

# IMPROVEMENT

## ① 왜 과방인가요?

- 미대임에도 불구하고 과방이 없는 조형대학
- 과방을 온라인 서비스로 제시

집단지성

동질감



상호 소통과 공감대 형성

## ② 왜 마니또인가요?

- 디자인적 성향을 반영한 프로필
- 필요한 사람 혹은 원하는 사람과 교류

영속성

신뢰성



상호 보완과 지속적 교류

## ③ 일반 SNS와 다른점은 뭔가요?

- 디자이너만이 공감할 수 있는 성향조사
- 디지털 기반의 아날로그 인터렉션

DPTI

인터렉션



디자이너의 놀이공간

# BRANDING

기획 심사때 보여드렸던 그래픽의 발전된 형태를 보여드리겠습니다.

색상

도형

캐릭터

