

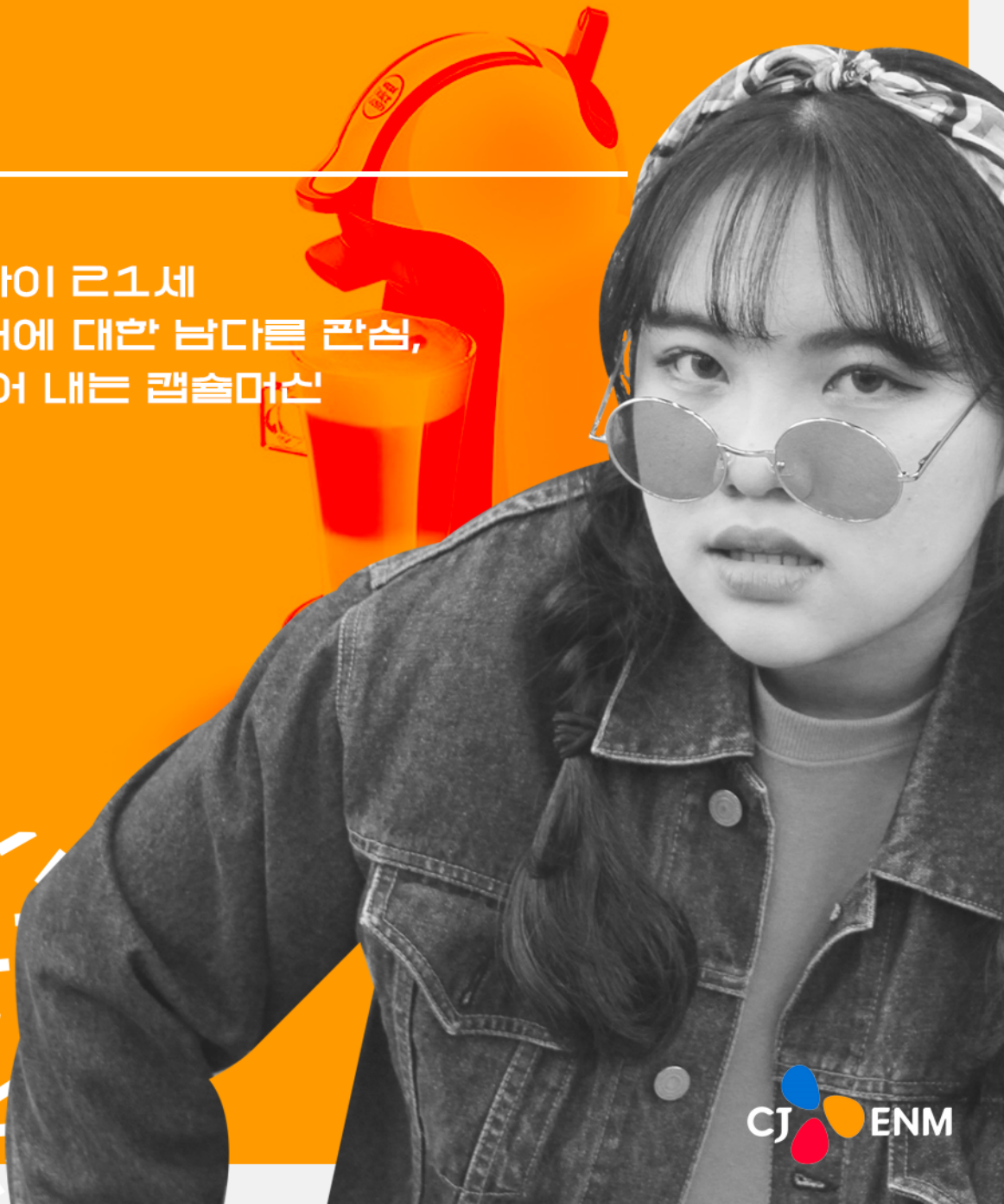
씨제이의

캡슐머신

이어진

나이 : 평균나이 21세

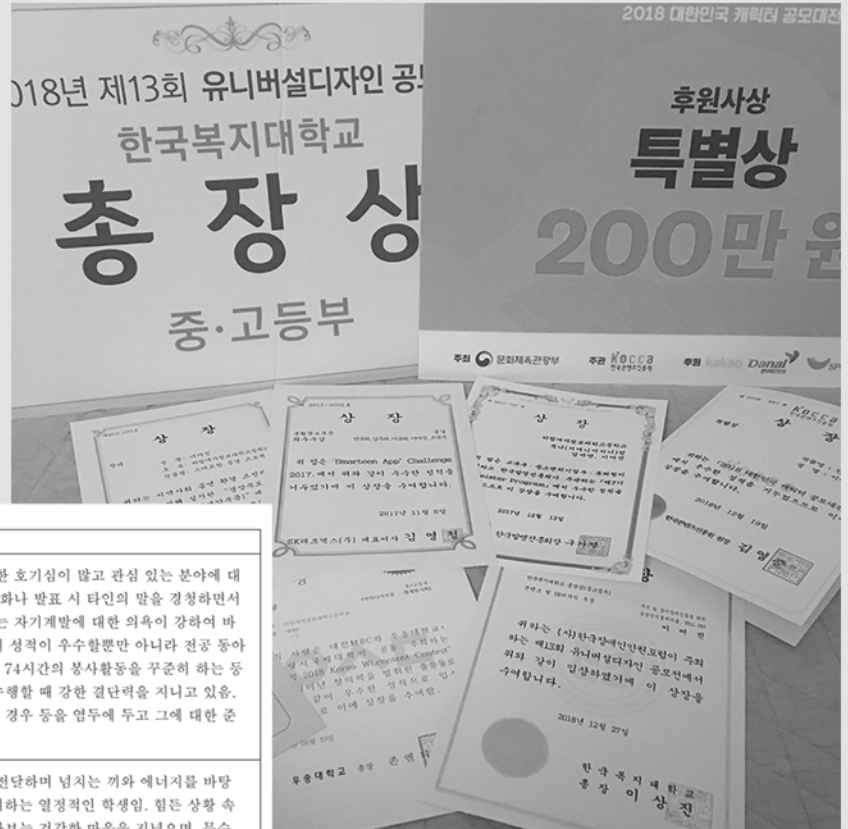
특징 : 미디어에 대한 남다른 관심,
모든지 만들어 내는 캡슐머신



제 자신을 단련해왔던 이력들

대외 수상

서울 브랜딩 공모전 시민 인기상
경상북도 금연 홍보물 공모전 장려상
기업가콘텐츠 UCC부문 공모전 인기상
제7회 고교앱개발경진대회 최우수상
제7기 직무발명경진대회 발명진흥회장상
KWC코리아 Wi 콘텐츠 콘테스트 동상
뉴미디어예술공모전 최우수상
유니버설 디자인 공모전 청소년부문 대상
2018 대한민국 캐릭터 공모대전 특별상



10. 행동특성 및 종합의견

학년	행동 특성 및 종합의견
1	웃음이 많고 낙천적인 성격으로 여유가 있으며, 다양한 분야에 대한 호기심이 많고 관심 있는 분야에 대해서 배워가는 즐거움을 알고 그에 대한 집중력이 높은 학생임. 대화나 발표 시 타인의 말을 경청하면서도 자기 주관이 뚜렷하고, 상황을 관찰하며 새로운 것에 도전하려는 자기개발에 대한 의욕이 강하여 바른 일과 속에서도 시간 및 자기관리 능력이 뛰어나, 전 교과에 걸쳐 성적이 우수할뿐만 아니라 전공 동아리 및 교내의 다양한 공모전 참여 등을 시도하고, 주말을 활용하여 74시간의 봉사활동을 꾸준히 하는 등 스스로 목표를 설정하고 하나씩 이루어가는 실천 의지력과 일을 수행할 때 강한 결단력을 지니고 있음. 도전의식이 뛰어나 두려움보다는 관련 정보수집과 발생할 수 있는 경우 등을 업무에 두고 그에 대한 준비를 계획적으로 해나가 많은 성장이 기대됨
2	언제나 밝고 생기 있는 모습으로 보는 사람에게 긍정적인 활력을 전달하며 넘치는 끼와 에너지를 바탕으로 체육대회, 동아리활동발표회 등 교내 활동에 적극적으로 참여하는 열정적인 학생임. 힘든 상황 속에서도 특유의 웃음을 잃지 않으며 긍정적인 시각으로 세상을 바라보는 건강한 마음을 지녔으며, 무슨 일이든 노력하면 좋은 결과가 있을 것이라는 긍정적인 생각을 갖고 있어 어려운 상황도 기꺼이 이겨낼 수 있는 내적 힘이 있음. 기숙사 생활을 하면서 함께 방을 사용하는 친구들과 각기 다른 생활 습관과 생활 방식을 갖고 있어 어려움을 겪었지만, 다른 사람의 개성을 존중하고 상대방의 입장에서 행동을 바라봄으로써 타인을 수용하고 이해할 수 있게 됨. 다양한 교외 활동에 참여하여 디자인 실력을 실무에 적용하는 연습을 하였으며, 특히 피스톤의 후진을 막아 일회용 주사기의 재사용을 막는 상품을 디자인하여 상품성 있는 아이디어를 냄. 전공 수업을 통해 다양한 프로젝트를 수행하였는데, 앱을 디자인하는 프로젝트에서는 시각장애인들을 위한 음성 인식 결제 앱을 디자인하였으며, 특히 음성인식 주파수와 같은 그래픽 요소들을 추가하여 사용자의 편리성을 도모하며, 또한 개인 아이덴티티 프로젝트에서는 최근 유행하는 레트로 스타일로 자신의 인생관, 일대기, 능력 등을 그래픽적으로 표현하여 어필함.
3	늘 유쾌하고 긍정적인 생활태도를 가진 학생으로 긍정적인 에너지를 전파하는 능력이 있으며, 친구들과 지냈을 때 학급의 분위기를 밝게 바꿔주는 분위기 메이커 역할을 함. 창조적이고 상상력이 풍부해 다른 사람은 생각할 수 없는 독특하고 기발한 아이디어를 잘 떠올리는 편이며, 그러한 아이디어를 표현해내는 것을 스스로 즐거워하고 소질이 있음. 특히 교내에서 진행한 뉴미디어IT요소에서 SNS의 정의와 유형들, 중독테스트를 제공하여 SNS에 빠진 사람들에게 경각심을 느끼게 할 수 있는 '소통하는 공간, SNS'이라는 웹페이지를 기획하고 포토샵과 일러스트레이터를 활용하여 디자인함. 일러스트 소스들을 주 요소로 구성하고, SNS를 이용하는 사람들을 캐릭터로 구체화시키는 과정에서 많은 노력을 쏟았으며 수업시간에 배운 퍼블리싱 능력을 활용하여 웹페이지를 체계적으로 구성함. 또한, 자신의 고향인 인천광역시와 긍정적인 이미지 향상을 위해 인천광역시 지자체 캐릭터 '인천아빠'의 인친수호작전'을 기획하여 만들고 포토샵과 일러스트레이터, 애프터이펙트를 활용하여 구체화함. 인천알바다를 언어유희한 인천아빠라는 캐릭터를 기획하며 '위트있는 캐릭터'를 가장 큰 지향점으로 삼아 사람들의 기억 속에 새겨게, 잘 기억에 남을 수 있도록 하는 것을 목표로 캐릭터를 디자인하고, 그것을 기반으로 기획서, 시뮬레이션 영상, 목업으로 도출을 해내는 과정에서 많은 흥미를 느끼고 디자인적인 영감과 자신감을 얻음. 전시를 계획하고, 실제 전시를 준비하며 어려운 점도 많았지만, 하루하루 프로젝트를 완성해가면서 뿌듯함을 느끼고, 자신이 원하는 디자인을 하는 것에 대해 만족감을 느껴 앞으로도 다양한 디자인 작업을 하고 싶다고 생각함.

교과과정

방과후학교 모션그래픽반 (60시간)
방과후학교 포트폴리오 제작반 (30시간)
방과후학교 UX/UI 디자인반 (60시간)
방과후학교 모션콘텐츠제작반 (60시간)
방과후학교 UX반 (54시간)
방과후학교 브랜딩반 (25시간)
방과후학교 컨셉아트웍실무반 (60시간)
방과후학교 테크니컬그래픽반 (54시간)
방과후학교 타이포그래피반 (30시간)
방과후학교 ACA자격증반 (30시간)
방과후학교 GUI디자인반 (30시간)
방과후학교 디자인제도반 (30시간)
방과후학교 컨셉아트웍기초반 (30시간)
방과후학교 기초소묘반 (111시간)