

Portfolio

2020-10700 김선흥

디자인과 시각디자인전공
정보문화학 연합전공

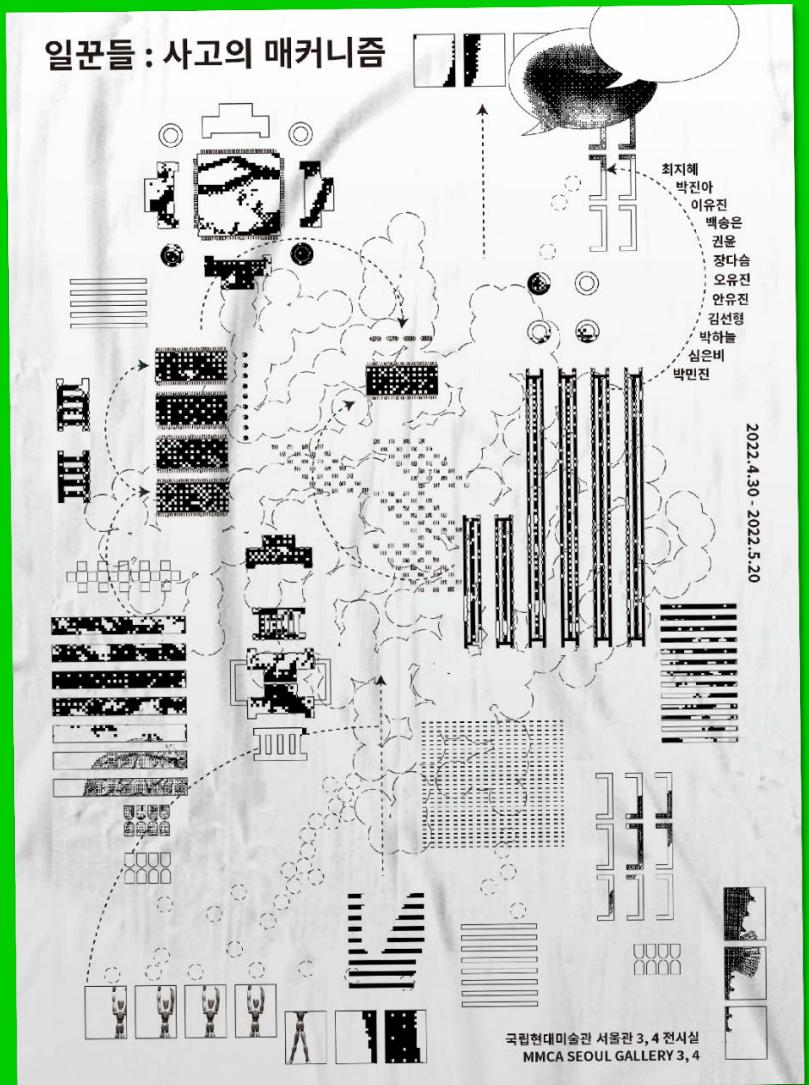
Contents

- A. Graphic Design**
- B. Editorial Design**
- C. Media Design**

A. Graphic Design

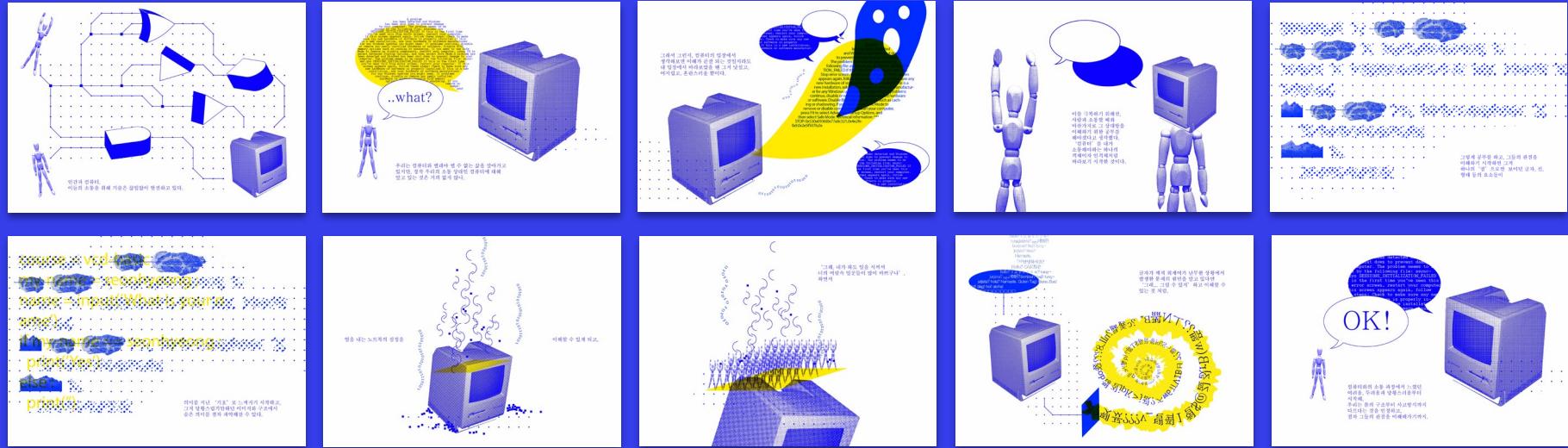
1. 일꾼들: 사고의 매커니즘 전시 포스터

컴퓨터와 인간의 데이터 처리 매커니즘을 주제로, 가상의 미술 전시인 '일꾼들: 사고의 매커니즘'을 기획하고 해당 전시의 포스터를 제작했다. 컴퓨터를 구성하는 하드웨어 요소에서 모티프를 가져와 포스터 디자인에 활용했다.



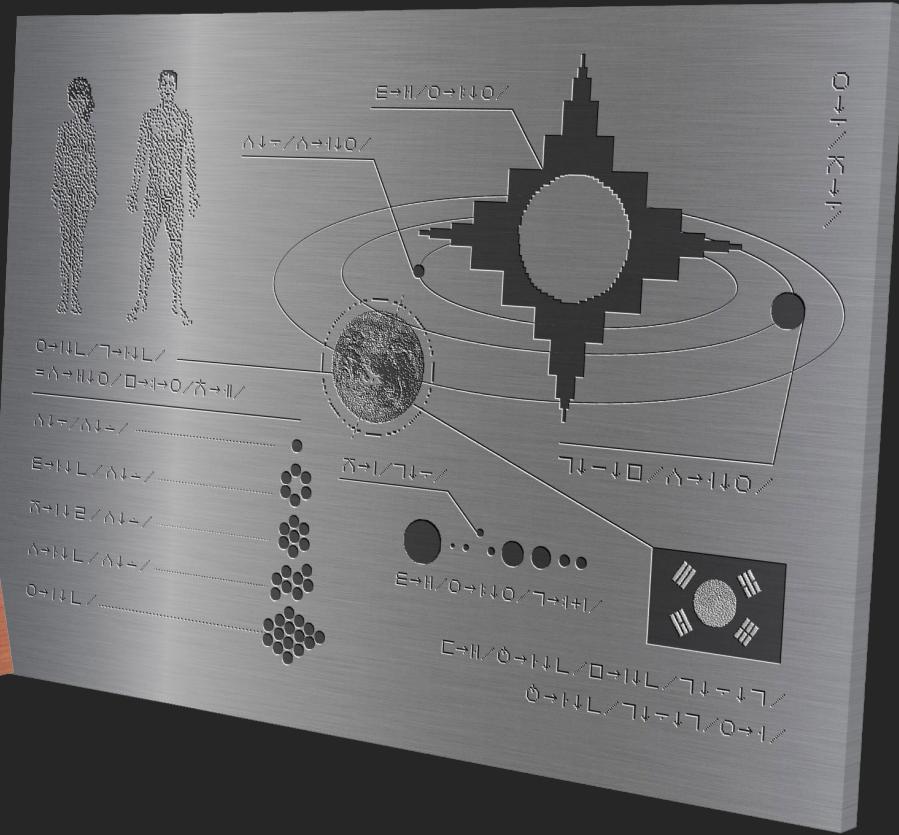
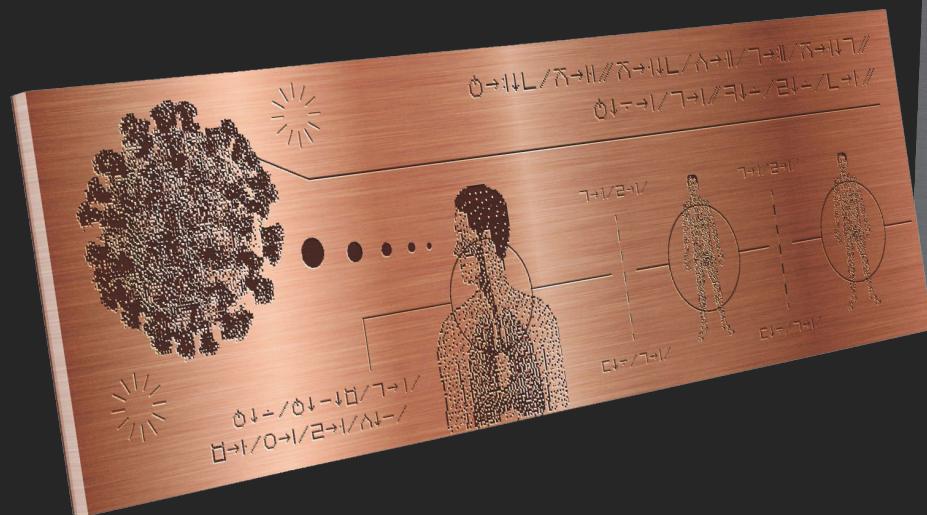
2. 컴퓨터 소통 일지

컴퓨터를 하나의 인격체로 바라보고, 컴퓨터를 이해하여 소통할 수 있게 되기까지의
자전적 이야기를 담은 10장의 일러스트 연작이다.



3. SHETI Project

SHETI(Spread Hangul to Extra-Terrestrial Intelligence) 프로젝트는 인간의 한글 표기 체계를 외계에 전달하는 가상의 프로젝트다. 한글 표기와 이미지가 모두 점과 선으로 치환된 메시지를 금속 보드에 각인하여 외계인이 존재할 것으로 예상되는 베가 성으로 쏘아 보낸다.



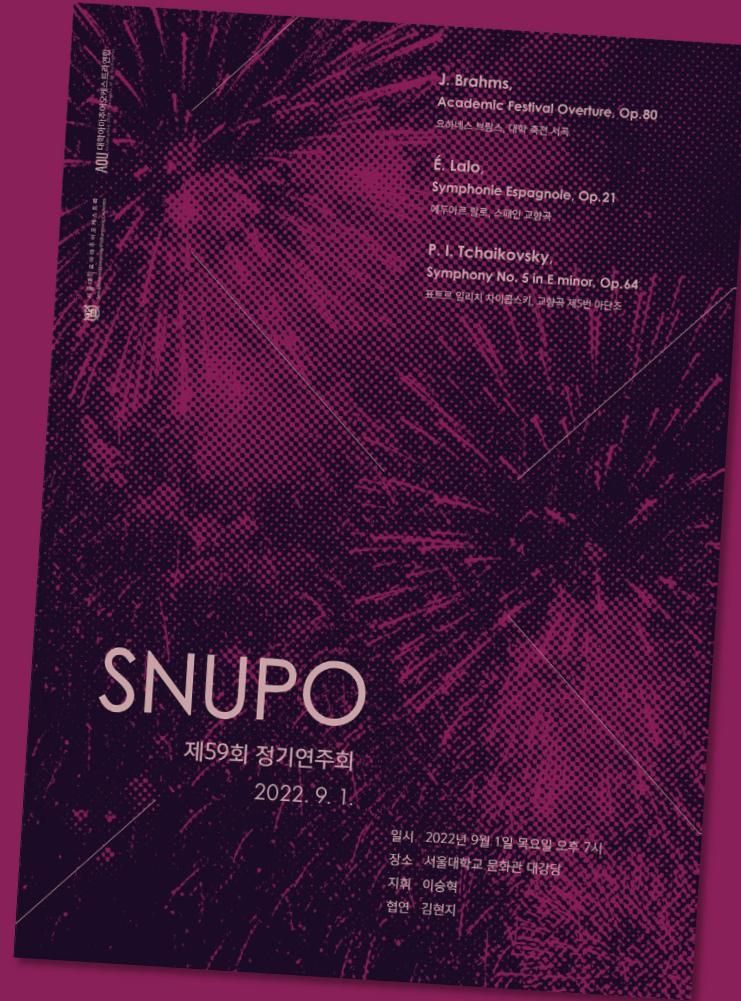
4. 미시세계체

'미시세계체'는 탈네모꼴 서체로, 양자역학에서 다루는 개념인 미시세계의 특성을 조형적으로 해석한 서체이다. 속공간과 글자가 얹혀서 만들어내는 다양한 형태는 마치 미시세계의 입자처럼 글자가 일정한 형태로 완결되지 않도록 한다.



5. SNUPO 제59회 정기연주회 포스터

서울대학교 아마추어 오케스트라 SNUPO의 59회 정기연주회 포스터와 티켓이다. 에두아르 랠로의 스페인 교향곡과 차이콥스키 교향곡 5번에서 느껴지는 환희와 전율을 시각적으로 전달하고자 했다.

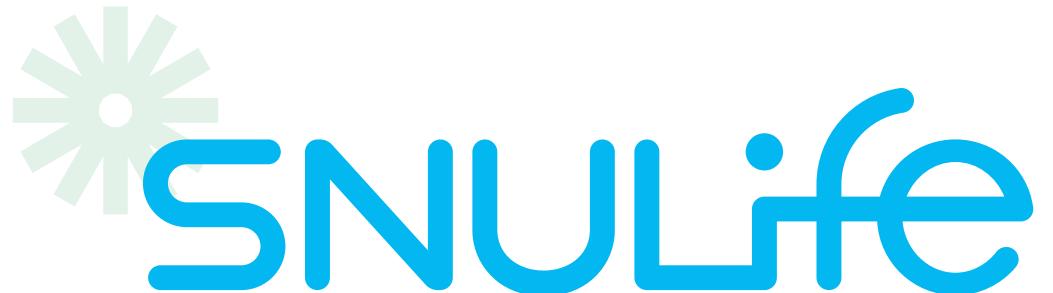


6. SNULife Branding Project

서울대학교 학내 온라인 커뮤니티 ‘스누라이프(SNULife)’의 브랜딩 프로젝트이다.

‘유연성’, ‘유용성’, 그리고 ‘연대’라는 브랜드의 가치와 비전을 정리하고,

이를 시각화한 그래픽 심볼과 활용형을 제작했다.



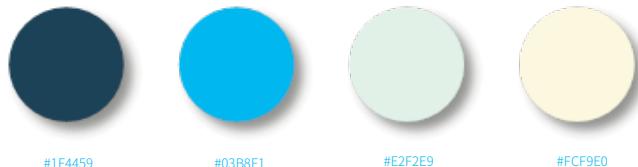
팀 프로젝트 _기획 및 그래픽디자인 참여

2021

Symbol



Color



Font

Noto Sans KR

스누라이프는 서울대학교 구성원을 위한 소통의 장을 마련합니다.

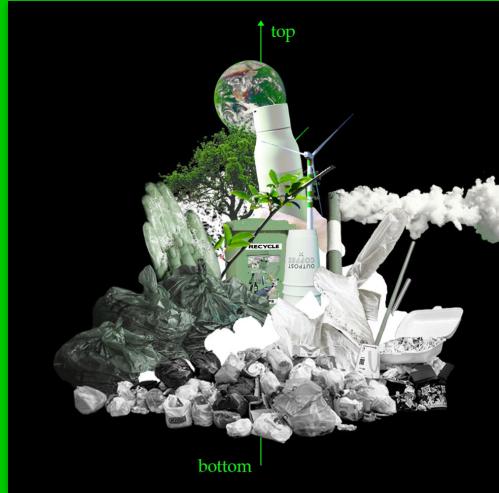
스누라이프는 서울대학교 구성원을 위한 소통의 장을 마련합니다

Usage



7. 42B Project

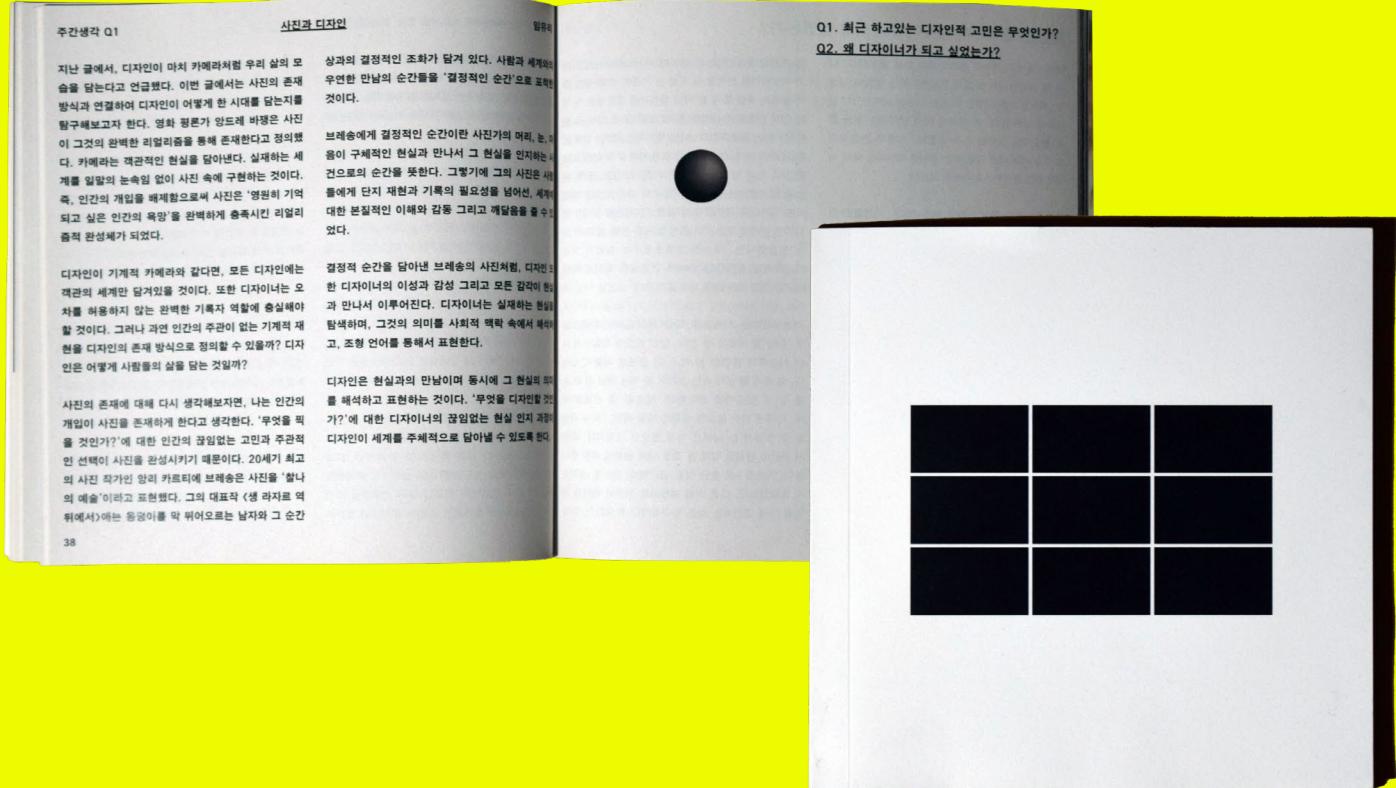
환경 이슈를 사람들에게 더 친숙하게 알리기 위해 기획된 '42B 프로젝트'의 아트 디렉팅과 일러스트 디자인을 진행했다. '환경 보호에 앞장 서 신도들을 구원한다'는 가르침을 전파하는 종교 단체라는 콘셉트를 대중에게 소개하는 일러스트를 제작했다.

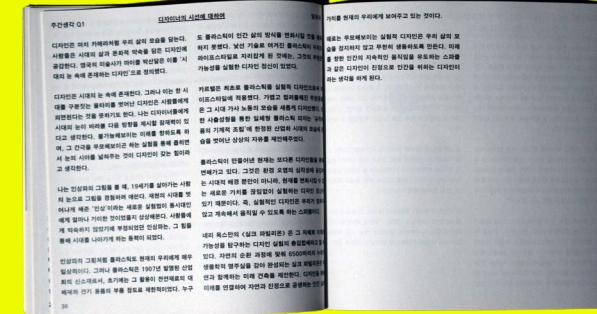
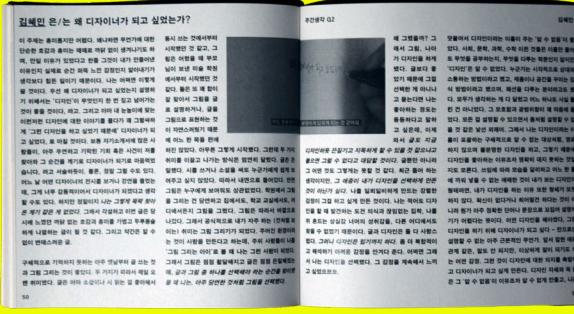
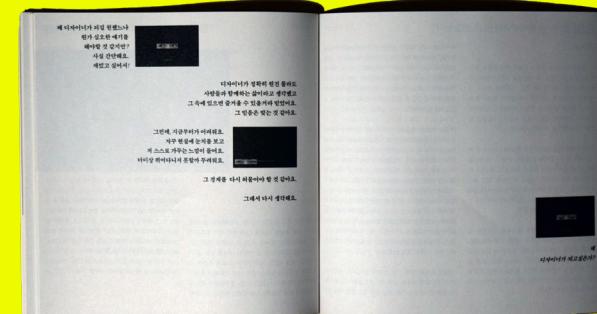
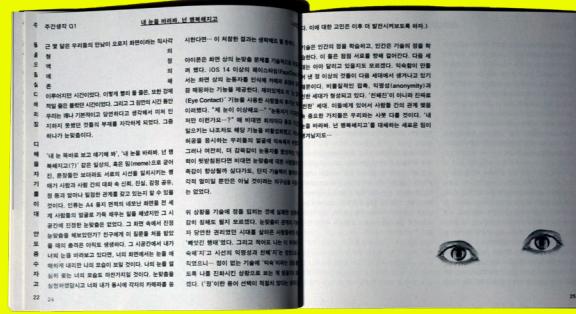


B. Editorial Design

8. 주간생각

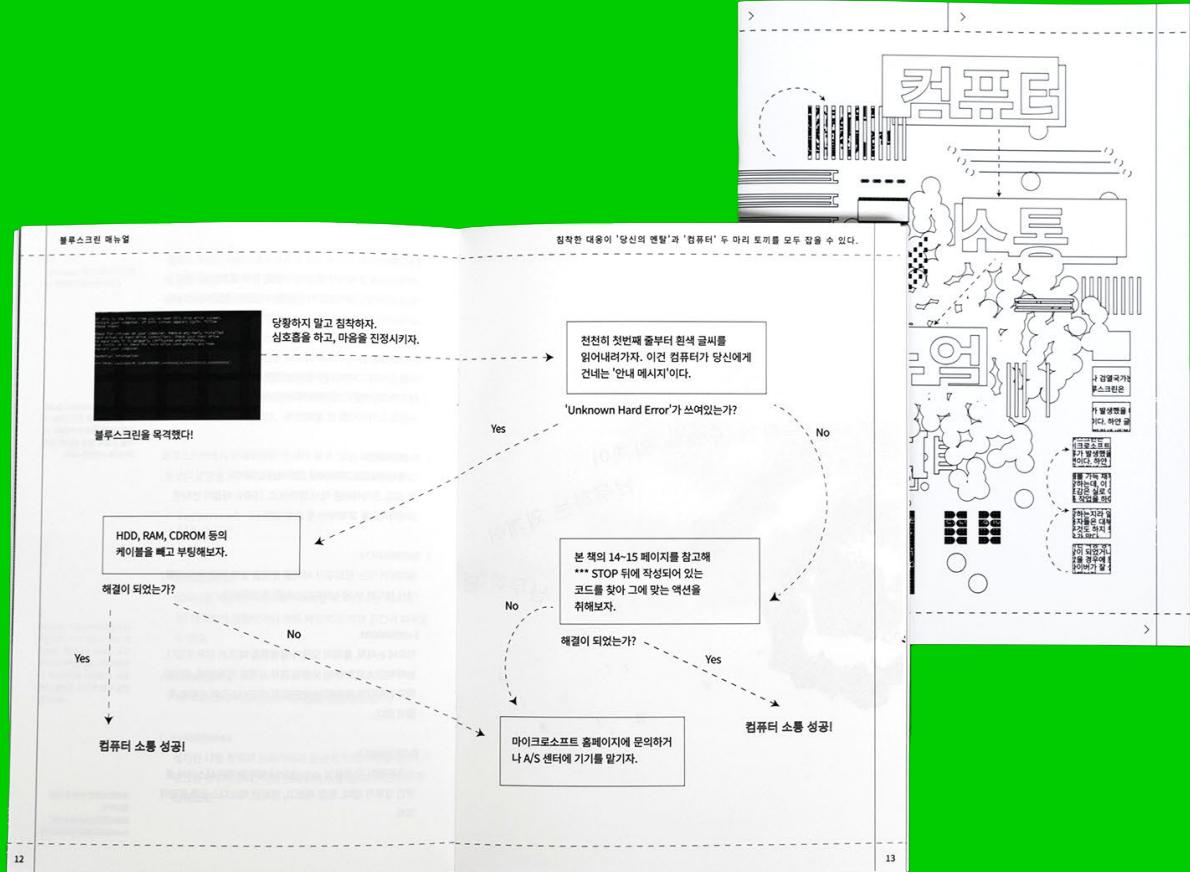
서울대학교 디자인학회의 학회원들이 방학동안 매주 자유롭게 작성한 짧은 에세이를 엮은 책이다. 디자이너가 되고 싶은 이유, 일상에서 포착한 디자인 영감, 디자인에 대한 자신의 생각 등 디자인과 관련된 여러 생각을 고스란히 책에 담아낼 수 있도록 디자인했다.

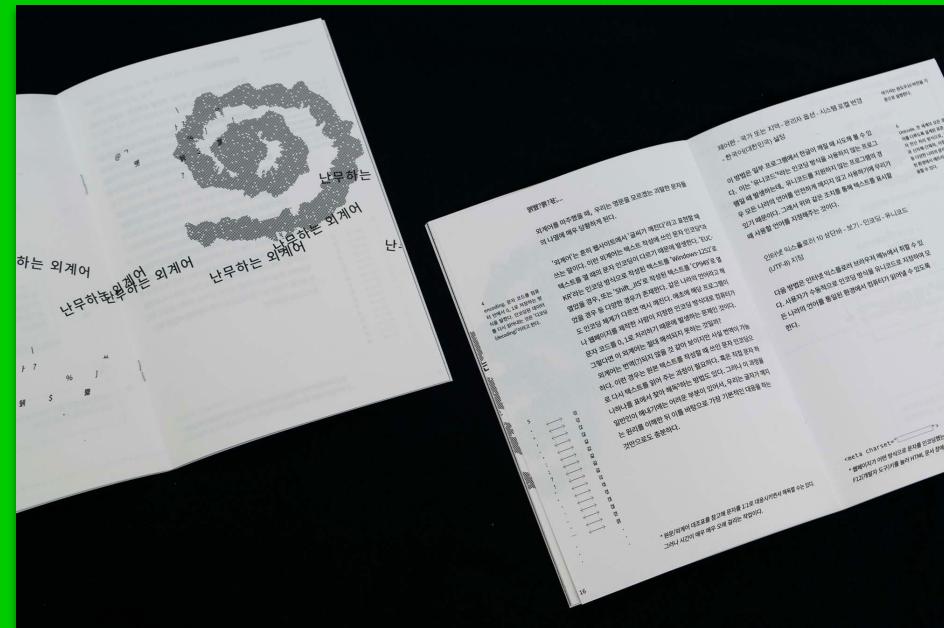




9. 컴퓨터 소통 매뉴얼

'컴퓨터 소통 매뉴얼'은 컴퓨터와 소통하면서 겪을 수 있는 여러가지 해프닝과 그에 대한 대처 매뉴얼을 제시하는 책이다. 전문적이고 공학적인 내용을 다루기보다는 컴퓨터와 오랜 시간을 보내는 일반인의 관점에서 쉽게 맞닥뜨릴 수 있는 상황과 감정, 그에 대한 대응 방안, 알아두면 좋은 간단한 지식 등을 다룬다.





10. POSCO '1% 나눔 아트스쿨' 아카이브 북

POSCO 그룹 임직원의 기부금으로 운영되는 지역 중심 참여형 아동예술 프로그램 '1%나눔 아트스쿨'의 2019~2021년도 활동을 아카이빙한 책자를 디자인했다. '아이들의 목소리'와 '어른들의 시선'이 각각 책의 앞뒤에서 따로 전개되어, 뒤집어 읽을 수 있는 구조가 특징이다. 아이들과 어른들의 이야기를 뒤집어 읽다보면 가운데 페이지에서 서로의 이야기가 만난다.



팀 프로젝트_편집 및 디자인 참여

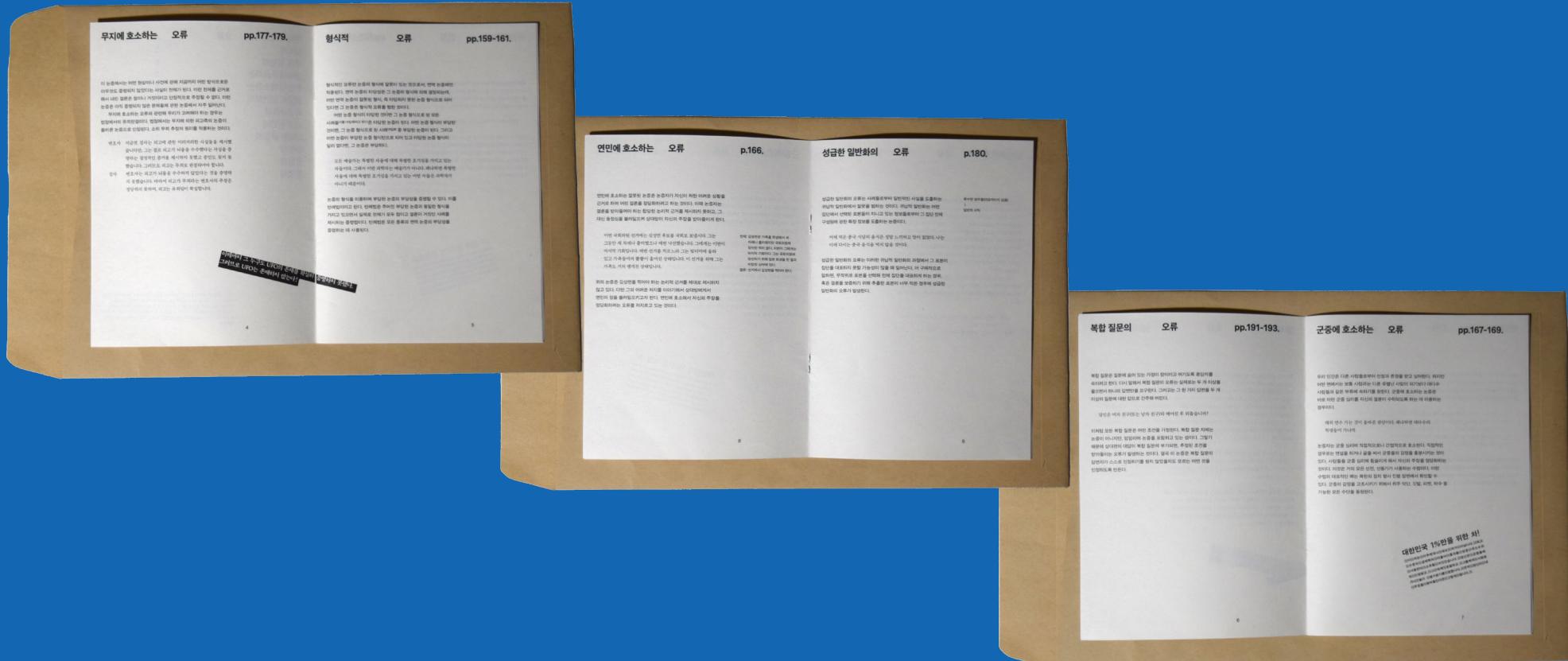
200*200(mm), 2022



11. 일상에서 흔히 마주치는 논증의 오류

논리학 교재 “비판적 사고를 위한 논리”에 등장하는 논증 오류의 몇 가지 유형을 책 속 예문과 함께 편집하여 엮은 책이다. 학문적이고 엄숙한 분위기를 표현할 수 있는 종이를 선택했다.

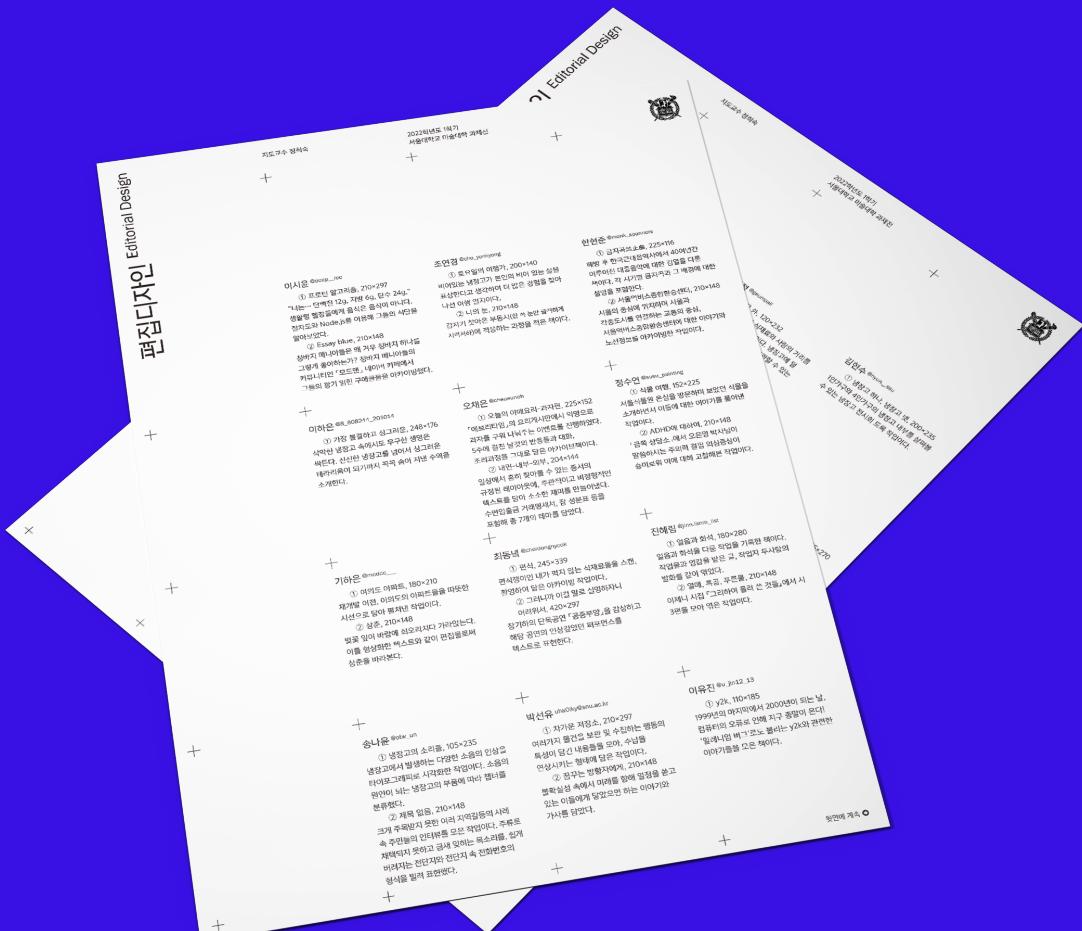




12. 편집디자인 과제전 리플렛

2022년 1학기 편집디자인 과제전의 작품과 참여학생을 소개하기 위해 제작한 리플렛이다.

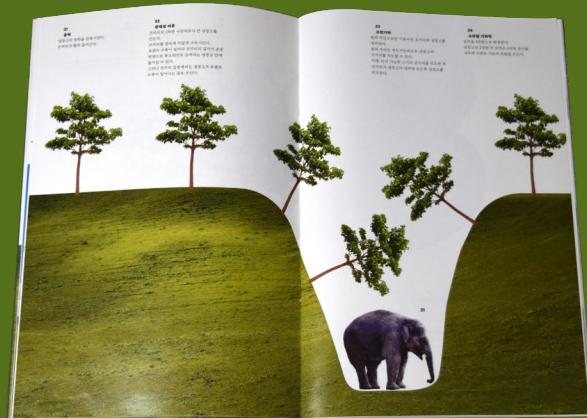
편집, 인쇄 과정에서 자주 볼 수 있는 크롬마크를 적극적으로 활용해 편집디자인 과제전의 아이덴티티를 나타냈다.

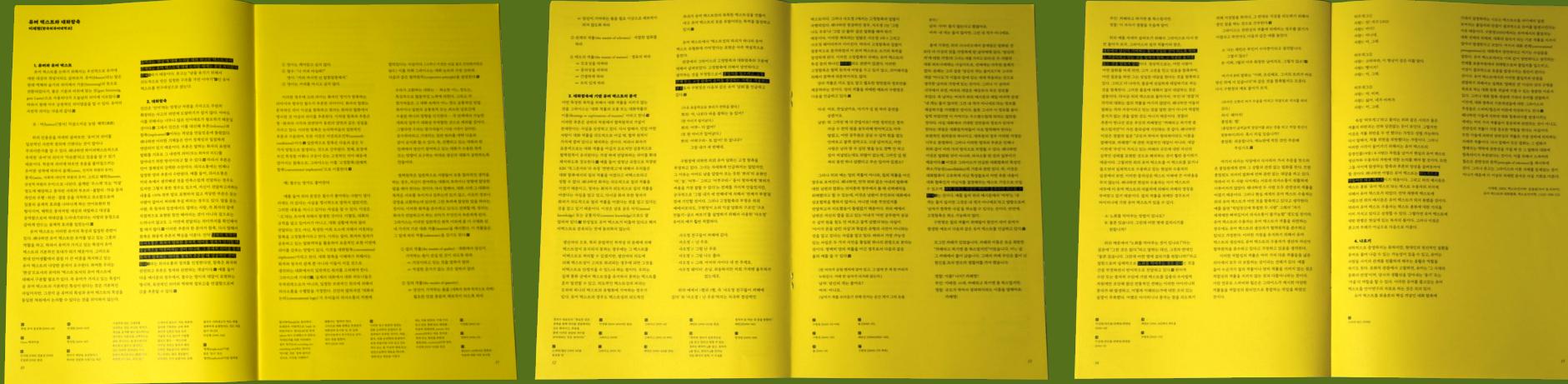


13. 코끼리를 냉장고에 넣는 방법

'코끼리를 냉장고에 넣는 방법'이라는 인터넷 유머를 이미지로 재해석한 그림책이다.
포토콜라주로 제작한 이미지들과 함께 각 이미지를 설명하는 인터넷 유머를 캡션으로
작성했다. 부록으로는 유머 텍스트를 학문적으로 분석한 논문을 편집해 실어 두었다.



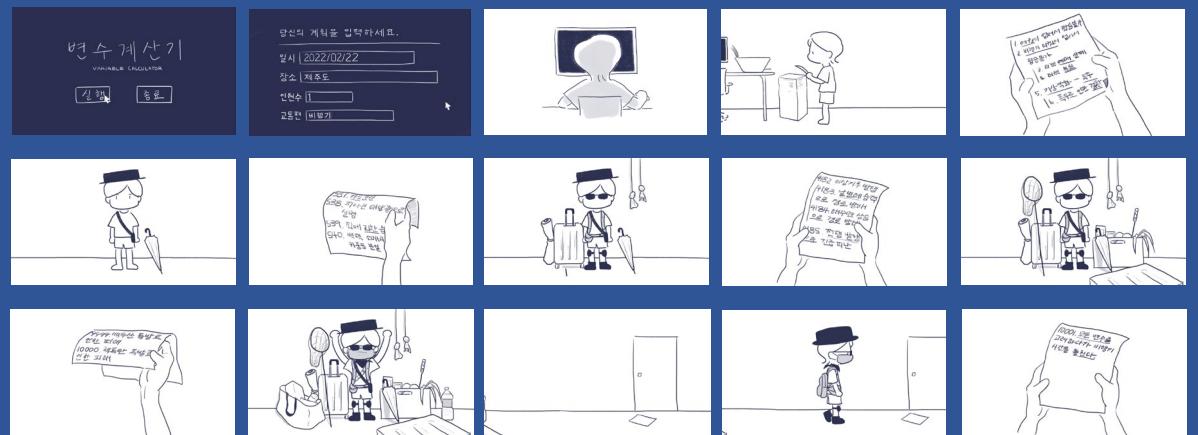




C. Media Design

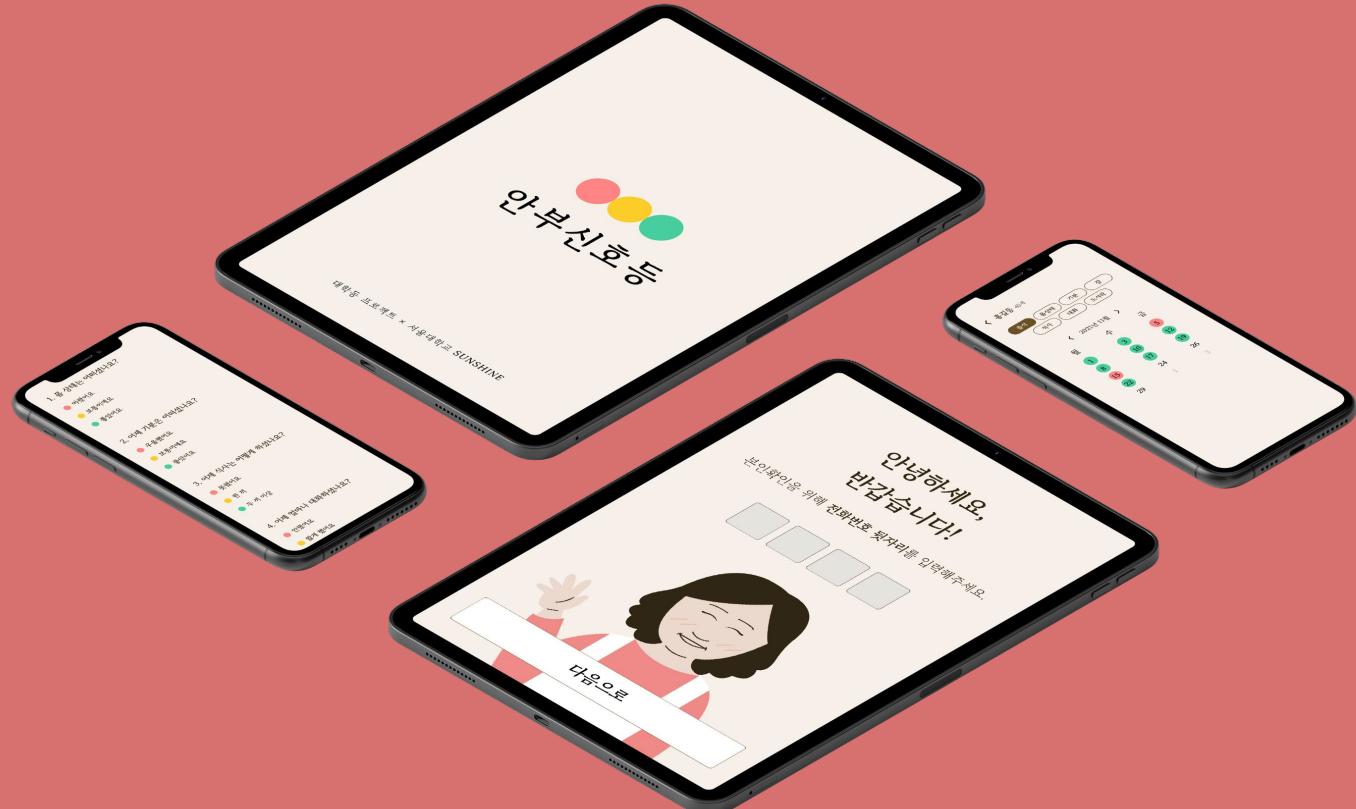
14. 변수계산기

'변수 계산기'는 계획을 방해하는 모든 변수들을 계산해 나열해주는 프로그램이다. 주인공은 이 프로그램을 사용해, 비행기를 타고 제주도에 도착하는 계획의 방해요인이 될 수 있는 모든 변수를 계산한다. 주인공은 변수 계산기가 나열하는 수많은 변수에 최대한 대비하여 무사히 계획대로 제주도에 갈 수 있을까?



15. 안부신호등

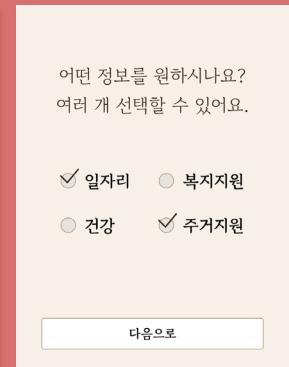
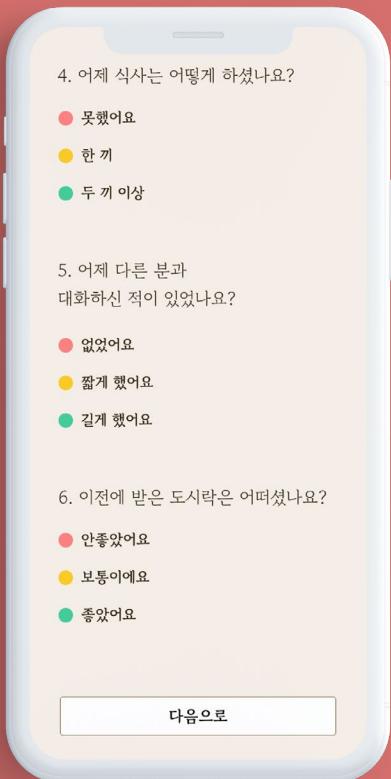
서울디자인재단에서 진행한 '2021 휴먼시티디자인워크숍'에 참여해 진행한 앱 디자인 프로젝트이다. 대학동의 독거 중장년을 위해 여러 자선활동을 진행하는 봉사단체 '해피인'에서 회원 관리 시 사용하기 용이한 모바일 앱을 만들기 위해 UI/UX를 기획하고 디자인했다. 데스크 리서치 및 대학동 현장답사를 통해 회원들의 건강상태나 지속적으로 체크하기 어렵다는 해피인의 어려움을 알게 되었고, 이 문제를 해결할 수 있는 앱을 제작하고자 했다.



'안부신호등'은 해피인 도시락 나눔일마다 방문하는 회원들로부터 간단한 건강 관련 설문

데이터를 수집해 건강 상태나 기분 등을 지속적으로 추적한다. 각 회원의 상태를 쉽게

인식하고 관리할 수 있도록 '신호등'이라는 대표적 소재를 더해 직관성을 부여했다.



관리자 Flow



2021년 10월 29일에 실제로 해피인 도시락 나눔 현장에서 처음 베타 테스트를 진행했으며,
6주 이상의 시범 운영을 거쳐 UI를 수정하고 보완하였다. 완성된 앱은 해피인에서 회원
관리와 복지를 위해 현재까지 계속 사용 중이다. 아래 링크를 통해 접속 가능하다.

happyinsnu.cafe24.com/certi.html



