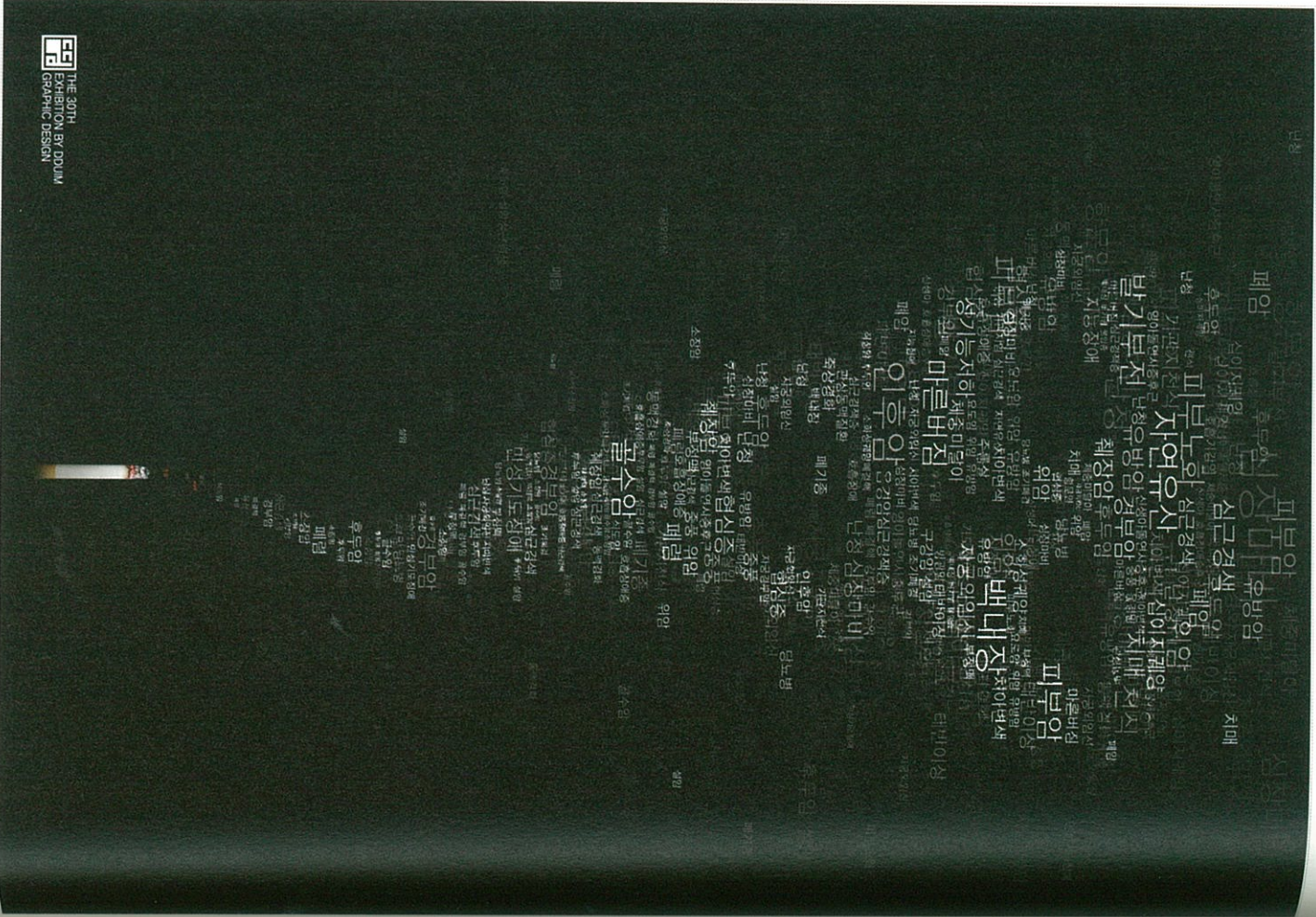


THE 30TH EXHIBITION BY DDUUM _ public poster design exhibition



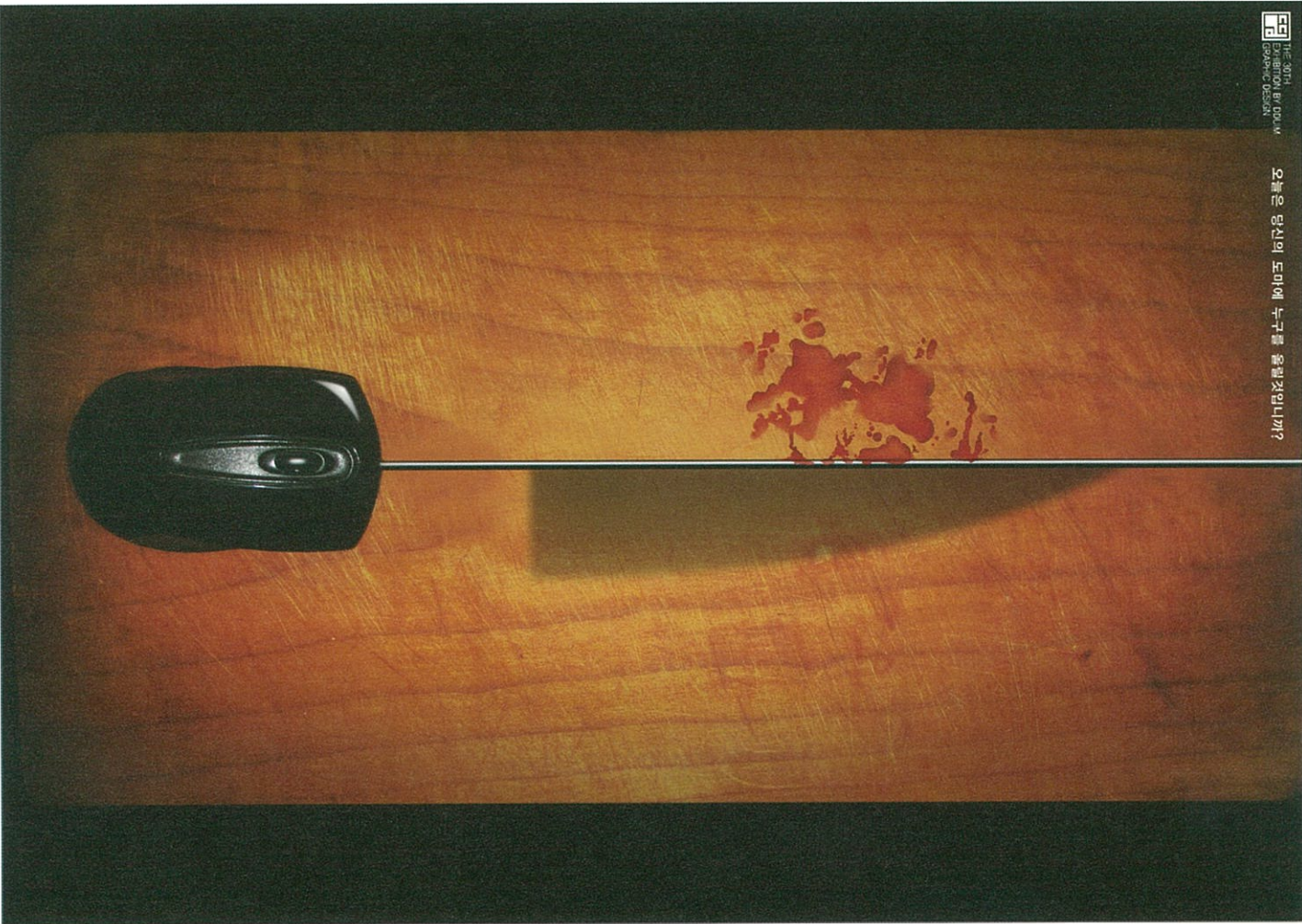
THE 30TH EXHIBITION BY DDUUM _ public poster design exhibition





THE 30TH
EXHIBITION BY DDUM
GRAPHIC DESIGN

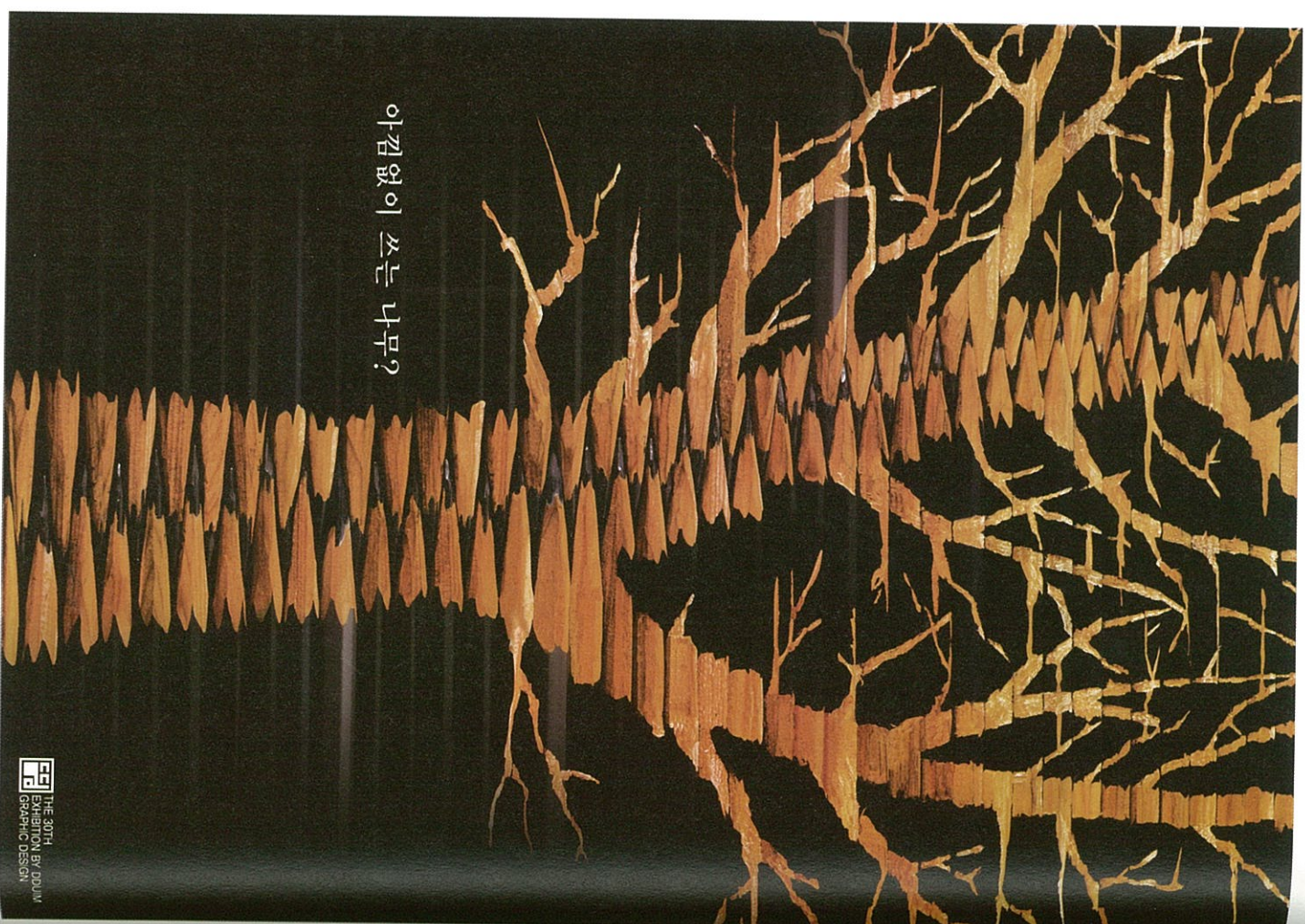
THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition

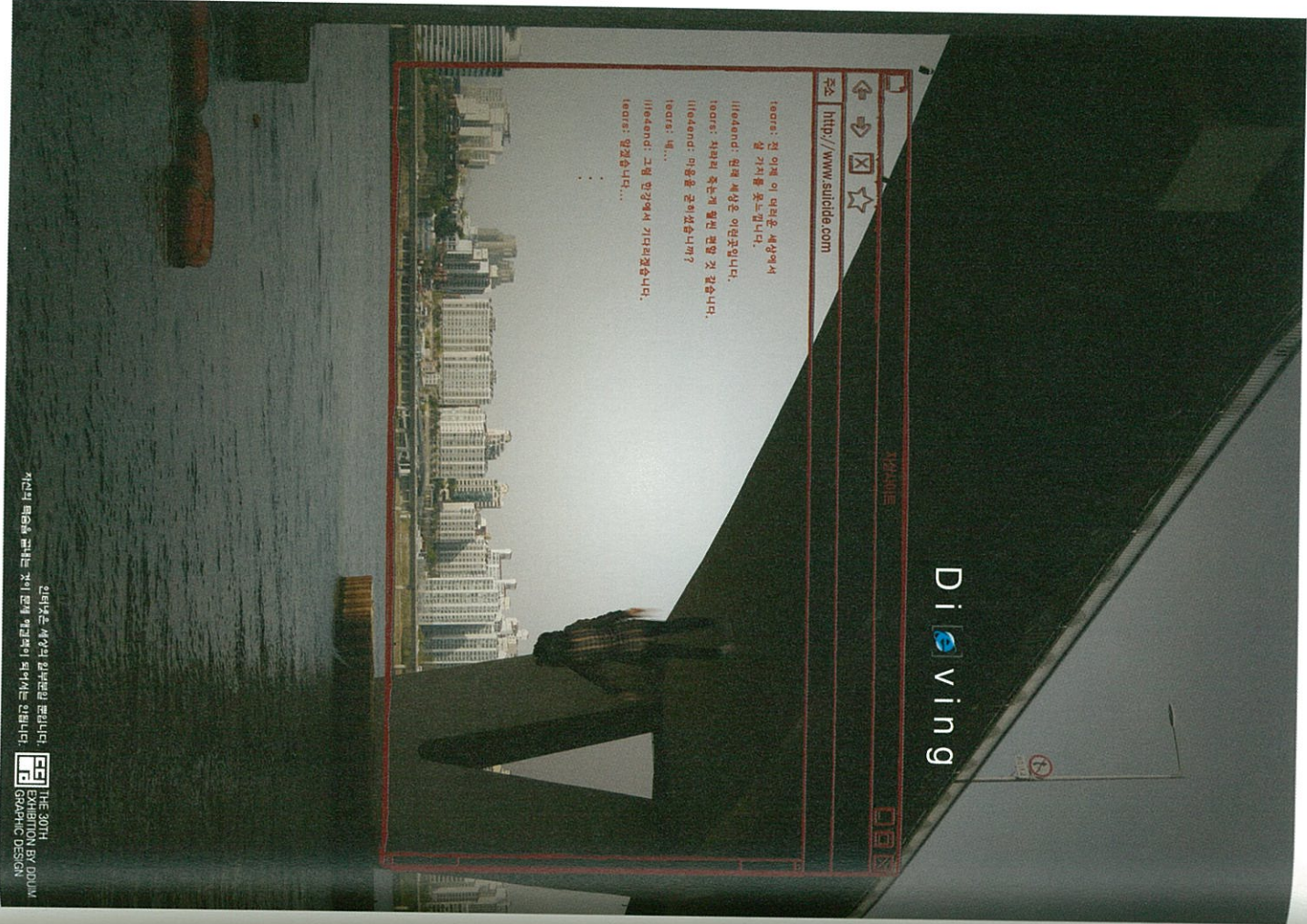


THE 30TH
EXHIBITION BY DDUM
GRAPHIC DESIGN

오늘은 당신의 도미에 누구를 옮길것입니까?

THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition



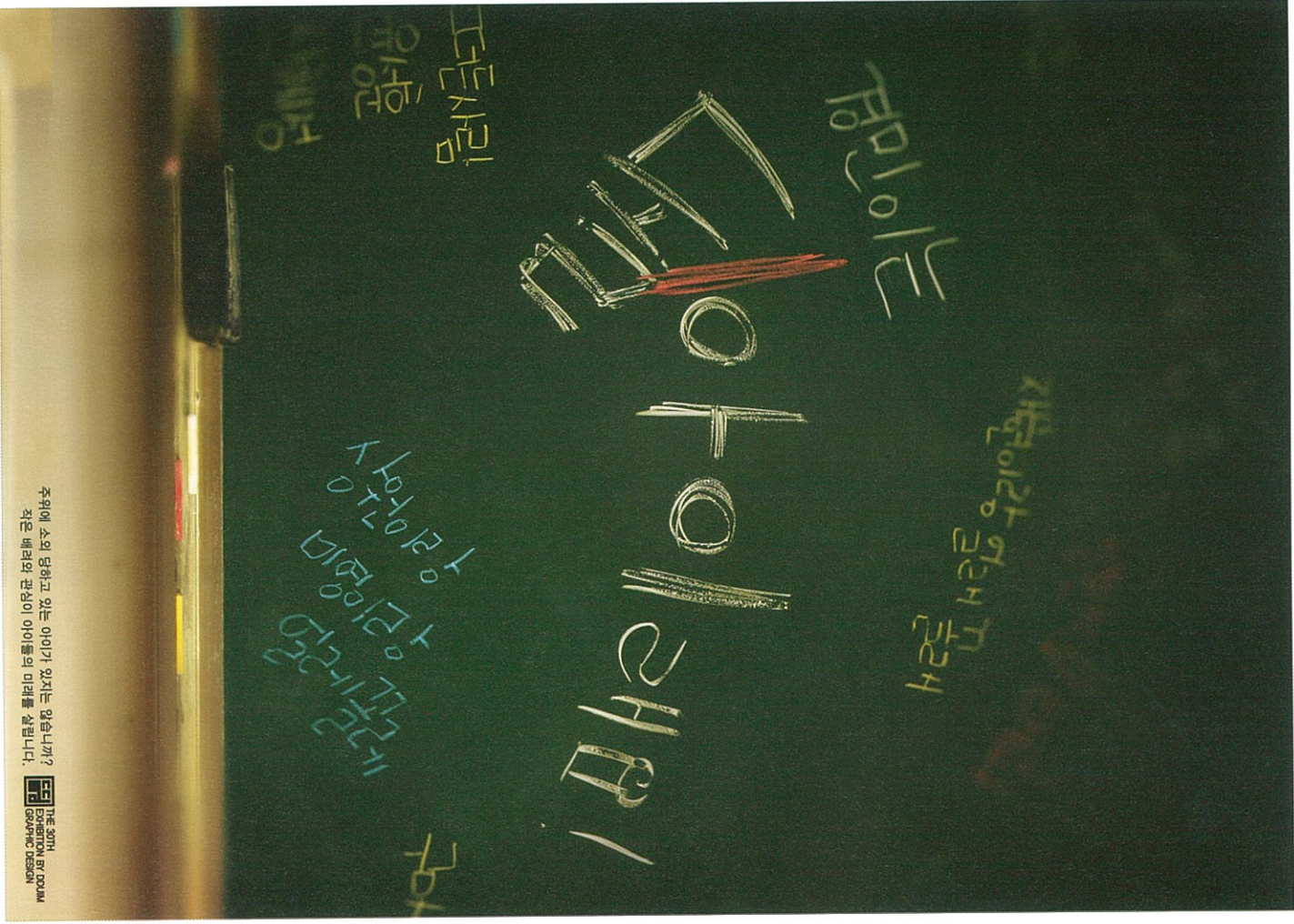


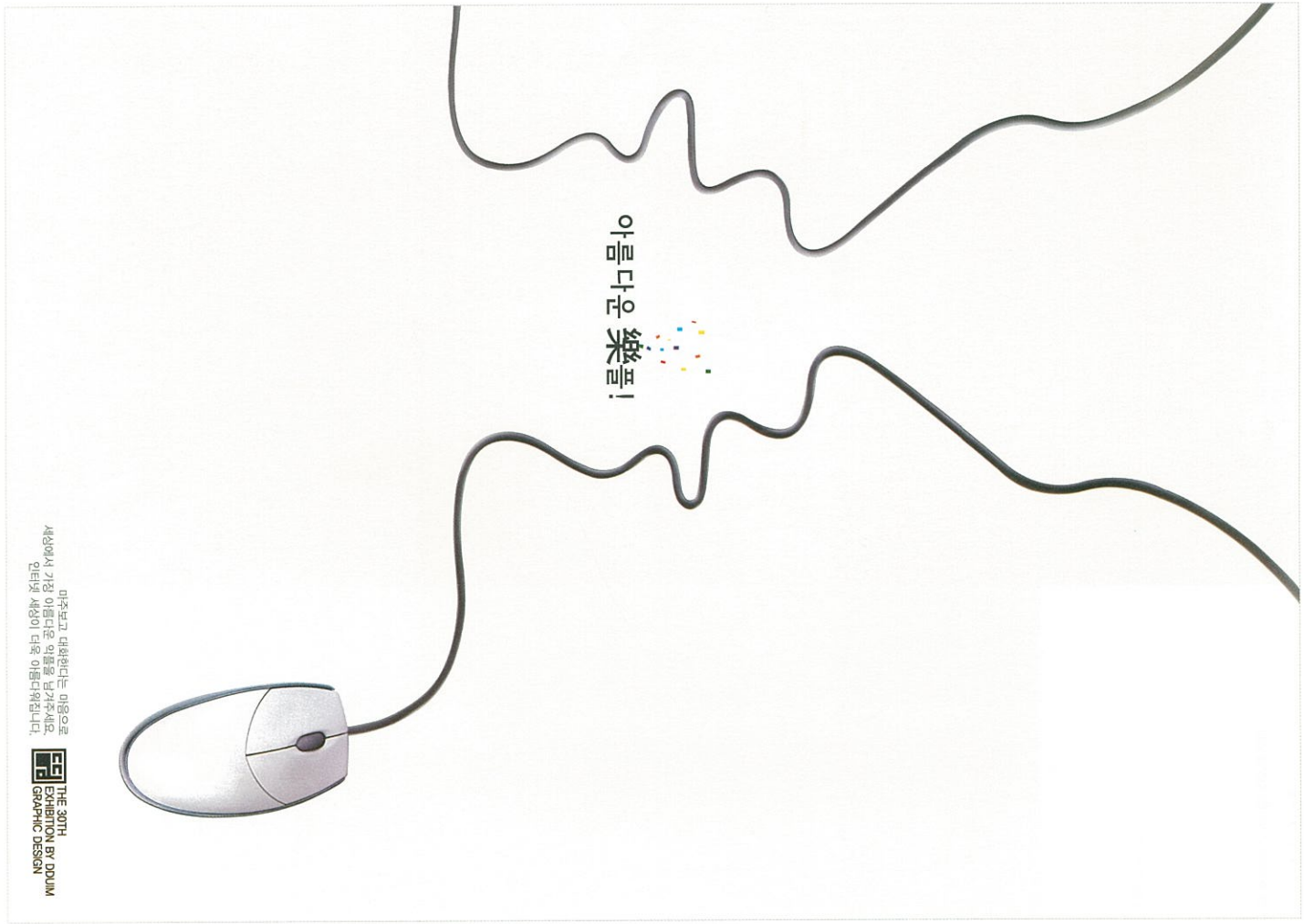


THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition



THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition

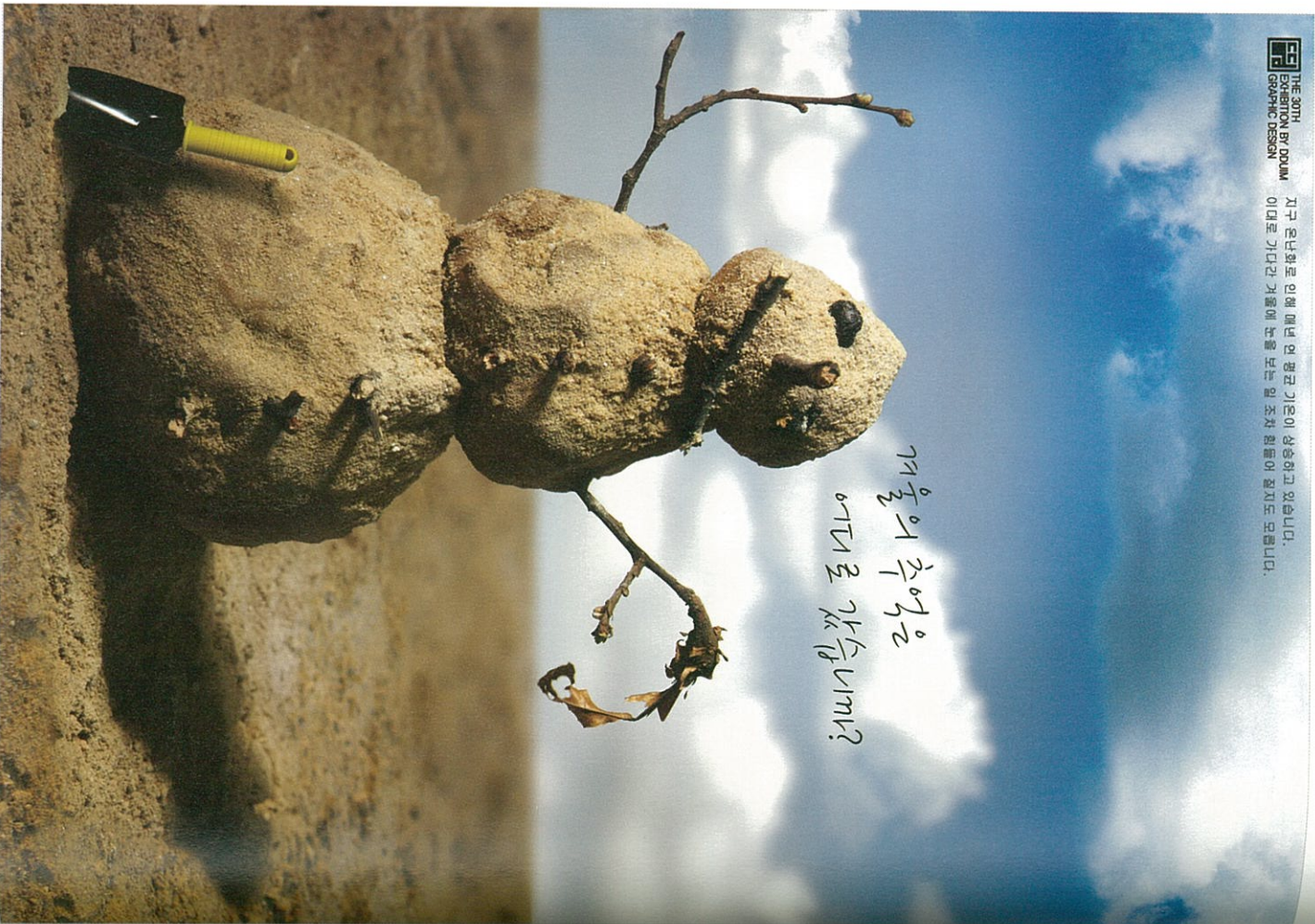




THE 30TH
EXHIBITION BY DDUM
GRAPHIC DESIGN

지구 온난화로 인해 예년 전 평균 기온이 상승하고 있습니다.
이대로 가다간 겨울에 눈꽃 보는 일조차 힘들어 질지도 모릅니다.

겨울의 추억은
어디로 갔습니까?

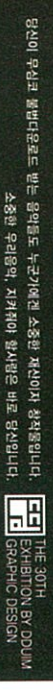


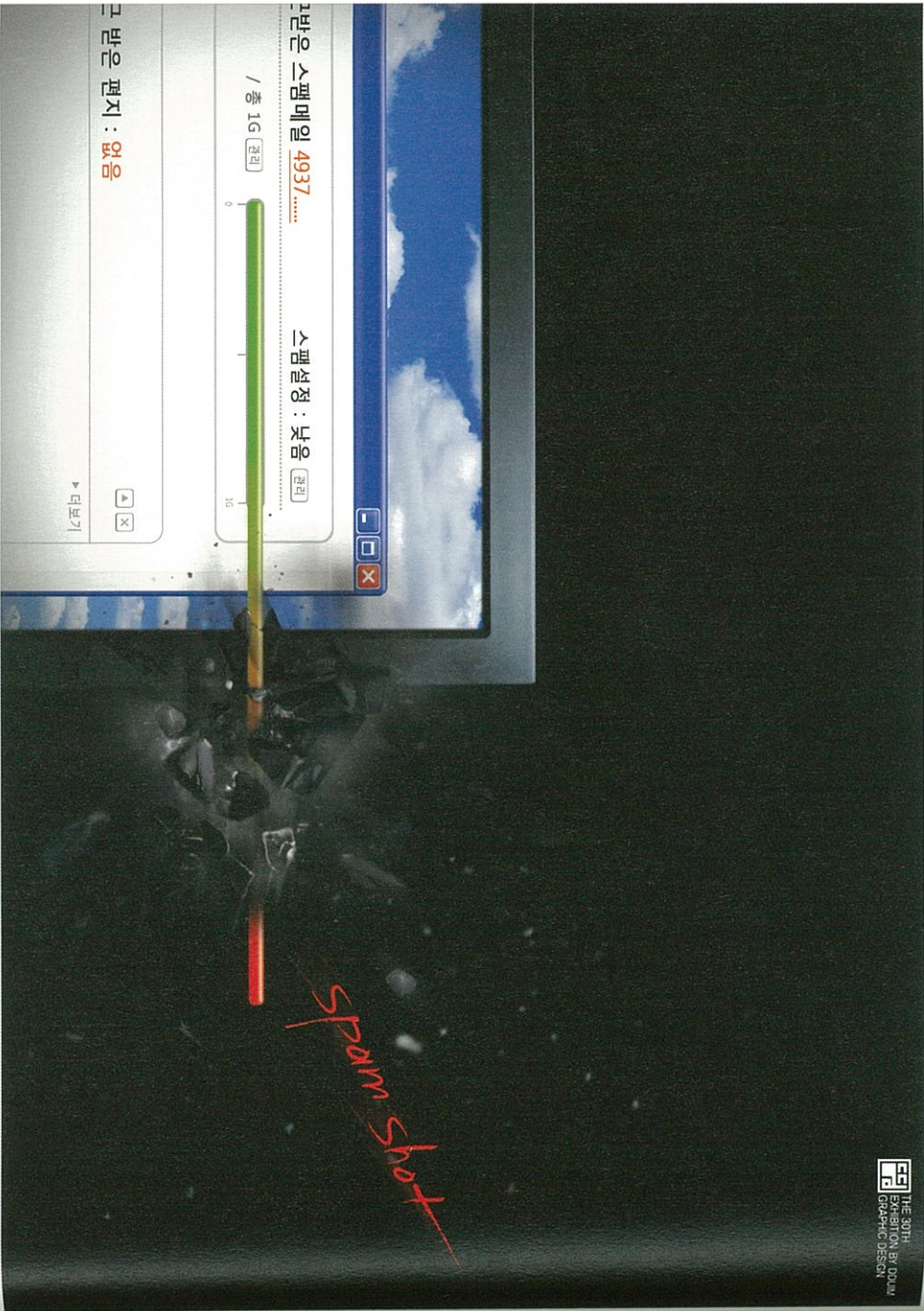
오빠! 우리 너무 빠를까 아냐?

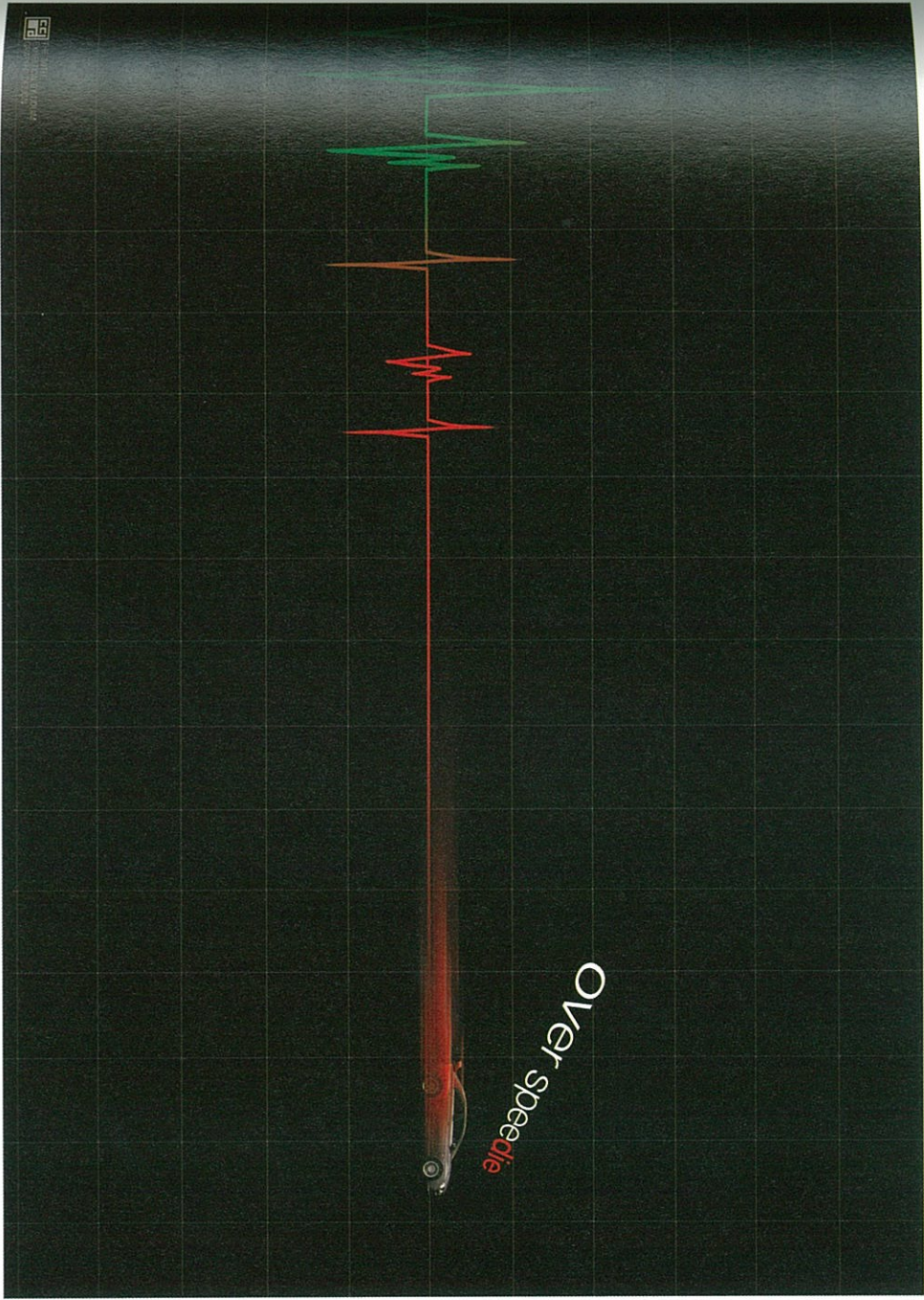
온전임신부터 임산부 10대 미혼모와 양자 유지시킨 **속도임** 임신의 책임이 무엇입니다

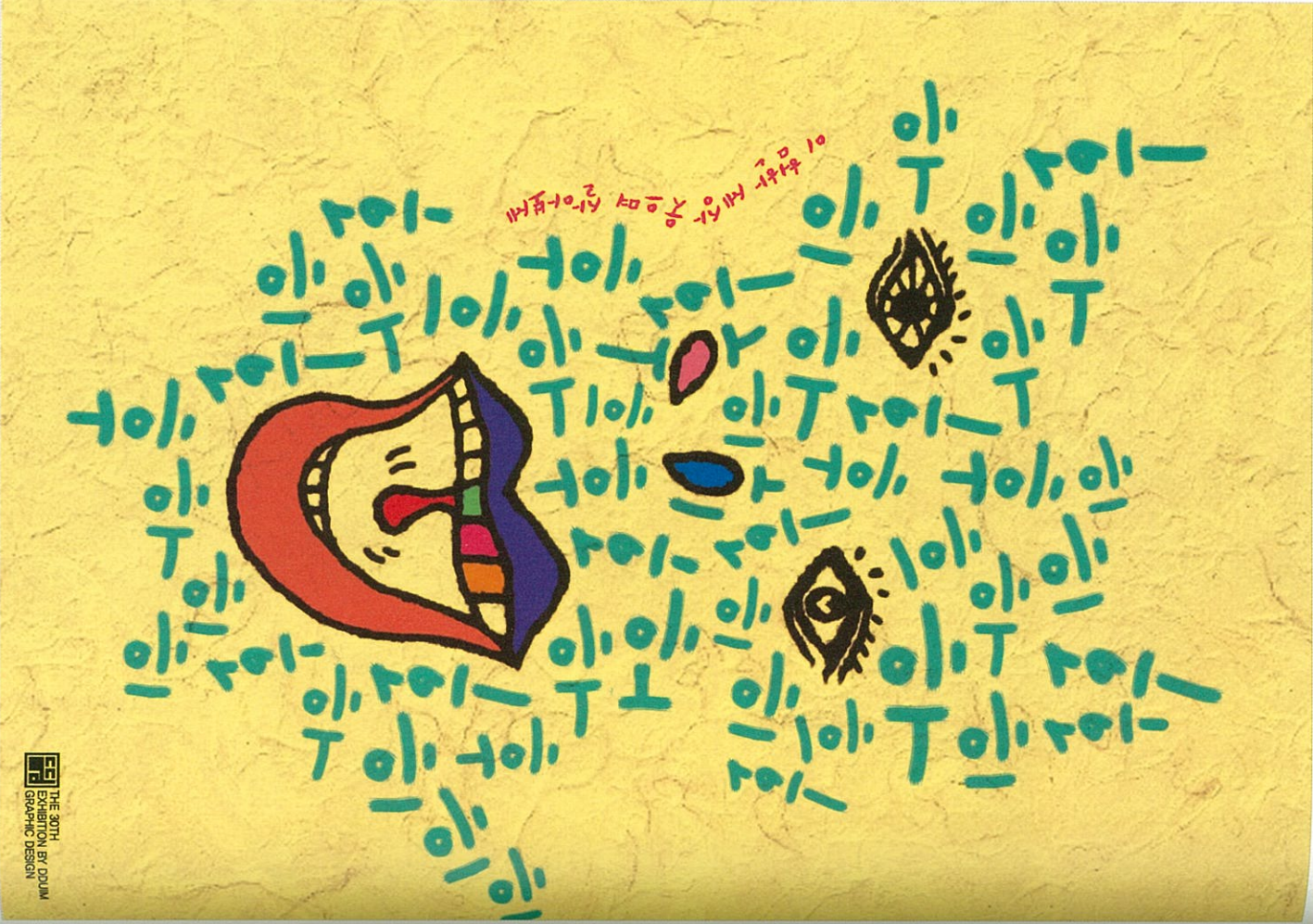
THE 30TH
EXHIBITION BY DDUM
GRAPHIC DESIGN









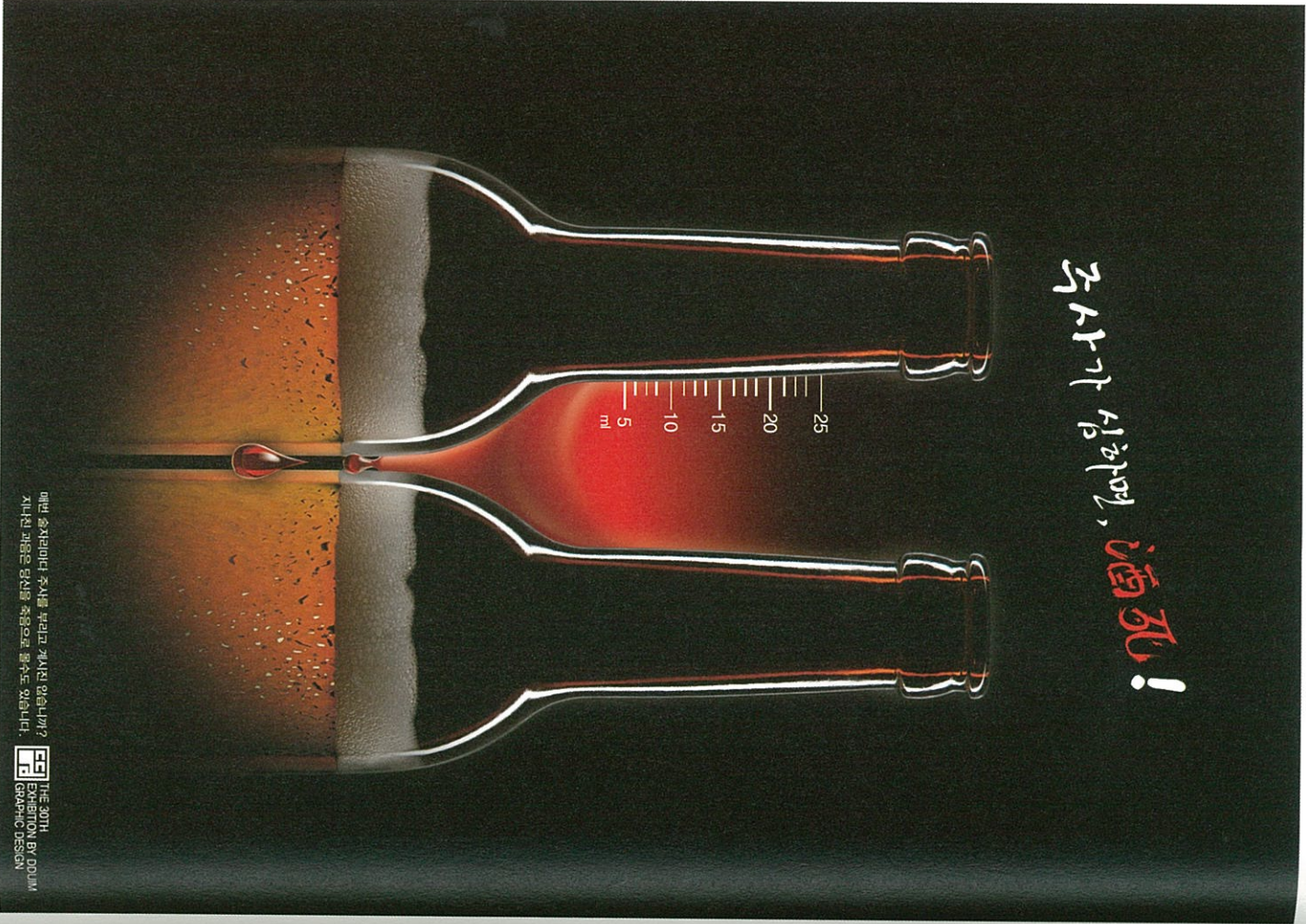


아빠~

범퍼카 연재 타러가요?

놀이공원에 함께 가자! 자동차를 만들거예요?
부모에게는 아이를 볼라는 의미가 있지만 그 의미를 거대하고 있습니다.
아이의 부모와 함께 볼라는 의미가 있습니다.









THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition



THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition

THE 30TH
EXHIBITION BY DDUM
GRAPHIC DESIGN

높은 가격에만에 엄청난 고가에 거래되는 코끼리의 뿔 이제 다섯 종류에 불과하며 멸종직전에 있습니다.
코끼리는 세상의 주목을 받는 것을 두려워 합니다.

一角千金



10분 먼저 취하려면 10년 먼저 갑니다

술을 마시면 인생도 빨리게됩니다.
무분별한 음주문화, 이제 자제합시다



THE 30TH
EXHIBITION BY DDUM
GRAPHIC DESIGN



THE 30TH EXHIBITION BY DDUIM _ public poster design exhibition



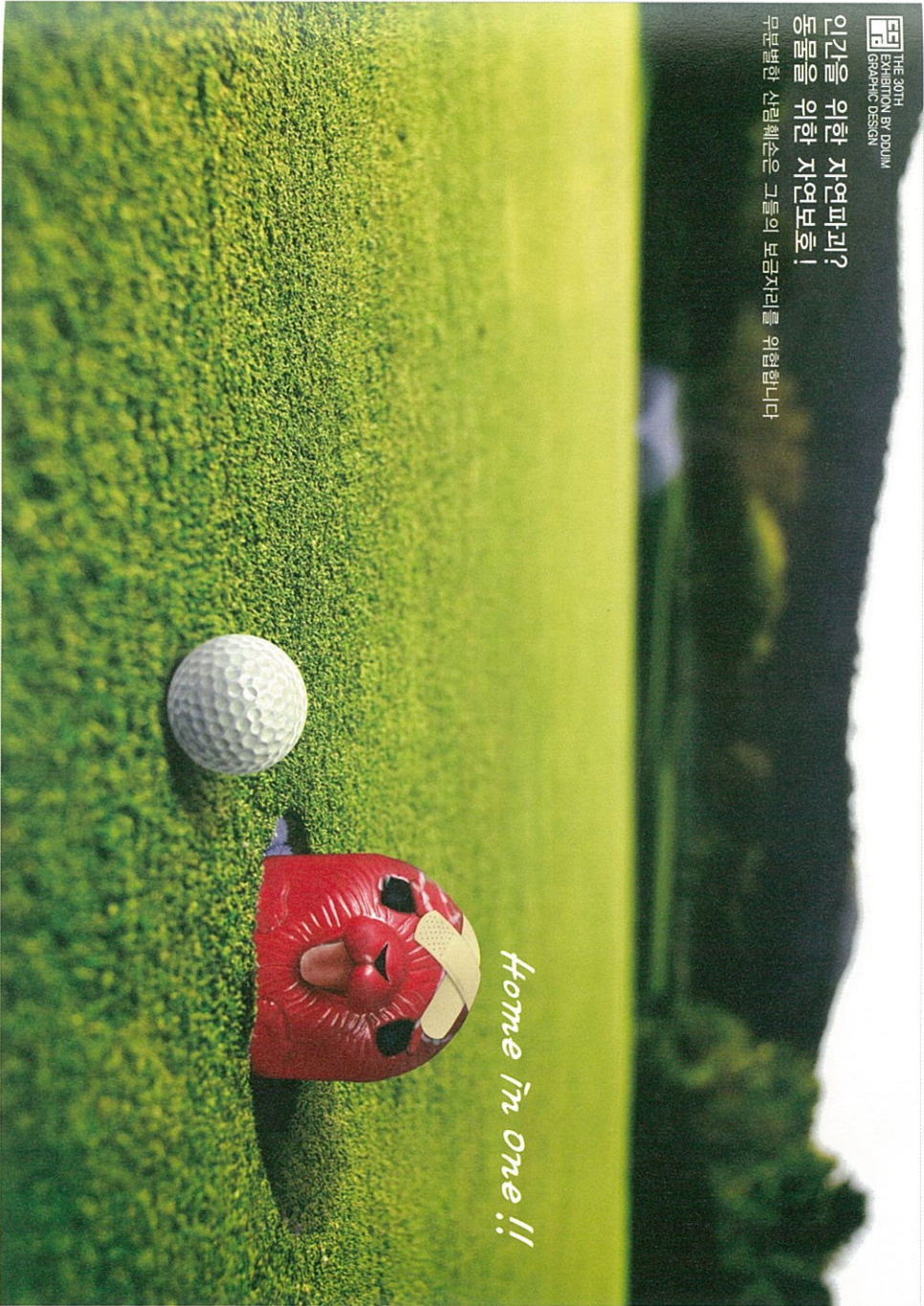
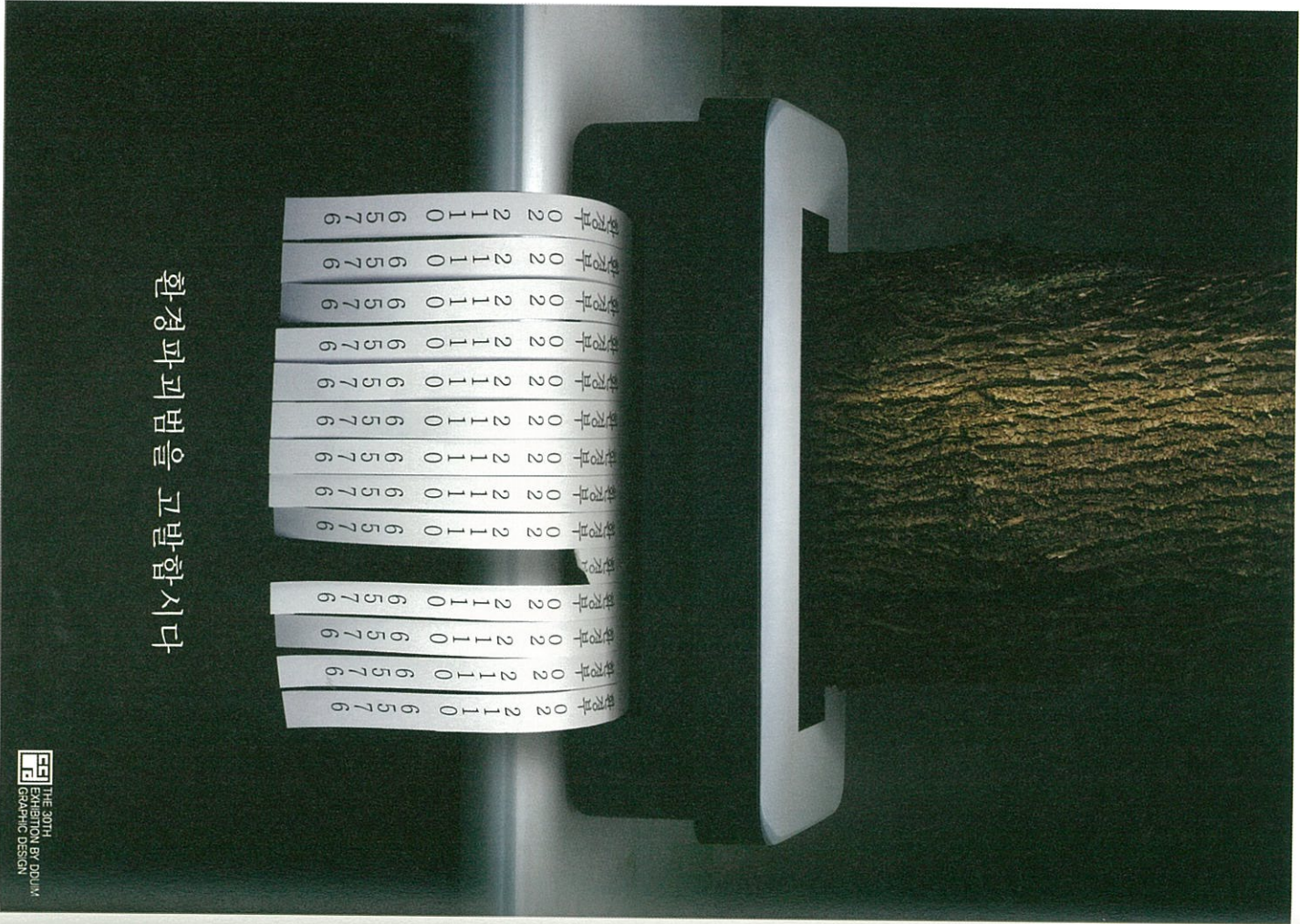
THE 30TH EXHIBITION BY DDUIM _ public poster design exhibition



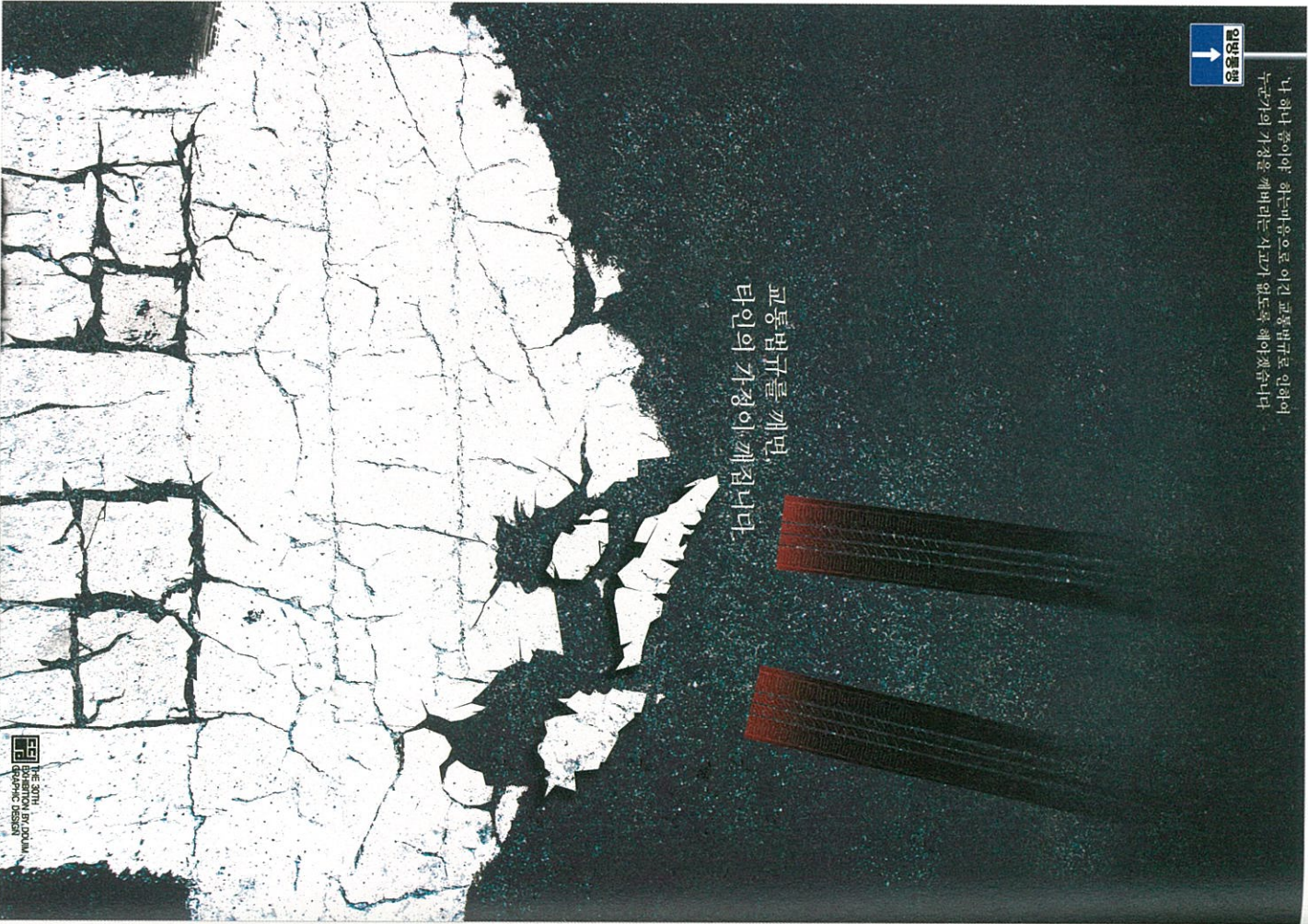
THE 30TH EXHIBITION BY DDUUM _ public poster design exhibition

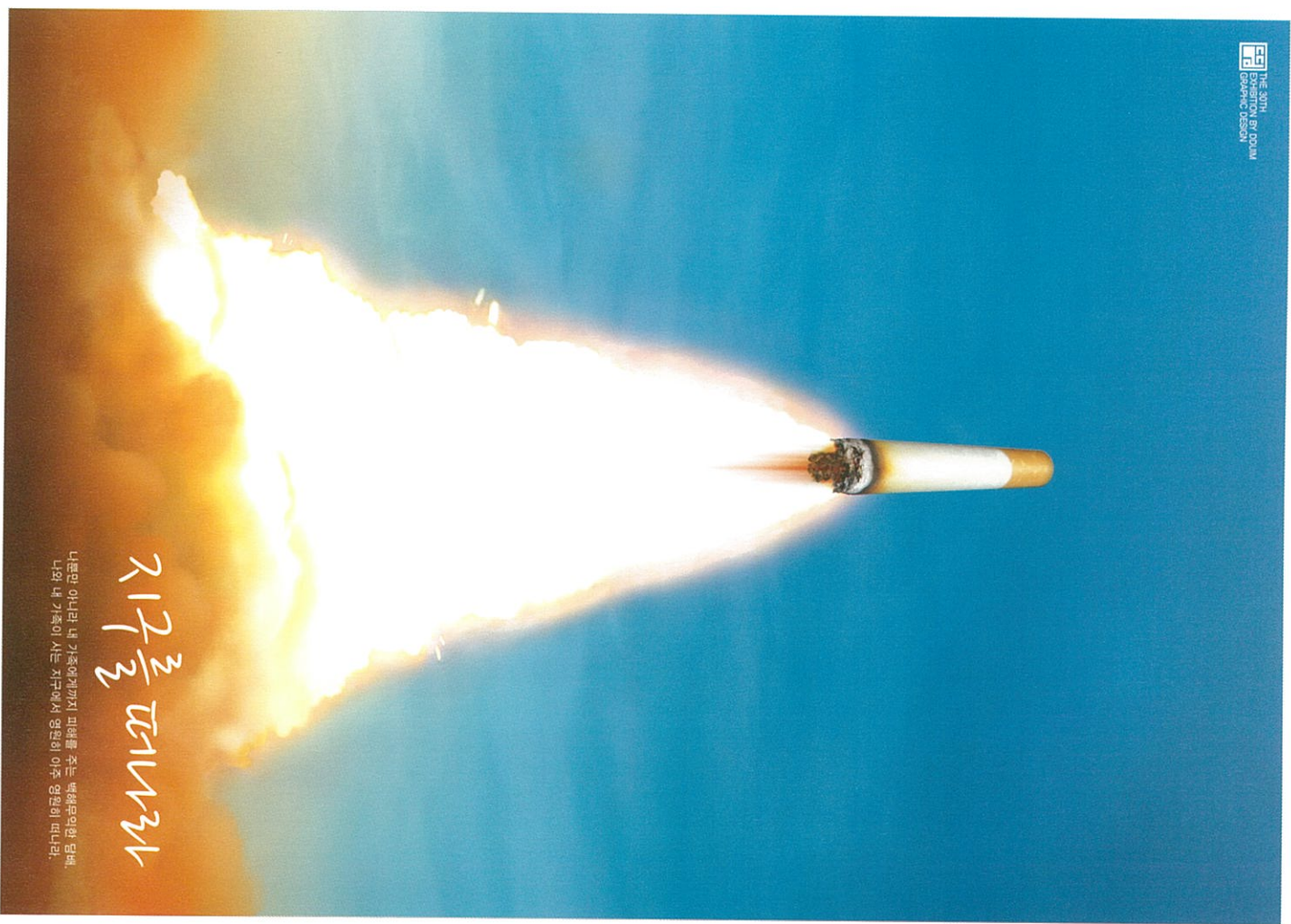


THE 30TH EXHIBITION BY DDUUM _ public poster design exhibition

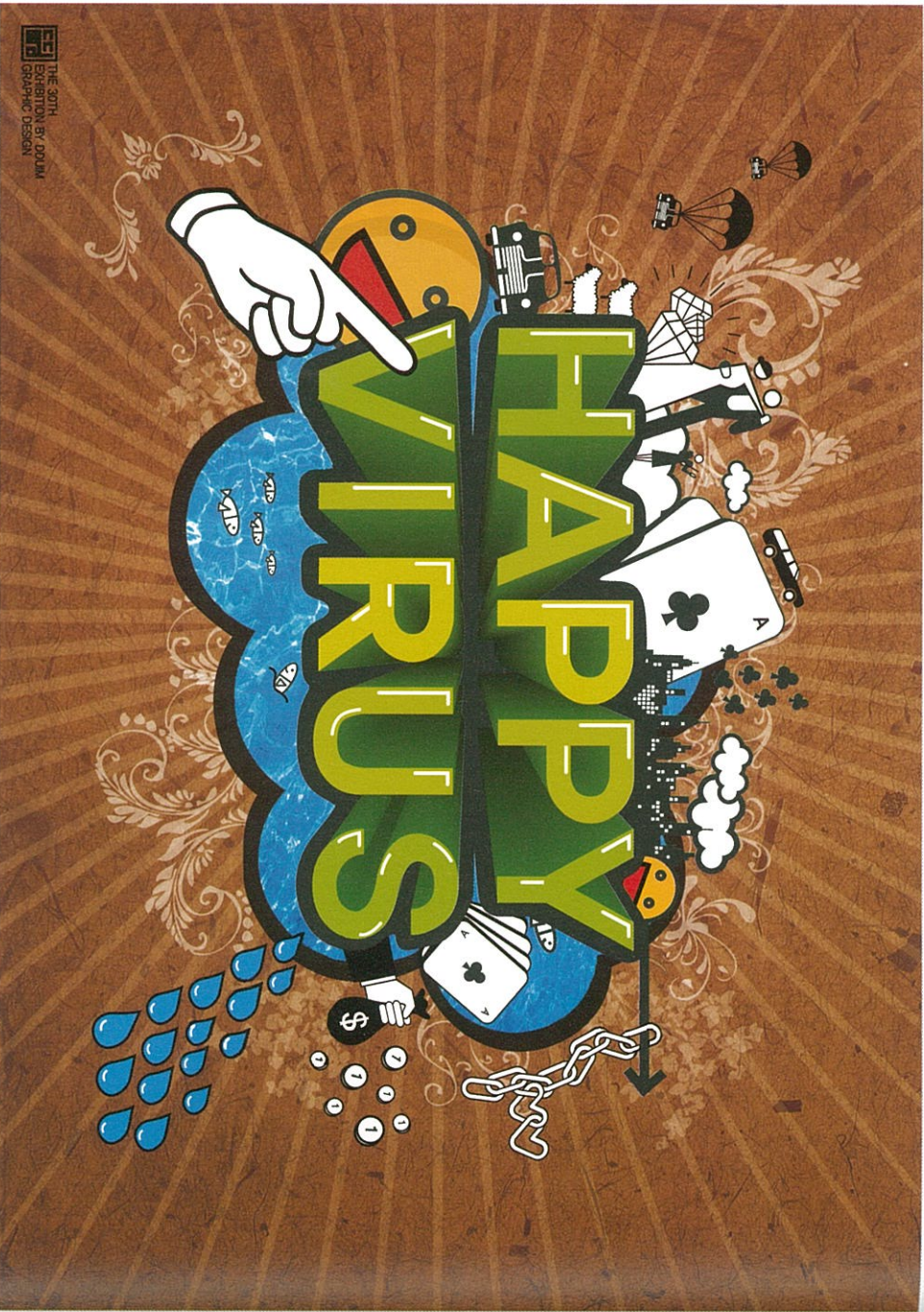


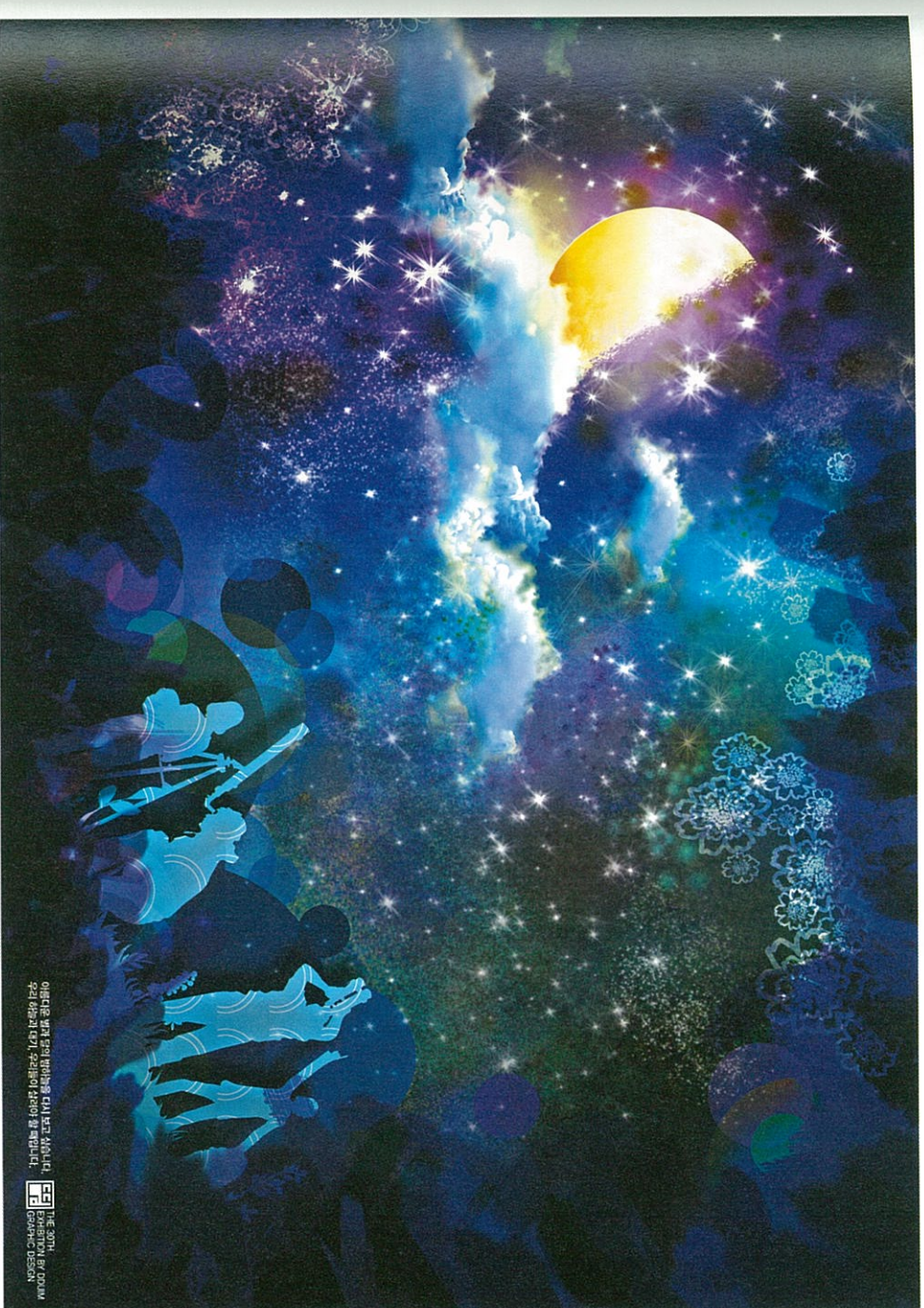


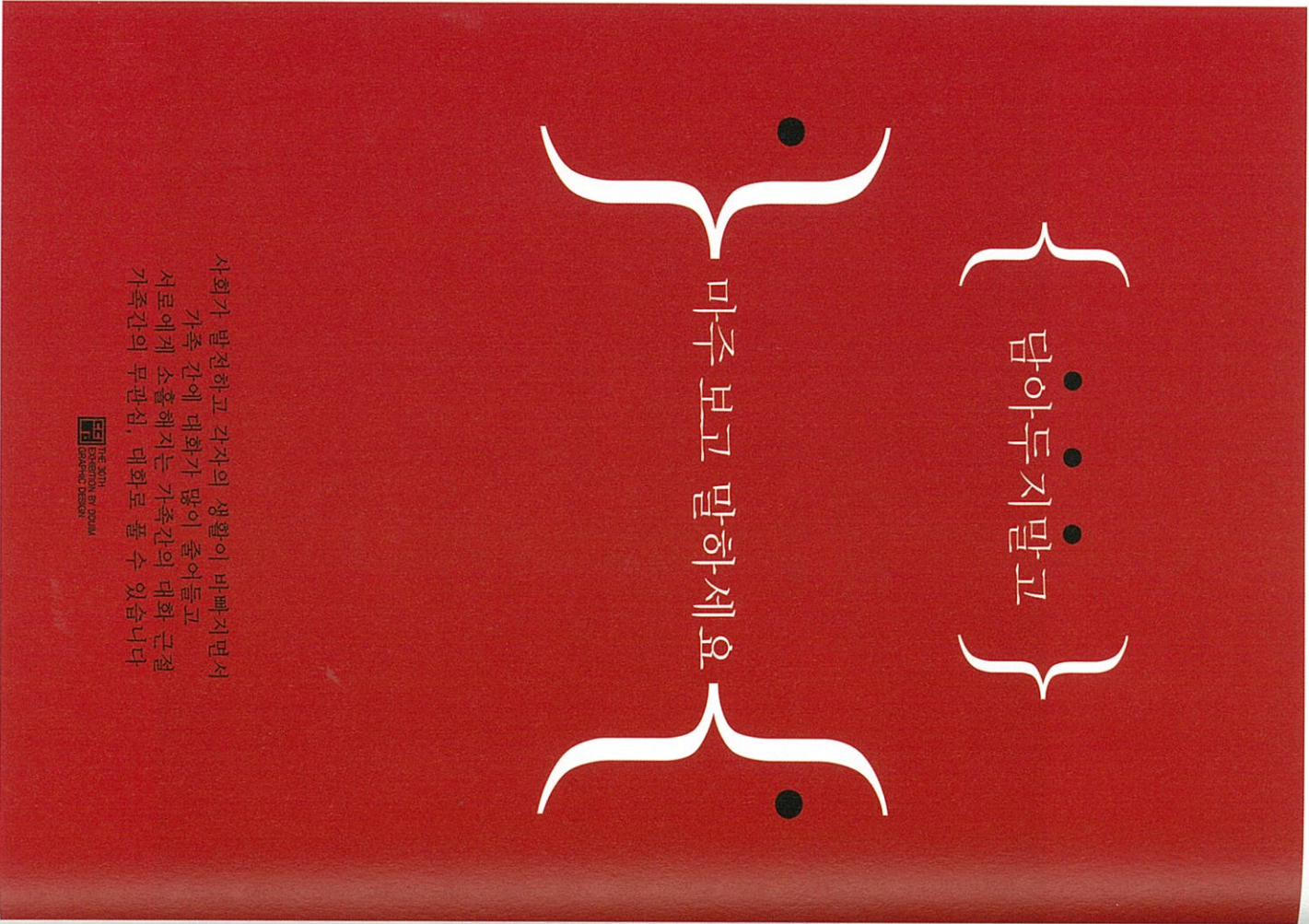












Q_ 지금 하고있는 디자인 분야와 버전은?

A_ 현재 인터크레존이라는 종합광고대행사의 CEO로서 다양한 광고주들에게 창의적이고 수준 높은 광고 제작물을 서비스하고자 노력하고 있습니다. 방송광고에서 신문광고, 각종 디자인 제작물에 이르기까지 크리에이티브가 살아있는 마케팅서비스를 기획, 제작하고 있습니다. 물론, 이제는 광고와 디자인에 관한 실무 작업은 젊고 유능한 우리 직원들의 몫이고 현재는 영업적인 부분과 회사 경영에 힘쓰고 있습니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

A_ 디자인이라는 분야, 그리고 광고라는 분야는 정말 끝이없고 답도 없다는것이 참 어려운 점이 있겠죠. 물론 그런 매력이크 좋은 점이기도 하겠지만,...아이디어와 카피 한 줄, 그림 한 장에 광고주의 칭찬을 듣고 소비자들의 관심을 받을 땐 보람과 희열을 느끼기도 합니다. 전 세계적인 경기 불황에 따라 디자인산업과 광고업계가 큰 타격을 입고 있는 요즘, 고생하는 직원들에게 더 창조적인 환경과 더 신명나는 분위기를 조성해 주지 못하는 점이 아쉬운 점이기도 하고, 열심히 믿고 따라준 가족같은 직원들과 임원들에게 늘 고맙죠. 요즘 같은 때 아직 우리 회사는 바쁘게 돌아간다는 점, 할일이 많다는 점- 직원들 입장에서는 힘들 수도 있지만 결국 모두에게 가장 다함스럽고 좋은 점이 아닐까 생각합니다. 서울에 꽤 평평한 광고대행사들과 경험기에서 정정당당히 거둬 우승했다는 소식을 전해 들었을 때가 가장 기억에 남고 기뻐던 것 같습니다. 고생한 직원들의 모습도 떠오르고 회사의 이름이 너무나 자랑스럽게 느껴졌기 때문입니다. 일적인 성취감 외에도 직원들과 함께 일본과 중국으로 여행을 갔던 기억이나 체육대회때 다리가 후들거릴 때 까지 뛰면서 불을 찻던 기억들도 참 오래 남고 즐거운 추억입니다. 물론 직원들과의 친구같이 즐거운 술자리 역시 빼놓을 수 없는 기억들이죠.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 디자인은 생각보다 감각이다. 전 개인적으로 디자인에서 본능적인 세련미를 먼저 추구합니다. 개인적인 취향의 고집이 아닌 감각적인 눈썰미와 센스가 우선된 후에 메시지를 더 잘 담아 낼 수 있다고 생각합니다. 물론 광고디자인의 경우에는 조금 예외적인 경우도 많고, 감각이라는 것이 워낙 추상적인 개념이긴 하지만.... 멋진 디자인의 진정한 생명력은 생각을 멈추게 만드는 감각에 있다고 생각합니다.

Q_ 후배들에게 조언 한마디?

A_ 길게 이야기하면 아무도 안 읽어주거나 지루하고 뻔한 이야기를 하면 졸음과 시비를 볼게 할 거 같은데...jpg만 포샵하지 말고 자기 자신을 포샵하라! 자신을 가꾸는 일에도 부지런한 디자이너가 되라는 말을 꼭 하고 싶습니다. 옷차림 하나 말세 하나에 그 사람이 느껴지듯이 후배 여러분들이 디자인의 길을 걸을 때 게을리 하지 말아야 할 것이 아이디어와 스킬이 전부기 아니라고 생각합니다. 걸모습과 외관에만 집중하고 신경쓰라는 이야기가 아니라 자기 자신의 스타일을 이해하고 표출하고 아름답게 가꾸라는 이야기입니다. 세련되고 멋진 디자이너가 세련되고 멋진 디자인을 하기란 아주 쉬운 일이 될테니까요.



Q_ 지금 하고있는 디자인 분야와 버전은?

A_ 현재 주식회사 지니어스 크리컴을 운영하고 있습니다. 철저한 초기 마케팅 분석을 통한 전문 디자인 및 광고물 제작, 정확한 마케팅 목표와 강력한 커뮤니케이션 전략을 바탕으로 한 각종 매체 대행을 하고 있어요. 지니어스 크리컴만의 힘 있는 메시지와 남다른 크리에이티브는 광고주에 대한 토탈 서비스를 가능하게 하는 원동력이기도 하죠.

세부적으로는 광고기획 및 마케팅, 브랜드 개발, TV CF, 라디오CM 등의 미디어 부분, 신문, 잡지광고, 카더북, 전단 등의 인쇄물 부분, CIP, 패키징, 옥내외 광고 등의 제작 및 매체대행을 취급하고 있습니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

A_ 디자인이 되기 위해 대학에 입학하고 대학생으로, 그 후 직장인과 경영자로 살아온 지 어언 27년의 세월이 흘렀습니다. 직원들 그리고 광고주들과 회노애락을 함께하며 디자인과 광고를 통해 제품들 안에 생명의 바람을 불어넣었던 시간이었습니다. 그 제품들이 전국의, 세계의 소비자들에게 전달되고 성공적인 판매를 거두어 나갈 때 우리 회사 역시 고속 성장을 이루어 낼 수 있었고 가슴 깊은 곳에서 무한한 감동과 보람을 느낄 수 있었습니다. 반면, IMF 때와 세계적 경기 불황이 이어지고 있는 요즘에는 디자이너가 아닌 경영자로서 경제적 난관을 극복하고 이겨나가는 것이 조금은 험거울 때가 있습니다.

회사 직원들과 몇 날 며칠을 늦은 시간까지 아근하며 타 경쟁사들과 경합, 중요한 프로젝트를 성공적으로 수주해 직원들과 환호하며 박수 쳤을 때.

Q_ 후배들에게 조언 한마디?

A_ "광고는 삼리전이다." 소비자외와 광고주의 삼리를 피워하지 못했거나 그들의 삼리를 자극하지 못한 광고는 죽은 광고이기 때문에.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 어떤 직업을 막론하고 현대 사회를 살아가면서 비즈니스를 필요로 하지 않는 직업은 없습니다. 이익을 추구하며 삶을 영위해 나가야 하기 때문이죠. 특히 디자인과 광고에 있어서는 더더욱 그런 것 같습니다. 비즈니스가 없다면 오더를 받을 수 없고 팔고자 하는 디자인과 광고를 높은 가치로 인정받을 수 없기 때문입니다. 창의력과 디자인 개발은 훌륭한 디자이너로 인정받기 위한 필수 요소지만 거기에 비즈니스 마인드가 더해진다면 디자이너로서 반복반박 세상에 빛을 발하지 않을까요?

Interview

졸업생 인터뷰

C. J. 제. 일. 제. 당

Company

CJ 제일제당(주)

서울 중림동
한국경제신문사B/D
CJ 디자인 센터

93학번

96학번

99학번

김 . 종 . 달 / 이 . 만 . 규 / 배 . 문 . 찬



Q. 지금 하고있는 디자인 분야는?

A. CJ제일제당의 브랜드 & 패키징디자인 업무를 총괄하고 있습니다. 우리는 컨셉 도출 및 디자인 크리에이티브에 이르기 까지 모든 브랜드들을 관리합니다. 국내 등 식품회사에서 그 차지 않고 글로벌 식품회사로의 도약을 꿈꾸고 있습니다. 패키징디자인은 소비자 커뮤니케이션의 도구이며, 브랜드 자산을 이루는 중요한 요소입니다. 그렇기 때문에 디자이너의 많은 경험과 감각이 중요합니다.

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

A. 우선, 좋은 점이라면, "헬스케어 산을 올라 정상에서 느끼는 시원한 바람과 쾌감이랄까.." 여러날 야근과 디자인 수정과 수정을 통해 힘들게 고생하고, 디자인이 최종 확정되어 출시 되었을때, 우리는 기쁨을 느꼈다. 이것이 마약과 같아서 이 일을 계속하게되는 이유가 아닐까..

기억에 남는 일은 너무 많습니다. 중국 북경에서 2주동안 현지 디자인회사와 co-work 하며 개발했던 중국식사다 프로젝트 / 경쟁사와 차별화 및 고급감을 향상시킨 고급유 프로젝트 / 콜무원 드레싱과의 차별화 및 포레사인 브랜드와의 Relevance 측면을 강화했던 포레사인 드레싱 프로젝트 등 힘들었지만 디자인의 변화를 통한 매출을 향상시킨 프로젝트였습니다.

Q. 본인들의 디자인 철학은?

A. 디자인 컨셉이 제일 중요하다. 좋은 컨셉이란.. 많은 사람들에게 공감을 살 수 있고, 나아가 공유 될 수 있어야 한다. 즉, 브랜드 아이덴티티의 요역본인 컨셉을 설정하는데, 이 컨셉에 는 경쟁 우위 요소와 공유, 공감의 코드가 내포되어야 하며, 이것을 방향성을 설정하여 일관된 커뮤니케이션을 해야 하는 것이다. 디자인 의뢰를 받게 되면, 우선 제품의 본질이 무엇인 지? 제품의 팩트가 무엇인지? 파악을 해야 한다. 만약 팩트가 강력하고 명확하다면, 디자인 컨셉 또한 쉽고 명확하게 정리될 수도 있는 것이다. 만약 제품의 팩트가 명확하지 않다면, 사 람들과의 관계(타겟, TPO 등을 파악하여 그들의 사회적인 상황 등을 분석할 필요가 있다. 그리고 제품에 따라서 브랜드 아이덴티티 & 디퍼런스의 전략적 특징을 잘 고려할 필요가 있다. CJ는 최근 이노베이션한 디자인을 추구하고 변화를 이끌려고 하고 있다. 이것이 경쟁력이며, Only One 제품이 될 수 있는 지를결이다.

Q. 30주년을 맞이한 감회는?

A. 역사와 전통을 30년동안 지켜왔다는 것이 자랑스럽고 더욱 발전되는 밑진이 되길 바랍니다. 발전을 통해 끈기 와 욕심으로 다양한 접근을 시도하여 최고의 결과물을 창출할 수 있는 능력을 갖추기를 바랍니다. 그래서 본인이 하고자 하는 분야에서 가치있는 일을 할 수 있기를 바라며, 다시 한 번 30주년 발전을 축하합니다.



茶愛人

다 [養育을] 거둔다

자스민과 차(茶)에 자스민 열매의 향기를 흠뻑시켜 만든 차(茶)를 자스민 차(茶)라고 부른다. 자스민은 나의 것, 이란 꽃말이...(영문)

영문과 함께 즐기세요.

영입과 함께 즐기세요!



자아애인

주제: **작업의 효율성**

新



Q_ 지금 하고 있는 디자인 분야는?

A_ 브랜드 패키지 디자인

Q_ 디자인 작업을 하면서 기역에 남는 일과 좋아하던 점은?

A. 패카지 디자인은 상품상에서 자신이 디자인했던 제품들을 쉽게 접할 수 있다는 특징이 있다. 자신이 했던 디자인을 반영하게 소비자도 하여금 평가받을 수 있다는 것은 자신을 한번 더 돌아보게 한다. 기약에 남는 일이라면 처음으로 내가 한 디자인을 수많은 제품들 사이에서 경쟁하고 있는 것을 보았을 때였던 것 같다. 기약에 남는 일이라면 처음으로 내가 한 디자인을 수많은 제품들 사이에서 경쟁하고 있는 것을 보았을 때였던 것 같다. 패카지 디자인은 자신의 제품패카지가 소비되어야 후 버려져 소비가 통에 많이 쌓이면 쌓일 수록 회멸을 느끼는 독특한 매력을 지닌 작업이다.

Q. **보이들의 디자인이 처하는?**

A. 사람들은 본질적으로 아름다움을 좋아한다. 갓난아기들도 예쁜 것을 보면 빙긋웃고, 어릴수록 '이렇게 하면 좋다!' 라는 소리를 한다. 옛말에 경자(庚子)년 말도 있지 않은가? 외모(外貌)상의 비난이 붓을 타지도 않고 있음에도 불구하고 여전히 보기 좋은 떡은 먹기도 좋아 선택의 기로에 선 사람에게 가장 큰 변수로 작용한다.

Q_30주년을 맞이한 김희는?

A. 참으로 세월이 빠르게 흐른다. 어느덧 30년을 맞이하면서 7월에 앞서 빠른 세월을 맞이하고도 하반부, 하반도 가리지 않고 계속 발전해 온 선배님들의 노고에 찬사를 보낸다. 60주년 100주년을 기념하면서 더욱 발전되는 모습에 동경한다 하겠다.

Q. 지금 하고있는 디자인 분야는?

A. 현재 저희는 대우엘리트로닉스 디자인연구소에서 각 전자제품의 PACKAGE 및 POP, COLOR & PATTERN 연구 및 제작을 주 업무로 담당하고 있습니다.

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아있던 점은?

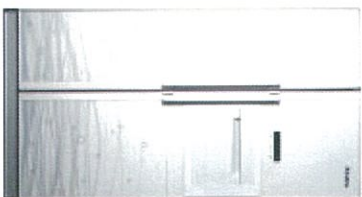
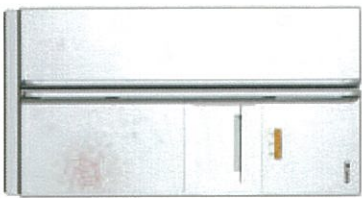
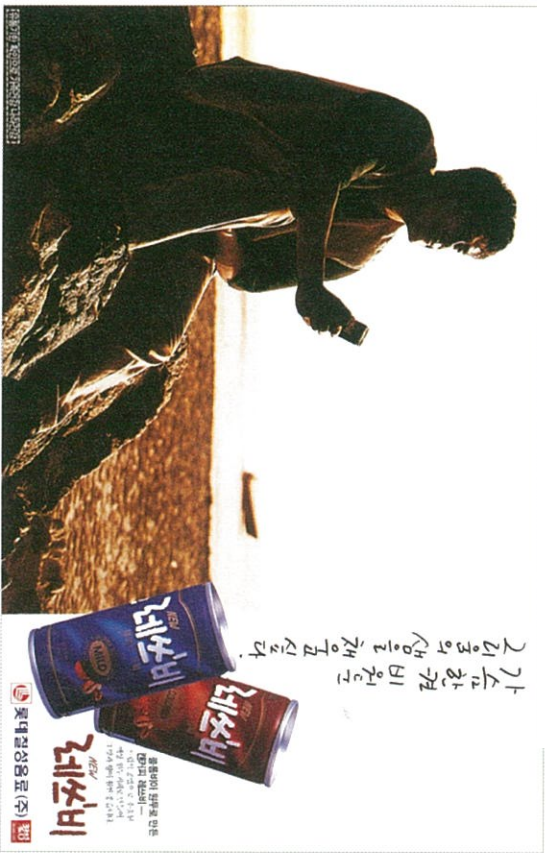
A. 기억에 남은 일이 아직은 많지 않지만 프로젝트 진행시 팀세 연구하며 진행한 시인들이 실제제품으로 적용될 때가 가장 보람있지 않나 생각이 듭니다. 그리고 회사의 특성상 제품예 Graphic요소가 적용되는 경우가 많은데 그런 Graphic 이 적용된 제품들이 시판되어 나올때도 제품 하나하나가 모두 기억에 남습니다. 하지만 때로는 아이디어가 안나오거나 기획한 대로 일이 이루어지지 않을때 정말 디자인은 나와 안맞아! 라는 생각을 하기도 합니다. 그러나 그런 경험을 하나하나 쌓어나가면서 진정한 디자이너가 되어간다는 생각을 합니다.

Q. 본인의 디자인 철학은?

A. "철학" 이라는 말이 너무 서면서만하다. 철학이란고까지 이야기 하지는 못하겠지만 학교에서도 그렇듯 사회에서 역시 목표를 가지고 많이 보고 많이 접해보아야 할 것 같다는 생각이 든다. 많이 보는 사람은 그만큼 더 좋은 눈을 가질 수 있고, 많이 접해보는 사람은 남들보다 뛰어난 감각을 가질 수 있기 때문이다. 학교를 다닐때 보면 책값이 아끼워 사지않는 학우들을 많이 보았다. 책은 곧 디자인이라는 것을 한번 품 생각해보고 정녕 살 돈이 없다면 도서관에서도 많이 접해 볼 수 있는 노력할 줄 아는 디자이너가 됐으면 좋겠습니다.

Q. 30주년을 맞이한 감회는?

A. 30주년이라는 시간이 지난것에 대하여 굉장히 놀란다는 생각이 든다. 모든 일이 30년 동안 진행되는 것은 절대 쉬운일이 아니기 때문이다. 앞으로 뭘이 어떻게 발전될지 모르지만 항상 지금과 같이 묵원대 시각디자인의 자부심을 지키며 50년 그리고 100년 쪽~쪽 이어갔으면 하는 소망을 가져봅니다.



D . & . C

Q_ 지금 하고있는 디자인 분야는?

A_ D&C Creative 팀에 속해 있으며 브랜드 컨설팅, 브랜드 이미지 포지셔닝, 디자인 전략, BI/CI 개발, 패키지 시스템 개발을 하고 있습니다. 시각디자인 뿐 아니라 포장방법, 용기/지그구조 등 패키지 디자인의 주요 업무를 담당하고 있습니다.

Q_ 디자인 직업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

A_ 패키지 디자인은 신규 디자인과 리뉴얼 작업을 주로 하고 있습니다. 기존제품을 리뉴얼 하는것은 쉽게 생각할 수 있지만 기존제품에서 업그레이드 된 이미지를 부여하기란 쉬운일이 아닙니다. 생산일정을 맞추기 위해 급하게 진행하는 경우가 많아 잦은 야근을 하는 경우가 많지만 내가 디자인한 제품이 좋은 평가를 받고 리뉴얼로 인해 매출에 많은 영향을 주게 되면 디자인으로서 많은 자부심을 갖게 됩니다.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 디자인을 하기 위해선 자기 전문 분야 뿐 아니라 다양한 분야에 기본적인 지식을 활용할 기회가 많습니다. 그렇기 때문에 다양한 경험과 자기 개발, 항상 배우는 자세로 다른 사람의 장점을 내것으로 만들려고 하는 노력이 필요하죠. 바쁘고 힘든 일상에서라도운결 배운다는 것은 쉬운일이 아니지만 작은것 하나 하나씩 꾸준히 견문을 넓혀 디자인적인 감각과 동시에 소비자의 니즈를 살필수 있는 지혜, 마케팅적인 전략까지 겸비한다면, 스스로 만족하기보다는 모두가 공감할 수 있는 디자인, 트렌드를 알아가기 보다는 트렌드를 리드 할수 있는 디자인이 될 수 있습니다.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 땀전을 통해 나 스스로 성장할 수 있는 시간을 갖게 된거 같아요. 선배로서 후배들의 가능성을 볼 수 있는 계기가 되며 앞으로더 많이 노력하는 모습을 보여주세요.

Park. JungSub / Kim. Minji / Lee. WonKi/ Jung. SeungWon



Q. 지금 하고있는 디자인 분야는?

A. 금강 오글비 베이전트 141이런 광고 대행사에서 AG의 인쇄광고와 TVCF, New balance의 광고디자인을 맡아서 하고 있습니다.

Q. 디자인 작업을 하면서

기억에 남는 일과 좋아있던 점은?

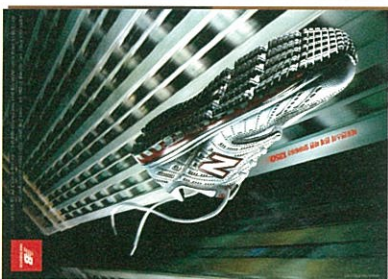
A. 기억에 남는 건 첩보를 하던 때, 훗날 때 인쇄하고 나서 광고주가 돈 토해내라고 했을 때, 사람들 그만둘 때 좋았던 일은 식사할 때, 사수랑 물레 게임방 갔을 때, 시간이 전부 팔렸을 때, 그날 퇴근할 때.

Q. 본인의 디자인 철학은?

A. 물 같은 거
튀지 않고 있는 듯 앓는 듯
말할 수 없는 비밀 같은 거
그런 거

Q. 30주년을 맞이한 김혜는?

A. 요즘 드라마도 30회 못 넘기는게 많은데
필름 30주년이나 지속한 것은
모두의 노력이 넣은 결과라고 생각합니다.
앞으로도 40회 100회까지 우리 모두 파이팅 브라보!



Q. 지금 하고있는 디자인 분야는?

A. 광고대행사 대보기 회사에서 제작팀 디자이너로 일하고 있습니다.
TV광고와 인쇄광고를 포함한 전반적인 광고를 기획단계에서부터 제작까지 참여하고 있습니다.

Q. 디자인 작업을 하면서

기억에 남는 일과 좋아있던 점은?

A. 입사한지 얼마 되지 않았을 때 진행된 인쇄광고에서 내가 쓴 쉐리그피가 헤드라인으로 집행 되었을 때가 가장 기억에 남습니다.
나의 아이디어로 광고가 제작될 때가 디자이너로서 가장 보람되는 부분이라고 생각합니다.

Q. 본인의 디자인 철학은?

A. 멋지고 아름다운 것

Q. 30주년을 맞이한 김혜는?

A. 30년의 필름 중에서 제가 2번이나 참여했다고 생각하니 기분이 참 좋습니다. 필름 산업생 때부터 원가 동경을 갖게 하는 어떤 에너지가 있었던 것 같습니다.
앞으로도 목원대학교 시각디자인만의 전통으로 이어질 바라는 마음입니다.

Q_ 지금 하고있는 디자인 분야는?

A_ 저는 넥슨 커뮤니케이션 디자인팀에서 오프라인 파트인에 속해 있습니다. 오프라인 파트는 말 그대로 오프라인으로 이루어지는 모든 디자인을 담당합니다. 게임디자인이나 게임홍보디자인 등 인쇄물로 나올 수 있는 모든 업무를 맡고 있습니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

A_ 사내에 많은 디자이너가 있지만 제가 속해 있는 팀은 디자인직군으로서 독보적이기에 업무 일정이나 방향을 같이 되어 정할 수 있다는 점이 장점입니다. 또한 게임회사의 특성상 평균 연령대가 낮아 커뮤니케이션이 잘 이루어지고 타 회사에 비하여 조금 더 자유로운 분위기 속에 일을 할 수 있다는 점이 좋습니다. 어려운 점이 라면 사회생활에 대한 회의감과 좌절감이 들때가 가끔 있습니다. 가장 기억에 남는 일로는 회사에 처음 입사하고 얼마 되지 않아 게임프로모션 홍보 촬영을 한 적이 있습니다. 그때의 경험이 좋은 기억으로 남아있습니다.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 철학을 논하기엔 아직 이르고, 항상 트렌드하러 노력하고 좀더 신선한 디자인을 위해 많이 공부 하고 있습니다. 후배님들도 다양한 방면에 취미를 두고 항상 재미있게 살았으면 좋겠습니다.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 후배님들도 다양한 방면에 취미를 두고 항상 재미있게 살았으면 좋겠습니다.



THE 30TH EXHIBITION BY DDUUM _ public poster design exhibition

Q_ 지금 하고있는 디자인 분야는?

A_ 국내의 전통기념식품, 명인의 명품, 문화상품, 일반기업의 상품 패키지도esign을 10여년 동안 전문적으로 개발하여 왔으며, 소비자 구매자의 니즈에 맞는 전략적인 디자인으로 감동을 주는 제품을 끊임없이 개발하고 있습니다. 이러한 노하우를 발전시켜 포장방식의 특허출원, 브랜드 마케팅을 적용한 포장디자인을 통해 거래처를 대가임으로 넓히고 있습니다. 브랜드 제품기획에서 제품판매전략, 디자인개발, 홍보마케팅, 그리고 디자인 완성후 제품 납품까지 One-Stop Service' 전략을 펼치고 있습니다. 현재 상황을 냉정하게 분석하여 시장상황에 맞는 합리적인 커뮤니케이션 전략을 도출해 내며 국제 경쟁력 강화를 위한 해외수출로의 판매 홍보에도 적극 참여해 본 경험을 바탕으로 패키지도esign 전반에 관한 전략을 심도 있게 제시하고 있습니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

A_ 물론, 디자인된 상품이 백화점이나 대형할인매장 등에서 팔려나가는 모습을 볼때 가장 큰 보람을 느끼지만 클라이언트 기법에 들어하고 저희 디자인팀이 만족스러운 디자인을 완성했을 때 또 같은 보람을 느낄 수 있고요, 디자인이 천적이 라고 생각하진

Q_ 본인의 디자인 철학은?

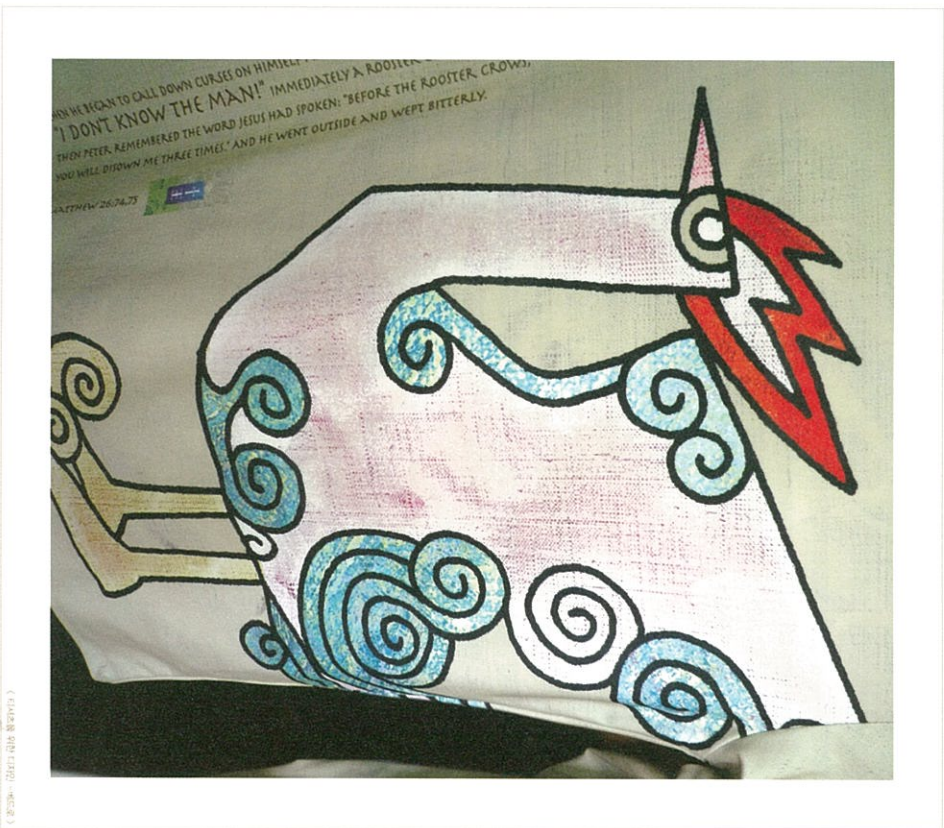
A_ 디자인은 경영이다, 졸업후 실무를 경험하면서 우리 디자이너들의 가장 큰 단점이 브랜드 제품기획, 마케팅, 경영마인드의 부재라고 생각합니다. 디자인경영은 디자인을 하는 디자이너 입장에서 다소 낯설은 단어입니다. 그러나 디자인을 업무로 하는 사람에게 있어, 이것도 하나의 경제활동으로 수익을 창출해야 한다면 경영을 하는 셈입니다. 아직은 본인도 경영마인드가 약하다고 봅니다. 그렇지만 늦은 나이에도 열심히 노력하고 있습니다. 차후 디자인상품을 개발하여 유통판매 시스템을 구축하고자 하는 목표도 세워놓고 있습니다.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

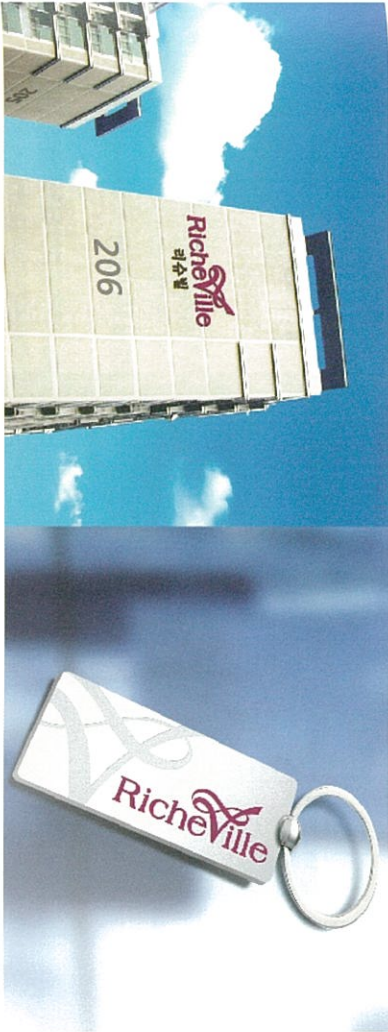
A_ 아마도 91~92년도니까 한참 되었네요! 뽕전을 준비하면서 선배님들에게 혼나기도 하고, 뽕생 작업을하면서 아쉽고 막 걸리를 한잔해본 기억도 떠오르네요. 지금에 와서 뒤돌아보면 좋은시간들 있었어요! 장점을 한다는 것은 참 매력적인 것입니다. 30주년을 맞이한 뽕전을 축하드리고 앞으로 미래 비전을 위해 꾸준히 뛰어나가는 뽕전이 계속되기를 바랍니다. 끝으로 애정어린 기로참과 많은 관심을 보여주셨던 오정길 교수님께 깊은 감사드리고, 이종우 교수님과 임현빈 교수님께도 감사의 말씀을 전합니다.



THE 30TH EXHIBITION BY DDUUM _ public poster design exhibition



디자인은 죽었다. 새로운 디자인만이 리더의 길을 갈 수 있다. 남의 뒤를 졸졸 따라 다닐 것인가? 박치고 나갈 것인가? 이제 생존이다. 살아다. 쫓기는 자가 되라. 훨씬 더 발전할 것이다. 앞서가는 당신을 느껴보았는가? 애너지, 열정... 그것이 없다면 살아도 없다. 목원 시각 팀...파이팅!!!



Q_ 지금 하고 있는 디자인 분야와 비전은?

A_ 계통건설 홍보실에 근무하고 있으며 크게 기업홍보 및 브랜드관리, 마케팅 업무를 수행하고 있습니다. 세부적으로는 브로셔, 신문광고, 시민들 등의 기업홍보물과 주택(파트)분양에 필요한 카달로그, 전단, 프로모션 등 홍보 관련된 전반적인 업무를 기획하고 관리합니다.

Q_ 디자인 직업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

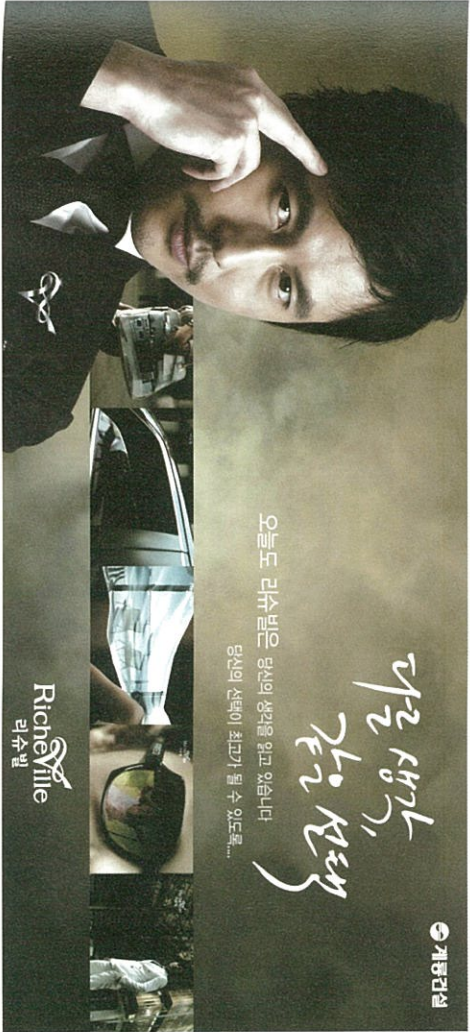
A_ 기업홍보실의 특성상 많은 프로젝트를 여러 광고회사 및 다양한 전문회사와 협력하여 진행하는 한편 경합이 없는 새로운 매체를 찾아내어 진행하는 일이 많습니다. 그리고 건설 및 주택사업은 경기에 민감하고 외부적으로 많은 제약이 따라서 전혀 예상 못한 문제가 발생되어 어려움을 겪기도 하지만 문제를 해결하고 완성된 홍보물이 좋은 결과로 이어지면 그보다 좋은 일은 없습니다. 또한 여러 광고물을 최종적으로 감독하고 책임져야하는 업무이기 에 작은 오타 하나에 발발 될지도 하지만 광고의 컨셉이나 디자인의 방향을 우선 제가 원하는 방향으로 이끌고 선택할 수 있다는 점이 현 업무의 매력입니다.

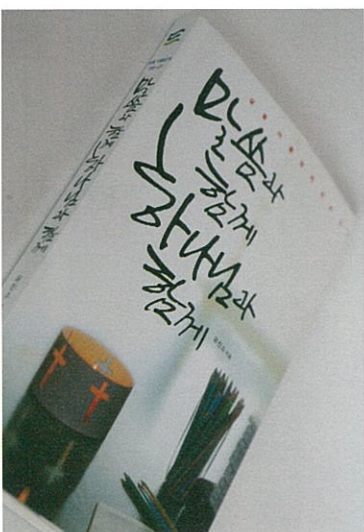
Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ "디자인은 오리와 같다?" 먼저 디자인이라는 인식이 아닌 고객의 입맛에 맞춰야 하며, 신선하고 좋은 재료가 중요하듯 많은 조사를 통해 좋은 자료를 확보하는 것이 중요하다고 생각합니다. 그리고 모든 일이 그렇겠지만 그 디자인에 작업자의 애정과 정열이 얼마나 담겼는지가 우선일 것입니다.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 우선 이번 평전이 30회라는 것에 무척이나 놀랐습니다. 또한 단 한번 거른 적이 없는 것을 교수님 및 선 후배님께 감사드리며 한편 졸업 후 그동안 평전사회 등 학과행사에 너무 무관심했던 것 같아 송구스런 마음입니다. 그리고 우리 시각디자인과가 신설된 해가 우연찮게 제가 태어난 해로 나이가 같습니다. 학과의 전통이 점점 깊어지는 만큼 저 또한 한층 더 깊게 발전해갔다는 생각을 가져봅니다.





내가 하는 디자인은 보여 주는 작업과 보여 주지 않고 숨기는 작업을 동시에 하는 것이다. 궁극적으로는 보는 이가 그것을 잘 볼 수 있게 숨겨야 하는 기술이 필요하다. 숨기되 잘 보이게 숨기다. 명품이 명품으로서 그 가치를 뽐내는 것은 그 뒤에 숨은 이야기가 참 많기 때문이다. 그 숨은 이야기를 발견하는 즐거움이 소비의 즐거움이고 그 숨겨진 스토리텔링 자체가 소비자를 만족시키는 디자인인 것이다. 그래서 좋은 디자인은 경험을 꽃거나 시루에 휘말려서 그때 그때 금조되지 않는다. 이제 사회에 진출하고 좋은 디자인이 되고자하는 후배 재학생들에게 해주고 싶은 말은 (좀 때론하게 들리겠지만) '자본의 생각을 해보라. 내게 필요한 공부가 무엇인지, 그리고 끝없이 공부해라.' 이다. 승부는 언제나 그때 그때 결정되지만 그것이 끝은 아니다. 나는 대학졸업을 1984년에 했는데 아직 말쑥히 살아있고 여전히 디자인을 하고 있다. 나는 아직도 젊고 나의 디자인은 계속될 것이고 승부는 여전히 끝나지 않았다.

Q_ 지금 하고있는 디자인 분야와 비전은?

A_ 열심히 하는 것보다는 잘 하는 것이 중요하지만 이보다 더 나은 의미로는 이 일(Package)을 얼마나 즐기느냐가 지금 하고 있는 디자인 분야에서의 성공과 앞으로의 비전이 아닐까라고 생각합니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

A_ 패키지도 디자인은 작게는 점포장에서 크게는 방장고 포장까지 다양한 제품을 접할 수 있는 매력에 있는 분야입니다. 이런 모든 제품에 대해 직접 뛰어들어서 시장조사, 장단점 분석 등 다것에 맞추어 기가호호, 지하철, 학교, 대학로 등 마케팅 활동 및 리서치를 통해 소비자의 눈높이에 맞춰 최종 결과물들이 나옵니다. 이러한 프로세스를 거쳐 나온 제품들은 "항상 자식 같은 존재"로서 기억에 남고 또한 이런 제품들이 매출에 많은 기여를 했을시 우리 디자이너들에게 말할 수 있는 큰 보람을 느꼈던 것 같습니다.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 디자인은 "클라이언트의 성공"을 존재의 이유라 생각합니다. 디자인은 업무를 진행하면서 주변의 충고나 말에 부합하는 디자인'을 개발 하는 것이 아니라 본인 스스로가 만족할 수 있는 디자인을 개발하는 것이 진정한 필요하다고 봅니다. "업무의 양과 질은 본인이 결정하는 것"

Q_ 30주년을 맞이한 김희는?

A_ "행운은 우연히 아니며, 준비된 사람에게만 우연처럼 찾아오는 선물"입니다. 행운이란 작은 전사회가 가져다준 그 선물들이 앞으로는 우리 동문 선 후배들에게 골고루 하나하나 풀어 헤쳐주는 일들만 진심으로 있었으면 합니다.



Q_ 지금하고있는 디자인분야와 비전은?

A_ 애니메이션 제작회사 다얼무비에서 일본 마드하우스 작품의 직화감독과 연출, 팀장을 담당하고 있습니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던점은?

A_ 기억에 남는점 일본 마드하우스에서 일할때 하고있던 작품의 포스터 작업과 DVD컷작업을 했었는데 그결과물이 일본의 모든 DVD 매장에 포스터가 걸리고 DVD코너에 제가 그린 자켓의 DVD가 판매되고 있었을때 일반 대중들이 그걸 보며 관심을 가지고 또 DVD를 사거나 렌탈할 때 뭔가 뿌듯 했습니다. 나의 그림이 일본 TV로 국장으로 개인이 DVD로 한지리를 차지해가고 있구나 라는 생각이 들 때 뿌듯 했습니다. (나중에 미국에서도 팔리고 있더군요) 일적으로는 제가 팬으로서도 일로서도 존경하는 감독이 다시 날 찾아와 도움을 청했을때 일본이라는 나라에서 김동준이라는 사람을 단순히 외국인이라서가 아니라 정말 실력있는 애니메이션으로 인정해주고 있구나 라는 생각이 들 때 정말 행복했습니다.

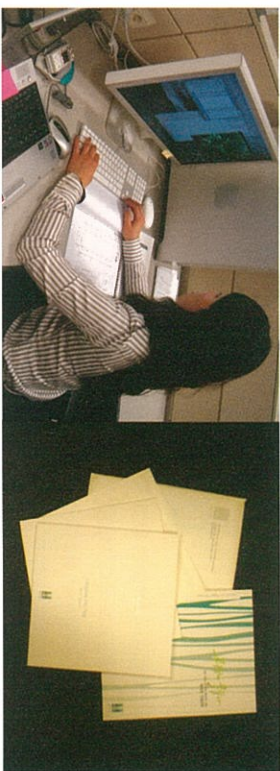
Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 일을 하는데 있어서 포로는 포로다워야 한다고 생각합니다. 그리고 정말로 최고가 되어야합니다. 그래야만 생존경쟁에서 살아 남을 수 있다고 생각합니다. 디자인회사를 나온 많은 분들이 여러 곳에서 열심히 일하고 계십니다. 하지만 열심히 하는것만으로는 안됩니다 최고가 되어야합니다. 그리고 지금도 전 최고를 향해 달려가고 있습니다. 여러분들도 최고가 되어야합니다!

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 처음 했을때가 95년도였었는데 벌써 그림의 세월이 흘러 30주년군요. 첫째 선배님들께 그리고 지금까지 꼭 이어오게 해주신 오정길교수님, 이종우교수님, 임현빈교수님께 정말 감사하고 싶다는 생각이 듭니다. 앞의 선배님들이 정말 최선을 다해왔고 앞으로도 후배님들이 잘해 갈거라 생각이 드네요.





Q_ 지금 하고있는 디자인 분야는?

A_ 제1가 있는 곳은 주택사업본부 마케팅실 안에 있는 분양팀이고, 그 안에서 분양에 관련된 홍보물을 담당하며 관리, 제작하고 있습니다. 다만 직접 제작하는 것이 아니라 회사 내부적으로 디자인을 해주는 전문 업체에 의뢰하고 경쟁가를 통해 입찰을 선정하고 조율하는 뭐, 그런일이죠.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

A_ 이 전에 일을 했던 기획회사에서의 작업들까지도 사실 모든 작업들이 기억에 남습니다. 힘들게 일을 했고 또 그 노력과 수고에 따른 결과물들에 대한 그 뿌듯함이란. 지금은 직접 디자인작업을 하고 있지는 않지만 기획회사와 기업의 차이점을 이야기 하자면 기획회사 경우엔 바쁠 땐 정말 정신없이 밤새도록 서로 협력해서 돌아가는 시스템이 때문에 직원들끼리 밤새 작업하다보면 정말 친화질 수 밖에 없는 그런 분위기 속에서 서로의 인목을 배우고 많은 작업 결과물을 통해서 나의 실력이 그만큼 향상되는 걸 바로바로 느낄 수 있는 장점들이 있는 것 같아요. 지금 있는 이 곳에서 지금 하고있는 일이 상품에 대한 누구보다 더 깊은 이해력과 어느 정도의 기획력도 갖춰야 하며 업체조율에 있어서도 정확하게 전달할 수 있는 전달력과 지혜가 필요하기 때문에 디자인만 하던 자료사는 내 자신이 정말 업그레이드가 되는 그런 시간들인 것 같습니다. 그 안에서 더 배울 수 있는 것들은 나의 윗분들을 모시는 법, 상대방에게 나의 의견을 전달하는 방법 등을 많이 배우고 있어 좋습니다.

Q_ 디자인 철학은?

A_ 디자인 철학이라고 까자야 할 것은 없지만 모든 디자인의 목표는 고객임을 잊지 않아야 한다고 생각해요. 이쁘게, 멋있게 디자인 하는 것도 중요하지만, 고객을 생각하지 않은 디자인은 아무 의미가 없는 것이겠죠? 디자인을 하기 전에 어떤 고객을 위한 상품인지 상품에 대해 이해, 그에 따른 기획에 맞춘 디자인이 최고의 디자인이라 생각합니다.

Q_ 후배들에게 조언 한마디?

A_ 우와~ 벌써 30주년 지도 땀을 준비했을 때를 떠올리면, 밤새 아이디어 스케치와 작업을 하고 무엇보다 친구들과 함께 밤새워 작업했던 이 모든 기억들이 추억으로 다가오네요. 정말정말 축하 합니다. 화기 거뜬할 수록 더 멋진 디자인이들이 배출되는 땀으로 상정하기를 기도하겠습니다.

Q_ 지금하고있는 디자인 분야는?

A_ 코리온제과의 국내외 패카 디자인, 광고프로젝트, 외주업무 등 디자인 총괄업무를 담당하고 있다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

A_ 좋은점 특별하게 좋은점은 금배 디자인팀내에서 경쟁을 통해 진행한 포로젝트가 내 자신과 BM 모두에게 만족스러운 작업이었고 그것이 만 족스러운 결과(매출이 좋다는로 이어질때, 아라운전 기본작으로 디자인이란 굉장한 스트레스를 받을 수 밖에 없는 작업이다. 감성을 열어야하 하는 디자인이라는 일반 직원들과는 많은 차이점을 가지고있다고 생각한다. 업무에 대한 전문성이나 개성이 그러하다. 그런데 회사에서 일을 하다 보면 간혹 이러한 특수성이 사라지고 일반적인기준으로 문제를 해결할 때가 있다. 그럴때 많이 화나고 스트레스를 받는다. 패카디자인이라 면 누구나 인쇄감리를 하게된다. 전국 어디든 거래하는 인쇄소가 있다면 출장을 가게된다. 서울, 대전, 대구, 부산 찍고 한번은 중국의 인쇄소로 인쇄감리를 가게 되었는데 처음 1박 2일의 일정이었건만 중국 현지와 열악한 사정에 의해 일주일을 폭 놀라웠었던 기억이 있다. 아주 간단한 인 쇄였는데도 말이다. 맘 같아서는 내가 인쇄가게를 직접 돌리고 싶었다는... 하지만 일주일간의 고생으로 우리나라의 인쇄가 술에 자부심이 무려무 력 피어났다. 양돈 인쇄감리로 인한 에피소드는 무궁무진한 것 같다.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 아주 더 먼 훗날에 대답할 수 있는 질문인것 같다. 하지만 디자인작업을 시작하기 전에 뚜렷한 목표를 가지고려고 노력한다. 무작위는 디자인은 존재하지 않는다. 이 제품은 이런 디자인이어야 하는 '이유' 가 있어야 한다. 신입사원 인터뷰 때 보면 아주 개인적이고 자기 중심적 작품을 다할 때가 많이 있습니다. 하지만 실무에서 디자인은 여러 스테파가 합체한 공동의 작품입니다. 이렇게 많은 스테파와 조화롭게 디자인해 나가는 능력 을 학교에서부터 충분히 트레이닝해야한다고 생각합니다. 못그리는 그림을 그려려고 애쓰기보다 디자인에 생각해 맞는 일러스트레이터를 찾을 수 있는 능력, 바로 이런 능력이 실무에서는 더욱 필요하기 때문입니다. 또 한가지, 왜 자신이 디자인을 해야 하는지를 알 수 있는 시간을 꼭가 확보기 바랍니다. 단순히 디자인이 본인의 다른 목표를 위한 수단이 아닌, 디자인 그 자체가 목표인 디자인이 되기를 선택하셔서 바랍니다.

Q_ 후배들에게 조언 한마디?

A_ 후배님들도 다양한 방면에 취미를 두고 항상 재미있게 살았으면 좋겠습니다.



Q. 지금 하고있는 디자인 분야는?

A. 월간 《노블레스》는 하이엔드를 타겟으로 하는 멤버십 매거진으로 매달 잡지를 만드는 만드는 일을 합니다. 특히 《노블레스》는 다른 잡지사와는 달리 기획부터 디자인까지 참여를 하고 촬영진행업무의 비중이 상당히 큼니다. 이때문에 우리나라 및 해외 유명 포토그래퍼와 함께 작업할 일이 많지요. 그리고 해외 레이아웃을 하고, 레이아웃이 끝나면 인쇄소에 가서 과정을 체크하며 인쇄감리를 하며 최종 책이 제본되어나오는 모습을 보는것으로 한 달이 지나갑니다.

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

A. 좋은 점은 내 수준으로는 접할수 없는 다양한 물건(예를 들어 각종 해외 수박, 각종 명품, 고가의 요리, 최첨단 전자제품, 최고급 호텔 등을 회사의 이름으로 접할 수 있다는 것이고 어려운점은 그것을 내가 살수없다는 것이지요? 기억에 남는 일, 한번은 자동차 화보를 찍고 스튜디오앞에 벤츠 SLS를 잠시 주차를 해 놓았는데 취객이 지나가다 차를 발로 차고가는 바람에 앞쪽 윈도우가 찌그러져 난감했었죠. 결국 경위서만보고 합천사에서 보험처리로 끝났지만 그순간만은 참을 필요이하나는 고만에 배웠었습니다.

Q. 디자인 철학은?

A. 특별히 없다 하지만 남들에게도 보기 좋은 디자인이 최고의 디자인인듯 하다.

Q. 후배들에게 조언 한마디?

A. 사실 사회에 나오보니 지방대란 핸디캡이 크게 작용합니다. 사실 우리회사만 보더라도 거의 90% 이상이 서울 우수대학 및 해외 우호파 출신이라서 입자가 더 좁아지기 마련입니다. 그러나 우리학교는 초창기부터 선배님들이 우수위 기업체 및 다양한 곳에 진출하여 다른 학교 출신에 비해 약간 덜하다는 느낌은 있지만 요즘들어 그 입자가 더욱 좁아지는것이 사실입니다. 이것을 극복하는게 큰 과제라고 생각합니다. 정보에 발빠르게 대응하고 외국어 하나는 자유자재로 활용할수 있는 디자인이기가 살아남을수 있습니다. 그리고 요즘 PC들만 하시는데 MAC 좀 하시요? 면접보다보면 MAC하는 졸업자들이 점점 줄고있어 안타깝네요~



THE 30TH EXHIBITION BY DDUIM _ public poster design exhibition

Q. 지금 하고있는 디자인 분야는?

A. C,이외운 마케팅 그룹에는 3개의 카테고리があります。Household(세탁제, 주방세제, 주거용품), Oral Care(치약, 치약, Beauty Care(선크림, 린스, 비누) 저는 Household part 담당 디자이너로서 한 세척제(세탁 브랜드 피워)를 담당하고 있는 '비트'를 담당하여(비누, 얼브랜드 관리 및 라우얼, 선크림, 파카지 디자인, 각종 프로모션 및 아웃소싱 업체 관리를 하며(비누 하루 하루를 보내고 있습니다.

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

A. 좋은 점 주도적인 업무 프로세스, 그 누구의 권여도 받지 않고 마음껏 프로젝트를 운영할 수 있습니다. 단, 결과물에 대해 담당 BMO이 나, 부사장, 임원진, 대표이사를 설득할 수 있는 근거있는 기획력과 크리에이티브를 뒷받침 할 수 있는 표현력이 필요합니다. 표현력에 있어 리얼리티가 하이퀄리티를 필요로 할 땐 외부의 힘을 빌릴 순 있지만, 기획과 크리에이티브는 본인 스스로 구축해야겠지요. 어려운 점, 금한 일정, 신제품 개발사에 기금 부족이하게 짧은 일정에 업무를 수행해야 하는 경우가 있습니다. 출시일 및 목표 매출액이 잡혀있기 때문에 제품 개발일정을 미루면 손익에 차질이 생기게 됩니다. 이럴 경우 제품속성에 대한 빠른 커뮤니케이션으로 대응을 해줘야(순조로운 마무리로 이뤄질텐데 아이디어가 안오면 괴롭죠. 크리에이티브에 대한 순발력도 필요합니다. 매출이익 저자인 브랜드를 패카지 디자인만 바뀐서 호자 상품으로 만들었을 때, 또, 신상품 프리젠테이션을 마치고 승인을 받은 후 대표이사님이 전자메일로 "잘 풀어줘서 고맙습니다."라고 대외적인 칭찬 메일을 보내 왔을 때,

Q. 디자인 철학은?

A. 너무 거창하네요. 철학이니 뭐니 그런 건 잘 모르겠고 전 막연하게 언벨이나 마우스를 먼저 잠진 않습니다. 그 대신에 생각을 좀 많이 하지는 편입니다. 회장님(집에도 총본하)생각하고 그 생각이 구체적으로 정리되었을 때 표현하는 것이 훨씬 능률적이고 결과도 좋았습니다. 물론 총본하 생각하려면 시작도 남들보다 서둘러야겠지요. 그 습관이 비롯처럼 유리되어 막연한 그림이 아닌 근거가 있는 디자인이 되더라고요.

Q. 후배들에게 조언 한마디?

A. 학교특성과 분과(성) 디자인에 대한 열정이나 노력들은 많이들 하리라 봅니다. 디자인을 잘하는 것도 중요하지만 상대방을 설득시키는 능력이 더욱 중요하다고 생각합니다. 설득을 잘하려면 근거가 필요하겠지요. 마케팅 관련 서적 많이 읽어보세요. 책 속에 여러분의 디자인을 설득시켜 줄 수 있는 문제 풀이 방법 및 공식들이 있습니다. 프리젠테이션 스킬도 자식이 많으면 자연스럽게 늘어나고요. 또, 서울은 문화적으로 세계 어느 나라에 비해 뒤지지 않습니다. 해외에 나가서 타국에 문화를 많이 경험하는 것도 좋지만 비용적 측면이 부담되실 겁니다. 압구정동, 가로수길, 홍대앞 등등 결코 다른 나라보다 트랜드면에서 뒤지지 않습니다. 종종 올라오셔서 몸소 느껴보세요~



THE 30TH EXHIBITION BY DDUIM _ public poster design exhibition

Q_ 지금 하고있는 디자인 분야는?

A_ 이트박스에는 '이트박스사업부, 디자인웹사업부, 시스템사업부' 총 3개의 사업부가 있습니다. 저는 디자인웹 사업부에 서 디자인실 업무를 맡고 있는데, 디자인실에서의 주 업무는 캐릭터개발, 제품디자인, 패키지디자인이 있습니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

A_ 동지는 본래가 적절한 경쟁으로 존재하는 관계입니다. 피곤하고 힘들지만 경쟁이 있어야 성장한다는 것은 부인하기 어려운 사실입니다. 이트박스에서는 매년 디자인이들끼리 공모전을 실시하는데 각자 주제에 맞게 준비한 결과물들을 포커전테이션으로 발표하게 됩니다. 임원진들의 심사후 대략3등(무상으로 쓸쓸한 상금)까지 뽑는데 입사후 첫번째 공모전에서 뽑혔을때의 그 기분 내게 디자인적 에너지를 느끼게 해주는 요소가 되었죠.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 디자인 작업에서 가장 중요하게 생각하는 것은 작업을 시작하기 전에 목표가 뚜렷해야 합니다. 무슨일이든 다 그렇지만 목적없는 디자인은 존재하지 않습니다. 항상 느끼며 살라 항상 꿈꾸며 살라 항상 사랑하면서 살라 디자인철학이라기보단 제 인생철학입니다.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 웹이 올해로 30주년을 맞이 하더니 23~4회를 참가했던 자료서는 감회가 남다르네요. 전시 준비를 위해 동기들과 동료들하며 전공실에서 밤새워 작업했던 그때가 잊고계 같은데 벌써 6년이라는 시간이 훌쩍 가버려 웹 30주년에 이렇게 선배로서 글을 올리게 되다니 기분이 살짝 묘하네요. 웹이란 다학제영역에 있어서 소중한 추억이고 경험이며 큰 배움이라 생각합니다. 앞으로도 웹 그래픽적인 실험적이고 창의적인 상상력의 발산지로서 전통있는 전시회로 꼭~ 이어지길 바랍니다.



Q_ 지금 하고있는 디자인 분야와 비전은?

A_ 동지 디자인엔터에서 회사와 관계된 전반적인 디자인업무를 맡고있습니다. 주된업무가 식품 패키지 디자인이고 시각전반에 걸친 디자인업무를 맡고 있습니다. 패키지디자인의 비전이라, 감히 제가 논할 수준의 문제는 아닌것 같아서 패시

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

A_ 디자인이란 누구나 마찬가지지만, 신제품이건 리뉴얼제품이건 간단한 행사의 플랜?도 디자인이건 힘든건 마찬가지인 것 같습니다. 주력제품도 아닌 사이드제품의 로고타입만 레터링 하는데도 한달을 넘게 작업해 본적이 있는데, 0.1mm(10)의 레터링 수작업만 몇 백장 했던것 같네요. 지금 생각해도 끔찍하디는.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 먼저 한창 내공을 쌓아야 하지 않겠는. 그러나 확실한건 잘먹고 잘입고 좋은걸 많이봐야 좋은디자인을 할 수 있다는 사실 너무 컴퓨터 앞에서만 공공대지 맡고 망껏 뽐노시라는 다른 문화권/타문화 친구들과의 공감대 형성이 가능하다면 금상첨화

Q_ 30주년을 맞이하는 감회는?

A_ 벌써 30주년이라니 대단 후배님들! 그 아나누구라도 마다하지말고 어울리고 공감하세요. (한발 술만 목으라는게 아니고)제가 생각하기엔 open minded designer / idea banker 로 가는 가장 빠른길이라합니다! 이상!



Q. 지금 하고있는 디자인 분야는?

A. BUCKAROO JEANS 홍보팀에 속해 있으며 저희 홍보팀에서는 시즌마다 브랜드 광고를 기획/진행하고, 브랜드 홍보에 관한 홈페이지 관리 및 브로슈어 제작 등을 주요업무로 하고 있습니다.
또한 외식업체 'ZEN Hideaway' 의 그래픽 관련 업무를 맡고 있습니다.

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

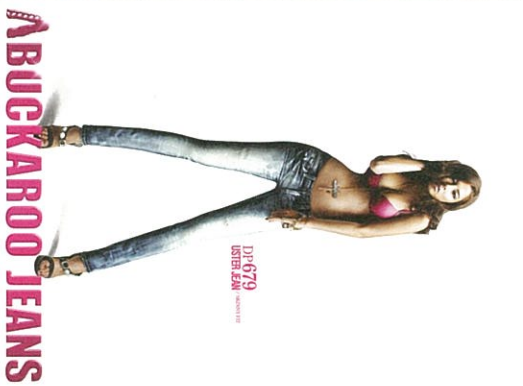
A. 일단, 브랜드 특상상 늘씬한 몸매와 뛰어난 외모를 지닌 모델들을 만나 볼 수 있다는 점?은, 국히 일부분일 뿐이고 시즌마다 돌아오는 광고 촬영 날 워낙 많은 종류의 (X(lean)들을 촬영 순서에 맞추어 준비하고 정리하다보면 그 바지가 그 바지같고, 혹은 아니 실수로 촬영에서 빠져가 된 (X(lean)이 생기는 불상사가 벌어지면 언더니, 아침부터 오후 늦게까지 긴장감을 놓칠 수가 없습니다. 브랜드 특상상 소소한 제품촬영부터 홈페이지 제작 및 광고촬영등 전반적인 모든 일을 칸트를 합니다. 그렇기 때문에 직접 작업을 하진 않더라도, 좋고 나쁜지를 평가할 할 수 있는 감각을 필요로 합니다.

Q. 본인의 디자인 철학은?

A. 아직은 '내 삶에 디자인이란 무엇인가'를 찾아가는 단계에 있습니다. 분명히 깨달은 것은 다양한 매체를 통해서 눈을 넓히고 다양한 경험을 통해서 자기 자신을 개발하고 향상시키는 것이 중요하다고 생각합니다. 학교를 다닐때, 3.4학년때 접어들수록 특정과목에만 집중하는 학우들을 몇몇 보았습니다. 디자인은 독립된 과목이 아닌 폭넓은 사고 속에 뛰어난 디자인이 나올 수 있다고 생각합니다.

Q. 30주년을 맞이한 감회는?

A. 28, 29회 팀에 참여하면서 '와, 30회 팀은 어떨까?'라고 동기들과 여러번 질문했던 기억이 납니다. 30년동안 한 해도 빠짐 없이 진행되었다는 것에 놀람고, 조금씩 발전해가고 있다는 점에 또한번 자부심을 느낍니다.



THE 30TH EXHIBITION BY DDUUM _ public poster design exhibition

Q. 지금 하고있는 디자인 분야는?

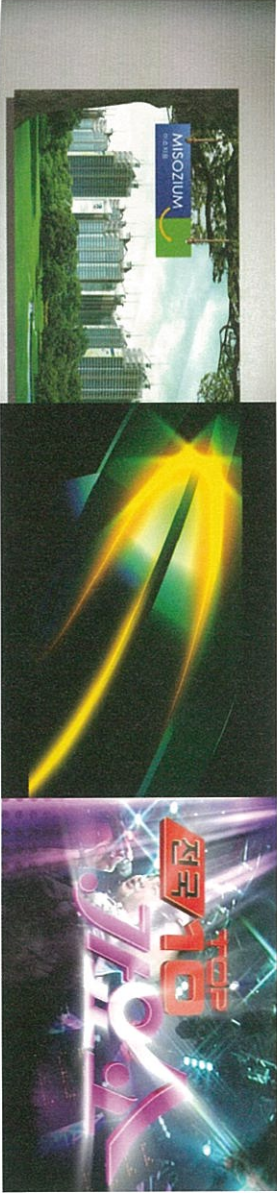
A. 영상관련 분야 일을 하고 있으며 TV-CM, 홍보영화, 방송타이틀과 모션그래픽을 기획/연출 하고 있습니다. 미디어는 점점 다양해지고 발전하는데 비해 영상 콘텐츠 제작은 미쳐 그 수요를 따라지 못하고 있는 실정이며 아직도 질 낮은 작가의식이 없는 콘텐츠를 접하는 것은 아려운 일이 아닙니다 영상분야의 발전 잠재력은 상상 이상입니다. 특히 TV광고 분야는 물론 2D/3D를 기반으로 하는 모션그래픽과 영상연출 분야는 시각디자인 전공자들이 잘 할 수 있는 분야입니다. 많은 후배들이 관심 갖기를 희망 합니다

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

모든 분야가 그렇지만 영상분야 역시 정말 좋아 하지 않으면 성공 할 수 없다고 생각 합니다. 밤새며 콘티 그리고, 고치고 또 고치고, 피곤 하지만 세트장에서 필름 돌아가는 소리를 음악삼을 수 있어야 되며, 카메라로 한 조각 두 조각 영상을 만들어 그 조각들을 다시 붙이고 이어서 편집하고 녹음과 음악작업을 거쳐 하나의 완성된 영상으로 탄생 시킬 때, 그 기쁨과 희열은 이 일을 사랑하는 사람만이 누릴 수 있는 특권 일 것입니다 "영상은 평면이 아니라 공간을 디자인 하는 것입니다. 영상은 장자가 아니라 움직임을 디자인 하는 것입니다. 영상작업은 사람을 감동시키고 스토리를 전하는 것입니다." 만약 여러분도 이 세상에 하고 싶은 얘기가 많다면 영상은 좋은 일이 될 것 입니다.

Q. 30주년을 맞이한 감회는?

정말 우리들 고생이 많았습니다. 30년 역사 안겨져 본 사람들이 될 일겠습니까? 이 기쁨 박찬 뿌듯함을 일겠습니까? 역사와 전통에서 나오는 기쁨 있는 자긍심을 일겠습니까? 뭔가 해냈고 이뤘다는 우쭐 할 수 기분을 느끼 겠습니까? 아니면 우리 시각 디자인 선배들이 "뿔" 을 통해 하나라는 일체심을 앞으로도 계속 갖을 수 있다는 것을 일겠습니까? 하지만 "뿔" 이 우리만의 소중한 자산인 것은 그 누구도 알 것입니다.



THE 30TH EXHIBITION BY DDUUM _ public poster design exhibition

조은하



Q_ 지금 하고있는 디자인 분야는?

A_ 저는 대전광역시 공보관실 시청마케팅팀 시각디자인실에 근무하고 있습니다. 시청에 디자인실이 처음 생긴 것은 97년에 85화면 시각디자인전공 이정훈 선생이 처음 임용되었으며는 98년 9월이 개원직공무원으로 임용하여 지금까지 계약을 연장하고 있습니다. 지금은 공무원 조직에서도 디자인의 중요성이 강조되고 있으며 시설본부에 디자인직을 신설 예정입니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

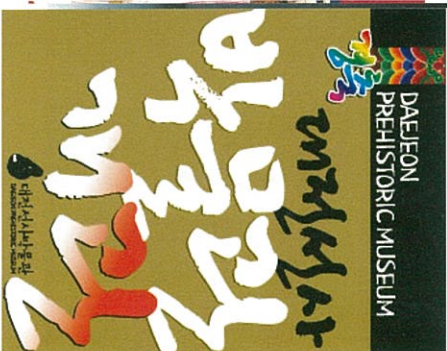
A_ 저의 담당 업무는 브랜드 슬로건과 참단체화도시 대전의 통일된 이미지 구축 등 시청 전반적인 디자인관련 실무와 지문을 하고 있습니다. 도시디자인실의 주 업무는 대전광역시를 형성하는 외적인 요소와 내적인 요소를 모두 담고 있는 '브랜드 슬로건 이츠 대전' 과 '시민이 행복한 도시 대전' 의 정신을 시각적으로 통일성을 유지하며, 자치단체와 관할 주모이 일관된 이미지로 정확한 정보전달을 가능하게 하고 나아가 대전광역시 도시정체성(City identity)을 구축함으로써 대전광역시 가 국내 국외 적으로 경쟁력 있는 도시를 형성 할 수 있도록 지원하는 것입니다. 지난 10년은 저에게는 거대림의 시간이었습니다. 공무원 조직에서 디자인을 이해하고 공감해 시청에 디자인을 반영하기를 지금은 조금씩 천천히 디자인의 중요성이 부각되면서 서울시부터 모든 정책을 디자인화 하고 있으며 지방으로도 영화를 주고 있는 실정입니다. 저의 작은 바램은 더 많은 후배님들이 디자인 시정을 이룰 수 있는 그날이 올때까지 공무원 조직에 더 큰 디자인 바람이 불었으면 합니다.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 내가 할 수 있는 디자인을 출가면서 클라이언트를 감동시켜.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 30주년을 맞이한 감회는...
100주년 200주년 목원 뽀그래픽전이 전통과 역사를 창조해 갈 수 있기를.



THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition

Q_ 지금 하고있는 디자인 분야는?

A_ 호텔리베라 홍보실에 근무하고 있으며 대외 언론 홍보 및 내부적인 디자인 업무를 수행하고 있습니다. 대외 언론으로는 지방신문 및 잡지 관청등과의 연계된 홍보활동을 수행하며 내부적인 Design 업무는 호텔 전반에 걸친 인쇄를 및 디스플레이와 홈페이지관리까지 진행하고 있습니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

A_ 호텔이라는 특수성 때문에 다양한 업무를 수행하게 됩니다. 일반적으로 편집적인 디자인일은 물론이지만 사진 촬영도 하게 된다. 2006년 리모델링을 한 후 호텔 전반에 걸친 사진촬영이 있었는데 한 장의 사진을 얻기 위해 보통 5~7시간의 준비 시간을 걸쳐 촬영한 적이 있습니다. 특성상 Close Time을 이용하여 찍어야 했기에 총 7백8일간 주의를 번갈아가며 촬영을 했습니다. 촬영이 더 끝난후 말 그대로 늦초가 되었지만 하나의 작품을 얻기 위한 힘들었던 시간부의 만족감은 지금도 기억에남니다. 그러나 대신 피고 삼지 않아요.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 디자인은 경험이다. 나쁜것 빼고는 다 해보게!

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 17, 18회 별전을 준비하며 동문서주했던 학창시절의 일이 엇그제 같은데 벌써 30주년이라는 거대한 성을 쌓았구나 라고 생각하니 감회가 새롭습니다. 18회때에는 별장을 맡아 부족하지만 전시회를 준비하였었기에 매해 진행해보던 별전을 대할 때마다 남다른 애정을 느꼈었던 것 같습니다. 100주년 200주년을 이어갈 별전이 더 많은 아이디어와 기로써 세상에 아름다운 음을 알리고 더불어 살아가는 매스저적인 역할에 한 몫을 하리라 믿습니다. 30주년을 맞이하기 까지 이감없는 관심과 격려로 이끌어 주신 교수님과 선배님, 후배님들께 감사의 말씀을 전합니다.



THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition

Q. 지금하고있는 디자인분야와 비전은?

A. (주)NH게임즈에서 온라인게임 R2의 캐릭터&문스터등의 컨셉일러스트 작업을 주로 하였고요, 최근엔 3D모델링작업도 병행하고있습니다. 조민건 들어갈 차가 격 컨셉도 슬슬 구성중이고요, 틈틈이 3D에나메이션을 공부하고있네요.

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는일과 좋았던점은?

A. 첫회사나나던 시절 처음으로 포스터용 일러스트작업을 하게 되었을 때 입니다. 신은에게 주어진 첫 대안홍보용 일러스트 작업 인지라 무척 설레고 각별하면서도 한편으로 나를 비정한 기분이 들더군요. 최선을 다해 작업때내듯 간신히 마감에 맞추어넣고 몇 일 후, 인쇄되어나온 결과물을 기대감에 부풀어 확인해봤더니 다른부서에서 만든 FPS게임0랑 절반씩 인쇄된 공동포스터로 나왔더군요. 당연히 단독포스터일거라 기대했던터라 적잖이 실망했었죠. 같이 인쇄된 게임의 일러스트레이터가 알고보니 놀랍게도 만화가 이태행씨였는데 한편으로 학창시절 좋아하던 만화가의 그림과 동등하게 인쇄되어 포스터에 실렸다는 생각에 은근 뿌듯한분도 들었던 기억이 납니다.

Q. 본인의 디자인 철학은?

A. "즐거며 하자"

Q. 30주년을 맞이한 감회는?

A. 펍진사회가 어느덧 30주년을 맞이하게 되었군요. 펍진은 디자인이로써의 '각성' 의 계기가 되어주는 멋진경험이자 학생시절의 소중한 추억이라고 생각합니다. 그리고보니 저도 펍진을 맡아 맨몸에 헤엄쳐온 우여곡절끝에 전사회를 마무리지었던 기억이 세특새록 나네요. 반면저 많은 준비과정과 돌발변수등에 등골이 오싹하고 진땀샘적도 많았지만 지금 생각해보면 그저 재밌는 추억입니다. 올해 활약한 펍진0이하 준비위원 후배님들 정말정말 수고 하셨습니다. (너희들이 수고기 많다~) 펍 Forever!



Q. 지금하고 있는 디자인 분야와 비전은?

A. 단행본 편집디자인 및 표지 비교에 있어서 표지의 경우, 우리나라는 보통식 그라드 시스템이었으며한국도 프리랜서이 많이 눈에 띄임. 외국은 프리랜서이었다. 레이아웃에 있어서 우리나라는 조형성이 떨어지고 물리적 균형감 위주인데 비해 외국 단행본은 조형성이 우수하고, 비례 · 리듬 · 조화 등의 표현이 뚜렷하다. 또 전체적인 포맷이 긴장감 없는 여백 사용과 대칭형 등으로 장식성과 기능성 쪽에 문제점이 있으며 타이포그래피도 글꼴의 심미성이 취약한 우리나라에 비해 외국 단행본은 포트의 조화 등이 우수하다. 본문 역시 보통 그라드 시스템에 일관하였으며, 레이아웃도 대칭형으로 조형성이 취약하였음이 느껴졌다.

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는일과 좋았던점은?

A. 편집디자인을 할 때 중요한 것은 독자로 하여금 얼마나 쉽게 기사 내용에 접근하여 글을 읽고 빠져들 수 있도록 하는 것이다. 그렇기에 글과 시각적이미지(image)를 통하여 잘 디자인하지 않으면 안된다. 글이 얼마나 잘 읽힐 것이며, 어떻게 독자들에게 어금 인쇄화된 활자체 뒤에 내재되어 있는 참 의미를 쉽게 알게 하느냐 하는 것은 편집물에 있어 매우 중요하다. 가독성은 대중의 눈을 쉽게 글에 유도하여 글을 기능적으로 읽게 하는데 그 목적이 있다. 가독성은 어떻게 단어들이 잘 읽혀지는가 하는 정보 취득 능력, 다시 말하면 편집물의 인쇄된 페이지 안의 글이나 메시지를 쉽게 읽고 이해하는 능력을 말한다. 쉽게 읽히고 정보가 잘 전달되면 작업을 할때 그림같은 보람을 느끼는 일도 없다. 어렵지만 그만큼 행복한 작업이다.

Q. 본인의 디자인 철학은

A. 시대의 흐름에따라 표지의 방향이 달라짐을 느낄수 있다. 타이포와 이미지의 구성이 복잡한 느낌을 주는 표지에서 공간활용을 적절히 이용한 표지로 타이포그래피만 이용한 과감한 표지, 타이포그래피와 이미지의 정갈함을 느끼게 하는 표지로 흐름의 변화를 알수가 있고 또한 모든 디자인 공간 안에서 하나의 작품을 이루는 데는 여러 부분이 모여서 전체를 이루게 되며 이들 이 서로 밀접하게 연결됨으로써 하나의 커다란 전체의 덩어리로 보이게 된다. 부분을 보는 눈 보다는 전체를 보는 눈이 필요하다. 어느 한쪽지 한쪽사가 중요하지만 전체 흐름이 잡지의 톤을 맞추고 부드러운 기사나 특종기사에 강약을 줌으로써 독자가 그 잡지를 선택 했을 때 물의 흐름처럼 편안하게 전할수 있다. 그렇기에 복잡하지 않으며서도 한눈에 뭉수 있고 강렬한 느낌을 주는 디자인이 가장 좋다고 생각한다.

Q. 30주년을 맞이한 감회는?

세월이 이렇게 빨리 지나가는 느낌은 처음 들었다. 늦었다고 생각할때가 가장 빠른 법이다. 당장 지금 부터 시작해도 늦지 않다.



은

Q_ 지금 하고있는 디자인 분야와 비전?

A_ 어느덧 시간은 흘러 졸업한지가 10년이 지났습니다. 나름대로 10년이라는 세월동안 package design/C.I./BI 그리고 pop design이라는 분야를 거치면서 평면과 입체관련 많은 프로젝트들을 진행해 왔습니다. 그리고 디자인회사를 차린 지금 제 자신에게 모험을 하고 있습니다. 제도와 디자인을 결합한 형태의 사업입니다.디자인이 메인인 되서 재주를 아끼아는 새 모델인데 좋은 표준모델이 되어 후배들에게도 본보기가 되었으면 합니다. 앞으로도 수많은 난관이 기다리고 있었지만 아직껏 평범함이 없었던 터라 그리 쉽게 제 손이기에 성숙이라는 열쇠가 주어지지는 않았지만 충분한 수험로를지불하고 난관을 극복하는 중이니 지켜봐 주시기 바랍니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

A_ 2004년도 당시 가전사의 프로모션행사에는 디자인이나 아이덴티티의 개념이 소극일때에 삼성전자 센스패스트일을 그려피디 지인을 담당하면서 아이덴티티의 개념을 접목시켰습니다. 이후로 삼성의 프로모션행사 때는 아이덴티티의 개념이 확실히 자리잡히게 되었고 나머지 가전사들도 삼성의 그것을 따라하기 에 이르렀습니다. 이를 계기로 한디자이너가 피급시킬수 있는 산업전반의 파급효과가 매우 큰것을 느낄수가 있었고 이는 가전의 매출상장과 기업이미지에도 영향을 준다는것을 현실로 체험할수있는 좋은 계기가 되었던 작업입니다.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 디자인과 크리에이티브는 끊임없는 디테일과 자료와의 싸움이라는 생각이 듭니다.

Q_ 30주년을 맞이하는 김희는?

A_ 사람도 사물샐을 기준으로 많은것이 바뀌고 정립되어 지는 시기라 생각합니다. 오랜 역사속에 이끌어온 행진이 더욱 더 발전되길 바랍니다.



투우의 머리에 뿔이 없다면 무서워 리기 않습니다

시슴의 머리에 뿔이 없다면 녹용도 않습니다

바이킹 투구에 뿔이 없다면 공격적이지 못했을 것입니다

A형정 위에 뿔이 없다면 최고가 아닙니다

도끼배 머리에 뿔이 없다면 제마도 않습니다

광고에서 뿔이 필요한 이유입니다

광고에 뿔을 다는 사람들-

뿔커뮤니케이션

전 뿔에서 일합니다



Q. 지금하고 있는 디자인 분야와 전망은?

A. 현재 한국소재지원에서 웹디자이너 '소비자시대'와 리플렛 등의 편집디자인을 담당하고 있다. 21세기는 디자인이 대세라고 한다. 디자인이란 사람이 세상에서 살아가면서 반드시 필요한 부분으로 앞으로 절대 없어지지 않을 업종이죠. 요즘 인터넷의 발달로 영상이나 웹이 활성화 되어 편집디자인 분야가 다소 위축되는 경향이 있지만, 영상이나 웹이 아무리 발달하더라도 종이 인쇄물은 절대 사라지지 않을 것이다. 편집프로그램과 포토샵, 일러스트 프로그램 등을 숙하게 다루고, 간행물, 단행본 등 책에 관심을 갖고 책을 보는 과정까지를 키운다면 준비된 편집디자이너가 될 수 있다. 비전이나 전망도 중요하지만 나의 적성과 잘 맞고 정말 좋아하는 분야라면 한 번 도전해 보길... 나와 가장 잘 맞는 작업이 제일 좋은 작업이라는 거 포~옥 명심하세요.

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

A. 가장 기억에 남는 일은 무에서 유를 창조했던 '소비자시대' 창간 작업. 1987년 당시에는 잡지 제작의 전 과정이 수작업으로 이뤄졌는데, 날 밤새며 같이 고생했던 창간 멤버와 거처쳐 담당자들은 20여년이 지난 지금도 아련하게 생각하며 잊혀지지 않는다. 또 하나는 수작업을 하다가 1997년말 전격 DTP시스템을 도입했던 일. 당시에는 편안함보다 불편함이 많았는데 이제는 나의 동반자 되어 내가 생략하고 표현하고자 하는 것들을 잘 구현해 주고 있어 행복하다. 마감날짜에 쫓겨 아근을 해야하는 불편은 있지만 매월 발행되는 잡지를 보면 짜릿한 매력과 함께 뿌듯함을 느낀다.

Q. 본인의 디자인 철학은?

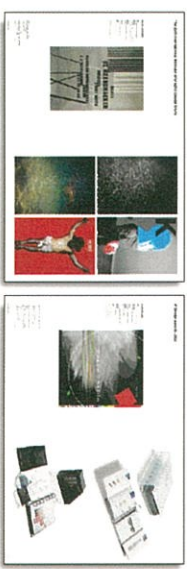
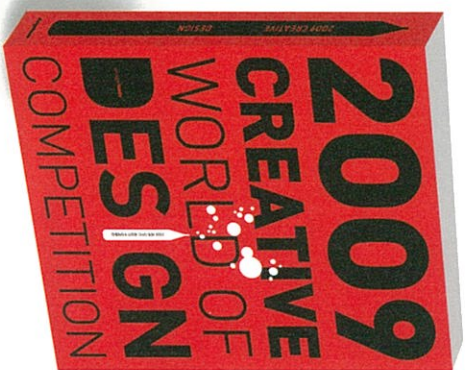
A. 현재 몸담고 있는 조직에서 극히 일부분에 불과한 디자인 작업을 하는데 있어서 여러 가지 제약요건이 많다. 이 일련의 과정에서 있었던 적절한 타협이 나의 성장의 원동력이 되지 않겠나 싶다. 나만의 디자인 철학이라고 정한 원칙은 따로 없지만 매월 한권의 책을 만들기 위해 최선을 다하려고 노력하고 있다. 다만 개인적으로 복잡하고 화려한 것 보다는 단순하고 심플한 것이 좋아 심플함을 추구하고자 노력한다.

Q. 30주년을 맞이한 감회는?

A. 아마네 그럼 내 나이가 몇이야? 더욱 발전하고 이번 30주년을 계기로 그동안 소원했던 선수가 화합하는 기회가 되길 바란다.



THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition



THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition

Q. 지금 하고있는 디자인 분야와 비전은?

A. 저는 지금 충남발전연구원 공공디자인센터에 있습니다. 충남발전연구원은 충남지역의 발전을 선도하기 위한 연구기관입니다. 지역 공공디자인센터에서는 충남의 공공디자인 정책연구 및 지원과 민·관·학 협력네트워킹을 통한 공공디자인 협력체계 구축에 힘쓰고 있습니다. 그 중에서도 저는 지역특산물 브랜드 및 포장 디자인 연구 및 중소기업디자인 개발지원 및 컨설팅을 하고 있습니다.

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

A. 디자인 개발 지원 사업이 주된 업무라 모든 일이 기억에 남습니다. 소조롭게 작업할 때도 많이 있지만 업체의 의견충돌과 동시에 4~57자를 진행하면서 고생하는 것이 더 기억에 남습니다. 하지만 힘들게 작업이 끝나고 업체의 생산품들을 수고했다고 보내 주실 때 보람과 웃음으로 마무리 합니다.

Q. 본인의 디자인 철학은?

A. 디자인을 보고 접하고 사용할 사람의 감성을 자극하고 마음을 두드릴 수 있는 디자인을 하자는 것이 제 철학이자 바람입니다.

Q. 30주년을 맞이한 김화는?

A. 정말 줄임생씨가 잊그제 같은데 벌써 2년이 넘었다는 것이 믿기지가 않습니다. 다군다나 뭘이 나보다 나이가 많더니 지금 뭘이 목원대학교를 대표하는 그래픽 전이지만 50년 후에는 우리나라를 대표하는 그래픽 전시회가 될 수 있을 것이라 믿습니다. 더불어 그때는 제가 더 나은 모습으로 후배들을 앞에 서고 싶습니다.



Q. 지금 하고있는 디자인 분야와 비전은?

A. 인천일보 디자인팀 팀장역할을 하고 있으며 현재 회사가 주최하는 각종 행사(인천마린대회, 경인공원 그림그리기대회 등)에 대한 전반적인 행사홍보물을 제작하고 있으며 외부 정기간행물과 시외보(인천관광공사, 인천상공회의소, 인천도시가스 등)과 대학교 확보인하데, 인천전문대, 인천대학, 인천교사신문 등) 등을 편집 제작하고 있습니다. 앞으로 인천에서 인천 도시축전, 인천서민가게임을 개최하기 에 그에 따른 색다른 경합을 많이 할것으로 예상되며 송도, 청라지역에 다양한 사회 인프라 구축으로 인해 무궁무진한 디자인이이템에 대한 가능성을 예측하고 있습니다.

Q. 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아했던 점은?

A. 모든 것이 다 기억나~ 재작을 하나 하나 까지 그민클 주어 짜내야 했던 각종 제작물에대한 이러한 고통들이 마릿속 세 포속에 녹아 있는걸까? 이런 마음거전이 필요함데 아무 생각이 안네. 역시 학교 다닐때가 제일 좋았지뭘, 요즘은 그냥 그 래. 아침 및 낮전에 코엑스 전시장에 버스 큰거하나 디자인해서 세웠는데 다들 좋아라 하시니 그때 뿌듯했지요.

Q. 본인의 디자인 철학은?

A. 디자인 철학이라는거 솔직히 없다. 하지만 이 말게 있으면서 느끼는건 시간을 잊하지 말래 연장을 잊하지 말래 길을 잊 하지 말래. 그 모든 것이 나의 능력이나라.

Q. 30주년을 맞이한 김화는?

A. 30살이 된 '똥' 진심으로 축하드립니다. 그 세월속에 제가 있었다는 '자부심' 하나 가슴깊이 새겨됩니다. 앞으로 더욱 발 전하길 바라며 내부 전자가 아닌 대외적으로 인정받는 전시회가 되었으면 하는 바람입니다.



Q_ 지금 하고있는 디자인 분야는?

A_ madeby는 상상을 실현하는 움직임이 강한 광고회사입니다. 현재 인쇄광고의 전반적인 것들을 제작하면서 많은 것들을 배우고 있는 중입니다. 경기가 어렵다고 하지만 다양한 광고 매체의 등장과 광고가 필요 할 수 밖에 없는 시장이 존재하는 한 광고분야의 앞날은 절대 흐리지 않습니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아있던 점은?

A_ 실무에서의 디자인은 첫째도 둘째도 광고주를 위한 디자인이기 때문에 다양한 감정과 절제를 거쳐 완성하게 됩니다. 추운 겨울이 지나면 봄이 오듯이 최종 결과물을 제시한 후 모두가 웃으며 정시에 퇴근하던 날의 따뜻함이 기억에 남는군요. 기후변화로 인해 추운 겨울 뒤에 곧바로 뜨거운 여름이 오기도 하지만, 무엇보다도 광고의 매력은 광고가 태어나기 전부터 탄생할때까지의 인내가 좋은 결과물로 나타났을 때의 희열이 아닌가 합니다. 회사에 오기전부터 광고 외에 일라스트 작업을 오랜시간 해오다 보니 일라스트 작업을 하면서 느꼈던 부분이 많군요, 현재 일라스트를 통해 사랑을 구상중이다보니 기대감과 흥분이 온몸을 뒤덮고 있습니다. 결과물에 대한 나의 민족과 타인의 관심이 디자인을 하는 매력이 아닐까하는 생각을 합니다.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 디자인에 관해 논하기에 제 경력은 짧습니다. 하지만 클라이언트 동료들, 그리고 내 자신이 아할 수 있는 디자인을 하기 위한 노력 이 필요함은 늘 가슴에 간직하고 있습니다. 위기 뒤에 기회가 온다고 하지만 준비되지 않은 자에게는 오지 않습니다. 디자인 역시 언제든 표현 할 수 있도록 감각이라는 틀 위에 끊임없는 공부와 노력이 필요하다고 생각합니다.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 30이라는 숫자는 젊은 느낌 혹은 오랜 시간을 함께 표현하는 것 같습니다. 목원대 시각디자인학과를 전공했기에 팀의 중요성과 상징하는 바를 누구보다 잘 안다고 생각합니다. 30년동안 단 한번도 거르지 않고 진행되고 있는 행전은 우리 시각의 역사라고 할 수 있겠네요. 이런 대단함을 글로서 축하할 수 있기에 시각인으로서 뿌듯함이 더해집니다. 젊은 우리 시각전공 선후배님들간의 특별한 행사이지만, 30주년을 통해 우리 시각전공만의 행사가 아닌 디자인에 관련된 사람들 모두가 주목하는 목원대학교 시각디자인학과의 특별한 전신로 발전할 수 있기를 바랍니다.



Q_ 지금 하고있는 디자인 분야와 비전은?

A_ 저는 금상출판사에서 출판되는 교과서와 학습지, 사전, 어린이 책에 들어가는 주된 삽화와 도안을 담당하는 미술팀에 속해있습니다. 원래 그림 그리는 것을 좋아하고, 그 중 여러 길을 찾아보니 출판 미술팀에 왔는데요. 일라스트라는 것은 어떤 할수록 쌓이는 것이기 때문에 멀리 볼 때 퍼펙트에서도 활동할 수 있어 더 좋다고 생각합니다. 물론 자신이 어떻게 쌓느냐가 중요하겠지만 말입니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋아있던 점은?

A_ 처음 입사했을 때 꿈에서까지 작업할 정도로 많이 혼나면서 배웠는데요. 하면 할수록 스킬과 노하우가 늘고 성장하는 것을 문득문득 느끼면서 작업하는 것이 재미있고 참 좋습니다. 교과서나 학습지, 참고서 등등의 마감이 곱할 때면 장신영기도 하지만 또 결과물이 나오고 실질적인 채택이 많이 이루어졌을 때면 뿌듯함이 더하죠.

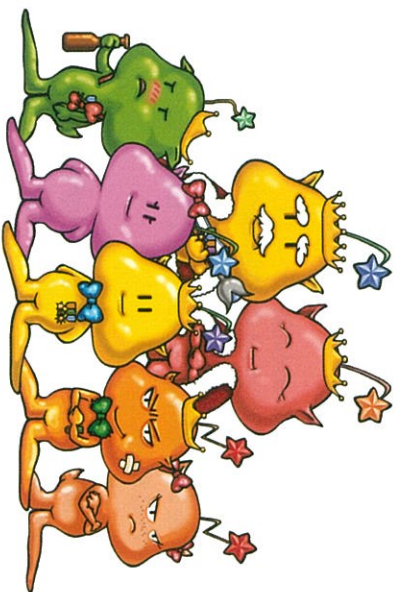
Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 나는 좋아하는 일과 잘하는 일 중 어떤 것을 해야 하는가. 좋아하는 일을 즐기면서 하다보면 잘하게 되어있죠. 사실한 말일지도 모르겠지만, 특히나 디자인과는 더욱 연관되어있다고 봅니다. 그리고 10년, 20년 뒤에 더 크게 웃고 있을 나의 모습을 상상해보며 끊임없이 자기 발전을 위해 노력하는 것도 중요하다고 생각합니다.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 다른 학교에는 없는 차별화와 끈끈한 선후배와의 관계. 30주년이 되기까지 교수님들과 선배님들의 꾸준한 애정과 목원대학교 시각디자인과에 대한 자부심이 아니라면 이어질 수 없었을 것이라고 생각합니다. 감사한 마음과 함께 앞으로도 계속해서 이어질 명장이 너무나도 자랑스럽고 기대되며 함께 노력해나갔다는 생각이 듭니다.





Q_ 지금 하고 있는 비전과 분업?

A_ 놀이공원의 홍보 인쇄물, pop, 놀이시설 색상선정 및 배색등 놀이공원의 전반적인 디자인과 TV광고 및 언론사 광고 홍보부 분 등 전반적 홍보 전략을 담당하고 있다. 아무래도 기업의 홍보부분을 담당하고 있기 때문에 특정 분야의 홍보를 폭만 하는 것 이 아니다. 홍보기(회수립부터 노출방법, 장소, 시간 등 전체적인 업무를 담당한다. 그렇기 때문에 디자인직업을 하는 시간보다 기획하는 시간을 더 많이 투자 한다.

어떤 사람들은 홍보 업무가 예산 소비부서 라는 생각을 가지고 있지만 그렇지 않다. 더 많은 수익 창출을 위한 투자라고 보면 쉬 울 것이다. 그렇기 때문에 기획 단계에서도 예산 부분을 많이 신경 쓸 수밖에 없다. 이정도의 홍보 예산을 투자하여 얼마나 많은 수익을 창출 할수 있을까? 얼마나 고객들에게 인지도가 올릴까? 등 을 감안하여 업무를 수행한다.

Q_ 디자인직업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

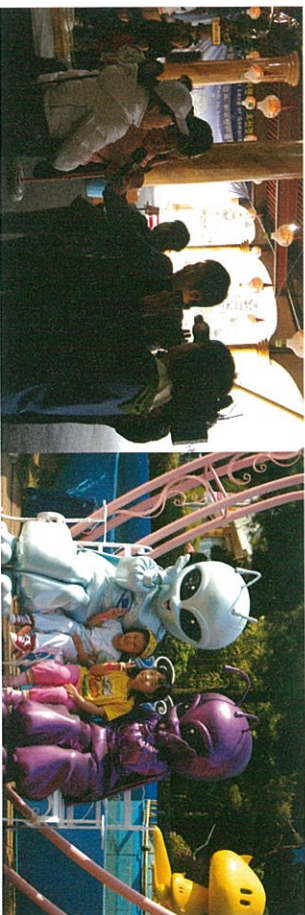
A_ 새로운 디자인으로 공원을 새롭게 꾸미진 모습을 공원에 방문하신 고객이 즐거워하는 모습을 볼 때가 가장 기분이 좋았다. 디자인을 하는 사람이라면 누구나 그렇듯이 자신의 시행한 프로젝트가 일반 사람들에게 공개 되었을 때가 가장 기분이 좋을 것 이다. 그것이 재품이 될 수도 있고, 광고물이 될 수도 있고, 미디어 매체가 될 수도 있다. 그것을 보는 일반 고객이 수익으로 연결 되는 매개체가 되는 것을 보면 뿌듯함과 자긍심을 갖게 된다.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 놀이공원의 디자인과 홍보를 맡아 오면서 공원을 찾은 고객누구나 즐거워하고 재미있어하는 지극히 포편적(면서도) 기억에 남을 만한 재미있는 디자인을 기획 하고자 한다.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 먼저 축하 한다는 인사와 함께 졸업한 신배로서 확성(시절을 다짐 생각하게 하는 계기가 되었습니다. 더불어, 지금까지 함께 주신 교수님과 여러 선배(배)분들의 노고를 치하하며 그동안 여러 기자로 모교에 많이 신경쓰지 못했점 이쉽게 생각하고 이 번 기회를 계기로 앞으로 더욱 단합되는 계기 있다고 생각 합니다.



THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition

Q_ 지금 하고 있는 디자인 분야와 비전은?

A_ View Design Studio는 전문상담사(전) 디자인을 목표로 하는 디자인스튜디오입니다. 시각디자인을 전공한 Design Photographer라는 경쟁력을 이용하여 광고에 대한 폭넓은 이해로 광고주와 디자이너들의 작업을 보다 퀄리티 있고 쉽게 연출할 수 있는 시간(이)미지를 만드는 일을 하고 있습니다. 또한, 디지털시대에 맞추어 디지털사진을 이용한 컴퓨터 리터칭과 디자인 등 다양한 사진(기)법과 인쇄(기)술(점)목으로 세롭고 다양한 사진의 연출과 퀄리티 있는 인쇄물을 만들고 있습니다.

Q_ 디자인 직업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

A_ 참 여러 가지 일을 해 보았지만 그중에 가장 기억에 남는 일은 문화재청에서 실시한 경천사(이)총석탑 해체 복원에 관한 보고서 작업(이) 기억에 남습니다. 총3권으로 되어있으며 페이지 불량만 해도 1,000 페이지가 넘고 정밀 저의 인쇄실을 테스트 했던 작업(이)었습니다. 포지 디자인을 할 때에는 국립중앙박물관 휴관일에 혼자 팀이 서있는 루비에 카메라라 장비 찍 펼쳐 놓고 이(렇게)도 찍고 저(렇게)도 찍어서 포지디자인을 완성한 기억(이) 남니다. 그러면서 그냥 무심히 보았던 탑의 힘을(이)었던 수난사와 10년 넘게 진행되어온 복원(내용)들 그리고 문화재에 관해서도 공부하게 되어 좋은 기회(이)었다 생각합니다.

Q_ 본인의 디자인 철학은?

A_ 디자인 철학(이)를 것(이)지는 없지만 "빌로 뛰는 디자이너" 가 되어야 한다는 것입니다. 좋은 디자인은 풍부한 경험에서 만(나)을 수 있다고 생각합니다. 우리 주변에는 아주 훌륭한 디자인 자료(들)이 많이 있다고 생각합니다. 그것을 자기 것으로 만드는 디자인(이)가 정말 뛰어난 디자인(이라고) 생각합니다.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 사람으로 치면 정말 황(기) 남자는 30대(내)이 이 활력으로 계속 40, 50, 100주년 장수하는 시(가)디자인의 전통(이) 되었으면 합니다.



THE 30TH EXHIBITION BY DDUM _ public poster design exhibition



Q_ 지금 하고있는 디자인 분야와 비전은?

A_ 저희 광고대행사에서 여러 종류의 광고를 진행하고 있지만 그중 건설분야광고가 주된 부분을 차지하고 있습니다. 저는 제작팀에 소속되어 전반적인 제작업무를 담당하고 있습니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

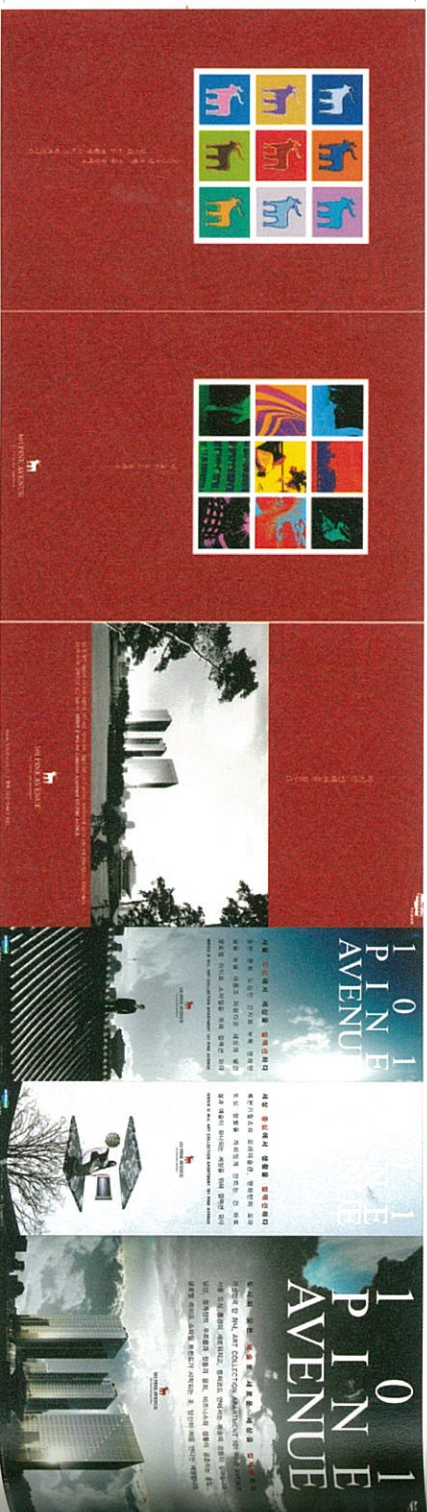
A_ 직장생활 아직 1년차라보니 시소환기부터 시작해서 이것저것 할게 많습니다. 정말 장신업이 일만하답니다. 가끔씩 밀려오는 피곤함과 육신의 고통으로 인해 지칠때도 있지만, 조금씩 발전되어있는 나의 모습을 발견하게될때 그간 힘들일 씩 잊고 더 열심히 매진하게 됩니다. 기억에 남는일? 인턴수습기간이었어요. 포스군건설의 프로세스를 진행하며 치열한 아이디어회사가 연속이었어요. 그러던 중 제 아이디어가 채택되었습니다. 이미지 시안은 물론, 제가 쓴 카피까지, 극찬을 받았던 생각이 납니다. 인턴때이어서 그렇지 그 감동이 더 컸답니다.

Q_ 후배들에게 조언 한마디?

A_ 졸업생배대들이 항상 해주시던 피가되고 살이되는 말씀을 조금만 귀담아 들을 걸 후회하던 제모습을 발견하곤 했습니다. 그때 좋은 이야기를 많이 해주셨지만 피부로 와닿지 않았어요. 경험해보지 못했으니까, 느껴보지 못했으니까, 이제야 비로소 느끼게 됩니다. 다시는 오지 않을 그때들의 학창시절 후회없이 놀고, 즐기고, 공부해보고, 최선을 다해 만끽하세요. 무슨 최선을 다해 열심히 노력한다면 다 잡힐까예외 지도, 여러번도 화이팅입니다!

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 산배배들이 걸어오신 그 길을 함께 걷는다는게 정말이지 영광스럽습니다. 그걸 오래도록 함께 걷고싶습니다. 불현듯 생각납니다. "목대는 미래 미래는 디자인회비 디자인회부는 시각디자인 시각디자인 화이팅"



Q_ 지금 하고있는 디자인 분야와 비전은?

A_ 대전일보 편집국 디자인팀에서 전반적인 디자인을 담당합니다. 취재기자의 기사내용으로 편집기자와 함께 기사내용을 읽고 기사내용과의 적절한 인포그래픽정치,경제,사회등 기사내용을 눈으로 보고 이해할수 있도록 하는 그래픽을 주업무로 하고 있으며, 회사 내부 · 외부에서 진행되는 행사와 기획적인 광고업무를 하고 있습니다.

Q_ 디자인 작업을 하면서 기억에 남는 일과 좋았던 점은?

A_ 신문사에서의 디자인이란 시간배움입니다. 국회의원선거나 총선날이면 바빠간장이 됩니다. 후보의 사진, 이름, 득표율, 그래프에 서 보여주는 수치가 정렬하고 신속하게 디자인되어야 하는데 종종 압박감이 밀려들어올때도 있지만 완성된 신문에 나오면 뿌듯하고 보람있게 느껴집니다.

Q_ 후배들에게 조언 한마디?

A_ 이곳에서 일하다보니 디자인의 질려도 사회에서의 이슈거리를 보면서 자신의 감각으로 느끼지는 표현이 많고 생각합니다.

Q_ 30주년을 맞이한 감회는?

A_ 시간은 모든 시물이든 생명체든 변화하게 만든다고 하는데 30주년동안 변화한것이 있다면 그속에서의 큰 열정과 자한우정으로 만들어졌다고 봅니다. 계속해서 변하지않는 열정으로 자랑스런 팀원이 되길 기대합니다.



김작스런 어지럼·어른 뇌가 보내는 적신호 2020년 1인당 GRDP 4만달러 달성

뇌경련은 사회를 만들자 ⑦ 뇌졸중

▶ 뇌졸중이란 뇌의 혈관이 막히거나 터져서 뇌 조직에 손상을 입는 질환이다. 뇌졸중은 뇌의 기능에 장애를 일으키는 질환으로, 뇌졸중을 앓은 후에는 뇌 기능을 회복하기 어렵다. 뇌졸중을 예방하기 위해서는 건강한 생활습관을 유지하고, 정기적으로 뇌 건강 검진을 받아야 한다.

뇌졸중 예방을 위한 4가지 방법

1. 건강한 생활습관 유지: 흡연, 과음, 고지방·고칼로리 음식 섭취를 줄이고, 규칙적인 운동을 한다.

2. 혈압 관리: 고혈압은 뇌졸중의 주요 원인이므로, 정기적으로 혈압을 측정하고 약을 복용한다.

3. 혈당 관리: 당뇨병은 뇌졸중의 위험을 높인다. 정기적으로 혈당을 측정하고 약을 복용한다.

4. 콜레스테롤 관리: 고콜레스테롤은 뇌졸중의 위험을 높인다. 정기적으로 콜레스테롤을 측정하고 약을 복용한다.

뇌졸중 예방을 위한 4가지 방법

1. 건강한 생활습관 유지: 흡연, 과음, 고지방·고칼로리 음식 섭취를 줄이고, 규칙적인 운동을 한다.

2. 혈압 관리: 고혈압은 뇌졸중의 주요 원인이므로, 정기적으로 혈압을 측정하고 약을 복용한다.

3. 혈당 관리: 당뇨병은 뇌졸중의 위험을 높인다. 정기적으로 혈당을 측정하고 약을 복용한다.

4. 콜레스테롤 관리: 고콜레스테롤은 뇌졸중의 위험을 높인다. 정기적으로 콜레스테롤을 측정하고 약을 복용한다.

After work
영.상.팀

Thanks to _

내가 쉬려고 하면 항상 뒤에서 눈치주는 윤경이, 그에 굴하지 않고 게임을 같이 했던 재혁이
아라시 쫓아다니는 배순이 연수, 플래시 만드느라 고생한 성훈이, 화장시켜 놓으면 여자가 되었던 상원이,
카메라 들고 이리저리 뛰어다니던 현규, 소스만드느라 고생했던 예지, 성이, 미영이,
영상 지르느라 쾡깡대었던 진경이와 미향이, 참새 혜정이, 레고머리 지은이,
인원이 제일 많은 만큼 가장 재미있고 활발했지,
모두 모두 수고했다! 이젠 과거를 열심히 _

After work
기.획.팀

Thanks to _

엄마 혜진이, 아저씨 민욱이, 기절한 승수
이름 헛갈리는 아라 & 하라
생각보다 재미있는 윤아 & 아련이
이 이상한 모임단체가 이번 뽀름 기획했다니 _
잘 따라줘서 고맙고 수고를 많았다.
이번 뽀름 발판 삼아서 내년 뽀름도 잘 이끌어 가기를 _



After work

홍.보.팀

Thanks to _

홍보팀을 위해 많은 조언을 아끼지 않으신 임현빈 교수님 감사합니다.
또한 기필드 문화놀이의 폭안과 옥셀을 참여주고 버터준 아름, 수진, 경민 그리고 외수,
주소록 정리하느라 고생한 호각이까지
모두 모두 수고했어 _
편집팀까지 같이 맡아서 홍보팀에 소울했는데...
너희들이 모두 열심히 도와줘서 너무 고맙다!

After work

홍.무 / 윤.송.팀

Thanks to _

뽕을 준비하던 3개월 남짓 했던 시간,
자기 자신을 갈고 닦았던 시기였다고 생각합니다.
편집팀의 마무리 작업을 보면서 아쉬움도 잠시,
저희는 다시 내일을 생각하며 또 다른 시작을 준비합니다.
이번 30회 뽕에 동참하셨던 분들께 감사의 말씀을 드립니다.
“수고하셨습니다.”