

2020

콘텐츠  
창의 인재  
동반 사업  
서고사려집

# Contents

## 목차

<b>01</b> _____	<b>02</b> _____	<b>03</b> _____
성남산업진흥원 4	토리컴즈 20	강원창조경제 혁신센터 50
<b>04</b> _____	<b>05</b> _____	<b>06</b> _____
아트센터나비 66	알비더블유 90	서경대학교 산학협력단 (비공개) 96
<b>07</b> _____	<b>08</b> _____	<b>09</b> _____
세종대학교 산학협력단 98	클래프컴퍼니 128	서강대학교 산학협력단 138
<b>10</b> _____	<b>11</b> _____	<b>12</b> _____
에이치제이컬처 162	한국뮤지컬협회 176	한국 독립애니메이션협회 190



## 13

모스트콘텐츠 224

## 14

한국아이티  
교육재단 234

## 15

한국영화  
프로듀서조합 260

## 16

한양대학교  
산학협력단 276

## 17

주식회사  
젬블로 280

## 18

주식회사  
만화가족 302

## 19

순천향대학교  
산학협력단 316

## 20

꿈꾸는 꼬리연 338

2020



# 2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

## 강동주/박진수

ENFO 디스코드채널 구축

6

## 강기원의 6명

커뮤니티 정상대전\_오버워치 대회 개최

9

## 김건일의 7명

Pray&Play TEAMFIGHT TACTICS LEAGUE

대회 개최 (약칭 : PnP)

7

## 김연수

게임 이벤트 기획자로 성장

10

## 강기원의 13명

2020 SeN Challenge

8

## 박상현

e스포츠 유튜브 크리에이터의 확장성

11

# 이 성남 산업진흥원

**기관명** 재단법인 성남산업진흥원

**분야** e스포츠 크리에이터 양성

**과제명** e스포츠 크리에이터 양성 플랫폼 구축

**과제소개** e스포츠 전문 크리에이터로써 갖춰야 할 전문지식을 1대1 멘토링을 통해 배양 및 기본적인 소양을 체계적인 교육프로그램을 통해 습득

## 백신혁

게임 영상 편집 전문가로 성장

13

## 이영일

e스포츠 방송 크리에이터와 캐스터로 성장

16

## 이동현

종합 영상 편집 전문가로 성장

14

## 이제용

얼티밋 스쿨 챔스 코리아

17

## 이소라

부산지구 청년회의소 e스포츠대회

15

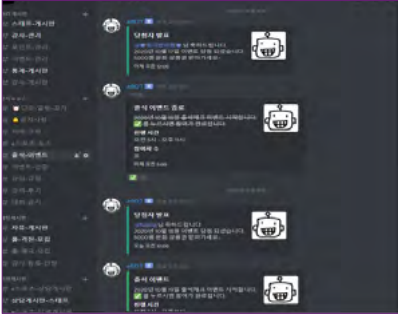

## 전유진

첨업 브랜드화 성장 프로젝트

18




# 강동주/박진수(멘토\_권평)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	ENFO 디스코드채널 구축		
유형	공동 프로젝트	멘티명	강동주, 박진수
장르	게임(e스포츠)	멘토명	권평
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· e스포츠를 사랑하는 사람이라면 누구나 궁금한 점을 서로 쉽고 빠르게 해결하며 누구나 즐길 수 있는 플레이그라운드 조성을 목적으로 함</li> <li>· 세대 간의 갈등을 최소화하게끔 부모 세대들도 참여</li> <li>· e스포츠 현업 종사자들을 초대해 보다 쉽고 빠르게 e스포츠 관련 궁금한 점에 대해 문의하고 이를 통한 자녀와의 갈등 해소 및 프로그래머 지망생들의 궁금한 점을 해결해 주는 창구를 만들고자 함</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<p>□ 디스코드 채널소개</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 서비스 내용 : e스포츠 강의, 뉴스, 구인구직</li> <li>· 개발 예정기간 : 2020년 12월</li> <li>· 서비스의 차별점               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대다수 온라인 강의들의 경우, 과도한 수업료 이외 여러 문제점 발생.</li> <li>- 이 서비스는 공개 가격표와 실시간 강사 매칭 등을 토대로 기존의 서비스와는 차별점을 두고 있으며 쉬운 환불 정책 또한 장점</li> <li>- 강사들의 낮은 수수료 및 e스포츠 관계자 다수 참여 완료</li> </ul> </li> <li>· 메뉴               <ol style="list-style-type: none"> <li>① 출석체크 : 매일매일 출석체크를 통한 채널 내 상주인원들의 참여 유도</li> <li>② 온라인 강의 : 강사모집 / 계정연동 게시판</li> <li>③ e스포츠 뉴스 : 각종 국내외 e스포츠 관련 뉴스 기사를 자동 스크랩, 채널 클릭 한 번으로 전 세계 뉴스를 실시간으로 볼 수 있게 구축</li> <li>④ 구인/구직 : 프로팀들의 구인 구직 또한 장려 중에 있으며, 코칭스태프, 유망주 발굴 등에 도움이 되도록 구축</li> <li>⑤ 질의응답</li> </ol> </li> </ul> <p>□ 향후 계획 : 현재 4만 명 상당의 회원유입 유저 수 확보 중 국내뿐만이 아닌 중국, 일본, 미국으로 시장을 목표하고 있음</p>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>디스코드 채널 출석 체크 이미지</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>디스코드 채널 뉴스 이미지</p> </div> </div>		

# 김건일의 7명 (멘토\_오성균)

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	Pray&Play TEAMFIGHT TACTICS LEAGUE 대회 개최 (약칭 : PnP)		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김건일, 김나정, 김태양, 명은재, 박상현, 송지은, 양형기, 이영일
장르	게임(e스포츠)	멘토명	오성균
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 참여하는 교육생들이 대회 개최를 통해 여러 직업군 경험 및 방법 터득</li> <li>· 팀웍을 통해 얻을 수 있는 기대효과</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<p>□ 대회 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 대회 기간 : 2020년 7월 18일(토)~7월 19일(일) (2일간)</li> <li>② 모집 기간 : 2020년 7월 8일(수) ~ 7월 15일(수)</li> <li>③ 대회 방식 : 온라인 예선, 결승</li> <li>④ 대회 종목 : 리그오브레전드 전략적 팀 전투</li> <li>⑤ 참가 선수 : 49명(TFT 경쟁전 플래티넘 이상 등급의 플레이어)</li> </ul> <p>□ 진행 스태프(멘토 및 멘티)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 총괄 멘토 : 오성균</li> <li>② 기획 및 운영 : 김나정, 명은재</li> <li>③ 캐스터 및 출연 : 김태양, 이영일</li> <li>④ 연출 : 양형기, 송지은</li> <li>⑤ 디자인 : 김건일</li> <li>⑥ 업저버 : 박상현</li> <li>⑦ 기술 : 김유래</li> </ul> <p>□ 중계 정보</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 장소 : 에스플렉스 센터 12층 오지엔 온라인 스튜디오 C</li> <li>② 트위치 : TV 스트리머 "마스카"채널에서 결승 중계</li> <li>③ 해설 : 스트리머 이임혁(마스카), 스트리머 이동현(관악산샤이)</li> <li>④ 방송 시간 : 4시간 8분 / 평균 시청자 수: 235명 / 최대 시청자 수: 312명</li> </ul>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>진행 스태프 (멘토 및 멘티)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>홍보영상 썸네일</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>결승전 영상 썸네일</p> </div> </div>		

## I 주요 성과

성과 정보	· 평균 시청자 수: 235명, 최대 시청자 수: 312명
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 홍보영상 주소 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4jaCPwrF_J0">https://www.youtube.com/watch?v=4jaCPwrF_J0</a></li> <li>· 결승전 영상 주소 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JLdQ50pcyXg">https://www.youtube.com/watch?v=JLdQ50pcyXg</a></li> </ul>

# 강기원의 14명 (멘토\_오지환)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	2020 SeN Challenge		
유형	공동 프로젝트	멘티명	강기원, 강동주, 김건일, 김나정, 김연수, 김유정, 박진수, 송지은, 양인호, 양형기, 이동현, 이민진, 이영일, 이제용, 전유진
장르	게임(e스포츠)	멘토명	오지환
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 참여 교육생들이 대회 개최에 필요한 홍보 직무 경험을 통해 실전 적용 가능하도록 실습</li> <li>· 여러 홍보방안을 제시 및 공유함으로써 창의적 아이디어 창출</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<p>□ 대회 개요</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 대회 기간 : 2020년 9월26일(토) (1일간)</li> <li>② 모집 기간 : 2020년 8월10일(월) ~ 8월24일(월)</li> <li>③ 중계 장소 및 방송 : 오프라인(성남산업진흥원) 및 Youtube / 아프리카 TV</li> <li>④ 대회 종목 : 카트라이더 러쉬, 리그 오브 레전드</li> <li>⑤ 대회 방식 : 온라인 예선, 결승</li> <li>⑥ 참가 선수 : 72명(각 게임 및 기관별)</li> </ol> <p>□ 운영 및 홍보</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 배너를 제작해보고 영상채널을 통한 홍보 (지역카페, 유명BJ채널, 성남산업진흥원 홈페이지)</li> <li>② 선수 인터뷰 영상을 통한 홍보- 기관 특발전</li> <li>③ 카트라이더 성남 락스 박인재 감독과 이영일 교육생의 캐스터 출연으로 매끄러운 대회진행</li> </ol>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>기관 특발전 선수 인터뷰 섬네일</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>기관 특발전 캐스터 섬네일</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>유명 BJ 및 지역 커뮤니티 e스포츠 관련 기관 홍보</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>		

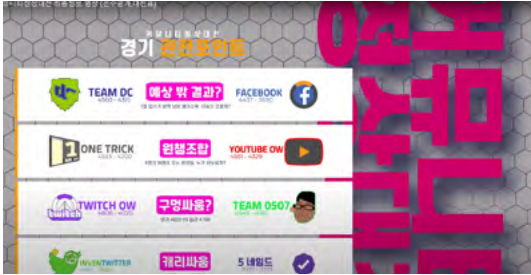

## 주요 성과

성과 정보	· 참여율 15% 초과, 목표 뷰어십 대비 316% 초과
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기관 특발전 선수 인터뷰 영상 주소 <a href="https://www.facebook.com/100002533051486/videos/3414425585318510/">https://www.facebook.com/100002533051486/videos/3414425585318510/</a></li> <li>· 기관 특발전 캐스터 영상 주소 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lvG3schMYIU&amp;t=221s">https://www.youtube.com/watch?v=lvG3schMYIU&amp;t=221s</a></li> </ul>



# 강기원외 6명 (멘토\_허준(닥터준))

## 프로젝트 소개



프로젝트명	커뮤니티 정상대전_오버워치 대회 개최		
유형	공동 프로젝트	멘티명	강기원, 김건일, 김유래, 명은재, 박상현, 이영일, 전유진
장르	게임(e스포츠)	멘토명	허준(닥터준)
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 참여 교육생들이 대회 개최를 통해 여러 직업군 경험 및 방법 터득</li> <li>· 팀웍을 통해 얻을 수 있는 기대효과</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<p>□ 대회 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 대회 기간 : 2020. 9. 26(토) ~ 27(일) (2일간)</li> <li>② 모집 기간 : 2020년 9월 18일(금) ~ 9월 21일(월)</li> <li>③ 대회 종목 : 오버워치</li> <li>④ 대회 방식 : 온라인 예선, 결승</li> <li>⑤ 참가 선수 : 48명(총 8개팀)</li> </ul> <p>□ 중계 정보</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 유튜브 Youtube 및 트위치 Twitch TV 중계</li> <li>② 해설 : 박상현</li> <li>③ 캐스터 : 강기원</li> <li>③ 방송 시간(2일간) - Twitch 기준 총 6시간 42분 / 평균 시청자 수 : 총 408명 / 최대 시청자 수 : 총 650명</li> </ul> <p>□ 진행 스태프(멘토 및 멘티)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 총괄 멘토 : 허준(닥터준)</li> <li>② 기획 및 운영 : 이영일, 전유진, 명은재</li> <li>③ 해설 및 캐스터 : 박상현(해설) &amp; 강기원(캐스터)</li> <li>④ 기술 및 연출 : 김유래</li> <li>⑤ 디자인 : 김건일</li> </ul>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>대회 대진표 및 선수공개 영상 썸네일</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>대회 영상 썸네일</p> </div> </div>		

## 주요 성과

성과 정보	· 평균 시청자 수: 235명, 최대 시청자 수: 312명
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 대회 대진표 및 선수공개 주소 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2KggOUDQNx0">https://www.youtube.com/watch?v=2KggOUDQNx0</a></li> <li>· 대회 영상 주소 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-MD2QaZsV1w">https://www.youtube.com/watch?v=-MD2QaZsV1w</a></li> </ul>




# 김연수 (멘토\_오지환)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	게임 이벤트 기획자로 성장		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김연수
장르	게임(에스포츠)	멘토명	오지환
프로젝트 기획의도	<p>e스포츠 이벤트 현장에서 프리랜서로 활동해오던 중 적성을 잘 살릴 수 있는 부분이 e스포츠 관련 마케팅 분야 중 이벤트 기획이라고 생각되어 e스포츠 크리에이터 양성 과정에 지원했다. e스포츠 크리에이터 양성 과정을 통해 오지환 멘토와 함께 e스포츠 이벤트 기획자가 되기 위한 다양한 능력을 개발하는데 목표를 두었다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>□ 기획 능력개발을 위한 주요내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· LCK 팬 커뮤니티 형성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 승자예측등의 이벤트 진행. LoL esports 소식 / 이슈 운영관리</li> <li>- LCK팀에 대한 다양한 주제로 소통창구 구축 (오픈 카톡 및 디스코드 채널 활용)</li> </ul> </li> <li>· 팀 매니지먼트                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선수단 운영과 선발</li> <li>- 선수단 예산 수립과 운영</li> <li>- 리그에 대한 구조 이해</li> </ul> </li> <li>· e스포츠 전망에 대한 지속적인 토론 및 분석</li> <li>· LCK와 타리그들의 리그분석</li> </ul>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">소통 창구: 오픈 카톡 및 디스코드</p>		

# 박상현 (멘토\_허준(닥터준))

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	e스포츠 유튜브 크리에이터의 확장성		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박상현
장르	게임(e스포츠)	멘토명	허준(닥터준)
프로젝트 기획의도	<p>유튜브 크리에이터를 희망하였으나, 마땅한 방법을 찾지 못하고 헤매던 중 e스포츠 크리에이터 양성 교육 프로그램을 만나 교육생이 되었습니다.</p> <p>콘텐츠 "게임 오버워치"와 "컴퓨터"를 주제로 채널 성장을 목표로 두고, 영상 제작과 피드백 받은 수업방식을 진행, 영상 관련 저작권 이외 법률 지식, 편집기술을 집체교육을 통해 경험했습니다. 여러 교육 등을 통해 크리에이터로서 많은 도움을 받았으며 확장해나가고 있습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>□ 멘토링 방식 및 활동내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 주기적으로 영상 업로드 (주기적인 업로드가 핵심)</li> <li>· 타 영상물 분석(조회수가 높은 영상)으로 편집기법, 세부적 콘텐츠 습득</li> <li>· e스포츠 리그 개최 "커뮤니티 정상대전" 총괄진행, 해설, 업저버 역할</li> </ul> <p>□ 아이치 채널의 SWOT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Strength 강점 : 깔끔한 영상편집, 게이머를 위한 콘텐츠</li> <li>· Weakness 약점 : 재미와 흥미, 게이머에게 제한적</li> <li>· Opportunities 기회 : 오버워치 크리에이터로서 이미지가 좋음(대회개최 등..)</li> <li>· Threats 위험 : 게임 오버워치의 약세로 인한 부정적인 미래 여론</li> </ul> <p>□ 아이치 채널의 개선방안</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 새로운 콘텐츠 기획을 꾸준히 해야함</li> <li>· 콘텐츠의 세분화가 필요함</li> <li>· 분석된 채널 SWOT중 "W/O/P"에 대한 해결점을 찾아감</li> </ul>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>1:56</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>윈도우10 최적화 방법 영상</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>게임공략 콘텐츠 영상</p> </div> </div>		

## I 주요 성과

<p><b>성과 정보</b></p>	<p>아이치ichi로 활동중인 Youtube 채널 구독자 증가</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구독자 1.21만 명 보유('20. 11. 20 현재)</li> <li>- '19. 10 유튜브 본격적인 시작 (컴퓨터, 오버워치 채널)</li> <li>- '19. 11. 23 유튜브 구독자 1,000 달성</li> <li>- '20. 05 유튜브 구독자 3,800 달성</li> <li>- '20. 07. 24 구독자 5,000 달성</li> <li>- '20. 09. 20 구독자 10,000 달성(월 평균 1,000 증가 중)</li> <li>- '20. 11. 04 구독자 12,300 (약 3,000명 증가)</li> </ul>	
<p><b>성과 관련 링크</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 아이치 유튜브 채널  <a href="https://www.youtube.com/channel/UCbFLnCfOet-u_kFyA7uX-9Q">https://www.youtube.com/channel/UCbFLnCfOet-u_kFyA7uX-9Q</a> </li> <li>· 윈도우10 최적화 방법 영상  <a href="https://www.youtube.com/channel/UCbFLnCfOet-u_kFyA7uX-9Q/search?query=%EC%9C%88%EB%8F%84%EC%9A%B010">https://www.youtube.com/channel/UCbFLnCfOet-u_kFyA7uX-9Q/search?query=%EC%9C%88%EB%8F%84%EC%9A%B010</a> </li> <li>· 게임공략 콘텐츠 영상  <a href="https://www.youtube.com/channel/UCbFLnCfOet-u_kFyA7uX-9Q/search?query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EA%B3%B5%EB%9E%B5">https://www.youtube.com/channel/UCbFLnCfOet-u_kFyA7uX-9Q/search?query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EA%B3%B5%EB%9E%B5</a> </li> </ul>	

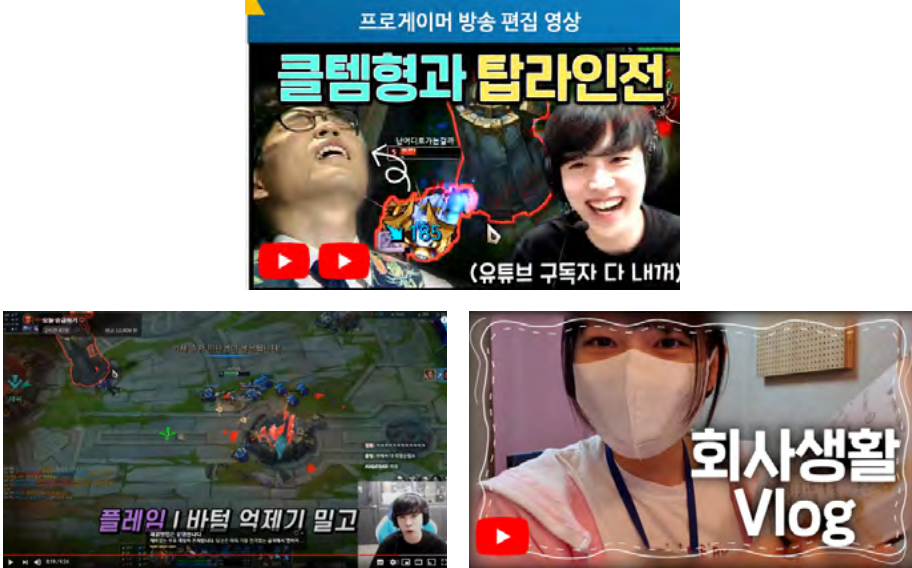
# 백신혁 (멘토\_허준(닥터준))

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	게임 영상 편집 전문가로 성장		
유형	개별 프로젝트	멘티명	백신혁
장르	게임(e스포츠)	멘토명	허준(닥터준)
프로젝트 기획의도	<p>영화영상학과 재학시절 배운 영상편집의 여러 기술을 접목하여 평소에 관심있던 e스포츠 관련 다양한 경험을 하고 싶어 e스포츠 크리에이터 양성 과정에 지원하였습니다.</p> <p>유튜브 영상 편집의 실무를 배우고 직접 업로드용 영상을 제작하는 유튜브 영상 편집자가 되고자 합니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>□ 기획 능력개발을 위한 주요내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 개인 영상물 제작을 통한 영상 편집 기술 향상</li> <li>· 유튜브 수익 구조, 저작권, 콘텐츠 기획에 대한 전반적인 멘토링 진행</li> </ul> <p>□ 제작 과정</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 에프터 이펙트, 파이널 컷, 다빈치 툴 활용</li> <li>· 비디오 트랜지션, 텍스트 vfx를 접목한 개인 작업물 제작</li> </ul> <p>□ 향후 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 꾸준한 편집 기술을 쌓아 클라이언트의 니즈를 100% 충족시킬 수 있는 편집을 해내는 것이 목표</li> </ul>		
주요 이미지	<div style="text-align: center;">  <p>다빈치 tool 활용 모습</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>아프리카 vs 담원 2set 분석 영상</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>헛갈리는 전사덱 타입 3분 완벽 정리</p> </div> </div>		

# 이동현 (멘토\_이은수)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	종합 영상 편집 전문가로 성장		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이동현
장르	게임(e스포츠)	멘토명	이은수
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 종합 영상 편집 전문가로 성장하기 위한 기본기 터득</li> <li>· 안정적인 취업을 위한 영상 포트폴리오 제작</li> <li>· 전문가인 멘토의 노하우를 전수받아 빠른 실력 향상</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<p>□ 영상 편집 제작 방식</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 스트리머 팬영상 제작 및 게임 영상 편집 외주 작업</li> <li>- 게임 실력에 치중된 영상이 아닌 스트리머의 개성을 최대한 살려 볼거리가 많은 영상 제작의 노하우를 갖고 있음</li> </ul> <p>□ 영상 편집능력 향상 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 여러 종류의 편집 툴 숙지</li> <li>- 프리미어 프로 외에 애프터 이펙트, 포토샵 등 알아두면 좋을 영상 편집툴이나 디자인 프로그램 사용법을 배움</li> <li>· 심화된 영상편집 기술 배우기</li> <li>- 독학으로 하기 힘든 어려운 편집 기술들을 이해하기 쉽고 빠르게 배울 수 있었음</li> </ul>		
주요 이미지	<div style="text-align: center;">  <p>편집 영상</p> </div>		

## | 주요 성과

성과 정보	· 2019' 4 ~ : 스트리머 방송 영상을 정기적으로 편집
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 프로게이머 방송 편집 영상 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TrU2OUydoVw&amp;t">https://www.youtube.com/watch?v=TrU2OUydoVw&amp;t</a></li> <li>· Vlog(브이로그)영상 편집 영상 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=l6UwJMLuFic&amp;t">https://www.youtube.com/watch?v=l6UwJMLuFic&amp;t</a></li> </ul>

# 이소라 (멘토\_한승용)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	부산지구 청년회의소 e스포츠대회		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이소라
장르	게임(e스포츠)	멘토명	한승용
프로젝트 기획의도	e스포츠 대회 진행업무를 통한 기획 및 마케팅 분야의 실무경험 습득		
프로젝트 주요내용	<p>□ 대회 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 대회 기간 : 2020. 9. 26 (토) (1일간)</li> <li>② 대회 방식 : 온라인 예선, 결승</li> <li>③ 대회 종목 : 스타크래프트, 카트라이더</li> <li>④ 참가 선수 : 48명(총 8개팀)</li> <li>⑤ 모집 기간 : 9월 18일(금) ~ 9월 21일(월)</li> </ul> <p>□ 중계 정보</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 유튜브 Youtube 중계</li> </ul> <p>□ 대회 역할</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 대회 기획 및 운영 참여             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대회 대진표 및 기획서 작성</li> <li>- 디스코드 방식 본인인증 과정 운영</li> </ul> </li> </ul> <p>□ 기대효과</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 대회 기획 및 운영 경험을 통한 노하우</li> <li>② 개인 포트폴리오의 업그레이드</li> </ul>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>부산지구 청년회의소 e스포츠대회_스타크래프트 영상 썸네일</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>본인인증 이미지</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>디스코드 인증과정</p> </div> </div>		

## 주요 성과

성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 부산지구 청년회의소 e스포츠대회_스타크래프트 영상 주소</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=MaYINeMGYlg&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=MaYINeMGYlg&amp;feature=youtu.be</a></li> </ul>
----------	---

# 이영일 (멘토\_차보경)

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	e스포츠 방송 크리에이터와 캐스터로 성장		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이영일
장르	게임(e스포츠)	멘토명	차보경
프로젝트 기획의도	인터넷 방송인을 희망하며 능력 개발을 위해 e스포츠 크리에이터 양성교육을 신청하게 됨		
프로젝트 주요내용	<p>□ 크리에이터로 성장하기 위한 프로젝트 능력 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 타 콘텐츠 분석 및 방송 기획서 작성</li> <li>· 전달력을 위한 발음 및 발성 교정</li> <li>· 영상 저작권 지식습득 및 영상편집 실습</li> </ul> <p>□ 캐스터로 성장하기 위한 프로젝트 능력 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 성남산업진흥원 주최 "센챌린지" 리그전 실전 캐스터 진행</li> <li>· PnP 리그 개최시 스템으로 참여 및 캐스터 진행</li> <li>- 멘티들간의 프로젝트로 '전략적 팀 전투'리그 준비 및 캐스터 진행</li> </ul>		
주요 이미지	 <p style="text-align: center;">[레드팀] 성남시청소년재단      [블루팀] 성남시도서관사업소</p> <p style="text-align: center;">센챌린지      PnP 리그      로딩 브릿지 제작</p>		


## I 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 마인크래프트 : 크리에이터 활동 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 샌드박스게임 마인크래프트의 다양한 모드와 모드팩 설명</li> <li>- 작은 트위치 방송인들을 모집하여 대규모 모드서버를 기획/개발/운영</li> </ul> </li> <li>· 역전재판 : 자체 더빙 진행 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 몰입도를 위해 변호사(정자 및 뱃지로 표현)코스프레로 진행</li> </ul> </li> <li>· 캠을 이용한 먹방 및 썰방송 진행</li> <li>· 운영중인 영상채널 : "돌공"으로 활동중</li> </ul>
성과 관련 링크	<a href="http://www.youtube.com/channel/UCqjW6v9QSAoUvbiczPuCwKA?view_as=subscriber">www.youtube.com/channel/UCqjW6v9QSAoUvbiczPuCwKA?view_as=subscriber</a>



# 이제용 (멘토\_차보경)

## I 프로젝트 소개

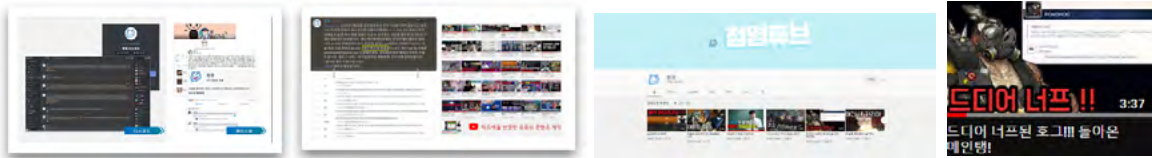
프로젝트명	얼티밋 스쿨 챔스 코리아		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이제용
장르	게임(e스포츠)	멘토명	차보경
프로젝트 기획의도	모바일 게임의 e스포츠 프로게이머 풀 확장, 퀄리티 높은 대회 진행을 목표로 수행하여 원활한 대회운영으로 시청자에게 재미를 전달 및 퍼스널 브랜드 성장		
프로젝트 주요내용	<p>□ 대회 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 대회 기간 : 2020. 7. 25 (토) (1일간)</li> <li>② 대회 방식 : 온라인 5:5 단판 승부</li> <li>③ 대회 종목 : 얼티밋 스쿨</li> <li>④ 참가 선수 : 80명(총 12개팀)</li> <li>⑤ 모집 기간 : 2020년 9월 18일(금) ~ 9월 21일(월)</li> </ul> <p>□ 중계 정보</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 유튜브 Twitch 중계</li> <li>② 캐스터 : 이제용</li> <li>③ 평균 시청자 수 : 160명 / 최대 시청자 수 : 250명</li> </ul> <p>□ 기대효과</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 단독 대회 개최를 통한 여러 경험들이 게임전문 크리에이터로서 성장 발전</li> <li>② 새로운 시청자 유입 기대</li> </ul>		
주요 이미지	 <p style="text-align: center;">얼티밋 스쿨 챔스 코리아 중계 영상 섬네일</p>		

## I 주요 성과

성과 정보	· 얼티밋 스쿨 챔스 코리아 중계 평균 시청자 수 : 160명 / 최대 시청자 수 : 250명
성과 관련 링크	· 얼티밋 스쿨 챔스 코리아 하이라이트 영상 주소 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LeYa0pyyAiU">https://www.youtube.com/watch?v=LeYa0pyyAiU</a>

# 전유진 (멘토\_남윤승)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	첨업 브랜드화 성장 프로젝트		
유형	개별 프로젝트	멘티명	전유진
장르	게임(e스포츠)	멘토명	남윤승
프로젝트 기획의도	<p>저는 게임에 대한 이해도가 높고 사람들이랑 소통하면서 게임하는 것을 무척이나 좋아합니다. 그래서 시작한 트위치(Twitch) 첫 라이브 방송을 1년 넘게 현재까지 꾸준히 하고 있습니다.</p> <p>하지만 조금 더 성장할 방법을 찾고 있었고 마침 한국콘텐츠진흥원에서 진행하는 e스포츠 크리에이터 양성 과정을 신청하여 교육생으로 선발되었습니다.</p> <p>많은 교육과 경험을 쌓으면서 남윤승 멘토님과 함께 "첨업 브랜드화 성장 프로젝트"를 구체화하게 되었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>□ 프로젝트 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 전략1: 팬들과 소통할 수 있는 공간 확보</li> <li>· 전략2: 시청자들의 의견을 반영하여 콘텐츠 기획 및 제작 (디스코드 및 SNS를 통한 시청자들의 의견을 적극 반영 및 피드백 제공)</li> <li>· 전략3: 주기적 라이브 방송 실시 (주기적 라이브 방송은 시청자들의 참여기회를 증가시키고, 좋은 아이디어를 얻을 수 있는 가장 좋은 방법)</li> </ul> <p>□ 향후 계획</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 출시예정인 오버워치2를 기존 팬층들과 함께할 수 있도록 새로운 콘텐츠 기획</li> <li>· e스포츠 크리에이터 양성 과정을 통해 얻은 교육 내용을 꾸준히 적용하고 향상할 예정 (영상편집, 저작권 법률, 유튜버로서의 지켜야 할 예의 등)</li> </ul>		
주요 이미지	 <p>첨업 유튜브 채널      시퀀스 패치노트 영상</p>		

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 첨업 유튜브 채널 데이터 분석자료</li> <li>- 2020년 5월 대비 10월 현재 시청자수 3배 증가</li> </ul> 		
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 첨업 유튜브 채널</li> <li><a href="https://www.youtube.com/channel/UCIlboNzMMqFox_ZoZ1iln1A">https://www.youtube.com/channel/UCIlboNzMMqFox_ZoZ1iln1A</a></li> </ul>		



# 2020

## 콘텐츠 창의인재 동반사업 성과사례집

<b>강인혜</b> 25세 이부진	22	<b>문창현</b> 크리스는 히어로가 되기로 마음먹었다	29
<b>김다솜</b> 눈먼 시체들의 도시	23	<b>박성권</b> 용사가 아니라 마왕이 되었다	30
<b>김다정</b> 숙주(宿主)	24	<b>배철완</b> 판타지 세계에서 기자가 되는 법	31
<b>김도형</b> 달리버	25	<b>성기제</b> 미래의 라슈텔	32
<b>김민영</b> 친애하는 나에게	26	<b>신은결</b> 내 연애는 안팔아요	33
<b>김민지</b> 친애하는 또라이에게	27	<b>안지원</b> 태양의 후예	34
<b>남연석</b> 가짜테이머	28	<b>연해영</b> 고양이를 부탁해	35

# 오리 토리컴즈

기관명 토리컴즈 주식회사

분야 웹툰

과제명 웹툰 기획 창작자 전문 인력 양성

과제소개 창의적이고 글로벌한 웹툰 기획안 고도화 작업 교육 및 전문화된 창작 시스템을 습득하고 현장 실무 능력을 갖춘 인재 양성이 본 과정의 최종 목표임.

\* 토리컴즈 주식회사 조은진 멘티 프로젝트는 저작권 관련 문제로 모든 정보를 비공개합니다.

<b>원정연</b> 형제의 배달	36	<b>임다은</b> 소설 쓰지 말 걸 그랬어	43
<b>유혜진</b> 굿바이, 상조	37	<b>전경찬</b> 마을 인근 몬스터	44
<b>이성재</b> 민트 초콜렛	38	<b>정현철</b> 안녕, 티미	45
<b>이소희</b> 시취	39	<b>하성태</b> 어서오세요, 카페 별무리에	46
<b>이승재</b> 빌런 아카데미	40	<b>한준희</b> 달의 이야기	47
<b>이현진</b> 인형탈과 로맨스	41	<b>황지현</b> 마피아 게임	48
<b>이형재</b> 구오빠 GANG生	42		

# 강인혜 (멘토\_김준영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	25세 이부진		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강인혜
장르	드라마, 스릴러	멘토명	김준영
프로젝트 기획의도	<p>꽤 막힌 일상을 박살내는 짜릿한 자극, 아드레날린이 솟구치는 웹툰을 제작하여 독자를 만족시킬 것.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>‘난 위아래가 없어. 한번 이빨 박으면 계급장도 물어뜯거든. 그래서 스나이퍼 미친개, 그게 나야.’          대가리가 험박해도 풀지 않고, 끝까지 개기면서 취재하는 ‘개기자, 개도회’ 신입기자 주제에 글로벌 제약회사 비리 취재에 나섰다. 선배를 죽음에 이르게 한다. 개도회는 선배의 죽음이라는 트라우마로 인해 정의로운 언론인으로서의 삶을 포기한다.          그 후 배운 게 도둑질이라고 남의 뒤통수까지 캐서 폭로하는 유튜버로 살아간다. 그러던 중 대형 기획사 아이돌 연습생으로부터 제보를 받게 된다. 조회수 좀 짹짹하게 올리겠다 싶어서 건드렸는데, 자신의 하나뿐인 가족 남동생도 괴한의 손에 죽게 된다.          개도회는 선배와 남동생의 죽음의 연관성이 있다는 것을 알게 되고 목숨을 건 짜릿한 복수극과 진짜 폭로전을 시작한다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/bHQ1hy78WrM">https://youtu.be/bHQ1hy78WrM</a>
----------	---

# 김다솜 (멘토\_김재훈)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	눈먼 시체들의 도시		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김다솜
장르	재난, 스릴러	멘토명	김재훈
프로젝트 기획의도	감염이라는 인간의 한계를 뛰어넘은 영역에서 살아남기 위한 몸부림! 좀비의 진화형 '시체'를 캐릭터화 하고, '대전'이라는 대도시를 배경으로 방공호 시체연구소에서 벌어지는 생존의 사투극을 그리며 독자들에게 바이러스에 대한 공포와 두려움을 신선한 방법으로 승화시킬수 있는 방법을 제공한다. 최고 목표는 네이버, 투믹스나 코미코의 유통을 목표로 한다.		
프로젝트 주요내용	방공호의 연구원들이 이유없이 죽어가는 사건의 진상 파악을 위해 방공호로 파견된 고원제! 의문의 사고에 연구하던 중 시체를 먹는 시체를 발견하고는 문제의 원인을 풀어가기 시작한다. 드디어 개발된 백신! 그것은 시체에게서 발견되었고, 수정체의 크리스탈린이 주 원료였다. 시체들의 눈을 이용한 백신이라..... 크헉~ 우여곡절 끝에, 모두를 살릴수 있는 백신 개발에 성공했지만 예상치 못한 난관에 부딪히는데... 그것은 바로 거대한 정부의 힘..! 보이지 않는 힘과의 싸움에서 과연 승리할수 있을까? 정의를 위하여 고군분투 하는 고원제와 그를 돕는 연구시설 가드리더인 '유리더', RTG 리더 이민... 이들이 함께 총체적 난국을 헤쳐나가는 스토리!!		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/oBGJnqigAI0">https://youtu.be/oBGJnqigAI0</a>
----------	---

# 김다정 (멘토\_송석화)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	숙주(宿主)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김다정
장르	재난, 스릴러	멘토명	송석화
프로젝트 기획의도	생존을 위해 변화해 가는 사람들의 심리변화와 선과 악에 대한 사람들의 갈등, 드라마를 다루고 싶었음 재난이라는 극한상황에 처한 사람이 어떤 선택을 하는지 어떤 선택이 맞는지에 대해 질문하고 메시지를 담고 싶었음		
프로젝트 주요내용	<p>사람들이 착해진다. 서로 양보하고 친절하며 사랑과 평화를 외친다.</p> <p>한 쓰레기 매립지에서 바이러스가 자연 발생한다. 이 바이러스는 기생충을 번이시키고 생물체의 섭식 과정을 통해 먹이 사슬의 정점에 있는 인간에게 도달하게 되고 다른 생물체에게 섭식될 때마다 자신의 분자구조를 확대 재생산하여 수차례 변이한다. 기생충에 감염된 사람들은 잠복기 동안은 성격이 온화해져 선행을 베풀지만 잠복기가 지나면 이전과는 다르게 강한 공격성을 띠고 주변에 보이는 모든 생명체를 공격한다. 더 큰 문제는 n차 감염자가 늘어날수록 잠복기가 점점 짧아진다는 것이다. 이러한 아비규환의 상황에서 주인공과 그의 동료들은 실낱같은 희망에 의지해 스스로의 생존을 모색하는데... 대부분의 음식과 물 그리고 사람들이 바이러스에 감염된 이 지옥도에서 이들은 자신의 생존을 지킬 수 있을까?</p>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>2. 기획의도</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 생존을 위한 사람들의 심리변화</li> <li>2 인간의 이기심, 잔혹성, 선과 악에 대한 생각</li> <li>3 극한 상황에서 윤리적 딜레마</li> </ol> </div> <div style="width: 45%;"> <p>1. 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 장 르 : 재난, 스릴러</li> <li>● 타 겿 : 20~30대</li> <li>● 분 량 : 장편 100화 이상</li> <li>● 룰모델 : 기생수, 하이브, 워킹 데드</li> </ul> </div> </div> 		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/mz8kQ_cKhpY">https://youtu.be/mz8kQ_cKhpY</a>
----------	---



# 김도형 (멘토\_이진우)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	딜리버		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김도형
장르	액션	멘토명	이진우
프로젝트 기획의도	코로나 바이러스 감염 환자가 급격하게 늘어나 외부출입이 금지된 대한민국에서 본격 오토바이 스피드 액션물을 보여주고자 함		
프로젝트 주요내용	<p>시즌 1</p> <p>2025년 대한민국, 코로나 바이러스 환자가 급증하여 사회적 거리두기 최고 단계에 이르러 외부 출입 및 신체 접촉이 금지된다. 그리고 바이러스 감염자들과 바이러스 감염률이 높은 A존(빈곤층과 노약자 계층이 모여사는 곳)과 감염률 0%의 청정구인인 B존(부유계층이 사는 곳)으로 나뉘게 된다.</p> <p>이와 같은 상황 속에서 택배 회사들은 코로나 바이러스 창궐과 동시에 생필품을 시작으로 다양한 물품을 바이러스로부터 신속하고 안전하게 배달하며 승승장구하였고, 개인 오토바이로 퀵배달을 하던 배달원들 역시 '딜리버' 라는 단체를 만들어 '택배보다 빠른 퀵배달' 이란 슬로건을 내걸고 몸값을 올리기 시작한다.</p> <p>각종 튜닝으로 무장한 스피드 오토바이와 특수 제작 헬멧(코로나 바이러스 완벽 차단 헬멧) 덕분에 택배를 안전+총알 배송으로 유명해진 주인공 '이름'. 딜리버들 중에서도 가장 빠른 배송과 철저한 방역 관리로 부유층이 있는 B존에서도 유명세를 날리고, 특수한 물품(마약)을 배달해달라는 거액의 제안을 받는다. 그러나 임수를 수행하던 도중 늙은 홀어머니가 바이러스에 감염되면서 순식간에 A존으로 쫓겨나고 '딜리버' 단체에서 퀵배달 자격을 정지당하게 된다.</p> <p>본인은 바이러스에 감염되지 않았지만, 바이러스에 감염된 어머니를 모시고 매일같이 코로나 바이러스와 생사의 다름을 벌여야 하는 생활에 지쳐가던 어느날... 이름 모를 누군가가 '이름'에게 다시 한번 '큰 건'을 제안한다.</p> <p>내용을 알 수 없는 특수한 '택배'를 퀵배달로 12시간내에 A존에서 B존으로 안전하게 배달하는 것이 이번 임무. 이 임무를 성공할 경우 딜리버로 복직할 수 있는 것은 물론 B존에서만 구할 수 있는 치료제로 홀어머니의 바이러스를 고칠 수 있도록 해준다고 한다.</p> <p>그러나, A존에는 감염이 심각하게 진행이 되어 좀비처럼 변한 사람들이 있다.</p> <p>이름은 자신의 택배 업무를 정지시킨 '딜리버' 단체와 A존의 좀비떼, 그리고 B존까지 가는 길에 있는 수많은 검역소를... 심지어 홀어머니를 모신채 무사히 지나쳐가야 한다.</p> <p>도저히 B존으로 갈 방법을 찾지 못해 임무를 포기하려던 찰나, B존으로 몰래 들어갈 수 있는 새길의 문을 열어준다는 의문의 문지기 'KEY'라는 존재를 알게되고, 홀어머니를 안전하게 모실 수 있는 특수한 택배 상자를 제작해 어머니를 상자에 넣고 임무를 수행하기로 결정한다.</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/hqzDo2Jz9V4">https://youtu.be/hqzDo2Jz9V4</a>
----------	---

# 김민영 (멘토\_서범강)

## | 프로젝트 소개



프로젝트명	친애하는 나에게		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김민영
장르	드라마	멘토명	서범강
프로젝트 기획의도	다음 웹툰 연재를 고려하며 기획 기획된 웹툰이 스타일적으로 다음 웹툰 플랫폼의 작품들과 비슷		
프로젝트 주요내용	기쁨은 노란색, 슬픔은 파란색, 분노는 빨간색. 사람의 감정을 색깔로 읽을 수 있는 재인은 자신의 능력으로 세상을 노란 색 물결로 물들이고 싶었다. "내가 기쁘게 해줄게!", "내가 위로해 줄게!" 하지만 타인의 마음을 돌볼 줄 알았지, 자신의 마음을 돌보는 방법은 몰랐다. 긴 시간이 흘러 자존감도, 자신감도 바닥나버린 자신을 마주한 재인은 결국 세상과의 단절을 결심하게 되는데...		
주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;김재인&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;저승사자 해치&gt;</p> </div> </div>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/x9AvF0L_rAM">https://youtu.be/x9AvF0L_rAM</a>
----------	---

# 김민지 (멘토\_양동석)

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	친애하는 또라이에게		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김민지
장르	드라마	멘토명	양동석
프로젝트 기획의도	<p>10대의 청소년들이 풋사랑을 같이 해나가는 순진무구한 사랑이야기가 아닙니다.                      작품에 등장하는 속을 알 수 없는 빙쌍계략녀 '유아연'과 어리석을 정도로 겉모습을 챙기며 유아연 손에 놀아나는 음습 복흑남 '도민준'이 만나 벌어지는 아슬아슬한 내기 속 목적에 향한 과정을 풀어가며 캐릭터들의 감정들을 통해 독자들에게 자극적인 재미를 반전의 결과를. 즉 '또라이가 또라이를 만나 인생을 망치는 과정'의 재미를 안겨드리겠습니다.                      ※ 빙쌍: 빙그레쌍년</p>		
프로젝트 주요내용	<p>“그럼 나랑 내기하자. 먼저 사랑에 빠지는 사람이 지는걸로 ”</p> <p>집안에서 글 쓰는 것에 반대가 많은 도민준. 그가 다니는 학교에는 유아연이라는 혼자 다니는 학생이 있었다. 한마디로 예쁘지만 정이 안가는 속을 모르겠는 소녀.</p> <p>그런 소녀에게는 질 나쁜 소문이 있었다. 이혼 가정에서 자라, 그 부모를 닮아 모두에게 꼬리를 친다는 아주 질 나쁜 소문. 도민준은 그런 유아연을 보며 소설을 쓰게 된다. 자극적인 내용의 저속한 소설. 운이 나쁘게도 유아연은 그 사실을 알게 되고, 도민준은 그 사실이 모두에게 밝혀질까 불안에 떨며 좌절한다. 하지만 그런 불안과 달리 유아연은 예상을 벗어났다. 비릿한 웃음 사이에 꺼낸 유아연의 말은 자신과 내기를 하자는 것. 내기의 내용은 먼저 사랑에 빠지는 사람이 지는 것. 만일 도민준이 진다면 이 사실을 가족들에게, 소꿉친구 썸녀에게, 그것도 모자라 교내에 밝히겠다는 것. 유아연이 진다면 모든 사실을 용서하고 묵인해주겠다는 조건. 도민준은 별 다른 선택지가 없어 유아연의 말도 안되는 내기를 받아들인다.</p> <p>속을 알 수 없는 유아연과 약점을 잡혀버린 도민준 사이에서 벌어지는 아슬아슬한 내기가 시작되는데..</p>		
주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;유아연&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;도민준&gt;</p> </div> </div>		

## I 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/X4u4Vlyg7NU">https://youtu.be/X4u4Vlyg7NU</a>
----------	---

# 남연석 (멘토\_이진우)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	가짜테이머		
유형	개별 프로젝트	멘티명	남연석
장르	액션 판타지	멘토명	이진우
프로젝트 기획의도	<p>일반적인 헨터물에 주인공들이 레벨링을 이용해 강해져서 화려한 모습을 보여주는 것이 아닌 디즈니, 픽사, 드림웍스 같은 애니메이션처럼 어드벤처적인 맛을 더하고 주인공의 내면적인 성장이나 성숙해져가는 모습을 담아 다른 작품들과 차별점을 두었다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>주인공은 배경이 좋지 못하고 약하다는 이유로 왕따를 당하고 제대로 된 직업을 얻지 못한다. 그런 주인공의 방에 작은 던전이 생기고 서로 해를 입히지 못한 채 누군가를 몇 번 만나게 된다. 그리고 서로 원하는 목표가 일치되어서 서로 목적에 의해 돕기로 한다. 협력관계에서 서로를 돕다 보니 돈독해져 주인공에게는 처음으로 친구가 생긴다. 그러던 와중에 주인공의 부모님이 몬스터들에 의해 죽은 것이 아니라는 말을 듣게 된다. 범인이 삼촌인 것을 알아내고 혹시나 하는 마음에 물어보지만 삼촌은 계속해서 거짓만을 말한다. 복수심과 배신감에 휩싸인 주인공이 삼촌을 죽이려 하지만 친구들이 막는다. 친구들의 설득에 삼촌의 비밀을 폭로하고 사회에서 끝내기로 마음먹고 돌아선다. 그때 삼촌이 달려들고 그걸 막아선 친구(몬스터) 한 명이 죽임을 당한다. 그리고 주인공을 해하려 하는 삼촌을 제압한다.(죽이지 않음)</p>		
주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p>  <p> <b>&lt;이윤석&gt;</b>                      현실에선 왕따,                      온라인에서는 세상 인싸                 </p> <p> <b>&lt;고봉민&gt;</b>                      강자에게는 까칠하고                      약자에게는 연민을 느끼는 왕따                 </p> <p> <b>&lt;노래미&gt;</b>                      말 못하는 사정을 가진                      마스코트                 </p>		

## 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/l_4poA74RLI">https://youtu.be/l_4poA74RLI</a>
----------	---

# 문창현 (멘토\_김준영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	크리스는 히어로가 되기로 마음먹었다		
유형	개별 프로젝트	멘티명	문창현
장르	액션, 히어로, 현대판타지	멘토명	김준영
프로젝트 기획의도	부계서사를 토대로 기획한 작품이기 때문에 3부작을 목표로 하고 있으며, 만들기 전에 3개의 시리즈를 결말까지 만들어 놓을 기획이며 한국형 마블을 유니버스로 세계관을 팽창 시킬 계획		
프로젝트 주요내용	<p>신 크리스. 인기진 않겠지만, 대한민국의 고등학생의 이름이다.</p> <p>그는 예전부터 과학자 어머니와 요리사아버지의 각별한 관리를 받아 왔는데 이유는 두 가지가 있었다.</p> <p>첫 번째는 선천적으로 몸이 무척 연약하다는 것이며 두 번째 이유는 시도 때도 없이 그를 납치하려 들던 '제퍼' 라는 미치광이 과학자 존재했기 때문이었다.</p> <p>5살 때부터 시작된 수십 번의 납치. 언제나 제퍼는 특수 제작한 주삿바늘로 크리스의 혈청을 추출하기위해 노력했지만, '언리미트 맨' 이라 칭하는 남성이 크리스를 지켜준 이후론 단 한 번도 본적이 없는 상황이다.</p> <p>그렇게 시간이 흘러 크리스는 고등학생이 됐다. 언제나 엄마의 말을 잘 듣는 그는 어머니가 특수 제작한 약을 8시간에 한 번씩 꼬박꼬박 먹으며 살아왔는데 그날은 아침을 먹을 겨를도 없이 너무나도 바빴다. 약통은 챙겼지만, 빈 통이란 걸 확인하지 못했으며 유난히 같은 반 동구를 괴롭히는 희찬이 신경 쓰이는 되는 것 하나 없는 날이었다..</p> <p>"야 동구 괴롭히지마."</p> <p>"네가 뭘데 씨X놈아."</p> <p>희찬의 주먹이 빠르게 날라 왔다. 평화 주의자 크리스는 검객이 느끼는 0.1 초의 속도를 느끼며 가볍게 희찬의 주먹을 피해내곤 살포시 어깨를 잡았다.</p> <p>짜--억</p> <p>근육이 찢어진 의찬은 희찬은 괴로움에 몸부림쳤다.</p> <p>당황한 크리스는 그 자리에서 얼어붙어 자신의 양 손을 쳐다봤다.</p> <p>대체 내 몸에 무슨 일이 생긴 거야...</p> <p>이 이야기는 자신의 내재된 슈퍼파워를 깨닫게 된 한 소년의 이야기다.</p>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/HCzbSSrYuRE">https://youtu.be/HCzbSSrYuRE</a>
----------	---

# 박성권 (멘토\_손영완)

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	용사가 아니라 마왕이 되었다		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박성권
장르	판타지	멘토명	손영완
프로젝트 기획의도	카카오페이지 및 다음 웹툰 플랫폼에 올리는 것을 첫 번째 목표로 삼고 두 번째로는 배틀코믹스에 연재하는 것을 목표로 세운다. 기획서를 기초로 웹툰 콘티 및 1화를 제작하여 그에 알맞은 소개PPT를 만든 뒤에 플랫폼의 담당자에게 제안을 하도록 한다.		
프로젝트 주요내용	고아로 태어난 김민지는 바쁜 회사 생활을 끝내고 <크레스트 영웅전>이라는 모바일 소설을 읽으며 집으로 돌아가던 중에 오토바이에 치여 사망한다. 고통과 함께 눈이 감기게 되고, 다시 한 번 눈을 떠보니 그녀는 소설 속의 최약체 마왕 레베카로 환생하게 된다. 6명의 마왕 중에 가장 약하고 주인공 일행이 초반에 죽여 버리는 조연 중에 조연인 캐릭터로 그녀가 죽기까지는 약 6달이라는 시간이 남았다. 그 시간 안에 소설 속에서 발휘하지 못한 레베카의 능력으로 살아남아야한다.		

## I 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/VLg-bkq3wS0">https://youtu.be/VLg-bkq3wS0</a>
----------	---

# 배철완 (멘토\_김지연)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	판타지 세계에서 기자가 되는 법		
유형	개별 프로젝트	멘티명	배철완
장르	판타지	멘토명	김지연
프로젝트 주요내용	케인은 세상을 구했던 길드의 전직 궁수. 대체로 평화로워진 시대에 사진기자가 되어 세상을 탐방한다. 인간들간의 정치싸움이 더 심해진 판타지 세계에서 소소하게 세상을 구하는 일을 하는 주인공의 이야기.		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/xXXwioAFICg">https://youtu.be/xXXwioAFICg</a>
----------	---

# 성기제 (멘토\_김지연)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	미래의 라슈텔		
유형	개별 프로젝트	멘티명	성기제
장르	액션, 배틀	멘토명	김지연
프로젝트 주요내용	<p>'올해 겨울방학...나..살아남을 수 있을까?</p> <p>사격부 최고사수였지만 손목에 생긴 염증 때문에 대회예선에서 탈락하게 된 평범한 소녀 유미래(14). 자신의 장래를 고민하던 유미래에게..겨울방학 어느날. 난데없이 자신을 죽이겠다는 소녀와 그리고 그런 소녀를 막기위해 나타난 안드로이드 소년'라슈텔'이 나타난다. 몸에서 레이저가 나가고 2m점프를 하는.. 그런 현대과학으로서는 이해할 수 없는 그들의 대결에 미래는 뉘이 나가고만다. 한편 '나를 만든 건 미래의 너'라는 황당한 말을 하는 라슈텔. 올해 겨울방학...미래는 살아남을 수 있을까?</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/2XcBOQwDrwU">https://youtu.be/2XcBOQwDrwU</a>
----------	---



# 신은결 (멘토\_김준영)

## | 프로젝트 소개


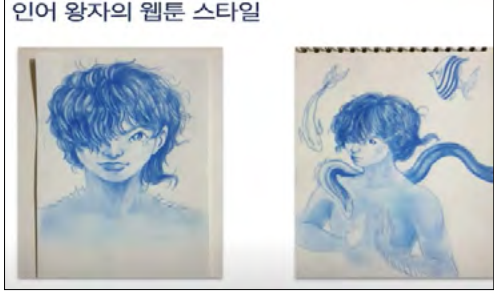

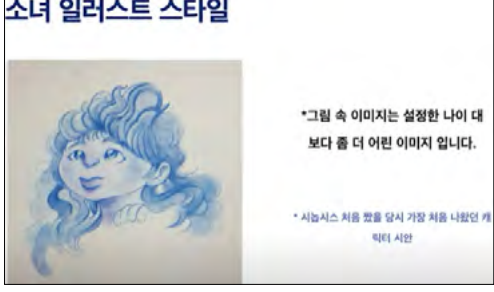
프로젝트명	내 연애는 안팔아요		
유형	개별 프로젝트	멘티명	신은결
장르	로맨스, 드라마	멘토명	김준영
프로젝트 기획의도	책 속의 세계 21세기 한국의 서울과 같은 현실 세계(+천사와 악마 존재)를 보여주고자 한다.		
프로젝트 주요내용	로맨스 웹소설 작가 이루나에겐 로맨스가 없다. 안식년을 맞아 인간계에 내려온 악마 아스모데우스에게 미래의 연애를 팔아 필력을 받았기 때문이다. 계약 조건으로 이루나는 항상 인간 마강해로 변신한 악마에게 썸남을 넘겨야한다. 좋아하는 사람의 고백을 승낙하면 악마가 준 반지가 발동해 이루나를 좋아했던 만큼 악마를 좋아하게 된다. 그렇게 모태솔로로 27살이 된 이루나는 악마를 떠나보내고 싶다. 악마는 진정한 사랑을 찾을 때까지 떠나지 않겠다고 한다. 그런 악마의 눈에 들어온 남자는 이루나가 속한 플랫폼의 건물주 아들 류연서. 이루나는 작품 회의에 매번 난입하여 기획을 이리저리 까대는 류연서를 싫어한다. 하지만 악마를 떠나보내기 위해 그와 썸을 타기로 한다.		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/fpvc52Ce07U">https://youtu.be/fpvc52Ce07U</a>
----------	---

# 안지원 (멘토\_전달용)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	태양의 후예		
유형	개별 프로젝트	멘티명	안지원
장르	성인 동화, 판타지	멘토명	전달용
프로젝트 주요내용	<p>육지와 섬에 사는 '소녀'와 바다에 사는 '인어 왕자'는 바다를 지키는 허수아비에게 찾아간다. 소녀는 자신이 여태껏 그려온 그림들이 전부라고 이야기하며, 인어왕자는 바다와 섬을 지키는 것이 전부였다고 말한다. 그리고 바다 허수아비는 그 둘을 도와준다.</p> <p>소녀는 인어 왕자처럼 자유롭게 드넓은 바다를 누비며 왕자의 자리에 오른 모습을 갈망한다. 인어 왕자는 소녀처럼 자유롭게 걸어 다니며 다른 인간들처럼 평범하고 일상적인 삶을 살아가는 것을 갈망한다.</p> <p>그러나 인어 왕자의 정체는 아는 사람들은 그리 많지 않다. 단, 소녀는 인어왕자의 존재를 알고 있으며, 둘은 목소리부터 외모가 묘하게 닮아 있다. 둘은 자신들이 살고 있는 환경에서 험난한 일들을 마주한다. 인어 왕자와 소녀는 양육강식의 세계에서 힘든 사람을 돕고, 서로를 돕는다. 그 안에서 자신들을 돕는 귀인들을 만난다.</p> <p>척박한 환경에서 인어왕자는 자신의 꼬리를 먹게 되고 귀인들은 바다로 들어가서 인어 왕자를 수면 위로 올라올 수 있게끔 끌어올려 준다. 그리고 인어왕자와 소녀는 식인 인어를 물리치고 바다의 생태계를 정화시킨다. 마지막에 인어 왕자와 소녀는 한 명의 여인이 된다. 둘은 결국 같은 사람이었음을 세상 사람들이 알게 된다. 그리고 한 명의 여인이 된 주인공은 새로운 삶을 살게 된다.</p>		
주요 이미지	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p>인어 왕자의 일러스트 스타일</p>  </div> <div style="width: 50%;"> <p>인어 왕자의 웹툰 스타일</p>  </div> <div style="width: 50%;"> <p>바다 허수아비 일러스트 스타일</p>  <p>바다 허수아비 는, 밭에만 있는 것이 아닌 바다를 지키는 허수아비도 있으면 어떨까?</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>소녀 일러스트 스타일</p>  <p>*그림 속 이미지는 설정한 나이 대 보다 좀 더 어린 이미지입니다.</p> <p>* 시능시스 처음 봤을 당시 가장 처음 나왔던 캐 릭터 서안</p> </div> </div>		

## 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/OW_XyBU3pss">https://youtu.be/OW_XyBU3pss</a>
----------	---

# 연해영 (멘토\_송석화)

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	고양이를 부탁해		
유형	개별 프로젝트	멘티명	연해영
장르	판타지, 드라마	멘토명	송석화
프로젝트 기획의도	<p>반려동물 천만시대. 어느새 동물은 인간의 삶에 깊게 자리하게 되었습니다. 하지만 보편적인 시민의식은 아직 인간이 동물과 지내기에는 부족하지 않을까 생각될 정도로 발달하지 못했습니다. 우리 주변의 동물들은 언제나 폭력적인 상황으로부터 자유롭지 못합니다. 사람을 길고양이들은 사료에 든 쥐약을 먹고 죽고, 가족에게 버려져 떠도는 개들은 폭력에 쉽게 노출됩니다. &lt;고양이를 부탁해!&gt;는 이제는 사회문제로 자리잡은 이러한 동물 학대 문제를 지적하며 또 보는 이로 하여금 다시 생각할 수 있는 기회를 마련하고자 하였습니다. 동물의 말을 알아들을 수 있다는 설정을 통해 동물을 하나의 인격체로서 대하고, 또 조금 더 그들의 입장을 헤아릴 수 있도록 돕고 있습니다.</p> <p>더불어 &lt;고양이를 부탁해!&gt;는 그밖에 여러 사회 이슈들 역시 다루고 있습니다. 현재 가장 대두되고 있는, 여성을 비롯한 약자를 대상으로 한 혐오 범죄부터 시작해 가정 폭력, 사기, 절도 등..... 우리 주변에서 솔하게 일어나는 사건들을, '동물'이라는 소재에 얽어 비판적으로 풀어내고 있습니다. 인간의 힘으로만 해결할 수 없는 부분들에 동물들이 개입하도록 장치하여, '공생'과 '협력'에 대한 메시지를 던지는 작품입니다. 이는 비단 동물들에게만 해당되는 것이 아닌, 궁극적으로는 인간과 인간이 더불어 살아가는 세상에 대해서 이야기하는 내용이 될 수도 있을 것입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>동물의 말을 알아들을 수 있어 사설 탐정으로 일하는 주인공에게 자신이 사람이라고 주장하는 고양이가 찾아 온다. 주인공에게 '아빠'를 찾아 달라는 이 고양이, 어딘가 이상한데?! 동물의 눈으로 세상을 볼 수 있는 능력을 가졌지만, 이 고양이에 대해서는 도통 알 수가 없다. 그리고, 그 고양이의 정체에 대해 밝혀지는 진실들...!</p>		

## I 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/ewncrj4Nq5I">https://youtu.be/ewncrj4Nq5I</a>
----------	---

# 원정연 (멘토\_박지현)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	형제의 배달		
유형	개별 프로젝트	멘티명	원정연
장르	개그, 일상, 성공	멘토명	박지현
프로젝트 기획의도	<p>대한민국은 배달 문화가 상당히 발달되어 있는 나라입니다. 그로 인해 스마트폰 시대인 지금 시대엔 배달 어플이 배달의 주가 되어 사용되고 있죠, 저는 직접 그동안 배달 알바를 해왔던 경험과 그동안 겪었던 해프닝을 좀 더 재밌게 각색하여 배달을 하는 사람만이 공감할 수 있는 웹툰이 아니라 배달을 기다리던 독자들의 배달부에 대한 궁금증도 재밌게 써내려가는 작품을 만들고 싶습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>정팔과 동팔은 서로 각자 군대에 다녀 온 후 취업에 성공하여 회사를 다녔지만 다니는 동안 터무니 없는 근무시간에 비해 임금은 너무 적어 많은 생각을 한 뒤 퇴사 후에 둘은 같이 배달 대행 업체 창업을 시작하게 된다. 고등학교 때 부터 둘은 배달 알바 경험이 많았기에 어려움 없이 배달을 시작하게 됐고 빗으로 시작하지만 점점 배달로 빗을 갠아 나가며 '배달의 민족' 같은 1등 배달 업체가 되기 위해 노력한다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/gFe517iB82c">https://youtu.be/gFe517iB82c</a>
----------	---

# 유혜진 (멘토\_김재훈)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	굿바이, 상조		
유형	개별 프로젝트	멘티명	유혜진
장르	드라마	멘토명	김재훈
프로젝트 기획의도	죽음은 누구에게나 공평하다. 하지만 그 때와 방식은 제각각이다. 죽음은 가깝고도 먼 곳에 있지만 예측 불가능하기에 더 두렵고, 궁금하다. 죽음이 예측 가능해진다면? '인생 참 덧 없다' 하고 허무하게 죽음을 맞이하고 싶지는 않은 자들의 이야기가 펼쳐진다.		
프로젝트 주요내용	딩동. <D-7. 당신의 마지막을 준비하세요.> 죽음 예고장을 받은 사람은 여지 없이 7일 후 죽음을 맞이한다. 자신의 마지막을 미리 알 수 있게 된 사람들은 저마다의 방식으로 남은 일주일을 보내는데, 보통 '생전 장례식'이 가장 일반적이다. 새 시대의 장례계 선봉장으로 손꼽히는 '굿바이 상조'는 조문객 초대부터 장례식장 세팅까지 100% 의뢰인 맞춤형으로 장례식을 준비해 준다. 다양한 사연이 넘쳐나는 의뢰인들의 각양각색 생전 장례식은 과연 어떤 모습일까?		

## | 주요 성과




성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/nLvnt4Pmfne">https://youtu.be/nLvnt4Pmfne</a>
----------	---

# 이성재 (멘토\_이진우)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	민트 초콜렛		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이성재
장르	로맨스	멘토명	이진우

프로젝트 주요내용	<p>미디어가 발달하고 볼거리가 많아진 그것을 콘텐츠로 하는 개인 동영상 크리에이터, 유튜버가 현대 시대에는 인기 직종으로 자리 잡혀있다. 적은 비용으로 누구나 시작할 수 있다는 것이 큰 이유로 한 몫했다. 때문에 종사자가 많은 만큼 그 바닥에서 성공하기는 힘든 일! 그러나 채널 생성 후 시간 대비 떠오르는 신예 유튜버가 있는데!</p> <p>그녀는 여성으로 튀어 보이는 헤어컬러에 패셔너블하며, 보이시한 외모와 특유의 입담으로 남녀불문 무서운 구독자 성장세를 보이고 있었다. 그녀는 탈북자라고는 믿기지 않을 정도로 서울의 변화하는 빠른 문화에 적응해 살아남았고 이제는 생계형 유튜버로서 삶을 살아가고 있었다. 그러는 그녀에게 경쟁 유튜버들과 비교했을 때 콘텐츠로서 부족함을 느끼기 시작하였고, 고민에 빠져 있는 도중 그녀의 레이더에서 먹잇감(?)이 포착되는데 그 대상은 건장한 흑인 남성이었다.</p> <p>흑인이라고 믿기지 않을 정도로 유사한 한국말과 마네킹 같은 몸매 거기다 직업은 태권도장을 운영한다니! 차갑고 상대방에게 마음을 열지 않는 그녀는 적극적인 애정공세(?)로 그 남자를 영입하려 한다!</p> <p>하지만 이 남자 도무지 넘어올 생각을 하지 않는데 어쩐지 그녀와 비슷한 인생을 살아온 것 같다.</p> <p>뺨은 듯 하면서도 뺨은 구석이라고는 전혀 없는 민트와 초코같은 둘의 좌충우돌 그들의 연애가 시작된다!</p>
-----------	--

주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;백나은&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;강대한&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;라수진&gt;</p> </div> </div>
--------	--

## 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/UOjzIHdYpJU">https://youtu.be/UOjzIHdYpJU</a>
----------	---

# 이소희 (멘토\_양동석)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	시취		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이소희
장르	성장, 코미디	멘토명	양동석
프로젝트 기획의도	<p>한 해 일어나는 고독사 1717명. 하루 평균 5명씩 아무도 모르게 죽음을 맞이한다. 고독사 청소업체의 한 달 의뢰는 20~30건. 내가 발견할 수도, 구할 수도, 주인공이 될 수도 있는 고독사를 통해 평범한 나도 누군가를 언제든지 도울 수 있다는 메시지를 전한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>조용히 죽었지만, 할말은 많은 사람(귀신)들의 이야기 귀신을 두려워하는 장기 취준생의 [취업 끝, 불행 시작] 취업 사기로 시작된 '성불 프로젝트'</p> <p>'장기 백수, 겨우 취업했는데 이 회사 어딘가 좀 이상하다?!' 시골에서 상경해 상경계열 대학을 졸업한 남다른 어린 때부터 고독의 냄새를 잘 맡는 후각 능력을 가진 장기 취준생이다. 열정맨인 주인공은 카페 알바 중 청소 능력을 캐치한 사장 무리에게 스카웃 제의를 받게 되는데, 마냥 평범한 줄 알았던 회사 직원들의 수상한 행동에 오싹오싹 소름이 돋는다!</p> <p>평범한 특수청소업체가 아니다! 깔끔한 선배는 의뢰인의 물건을 치우다 그냥 놔두고, 사장도 허공을 보고 중얼거리며 웬지모를 '음침스멜'이 난다. 더럽기만 한 줄 알았던 공간도 '싸늘한 음기'가 가득하다. 알고보니 사장은 귀신을 본다는데...! 취업 사기임을 알고 아빠에게 전화했지만, 마침 아빠도 집안의 돈을 날린 상황. 알고보니 이 회사는 오래전부터 고독사 전문 청소업체로 귀신을 성불시키는 일을 하지만, 직원 모두 청소에 대한 능력치는 제로라서 다름의 청소능력을 이용한 것. 하지만 그가 귀신을 무서워한다는 것을 알기에 모두가 쉬쉬한 것이었다. 다름은 어쩔 수 없는 처지니 회사와 계약을 이어가기로 한다. 사장의 심부름으로 귀신의 편지를 배달하기도하고, 귀신의 유가족을 위로하고 유품 속 숨겨진 사연을 통해 주인공은 서서히 고독사를 이해하고 귀신에 게 마음을 열어간다.</p> <p>다른 직원들도 이 일을 하면서 각자 자신에게 내재된 외로움, 공감을 통해 아픈 기억을 치유해나간다.</p>		

## 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/QxhNMHNpgIM">https://youtu.be/QxhNMHNpgIM</a>
----------	---

# 이승재 (멘토\_전달용)

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	빌런 아카데미		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이승재
장르	판타지, 히어로, 이데올로기	멘토명	전달용
프로젝트 기획의도	서적 정의란 무엇인가 ; justice와 애니메이션 건담의 오리지널 스토리에 착안한 작품으로써, 정의롭다는 이념만을 품고 달려나가는 주인공을 넘어뜨리고 싶었습니다..		
프로젝트 주요내용	히어로와 빌런이 과거에 대 전쟁을 벌이고, 세계의 70%가 파괴된 2070 현재, 강력한 힘을 가진 히어로들에 의하여, 과거 빌런 이었던 자들의 핏줄은 최하층의 계급에 존속되고, 히어로의 핏줄은 '로열 블러드'라 칭송받으며 계급 제 사회가 되어 버린 현재. 최하층 계급의 자식으로써 살아가던 주인공은 언제나, 높은 계급의 히어로를 꿈꾸며 살아가지만, 우연히 신분 상승의 기회를 얻게 된 주인공은 히어로 양성기관에 입학하게 된다. 하지만 그곳에서 알게 된 히어로들의 진면목을 알게 된 주인공은 갈등을 하게 된다.		

## I 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/oOMOHD0wygY">https://youtu.be/oOMOHD0wygY</a>
----------	---



# 이현진 (멘토\_민성욱)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	인형탈과 로맨스		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이현진
장르	현대 로맨스, 치유물	멘토명	민성욱
프로젝트 기획의도	<p>'킬미힐미'같은 로맨스힐링물 + '두근두근거리' 같은 감성적이고 환상적인 분위기의 작품을 제작하여 네이버, 다음, 봄툰, 레진코믹스 등 여성향 플랫폼을 통한 연재, 단행본 출간.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>학교에서 단체로 놀이공원에 놀러간 느루(여주). 딱히 친구가 없는 그녀는 혼자가 편하다고 중얼거리며 돌아다니다 사람들에게 둘러싸여 풍선을 나눠주는 인형탈을 바라보며 힘들겠다고 생각하는 한 편 부럽다는 생각을 한다. 외롭게 집에 가는 길에 차에 치일 뻔한 것을 어디선가 나타난 인형탈이 몸을 던져 구해주고, 피가 나는데도 괴롭게 다니지 말라며 풍선을 준 후 사라지는 인형의 모습에 느루는 강한 인상을 가지게 된다.</p> <p>그 후 느루는 길거리에서 전단지를 나눠주거나 카페에서 커피를 마시는 등의 인형탈의 모습을 보게 되며 그가 일상생활에도 그 모습을 하고 다니는 것을 알게 된다. 여주는 인형탈 속의 얼굴과 사연을 점점 알고 싶어하게 되며 인형탈에게 계속해서 말을 걸며 다가오게 되고, 인형탈은 느루에게 끌려다니기도 하고 인형탈을 벗기려는 느루의 손을 피해다니기도 하며 가까워지다가 느루의 고민을 해결해주며 의지가 되어주고, 느루는 인형탈의 사연을 궁금해하게 된다. 그리고 점차 인형탈에 쓰인 비밀이 풀리기 시작하는데...</p>		
주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p>  <p>The image shows character designs for two main characters. On the left, under the heading '&lt;인형탈 (이진석)&gt;', there is a full-body illustration of a character in a black jacket and yellow pants, and a large, stylized bear mascot with a blue bow tie and a black top hat. Below this is the text '인형탈 뒤에 자신을 감추고 살아가는 소년'. On the right, under the heading '&lt;김느루&gt;', there are several illustrations of a girl with long purple hair wearing a teal jacket and a purple skirt. Below this is the text '인형탈을 알아가고 싶은 궁금증 많은 소녀'.</p>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/dfny24DBmXY">https://youtu.be/dfny24DBmXY</a>
----------	---

# 이형재 (멘토\_박지현)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	구오빠 GANG生		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이형재
장르	아이돌	멘토명	박지현
프로젝트 기획의도	K-POP 문화가 당연시되는 지금, 많은 독자에게 공감과 향수를 일으켜주며 팬으로서 한 번쯤은 생각했을 상상을 만화로 담아 대리만족과 재미를 느끼게 해 준다		
프로젝트 주요내용	<p>학창시절, 인기 그룹 M(가제)의 멤버 U를 좋아했던 남자 주인공. 10년이 지난 지금, 연예인 U는 각종 열애와 유희 등으로 나쁜 이미지의 대표 연예인이 되었다.</p> <p>후회와 함께 U의 관련 굿즈를 어떻게 처리해야 할지 고민하던 남자 주인공. 10년 전을 회상하면서 '그때로 되돌아 간다면 좋아하지 않았을 거야' 하고 잠이 들어버린다. 눈을 떠 보니 10년 전, 학창시절로 돌아가 사고를 치기 직전인 U 앞에 서있다. 주인공은 U를 막아서면서 그의 인생에 변화를 주기 시작한다.</p>		
주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;전재웅&gt; 28세, 프리랜서, 메인수</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;U(유시한)&gt; 26세, 가수, 메인공</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;위시(도원기)&gt; 28세, 가수, 서브공</p> </div> </div>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/6pZ3-L9QKQw">https://youtu.be/6pZ3-L9QKQw</a>
----------	---

# 임다운 (멘토\_김병철)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	소설 쓰지 말 걸 그랬어		
유형	개별 프로젝트	멘티명	임다운
장르	로맨스 판타지	멘토명	김병철
프로젝트 기획의도	로맨스판타지 장르이므로 주 독자층이 10~30대 여성일 것이다. 그러므로 로맨스판타지를 주력 장르로 삼고 있는 카카오페이지, 네이버 등의 플랫폼에 런칭한다.		
프로젝트 주요내용	<p>소설가를 꿈꾸는 평범한 대학생 이리나. 리나는 인터넷에 판타지 소설을 연재하지만, 인기를 끌기는커녕 혹평에 시달린다. 결국 소설을 삭제한 리나는 소꿉친구인 소유의 집에서 함께 슬픔을 달래다가 깜박 잠이 든다.</p> <p>리나가 깨어난 곳은 소유의 집이 아닌, 중세풍의 병원이었다. 그곳에서 자신의 소설 속 남주인공 중 한 명인 키디언을 만난 리나는, 자신이 소설 속으로 빨려들어 왔다는 사실을 알게 된다.</p> <p>그곳 사람들과 사뭇 다른 외모 탓에 리나는 마족으로 오해받고 위기에 처하지만, 키디언의 도움으로 탈출에 성공한다. 이후 리나는 키디언의 집에 머물며, 현실로 돌아갈 방법을 모색하는데...</p>		
주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;이리나&gt; 비운의 소설가에서 스파이 성녀가 되다!</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;키디언 스톨르덴&gt; 자유를 꿈꾸는 교단의 마스코트</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;히스페이트 필레노아&gt; 성기사가 된 마계의 왕자</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;나소유&gt; 지구로 건너온 이세계인</p> </div> </div>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/cSE8TM7F66I">https://youtu.be/cSE8TM7F66I</a>
----------	---

# 전경찬 (멘토\_김병철)

## 프로젝트 소개


프로젝트명	마을 인근 몬스터		
유형	개별 프로젝트	멘티명	전경찬
장르	판타지	멘토명	김병철
프로젝트 기획의도	카카오페이지, 네이버 등 게임판타지 장르가 인기 있는 플랫폼과 주 연령층이 10대 20대 남자가 많은 플랫폼에서 유통하고자 합니다.		
프로젝트 주요내용	2031년, 스포츠 축제 중 테러로 팔과 다리를 잃어 스포츠 선수로서의 생명이 끝나버린 주인공 진철은 망가진 몸을 이끌고 코마상태에 빠진 동생을 구하기 위해 불편한 몸으로 큰 돈을 벌 수 있는 유일한 일. 가상현실게임 [에덴]의 불법 작업장에 들어가기로 결심한다. 그러나 진철은 일반적인 유저 아바타가 아닌.. 마을인근의 몬스터로 생성 되어 버린다. 유저들의 공격에서 도망치며 몬스터로 플레이하는 것이 익숙해져 갈 즈음, 진철을 강제로 데이밍 하려는 한 여자가 등장한다. 그 무렵 진철은 자신의 버그에 대해 조사하다 버그유저는 게임 중 사망하면 실제로 죽을 수 있다는 사실을 알게 되는데..		
주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  <p>18세 / 182cm .진청색 머리 .흉터</p> <p>&lt;이진철&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>7세 / 161cm 적갈색 머리, 주황빛 눈</p> <p>&lt;유연화&gt;</p> </div> </div>		

## 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/B6dXMX1Es2w">https://youtu.be/B6dXMX1Es2w</a>
----------	---

# 정현철 (멘토\_김지연)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	안녕, 티미		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정현철
장르	모큐멘터리	멘토명	김지연
프로젝트 주요내용	<p>주인공 현철은 2년 동안 연재를 쉬고 있는 웹툰 작가이다.                  그러던 어느 날 삼촌에게 미국에 있는 삼촌의 고철상을 맡아달라는 연락을 받고 미국으로 가게 된다.                  삼촌의 고철상을 2주간 맡게 된 현철은 맡게 된 첫날 우주복을 입은 소년 티미를 만나게 되고 티미가 외계인이라는 사실을 알게 된다.                  현철은 티미와의 만남을 만화로 그리기로 마음을 먹고 티미는 자신의 우주선을 고쳐 다시 고향으로 돌아가려고 한다.                  둘은 미국에서의 생활을 이어가는데 삼촌은 연락 두절이 되고 티미의 우주선을 노리는 외계인들과 티미를 도와주는 외계인들이 계속 나타난다.                  과연 현철과 티미는 무사히 고향으로 돌아갈 수 있을까?</p>		
주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p>  <p>                     &lt;웹툰작가 현철&gt;                     <span style="margin-left: 200px;">                         &lt;외계인 티미&gt;                     </span> </p>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/ehKzVAK8Bmk">https://youtu.be/ehKzVAK8Bmk</a>
----------	---

# 하성태 (멘토\_민성욱)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	어서오세요, 카페 별무리에		
유형	개별 프로젝트	멘티명	하성태
장르	로맨스 판타지	멘토명	민성욱
프로젝트 주요내용	<p>평소 백마 탄 왕자님을 꿈꾸던 평범한 대학생 이소담이 평소와는 다르게 항상 다니던 길이 아닌 조금 돌아가는 길을 선택하게 되고 그러던 중 우연히 카페 별무리를 발견하게 된다.</p> <p>분위기가 이뻐서 들어간 카페에는 다섯 명의 각각 다른 매력을 가진 완벽한 남자들이 일을 하고 있었다. 평소 백마탄 왕자님을 꿈꾸던 이소담은 너무나 행복해하지만 카페에서 작은 실수로 중요한 나무를 훼손하게 된다. 그로 인해 이소담은 카페 별무리에서 강제로 일을 하게 되는데...</p>		
주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;이소담&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;김현&gt;</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>&lt;현서진&gt;</p> </div>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/z2P80KqZxd4">https://youtu.be/z2P80KqZxd4</a>
----------	---

# 한준희 (멘토\_민성욱)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	달의 이야기		
유형	개별 프로젝트	멘티명	한준희
장르	판타지	멘토명	민성욱
프로젝트 주요내용	<p>반려견인 보름이는 그에게 싫증을 느낀 주인에게 버림받고 트럭에 치여 죽게 된다. 이후 어떤 소환사의 소환수로 부활. 보름이는 "달"이라는 이름을 받고 소환사와 행복한 나날을 보낸다.</p> <p>하지만 그 세계는 소환수로 인한 전쟁으로 인해 소환수라는 이유만으로 죽임을 당하는 세계. 간신히 인간들 눈에 띄지 않고 잘 숨어 다니며 살아왔지만 소환사의 심부름을 하다가 인간들에게 발견되는데...</p> <p>죽을 위기에 처한 달을 마을을 초토화시켜 구해준 소환사지만 근처 주둔해 있던 왕실기사단에게 발각되어 죽게 된다. 자신을 소환하고 따뜻하게 대해준 소환사를 잃은 슬픔에 살아갈 이유를 잃어버린 달은 소환사가 해왔던 "죽은 사람을 부활시키는 연구"를 발견한다.</p> <p>전생에 반려견이었던 달은 연구기록에서 희망을 얻고 새로운 주인이자 가족이었던 소환사를 되살리고자 하는 여정을 떠난다.</p>		
주요 이미지	<p>* 주요 캐릭터 이미지</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;폐후 : 달을 소환한 소환사&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;리처드 : 왕실기사단의 기사단장&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;달 : 전생에 반려견이었던 소환수&gt;</p> </div> </div>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/xE6mzQxTV60">https://youtu.be/xE6mzQxTV60</a>
----------	---

# 황지현 (멘토\_손영완)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	마피아 게임		
유형	개별 프로젝트	멘티명	황지현
장르	추리, 심리 스릴러	멘토명	손영완
프로젝트 기획의도	<p>'타인은 지옥이다'처럼 컷툰 형식의 웹툰으로 기획 시 컷마다 댓글로 독자들과 소통할 수 있을 것으로 보임. 웹툰 제작 후 넷플릭스 드라마 혹은 유튜브를 활용한 웹툰 실사판 제작 희망. 출연진의 리뷰 반응을 추후 촬영하여 업로드하면 활발한 커뮤니티 형성에 도움이 될 것으로 예상.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>그때까진 정말 상상도 못 했다. 단순히 상금을 위해 지원했던 심리실험이 목숨을 건 생존게임이 될 줄이랴곤. 202x년 유튜브 빅히트콘텐츠 '마피아 게임' 구독자 300만 명의 심리학자 채널 '유교수' 가 유튜버 10명을 모아 6박 7일 간 마피아 게임을 진행한 영상이 엄청난 인기를 모았다. 드디어 올해 여름, 마피아 게임 2기 참가자를 모집한다!</p>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	* 작품기획안 <a href="https://youtu.be/-ZgqZBcsFV0">https://youtu.be/-ZgqZBcsFV0</a>
----------	---





# 2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

**이우진**  
흥업, 문화로 다시 만나다

52

**이지혜/현가람**  
지역을 살리는 문화기획, Festival Box

55

**허예지/오서빈**  
포레스트 캠프 페스티벌

53

**신지수**  
잔다리 슈퍼마켓

56

**이은학/이선민**  
스트레스 해소 페스티벌

54

**표세은**  
아리랑 식탁

57

# 강원창조경제 혁신센터

기관명 강원창조경제혁신센터

분야 문화기획

과제명 도제식 멘토링을 통한 축제 문화기획자 양성

과제소개 미래 문화축제 콘텐츠 산업을 이끌어갈 젊은 창의인재 양성 교육  
관련 분야 전문가 멘토를 통한 도제식 멘토링으로 청년인재의 창작 능력 제고  
1:1 멘토링 및 멘티 공동 협업 프로젝트의 통한 실무 능력 배양

\*강원창조경제혁신센터 정한빛, 김선웅, 전원철 멘티 프로젝트는 저작권 관련 문제로 모든 정보를 비공개합니다.

**고은별**  
방구석 아티스트

58

**정인화**  
뮤지컬, 나를 만나다

62

**김다연**  
홍천 맥주축제, 흥업대학로 거리노래방 기획

59

**노수진**  
오만생각 날리는 오만보 걷기 축제

63

**김예지**  
조선전자음악대잔치

60

**고화정**  
뽕 아일랜드페스티벌 (재난시대 가능한 축제기획)

64

# 이우진 (멘토\_권순석)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	홍업, 문화로 다시 만나다		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이우진
장르	축제, 문화기획	멘토명	권순석

**프로젝트 기획의도**

전례 없는 팬데믹으로 인해 우리는 많은 것을 빼앗긴 일상을 살아가고 있다. 확진자 추이 확인, 마스크, 거리두기, 열화상 카메라 등 이제는 어느정도 익숙해진 장면들이지만 사실 우리 기억 속 일상과는 꽤나 다른 모습이라는 것을 우리는 알고 있다. 재난이 끝이 보일 기미가 없는 상황에서 우리는 새로운 일상에 점점 적응해가며 평범하게 누리던 일상의 가치들에 점점 무뎠어지고 있다. 대비되는 과거와 현재의 모습에 마스크를 쓰지 않은 사진 속 모습이 알갭게 보이기도 한다.

힘내라고 얘기하는 사람조차 힘든 상황에서 삶의 무게가 납처럼 무겁기만 하고 미래는 아득한데 손 놓고 오매불망 과거로 돌아가기만을 바란다면 살아가야 할 일상이 너무 힘들게 다가올 것이다. 더욱이 우리는 코로나를 당장 사라지게 할 수 없고 당장 예전의 일상으로 다시 돌아갈 수도 없다. 그렇다면 지금 우리가 할 수 있는 것은 무엇일까? 물리적 거리두기가 일상이 된 세상에서도 온기를 나누는 감각을 녹슬지 않게 하는 것. 코로나로 인해 평범한 일상, 당연한 것들을 잃어버렸다 해도 그 시간들의 가치와 소중함을 잊어버리지 않는 것. 혼자서는 결코 온전히 느낄 수 없는 가치들을 우리는 다시 만나야 한다.

**프로젝트 주요내용**

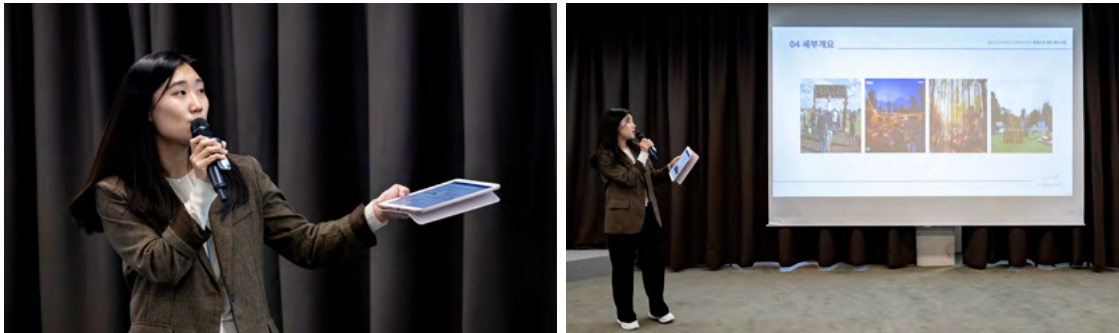
- 1) 트레킹
  - 나아질 미래에 대한 기대를 저버리지 않는 희망이라는 가치를 느끼며 걸어가는 프로그램
  - 시작의 문 / 이정표 / 자유낙서판 / 반딧불 터널 등 프로그램을 통해 익숙하지만 새로운 공간으로의 접근에 재미를 느낄 수 있도록 유도
- 2) 버스킹
  - 함께 공존하는 지금 이 순간의 소중함과 즐거움을 공유하는 프로그램
  - 홍업 주민들의 사연을 소개하고 이를 바탕으로 선곡한 노래들로 진행되는 버스킹
- 3) 전시회
  - 현재와 미래를 살아가게 하는 추억의 힘을 느낄 수 있는 프로그램
  - 홍업의 모습이 담긴 사진들을 나무에 전시하여 야외 전시회를 꾸밈

**주요 이미지**

행사명	홍업, 문화로 다시 만나다			
일시	10월 24일(토) 14:00 ~ 16:30	참여대상	홍업 주민	
장소	집결장소	홍업실터	참여관객수	
	코스	홍업 자재기길 (약 600m)	주최	
프로그램 내용	- 홍업 실터로 향하는 트레킹 - 주민 사연과 함께하는 공월 버스킹 - 홍업의 모습을 담은 사진 전시회		주관	이우진
			후원	원주시


# 허예지/오서빈 (멘토\_박준규)

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	포레스트 캠프 페스티벌		
유형	공동 프로젝트	멘티명	허예지, 오서빈
장르	축제 기획	멘토명	박준규
프로젝트 기획의도	<p>숲이라는 자연공간을 통해 회색 도시에 사는 도시인의 녹색에 대한 결핍을 해결한다. 기존의 공연, 전시 중심과 단기적인 페스티벌이 아닌 장기적이며 자연속에서 휴식, 힐링하는 페스티벌 문화를 만든다. 숲이라는 자연환경 안에서, 여행객이 기대하고 원하는 콘텐츠와 디자인을 통해 녹색의 결핍을 해결해준다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>강원도 18개 시군 내 아름다운 숲속 캠핑 페스티벌. 공연, 전시에 치중되어 있는 페스티벌이 아닌 자연의 체험, 힐링과 함께 친환경 콘텐츠를 즐길 수 있음.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 캠핑 장비를 대여 받아 캠핑사이트에서 누구나 쉽게 캠핑을 즐길 수 있는 콘텐츠. 캠핑의 로망인 캠프파이어를 포함한 다양한 서포트 제공.</li> <li>· 캠핑과 요가에서 맑은 숲의 향기를 향수로 만들어 갈 수 있는 콘텐츠.</li> <li>· 숲 속, 나무들 사이에서 먹는 건강한 음식과 음료를 제공. 디자인 또한 숲 속의 로망과 닮은 산장에서 여행객이 기대하는 음식과 음료를 판매.</li> <li>· 기대효과 증가하는 녹색에 대한 니즈 해결 일회성의 축제가 지속가능한 축제 유지 높은 고용창출 효과와 높은 수익성 기대.</li> </ul>		
주요 이미지			


# 이은학/이선민 (멘토\_이재원)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	스트레스 해소 페스티벌		
유형	공동 프로젝트	멘티명	이은학, 이선민
장르	축제 기획	멘토명	이재원
프로젝트 기획의도	1. 일상 속 많은 스트레스에 노출되어 있는 현대인들에게 잠시 일상에서 벗어나 스트레스를 해소할 수 있는 기회를 제공 2. 현대인의 특성상 고민거리를 누군가에게 털어놓지 못하고 혼자 쌓아두기 때문에 축제에 참여한 익명의 상대에게 편하게 고민거리를 나누도록 함		
프로젝트 주요내용	[문화예술공연 : 힘] -오케스트라와 함께 힘을 -재즈와 함께 힘을 -팝페라, 힙합과 함께 힘을  [동적활동 : 뽀] -에어바운스, 트램펄린과 함께 뽀 -사랑의 징검다리와 함께 뽀 -스트레스 박 터드리기  [정적활동 : 쉼] -만들기와 쉼 -명때리기 대회 -빈백체어와 함께 쉼  [전시 : 핼] 스트레스를 해소하는 100가지 방법, MBTI별 스트레스 받는 요인, 스트레스 받는 상황을 공유하고 공감할 수 있는 공간		
주요 이미지			

# 이지혜/현가람 (멘토\_신현식)

## | 프로젝트 소개



<b>프로젝트명</b>	지역을 살리는 문화기획, Festival Box		
<b>유형</b>	공동 프로젝트	<b>멘티명</b>	이지혜, 현가람
<b>장르</b>	축제 기획	<b>멘토명</b>	신현식
<b>프로젝트 기획의도</b>	마을 단위의 소규모 축제들과 지역에 있는 아티스트들이 잘알려지지 않아 안타까운 마음에 사업화를 생각하게 됨. 마을 단위의 축제에 비대면 프로그램을 대입하여 O2O플랫폼을 형성하면 지금의 축제보다 더 많은 이들이 알고 찾아올 수 있을거라고 생각 함.		
<b>프로젝트 주요내용</b>	소규모 마을 축제에 O2O플랫폼 전략을 대입하여 온라인과 오프라인이 동시에 일어나는 축제 프로그램을 기획하여 주고 축제기획에 어려움이 있는 마을 주민들을 대신하여 운영 및 관리를 해주려고 함. 그 외에도 페스티벌 박스라는 이름으로 온라인 프로그램과 지역아티스트와 콜라보한 지역 굿즈 제작, 체험키트제작 등 다양한 방면의 문화기획을 넣어 축제를 만드는 시도를 할 계획임.		
			

## | 주요 성과

<b>성과 정보</b>	* 강원창조경제혁신센터, 로컬크리에이터 창업지원 사업 당선 (지원금 1,500만원) : Festival Box사업 시작
--------------	--

# 신지수 (멘토\_김미소)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	잔다리 슈퍼마켓		
유형	개별 프로젝트	멘티명	신지수
장르	인디뮤직 쇼케이스 페스티벌	멘토명	김미소
프로젝트 기획의도	<p>인디/서브컬처에 주된 관심을 갖고있으며 잔다리 페스타를 8회째에 처음알게 되어 관객으로써 참여한 경험을 바탕으로 콘텐츠가 알차고 다양한 음악을 즐길 수 있는 잔다리 페스타를 음악을 좋아하거나 서브컬처에 관심있는 사람들도 잘 모르는 것에 대한 아쉬움을 동기로 기획하게 된 리브랜딩 프로젝트.</p> <p>10주년을 맞이한 국내 최대규모의 해외 뮤지션이 참가하는 인디 뮤직 쇼케이스 페스티벌 잔다리 페스타의 위기요인및 취약점과 기회및 강점등의 내부조사와 외부적 환경조사를 통해 도출된 시사점을 바탕으로 홍보 및 아카이빙을 새로운 커뮤니케이션 방식을 통해 알리고 축적하고 공유하며 잔다리만의 아이덴티티와 히스토리를 공고히 하고 기념하며 더 많은 사람들이 잔다리를 알고 즐길 수 있도록 하고자 함.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>잔다리 페스타 10주년 기념 리브랜딩 프로젝트</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 서브컬처나 인디음악/글로벌 뮤직에 관심있고 잔다리에 흥미를 가질 만한 잠재적 수요를 가진 관객들이 주목하고 모여있는 플랫폼/브랜드와의 협업 (상품/콘텐츠 기획)을 통해 관심을 환기하고 협업채널들을 통한 홍보로 잠재관객을 잔다리로 유입.</li> <li>2. 잔다리페스타의 10주년을 기념하는 본 행사 이전의 사전 이벤트로 협업 제품을 판매하고 잔다리의 아카이빙 전시와 공연을 즐길 수 있는 팝업스토어를 운영. 이전에 공연장이나 클럽등의 공간이 아닌 유동인구가 많은 공간에서 진행하며 사진을 찍고 공유할수 있는 이벤트들을 통해 밀레니얼 세대들에게 잔다리페스타의 인지도를 강화시킨다.</li> <li>3. 서브컬처를 지향하는 브랜드들과의 콜라보를 통한 맥주/의류등의 굿즈와 10주년 컴필레이션 음반등 잔다리 10주년 스페셜 굿즈 에디션을 제작하고 판매</li> <li>4. 10년간의 잔다리페스타의 히스토리와 아이덴티티를 보여주며 관객들이 사진도 찍고 다양한 체험을 할 수 있는 체험형 전시를 기획.</li> </ol>		
주요 이미지	 		



# 표세은 (멘토\_박경민)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	아리랑 식탁		
유형	개별 프로젝트	멘티명	표세은
장르	온라인 축제	멘토명	박경민
프로젝트 기획의도	<p>&lt;아리랑식탁-ARIRANG DINING SHOW&gt; "아리랑, 시공간을 뛰어넘어 세계속으로"</p> <p>대한민국 축구 국가대표팀의 응원가도 아리랑, 남북단일팀이 스포츠 경기에서 국가대신 부르는 노래도 아리랑임을 미루어봤을 때 아리랑은 단순히 음악이 아닌 그 이상의 의미를 가지고 있다. 근대 이후의 아리랑은 시·공간을 넘어서는 민족의 정체성을 상징하는 기능을 하며, 공동체적 의미를 내포하고 있을 뿐만 아니라 우리나라 사람들에게 있어 아리랑은 정서적 공감대를 형성하게 하게 한다.</p> <p>그러나 현재 아리랑은 특정 지역과 세대에서 전승되는 것이 아니기 때문에 국가적인 형태의 보존회가 따로 지정되어있지 않고, 각 지역 내에서 자체적으로 보존회를 설립해 운영되고 있다. 이러한 이유로 각 지역별 특색 있는 아리랑의 종류가 매우 많으나 이를 아우를 수 있는 마땅한 콘텐츠가 없었다.</p> <p>이에 아리랑에 다이닝 개념을 더해 지역별 특산물 및 대표음식으로 구성된 음식을 제공하는 소통형 축제 프로그램을 만들어내고자 한다. 아리랑을 매개로하여 미디어자료, 체험적 요소를 첨가한 복합 문화 공연으로서 새롭게 탄생될 예정이며, 해당 프로젝트를 통해 시공간을 뛰어넘어 언제 어디서나 원하는 곳에서 즐길 수 있는 아리랑으로 발전하길 바란다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p><b>내용 개요</b> 아리랑이 갖고 있는 세계적 예술성과 미래성, 그리고 다양성에 초점을 맞추고자 하며, 온라인 축제를 개최함에 따라 큰 거리를 이동하지 않아도 지역 내에서 더욱 풍요롭고 다양한 지역문화를 접할 기회를 제공함과 동시에 가치관의 형성, 인식의 변화 등을 꾀하는 문화예술공연으로서 첫 발걸음을 내딛고자 한다.</p> <p><b>제작방식</b> 각 지역마다 불러온 다양한 아리랑으로 뮤지컬 형태의 공연을 제작하고, 지역별 특산물 및 대표음식으로 구성된 밀키트 음식을 제공했다. 온오프라인으로 동시에 진행되는 만큼 사전접수를 통해 관객 신청을 받아 밀키트 배송을 실시하고 참여링크를 제공했다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<p>&lt;콘텐츠그룹-멋쟁이들&gt; 임의 예술 단체 설립 &lt;아리랑 식탁&gt;, 2020년 10월 31일 공연</p>
-------	--

# 고은별 (멘토\_강승진)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	방구석 아티스트		
유형	개별 프로젝트	멘티명	고은별
장르	예술 기획	멘토명	강승진
프로젝트 기획의도	<p>그림을 취미로 삼아 집에서 쉽게 할 수 있는 새로운 취미이자 스트레스 해소 및 컬러테라피로 삼는다. 예술은, 그림은 전문적으로 배워야만 잘 그릴 수 있고 무작정 어디서부터 시작해야 하는지 어렵고 두렵다는 생각이 있는 사람들에게 두려움을 버리도록 돕고, 그림에 대한 접근성을 높일 수 있도록 좋아하는 사진이나 그림을 따라 그려보는 것부터 시작하도록 한다. 집에서, 작은 책상에서도 충분히 할 수 있기 때문에 공간적 부담감이 적고 직접 그린 그림을 액자에 끼워 집을 꾸며볼 수도 있어 가장 사적이고 일상적인 집이라는 공간에 작은 포인트를 주고 싶은 사람들에게도 좋다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>□ 타겟</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 춘천에 거주하는 시민</li> <li>② 코로나 블루 극복을 위해 새로운 취미를 찾는 사람</li> <li>③ 예술을 전문적으로 배워보지 않은 사람</li> <li>④ 그림을 그린다고 생각하면 막막하고 재료 구매에 비용적인 부담이 있는 사람</li> </ul> <p>□ 주제</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 코로나블루를 겪고 있고 이겨내기 위해 그림 취미를 갖기 위해 관심을 가지는 춘천 시민들을 위한 프로젝트</li> </ul> <p>□ 3주 주제별 계획</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: 30%; text-align: center;"> <p>어떤 그림을 그리고 싶은가요?</p> <p>그린색의 방향을 잡기 위해 원하는 그림 스타일과 방향, 사용 재료 선택을 위한 자료조사</p> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: 30%; text-align: center;"> <p>무엇을 그리고 싶은가요?</p> <p>좋아하는 풍경, 장소, 물건, 동물, 친구, 연인, 가족 등 그려보고 싶은 주제를 선정</p> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: 30%; text-align: center;"> <p>나만의 굿즈로 만들어보아요!</p> <p>완성한 그림을 노트, 메모지, 손거울, 예쁜 포스터 등 원하는 굿즈로 제작</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">     </div>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>		

# 김다연 (멘토\_정신)

## I 프로젝트 소개

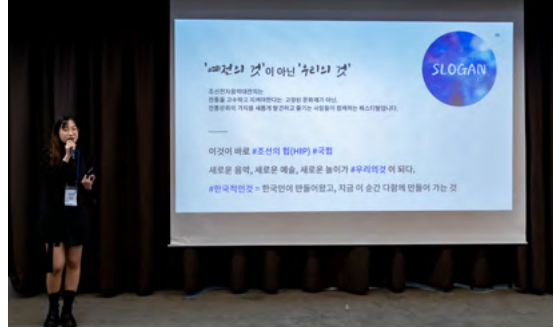
프로젝트명	홍천 맥주축제, 흥업대학로 거리노래방 기획		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김다연
장르	축제, 관광 기획	멘토명	정신
프로젝트 기획의도	강원도 홍천과 홍천 맥주축제를 하나의 기획관광상품으로 제작하고자함		
프로젝트 주요내용	홍천을 방문하는 여행객들이 홍천에 방문해 다양한 레포츠와 관광 프로그램을 경험하고 밤에는 여러 컨셉을 가진 미디어콘텐츠가 운영중인 맥주축제를 동시에 체험함으로써 많은 경험을 하고 갈 수 있게 하고자 함		
주요 이미지			

# 김예지 (멘토\_김미소)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	조선전자음악대잔치		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김예지
장르	뮤직 페스티벌 (축제)	멘토명	김미소
프로젝트 기획의도	<p><b>1. 트렌드에 색다름과 차별성을 더한 문화콘텐츠</b> 감성과 개성을 더한 옛것이 트렌드가 되는 시대에 색다른 것, 좀 더 가치 있는 것을 소비하고 싶어 하고 자신만의 개성을 표현하고자 하며 새로운 문화를 빠르게 형성하고 확산시켜나가는 20-30대를 중심으로 우리의 '전통문화'라는 자원을 가지고 동시대에 맞는 놀거리, 판, 문화콘텐츠를 만들고자 한다.</p> <p><b>2. 우리의 전통 문화를 동시대의 살아 숨쉬는 문화로 변화시키는 장</b> 많은 것들이 고정화되고 정체되어 있어서 지켜야 하는 골동품처럼 여겨지던 전통문화예술콘텐츠의 새로운 변신을 통해 동시대를 살아가고 문화를 만들어가는 세대들이 관심을 갖고 즐겁게 향유함으로써 현재 생동감있게 변화하는 우리 문화로 존재하게 하려고한다.</p> <p><b>3. 음악과 패션, 음식과 놀이가 모두 있는 종합문화예술콘텐츠</b> 앉아서 수동적으로 관람하는 공연이 아닌 먹거리부터 패션, 놀이, 문화까지 관람객들이 직접 만들어가는 축제를 통해 일회성의 문화이벤트에서 그치는 것이 아닌, 하나의 브랜드로서 새로운 문화콘텐츠들을 지속적으로 만들어가고 확산시켜나가는 페스티벌이 되고자 한다.</p> <p><b>4. 통제되거나 규정되지 않은, 상상이 현실이 되는 테마형 페스티벌</b> 뮤직페스티벌이라고해서 특정 음악이나 장르를 강요하는 것이 아닌 진심으로 관람객들이 즐길 수 있는 페스티벌을 만들고자 한다. 그렇기에 뭐든지 할 수 있고, 뭐든지 있을 수 있으며 스스로 해석하기 나름인 '가상의 세계'를 바탕으로 한다. 그리고 거기에 가보지 못한, 경험하지 못한 시대와 문화에 대한 판타지를 충족시키고 전통과 문화에 대한 변화와 발전가능성을 열어두고자 하였다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>조선전자음악대잔치란 "만약에, 조선에 이런 음악이 있었다면?" 탄생할 수도 있었을 국악과 EDM이 함께 존재하는 가상의 시공간을 배경으로 페스티벌이 열리는 이들 동안 그 가상의 세계에 들어가서 듣고, 입고, 맛보고, 어울리며 각자의 방식대로 문화예술을 즐기는 테마형 페스티벌이다.</p> <p>-내용 및 프로그램 "조선전자음악"으로 대변되는 음악무대, 프로그램과 "잔치"로 대변되는 체험프로그램으로 구성되며 관람객들이 각자의 취향에 맞게 선택하고 참여하며 즐길 수 있도록 구성되어 있다.</p> <p>1. 메인프로그램 (조선음악) 음악무대는 페스티벌의 메인 장르이자 국악과 EDM의 융합무대인 조선전자음악대잔치 메인스테이지와 국악과 다른 음악 장르의 융합무대인 서브스테이지 뉴조선, 무대 없이 마당에서 펼쳐지는 공연으로 현대적으로 해석한 사물놀이팀과 국악 비트에 춤을 추는 비보이팀들의 퍼포먼스 팀 등으로 구성되어 있다. 음악무대는 피크닉 같은 분위기에서 즐길 수 있는 스테이지와 뛰놀고 떼창을 부르며 즐기는 익스트림형 스테이지로 구분하여 각자의 취향에 맞게 즐길 수 있도록 하였다. 메인스테이지는 낮과 밤으로 나누어 낮에는 라이브 국악팀과 DJ의 콜라보레이션을 통해 새로운 장르와 실험에 귀 기울일 수 있도록 구성하였고 밤에는 DJ의 믹스셋을 중심으로 화려한 조명과 함께 마음껏 땀을 흘릴 수 있는 분위기로 구성하였다.</p> <p>2. 체험프로그램(잔치) 체험프로그램은 크게 입고 뽐내기, 먹고 마시기, 만나고 연결하기로 구성되어 있으며 생활한복과 전통 악세서리 등을 착용해보고 또 구매할 수 있는 조선 프리마켓, 전통주 카테일과 그에 걸맞는 음식을 맛볼 수 있는 조선바, 여러 사람들과 조선시대 술 게임 등의 놀이와 연인 간에 데이트를 즐길 수 있는 조선데이트 등의 프로그램이 있다. 각 체험프로그램마다 '힙한복패션쇼', '비트포석정', '조선바카테일쇼'등 이벤트가 준비되어 있으며 홍보부스를 통해 각 콘텐츠와 관련된 브랜드들을 소개할 수 있도록 구성한다.</p>		

주요  
이미지



주요 성과

성과 정보

서울문화재단 온라인미디어 예술활동 지원사업 <ART MUST GO ON\_창작준비형> 선정 (2020.10.)  
강원창조경제혁신센터 우수 멘티 선정 (2020.10.)

# 정인화 (멘토\_강승진)

## | 프로젝트 소개


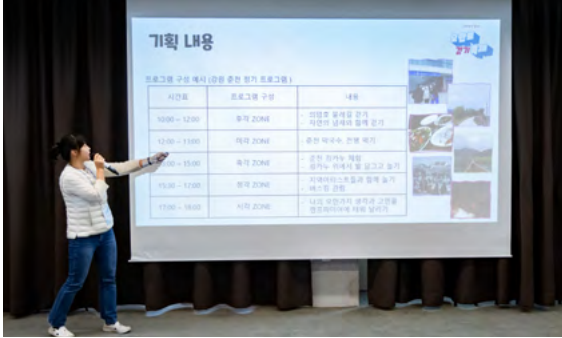
프로젝트명	뮤지컬, 나를 만나다		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정인화
장르	비대면 문화 기획	멘토명	강승진
프로젝트 기획의도	<p>일반 시민들에게 뮤지컬을 소개하고 뮤지컬을 좋아하는 사람들과 네트워크를 형성한다. 음악과 춤을 즐기면서 오는 재미를 일깨워 일상을 행복하게 보낼 수 있는 방법을 제안하고 뮤지컬의 소재인 노래와 연기와 춤을 이용하여 자신의 내면을 바라보는 기회를 가진다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>뮤지컬 활동은 온라인으로 진행되며 프로그램은 ZOOM으로 진행된다. 활동내용은 뮤지컬과 나의 관계만들기, 감정풀기 댄스, 음악의하모니, 뮤지컬 영상공모전뮤지컬 O,X퀴즈, 나의 무의식을 찾아서, 고정관념깨부수기, 뮤지컬 명상프로그램으로 진행된다. 뮤지컬 교육컨텐츠 내용은 뮤지컬레터를 만들어 이메일로 발송한다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 춘천 사회혁신센터 관심잇슈 지원사업 50만원 - 꽃거미 네트워크</li> <li>- 춘천문화재단 히치하이커를 위한 안내자 생활문화지원사업 200만원 - 뮤친소</li> <li>- 춘천문화재단 전문예술인 3차 지원사업 비대면 문화기획 600만원 - 랜선 뮤지컬 클래스</li> <li>- 춘천어바웃중도 영상공모전 합격 / 춘천문화재단 탈서울 프로젝트 촬영</li> </ul>
성과 관련 링크	<p><a href="https://youtu.be/OUiOmUhn--M">https://youtu.be/OUiOmUhn--M</a>, <a href="https://www.abouttimejungdo.or.kr">https://www.abouttimejungdo.or.kr</a></p>


# 노수진 (멘토\_박경민)

## I 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	<b>오만생각 날리는 오만보 걷기 축제</b>		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	노수진
<b>장르</b>	오프라인 축제 기획	<b>멘토명</b>	박경민
<b>프로젝트 기획의도</b>	코로나 19로 지친 심신 마음을 걷기 축제를 통하여 오만 생각을 날리는 기획		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<p><b>주요내용 개요</b>                      걷기를 통하여 증명된 다양한 건강효과와 코로나를 통하여 지친 마음을 힐링하는 오만보에 초점을 맞추어 한달에 한번씩 정기적으로 가는 클럽형태의 축제로 각 시기 별로 다양한 축제를 즐길 수 있습니다.</p> <p><b>제작 방식</b>                      전국 방방곳곳을 다양한 '두리누비길'을 활용하고 강원도의 '숨은'지역을 타겟으로 삼아서 5가지존으로 구성한다. (시각, 촉각,미각,후각,청각) 오감을 활용한 존을 통하여 오감을 만족시키고 오만생각을 날리는 축제로 구성하고자 합니다.</p>		
<b>주요 이미지</b>	 		

# 고화정 (멘토\_강영규)

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	맘아일랜드페스티벌 (재난시대 가능한 축제기획)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	고화정
장르	축제 기획	멘토명	강영규
프로젝트 기획의도	<p>자연에서 움직임을 통한 몸과 마음의 회복이라는 주제로 춘천의 중도에서 진행된다. 춘천의 중도는 레고랜드 개발로 인해 황무지가 되었고 현재는 일부만 원시의 자연이 보존되어 있다. 그런 역사가 있는 중도에서 축제를 진행함으로써 춘천시민에게 중도의 자연이 어떤 의미가 있었는지 공론화하고자 한다.</p> <p>또한 사회적거리두기로 인해 집콕생활이 장기화 되면서 '코로나블루'를 겪고있는 사람들에게 몸과 마음이 연결되어 있고, 몸을 풀면 굳어진 마음을 풀 수 있다는 메시지를 축제를 통해 경험하도록 하고자 기획했다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>재난시대 가능한 축제를 기획하기 위해 온/오프라인 축제프로그램을 구성했다. 오프라인축제는 매년9월중(3일간)진행 되고, 온라인축제는 1월~9월까지 매달 진행된다. 관객의 능동적인 참여로 완성되는 관객참여형공연, 전시, 워크샵이 진행된다. 요가, 훌라댄스, 댄스테라피 워크숍등 움직임과 춤을 통해 몸과 마음을 돌보는 다양한 프로그램들이 진행된다. 온라인 프로그램은 화상회의 어플을 통해 시낭독, 아로마테라피, 힐링요리 등 오프라인에서 진행하지 않는 다양한 문화프로그램들이 진행된다.</p>		
주요 이미지			





# 2020

## 콘텐츠 창의인재 동반사업 성과사례집

---

<b>고은</b> 초면에 발생한 분쟁을 조정하는 세 가지 질문	68	<b>문규철</b> 1. Photogrammetry 기술을 활용한 Audiovisual performance <Syn.apts> 2. 걷기의 시점 : Walkland	74
<b>김민영</b> The Borders (2020)	69	<b>박민지</b> 원자력 산업계에서 즉시 사용 가능한 블록체인 플랫폼 구성	76
<b>김삿별/정혜리/최지원</b> 원(0)ne	70	<b>박성진</b> 수제화 오케스트라	77
<b>김찬기</b> Spotlight	71	<b>박준형</b> 마주하다 (미디어아트 설치 전시), AR Face Tracking Contents	78
<b>김해민</b> Playing with Remine	72	<b>박현철</b> 그럴싸해 보이는 무언가	79
<b>남소현</b> 영원히 기억한다는 것은 가능할까?	73		

# 04 아트센터 나비

**기관명** 아트센터 나비 미술관

**분야** 디지털 콘텐츠

**과제명** 창의 융합 콘텐츠 크리에이터 양성: CREATIVE+

**과제소개** 예술과 기술 융합 콘텐츠 산업의 글로벌 인재 양성을 위한 미디어아트 창·제작 프로그램 및 프로젝트 맞춤형 멘토링 프로그램 운영

\* 아트센터나비미술관 김동민, 김동형, 김보원, 김태완, 안용진 멘티 프로젝트는 저작권 관련 문제로 모든 정보를 비공개합니다.

<b>연제혁</b> 온라인 기반 아티스트 플리마켓 플랫폼 ONFL	80	<b>정명지</b> VR 방탈출 퍼즐 게임	85
<b>우현주/박지윤</b> möror project	81	<b>정진하</b> defrag	86
<b>이다영</b> Structure of COVID-19	82	<b>최장우</b> 타자기	87
<b>장성건/김동민</b> 거리두기 음악(Distance Music)	83	<b>최재원</b> audiovisual synthesiser, <existential circus> for live audio-visual	88
<b>전도희</b> Automatic World	84	<b>최재훈</b> Brushing III	89

# 고은 (멘토\_신원백)

## | 프로젝트 소개


<b>프로젝트명</b>	<b>초면에 발생한 분쟁을 조정하는 세 가지 질문</b>		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	고은
<b>장르</b>	다원, 융복합	<b>멘토명</b>	신원백
<b>프로젝트 기획의도</b>	<p>내러티브를 활용해 다양한 창작 활동을 하고 있다. 직접 픽션의 글을 쓰고, 그 글을 스토리텔링하는 방식을 여러 매체로 풀어내고 있으며 에세이 영화, 단편 영화, 다원 전시, 공연 등으로 작품을 발표한 바 있다. 소재적으로는 다양한 사람들의 다양한 내면에 대한 이야기를, 매체적으로는 융복합 미디어 사이에서 일어나는 충돌로 구현되는 새로운 스토리텔링 방식을 제시하고 있다.</p>		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<p>초면에 발생한 분쟁을 조정하는 세 가지 질문, 2020, 설치, 사진, E-Paper 모듈, 바코드 스캐너, 나무 상자 (Three Questions to Mediate The Dispute Between Two Strangers, 2020, installation, images, E-Paper Module, Barcode Scanner, wooden box)</p> <p>12개의 이미지와 12개의 텍스트 그리고 두 매체를 잇는 E-Book 디바이스로 구성된 이번 작품은 초면의 두 사람이 운동장에서 만나 작은 오해를 하게 되고 언쟁을 벌이게 되는 이야기를 담고 있다. 관객은 E-Book 디바이스를 이미지 속 바코드에 스캔해 텍스트를 읽으며 두 인물의 분쟁 조정 질의응답의 내용을 엿보게 된다. 텍스트 내용으로는 분쟁을 조정하기 위한 세 가지 질문과 분쟁 상황을 설명하는 세 가지 질문에 대한 각 인물의 답변이 제시된다. 관객은 직접 바코드를 스캔하고 전자잉크로 된 텍스트를 읽으며 이야기 속 인물들의 깊은 내면의 이야기를 유추하게 된다. 이 프로젝트는 우리가 낯선 사람을 어떻게 바라보는지, 낯선 개인에 대한 정보와 시각이 어떤 식으로 받아들여지고 변화하는지에 대한 내러티브를 체화하는 실험을 담은 작품이다.</p>		
<b>주요 이미지</b>			

## | 주요 성과

<b>성과 정보</b>	<p>2020.07_ 인천여성영화제 상영                  2020.08_ NEMAF 상영                  2020.08_ 선린인터넷고등학교 출강                  2020.10.26-27_ 쇼케이스 전시 @스페이스 원                  2020.10_ 한국예술위원회 창작 아카데미 해당 프로젝트 관련 공모 지원                  2020.11_ 해당 프로젝트 연계 단편영화 촬영</p>
--------------	--

# 김민영 (멘토\_민세희)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	The Borders (2020)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김민영
장르	데이터 시각화, 웹 아트	멘토명	민세희
프로젝트 기획의도	<p>"The Borders(2020)" 는 '의약품 시장(판매) 승인일'이라는 국가 특이적인 데이터를 웹 플랫폼으로 시각화한 프로젝트입니다. 의약품 중에서도 블록버스터 항암제와 같은 의약-상품에 집중하여, 국가별 사용 승인일의 '시간 차이'를 지도로서 표현한 작업입니다.</p> <p>'판매 승인일'이라는 시간 데이터가 의약품을 둘러싼 생명공학적, 산업적 합의를 함축한다는 점에서 "The Borders (2020)" 프로젝트는 이러한 데이터를 이용해 국가적 불균형한 생태계를 직관적으로 표현한 데이터 아트 프로젝트입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>데이터 사이언스, 시각화 작업에 필요한 기술과 과정에 대해 민세희 멘토로부터 구체적인 도움을 받아 아래와 같은 과정을 거쳐 프로젝트를 진행함</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 각국의 식약처로부터 데이터를 수집하고 클렌징. 데이터 실효성과 처리 방법에 대한 자문을 받음</li> <li>2. 웹 플랫폼에서 다루어지기 용이한 SVG(Scalable Vector Graphic)를 이용한 지도 애니메이션을 제작 진행</li> <li>3. SVG(Scalable Vector Graphic)를 데이터와 연동하여 시각화시킬 알고리즘에 대한 연구</li> <li>4. html, java script library를 이용해 웹 퍼블리싱 진행</li> </ol>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<p>2021.05_Art&amp;Technology Exhibition at Saatchi Gallery, London 전시 예정</p> <p>2021.02_DARE Art Prize/ Aesthetica Art Prize/ Lumen Art Prize 지원 예정</p> <p>2020.11_The VAA International Art Exhibition 2021 지원</p> <p>2020.11_아트센터 나비 미술관 R&amp;D 사업 연구원 취업</p>
성과 관련 링크	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=HoEW9CZYqkQ">https://www.youtube.com/watch?v=HoEW9CZYqkQ</a> (00:30-00:40 영상 소개)</p> <p><a href="https://www.cwplus.org.uk/our-work/art-and-design/research/research-evaluation/#1582624878899-a2aae488-3e7a">https://www.cwplus.org.uk/our-work/art-and-design/research/research-evaluation/#1582624878899-a2aae488-3e7a</a> (참여 리서치 프로그램 소개글)</p>

# 김삿별/정혜리/최지원 (멘토\_송준봉/배재혁/왕지원)

## | 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	원(0)ne		
<b>유형</b>	공동 프로젝트	<b>멘티명</b>	김삿별, 정혜리, 최지원
<b>장르</b>	키네틱 인스톨레이션	<b>멘토명</b>	송준봉, 배재혁, 왕지원
<b>프로젝트 기획의도</b>	사회적 거리두기가 일상이 되면서 오히려 자연의 회복이 일어나고 있는 현시점, 미니멀하고 비물질적 형태로 이 시대의 이상적인 힘을 '고요함, 정적인 가운데의 힘'을 관객이 경험해 볼 수 있는 환경을 조성해보고자 하였다.		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<p>&lt;원(o)ne&gt;은 1(원) 그리고 원형의 모습을 뜻하는 중의적 제목으로써, 이 시대의 대안적 이상향을 상징화한 것이다. 88 서울올림픽 개막식에서 수많은 관중 가운데 굴렁쇠를 굴리며 드넓은 잔디를 가로지르는 어린 소년의 퍼포먼스에서 영감을 받은 이 작업은 정적인 가운데에서의 작은 움직임이 갖는 힘을 나타낸다. 환경의 변화 속에서 원이 원을 그리며 회전하는 가운데 원의 그림자는 환경에 의해 원이 아닌 다른 형태로 보여진다. 보이는 것과 보이지 않는 것의 관계에서, 원이 회전하기 전의 공간 속의 파장과 그것의 움직임을 통해 사물에는 부재하던 것이 여백에 의해 드러나게 된다. 정적인 회전을 위한 reduction ratio 1/1036 웜기어 모터에 선반가공을 하여 와이어를 고정시키고, 굴렁쇠에 led를 제작하여 연결시켜 작품을 제작하였다.</p>		
<b>주요 이미지</b>			

## | 주요 성과

<b>성과 정보</b>	성수동 로봇카페 <붓붓> 작품 제작 의뢰 Unfold x, 난지 창작 스튜디오, 공간 서울 등 전시 지원
<b>성과 관련 링크</b>	<a href="http://www.vimeo.com/473379813">www.vimeo.com/473379813</a>

# 김찬기 (멘토\_홍현수)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	Spotlight		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김찬기
장르	인터랙티브 인스톨레이션	멘토명	홍현수
프로젝트 기획의도	<p>Spotlight의 사전적 의미는</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>무대의 한 부분이나 특정한 인물만을 특별히 밝게 비추는 조명 방식. 또는 그런 조명</li> <li>세상 사람의 주목이나 관심을 받음을 비유적으로 이르는 말. 주목, 주시로 순화어이다.</li> </ol> <p>본 작가는 최근 들어서 유명 연예인들의 자살 사건과 불상사 등 "그들에게 있어서는 프라이버시가 있을까?"라는 의문점에서 이 작품이 시작되었다고 할 수 있다. 세상에 널리 알려진 얼굴로 인해 따라다니는 사생팬들과 파파라치들 그리고 그들에게 상처가 되는 악플들. 오히려 그들에게 지나친 관심은 독이 되고, 이로 인해 자살 사건과 같은 비극을 맞이한다고 생각한다. 인터랙티브 인스톨레이션 &lt;Spotlight&gt;는 지나친 관심으로 인해 연예인들에게 피해를 주는 그들을 비판하고자 하여 만든 작품이다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>관객이 카메라 앞에 지나가는 순간, 설치되어 있는 카메라가 관객을 트래킹하여 사진을 찍는 형태의 작업물이다. 웹캠을 통해서 사람의 얼굴을 인식하는 OpenCV를 프로세싱에 적용하여 아두이노와 연동을 하고, 스테퍼 모터가 움직이는 형태로 작업을 진행했습니다. 처음에 세팅할 때 리미트 스위치를 이용한 위치값을 초기화하는 프로그래밍을 진행했고, 웹캠 화면의 좌·우에 따라서 스테퍼모터가 움직임과 동시에 릴레이 모듈이 작동해서 카메라의 셔터를 작동시킵니다. 관객이 카메라에 앞에 벗어나면 카메라는 지정된 시간이 되면 원래 위치로 돌아가게 됩니다.</p> <p>지속적인 전력 공급을 위해 더미 건전지를 이용하여 스피드라이트에 전력을 공급하고, 카메라는 더미 배터리를 구매하여 전력을 공급합니다.</p> <p>특히 스테퍼 모터가 벨트에 벗어나는 탈조현상을 막기 위해서 3D프린팅을 하여 직접 제작을 해야 되는데, 이 부분에 있어서는 Fusion 360이라는 3D설계프로그램과 3D프린팅을 출력을 설정하는 CURA라는 프로그램을 이용하여 작업을 진행했습니다.</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.11 _ 개인사업자 등록 ('Arthod(아쓰드)' 미디어아트 스튜디오 창업)</li> <li>* 2020.10.27 _ 'Spotlight' 스페이스원 쇼케이스 전시</li> <li>* 2020.10 _ 문화비축기지 전시 및 공연 진행</li> <li>* 2020.10 _ WESA 공모 접수</li> <li>* 2020.10 _ unfold X 공모 접수</li> <li>* 2020.10.14~17 _ 무더니즘(한국문화예술위원회 선정전시, 문화비축기지) 외부 테크니컬 아티스트로 참여 중</li> <li>* CAC(Cities Against Covid-19) Global Summit 2020 행사 Vjing 참여</li> <li>* 2020.09.19~20, 2020.10.09~11 _ 2020 서울 시민이 만들어가는 평화통일 사회적 대화 모션그래픽 영상 제작 및 Vjing 참여</li> <li>* 2020.09.23 ~ 2020.09.26 _ MU:CON 2020 온라인 콘서트 Vjing 참여</li> <li>* 2020.06.01 ~ 2020.06.05 _ 대구교육박물관 인터랙티브 콘텐츠 &lt;양아록&gt; 제작</li> </ul>
성과 관련 링크	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1Eo0i_uopoY2gsvSoPcxMCqhzch7r2qd0?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1Eo0i_uopoY2gsvSoPcxMCqhzch7r2qd0?usp=sharing</a>

# 김해민 (멘토\_이재중)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	Playing with Remine		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김해민
장르	Web page	멘토명	이재중
프로젝트 기획의도	<p>'Playing with Remine'은 작가 본인이 사회를 살아가며 겪는 여러가지 어려움을 웹이라는 매개체로 풀어내는 작품이다. 여러가지 가치관의 차이와 고정관념으로 인해 대화가 어려운 점 그리고 현 코로나 시국에 직접 마주보고 대화하기가 어려운 점등을 고려해 웹페이지에 유니티를 이용한 인터랙션 작품을 제작하였다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>'Playing with Remine'은 유니티를 이용하여 챗봇과 인터랙션(게임적 요소)을 이용하여 작가와 대화하거나 작가의 작품을 웹에서 볼 수 있는 작품이다. 관람객들을 자신의 선택 혹은 채팅을 통해 실시간으로 결과값을 받으며 감정적 그리고 사회적으로 거리를 두고 작가와 그리고 작품과 만나게 된다.</p> <p>챗봇을 통해 작가의 안부를 묻거나 작품의 의도 등을 물을 수 있고 대화의 흐름에 따라 시나리오로 이어진다. 이러한 게임들을 통해 잠재적 갈등 요소 등을 대화 참여자에게 감정적 부담을 지우지 않고 해결한다.</p> <p>2020년 11월 4일부터 시그그래프 아시아와 작가의 웹페이지에 공개될 예정이다.</p>		
주요 이미지			

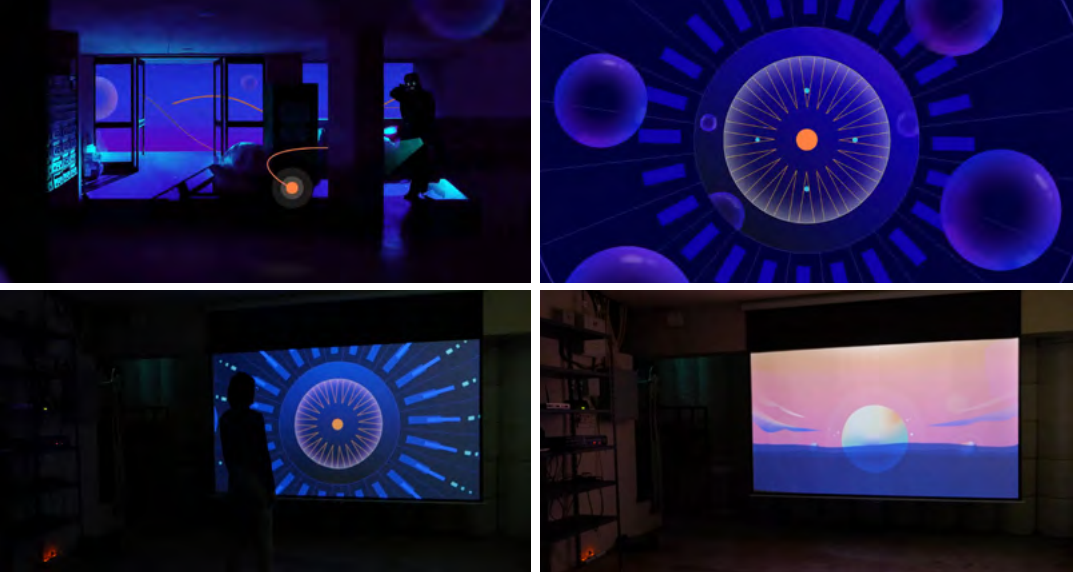
## 주요 성과

성과 정보	* 2020.11.4 ~ 2020.11.13 _ Siggraph Asia 2020 Art gallery 공모 선정 전시
성과 관련 링크	* Siggraph Asia Art gallery - <a href="https://sa2020.siggraph.org/en/attend/art-gallery">https://sa2020.siggraph.org/en/attend/art-gallery</a> * 작가 웹사이트 - <a href="https://www.reminekim.com">https://www.reminekim.com</a>



# 남소현 (멘토\_신원백)

## | 프로젝트 소개

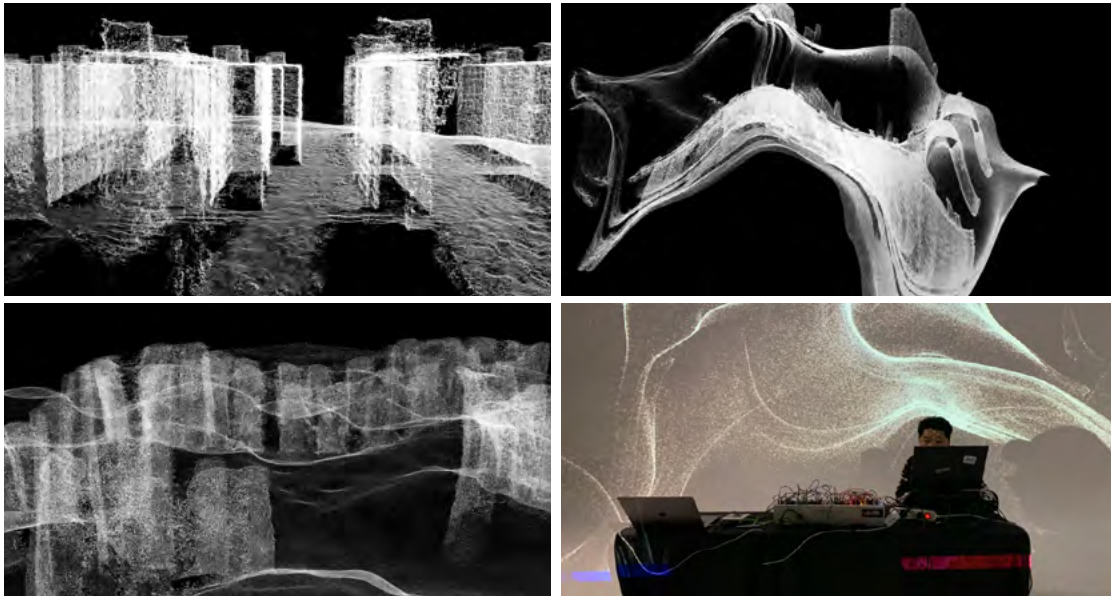
<b>프로젝트명</b>	<b>영원히 기억한다는 것은 가능할까?</b>		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	남소현
<b>장르</b>	모션그래픽 (온라인 미디어작업)	<b>멘토명</b>	신원백
<b>프로젝트 기획의도</b>	<p>저는 이 작업에서 보이지 않지만, 우리를 위해 우리 뇌에서 무의식적으로 일어나는 환상적인 순간을 시각적으로 구현해 보고 싶었습니다. 디지털 시대에 '영원히 기억하는 게 가능할까?'라는 주제를 연구하며 사람들의 최초 기억, 가장 소중한 기억을 인터뷰한 적이 있습니다. 인터뷰하며 인상적이었던 순간 중 하나는 사람들이 질문을 떠올리고 기억을 회상하는 과정에서 생기던 찰나의 공백입니다. 짧은 침묵과 함께 사람들은 의식 안으로 몰입하고, 거대한 망각으로 둘러싸인 공간을 파고들어 저장돼 있는 기록을 발견합니다. 그렇게 선택된 기록은 현재의 발화자가 가진 언어, 감정으로 다시 쓰이며 제 앞에 재구성되고요. 이 순간들이 더 자주 반복된다면, 연약한 우리의 기억을 조금 더 오래 보존할 수 있지 않을까 생각됩니다.</p>		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<p>제 작업은 회상의 순간을 표현하고 있습니다. 우리의 기억은 체험의 반복이 아닌, 과거의 우리와 현재 우리의 대화를 통해 재구성되는 것입니다. 물론 이런 일은 우리가 알아채지 못할 짧은 순간에 우리를 위해 저절로 일어난다. 망각의 공간에서 기억을 찾아내고 그걸 의식으로 끌어올려 내는 마법 같은 순간을 작품에서 표현하고 있습니다.</p> <p>이번 작업에는 모션그래픽 기술을 활용했습니다. 모션그래픽은 짧은 순간 내용을 시각적으로 전달할 수 있는 장점이 있어 순간을 표현하고 싶은 제 컨셉과 잘 맞는다고 생각되었습니다. 원화는 어도비 포토샵과 일러스트레이션을 사용하였고 애니메이션을 제작하는 데는 애프터 이펙트를 사용하였습니다. 요즘같이 사람들과 만나고 모이기 힘든 순간에는 온라인 미디어가 큰 힘을 발휘하는 것 같습니다. 많은 사람이 제 작업을 쉽게 볼 수 있으면 좋겠습니다.</p>		
<b>주요 이미지</b>			

## | 주요 성과

<b>성과 정보</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.10.26 ~ 27_스페이스 1 전시</li> <li>* 독일 tech based 회사 Grid.io와 모션그래픽 작업 계약</li> <li>* 헬싱키 tech based 회사 Smartly.io와 모션그래픽 작업 계약</li> </ul>
--------------	---

# 문규철 (멘토\_장성균)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Photogrammetry 기술을 활용한 Audiovisual performance <Syn.aps>		
유형	개별 프로젝트	멘티명	문규철
장르	사운드, 오디오비주얼	멘토명	장성균
프로젝트 기획의도	<p>한국의 아파트는 다른 대도시에는 볼 수 없는 구조의 특이성을 가지고 있는데 이는 높은 밀도의 집합구조와 과도한 일괄성이다. 조사에 따르면 인구 밀집도가 훨씬 높은 뉴욕에 비해 서울에서 느끼는 사적 공간의 크기가 훨씬 작게 느껴지는데 이는 이러한 서울 도심의 구조와 과도하게 집약된 거주지의 형태로 인한 공적 공간의 부재에서 비롯된다.</p> <p>실제 촬영한 이미지들을 토대로, 이를 3D 입체로 재구성하고, 도시의 조형성을 해체하고자 한다. 이러한 과정을 통해 도시의 유기적 조형성을 탐구하고, 디지털 매체를 활용해 새로운 운동성과 조형성을 생산하고자 했다.</p> <p>또한 실제 - 디지털 매체로 이어지는 공연의 구성과 형태가, 도시의 헤테로토피아적 공간을 상상하고, 결속된 아파트 단지의 폐쇄성에서 오는 사회적 문제들을 재고하고, 생각해보는 계기가 되기를 바랐다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>한국의 아파트 단지, 특히 서울에 밀집한 주거지역의 이미지들을 360도로 촬영하여 Photogrammetry 기술을 활용하여 3차원의 입체모형을 만든다. 처음 기획 당시에는 드론으로 촬영하고자 했으나, 거주 밀집 지역의 경우 드론으로 촬영하기에 인력적 / 법적으로 약간의 문제가 있었다. 이에 도보와 높은 지형을 활용해 아파트의 구조를 사방에서 촬영하여 3D 렌더링을 진행하였고, 이를 바탕으로 균일화 / 단일화된 아파트의 조형성을 비주얼 프로그램을 활용하여 해체하고, 사운드에 유기적으로 반응하게 하는 오디오 비주얼 퍼포먼스의 형태로 구성하였다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<p>* 17분 가량의 공연 1 제작 완료</p> <p>* 2020.11.07 ~ 2020.12.13 _ B39 PRECTXE Festival 참여 (Mutek Festival 온라인 플랫폼으로 배포)</p>
성과 관련 링크	<a href="https://vimeo.com/474594346">https://vimeo.com/474594346</a>

# 문규철 (멘토\_장성균)

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	걷기의 시점 : Walkland		
유형	외부 협업 프로젝트	멘티명	문규철
장르	사운드, 미디어아트	멘토명	장성균
프로젝트 기획의도	<p>걷는다는 것은 인간의 가장 기본적인 행위인 동시에 물리적 존재임을 지각하는 고도의 문화적 행위이다. 걷기라는 행위 자체는 수많은 사상가와 문학가들의 영감의 원천이자, 자신이 속한 세계와 관계망을 이해하는 수단이자 방법이었다. 이동수단의 발달과 기술의 발달로 인해 이러한 걷기의 의미가 퇴색된 동시대의 걷기의 의미는 지그문트 바우만의 유동성의 문제를 떠올리게끔 한다.</p> <p>지난 6개월간 작가 4인과 서울로 7017의 협업으로 진행된 이번 프로젝트에서는 도심-걷기를 탐구하고, 걷기의 행위가 가지는 가치들과 휴머니티의 지점들을 발견하고자 했다. 서울역과 서울을 잇는 다리이자, 서울 시내를 관통하는 보행로인 서울로 7017에서의 걷기에 대한 리서치를 바탕으로, 이를 전시와 공연으로 풀어내는 과정을 통해 과거-미래 사이의 동시대적 도심의 걷기의 의미를 살피고자 했다. 또한 동시대 도보의 다층적인 의미와 형태, 그리고 유희적 요소들을 발견하고자 했다. 이를 통해 동시대 걷기의 의미와 나-타인의 걷기에서 자유로운 동시대 걷기 문화를 발견하고, 서울로 7017의 근 미래적 보행문화와 보행로를 상상해보고자 했다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>리서치 과정을 토대로 우리가 어떻게 협업을 통해 매체적으로 걷기를 해석하고, 동시대 걷기에 어떤 문제의식을 어떻게 다룰 것인지에 대한 고민들이 전개하였다. 이를 토대로 미디어아트 전시 및 공연을 제작하였다. 전시에서는 낮설게 걷는 감각, 걷기에 대한 확장된 경험의 순간들을 만들고자 했다. 공연은 가장 사적인 걷기의 순간을 공유하면서 그 경험의 영역이 공공의 영역으로 확장되고, 걷기의 스케이프가 다른 언어(사운드, 행위, 보이스, 선언, 기계적인 노이즈, 선율, 빛과 그것)들과 함께 일어나는 사건들을 동일한 시간선상에 놓은 하나의 이야기로 구성하였다. 이러한 결과물들을 취합하여 아카이브의 형태로 제작하고 동시대 걷기의 담론을 확산하는 계기를 만들어 가고 있다.</p>		
주요 이미지			

## I 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.10.10 ~ 2020.11.30 &lt;Walkland : If you walk on a shark&gt; 전시, 서울로 7017 장미홍보관</li> <li>* 2020.10.24 &lt;Or bit Orbit&gt; 공연, 서울로 7017 윤슬 (6 pm / 8 pm)</li> <li>* 2020.11 _ 아카이브북 1식 온라인 배포</li> </ul>
성과 관련 링크	<p><a href="https://seoullo7017.co.kr/SSF/J/NO/NEView.do?board_seq=10000224">https://seoullo7017.co.kr/SSF/J/NO/NEView.do?board_seq=10000224</a></p> <p><a href="http://www.walkland.site">www.walkland.site</a></p> <p><a href="https://seoullo7017.co.kr/SSF/J/NO/INView.do?board_seq=10000253&amp;pageIndex=1&amp;pageSize=10&amp;searchCondition=all&amp;searchKeyword=&amp;searchTheme=">https://seoullo7017.co.kr/SSF/J/NO/INView.do?board_seq=10000253&amp;pageIndex=1&amp;pageSize=10&amp;searchCondition=all&amp;searchKeyword=&amp;searchTheme=</a></p>

# 박민지 (멘토\_장성균)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	원자력 산업계에서 즉시 사용 가능한 블록체인 플랫폼 구성		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박민지
장르	블록체인	멘토명	장성균
프로젝트 기획의도	석사 때 원자력에 대해 배우며 이를 안전하게 관리하는 법에 대해 연구했습니다. 보다 투명하고 신뢰성 있는 커뮤니티 형성을 위해 블록체인 도입을 시도하였습니다.		
프로젝트 주요내용	원자력 산업계에서는 '불시정지'라는 사건이 종종 일어납니다. 이는 원전이 불시에 정지했을 때 '불시정지'가 일어났다고 표현하는 부분인데요, 기관마다 정보를 다르게 표기하고 있어서 블록체인을 통해 정확한 수치를 반영하고자 하였습니다. 원전에 IOT 디바이스를 설치하여, 열감지 등을 지속적으로 하면서 불시정지가 될 상황이 되면 자동으로 기록을 하는 시스템을 고안했습니다. 블록체인상에 올라온 정보는 모두 수정이나 삭제가 되지 않기 때문에 정보가 투명하게 기록되고 있는 현실을 만들고 싶었습니다. 비록 블록체인상의 내용이 전부 국민에게 공개가 되지 못한다고 해도, 기록이 꾸준히 되고 있고 이를 감시 요소로 쓸 수 있었으면 좋겠습니다.		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>*아트나비 프로젝트를 통해 만든 블록체인 시스템 기술 이전 협약체결</li> <li>* 2020.10 _ 주식회사 도그롤로 창업</li> </ul>
-------	---

# 박성진 (멘토\_송준봉)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	수제화 오케스트라		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박성진
장르	키네틱, 인터랙티브	멘토명	송준봉
프로젝트 기획의도	<p>관객이 웨어러블 신발을 신고, 걷게 되면 작품의 신발이 관객의 발걸음에 맞춰 움직이게 된다. 그러면서 관객은 자신의 발걸음을 느끼고, 힘차게 걷기를 바란다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>블루투스 와 압력 센서가 달린 신발을 신게 되면, 센서값이 블루투스를 통해서 오브젝트에 센서값을 파싱해서 그 값을 받고 신발을 움직이게 된다. 발걸음을 보게 되면 자신이 자신 있는지, 움츠러들었는지 등을 알 수 있다. 관객은 자신의 발걸음을 보게 되고 자신감을 가졌으면 좋겠다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020. 09 _ 코오롱 한남점 NIGHT SCAPE 작품 전시</li> <li>* 2020. 07. 01 _ 프로젝트 그룹 TEAM NODE 결성 (최장우, 홍찬혁)</li> <li>* 2020. 07. 16 _ 코엑스 공연 : 레이저 파트 프로그래밍 참여 (MUTO 공연)</li> </ul>
-------	---

# 박준형 (멘토\_최수환)

## I 프로젝트 소개


프로젝트명	마주하다 (미디어아트 설치 전시), AR Face Tracking Contents		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박준형
장르	미디어아트 설치, AR	멘토명	최수환
프로젝트 기획의도	<p>마주하다 : 미디어아트 Projection Mapping, Interactive 설치 개인작업 "거스르다"의 발전된 작업으로 "진정한 너 자신을 마주할 때 창조적인 삶을 살 수있다" 라는 주제로 기획하게 되었습니다.</p> <p>AR Face Tracking 예술 콘텐츠 You Can Do It: "마주하다"의 발전된 작업으로 마주하나다의 주제를 간략히 표현하기 위해 본인의 얼굴을 AR Face Tracing을 통해 "마주하다"의 핵심 메시지인 "You Can Do It" 을 표현합니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>마주하다: Projection Mapping, Kinect Sensor, Aduino 등 여러 가지 센서들을 이용한 미디어아트 설치 작업으로써 관람자가 이동하면서 각 공간별로 작품들을 감상할 수 있는 installation Media Art 작업입니다. 대구 예술발전소 입주작가 '정찬희'와 공동 작업하였으며 해당 작품은 VR 전시를 통해 공개되었습니다.</p> <p>AR Face Tracing 예술 콘텐츠 You Can Do it: "마주하다"의 발전된 작업으로 AR Face Trcing과 VR Projection Mapping 을 이용한 작업입니다.</p>		
주요 이미지			

## I 주요 성과

성과 정보	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 대구 예술발전소 입주작가 정찬희와 협업으로 "마주하다" 대구 예술발전소 홈페이지 VR 전시</li> <li>2. 대구 예술발전소 입주작가 정찬희 개인전 "Moment By Moment Awareness" Midea Artist 참여 및 "Moment By Moment Awareness" 와 패션필름의 콜라보 작업 Media Artist 참여 (11월중 PAP Magagzin 공개 예정)</li> <li>3. KOCCA[적층 가변형 블럭모듈 디스플레이 기반 공연무대 디자인플랫폼] 사업 ACC 2020월드뮤직 페스티벌 및 2020 최종 실증공연 "두개의 눈" 오퍼레이팅 엔지니어 참여</li> </ol>
성과 관련 링크	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://modoovr.speedgabia.com/client20/artfactory/openstudio/">https://modoovr.speedgabia.com/client20/artfactory/openstudio/</a></li> <li>2. <a href="http://www.daeguartfactory.kr/kor/exhibit/exhibitView.action?page.rows=9&amp;page.pageno=0&amp;menuType=2&amp;pageIdx=252&amp;pageParentIdx=0&amp;pageSubParentIdx=0&amp;page3DeptFlag=0&amp;exhibit.idx=361&amp;exhibit.category1=1&amp;exhibit.category2=0&amp;exhibit.gubun=pass&amp;exhibit.fieldName=ALL&amp;exhibit.fieldValue=">http://www.daeguartfactory.kr/kor/exhibit/exhibitView.action?page.rows=9&amp;page.pageno=0&amp;menuType=2&amp;pageIdx=252&amp;pageParentIdx=0&amp;pageSubParentIdx=0&amp;page3DeptFlag=0&amp;exhibit.idx=361&amp;exhibit.category1=1&amp;exhibit.category2=0&amp;exhibit.gubun=pass&amp;exhibit.fieldName=ALL&amp;exhibit.fieldValue=</a></li> <li>3. <a href="https://www.instagram.com/pap_magazine/">https://www.instagram.com/pap_magazine/</a></li> <li>4. <a href="https://www.acc.go.kr/main/performance.do?PID=0102&amp;action=Read&amp;bnkey=EM_0000004245">https://www.acc.go.kr/main/performance.do?PID=0102&amp;action=Read&amp;bnkey=EM_0000004245</a></li> </ol>

# 박현철 (멘토\_신원백)

## | 프로젝트 소개

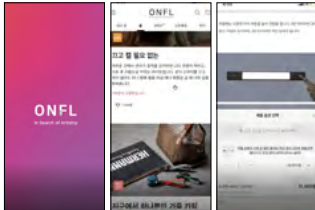
프로젝트명	그럴싸해 보이는 무언가		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박현철
장르	설치작업	멘토명	신원백
프로젝트 기획의도	<p>기존에 해왔던 작업과 프로젝트를 진행하면서 작가의 입장에서 작업을 풀어나가는 방식에 대한 고민을 깊게하게 되었고, 그에 따른 결과물로 작가 본인은 개념적인 부분이나 어떤 메시지를 전달하기보다 있는 그대로의 물질성을 바라보기를 원한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>작업에서 개념, 사조적인 부분보다 물질 그 자체를 바라보기를 권유하고, 작가 본인이 여태까지 작업해왔던 방식에 대한 고민을 솔직하게 풀어나가는 방식으로 진행하였고, 작업이 생성되는 과정을 마치 생명체가 나타나는 형식으로 나타냈다.</p> <p>작가노트 나의 시선이 멈춘곳에서 작업은 잉태하고 주변 환경에 적응하고 흡수하며 자라난다. 완성된 형태는 없다. 어떤 목적성을 가지지 않고 생성되며 동시에 소멸된다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<p>* 2020.10.22~25 _ SPACE 1 전시 및 촬영</p> <p>* 2020.11.29~2020.12.5 _ 프로젝트 결과물과 연계하여 서울문화재단, 관악문화재단 "무당 2021" 전시</p>
-------	---

# 연제혁 (멘토\_홍현수)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	온라인 기반 아티스트 플리마켓 플랫폼 ONFL		
유형	개별 프로젝트	멘티명	연제혁
장르	플랫폼	멘토명	홍현수
프로젝트 기획의도	<p>온라인 기반 플리마켓 플랫폼 ONFL은 코로나로 인해 지역 행사가 중단되는 상황 속에서도 1인 셀러, 소상공인 등 판매자들의 어려움을 직접적으로 해소시켜 줄 수 있는 솔루션입니다. 뿐만 아니라 소비자 또한 보장된 상품을 구매할 수 있는 온라인 마켓의 새로운 지표가 될 것 입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p><b>소비자들이 안심하고 구매할 수 있는 검증된 아트 플리마켓</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 검증된 셀러가 판매하는 상품이라는 인식 개선이 필요함에 따라 플랫폼에서 엄선한 셀러들만 판매할 수 있도록 명확한 기준을 통해 선별</li> <li>- 구매한 상품에 문제 발생 시 플랫폼에서 책임지고 A/S 해주는 사후 관리 서비스 시스템 구축</li> </ul> <p><b>시스템의 장점</b></p> <p>코로나19와 같은 상황에 영향 받지 않는 셀러들의 판로 구축</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 퀄리티 높은 온라인 판매 방식을 통해 판로가 닫힌 셀러들에게 직접적이고 효용성 있는 솔루션 제안 및 어떠한 상황에서도 셀러들에게 안정적인 판로 구축 가능</li> <li>- 검증되지 않은 맘 카페나 중고 장터를 이용하여 발생하는 문제점(보증되지 않은 판매자와 상품 품질, A/S 문제 등)의 발생 억제 가능</li> </ul> <p><b>플리마켓 구매 방식 개선을 통한 지역적 한계 극복</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팝업스토어 및 플리마켓에서 구매하고 싶은 상품을 구매하기 위해 해당 플리마켓이 열리는 지역까지 직접 이동하여 갈 필요성을 없애 구매자가 어느 지역에 있던 상관없도록 개선하여 지역적 한계를 극복할 수 있음</li> <li>- 일회성 장터라는 팝업 형식의 플리마켓 특성은 유지하되, 검증된 플랫폼에서 검증된 셀러에게 검증된 상품을 믿고 구매한다는 이미지를 구축할 수 있음</li> </ul> <p><b>소비자의 입장에서 검증된 안정적인 플랫폼 구축</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 검증된 셀러가 판매하는 상품이라는 인식 개선을 통해 유명 메이커 제품이 아니더라도 퀄리티 높은 상품을 구매할 수 있다는 안정감을 줄 수 있음</li> <li>- 구매한 상품에 문제 발생 시 오프라인 플리마켓에서는 Claim을 걸 수조차 없었지만, ONFL에서는 플랫폼에서 책임지고 A/S 해주는 사후 관리 서비스 시스템을 통해 검증된 상품 및 작품을 구매한다는 인식을 고찰시킬 수 있음</li> <li>- ONFL만의 디자이너, 아티스트 등 셀러 선별 및 검증을 통해 ONFL만의 플랫폼 브랜드 아이덴티티 구축. 셀러에게 입점하고 싶은 플랫폼 + 구매자에게 기대감을 줄 수 있는 플랫폼</li> <li>- ONFL 인적 네트워크를 통한 30여 명의 디자이너 및 아티스트들의 상시 협업 가능성을 통해 매년 새로운 콜라보레이션 가능성 오픈</li> </ul>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020. 08. _ K-startup 실전창업교육 2nd 선정</li> <li>* 2020. 09. _ Prototype MVP 시행_Commission 30% : 순이익 ₩1,070,400 기록</li> <li>* 2020. 10. _ Start-up Festival YVIP, SURF(우수상) 수상 / N2 네이버 플랫폼 피칭 참가 / S.Camp 플랫폼 피칭 참가</li> <li>* 2020. 12. _ VC 투자유치 계획 3건</li> <li>* 2021. 03. _ 연세대학교 창업지원사업 선정 예정 / COMEUP with STARTUP, SparkLab Demoday 참가 예정</li> </ul>
-------	---



# 우현주/박지윤 (멘토\_노소영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	möror project		
유형	공동 프로젝트	멘티명	우현주, 박지윤
장르	미디어 아트 (AR)	멘토명	노소영
프로젝트 기획의도	<p>möror project는 현대인의 망설임에 대해 다양한 관점으로 탐색한 작업으로, 다양성이 증가한 현대사회에서 역설적으로 더 많은 정보와, 타인, 그리고 흘러가는 시간을 강박적으로 의식하면서 망설임을 단축하거나 회피하려고 하는 현상을 바라보면서 시작되었다. 망설임이라는 것은 무엇일까. 회피해버린 망설임에는 무엇이 담겨있었을까. 우리의 선택 과정은 거시적으로 어떻게 변화할까. 'möror project'는 선택지 사이에서 주저하는 행위, 그 행위와 시간을 어떻게 바라볼 수 있을지 질문한다. möror는 라틴어로, 망설이다, 늦추다, 머무르다 등의 의미로 풀이되며, "(즐거움으로) 황홀하게 하다, 사로잡다."를 포함한다. 내포된 의미와 같이 프로젝트는 회피하고자 했던 대상을 놀이로 접근하면서 강박적으로 느껴졌던 시간을 해체하고, 어떤 가능성이 있는 행위이자 시간으로 묘사한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>작품은 망설이는 사람들의 선이해를 위해 진행된 리서치와 설문조사 결과를 엮은 '리서치&amp;아카이빙 북(2020)'과 이를 바탕으로 제작된 'AR&amp;Installation' 두 가지 작업으로 구성되어있다. 설문조사에는 142명의 응답자가 참여했고, 답변을 통해 얻은 인사이트로 데이터 시각화작업 'AR&amp;Installation'이 제작되었다. 우리는 비슷해 보이지만 서로 다른 현대인의 망설임들을 살펴보면, '나와는 떼어두지만 버리지는 못하는 공통된 이야기들 속에서 보관의 키워드를 발견하였다. 서랍 속 깊숙이, 다 쓴 일기장 맨 뒷장에, 시간이 멈추는 냉동실 안에 보관하지만 가끔씩 생각하면 열어보고 싶다는 이야기들을 토대로 오브제를 제작하였고, 그 위에 눈치채지 못한 사이 자라난 애증의 망설임들이 마치 버리지 못해서 피어난 곰팡이처럼 존재하게 된다. 망설임의 형태는 AR이라는 매체를 통해서 가시성을 획득한다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 서울혁신파크 청년청 입주</li> <li>* (계약) 디스트릭트 arte museum(Night safari, Flower)제작 참여 (레벨 디자이너)</li> <li>* (초청) Sandbox Immersive Festival, Hangzhou, China (2021 예정)</li> <li>* 우박 홈페이지 아카이브화 ubacstudio.com</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 청년청 입주단체 소개(303호 우박)  <a href="https://youthhub.kr/wp-content/uploads/2020/09/%EC%B2%AD%EB%85%84%ED%97%88%EB%B8%8C-2020-%EC%9E%85%EC%A3%BC%EB%8B%A8%EC%B2%B4-%EC%86%8C%EA%B0%9C%EC%A7%91-4spaces-61groups-1.pdf">https://youthhub.kr/wp-content/uploads/2020/09/%EC%B2%AD%EB%85%84%ED%97%88%EB%B8%8C-2020-%EC%9E%85%EC%A3%BC%EB%8B%A8%EC%B2%B4-%EC%86%8C%EA%B0%9C%EC%A7%91-4spaces-61groups-1.pdf</a></li> <li>* 아르떼뮤지엄 <a href="http://artemuseum.com/#lg=w2020090801b6efdb353b6&amp;slide=0">http://artemuseum.com/#lg=w2020090801b6efdb353b6&amp;slide=0</a>, <a href="http://artemuseum.com/#lg=w2020090801b6efdb353b6&amp;slide=8">http://artemuseum.com/#lg=w2020090801b6efdb353b6&amp;slide=8</a></li> <li>* 우박 홈페이지 아카이브화 <a href="http://ubacstudio.com/moror-archive">ubacstudio.com/moror-archive</a></li> </ul>

# 이다영 (멘토\_왕지원)

## 프로젝트 소개


프로젝트명	Structure of COVID-19		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이다영
장르	미디어 아트	멘토명	왕지원
프로젝트 기획의도	Structure of COVID-19은 2000년대 이후 주요 전염병들의 유전자 서열 데이터를 시각화하고 청각화함으로써, 눈으로 쉽게 읽어내기 어려운 배열 데이터를 감각적으로 감상 가능한 형태로 옮겨 놓는다. 감상 가능한 형태로 변환된 데이터는 쉽게 보거나 들을 수 있으며, 이를 통해 바이러스와 전염병, 그리고 그 유전 서열 데이터에 대한 관심을 환기하는 미디어 아트 작품이다.		
프로젝트 주요내용	본 작품은 코로나바이러스 19의 유전자 서열 데이터를 소재로 한다. 유전자 서열 데이터에 존재하는 염기서열을 시각적인 움직임과 청각의 형태로 바꿔서 감상 가능한 형태로 변환하고, 이 변환된 형태를 웹사이트를 통해서 인터랙션함으로써 순차적으로 감상할 수 있다. 현재는 디지털 기반의 키네틱 미디어 아트에 연동되는 실제 전시장에 설치 가능한 키네틱 인스톨레이션을 제작 중에 있다. 코로나 바이러스 시대에 직접 전시장을 방문하지 않고 감상 가능한 웹사이트 형태로 최종 결과물을 아카이빙하였으며, 이 결과물이 전시될 경우 실물 키네틱 인스톨레이션에 더불어 프로젝션 맵핑을 통해 벽에 영사하는 형태로도 상영할 수 있게 2가지 버전을 제작하였다.		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.11~2021.03 _ ACC_R Creators 2020 레지던시 참여 및 2020 레지던시 작가 참여전 '바이오필리아' 전시</li> <li>* 문래 예술공장 음악-사운드 아트 분야 특화사업 공모 선정</li> <li>* 2020.10~현재 _ 서울대학교 자율전공학부 DNA Sonification 워크샵 비대면 진행중</li> <li>* 2020.11.15 발간 어린이 과학 동아리작품 인터뷰</li> <li>* 2021년 모음 아트버스 미디어아트 전시 예정</li> </ul>
-------	--

# 장성건/김동민 (멘토\_박진완)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	거리두기 음악(Distance Music)		
유형	공동 프로젝트	멘티명	장성건, 김동민
장르	인터랙티브 사운드 설치물	멘토명	박진완
프로젝트 기획의도	올해의 팬데믹이라는 사태는 각자가 모두 처음 겪는 특별하고 끔찍한 경험이다. 이로 인한 사회적 거리두기라는 각자의 경험과, 사운드 경보장치의 형태를 결합한 인터랙티브 앰비언트 장치를 만들고자 했으며, 사용자의 경험과 장치가 공명하는 것을 의도했다.		
프로젝트 주요내용	<거리두기 음악>은 크게 네 파트로 나뉘어져 있다. 설치공간, 카메라 즉 센서, 컴퓨터, 그리고 기본 앰비언트 음악이 나오고 있는 스피커와 프로젝터. 참여자가 설치공간에서 프로젝터의 영상을 보고, 센서가 설치공간 내 참여자의 인구밀도를 측정해서, 인구밀도가 높아지면 앰비언트 음악이 변화한다. 불길하게 변화해서 약간 경보음처럼 들리게 됨. 백색 전시장에 서의 미술품 설치 혹은 공연의 부가 장치로서 쓰일 수 있음.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* <Distance Music> SIGGRAPH ASIA 2020 Art Gallery 선정
성과 관련 링크	시연 영상 : <a href="https://youtu.be/CLBM08CKzHE">https://youtu.be/CLBM08CKzHE</a>

# 전도희 (멘토\_이재중)

## | 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	<b>Automatic World</b>		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	전도희
<b>장르</b>	VR	<b>멘토명</b>	이재중
<b>프로젝트 기획의도</b>	우리가 VR을 착용했을 때 우리는 물리적 이동을 하지 않고 공간에서 공간으로 이동한다. 이는 인간에게 실제 현상과 인식의 차이로 인한 인지부조화 현상을 겪는다. 현실 세계에서도 이와 유사한 현상이 발생하고 있다는 것을 발견하고, 이를 다시 VR로 옮기는 작업을 기획했다.		
<b>프로젝트 주요내용</b>	도시에는 자동적으로 움직이는 기계 장치들이 많고 우리는 그 안에 속해있다. 'Automatic World(자동화 세계)'는 모든 것이 자동으로 이루어진다. 우리는 걷지 않고 이쪽에서 저쪽으로 이동할 수 있다. 그 어떠한 물리적 작용 없이 부드럽고 자연스럽게 흘러간다. 모든 현상은 터널과 자동 기계를 통해서 일어난다.		
<b>주요 이미지</b>			

## | 주요 성과

<b>성과 정보</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* SIGGRAPH Asia 2020 선정</li> <li>* 2020.10.15_Unity x Bifan 공모전 제출</li> </ul>
--------------	--

# 정명지 (멘토\_신민음)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	VR 방탈출 퍼즐 게임		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정명지
장르	VR	멘토명	신민음
프로젝트 기획의도	VR로 제작된 방탈출을 기반으로 한 퍼즐 게임으로 여러 가지 미니게임을 가지고 VR에서만 가능한 인터랙션을 보여주는 게임입니다. 집에 처박혀 있는 주인공이 환상세계를 돌아다니며 집 밖으로 나갈 동기와 이유를 찾는 게임입니다.		
프로젝트 주요내용	Unity3D로 제작한 VR 방 탈출 게임으로, 메인 신 (집)을 돌아다니고 미니게임 존을 돌아다니면서 다양한 미니게임을 수행하고 하트를 모아 아이템을 수집해서 마음의 문제들을 해결하고 집 밖으로 나가는 것이 게임의 목표입니다. Blender 등으로 3D 모델링을 진행하였고, HTC VIVE 기반으로 제작이 이루어지고 있으며 스팀에 출시할 예정입니다.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2021년 하반기 Steam Direct 통한 출시 예정</li> <li>* 2021. 1 _ 게임개발스튜디오 개인 사업자 등록</li> </ul>
성과 관련 링크	<a href="https://twitter.com/StudioMyau">https://twitter.com/StudioMyau</a>


# 정진하 (멘토\_배재혁)

## | 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	<b>defrag</b>		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	정진하
<b>장르</b>	뉴미디어아트	<b>멘토명</b>	배재혁
<b>프로젝트 기획의도</b>	<p>뉴미디어 기술을 활용하여 디지털 미디어의 파편적 속성을 새로운 관점에서 경험할 수 있는 작품을 제작한다. 고속으로 점멸하는 PDLC 소자를 이용하여 기존에 시도되지 않았던 방식을 실험하고 결과물에 적용한다.</p> <p>창이자 동시에 블라인드인 물질 PDLC를 공중에 띄우고 빠르게 점멸시켜 벽면에 투사된 노이즈 영상을 다양한 패턴으로 필터링 해 파편화된 미디어 환경을 재현한다.</p>		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<p>동시대 미디어 환경의 특성으로부터 촉발되는 기호와 경험의 파편화, 같은 곳을 응시해도 결코 같은 것을 보는 것이 아닌 혼돈의 장을 전시 형태로 구현하고자 한다.</p> <p>전시공간에 펼쳐진 노이즈 영상과 공중에 매달린 채 점멸하는 다섯 조각의 투명 필름은 디지털 미디어가 우리에게 세상을 보는 창으로 작용하는지 혹은 교묘한 눈가리개로 작용하는지 질문을 던져보게 한다. 투명필름은 전기신호를 인가하면 투명도가 변화하여 실제로도 창과 블라인드의 역할을 동시에 수행하는 PDLC 소자로 제작되며, 세로로 긴 필름을 평행하게 비친 그 형상은 창문에 설치된 철창을 연상케 한다. 아두이노로 제어되는 전기신호를 통해 다섯개의 각 필름은 다른 패턴으로 점멸을 반복하여 노이즈 영상을 각기 다른 패턴으로 분해해 낸다.</p>		
<b>주요 이미지</b>			

# 최장우 (멘토\_허신영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	타자기		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최장우
장르	키네틱 아트	멘토명	허신영
프로젝트 기획의도	<p>합리적이고 목적성을 가진 시의 활용이 아닌, 추상적이고 모호한 컨텍스트에 대해 시는 어떤 방향으로 나아갈 것인가.</p> <p>예쁜 꼬마 선충 로봇의 사례에서 보듯, 생물의 활동은 뉴런의 연결과 시냅스 강도 차이에 따른 결과물일 뿐이라 말할 수 있다. 어떤 복잡도를 가지고 얼마만큼의 가중치를 가지는가와 같은 내용은 인공지능을 만들거나 학습시킬 때의 모습과 굉장히 유사하다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>타자기가 먼저 관객에게 종교, 철학, 도덕을 주제로 질문을 던진다. 관객은 이에 답변하고, 이는 타자기의 학습 데이터로 이용된다. 어린아이가 끝없는 질문을 통해 세상을 배워가듯, 계속해서 질문하는 타자기에게 우리는 무어라 답할 것인가. 타자기는 이를 통해 무엇을 말하게 될 것인가.</p> <p>'이러한 과정을 거쳐 학습하는 모습이 인간의 것과 다를 바 없다'라는 주제는 나아가, 온전한 사물로서 추상적 사고(종교, 도덕, 철학)라는 인간 고유의 영역을 기웃거린다.</p> <p>타자기, 700 x 800 x 1200, TensorFlow, AI, Typewriter, Servo Motor, Esp8266</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.07.16 _ 코엑스 공연: 레이저 파트 프로그래밍 참여(MUTO 공연)</li> <li>* 2020.10.30 _ ACC 대극장, 미디어 아트 극: 페이스 트래킹, 인공지능 기술 총괄</li> <li>* 2020.09.10~2021.03.01 _ 코오롱 플래그쉽 스토어 작품 전시</li> <li>* ~2020.08.17 _ 한성1918 부산생활문화센터 미디어 아트 설치, 제작</li> <li>* ~2020.08.14 _ 에스팩토리: 전체 통신 프로토콜 프로그래밍</li> <li>* 2020.05.01~2020.10.01 _ 장충 고등학교 대상 수업 고등학생 대상 여름방학 워크숍</li> <li>* 2020.07.01 _ 프로젝트 그룹 TEAM NODE 결성 (박성진, 홍찬혁)</li> </ul>
성과 관련 링크	<p><a href="https://www.opinionnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=40564">https://www.opinionnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=40564</a></p> <p><a href="https://news.join.com/article/23879041">https://news.join.com/article/23879041</a></p> <p><a href="https://www.ktnews.com/news/articleView.html?idxno=116603">https://www.ktnews.com/news/articleView.html?idxno=116603</a></p> <p><a href="https://www.mk.co.kr/news/business/view/2020/09/986440/">https://www.mk.co.kr/news/business/view/2020/09/986440/</a></p> <p><a href="https://news.join.com/article/23902325">https://news.join.com/article/23902325</a></p>

# 최재원 (멘토\_윤제호)

## | 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	audiovisual synthesiser, <existential circus> for live audio-visual		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	최재원
<b>장르</b>	Live Audio-visual Music	<b>멘토명</b>	윤제호
<b>프로젝트 기획의도</b>	<p>2020년의 우리는 매일 수많은 위기를 마주한다. 누군가에게는 미래의 상징이었던 2020년을 현실로 맞이한 우리는, 상상 속 2020년이 얼마나 어리석고 나이브한 것이었는지를 농담 삼아 이야기하며, 새해의 첫 며칠 만에 제3차 세계대전을 meme으로 소비했으며 COVID-19, n번방 사건과 같은 새로운 위기를 매 달 당면하고 있다.</p> <p>동시대의 위기가 수십 년 전과 달라진 한 가지 중요한 점은, 이제는 우리 모두가 모든 위기를 한 번에 통찰해야 하고, 그 모든 위기에 대해 어떻게든 반응해야 한다는 것이다. 유튜브는 정치적 위기나 전쟁 상황을 실시간으로 생중계하고, 트위터는 위기 상황에 대해 분열된 수많은 잡담을 흩뿌린다. 페이스북은 위기에 대한 냉소적인 meme을 당신의 부모님에게 공유하며, 인스타그램은 #FreeHongKong 대신 #홍콩맛집으로 애써 가짜 행복을 퍼트린다.</p>		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<p>작품은 평범한 가상의 한 인물을 상정하여 그의 하루를 표현한다. 영상으로 나타나는 그의 하루는 2차원 웨이브테이블로 해석되어 소리로 변환되고, 이는 다시 연주자가 조작하는 스캔 신호를 통해 영상으로 변환되어 나타난다.</p> <p>작품의 입력은 일상에서 마주하는 파편화된 위기와, 퍼포먼스 현장에서 라이브로 그려지는 희망적-이상적 일러스트레이션을 번갈아가고, 이 과정에서 그림을 그리는 퍼포머와 음악을 연주하는 퍼포머는 서로 일종의 대화를 주고받는다. 이 대화는 압도적인 양의 위기를 대하는 우리의 일상적 대화와 마찬가지로, 어떠한 하나의 결론으로 귀결되지 않고 끊임 없이 증폭하며 진동하여 끊이지 않는 우리의 일상 속 위기를 비유적으로 드러낸다.</p>		
<b>주요 이미지</b>			


## | 주요 성과

<b>성과 정보</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* SICMF 2020 (fest-m 선정작) @ 예술의 전당</li> <li>* PRECTXE SHOWCASE vol. 2 @ 부천아트벙커 B39</li> </ul>
<b>성과 관련 링크</b>	<p><a href="http://computermusic.asia">http://computermusic.asia</a></p> <p><a href="https://youtu.be/wgLh5V3mgm0?t=5019">https://youtu.be/wgLh5V3mgm0?t=5019</a></p>



# 최재훈 (멘토\_민세희)

## | 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	Brushing III		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	최재훈
<b>장르</b>	사운드 아트 설치, DIY 인터페이스 개발	<b>멘토명</b>	민세희
<b>프로젝트 기획의도</b>	<p>저는 작년부터 붓과 붓질이라는 소재로 멀티미디어/컴퓨터 음악 연작을 해오고 있었습니다. 연작을 해오면서, 저는 붓질을 할 때 붓의 위치와 압력을 측정하는 인터페이스가 있으면 좋을 것 같다는 생각을 했고, 따라서 이를 위한 인터페이스 개발 프로젝트로 시작해서, 기술이 확보되고 안정화됨에 따라 이를 작품화하는 방향까지 나아가는 방향성을 가지고 진행했습니다</p>		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<p>이 프로젝트는 작년부터 이어져 오던 저의 Brushing의 연장선상에 있는 작품입니다. 지난 두 번의 연작을 통해서, 붓의 움직임과 그 압력을 탐지하는 인터페이스가 있다면, 표현의 폭이 비약적으로 넓어질 수 있다는 걸 발견하게 되어서, 처음에는 인터페이스 개발 프로젝트로서 시작하게 되었습니다. 기술적인 개발은 Romain Michon 박사와 함께 했으며 FSR 센서부터 회로까지 자체적으로 다 제작함으로써, 비단 제 개인의 작품뿐만 아니라, 미디어 아티스트들이 custom 터치 인터페이스를 DIY로 제작하는 하나의 모델을 제공하였습니다.</p> <p>창의인재동반사업 기간에는, 이 인터페이스를 더욱 큰 크기로 제작하고, 이를 사운드 설치작품으로서 만들어가는 작업을 민세희 작가님의 멘토링 하에 진행하였습니다. 다수의 contact mic을 이용해서 종이 위의 붓소리를 직접 수음하고, 이를 binaural rendering을 통해 헤드셋을 낀 관객이 본인의 붓소리를 공간적으로 느끼게 하였으며, 붓의 위치와 그 압력 parameter을 delay effect와 연결시켜서 몸의 움직임에 따라 수음되는 붓소리가 리듬감을 띠면서 출력되도록 하였습니다.</p>		
<b>주요 이미지</b>			

## | 주요 성과

<b>성과 정보</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2021. 07 칠레 전시 예정 _ Brushing 연작의 지난 작품이 ICMC(Internation Computer Music Conference) 2020 선발</li> <li>* 문래예술공장/서울문화재단 : 사운드 아트 특화사업 선발</li> <li>* Playful AI 전시에 작품 추천(아트센터 나비)</li> <li>* 나비아트센터 사운드 커뮤니티 선발/활동</li> <li>* 스타트업 '멜릭서' 전략부서에 프리랜서로 취업</li> </ul> <p>[추가계획]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* NIME conference에 paper submit 예정 (2021년 상반기)</li> </ul>
--------------	---

2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

---

**김재성의 10명**

[앨범제작] 1LO파라다이스 프로젝트

92

**전은진**

[기타] '전은진' 솔로 프로젝트

93

# 05 알비더블유 (RBW)

**기관명** (주)알비더블유

**분야** 음악

**과제명** K-pop 콘텐츠 크리에이터 인큐베이팅 프로젝트

**과제소개** 창작 및 기획·활동 여건이 열악하고 체계적인 마케팅이 부족하여, 창작자로서의 영위가 불투명한 청년 크리에이터들에게 역량 강화 교육, 및 각종 지원 통한 지속 가능한 일자리 창출

\* 주식회사 알비더블유 멘티들의 공동프로젝트 2건은 저작권 관련 문제로 모든 정보를 비공개합니다.

**심운섭**  
[솔로] EDM 편곡 프로젝트


94

**김나눔/이수아/황유림**  
[영상] 영상 제작 프로젝트

95

# 김재성의 10명 (멘토\_김도훈외 6명)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	[앨범제작] 1LO파라다이스 프로젝트		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김재성, 김창현, 박상우, 박소현, 성일모, 유하은, 이수경, 이예림, 이진주, 정태평, 최진일
장르	앨범제작(인디)	멘토명	김도훈, 윤영준, 박지영, 김지은, 권석홍, 조주연, 정필승
프로젝트 기획의도	<p>작곡 파트, 기획&amp;홍보 마케팅 파트 멘티 8명이 협력하여 '1LO파라다이스 프로젝트'를 진행. 프로젝트의 과정에서 자신들의 고유한 음악적 색깔을 찾는 것을 목표로 삼음. 또한 기존에 작업하던 장르에 국한 되지 않고 다양한 장르(인디, 힙합, 발라드 등)를 작업하며 역량을 키우고자 함.</p>		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>-쿨독 EP 1장, 총 5곡 제작</li> <li>-김아현 EP 1장, 총 5곡 제작(발매 예정)</li> <li>-수잔 EP 1장, 총 5곡 제작(발매 예정)</li> <li>-로와 EP 1장, 총 5곡 제작(발매 예정)</li> <li>-서도 EP 1장, 총 5곡 제작(발매 예정)</li> </ul>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	'WIW' 앨범 발매(20.09.15)
성과 관련 링크	<p>[앨범] 'WIW' 앨범 발매(20.09.15)  <a href="https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10490455">https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10490455</a>                      [기사] 'K팝3' 장한나 참여" RBW, 프로젝트 앨범 쿨독 EP 'WIW' 발매  <a href="http://isplus.live.joins.com/news/article/article.asp?total_id=23870515">http://isplus.live.joins.com/news/article/article.asp?total_id=23870515</a></p>

# 전은진 (멘토\_이창웅)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	[기타] '전은진' 솔로 프로젝트		
유형	개별 프로젝트	멘티명	전은진
장르	앨범제작(발라드)	멘토명	이창웅
프로젝트 기획의도	<p>오디션 프로그램 출신이라는 멘티(전은진)의 강점을 활용하여 주요 음원사이트 메인 게시 및 영상콘텐츠 제작을 통해 음악뿐만 아니라 멘티(전은진)의 역량 및 작업물을 홍보하는 데 주력</p> <p>여성의 뒷모습을 앨범 자켓으로 사용하며, 사랑과 이별을 대하는 여자의 마음을 다양한 음악적 장르로 표현한 '그대를 만나고', '안아줄래, 등의 프로젝트 앨범에 보컬로 참여하며, 앨범들은 모두 음원사이트(멜론, 지니 등) 메인 화면에 게시하며 홍보효과를 높임</p>		
프로젝트 주요내용	<p>-전은진 솔로 앨범 싱글 3장, 총 10곡 제작</p> <p>-프로젝트 그룹 '브런치 레시피' 싱글 2장(피쳐링 참여), 총 8곡 제작</p> <p>-유튜브 콘텐츠 제작, 총 12개 영상 업로드</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.06.10 _ 그대를 만나고 앨범발매</li> <li>* 2020.07.11 _ 안아줄래 앨범발매</li> <li>* 2020.07.25 _ Brunch recipe 앨범발매</li> <li>* 2020.09.21 _ 좋아해도 될까요 앨범발매</li> <li>* 2020.10.22 _ 흔한 이별 앨범발매</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 그대를 만나고 앨범발매 _ <a href="https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10441096">https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10441096</a></li> <li>* 안아줄래 앨범발매 _ <a href="https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10459154">https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10459154</a></li> <li>* Brunch recipe 앨범발매 _ <a href="https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10467090">https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10467090</a></li> <li>* 좋아해도 될까요 앨범발매 _ <a href="https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10492995">https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10492995</a></li> <li>* 흔한 이별 앨범발매 _ <a href="https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10507021">https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10507021</a></li> </ul>

# 심운섭 (멘토\_박지영)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	[솔로] EDM 편곡 프로젝트		
유형	개별 프로젝트	멘티명	심운섭
장르	앨범제작(EDM)	멘토명	박지영
프로젝트 기획의도	DJ로 어느정도 인지도가 있는 심운섭 멘티의 역량을 키우고자 레퍼런스 곡과 비슷한 비트 메이킹, 멜로디 메이킹 및 편곡 진행함. 믹스와 이펙터 플러그인을 적용하여 기존 K-POP곡들을 새롭게 편곡하고, EDM 리믹스 곡들을 제작한 뒤 유튜브 콘텐츠로 유통하고자 함.		
프로젝트 주요내용	-RBW 걸그룹 '퍼플키스' 데뷔 트레일러 곡 제작 -RBW 걸그룹 '퍼플키스' 유튜브 콘텐츠 커버곡 믹스 및 편곡 진행		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<p>퍼플키스(PURPLE KISS) Debut Trailer : Mmuuaahh - 도시(Dosie) (편곡 참여)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yR4gq-2wJnk">https://www.youtube.com/watch?v=yR4gq-2wJnk</a></p> <p>[Back To The 80's] 소방차(Fire Truck) - 어젯밤 이야기(Last Night Story) (편곡 참여)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uswpx5LJMcs">https://www.youtube.com/watch?v=uswpx5LJMcs</a></p>
----------	---

# 김나눔/이수아/황유림 (멘토\_허재원/조주연)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	[영상] 영상 제작 프로젝트		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김나눔, 이수아, 황유림
장르	영상	멘토명	허재원, 조주연
프로젝트 기획의도	<p>다른 분야의 영상 콘텐츠에서 작업하던 멘티들이 서로의 장점을 살려 다양한 콘텐츠들을 제작함. 영상 촬영 전 기획 및 스킷 작업을 진행하며 촬영뿐만 아니라 전체적인 진행을 파악하며 시야를 넓힘. 촬영의 편집에 있어서도 편집점을 인지하여 촬영 시간을 단축하는 연습을 하고 다양한 콘텐츠들을 접함으로써 영상 트렌드에 뒤쳐지지 않도록 하고자 함.</p>		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>-마마무 솔라 유튜브 '솔라시도' 영상 콘텐츠 기획 및 촬영</li> <li>-RBW 걸그룹, 퍼플키스 홍보영상 촬영</li> <li>-창의인재 성과발표 영상 촬영 및 편집</li> </ul>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 관련 링크	<p>솔라시도 유튜브 콘텐츠 제작</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=x4vcQoRr0tk">https://www.youtube.com/watch?v=x4vcQoRr0tk</a></p>
----------	---

2020

크  
문  
터  
친  
추  
창  
이  
인  
재  
동  
반  
사  
업  
성  
과  
사  
려  
지  
م

---



# 이 서경대학교 산학협력단

**기관명** 서경대학교 산학협력단

**분야** 방송/영상

**과제명** 영화창작물 실용 산업화를 위한 인터랙티브  
도제식 멘토링 프로젝트 S.2

**과제소개** 단순한 창작 실습 위주의 멘토링이 아닌 결과물 창출, '산업화'를 이루기 위해 멘토와 멘티가 함께하는 '산업 현장 밀접형' '인터랙티브' '도제식 멘토링' 프로젝트

\* 서경대학교 산학협력단 프로젝트는 저작권 관련 문제로 모든 정보를 비공개합니다.

---

2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

---

<b>강유미</b> 세계정복 하우스	100	<b>김혜지</b> 피리부는 마을	107
<b>권나혜</b> 나는 X입니다	101	<b>김효민</b> 묘~한 장난감 가게	108
<b>권영은</b> 그림자를 밟기 전에	102	<b>김희서</b> 우리집 개 자식	109
<b>김승주</b> 엘의 환상	103	<b>류희선</b> 짝사랑 심쿵사	110
<b>김주호</b> 저승사자 특별채용공고	104	<b>박동혁</b> 약어	111
<b>김지수</b> 짐이나 싸!	105	<b>성윤서</b> 마녀의 양과자점	112
<b>김혜경</b> 연애불능?	106	<b>신승헌</b> 다시 한번 로맨스	113

# 이 세종대학교 산학협력단

**기관명** 세종대학교 산학협력단

**분야** 웹툰

**과제명** 웹툰산업 생태계 다변화 적응을 위한 선도형 전문작가 양성 멘토링

**과제소개** 1인 1작품을 목표로 작품을 기획, 제작하여  
국내외 웹툰플랫폼에서 프로웹툰 작가로 활동할 수 있도록 함

\* 세종대학교 산학협력단 이석준 멘티 프로젝트는 저작권 관련 문제로 모든 정보를 비공개합니다.

<b>엄소윤</b> 망국의 공주는 노래를 부른다	114	<b>최아령</b> 천년범	121
<b>이영재</b> 악마지만 고용해주세요	115	<b>한누리</b> 오드 투 칼리스트	122
<b>이주연</b> 실로 운명일 수 밖에	116	<b>나한</b> 151 라이프	123
<b>인수지</b> 해피엔딩은 사절입니다!	117	<b>홍정암</b> 밑빠진 독과 두꺼비 왕자님	124
<b>임하니</b> 희한한 기집애	118	<b>황은지</b> GL만화의 서브여주!	125
<b>정민기</b> 귀신사냥꾼	119	<b>황희지</b> 달이 사라진 밤	126
<b>정해민</b> 단하나의 봄	120		

# 강유미 (멘토\_강인선)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	세계정복 하우스		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강유미
장르	일상, 개그	멘토명	강인선
프로젝트 기획의도	<p>현실에서 보잘 것 없는 능력을 가진 다양한 종족들을 만난다면 신기하면서도 웃음이 나올 것 같아 일상/개그 장르로 진행하게 되었습니다. 사람들에게 많은 웃음은 주지 못해도 일주일에 한 번쯤은 이 웹툰을 보며, 힘든 것을 잊고 피식거릴 수 있었으면 좋겠습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>세계정복 하우스라는 괴상한 이름의 낡은 집에 이사한 나라리가 며칠 동안 자신을 괴롭히는 말하는 새로 인해 이사한 집이 다양한 이종족들이 사는 집이라는 걸 알게 되며 벌어지는 이야기입니다. 클립 스튜디오로 작업했습니다.</p>		
주요 이미지			

# 권나혜 (멘토\_강인선)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	나는 X입니다		
유형	개별 프로젝트	멘티명	권나혜
장르	개그, 판타지	멘토명	강인선
프로젝트 기획의도	내가 만약에 만화속 엑스트라였으면 어땠을까? 라는 생각을 시작으로, 우리는 스스로가 평범하다거나 별 볼일 없는 사람으로 생각할 때가 많습니다. 하지만 결국 자신의 인생은 타인이 아닌 나의 것, 엑스트라인 나도 주인공이 될 수 있다. 라는 메시지를 담으며 제작했습니다.		
프로젝트 주요내용	처음에는 페이크 작품, 페이크 주인공으로 시작해 마지막에는 페이크 주인공 옆에 있던 엑스트라가 이 작품의 진짜 주인공이었고, 이 엑스트라는 각 작품마다 등장하며 자신의 뜻대로 작품의 결말을 자꾸 바꿔나가는 개그 판타지 작품 설정상 장르를 많이 바꿔가며 제작을 해야하기 때문에 좀 더 여러가지 장르에 대한 연구를 하며 초반에는 도전해 보지 않은 로맨스판타지로 제작하였습니다. 이 이후 좀 더 많은 장르를 그릴 수 있도록 노력할 예정입니다.		
주요 이미지			

# 권영은 (멘토\_김영중)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	그림자를 밟기 전에		
유형	개별 프로젝트	멘티명	권영은
장르	판타지	멘토명	김영중
프로젝트 기획의도	<p>언니인 부용을 찾고자 하는 유채와 자신의 사랑을 위해 떠난 부용, 천호의 여의주를 훔친 후 자신의 것처럼 여기고 있던 뱀 산해, 그리고 여의주를 잃어 찾아 헤매던 진짜 용 천호. 넷의 이야기를 통해 욕망, 욕심, 그리고 가족사랑 이야기를 담아 내고자 했다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>여의주의 힘을 갖고 태어난 부용.                      여의주를 잃어버린 용 산해는 부용을 알아보고, 부용을 신부로 맞이하려 한다.                      하지만 사랑하는 사람이 있던 부용은 자신의 쌍둥이 동생 유채에게 대신 용의 신부가 되어달라고 부탁한다. 유채는 부용의 청을 들어 대신 용과의 혼례식을 치르게 되지만 들키고 마는데...                      여의주를 찾으려는 용을 가장한 뱀 산해와 진짜 용 천호, 그리고 그 사이에서 쫓기는 유채와 부용의 이야기.</p> <p>클립 스튜디오, 포토샵, 스케치업의 프로그램을 사용하여 스크롤 뷰 방식의 웹툰을 작업했다.</p>		
주요 이미지			

# 김승주 (멘토\_장정숙)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	엘의 환상		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김승주
장르	판타지	멘토명	장정숙
프로젝트 기획의도	<p>&lt;엘의 환상&gt;은 큰 세계관을 가진 고전 판타지를 각색하여 즐겁게 소비되기를 바라는 마음으로 기획하였습니다. 너무 무겁지 않은 캐주얼한 느낌의 판타지로 한 역사의 이야기 조각을 책으로 만드는, 시작과 끝이 책을 펼치고 덮는 구성으로 이어지게끔 작업했습니다. 세상을 보는 관점이나 시야를 상상력을 자극하면서 넓히는 것이 목적으로 독특한 구성과 캐릭터 시각적인 부분에 신경을 기울였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>환상을 보는 소년, 엘. 본인의 의지와 상관없이 시시때때로 환상은 현실을 침해하며 나타난다. 혼용되는 환상과 현실은 의지로 멈춰지지 않고 본인의 마력과 기력을 소비해 일상적인 생활에까지 어려움을 느끼게 되고, 찾아올 죽음을 막기 위해 용을 찾아 여행을 떠나면서 시작되는 판타지 작품.</p> <p>클립 스튜디오를 사용하여 작업했으며 페이지 원고에 익숙한 부분을 최대한 스크롤과 페이지 그 중간쯤으로 표현하도록 했습니다. 톤과 색을 적절히 조합하고 여러 구도와 드로잉으로 재밌는 시각적 연출로 제작하였습니다.</p>		
주요 이미지			

# 김주호 (멘토\_오타업)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	저승사자 특별채용공고		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김주호
장르	액션	멘토명	오타업
프로젝트 기획의도	항상 용기를 내서 한 발자국 더 나아갔으면... 하고 바라지만 매번 그 한 발자국을 내기 힘든, 그 작은 용기를 내지 못했던 사람들을 위로하기 위한 이야기.		
프로젝트 주요내용	<p>웹툰 스크롤 형식 제작 10대~20대 초반 남성독자</p> <p>주요내용 : 불의의 사고로 목숨을 잃은 '최강인' 죽고 나서 우연히 저승사자가 될 수 있는 기회를 얻는다. 그 기회는 강인의 한을 풀고 오면 저승사자를 시켜줄 수 있다는 이야기. 강인은 죽기 전까지 한으로 사무쳤던. 지금까지 자신을 괴롭혔던 '윤희성'에게 한 번이라도 주먹을 날리고 싶다는 생각을 한다. 한을 풀고 오면 지옥도 가지 않고 저승사자가 될 수 있다는 다신 없을 기회! 강인은 한도 풀고 저승사자도 될 수 있을까?</p>		
주요 이미지			



# 김지수 (멘토\_황남용)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	집이나 싸!		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김지수
장르	개그	멘토명	황남용
프로젝트 기획의도	<p>집이나 싸!는 사람간의 '소통'과 '자아 찾기' '내면적인 성장'을 테마로 잡고 기획 제작을 했습니다. 저는 한 사람의 인격과 성격이 형성되는데 있어 환경적인 요인이야말로 큰 비중을 차지한다고 생각합니다. 그렇기에 사람의 성격은 다양하며, 표면적으로 보이는 부분들로 개인을 정의하고 판단할 수는 없는거 같습니다.</p> <p>저는 그런 부분에 대한 공감을 외면적인 부분들과는 상반된 사연들과 아픔들을 가진 캐릭터들을 통해 보여주고 싶었습니다. 또한 그런 캐릭터들이 서로 마주하고 부딪히며 이해하고 소통하는 과정들을 배우고, 나아가 자주적으로 성장하길 의도했습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>여주 '괴나리'는 늘 억압하고, 제약하며, 착실하고, 이상적인 딸'이 되길 바라는 부모로 벗어나기 위해 갑작스럽게 출가를 감행하게 된다. 정처없이 돌아다니던 중 자칭 외계인이라며 소개하는 남주 '한대처바스키'를 통해 운영하는 시골 쉼어 하우스에서의 파격적인 주거 조건을 받아들이게 되며 수상하고 특이한 개성들로 무장한 이웃들과 지내게 된다.</p> <p>전반적으로 무겁게 이야기를 진행하기보단 좀 더 공감과 각자의 사연들과 성격들을 어떻게 효과적으로 재밌게 보여줄 수 있을지에 중점을 두고 제작하려 노력했습니다.</p>		
주요 이미지			

# 김혜경 (멘토\_김유창)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	연애불능?		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김혜경
장르	로맨스	멘토명	김유창
프로젝트 기획의도	로맨스 코미디 장르이지만, 더욱 진정성 있는 사람 관계를 그려내기 위해 장애물로 이능력을 추가해 등장인물들이 함께 장애물을 뛰어넘는데, 이로써 서로가 서로를 진정으로 마주보게 되는 과정을 귀엽고 사랑스럽게 웹툰으로 그려내고자 함.		
프로젝트 주요내용	아름다움이라는 무기와 자신의 (초)능력만 믿고 쉽게 살던 여자가 난공불락의 정의로운 너드남을 만났다. 주인공은 처음 접해보는 색다른 인물에 이끌리고 마는데, 과연 로맨스를 펼칠 수 있을까? 클립스튜디오, 스케치업을 활용한 스크롤 웹툰 형식으로 총 3화 제작		
주요 이미지			

# 김혜지 (멘토\_육연식)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	피리부는 마을		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김혜지
장르	미스터리	멘토명	육연식
프로젝트 기획의도	<p>동화 '피리부는 사나이'의 이야기 기원은 과거 수많은 아이들의 실종되었다는 전설에 관련되어 만들어진 이야기로, 현재 에도 어린아이 실종사건이 빈번한 지금 피리부는 사나이의 이야기가 현실로 다가오게 된다면 어떻게 될것인지에 대한 것을 모티브로 이야기를 기획하게 되었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>주인공 백시한을 포함한 삼남매가 어머니의 성묘를 지내기 위해 고향으로 내려오게 되었다가 마을의 눈꽃축제를 즐기러 고자 며칠 묵기로 합니다. 그러던 도중 누나가 급한 일로 홀로 서울에 올라간 사이, 축제에서 여동생이 납치되는 것을 목격하게 됩니다.</p> <p>급한 마음에 백시한은 홀로 범인을 추격하게 되자 그 과정속에서 교통사고를 당하게 되고 사건에 대해 유일한 목격자인 백시한은 기억상실증으로 사건의 기억을 잃어버리게 됩니다. 그리하여 같은 고향 출신인 친구들과 다시금 고향으로 내려오게 되는데...</p> <p>이 이야기는 주인공 백시한과 그의 친구들이 사건의 기억과 여동생을 되찾고 마을을 탈출하는 이야기입니다.</p> <p>첫 미스터리 작품으로 마을과 사건의 진상을 풀어내고 탈출하는 내용인만큼 캐릭터의 개성과 개연성을 중점으로 연구하고 진행했으나 다소 부족한 점이 많아 다시 연구하고 있습니다.</p>		
주요 이미지			

# 김효민 (멘토\_황남용)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	묘~한 장난감 가게		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김효민
장르	일상	멘토명	황남용
프로젝트 기획의도	[소통]을 주제로 이야기를 만들어보고 싶었습니다. 늘 스스로를 남들이 이해해주기만을 바라는 이기적인 성격의 고양이 캐릭터와, 남들을 이해하고 싶어하는 이타적인 인간 남자 캐릭터 선호이라는 전혀 다른 성향의 캐릭터를 만들어서, 이 둘이 서로 소통을 통해서 성장하는 이야기를 그려보고 싶었습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>스토리- 장난감 가게의 주인이자 고양이 독고마루는 타인의 일에 관심이 없고 이기적이며 늘 자기만 생각하는 성격이다. 그에 반해 알바생 선호은 매우 이타적인 성격이지만 우유부단한 성격 때문에 사회에 적응하기가 쉽지가 않다. 그러한 이 둘에게 소원을 들어준다는 토이마루마루의 광고를 보고 사연 있는 손님들이 찾아오게 된다. 자연스럽게 마루와 선호은 그들과 접하며 소통하게되고, 그 과정에서 스스로를 돌아보며 각자의 아픔을 극복하고 성장하는 스토리.</p> <p>분량- 클립스튜디오를 사용해서 총 12화 분량의 원고를 만들었습니다.</p>		
주요 이미지			

# 김희서 (멘토\_정상혁)

## | 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	<b>우리집 개 자식</b>		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	김희서
<b>장르</b>	개그, 스토리	<b>멘토명</b>	정상혁
<b>프로젝트 기획의도</b>	"부담없이 읽는 따뜻한 만화" 힘든 일상 속에서 이 만화를 읽는 순간만큼은 즐겁고 행복했으면 좋겠다는 마음으로 그린다.		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<p>왕따였던 지은은 부모님의 실종 후 1년간 칩거 생활을 하다 자살을 결심하게 된다.          자살 D-day에 자신이 키우던 강아지 뽀뽀의 아들이라는 '사람'이 찾아오는데...          알고 보니 뽀뽀는 늑대 인간이고, 그 아들까지 같이 살겠다고?!</p> <p>오늘! 삶을 포기하려 했던 인간이 반인반수 짐승들과 살며 새로운 정의의 가족을 만들고 성장하는 이야기.          (클립스튜디오로 제작)</p>		
<b>주요 이미지</b>			

# 류희선 (멘토\_육연식)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	짝사랑 심쿵사		
유형	개별 프로젝트	멘티명	류희선
장르	로맨틱 코미디	멘토명	육연식
프로젝트 기획의도	<p>짝사랑 심쿵사는 코믹한 판타지 요소가 가미된 구사일생 로맨틱 코미디입니다.                  짝사랑하면 죽는다는 금기와 짝사랑만 안하면 절대 죽지않는 불사의 몸이라는 색다른 컨셉을 가지고 고구마 먹는 듯 답답한 짝사랑 소재 때문에 급체한 독자들에게, 속이 뻥 뚫리는 설정으로 시원함을 주고 싶습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>장르 : 로맨틱 코미디                  타겟층 : 10대                  로그라인 : 세계관 최강자 vs 세계관 최강 미남                  짝사랑하면 죽는 저주에 걸린 여자 앞에 사랑할 수밖에 없는 남자가 나타나면서 펼쳐지는 목숨을 건 밀당 로맨스!</p>		
주요 이미지			

# 박동혁 (멘토\_김준협)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	악어		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박동혁
장르	드라마	멘토명	김준협
프로젝트 기획의도	과거 자살을 선택했던 구조대원을 통해 투신자들을 이해하고 공감하며 한강다리를 지키고 성장해 나가는 이야기를 만들고자 했습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>자살을 결심하고 한강 다리 위에 선 승빈은 전설적인 수난구조대원인 성혁에게 구해지고 수난구조대원의 꿈을 가지게 됩니다.</p> <p>시간이 지나 수난구조대원이 된 승빈은 자신이 동경하던 성혁을 만나게 되지만 과거와 달리 소극적인 태도의 성혁에게 실망하게 되고, 자신이 직접 과거의 전설적인 수난구조대원이었던 '악어'가 되겠다는 일념으로 사건 현장에 뛰어들게 되지만, 부족함 경험과 과잉된 열정으로 사건 현장에서 사고를 일으키는 승빈과 동료를 잃은 과거로 인해 용감한 모습을 잃고 과잉보호에 빠진 성혁 두 사람의 성장 드라마입니다.</p>		
주요 이미지			

# 성윤서 (멘토\_박철권)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	마녀의 양과자점		
유형	개별 프로젝트	멘티명	성윤서
장르	로맨스 코미디	멘토명	박철권
프로젝트 기획의도	<p>'마녀의 양과자점'은 청소년층을 주 타겟층으로 한 로맨스 코미디 장르의 작품입니다. 자신이 하고싶은 일과 해야만 하는 일 사이에서 고민하는 주인공과, 상반되는 여러 캐릭터들의 환경을 통해 누구나 한번쯤 겪어봤을 법한 '선택의 기로'에 대해 생각해 볼 수 있는 작품을 가볍게 그려내보고자 했습니다. 또한 양과자라는 소재에 빚댄 에피소드를 통해 청소년들이 겪기 쉬운 감정들을 묘사하고자 했습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>조직 폭력단의 후계자인 주인공 적모란은 누구보다 빵과 과자를 사랑한다. 짝사랑하고 있던 같은 반의 '정은우'에게 자신의 비밀을 들리게 되는데, 더 이상 폭력적인 일과 연관되어 남들에게 배척받고 싶지 않았던 모란은 후계자 자리를 포기하고, 대신 자신이 늘 좋아하던 양과자를 만드는 일에 도전하고자 한다.</p>		
주요 이미지			



# 신승현 (멘토\_이종규)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	다시 한번 로맨스		
유형	개별 프로젝트	멘티명	신승현
장르	로맨스	멘토명	이종규
프로젝트 기획의도	<p>판타지 게임과 캠퍼스 로맨스를 연관시켜서 작품을 보는 독자들이 어렵지않게 쉽게 읽힐 수 있도록 작화와 연출에 신경 써서 제작해보았습니다.</p> <p>주 타겟층은 게임에 관심있어 하는 어린독자들부터 대학생까지로, 공감하면서 즐겨 볼 수 있는 청춘 로맨스물을 그려보고 싶었습니다. 주인공 '오설렘'이 게임 속에서 만난 남주를 대학교에서 찾는 과정을 재밌게 그려보고 싶었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>시놉시스 : 게임 속에서 만난 남주에게 폭 빠진 재수생 오설렘, 서로 알콩달콩하며 게임속 하루하루를 보내며 기다리던 두 사람의 게임 속 결혼식 당일. 그녀는 접속하지않는 그의 잠수로 헤어지게되고 배신감과 분노를 느낀다. 그녀는 그와 학교에서 만나자는 약속을 잊지않고 그에게 복수를 다짐하고 대학에 입학해서 그를 찾아나선다. 그리고 그가 아닐까 싶은 선배 두 사람을 만나면서 이야기가 시작된다.</p>		
주요 이미지			

# 엄소윤 (멘토\_김유창)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	망국의 공주는 노래를 부른다		
유형	개별 프로젝트	멘티명	엄소윤
장르	판타지, 로맨스	멘토명	김유창
프로젝트 기획의도	사랑에 맹목적이었고, 아무것도 몰랐던 주인공이 복수를 꿈꾸지만 여러가지 만남과 경험을 통해 그보다 중요한 것들을 깨닫고 점차 성장하게 되는 이야기를 그리고 싶었다.		
프로젝트 주요내용	<p>에오니아 왕국의 공주, 루스리오나는 제국 황자와의 정략혼을 피하기 위해 사랑하던 호위 마법사, 리오스와 함께 도망치기로 한다.</p> <p>하지만 약속의 날, 리오스는 그녀를 배신하고 왕국을 멸망시킨다.</p> <p>용병단에게 구출된 그녀는 용병이 됨으로써 직접 리오스에게 복수를 하려고 한다.</p> <p>클립스튜디오 / 스케치업 프로그램을 사용하여 스크롤 형식 웹툰으로 제작</p>		
주요 이미지			

# 이영재 (멘토\_김송)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	악마지만 고용해주세요		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이영재
장르	로맨스 판타지	멘토명	김송
프로젝트 기획의도	<p>악마에게 영혼을 팔 만큼 이루고 싶은 강한 욕망이 있을까?                      악마보다 더 악마 같은 사람들이 있는 이 세상에 소심한 악마가 올라온다면?                      재물, 명예, 사랑, 지식 등 채우고 싶은 욕망은 다르지만, 누구나 행복해지기 위해 충족하고 싶은 욕망이 있습니다. 인간의 욕망을 이루어주는 악마 요한, 그리고 자신의 욕망(돈)을 충족하기 위해 다른 사람의 욕망을 이뤄주는 대행업체의 사장 유정하가 만나 벌어지는 이야기입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>돈만 지불하면 고객이 원하는 서비스를 제공하는 대행업체 '두드림'의 사장 유정하 (별명 : 무정한), 인간과 계약을 못하는 소심한 악마 요한을 신입사원으로 캐스팅한다.                      세상에 변하지 않는 것은 물질 밖에 없다고 믿는 정하는 자신의 욕망을 숨기지 않고 솔직하게 말하며 악마인 요한의 능력을 부러먹는다. 이들의 관계에 호기심을 가지고 지켜보는 또 다른 악마 로운 또한 정하의 욕망이 가득한 영혼을 탐내기 시작한다.</p> <p>악마라는 판타지 소재를 현대 로맨스에 맞게 풀어내려고 노력했습니다. 스토리 구성, 콘티 작업시 멘토님의 피드백을 도움받아 진행했으며 클립스튜디오를 사용하여 진행했습니다.</p>		
주요 이미지			

# 이주연 (멘토\_박철권)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	실로 운명일 수 밖에		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이주연
장르	로맨스	멘토명	박철권
프로젝트 기획의도	<p>이번에 작업한 &lt;실로 운명일 수 밖에&gt;는 판타지 요소가 섞인 현대 로맨스 코미디입니다. 운명에서 벗어나고자 하는 여자와 그 운명의 상대인 완벽한 남자 캐릭터를 설정하고, 운명이라는 무거운 수도 있는 주제를 유쾌하게 표현하고자 했습니다.</p> <p>붉은 실을 작품 내에서 실제로 그려 캐릭터의 감정 흐름 등을 더 유려하게 표현했습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>운명의 붉은 실에서 벗어나고자 하는 이야기입니다. 주인공 함재인은 운명의 상대와 묶인 붉은 실이 실제로 사람들 눈에 보이는 세상에서 자신의 진짜 사랑을 찾고 싶어합니다. 자신의 운명의 상대인 완벽한 남자 신유성을 차버리려 하고, 그런 과정에서 함재인은 자신이 정말로 원하는 것이 뭔지 깨달아 갑니다.</p> <p>클립스튜디오로 작업했으며, 멘토님과 의논을 통해 캐릭터가 운명에서 벗어나는 과정을 개발해나갔습니다.</p>		
주요 이미지			

# 인수지 (멘토\_장정숙)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	해피엔딩은 사절입니다!		
유형	개별 프로젝트	멘티명	인수지
장르	판타지	멘토명	장정숙
프로젝트 기획의도	<p>대중적으로 사랑받는 장르인 로맨스 판타지에 평소 관심이 많아 이번 프로젝트에 도전해보았습니다. 젊은 층이 공감하는 고민들을 스토리에 녹여내 그것을 타파하는 주인공이라는 큰 틀을 기획하고, 스토리는 에피소드형식으로 진행할 수 있도록 도입부분을 그렸습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>주인공인 로자리 공주는 로맨스작가로 데뷔하지만, 부친인 국왕에게 부정적인 소리를 듣고 화김에 돌이킬 수 없는 소원을 빌고 맙니다. 정말로 기적이 이루어졌는지, 눈 앞에는 로맨스 소설에서 튀어나온 듯한, 그림으로 그린듯한 잘생긴 왕자님, 여성적인 매력의 수수께끼의 소년, 어째서인지 라이벌 의식을 어필하는 듯한 소녀 등, 자신이 쓴 소설 속 인물들이 등장하면서 로자리 공주의 로맨스 판타지가 펼쳐집니다.</p> <p>모든 작업을 클립스튜디오를 이용하며, 밝은 색채와 귀여운 작화로 1020 독자층에게 어필 할 수 있도록 캐릭터를 만들었습니다. 콘티는 페이지로 작업하되, 스크롤 배치할 때 효과적인 연출이 될 수 있게 작업했습니다.</p>		
주요 이미지			

# 임하니 (멘토\_이빈)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	희한한 기집애		
유형	개별 프로젝트	멘티명	임하니
장르	로맨스	멘토명	이빈
프로젝트 기획의도	<p>10대~20대 현대 한국에 사는 동시대 여성의 트렌드와 공감대를 반영한 웹툰입니다. 특히 요즘 걸크러시 캐릭터가 대세인 가운데 똑부러지며, 카리스마 있는 캐릭터 '유희'는 틀림없이 인기를 끌게 될 것입니다. 웃음이 펴 터지면서도 때때로 마음이 간질간질한 순정 캠퍼스 코미디 웹툰.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>대학 입학 을 위해 갓 상경한 얼짱 '진우주', 따분하기만 한 나날 도중 캠퍼스에서 한복소녀 '유희'와 마주친다. 마냥 순진해 보이는 그녀였지만... 정신차리고 보니 어느새 우주가 그녀의 '시다바리' 가 되어버렸다?! 희한한 소녀 유희와의 달콤살벌 먹고 먹히는 전설의 캠퍼스 코믹 로맨스!</p>		
주요 이미지			

# 정민기 (멘토\_원현재)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	귀신사냥꾼		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정민기
장르	액션	멘토명	원현재
프로젝트 기획의도	세계관 최강급의 귀신사냥꾼이자, 병맛스러움을 가진 주인공이 마스크에 빙의돼버리고, 그 마스크를 소유하게 되는 한 학생의 이야기로, 코믹스러움과 화려한 액션들을 잔뜩 담아 <귀신사냥꾼>을 통해 보여주려 합니다.		
프로젝트 주요내용	<p>이승을 떠도는 원혼들과 악귀들이 늘어난 세상. 영력이라는 특별한 힘을 다루는 "귀신사냥꾼"이라는 직업이 탄생한다. 압도적인 힘을 가진 최상위급 사냥꾼 "유강우"는 자신을 잡아먹으려 달려드는 악귀들과 장난치며 노는 걸 좋아하는 돌기를 가졌다. 어느 날 악귀 숭배 집단인 "다이몬"의 수장이자 차원이 다른 악귀인 "노천명"에게 습격을 당하게 되는데, 방심한 유강우는 큰 상처를 입고 납치를 당하던 중 스스로 유체이탈을 해 빠져나가지만, 자신의 마스크에 빙의돼버리고 지나가던 학생이 주워 세탁기에 빨아버린다.</p>		
주요 이미지			

# 정해민 (멘토\_김준협)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	단하나의 봄		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정해민
장르	드라마, 로맨스	멘토명	김준협

프로젝트 기획의도	여주인공 하나처럼 일과 상사에 시달리는 독자들에게 웃음과 위로를 주고 하나와 소꿉친구 '온기', 상사인 '한'과의 로맨스를 통해 지친 일상에 설렘을 드리고 싶다.
-----------	--

프로젝트 주요내용	<p>콘텐츠 개발 회사(주)한빛에 다니고 있는 편집자 '단하나'(28세 여성).                  하나는 매일 편집장인 '독고한'(32세 남성)에게 억울하거나 사소한 일로 크게 혼나기 일쑤다. 그 때문에 우울하고 불안한 하루를 살아가던 하나는 결국 한에게 퇴사를 통보한다.                  그날 밤 퇴근 후 쉬는 도중 초인종 소리에 나가보니 소꿉친구 '남온기'(28세 남성)가 서있었다. 당분간 재워달라는 온기의 부탁에 하나는 거절하지만 월세를 내주겠다는 조건에 들은 동거를 시작하게 된다.                  주말이 지나고 하나는 대표님께 사직서를 제출하러 CEO실에 가는데 그곳에는 대표, 편집장, 그리고 온기가 계약 미팅을 하고 있었다. 요새 잘나가는 유명 요리 유튜버 온기를 회사 콘텐츠에 실기 위함이었다.                  온기는 계약에 큰 관심을 보이지 않다가 하나를 발견하곤 그녀와 함께 일을 해야만 계약을 진행하겠다고 한다. 대표는 온기의 제안을 받아들이고 하나는 사직서를 내지도 못한 채 새로운 프로젝트에 참여하게 된다.                  앞길에 캄캄한 프로젝트. 하나는 온기, 그리고 한과 함께 무사히 프로젝트를 마무리 할 수 있을까?</p>
-----------	--

주요 이미지	
--------	--



# 최아령 (멘토\_이빈)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	천년범		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최아령
장르	웹툰	멘토명	이빈
프로젝트 기획의도	호랑이를 무서워하는 포수와 인간을 사랑하게 된 호랑이, 이들을 쫓는 귀신들린 세자. 세 남자의 먹이사슬을 거스르는 치정 간극을 통해 과거의 죄와 상처는 잊히지 않고, 인간은 같은 실수를 반복하지 않기 위해 어떤 노력과 용서를 빌어야 하는가에 대해 생각하게 하는 이야기다.		
프로젝트 주요내용	<p>* 20 ~ 30대 여성 * BL사극 판타지 * 50화 중편 스크롤 웹툰</p> <p>심한 흥년이 든 해 겨울, 난봉꾼으로 사는 사냥꾼 '명인'은 이유도 모르고 궁에 끌려가 왕을 알현한다. 왕은 명인에게 귀병(鬼病)을 앓고 있는 세자를 낫게 할 영물, 천년범의 심장을 구해오라는 어명을 내린다. 명인은 오래전에 죽은 부모님의 뒷자리를 봐주겠다는 약조를 받고 천년범의 심장을 구하기 위해 설산으로 향한다.</p>		
주요 이미지			

# 한누리 (멘토\_원현재)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	오드 투 칼리스트		
유형	개별 프로젝트	멘티명	한누리
장르	성인 BL	멘토명	원현재
프로젝트 기획의도	20대 이상 여성 독자층을 타겟으로 한 성인 BL 웹툰을 제작하여 플랫폼에 투고하는 것을 목표로 합니다. 클립 스튜디오를 이용한 컬러 스크롤 웹툰을 3회분 제작해봄으로써 웹툰 제작 능력을 키우게 되었습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>로그 라인 : 가상의 미국 도시를 무대로 한 마피아 조직들의 이권을 둘러싼 항쟁과 그 속에서 피어나는 사랑</p> <p>시놉시스 : 평범한 서민이었던 오드는 어느날 도망간 애인이 남기고 간 엄청난 액수의 빚을 떠안게 된다. 돈이 없어 고통스러운 삶에 환멸을 느끼던 오드는 자신의 고객 중 가장 부유한 사모님의 돈과 물건을 훔치고야 만다. 하지만 그 사모님은 평범한 재벌이 아닌 마피아 패밀리를 이끄는 보스였고, 오드가 훔친 물건 중에는 결코 남이 봐선 안 될 정보를 담고 있는 것도 있었다. 한순간의 충동으로 도망자 신세가 된 오드는 고향 친구의 도움을 받아 한 호텔에 도착하게 되고, 그곳에서 오드는 자신을 쫓고 있는 마피아와 또 다른 패밀리를 이끄는 보스를 만나게 되는데...</p>		
주요 이미지			

# 나 한 (멘토\_정상혁)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	151 라이프		
유형	개별 프로젝트	멘티명	나한
장르	드라마, 로맨스	멘토명	정상혁
프로젝트 기획의도	자신의 가치를 찾기 위해 고군분투하는 사회 초년생 이루리를 통해, 사람들은 때로는 전혀 생각지도 못했던 곳에서 새로운 꿈을 발견하기도 하고 피하고 싶은 상황을 극복하며 성장하기도 한다는 것을 보여준다.		
프로젝트 주요내용	패션 디자이너의 꿈이 좌절된 키 151cm 취준생 이루리가 꿈과는 조금 다른 회사에 극적으로 입사해 성장해 나가는 여성 직장인 성장 드라마  클립 스튜디오, 포토샵, 스케치업 프로그램을 사용하여 스크롤뷰 웹툰으로 제작		
주요 이미지			

# 홍정암 (멘토\_이종규)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	밑빠진 독과 두꺼비 왕자님		
유형	개별 프로젝트	멘티명	홍정암
장르	로맨스	멘토명	이종규
프로젝트 기획의도	<p>구전 전래동화 '콩쥐팥쥐'를 주제로, 소설 속 등장인물을 현실에 존재하는 인물로 각색하여 입체적으로 살아가는 모습을 보여주고, 독자가 신선한 즐거움을 느낄 수 있었으면 좋겠습니다. 이와 동시에 캐릭터마다 다른 방식으로 '사랑'을 대하고 받아들이는 모습을 표현해 오랜 여운을 남기는 작품을 만들고자 했습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>명부에서 이름이 지워지는 바람에 죽지 못한 콩쥐, 최공지는 특기인 청소로 사업을 시작해 청소주식회사 대주주가 된다. 환생한 남편을 만나기 위해 대학까지 가게 되었으나 다가오는 남자가 두 명이다.</p> <p>하지만 지엄한 유교의 이름 하에 하늘 아래 지아비가 돌일 수는 없는 법. 희미한 기억만으로 다시 태어난 남편을 찾아나는 유교서치 로맨스</p> <p>멘토님과 의논을 통해 캐릭터성을 부각하고 장르 공식에 입각하여 이야기를 전개하였습니다. 작업물은 클립스튜디오입니다.</p>		
주요 이미지			

# 황은지 (멘토\_김영중)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	GL만화의 서브여주!		
유형	개별 프로젝트	멘티명	황은지
장르	로맨스	멘토명	김영중
프로젝트 기획의도	<p>독자들의 공감을 불러일으키는 스토리를 만드는데 중점을 두고 제작했습니다. 우리는 태어났을 때부터 자신이 주인공이라는 상상에 빠지게 된다. 하지만 그것은 뇌가 만들어낸 세뇌와 만들어낸 이야기일 뿐이며, 세상은 실질적으로 주인공의 인생처럼 달콤하지만은 않다. 서브여주 미애를 통해 좋아하는 사람과 이루어질 수 없는 짝사랑에 대한 공감과 그녀가 이루는 다른 사랑을 통해 재미를 느낄 수 있도록 제작했습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>금방 사랑에 빠지는 주인공 '김미애'는 웹툰 에이전시 '준 코믹스'의 신입 PD이다. 신입인 '김미애'는 다정하고 멋있는 사수 '박팀장'님에게 사랑의 감정을 느끼고 만다. 하지만 '박팀장'님의 마음은 '김미애'가 아닌 다른 사람을 향하고 마는데..</p> <p>'박팀장'의 마음을 눈치채고 실의에 빠진 김미애. 잘 팔리지 않는 소설 작가 '양시우'는 '김미애'의 연애사를 소설로 쓰며, 김미애의 연애 사업을 돕게 된다.</p> <p>로맨스에 맞는 화사한 분위기를 연출해 그리기 위해 노력했습니다. 기획서, 콘티, 작화, 편집 작업을 멘토님과 상의하여 조정하여 상업적인 느낌을 낼 수 있도록 제작하였습니다.</p>		
주요 이미지	<p>The image contains three comic panels. The first panel shows a pink-haired woman and a blonde man in a romantic embrace, with the text '두근' (heartbeat) written in red. The second panel shows the pink-haired woman looking distressed with her hand on her forehead, with the text '노와아아' (sigh) written in blue and a speech bubble saying '그렇게.. 되고 싶어' (I want it to be like that..). The third panel shows a woman with short black hair sitting at a desk with a laptop, with a speech bubble saying '뭔데?' (What?) and another saying '이 빙그레 쌤은?' (Who is this Bingge teacher?).</p>		

# 황희지 (멘토\_오테업)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	달이 사라진 밤		
유형	개별 프로젝트	멘티명	황희지
장르	로맨스	멘토명	오테업
프로젝트 기획의도	서로의 트라우마가 되어 아슬아슬한 경계를 넘을듯 말듯한 로맨스 스릴러. '살생'으로 인한 스릴러적 전개로 보다 긴장되는 관계를 표현하려 했습니다. 살생에 대한 주인공들 내면의 혼란, 그리고 예언이라는 말뿐인 근거로 망가져가는 캐릭터들로 더욱 위태롭고 어두운 로맨스를 표현하고자 했습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>예언으로 인해 살생을 강요받아 미친 세자 '태호'는 사냥을 나가 의도치 않게 호랑이의 먹이가 될 뻔한 '해수'를 구하게 된다. 쓰러진 호랑이의 시체와 피를 보며 해수의 안에 있던 욕구가 깨어난다.</p> <p>해수는 진짜 예언의 아이였다. 미친 세자 '태호'와 그의 사랑을 받는 궁녀를 연기하며, 세자만을 위한 암살자가 된 궁녀 '해수'의 로맨스 스릴러.</p> <p>클립스튜디오, 스케치업을 활용한 스크롤 웹툰 형식으로 3화 분량 제작.</p>		
주요 이미지			



2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

**우수한외 7명**  
Traveller, No.201

130

**박준성**  
퍼블리싱 프로모션

132

**김형래외 6명**  
Traveller, No.301

131

**이현기외 5명**  
Traveller, No.401

133



# 08 클래프 컴퍼니

**기관명** 주식회사 클래프컴퍼니

**분야** 음악

**과제명** THE CREW (더 크루)

**과제소개** K-Pop의 위상이 높아진 지금, 현재 뮤직 비즈니스의 각 분야 실무에 필요한 노하우를 공유하고 참여 멘티들의 능력 향상을 통해 작사/작곡가/싱어송라이터 데뷔는 물론 음악 및 문화 콘텐츠 사업 분야 취업에 필요한 포트폴리오 구성하여 필요한 인재 양성 및 개발

---

## 원서정

멘티 프로젝트

134

## ALL

Traveller, (앨범 출시)

136


## 원호경외 7명

Traveller, No.501

135

# 우수한외 7명 (멘토\_박혜선의외 3명)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	Traveller, No.201		
유형	공동 프로젝트	멘티명	우수한, 오수현, 김성희, 윤희진, 이예슬, 한수민, 이예지, 류지혜
장르	음악	멘토명	박혜선, 이승민, 오유원, 이종갑
프로젝트 기획의도	우리가 당연하게 누렸던 삶과는 달라진 '뉴노멀(New Normal)' 시대가 도래함과 함께 찾아온 혼란과 두려움을 조금이라도 달래줄 수 있는 삶의 이야기를 '여행'이란 주제로 음악과 함께 풀어가고자 하는 'Traveller' 프로젝트  호소력 짙은 보이스를 가진 대체 불가 뮤지션 하동균 가창 참여한 '처음 그대를 사랑했었던'은 누군가를 사랑한 시점부터 그리운 추억을 소환하여 과거의 시간을 회상하는 추억 여행을 담아내고자 하였다.		
프로젝트 주요내용	<p>'Traveller(트래블러)' 프로젝트를 사업 초반에 결정, 주제에 맞는 데모 제작을 목적으로 멘토링이 주요하게 진행됨. 이후 멘토들과의 모니터, 회의를 통해 정식 음원으로 출시될 주요 데모를 선정하여, 가창 참여 아티스트를 섭외. 그 사이 멘티들 사이에 작사 경합을 통해, 주제와 곡에 어울리는 가사를 완성하고, 가창자 하동균이 본 곡을 선택, 정식 출시를 위한 제작과 프로모션을 진행 함</p> <p>* 정식 출시 : 2020년 9월 21일                      * 곡명 : 처음 그대를 사랑했었던                      * 가수명 : 하동균                      * 프로모션 콘텐츠제작 (티저, 뮤직비디오, 라이브클립)                      * 멘티 참여 내역 : 우수한(작곡/편곡/작사), 김성희(작사), 오수연(작사), 이예지(A&amp;R), 한수민(A&amp;R), 이예슬(A&amp;R), 윤희진(프로모션 사진), 류지혜(프로모션 사진)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.08.21 _ 디지털싱글 발매 : 국내외 주요 음악 플랫폼 정식 음원 출시 (플랫폼 예시 : 멜론 / 지니뮤직 / 벅스 / 애플뮤직 / 소리바다 / 플로(FLO) / 바이브 / 네이버뮤직 / 유튜브 뮤직 등)</li> <li>* 2020.08.21 _ 국내 및 중국 주요 언론사 보도자료 배포</li> <li>* SNS 프로모션 진행 (유튜브, 페이스북, 인스타그램 등, 하동균 공식 SNS 노출)</li> <li>* 중국 주요 매체 음원 출시 기사 노출 (Sina Weibo(新浪微博) 등)</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 대표 음악 플랫폼 <a href="https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=81594319">https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=81594319</a></li> <li>* 동영상(유튜브) MV <a href="https://youtu.be/5TX1s2FBNkA">https://youtu.be/5TX1s2FBNkA</a> Live Clip <a href="https://youtu.be/tccUYOpD0MA">https://youtu.be/tccUYOpD0MA</a></li> <li>* 프로모션 페이지 <a href="http://asq.kr/d9wdmdJICPrS">http://asq.kr/d9wdmdJICPrS</a></li> <li>* 대표 언론 보도                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내매체 <a href="http://asq.kr/qsRDHYGjBAIAz">http://asq.kr/qsRDHYGjBAIAz</a></li> <li>- 중국매체 <a href="http://asq.kr/Y4x88p1Wpu06R">http://asq.kr/Y4x88p1Wpu06R</a></li> </ul> </li> </ul>

# 김형래외 6명 (멘토\_박상일외 5명)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	Traveller, No.301		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김형래, 우수환, 조성태, 한수민 이예지, 이예솔, 윤혜진
장르	음악	멘토명	박상일, 이창근, 박혜선, 이승민, 이종갑, 오민
프로젝트 기획의도	우리가 당연하게 누렸던 삶과는 달라진 '뉴노멀(New Normal)' 시대가 도래함과 함께 찾아온 혼란과 두려움을 조금이라도 달래줄 수 있는 삶의 이야기를 '여행'이란 주제로 음악과 함께 풀어가고자 하는 'Traveller' 프로젝트 슈퍼주니어 려욱이 참여한 'Calendar'는 '매일'이라는 시간의 달력을 넘기며 깨닫게 되는, 지금의 현재가 그리워질 수도 있다는 하루하루의 소중함을 담은 발라드 곡		
프로젝트 주요내용	<p>'Traveller(트래블러)' 프로젝트를 사업 초반에 결정, 주제에 맞는 데모 제작을 목적으로 멘토링이 주요하게 진행됨. 이후 멘토들과의 모니터, 회의를 통해 정식 음원으로 출시될 주요 데모를 선정하여, 가창 참여 아티스트를 섭외</p> <p>* 정식 출시 : 2020년 10월 16일                      * 곡명 : Calendar                      * 가수명 : 려욱(슈퍼주니어)                      * 프로모션 콘텐츠제작 (티저, 뮤직비디오, 라이브클립)                      * 멘티 참여 내역 : 김형래(작곡/편곡), 우수환(작곡/편곡), 조성태(작사), 한수민(작사/A&amp;R),                      이예지(A&amp;R), 이예솔(A&amp;R), 윤혜진(프로모션 사진)                      #특이사항 : 2020 소리바다 어워즈 '신한류 뮤직 핫스타상'을 수상하며 대세 걸그룹으로 지목되고 있는                      네이처(NATURE)의 유채가 여자주인공으로 출연</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.10.16_ 디지털싱글 발매 : 국내외 주요 음악 플랫폼 정식 음원 출시 (플랫폼 예시 : 멜론 / 지니뮤직 / 벅스 / 애플뮤직 / 소리바다 / 플로(FLO) / 바이브 / 네이버뮤직 / 유튜브 뮤직 등)</li> <li>* 2020.10.12~16_ 국내 및 중국 주요 언론사 보도자료 배포</li> <li>* SNS 프로모션 진행 (유튜브, 페이스북, 인스타그램 등, 슈퍼주니어 공식 SNS 노출)</li> <li>* 중국 주요 매체 음원 출시 기사 노출 (Sina Weibo(新浪微博) 등)</li> <li>* 유튜브 플랫폼 Traveller, No.301 - Calendar 뮤직비디오는 조회수 84,000회, 댓글 2,400여개가 넘으며 SNS 상에 창의인재 동반사업과 참여 멘티(작가)들의 포트폴리오가 홍보됨</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 대표 음악 플랫폼 <a href="https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=81639390">https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=81639390</a></li> <li>* 동영상(유튜브)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>-MV <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GbxuBglvT1E">https://www.youtube.com/watch?v=GbxuBglvT1E</a></li> <li>-Live Clip <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ue3Sf12mR2s">https://www.youtube.com/watch?v=Ue3Sf12mR2s</a></li> </ul> </li> <li>* 프로모션 페이지 <a href="http://asq.kr/UFLi3KA1yovmD">http://asq.kr/UFLi3KA1yovmD</a></li> <li>* 대표 언론 보도                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내매체 <a href="http://asq.kr/Zn5mmpVxURSDP">http://asq.kr/Zn5mmpVxURSDP</a> / <a href="http://asq.kr/zp2uqoK4Fc3wN">http://asq.kr/zp2uqoK4Fc3wN</a> <a href="http://asq.kr/5M6JoF2y21SYa">http://asq.kr/5M6JoF2y21SYa</a></li> <li>- 중국매체 <a href="http://asq.kr/SiUnCiONajZPv">http://asq.kr/SiUnCiONajZPv</a></li> </ul> </li> </ul>

# 박준성 (멘토\_박원준)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	퍼블리싱 프로모션		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박준성
장르	음악	멘토명	박원준
프로젝트 기획의도	대한민국 정부와 함께하는 2020 저출생 극복 캠페인 '요즘 육아 챌린지' 음원에 맞는 가사를 찾기 위해 멘티 대상 작사 경합 진행		
프로젝트 주요내용	<p>'우리는 이미 육아중'이라는 메시지를 전달해 새로운 육아 개념을 확산하여 긍정적인 인식 변화를 이끌어내는 이번 2020 저출생 극복 캠페인 '요즘 육아 챌린지' 는 우리가 몰랐던 우리 안의 육아라는 메시지를 던져 모두가 다함께 육아를 하고 있음에 더 큰 중점을 두고 있다.</p> <p>온 가족이 다같이 노래하고 춤추며, 건강한 가족사회를 이루기 위한 그 첫걸음 육아송 프로젝트는 누구나 쉽게 따라부를 수 있는 쉬운 멜로디로 대중들이 #요즘육아챌린지에 더 쉽게 참여할 수 있을거라 기대해본다.</p> <p>* 정식 출시 : 2020년 9월 25일                      * 곡명 : 날 닮은 널 만나(요즘 육아 챌린지)                      * 가수명 : 홍경민                      * 멘티 참여 내역: 박준성(작사)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.09.25_ 디지털싱글 발매 : 국내외 주요 음악 플랫폼 정식 음원 출시 (플랫폼 예시 : 멜론 / 지니뮤직 / 벅스 / 애플뮤직 / 소리바다 / 플로(FLO) / 바이브 / 네이버뮤직 / 유튜브 뮤직 등)</li> <li>* SNS 프로모션 진행 (유튜브, 페이스북, 인스타그램 등, 대한민국 정부 공식 채널에 노출)</li> <li>* 뽀로로, 홍경민, SNS 파워 인플루언서들의 참여 프로모션 진행</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 대표 음악 플랫폼 <a href="https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=81603506">https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=81603506</a></li> <li>* 동영상(유튜브)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 요즘육아챌린지 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NljKcd-Ld8Q">https://www.youtube.com/watch?v=NljKcd-Ld8Q</a></li> <li>- 뽀로로_요즘육아챌린지 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-HwZNFjXXG0">https://www.youtube.com/watch?v=-HwZNFjXXG0</a></li> </ul> </li> <li>* 프로모션 페이지                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대한민국정부 대표 블로그 정책공감 <a href="https://blog.naver.com/hellopolicy">https://blog.naver.com/hellopolicy</a></li> </ul> </li> </ul>

# 이현기외 5명 (멘토\_한원종외 2명)

## | 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	Traveller, No.401		
<b>유형</b>	공동 프로젝트	<b>멘티명</b>	이현기, 박재근, 우수한, 이예솔, 이예지, 한수민
<b>장르</b>	음악	<b>멘토명</b>	한원종, 박혜선, 이승민
<b>프로젝트 기획의도</b>	우리가 당연하게 누렸던 삶과는 달라진 '뉴노멀(New Normal)' 시대가 도래함과 함께 찾아온 혼란과 두려움을 조금이라도 달래줄 수 있는 삶의 이야기를 '여행'이란 주제로 음악과 함께 풀어가고자 하는 'Traveller' 프로젝트  몽환적 분위기의 독특한 보이스의 소유자 카더가든이 부른 '그날, 우리'는 결국 잊을 수밖에 없지만, 사랑하는 사람을 잊지 못하는 후회와 안타까움, 슬픔과 체념 등이 묻어나는 이별의 아픔에서 벗어나고 싶은 애절함이 담긴 R&B 발라드		
<b>프로젝트 주요내용</b>	'Traveller(트래블러)' 프로젝트를 사업 초반에 결정, 주제에 맞는 데모 제작을 목적으로 멘토링이 주요하게 진행됨. 이후 멘토들과의 모니터, 회의를 통해 정식 음원으로 출시될 주요 데모를 선정하여, 가창 참여 아티스트를 섭외  * 정식 출시 : 2020년 11월 18일 * 곡명 : 그날, 우리 * 가수명 : 카더가든 * 프로모션 콘텐츠제작 (티저, 뮤직비디오, 메이킹필름) * 멘티 참여 내역 : 이현기(작곡, 편곡), 박재근(작곡, 편곡), 우수한(작사), 이예솔(A&R), 한수민(A&R), 이예지(A&R) # 특이사항 : 드라마 '보건교사 안은영' 신예 배우 박혜은 뮤직비디오 전격 출연		
<b>주요 이미지</b>			

## | 주요 성과

<b>성과 정보</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.11.18_ 디지털싱글 발매 : 국내외 주요 음악 플랫폼 정식 음원 출시 (플랫폼 예시: 멜론 / 지니뮤직 / 벅스 / 애플뮤직 / 소리바다 / 플로(FLO) / 바이브 / 네이버뮤직 / 유튜브 뮤직 등)</li> <li>* 2020.11.18_ 국내 및 중국 주요 언론사 보도자료 배포</li> <li>* SNS 프로모션 진행 (유튜브, 페이스북, 인스타그램 등)</li> </ul>
<b>성과 관련 링크</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 대표 음악 플랫폼 <a href="http://asq.kr/CvEvycTk9xGu2">http://asq.kr/CvEvycTk9xGu2</a></li> <li>* 동영상(유튜브) <ul style="list-style-type: none"> <li>-MV <a href="https://youtu.be/8ebPs7hKrc4">https://youtu.be/8ebPs7hKrc4</a></li> <li>-making film <a href="https://youtu.be/t8M8y0l5wgs">https://youtu.be/t8M8y0l5wgs</a></li> </ul> </li> <li>* 프로모션 페이지 <a href="https://www.genie.co.kr/magazine/subMain?ctid=1&amp;mgz_seq=9365">https://www.genie.co.kr/magazine/subMain?ctid=1&amp;mgz_seq=9365</a></li> <li>* 대표 언론 보도 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내매체 <a href="http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20201116000106">http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20201116000106</a></li> <li>- 중국매체 Sina Weibo(新浪微博) <a href="http://asq.kr/bfdaHNWIMdpRu">http://asq.kr/bfdaHNWIMdpRu</a></li> </ul> </li> </ul>

# 원서정 (멘토\_박원준)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	멘티 프로젝트		
유형	개별 프로젝트	멘티명	원서정
장르	음악	멘토명	박원준
프로젝트 기획의도	싱어송라이터로 활동하고자 하는 멘티 중, 프로젝트 기획안을 제출하고 멘토의 서포트를 받아 정식 디지털싱글을 발표		
프로젝트 주요내용	<p>쉽게 잠 못 들고 죄어오는 새벽 감성에 괴로워하는 이들을 위해, 동생을 위한 기도에서, 비슷한 고통으로 힘들어하는 이들을 위한 작은 위안이 될 수 있는, 자장가를 만들어보고 싶었습니다.</p> <p>"사랑하는 동생아, 이제는 너의 매일 밤도 부디 평안한 밤이 되기를 바란다. 너의 소원과 나의 소원이 이루어지길." -사랑하는 언니가-</p> <p>* 정식 출시: 2020년 12월 7일 * 곡명: 꿈나라로 * 가수명: 원서정 * 멘티 참여 내역: 원서정</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<p>* 2020.12.7_ 디지털싱글 발매 : 국내외 주요 음악 플랫폼 정식 음원 출시 (플랫폼 예시: 멜론 / 지니뮤직 / 벅스 / 애플뮤직 / 소리바다 / 플로(FLO) / 바이브 / 네이버뮤직 / 유튜브 뮤직 등) * SNS 프로모션 진행 (유튜브, 페이스북, 인스타그램 등)</p>
성과 관련 링크	<p>* 대표 음악 플랫폼 <a href="https://www.melon.com/artist/timeline.htm?artistId=2731341">https://www.melon.com/artist/timeline.htm?artistId=2731341</a> * 동영상(유튜브) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AOFg9v6s2SE">https://www.youtube.com/watch?v=AOFg9v6s2SE</a> * 프로모션 페이지 (블로그, SNS 등) - <a href="https://blog.naver.com/clefcompany_m/222165851393">https://blog.naver.com/clefcompany_m/222165851393</a> - <a href="https://www.instagram.com/p/CIfhbdJobI/?utm_source=ig_web_copy_link">https://www.instagram.com/p/CIfhbdJobI/?utm_source=ig_web_copy_link</a></p>

# 원호경외 7명 (멘토\_서기준외 3명)


## 프로젝트 소개

프로젝트명	Traveller, No.501		
유형	공동 프로젝트	멘티명	원호경, 권민호, 임희선, 이예솔, 이예지, 한수민, 김희원, 김용립
장르	음악	멘토명	서기준, 박혜선, 이승민, 임경철
프로젝트 기획의도	<p>우리가 당연하게 누렸던 삶과는 달라진 '뉴노멀(New Normal)' 시대가 도래함과 함께 찾아온 혼란과 두려움을 조금이라도 달래줄 수 있는 삶의 이야기를 '여행'이란 주제로 음악과 함께 풀어가고자 하는 'Traveller' 프로젝트</p> <p>'Traveller' 프로젝트의 마지막 대미를 장식한 주인공은 원더걸스에서 솔로로 활약 중인 유빈. 중독성 강한 기타 리프 테마와 부드러운 드럼 사운드가 어우러진 Hip-Hop/R&amp;B 넘버, 'Wave'는 랩 메이킹에 직접 참여하며 진정한 '컬래버레이션'을 이뤄냈다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>'Traveller(트래블러)' 프로젝트를 사업 초반에 결정, 주제에 맞는 데모 제작을 목적으로 멘토링이 주요하게 진행됨. 이후 멘토들과의 모니터, 회의를 통해 정식 음원으로 출시될 주요 데모를 선정하여, 가창 참여 아티스트를 섭외</p> <p>* 정식 출시 : 2020년 12월 10일          * 곡명 : Wave          * 가수명 : 유빈          * 프로모션 콘텐츠제작 (티저, 뮤직비디오, 라이브클립)          * 멘티 참여 내역 : 원호경/권민호(작곡, 편곡, 작사), 임희선(작사), 김희원/김용립(프로모션 영상 제작), 이예솔/한수민/이예지(A&amp;R)</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.12.10_ 디지털싱글 발매 : 국내외 주요 음악 플랫폼 정식 음원 출시 (플랫폼 예시: 멜론 / 지니뮤직 / 벅스 / 애플뮤직 / 소리바다 / 플로(FLO) / 바이브 / 네이버뮤직 / 유튜브 뮤직 등)</li> <li>* 2020.12.09 ~10_ 국내 및 중국 주요 언론사 보도자료 배포</li> <li>* SNS 프로모션 진행 (유튜브, 페이스북, 인스타그램 등)</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 대표 음악 플랫폼 <a href="https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=81773466">https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=81773466</a></li> <li>* 동영상(유튜브)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>-MV <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xwEVoZPb9rQ">https://www.youtube.com/watch?v=xwEVoZPb9rQ</a></li> <li>-Live Clip <a href="https://youtu.be/7y6aHIPzTVA">https://youtu.be/7y6aHIPzTVA</a></li> </ul> </li> <li>* 프로모션 페이지 <a href="https://www.genie.co.kr/magazine/subMain?ctid=1&amp;mgz_seq=9509">https://www.genie.co.kr/magazine/subMain?ctid=1&amp;mgz_seq=9509</a></li> <li>* 대표 언론 보도                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내매체 <a href="http://www.xportsnews.com/?ac=article_view&amp;entry_id=1363181">http://www.xportsnews.com/?ac=article_view&amp;entry_id=1363181</a></li> <li>- 중국매체 <a href="https://weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309404580628392706245&amp;is_all=1#_0">https://weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309404580628392706245&amp;is_all=1#_0</a></li> </ul> </li> </ul>

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Traveller, (앨범 출시)		
유형	공동 프로젝트	멘티명	ALL
장르	음악	멘토명	ALL
프로젝트 기획의도	우리가 당연하게 누렸던 삶과는 달라진 '뉴노멀(New Normal)' 시대가 도래함과 함께 찾아온 혼란과 두려움을 조금이라도 달래줄 수 있는 삶의 이야기를 '여행'이란 주제로 음악과 함께 풀어가고자 하는 'Traveller' 프로젝트  신진창작자를 지원하는 한국콘텐츠진흥원 '2020 창의인재 동반사업' X 클래프컴퍼니에 참여하고 있는 멘티와 멘토의 협업 프로젝트를 기념하는 음반 제작으로, 멘티들의 경력과 20년 사업기간 동안의 활약을 기록		
프로젝트 주요내용	<p>'Traveller(트래블러)' 프로젝트라는 테두리 안에서 한국콘텐츠진흥원 '2020 콘텐츠 창의인재동반사업' X 클래프컴퍼니에 참여하고 있는 멘티와 멘토 그리고 실력파 뮤지션들과의 협업을 기념하는 음반 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 정식 출시 : 2020년 12월 21일</li> <li>* 앨범명 : Traveller,</li> <li>* 가수명 : 하동균, 카더가든, 려욱(슈퍼주니어), 유빈, We Are The Night</li> <li>* 프로모션 : 음악 플랫폼 'Traveller' EP 음반 출시</li> <li>* 멘티 참여 내역 : ALL</li> </ul>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.12.21 _ EP 발매 : 국내외 주요 음악 플랫폼 및 음반물 음반 출시</li> <li>2020.12.14부터 2주간 _ 예스24, 알라든 등 주요 온라인 음반 매장 예약판매 이벤트 진행 (플랫폼 예시 : 멜론 / 지니뮤직 / 벅스 / 애플뮤직 / 소리바다 / 플로(FLO) / 바이브 / 네이버뮤직 / 유튜브 뮤직 등)</li> <li>* 제작 현장을 담은 프로모션 비디오 제작</li> <li>* SNS 프로모션 진행 (유튜브, 페이스북, 인스타그램 등)</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 대표 음악 플랫폼 <a href="https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=81795838">https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=81795838</a></li> <li>* 동영상(유튜브) MV <a href="https://youtu.be/CnQmDeUYv-8">https://youtu.be/CnQmDeUYv-8</a></li> <li>* 프로모션 페이지 <a href="https://www.genie.co.kr/magazine/subMain?ctid=1&amp;mgz_seq=9570">https://www.genie.co.kr/magazine/subMain?ctid=1&amp;mgz_seq=9570</a></li> <li>* 온라인 음반물 예약판매 이벤트 <ul style="list-style-type: none"> <li>- YES24: <a href="http://asq.kr/XlySlzt9VvAJ8s">http://asq.kr/XlySlzt9VvAJ8s</a></li> <li>- Aladin: <a href="http://asq.kr/jG2Cr4N2F46Rl">http://asq.kr/jG2Cr4N2F46Rl</a></li> <li>- 인터파크: <a href="http://asq.kr/rh9UZpP4Pny3GJ">http://asq.kr/rh9UZpP4Pny3GJ</a></li> <li>- 교보하트랙스: <a href="http://asq.kr/fE3OH3rfOHMOEH">http://asq.kr/fE3OH3rfOHMOEH</a></li> <li>- 신나라레코드: <a href="http://asq.kr/Z27LgZfNoaRR2">http://asq.kr/Z27LgZfNoaRR2</a></li> </ul> </li> </ul>





# 2020

## 콘텐츠 창의인재 동반사업 성과사례집

**김석환/김찬욱**  
G.nom(지놈)

140

**손수형**  
Crowhop

146

**김우진**  
Plus Ultra

141

**홍도현**  
Last Light

147

**이동호/오세민**  
2D 소울라이크 액션 게임 "Demon's Spire"

142

**한승훈**  
The Light

148

**김동희**  
리듬러너

143

**천기열**  
DeathFinder

149

**박준석**  
몬스터 아일랜드

144

**이선웅/함가연**  
라트로폴리스

150

**이수현**  
탱글이!

145

**진현서**  
리플레이펙트

151

# 09 서강대학교 산학협력단

**기관명** 서강대학교 산학협력단

**분야** 게임

**과제명** 인디 게임 개발자 양성 멘토링

**과제소개** 현업에 종사하고 있는 게임 개발자 및 관련업계 종사자들이 인디 게임을 개발하는 개발자들과 1:1 혹은 1:2로 코칭을 해주어 멘티들의 게임 개발 자문, 출시 방법 및 노하우를 전수해주는 것이 목표임

**김혜겸**  
ASCENXION(어센션)

152

**양명진**  
던전 & 다이스 : 던져진 운명

157

**한준성**  
이카루스의 날개

153

**이재훈/최홍석**  
데굴즈 : 데굴데굴 패밀리

158

**김우혁/유승지**  
BEAT THE BEAT!

154

**김소은**  
Domino City

159

**김민호**  
KIN:D

155

**민영기**  
LUCIA

160

**강윤석**  
뉴 던 : 카드 타워 디펜스

156

**임승현**  
USB 어드벤처

161

# 김석환/김찬욱 (멘토\_도준석)

## I 프로젝트 소개

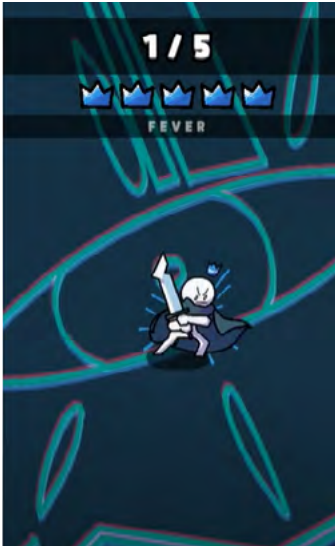
프로젝트명	G.nom(지놈)		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김석환, 김찬욱
장르	2D 로그라이크 액션	멘토명	도준석
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 귀여운 카툰풍 그래픽과 그와 대비되는 그로테스크한 SF 테마</li> <li>* 성장과 다양한 조합을 통해 크리처를 성장시켜 나가는 육성 액션</li> <li>* 매번 랜덤하게 생성되는 던전을 탐험하는 로그라이크 장르</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 크리처로 가득한 실험실에서 깨어난 실험체 타입:G가 되어 주변에 보이는 실험체들을 사냥하고 먹어치워 진화하고 강해져서 실험실의 비밀을 파헤쳐 가는 내용입니다.</li> <li>* 벨트스크롤 아케이드 게임이 연상되는 좌우 방향의 액션으로 구성되어 있으며 키보드/패드만으로 조작할 수 있게 제작된 핸드드로잉 애니메이션 풍 2D 액션게임입니다.</li> <li>* 매번 새롭게 생성되는 던전과 사망 시 다시 처음부터 시작해야하는 로그라이크 장르의 요소를 기반으로 디자인하였습니다.</li> <li>* Unity로 제작되고 있으며 2021년 상반기에 스팀 얼리액세스를 통해 출시할 계획입니다. 차후 PS5/스위치/Xbox 등의 콘솔 플랫폼 진출을 계획하고 있습니다.</li> </ul>		
주요 이미지			

## I 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.06.16 ~ 2020.07.07 _ 방구석 인디 게임쇼 2020 선정</li> <li>* 2020.07.09 ~ 스마일게이트멤버십 창작부문 12기 진행</li> </ul>
성과 관련 링크	<a href="http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=230540&amp;site=indie">http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=230540&amp;site=indie</a> <a href="https://tumblrbug.com/gnom/story">https://tumblrbug.com/gnom/story</a>

# 김우진 (멘토\_김태수)

## 프로젝트 소개


프로젝트명	Plus Ultra		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김우진
장르	액션	멘토명	김태수
프로젝트 기획의도	<p>게임들을 개발하던 중 2018년 'Plus Ultra'를 개발하게 되었습니다.</p> <p>처음에는 단순히 재미로 진행된 프로젝트였지만 그래픽 팀원을 구하고 프로젝트를 확장시키며, 출시에 대한 계획을 세우게 되었습니다.</p> <p>Plus Ultra는 기존 알까기 게임에 전투를 접목시켜 알까기의 빠른 조작감과 동시에 콤보 공격의 타격감을 느낄 수 있는 액션 게임입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>기존 알까기와는 달리 액션 요소와 콤보를 추가시켜 타격감이 넘치고, 캐릭터마다 다른 특수공격을 기본으로 하여 간편하고 빠른 조작법으로 가벼운 플레이를 할 수 있습니다.</p> <p>스вай프와 터치 및 튕기기만을 사용하여 한손으로 플레이 할 수 있고, 스테이지 클리어로 캐릭터를 모으는 수집의 재미도 느낄 수 있습니다.</p> <p>터치 및 튕기기를 통해 이동하여 적에게 부딪히고, 부딪힌 적에게 스와이프로 커맨드를 입력하여 적을 쓰러뜨려 빠른 조작감과 타격감을 느낄 수 있습니다.</p> <p>또한, 스테이지를 클리어하며 새로운 캐릭터를 얻고, 새로 얻은 캐릭터로 다른 스테이지를 클리어 하거나, 엔드리스 모드를 플레이 하여 자신의 하이 스코어를 높이는 등, 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있는 게임입니다.</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=GI_Tu3Rd5xzM">https://www.youtube.com/watch?v=GI_Tu3Rd5xzM</a>
----------	---

# 이동호/오세민 (멘토\_이원술)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	2D 소울라이크 액션 게임 "Demon's Spire"		
유형	공동 프로젝트	멘티명	이동호, 오세민
장르	게임	멘토명	이원술
프로젝트 기획의도	어려운 난이도와 다이내믹한 액션, 픽셀 아트를 좋아하는 해외 하드코어 게임 유저를 타겟으로 다크소울과 세키로의 전투시스템을 2D 픽셀 아트와 결합시킨 게임을 제작 중		
프로젝트 주요내용	<p>1. 게임 스토리 :</p> <p>30년에 한 번씩 솟아올라 주변의 모든 것들을 살해하고 타락시키는 금기의 탑이라 불리는 탑이 있다. 금기의탑이 솟아 오르는 이유는 아무도 모른다. 확실한 것은 그 안에는 범접할 수 없는 강력한 악마들이 살고 있다는 것이다. 주인공 시리우스는 30년 전 어렸을 때, 일가족이 금기의 탑의 악한 기운에 모두 살해당했다. 30년 동안 복수의 칼날을 간 시리우스는 악마 사냥꾼으로서 성장했고 다시 금기의 탑이 올라온 지금, 금기의 탑을 정화하러 홀로 떠난다.</p> <p>2. 게임 특징 :</p> <p>&lt;전투 시스템&gt; : 타이밍 캐치 위주(패링)의 속도감있고 긴장감 넘치는 전투액션이 이 게임의 핵심입니다. 거대한 대결을 휘둘러 악마들의 빠르고 강력한 공격들을 모두 정확하게 튕겨내야합니다. 모두 튕겨낸다면 강력한 반격으로 악마를 쓰러트릴 수 있습니다.</p> <p>&lt;극강의 난이도&gt; : 다크소울류, 세키로, 블라스퍼머스, 퓨리 같은 하드코어한 게임을 좋아하는 유저를 타겟으로 제작하는 만큼 게임의 난이도를 극한으로 끌어올릴 것입니다.</p> <p>&lt;풍성한 픽셀 아트&gt; : 2D 다크판타지 감성과 픽셀아트를 좋아하는 매니아한 감성을 불러일으키기 위해 풍성한 픽셀아트 디자인으로 게임을 표현합니다.</p> <p>3. 개발 계획 :</p> <p>2020년 11월 : 경기 게임아카데미 제출용 빌드 폴리싱 작업                  2020년 12월~01월 : 보스 몬스터 3종 추가 제작                  2021년 01월~02월 : 보스 몬스터 2종 추가 제작 및 밸런싱, 성장요소, 레벨 디자인                  2021년 03월~04월 : 남은 보스몬스터 추가 제작, 얼리엑세스 용 리소스 생산 완료                  2021년 04월~06월 : 폴리싱 및 밸런싱 얼리엑세스 출시 준비                  2021년 06월 말 : 스팀 얼리엑세스 출시                  2021년 09월 : 멀티 플랫폼 정식 출시</p>		
주요 이미지			

# 김동희 (멘토\_권오현)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	리듬러너		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김동희
장르	리듬 게임	멘토명	권오현
프로젝트 기획의도	<p>리듬 러너는 과거의 피쳐폰이나 키보드 및 콘솔처럼 화면이 아닌 버튼 누름 통하여 플레이 하는 방식으로 현대의 스크린 터치를 기본으로 하는 스마트폰에서는 적합하지 않다 생각하였습니다. 기존의 리듬 게임이 아닌 넓은 화면 터치스크린을 전부 활용하여 플레이 하는 리듬 게임으로 개발하여 한정된 공간만을 터치하는 것이 아닌 스마트폰의 스크린 터치에 보다 적합하게 그리고 게임 플레이 또한 직관적이 되도록 하였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>기존의 통상적인 리듬 게임에서 얻을 수 있는 음악에 맞춰 내가 액션을 취한다는 리듬감과, 러닝 게임에서 얻을 수 있는 속도감, 각각의 장점을 합쳐 새로운 리듬 러닝 장르의 게임을 개발하게 되었습니다. 플레이어는 속도감을 느끼며 끝없이 달려 나가는 와중에 다가오는 몬스터를 배경 음악에 맞춰 공격하며 리듬감과 재미를 느낄 수 있도록 설계하였으며 유니티를 통하여 개발하였습니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=GFOs9slj8CA&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=GFOs9slj8CA&amp;feature=youtu.be</a> <a href="https://youtu.be/q1bkQHfRJY">https://youtu.be/q1bkQHfRJY</a>
----------	--

# 박준석 (멘토\_권오현)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	몬스터 아일랜드		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박준석
장르	캐주얼 게임	멘토명	권오현
프로젝트 기획의도	코로나로 인해 '동물의 숲' 인기가 높아짐을 보고 방치형과 동물의 숲 같은 하우징을 섞어서 간단한 게임을 만들어보자에서 시작되어, 다마고치처럼 시작하게 되었으며 요즘 유행하고있는 MBTI를 추가하였습니다		
프로젝트 주요내용	게임은 알을 입양하여 알이 부화하면 캐릭터 기술 습득과 학교를 보내고 진화 이후 습득한 기술을 통하여 아르바이트를 진행하며 아르바이트에 따라 MBTI 성향이 바뀌며 성장이 끝나면 캐릭터당 MBTI 16가지의 엔딩을 볼 수 있는 게임입니다		
주요 이미지			

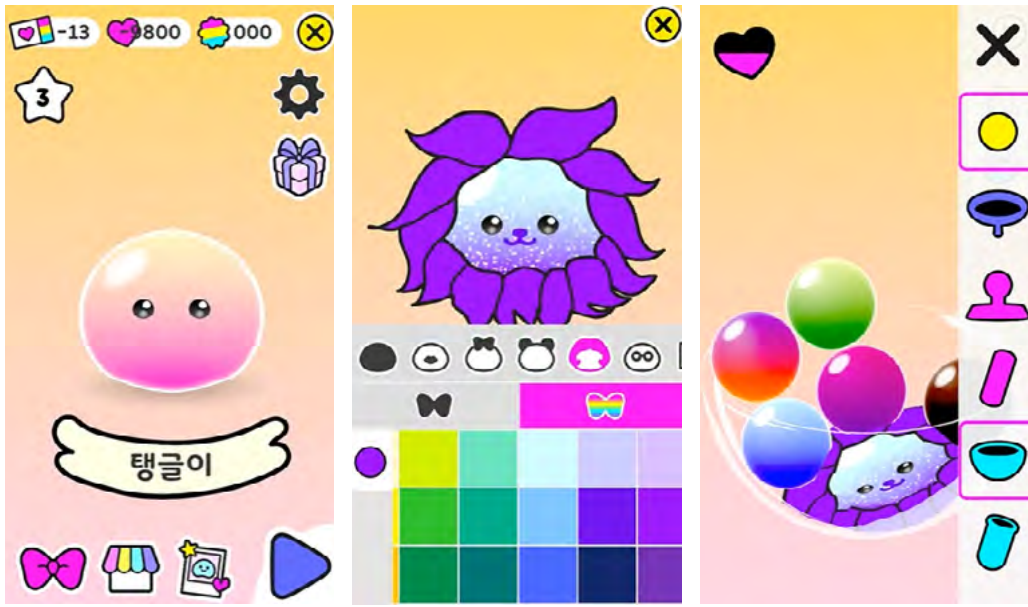
## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://youtu.be/D8RWWqQqkLY">https://youtu.be/D8RWWqQqkLY</a>
----------	---



# 이수현 (멘토\_김태수)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	탱글이!		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이수현
장르	캐주얼 게임	멘토명	김태수
프로젝트 기획의도	<p>탱글이는 코로나와 경기 불황 등으로 힘든 시기를 살아나가는 현대인들을 위한 수집형 힐링 게임입니다. 플레이어들이 말랑한 젤리공인 탱글이를 만지는 동안 잠시나마 현실의 걱정 근심을 잊을 수 있기 바라며 만들었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>탱글이에서 플레이어는 자신만의 공방을 가지게 됩니다. 그곳에서 재료를 채집하고, 채집한 재료를 조합하여 말랑한 젤리공, 탱글이를 제작할 수 있습니다. 직접 만든 탱글이는 터치 스크린을 통하여 자유자재로 만지며 교감할 수 있습니다.</p> <p>탱글이는 유니티 엔진을 기반으로 제작되었고, 게임 내 사용된 3D 모델들은 블렌더 프로그램을 사용해 제작하였습니다.</p>		
주요 이미지	 <p>The image shows three screenshots from the game 'Tangle!'. The first screenshot is the main menu, featuring a large pink jelly character with eyes, a star icon with the number '3', and various icons for settings, gifts, and a play button. The second screenshot shows a character customization screen with a purple jelly character and a color palette. The third screenshot shows a crafting screen with a jelly character and various colored jelly balls.</p>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=UtLPCYKT2U&amp;list=PLteoolG1TZKDT7Ou4-gH1QRws_jKCG9m4&amp;index=1">https://www.youtube.com/watch?v=UtLPCYKT2U&amp;list=PLteoolG1TZKDT7Ou4-gH1QRws_jKCG9m4&amp;index=1</a>
----------	---

# 손수형 (멘토\_원태일)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	Crowhop		
유형	개별 프로젝트	멘티명	손수형
장르	플랫폼 게임	멘토명	원태일
프로젝트 기획의도	무법자의 시대. 인간의 원초적 욕망이 고스란히 드러난 1800년대 미국 서부에서 약자의 삶을 조명해보기로 함		
프로젝트 주요내용	<p>게임의 장르는 횡스크롤 플랫폼 퍼즐 어드벤처입니다.</p> <p>1870년, 미국 서부에서 가족을 잃은 원주민 소녀가 살아남기 위해 벌이는 모험을 담고 있습니다.</p> <p>비슷한 게임으로는 PLAYDEAD의 LIMBO와 INSIDE가 있습니다.</p> <p>출시 플랫폼은 PC, iOS, Android이고 Unity로 개발하고 있습니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="http://twitter.com/kyuskoj">http://twitter.com/kyuskoj</a>
----------	---

# 홍도현 (멘토\_원태일)

## | 프로젝트 소개

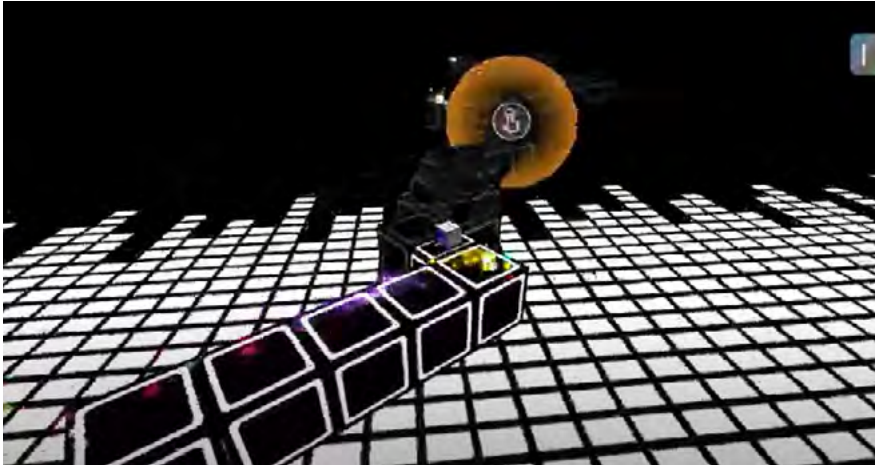
프로젝트명	Last Light		
유형	개별 프로젝트	멘티명	홍도현
장르	공포게임	멘토명	원태일
프로젝트 기획의도	<p>빛에 식별되지 않는 적을 피해 병원에서 탈출하자. 귀여운 캐릭터가 등장하는 공포게임을 제작하여 모든 유저층이 플레이 할 수 있게 제작하자.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>* 게임의 제작 및 완성 * 게임의 상업화</p> <p>쿼터뷰로 이뤄진 공포 게임으로 2D 이미지의 귀여운 캐릭터가 폐 병원에서 돌아다니면서 친구들의 학생증을 찾는 공포 어드벤처 게임 아기자기하면서 이질적인 공포를 주기 위해서 2D셀 애니메이션 기법을 사용</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* GIGDC 대학부 은상 수상</li> <li>* BIC 루키부문 선정</li> <li>* BIC EXCELLENCE IN AUDIO 후보</li> <li>* BIC EXCELLENCE IN ART 후보</li> <li>* BIC RISING STAR 후보</li> <li>* 텀블벅 프로젝트 진행</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* GIGDC 수상자 인터뷰 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=m3eYoPorAWE">https://www.youtube.com/watch?v=m3eYoPorAWE</a></li> <li>* BIC:폐막식 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=B4Gzol8SDsY">https://www.youtube.com/watch?v=B4Gzol8SDsY</a></li> </ul>

# 한승훈 (멘토\_김지한)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	The Light		
유형	개별 프로젝트	멘티명	한승훈
장르	액션 리듬 게임	멘토명	김지한
프로젝트 기획의도	리듬게임의 틀을 깨고 리듬게임에 3D그래픽을 추가함으로써 액션성과 시각적인 재미를 추가하여 새로운 느낌의 리듬게임을 만들고 싶었습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>The Light는 원터치 게임으로 하나의 입력으로 여러가지 행동들을 할 수 있게 하였습니다. 현재 행동(추가적으로 플레이 방식을 만들고 있음)으로는 좌우로 회피, 점프, 댄싱(진행방향을 바꿈)이 있습니다.</p> <p>해당 행동들은 특정 리듬에 맞게 배치하였으며, 배경 오브젝트와 카메라 시점이동 등을 통해 액션성과 몰입감이 들게 했습니다.</p> <p>음악들은 앨범을 사는 것처럼 앨범에 몇 곡씩 담겨져 있고, 한국당 easy, normal, hard로 제작되어 있습니다.</p> <p>음악뿐만 아니라 캐릭터성까지 갖춘 리듬게임을 제작중입니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xk-gvZdG3pl&amp;list=PLteoolG1TZKDT7Ou4-gH1QRws_jKCG9m4&amp;index=13">https://www.youtube.com/watch?v=Xk-gvZdG3pl&amp;list=PLteoolG1TZKDT7Ou4-gH1QRws_jKCG9m4&amp;index=13</a>
----------	---

# 천기열 (멘토\_김지한)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	DeathFinder		
유형	개별 프로젝트	멘티명	천기열
장르	게임	멘토명	김지한
프로젝트 기획의도	<p>개발환경 접근성의 하락으로 인해 매년 많은 게임들이 출시되고 있습니다. 어디서 본 듯한 대중성이 짙은 게임들이 많은 상황에 새로운 것을 시도하는 것보다, 기존에 있던 게임들의 장점과 단점을 분석하여 새로운 것이 아닌 신선한 것을 만들어보는 뜻으로 만들어진게 DeathFinder 입니다. 카드 게임은 비교적 턴제 게임에서 많이 사용되는 경향이 있었습니다. 허나 급박한 환경인 실시간 자동전투를 도입하여 색다르게 표현하였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>팀의 프로그래머로서, DeathFinder의 개발 만이 아닌 팀원들과의 회의를 통하여 아이디어를 내기도 하며 팀 내의 소통을 활발히 하였습니다.</p> <p>최대한 코드의 재 사용 가능성을 염두에 두었으며, 스파게티 코드가 아닌 누가 봐도 금방 이해할 수 있는 코드를 짜는 것을 목표로 하였습니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://youtu.be/9PYxjpjKYGc">https://youtu.be/9PYxjpjKYGc</a>
----------	---

# 이선웅/함가연 (멘토\_오지현)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	라트로폴리스		
유형	공동 프로젝트	멘티명	이선웅, 함가연
장르	전략 디펜스 카드 게임	멘토명	오지현
프로젝트 기획의도	현재 스팀에는 다양한 전략 카드 디펜스 게임이 존재하지만, 저희가 기획한 게임과 같은 실시간 전략 카드 디펜스 게임은 거의 유일하다고 볼 수 있습니다. 다른 게임과의 차별성과 기존 장르의 재미를 모두 붙잡아 보려고 기획하게 됐습니다.		
프로젝트 주요내용	라트로폴리스는 전 세계적으로 전무후무한 실시간 방식의 덱 빌딩 카드 디펜스 게임입니다. 플레이어는 쥐들의 지도자가 되어, 적들의 침략을 방어해 나아가며 라트로폴리스를 건국해야 합니다. 200여 장의 카드들을 사용하여 자원 획득, 군사 배치, 건물 건설 등 다양한 명령을 지시할 수 있습니다.		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	스팀 얼리엑세스 출시
성과 관련 링크	<a href="https://store.steampowered.com/app/1108370">https://store.steampowered.com/app/1108370</a>

# 진현서 (멘토\_최훈)

## | 프로젝트 소개

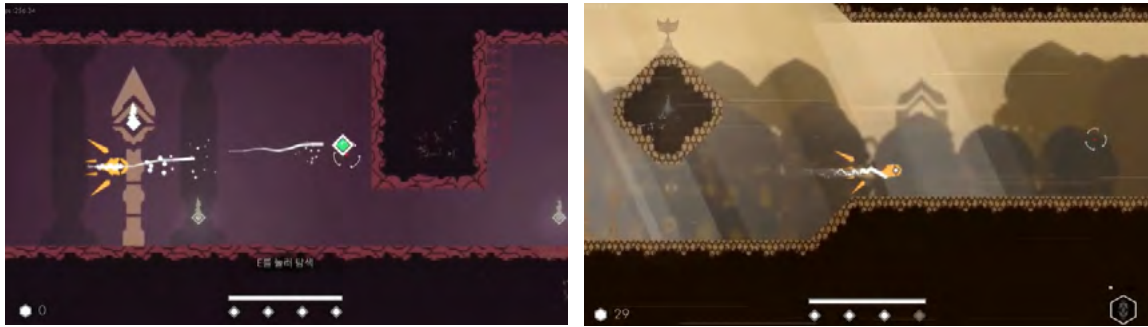
프로젝트명	리플이펙트		
유형	개별 프로젝트	멘티명	진현서
장르	탄막+삼인칭 슈팅게임	멘토명	최훈
프로젝트 기획의도	카메라 뷰를 전환하면서 싸우는 액션게임을 만들어보자. 카메라를 다양하게 사용하는 게임을 만들어보자.		
프로젝트 주요내용	리플이펙트는 카메라를 전환하면서 싸우는 스타일리시 액션게임입니다.  그래픽 풍이 미국 카툰식 그래픽풍입니다. 이를 표현하기 위해서는 2D로써 표현하는게 적합했으며, 총을 쏘는 슈팅게임에 어울리기 위해서 오브젝트와 맵은 3D 리소스로써 제작을 하였고, 카툰셰이더를 적용해 2D와 3D의 이질감을 줄였습니다.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020 인디크래프트 우수게임 선정 "리플이펙트"</li> <li>* 2020 새로운 경기 게임오디션 TOP10 "리플이펙트"</li> <li>* 2020 GIGDC 대학부 금상 수상 "리플이펙트"</li> <li>* 2020 BIC 루키부문 대상 수상 "리플이펙트"</li> </ul>
성과 관련 링크	<a href="http://www.gamefocus.co.kr/detail.php?number=107536">http://www.gamefocus.co.kr/detail.php?number=107536</a> <a href="http://www.leaders.kr/news/articleView.html?idxno=217727">http://www.leaders.kr/news/articleView.html?idxno=217727</a> <a href="http://game.mk.co.kr/view.php?year=2020&amp;no=916090">http://game.mk.co.kr/view.php?year=2020&amp;no=916090</a>

# 김혜겸 (멘토\_최훈)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	ASCENXION(어센션)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김혜겸
장르	슈팅 액션게임	멘토명	최훈
프로젝트 기획의도	ASCENXION(어센션)은 메트로바니아 장르와 슈팅을 결합해보자는 실험적 의도에 의해 기획되고 개발된 게임입니다. 기존에 시도되지 않던 두 장르의 결합을 통해 즉각적이고 말초적인 게임성과, 성장 및 스토리의 흐름 등에서 느껴지는 간접적인 재미를 모두 잡음으로써 두 장르의 결합이 불가능하지 않음을 증명하였습니다.		
프로젝트 주요내용	ASCENXION(어센션)은 5개의 챕터, 그 안에서 벌어지는 전투와 퍼즐, 함정 등 방해요소를 헤치며 나아가는 과정으로 이루어져 있습니다. 현재 18개의 보스, 20개 이상의 중간보스와의 전투 및 기타 미니게임 등의 콘텐츠로 4시간 이상의 플레이타임을 확보하였습니다. 신비롭고 기하학적인 디자인을 극대화하기 위해 자체제작한 그래픽 제작 프로그램을 사용하였고, 개발자의 의도를 정확히 전달하기 위하여 그래픽 리소스뿐 아니라 음악과 사운드 등 모든 리소스를 자체적으로 제작하였습니다.		
주요 이미지			


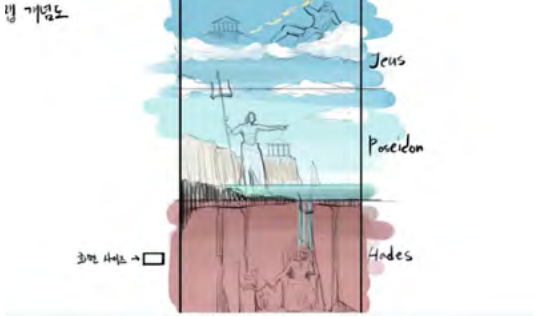
## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 클라우드 펀딩(Tumblbug) 목표금액 150%로 성공</li> <li>* Steam 페이지 제작 및 Nintendo Switch 계약</li> <li>* BIGS(방구석 인디게임쇼) 2020 전시</li> <li>* BIC Fest 2020 전시</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 인벤, &lt;탄막 슈팅과 어드벤처의 신선한 조합, '어센션'&gt; <a href="http://m.inven.co.kr/webzine/wznews.php?idx=240356">http://m.inven.co.kr/webzine/wznews.php?idx=240356</a></li> <li>* 인디인벤, &lt;탄막 액션과 어드벤처의 만남, '어센션' 클라우드 펀딩 시작&gt; <a href="http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=219324&amp;site=indie">http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=219324&amp;site=indie</a></li> </ul>



# 한준성 (멘토\_임승현)

## | 프로젝트 소개

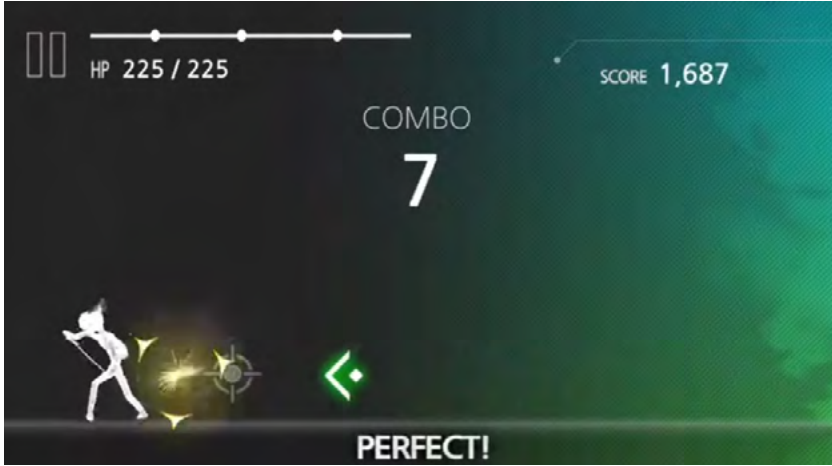
프로젝트명	이카루스의 날개		
유형	개별 프로젝트	멘티명	한준성
장르	게임	멘토명	임승현
프로젝트 기획의도	<p>항아리 게임이나 점프킹 등등 인터넷방송에 적합한 게임을 보고 제작을 결정했습니다. 기존에 있던 항아리게임이나 점프킹이 가지고 있는 장점인 많은 시간과 노력을 들여도 한 순간의 실수로 모든 것이 물거품이 되는 레벨디자인을 가져왔습니다.</p> <p>또한 기존의 게임에서 조금 부족했던 스토리라인이나 공감대 부족한 부분에서 그리스로마신화라는 친숙한 소재를 선택하여 제작하고 있습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>프로젝트에서 기획을 담당했습니다. 늘 새로운 콘텐츠가 필요한 인터넷방송인들의 수요가 명확하기 때문에 인터넷방송에 적합한 게임을 제작하고 있습니다. 이카루스 신화라는 사람들에게 친숙한 내용을 배경으로 삼았습니다. 1단계 하데스 2단계 포세이돈 3단계 제우스라는 신화적인 장애물을 넘어서 다시 한번 하늘로 자유롭게 비행하는 내용입니다. 조작감은 인터넷방송에 적합하게 보기에는 쉬워보이지만 조작감은 엄청 어려운 컨셉입니다. 미끄러짐이라는 개념을 이용하여 올바른 위치에 착지하지 않으면 레벨디자인상 많이 추락합니다. 중간중간 신화적인 요소들의 장애물이 존재하며, 이를 극복하며 정상을 올라가는 내용입니다. 제작은 팀원 전체가 아이디어 회의를 하고 그 내용을 기획서로 제작하여 프로그래밍 톨로 시행착오를 겪고 본빌드를 들어갈 예정입니다.</p>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>플랫폼 : PC &amp; 모바일 멀티 플랫폼 장르 : Falling 테마 : 그리스 로마 신화 - 이카루스</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>빙 게임도</p>  <p>구간마다 다른 테마를 사용. 시나리오는 이어지되 컨셉을 다르게 느낄 수 있게 디자인</p> </div> </div>		

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=-E1ucN78fBQ&amp;list=PLteoolG1TZKDT7Ou4-gH1QRws_jKCG9m4&amp;index=20">https://www.youtube.com/watch?v=-E1ucN78fBQ&amp;list=PLteoolG1TZKDT7Ou4-gH1QRws_jKCG9m4&amp;index=20</a>
----------	---

# 김우혁/유승지 (멘토\_최승관)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	BEAT THE BEAT!		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김우혁, 유승지
장르	리듬 액션	멘토명	최승관
프로젝트 기획의도	<p>모바일 리듬 액션 게임 BEAT THE BEAT!는 현재 국내 게임 시장에서 대기업 또는 획일화된 탑다운 방식의 노트 리듬 게임이 주된 형태를 벗어나 리듬과 액션의 조화를 멋스럽게 표현한 게임으로 발돋움하고자 기획되었습니다. 달리면서 고조되는 속도감과 리드미컬한 배경 음악이 고조될 때의 신나는 박진감의 이상적인 조화를 그려내고자 합니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>BEAT THE BEAT!는 리듬과 액션의 조화를 가장 최우선적인 목표로 개발 중에 있습니다. 모바일 출시를 예정 중이며 스위치, PC 플랫폼으로도 진출할 계획입니다. 유니티를 사용하여 개발 중이며, 게임의 진행 방식은 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-화면의 영역을 절반으로 나누어서 위 아래로 등장하는 노트들을 제스처를 그려 처리</li> <li>-연속 처리 시 피버 타임 진입(점수 증가)</li> </ul> <p>현재 캐릭터 추가, 배경 디자인, 리듬 디자인 및 리듬과 액션의 조화에서 생기는 이슈 타개를 최우선적인 목표로 개발에 박차를 가하고 있으며, 내년 상반기 출시 예정입니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=B_05kr6hSSU&amp;list=PLteoolG1TZKDT7Ou4-gH1QRws_jKCG9m4&amp;index=7">https://www.youtube.com/watch?v=B_05kr6hSSU&amp;list=PLteoolG1TZKDT7Ou4-gH1QRws_jKCG9m4&amp;index=7</a>
----------	---

# 김민호 (멘토\_김연표)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	KIN:D		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김민호
장르	게임	멘토명	김연표
프로젝트 기획의도	<p>어린 시절 향유했던 문화를 현재 우리의 시점에서 다시 만들어 보자는 목표를 가지고 제작했습니다. 닌텐도의 게임보이 어드벤처 시절 특히 그 당시의 젤다 포켓몬 마더와 같은 작품들의 미술적 특징과 게임적 어법에 큰 영향을 받았고, 스토리적으로는 00년대의 소년 모험 애니메이션에서 모티브를 갖고 왔습니다. 특히 포켓몬스터 애니메이션에서 느껴지는 설렘, 디지몬 어드벤처에서 느껴지는 활극적인 요소를 게임으로 표현하고자 했습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>카인드는 어드벤처 장르의 캐릭터 게임이며 유니티를 통해 제작하고 있습니다. PC와 닌텐도 스위치와 같은 콘솔을 겨냥해 제작하고 있습니다. 소비 예상타겟은 1차적으로는 20대 중반~30대 중반의 밀레니얼 세대를, 타겟의 향수 자극을 목표로 하고 있으며 2차적으로는 캐주얼 캐릭터 장르가 가장 많이 소비되는 초등학생을 타겟으로 하고 있습니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 스토브를 통한 데모 공개</li> <li>* BIGS 2020 참여</li> <li>* BIC 2020 참여</li> </ul>
성과 관련 링크	<p><a href="https://page.onstove.com/indie/kr/list/stove_demo_etc?listType=2&amp;direction=latest&amp;page=1&amp;headline=4107">https://page.onstove.com/indie/kr/list/stove_demo_etc?listType=2&amp;direction=latest&amp;page=1&amp;headline=4107</a></p> <p><a href="http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=240233&amp;site=indie">http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=240233&amp;site=indie</a></p> <p><a href="https://www.gamechosun.co.kr/webzine/article/view.php?no=167316&amp;kw=%EC%B9%B4%EC%9D%B8%EB%93%9C&amp;from=articlelist">https://www.gamechosun.co.kr/webzine/article/view.php?no=167316&amp;kw=%EC%B9%B4%EC%9D%B8%EB%93%9C&amp;from=articlelist</a></p>

# 강운석 (멘토\_노철)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	뉴 던 : 카드 타워 디펜스		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강운석
장르	게임	멘토명	노철
프로젝트 기획의도	<p>처음 게임잼에서 게임을 만들었을 때 카드와 디펜스의 조합이 재밌고 카드게임의 특성상 상품으로 만들기 좋다고 생각했습니다. 재밌으면서 돈을 버는 게임을 만들고 싶었고 창의인재를 통해 사업적 관점을 배우고 싶었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>타워 디펜스는 오래전부터 많은 분들이 즐긴 장르입니다. 스타, 워크 유즈맵에서부터 팬층이 두텁고 카드스킬 시스템은 신세대 게이머들 사이에서 많이 즐기고 직관적이며 좀더 플레이어블한 스킬사용으로 액션성을 충족시켜주는 장르입니다. 두가지 장르를 결합하여 실시간 전략 디펜스 게임을 만들려고 합니다. 타겟 플레이어는 유즈맵을 많이 즐겼던 20~40대까지의 남성유저이며 그중에서도 전략게임을 즐겨하는 매니아층입니다. 어중간한 전략게임보다 깊이 파고들면서 즐기는 게임으로 매니아층을 확실하게 노리려고 합니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=7D227Q5PZqI&amp;list=PLteoolG1TZKDT7Ou4-gH1QRws_jKCG9m4&amp;index=24">https://www.youtube.com/watch?v=7D227Q5PZqI&amp;list=PLteoolG1TZKDT7Ou4-gH1QRws_jKCG9m4&amp;index=24</a>
----------	---

# 양명진 (멘토\_노철)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	던전 & 다이스 : 던져진 운명		
유형	개별 프로젝트	멘티명	양명진
장르	방치형 모바일 게임	멘토명	노철
프로젝트 기획의도	소규모 게임 개발팀으로의 자생적 생존을 위한 개발 역량 확인 및 라이브 서비스 노하우 축적		
프로젝트 주요내용	<p>2020 콘텐츠 창의인재동반사업 참여 이전부터 제작했던 프로젝트를 성공적으로 출시</p> <p>멘토 노철님의 가이드를 통해 라이브 노하우 및 플레이어 대응 방안 논의, 파이어 베이스 클라우드 메시지 활용, 이벤트 및 보상 수량 밸런스 및 광고 활용 규모 등의 라이브 서비스 수준 향상</p> <p>프로그래밍 멘토분들의 가이드를 통해 시스템 최적화 등의 개발력 강화</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 구글 플레이 스토어 출시 및 4만 다운로드 달성
성과 관련 링크	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GiantDice.IdleDice">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GiantDice.IdleDice</a>

# 이재훈/최홍석 (멘토\_피종수)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	데굴즈 : 데굴데굴 패밀리		
유형	공동 프로젝트	멘티명	이재훈, 최홍석
장르	게임	멘토명	피종수
프로젝트 기획의도	귀여운 캐릭터들이 무한정 달려가고 남녀노소 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임을 만들어보면 어떨까라는 취지로 시작되었습니다. 타겟층은 아이들과 여성으로 잡았으며, 요즘 게임 트렌드에 맞게 짧게 한 판을 즐길 수 있는 형태를 채택하였습니다.		
프로젝트 주요내용	좌/우/아이템 사용이 주된 조작방식이며, 추가적으로 게임성을 높이기 위하여, 게임 내 소모성 기믹 아이템을 추가하였습니다. 그로 인해, 천편일률적인 게임방식이 아닌 사용자의 선택에 따라 게임의 플레이 방식이 변하도록 하였습니다. 각각의 테마 속에 다양한 스토리와 캐릭터들을 삽입하였고, 그로 인해 다양한 유저 경험을 할 수 있도록 설계하였습니다. 엔진은 언리얼 엔진을 활용하여 제작을 하였습니다.		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.30_ 구글 플레이 스토어 출시
성과 관련 링크	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.TNPC.SH0000T">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.TNPC.SH0000T</a>

# 김소은 (멘토\_이상윤)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	Domino City		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김소은
장르	모바일 게임	멘토명	이상윤
프로젝트 기획의도	<p>도시를 가득 채운 빼곡한 건물들을 보면서, 도미노같다는 생각을 누구나 한번쯤은 가졌을 것 입니다. '누구나 쉽게 즐길 수 있는 퍼즐게임은 없을까?' 라는 생각을 장난감 도시를 파괴하는 컨셉으로 풀어나가면 좋겠다는 의도로 제작하게 되었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>* 주 타겟층 : 10~20대                  * 플랫폼 : 모바일                  * 엔진 : Unity                  주요 플레이 방식 : 도시의 취약점을 찾아 단 한번의 터치로 도시 전체를 무너뜨리는 시뮬레이션과 물리 퍼즐 간의 조화가 이뤄지는 스넵 게임입니다. 새 구조물을 설치해 도시를 완성하여 무너뜨릴 수도 있습니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 구글 플레이 스토어 출시</li> <li>* 구글 인디게임 페스티벌 TOP 20</li> </ul>
성과 관련 링크	<a href="https://events.withgoogle.com/indie-games-festival-korea/top-20/#content">https://events.withgoogle.com/indie-games-festival-korea/top-20/#content</a>

# 민영기 (멘토\_이상윤)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	LUCIA		
유형	개별 프로젝트	멘티명	민영기
장르	2D 비주얼 어드벤처 게임	멘토명	이상윤
프로젝트 기획의도	<p>레퍼런스 : GRIS, Journey, Gorogoa, Monument Valley 등과 같은 평화로운 분위기와 완성도 높은 아트 스타일, 새로운 세계로의 몰입, 독특한 인터랙션을 목표로 하는 게임</p> <p>신비한 고양이와의 스토리를 그리며 평화롭던 왕궁에서 사막이라는 새로운 세계에 가는 것을 그려낸다. 죽음이 없는 게임 플레이어이며 신비한 고양이의 힘을 통해서 모험의 퍼즐을 하나씩 풀어나간다. 그리고 무너져가는 사막 세계의 원인을 찾아 떠나는 스토리이다.</p>		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 장르 : 2D 비주얼 어드벤처 게임</li> <li>* 공략 대상 (타겟층) : 감성적인 게임을 좋아하는 20/30대 전 세계 게이머</li> <li>* 예상 플레이 타임 : 1시간 30분</li> <li>* 플랫폼 : 스팀 PC패키지 (예상 판매 가격 : 10000~15000원)</li> <li>* 시점 : 2D 플랫폼포머</li> <li>* 제작 방식 : 포토샵, 크리타, 블랜더, 에프터이펙트를 통한 아트 작업 이후 유니티</li> </ul>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 2020 MWU KOREA top 24 선정
성과 관련 링크	<a href="http://www.unitysquare.co.kr/madewith/mwu/mwutop24">http://www.unitysquare.co.kr/madewith/mwu/mwutop24</a>



# 정주영 (멘토\_임승현)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	USB 어드벤처		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정주영
장르	퍼즐 어드벤처	멘토명	임승현
프로젝트 기획의도	하찮고 작은 USB라는 물체가 세상에 중요한 것들을 연결하면서 차츰 자신의 가치를 알아가는 과정을 그리고자 했습니다. 이것을 체험형 게임으로 풀어냄으로써 사소한 것의 가치를 재고하려는 의도를 표현하고 싶었습니다.		
프로젝트 주요내용	게임 자체는 주인공 USB가 엄마를 찾아 익숙한듯 낯선 인간들의 세상을 모험하는 전연령 누구나 즐길 수 있는 액션 어드벤처 게임이자, USB 컨셉을 바탕으로 사고력과 기계 원리를 배울 수 있는 혁신적인 몰입형 콘솔 게임 개발 착수		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vSZyMBottNM">https://www.youtube.com/watch?v=vSZyMBottNM</a>
----------	---

2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

**강택구**

뮤지컬 The Rust

164

**박윤희**

연극 유다의 창문

167

**최소현**

연극 6이 가진 숫자

165

**임민홍/최준식**

뮤지컬 르 코르뷔지에

168

**김민지**

연극 빈 집

166

**정민설**

뮤지컬 시트러스

169

# 10 에이치제이 컬쳐

**기관명** 에이치제이컬쳐 주식회사

**분야** 공연

**과제명** "Make a Creative" 우수 공연콘텐츠 크리에이터 양성 프로젝트

**과제소개** 새로운 개념의 공연인재 양성 프로그램을 통해 차세대 핵심인력을 배출하고 지속 성장 가능한 모델 제시

\* 창의인재를 전문가로 : 자기주도형 콘텐츠 개발을 통한 '구체적 목표제시형' 인재양성

\* 작/작곡/연출/기획제작 과정의 유기적 협업체제를 통한 실질적 현장 진출

\* 타 분야 인재선발+융복합적 접근으로 차별화된 전문 인재로 양성

**정호윤/문동혁**  
뮤지컬 내추럴 본 헤이터

170

**진소윤/신유진/한아름**  
뮤지컬 아직의 세계

173

**김지우**  
연극 메모리

171

**이세령외 3명**  
뮤지컬 파르팔라

174

**강보미/권가현**  
뮤지컬 언택트알러지

172

**김진희/김상미**  
연극 유리와 유리

175

# 강택구 (멘토\_한승원)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	뮤지컬 The Rust		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강택구
장르	뮤지컬	멘토명	한승원
프로젝트 기획의도	뮤지컬 러스트는 19세기 당시의 여성 예술가가 겪었던 차별과 억압 너머 사람을 편견없이 있는 그대로 받아들이고, 다름을 이해하는 것에 대한 중요함을 이야기한다.		
프로젝트 주요내용	대본개발 및 음악제작. 전문 스튜디오에서 음악 녹음 및 뮤직 비디오 촬영 및 홍보.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.10.23 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연</li> <li>* 2020. 10. 28 _ 뮤지컬 비하인드 스토리 채널 '집들이 콘서트'에 2개 영상 게시</li> </ul>
성과 관련 링크	<p><a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 뮤지컬 러스트 THE RUST _ 내가 꿈꾸던 순간, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=27yk-YcT7Bc">https://www.youtube.com/watch?v=27yk-YcT7Bc</a></li> <li>* 뮤지컬 러스트 THE RUST _ 단 하나의 조각, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fWqppt_hqBs">https://www.youtube.com/watch?v=fWqppt_hqBs</a></li> </ul>

# 최소현 (멘토\_지이선)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	연극 6이 가진 숫자		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최소현
장르	연극	멘토명	지이선
프로젝트 기획의도	사랑받고 싶고, 인정받고 싶은 인간의 욕구와 타인의 시선, 압박, 강요에서 탈피할 수 있는 방법은 과연 무엇일까? 자신이 중요한 존재라고 스스로 인식하는 것은 아닐까? 그런 인식을 위한 첫 발걸음을 떼는 고단한 과정의 이야기이다.		
프로젝트 주요내용	<p>완전한 자신이 된다는 것. 사랑받지 못해 스스로를 고립시키고, 방법을 몰라 자신의 세계만을 지키려고 했던 한 소년이 있다. 외로운 소년. 고통은 혼자서 참아내는 것이라며 아무에게도 손내밀지 않았던 아이가 처음으로 손을 내밀어본다. 완전한 자신이 되어, 고통에서 벗어나기 위해.</p> <p>부모님의 관심과 사랑을 듬뿍 받으며 자라온 형 선호와는 달리, 형의 그늘 아래서 관심 밖으로 자라온 동생 선택. 가족 여행 중 찾아온 교통사고는 아빠와 형 선호를 이 세상에서 떠나게 하고, 이 충격으로 엄마에게는 망각증상이 찾아온다. 엄마를 위해 시작된 선택의 하얀 거짓말은 누구를 위한 것이며, 언제까지 지켜질 수 있을까?</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.23 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxn=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxn=2020102008385981249</a>

# 김민지 (멘토\_이대웅)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	연극 빈 집		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김민지
장르	연극	멘토명	이대웅
프로젝트 기획의도	<p>하나의 공간, 세 사람의 이야기. &lt;빈 집&gt;의 세 사람은 모든 것이 빠르게 변화하는 사회에서 어딘가에 멈춰 서 있습니다. 나아가야 한다는 사실은 모두가 알고 있지만, 문밖에서 마주할 타인의 시선, 기대, 평가 앞에 나가는 것이 자꾸만 망설여집니다. 이들에게 지금 가장 필요한 건 무엇일까요. 어쩌면, 이들에게는 격려의 한마디보다도 이야기를 들어줄 사람 한 명이 필요했는지 모르겠습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>현재 서울 여러 지역에서 일어나는 '젠트리피케이션 현상'을 극의 소재로 설정했다. 자료조사를 시작으로, 대본 작성, 연출 섭외, 출연진(배우) 섭외의 과정을 거쳤다. 쇼케이스 공연이 있기 전 마지막 한 달여간의 시간 동안에는 연습(대본 리딩)을 통해 연출 및 배우분들과 함께 텍스트에 대한 의견을 공유하며 퇴고를 거쳤다.</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.23 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxnno=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxnno=2020102008385981249</a>

# 박윤희 (멘토\_유인수)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	연극 유다의 창문		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박윤희
장르	연극	멘토명	유인수
프로젝트 기획의도	<p>희망을 말하는 메시지는 글쓴이의 죽음과 함께 사라지지 않는다.                      적어도 사라져서는 안 된다.                      그의 메시지는 좌절이란 일시적일 뿐임을,                      그리고 희망은 계속될 수 있음을 입증하고,                      가능성의 패배하지 않음과 그런 가능성을 가로막는 적들의 허약함을 증명하는 것이다.                      계속 희망을 살아 숨쉬게 하는 것,                      그것은 살아있는 자의 의무다.                      -지그문트 바우만</p>		
프로젝트 주요내용	<p>1941년 여름의 폴란드 오시비엥침.                      폴란드를 점령한 나치 독일은 폴란드의 정치범들을 수용하기 위해 수용소를 세운다. 수용소의 이름은 도시의 독일식 표기인 아우슈비츠.                      폴란드에서 나고 자란 지식인, 이마누엘은 광장에서 폴란드 국가를 불렀다는 죄로 아우슈비츠에서 8주간의 노역형을 받고 수감된다. 하지만 수감된 후에도 계속 노래를 부르는 이마누엘 때문에 수용소 분위기가 엉망이 된다. 이에 수용소장인 막스는 또 다른 폴란드인, 페터를 이마누엘의 감시역으로 선발한다. 페터는 이마누엘에게서 정보를 얻어내기 위해 접근하지만, 되려 이마누엘의 경계대상이 되어버리고 만다.                      시간이 지나도록 아무 정보도 얻지 못하는 페터. 수용소장 막스는 그런 페터를 계속 압박해오는데...</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.24 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249</a>

# 임민홍/최준식 (멘토\_민찬홍/정영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	뮤지컬 르 코르뷔지에		
유형	공동 프로젝트	멘티명	임민홍, 최준식
장르	뮤지컬	멘토명	민찬홍, 정영
프로젝트 기획의도	<p>현재 2020년의 가장 큰 화두는 코로나일 것이다. 전세계적인 위기 상황에서 한국의 위상이 올라가는 이유는 우리 국민들이 위기상황에서 서로를 배려하는 작은 행동들에 있지 않을까? 전쟁과 같은 위기 상황에서도 자신의 안위만을 챙기지 않는 작은 선행들, 그것에 바로 인류애가 있다고 조심스럽게 생각한다. 하지만 오랫동안의 팬데믹 상황은 전세계 모든 사람들에게 많은 고통을 주는 것도 사실이다. 우리의 작은 소망은 뮤지컬 &lt;르 코르뷔지에&gt;로 우리 국민들이 보여주는 작은 선행들을 응원하고, 그들의 고민과 아픔을 풀어주는 시간을 가졌으면 하는 것이다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>1940년대 파리의 건축 발표회장. 젊은 건축가 '르 코르뷔지에'는 당시 파리에 유행하는 '입체주의' 건축이 아닌 '순수주의' 건축을 지향하고자 자신의 도시 계획안 '빛나는 도시'를 발표한다. 그러나 사치와 허영을 위한 건축이 아닌, 모두가 살 수 있는 건물을 짓기 위한 그의 도시 계획안은 파리의 지식인들과 예술가들에게 비난 당한다. 그런 그를 응원하는 두명의 젊은 예술가. 촉망받는 화가 장 프랑크와 그의 모델인 이본느 갈리. 스위스 라 쇼드퐁 출신의 고향 친구인 장과 르 코르뷔지에는 예술의 근원과 인간을 위한 '순수주의'를 제창하고, 자신들의 사상을 알리기 위해 고향을 떠나 파리에 정착한다. 르 코르뷔지에와 장은 파리에 정착한 그들과 함께 자신만의 예술을 펼치려는 자유로운 집시 여인 이본느 갈리에 사랑과 동경이 감정을 느낀다. 한편 2차 세계대전이 발발하고, 르코르뷔지에의 도시 계획안 빛나는 도시를 둘러싼 오해와 어긋난 감정으로 세 사람의 우정에 균열이 생기게 되는데...</p>		
주요 이미지	 <p>The image block contains a poster for the musical 'Musical Le Corbusier' and two photographs of stage performances. The poster features the title in a cursive font, the subtitle '르 코르뷔지에', and the date '2020.10.24(토)' at the 콘텐츠문화광장 스테이지66. The top photo shows two men on stage, one holding a book, under blue spotlights. The bottom photo shows a group of performers on stage under multiple spotlights.</p>		


## | 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.24 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249</a>



# 정민설 (멘토\_안혁원)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	뮤지컬 시트러스		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정민설
장르	뮤지컬	멘토명	안혁원
프로젝트 기획의도	2인극 뮤지컬 시트러스를 개발함으로써 새로운 레파토리를 구축함.		
프로젝트 주요내용	뮤지컬 <시트러스>는 안드로이드 로봇과 인간이 공존하는 근 미래의 한 병실을 배경으로 작가인 지우와 그를 찾아온 한 남자 유가 함께 이야기를 완성하며 서로의 상처를 치유하고, 각자의 특별함을 인정하는 이야기이다. 5개월간의 개발과 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 참여로 2인극 뮤지컬을 선보였다.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.24 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxn0=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxn0=2020102008385981249</a>

# 정호윤/문동혁 (멘토\_안혁원/원미술)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	뮤지컬 내츨 본 헤이터		
유형	공동 프로젝트	멘티명	정호윤, 문동혁
장르	뮤지컬	멘토명	안혁원, 원미술
프로젝트 기획의도	세계적으로 인기인 좀비 아포칼립스 소재를 가지고 한국 로컬라이징하여 뮤지컬 개발을 하고 싶었습니다. 좀비의 강한 생명력에서 착안하여, 질병을 앓고 있는 주인공이 반인 반 좀비가 되어 회복하게 되는 이야기로 구성하였습니다. 희망적인 이야기와 우정 그리고 B급 코미디를 가미하였습니다.		
프로젝트 주요내용	2020년 5월부터 작가 정호윤, 작곡 문동혁이 개발한 작품 '내츨 본 헤이터'. 작품을 개발하는 과정에 있어서 각자 멘토로부터 멘토링을 받으며, 쇼케이스를 위한 30분 분량으로 구성. 연출과 조연출, 배우들을 섭외하여 10월24일 쇼케이스 '데뷔를 대비하라'를 완료		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.24 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249</a>

# 김지우 (멘토\_지이선)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	연극 메모리		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김지우
장르	연극, SF	멘토명	지이선
프로젝트 기획의도	문학 및 영상물로는 쉽게 접할 수 있는 SF라는 장르를 연극의 형태에 담아내기 위해, 더 나아가 빠르게 변화하고 발전하는 과학 기술에 비해 그를 완전히 받아들이고 이해하지 못하며 그 과정에서 드러나게 되는 인간의 이기심 등을 담아내기 위해 추진한 프로젝트이다.		
프로젝트 주요내용	2063년 서울, 모든 차량이 자율주행 시스템에 의해 운행되는 것이 보편화된 시대에 그러한 체제에 반대하는 폭주족 무리가 수동 운전을 감행하고, 이로 인해 일어난 추돌 사고로 인공지능 개발자 유성의 딸인 아림이 죽게 된다. 유성과 유성의 친구이자 인공지능 소프트웨어 개발사 PERDRIX의 보안팀 팀장인 도연은 사고가 일어난 당시 차 안에 아림과 함께 있었던 인공지능 프로그램 '실론'의 메모리를 통해 사고의 경위를 파악하려 한다.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.24 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249</a>

# 강보미/권가현 (멘토\_오은희/장소영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	뮤지컬 언택트알러지		
유형	공동 프로젝트	멘티명	강보미, 권가현
장르	뮤지컬	멘토명	오은희, 장소영
프로젝트 기획의도	2020년, 코로나로 인해 한 걸음 다가온 비대면 비접촉 언택트 세상. 우린 과연 콘택트 세상을 다시 되찾을 수 있을까?		
프로젝트 주요내용	2020년, 천상계 소속 코로나대천사의 타락으로 인류는 코로나바이러스에 감염되고, 코로나대천사는 인간세상의 대통령이 되어 대면과 접촉이 금지된 사회 언택트공화국을 세운다. 그로부터 29년 뒤, 평화로운 언택트공화국에 반언택트를 꿈꾸는 사이버단조직 "언택트알러지교"가 출몰하는데. 이들의 은밀한 활동에 코로나대통령은 언택트군 소속 '소대장' 을 언택트알러지교의 스파이로 위장입교 시킨다. 졸지에 독실한 언택트알러지교 신도가 된 소대장은 언택트 엘리트 '라이더' 와 함께 전도를 떠나게 되고, 언택트 사람들을 전도하며 자신이 지키던 언택트공화국의 숨겨진 비밀을 알게 되는데...		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.25 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2020102008385981249</a>

# 진소윤/신유진/한아름 (멘토\_김태형/민찬홍/최경화)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	뮤지컬 아직의 세계		
유형	공동 프로젝트	멘티명	진소윤, 신유진, 한아름
장르	뮤지컬	멘토명	김태형, 민찬홍, 최경화
프로젝트 기획의도	<p>많은 사람들은 자신도 모르는 사이 소소한 행복은 물론 꿈조차도 마냥 미뤄두고야 마는 경우가 많다. 수많은 나의 메모장에는 아직이라는 말만 반복적으로 나온다. 나는 아직 준비가 안 되었다. 아직도 모르겠다. 등등. 아직이라는 말로 이월한 우리의 꿈은 얼마나 늘어나는가. 그리고 얼마나, 무엇을 포기하는 지도 망각하며 살아가고 있는가.</p> <p>n포를 넘어 마치 n제품. 셀수 없이 포기해야만 하는 것들이 남루하는 이 시대 속의 우리는 새로운 무언가를 꿈꾸기란 여간 쉽지 않다. 당장 하지 못하는 것들이 많이 쌓이는 현대, 주인공 나우주는 현실과 꿈 사이에서 갈등하는 우리를 대표한다. '아직 때가 아니야'라고 미뤄둔 일들을, '지금이야'라고 말할 수 있는 용기를 가지기를 바라며-</p>		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 5개월간 연출, 작가, 작곡 작품 개발 및 디벨롭</li> <li>* 멘토들 멘토링, 이후 프로덕션 구성, 연습진행</li> <li>* 배우 스텝들과 커뮤니케이션 진행</li> <li>* 연습 완료 후 리허설 진행, 쇼케이스 공연 올림</li> </ul>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.25 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxn0=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxn0=2020102008385981249</a>

# 이세령외 3명 (멘토\_오은희외 3명)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	뮤지컬 파르팔라		
유형	공동 프로젝트	멘티명	이세령, 최천중, 원채연, 정옥현
장르	뮤지컬	멘토명	오은희, 원미슬, 이대웅, 허지혜
프로젝트 기획의도	<p>사람들은 완벽하려 애쓴다. 마치 완벽한 삶이 행복한 삶인 것처럼. 완벽은 정말 이상적인 것일까? 사람들은 왜 완벽을 꿈꾸는 것일까. 완벽하고자 하는 욕망의 뿌리를 찾아가면 결국 타인의 시선, 타인으로부터의 인정에서 시작된다. 완벽에 절대적인 기준 따위 존재하지 않는다. 그렇기에 어느 누구도 결코 완벽해질 수 없으며, 완벽에 가까워진다고 한들 행복해질 수도 없을 것이다. 인생은 완벽함을 위해 존재하지 않는다. 완벽하기엔 인생이 너무나도 짧다. 완벽한 것 따위는 지그시 밟아 무시할 줄 아는 사람이 되고 싶은 우리가, 이번 작품을 통해 사람들에게 말해주고 싶은 것은 단 한마디다.</p> <p>“완벽하지 않으면 어때!”</p>		
프로젝트 주요내용	<p>뮤지컬 &lt;파르팔라&gt;는 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 프로젝트에서 개발된 뮤지컬이며, 러닝타임은 약 70분이다. 극작 이세령, 작곡 최천중, 연출 원채연, 기획 정옥현이 참여하였으며, 2020년 10월 25일 콘텐츠문화광장 스테이지66에서 쇼케이스 공연을 올렸다.</p> <p>&lt;파르팔라&gt;는 저명한 행동심리학자의 파르팔라 대저택에서 그곳의 주인이자 유일한 어른 석준과 네 명의 아이들이 감춰둔 비밀스러운 사연을 파헤친다. 완벽하게 완벽주의자인 석준. 그런 석준을 사랑하고 존경하는 아이, 준영. 자신의 생각과 감정을 말하길 두려워하는 아이, 지호. 모두에게 주목과 사랑을 받고 싶은 관중, 주빈. 그리고, 어느 날 갑자기 나타난 거칠 것 하나 없는 꼬마 악동, 다인. 톡톡 튀는 다섯 캐릭터가 조화를 이루는 작품이다.</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.25 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idno=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idno=2020102008385981249</a>

# 김진희/김상미 (멘토\_이만희/김태형)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	연극 유리와 유리		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김진희, 김상미
장르	연극	멘토명	이만희, 김태형
프로젝트 기획의도	5.5개월 동안 개발한 연극 대본의 기획의도는 다음과 같다. 우리 모두는 누군가에게 피해자이자, 가해자이다. 타인과 상처를 주고 받는 반복적인 관계에 대해 조명한다. 희곡의 공연화를 통해 관객에게 위의 메시지를 전달하고, 질문을 던진다.		
프로젝트 주요내용	<p>* 주요내용 : 가해자이자 피해자였던 한 사람에 대한 이야기를 다룬다. 사라진 한 사람과 남겨진 세 사람의 관계를 조명하고, 그가 사라진 이유에 대해 관객이 찾아나갈 수 있도록 이야기를 구성한다. 이야기의 시간대는 과거와 현재를 오가며, 관객이 이를 구분할 수 있도록 영상을 활용한다.</p> <p>* 제작방식 : 3개월 동안 대본 초고 완성 후 1개월의 수정 기간을 갖고, 남은 1개월 동안 쇼케이스 준비에 돌입한다. 한 캐릭터의 다층적인 모습을 보여주기 위해 두 명의 여배우가 같은 한 사람을 맡는다. 저울 무대의 구현을 위해 영상을 활용한다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 2020.10.25 _ 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 '데뷔를 대비하라' 쇼케이스 공연
성과 관련 링크	<a href="https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxn0=2020102008385981249">https://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxn0=2020102008385981249</a>

2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

**정철외 5명**

뮤지컬 <흑백팔레트>

178

**최혜련외 3명**

뮤지컬 <X가 돌아왔다>

181

**김주연외 4명**

뮤지컬 <메리안>

179

**박소정의 3명**

뮤지컬 <플라이 투 더 문>

182

**오유선의 5명**

뮤지컬 <지니어스>

180

**하태성의 4명**

뮤지컬 <루 살로메>

183



# 11 한국뮤지컬 협회

**기관명** 사단법인 한국뮤지컬협회

**분야** 공연/뮤지컬

**과제명** New 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트

**과제소개** New 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트는 뮤지컬 및 융복합 콘텐츠 분야를 대표하는 15인의 현장 전문가 (기획/극작/작곡/연출/융합기술 분야)로 멘토를 구성하고, 팀 프로젝트를 통해 글로벌 경쟁력을 지닌 융합 뮤지컬 콘텐츠를 개발하여 세계 시장 진출을 위한 대안과 가능성을 마련하는 프로젝트입니다.

\* 사단법인 한국뮤지컬협회 문승호, 최유림 멘티의 개인 프로젝트는 정보공개 비동의 및 저작권 관련 문제로 모든 정보를 비공개합니다.

---

**박근희/박유나**

온라인을 기반으로 하는 뮤지컬 공연 방식  
(공연 영상화) 연구

184

**이정연**

성장 뮤지컬 웹드라마 <너는 IDOL>

187

**김유림**

AR 뮤지컬 <내 친구는 외계인>

185

**정효현**

프로그레시브 음악극 <내세(來世):Afterlife>

188

**유하림**

피카소의 비하인드 전시

186

**하태성**

힘내라 대한민국

189

# 정철외 5명 (멘토\_양정웅외 4명)

## 프로젝트 소개


프로젝트명	뮤지컬 <흑백팔레트>		
유형	공동 프로젝트	멘티명	정철, 김지혜, 장주희, 김선희, 전지원, 정애솔
장르	뮤지컬	멘토명	양정웅, 김성수, 조수현, 김광집, 정승호
프로젝트 기획의도	<p>살아가면서 스스로 감당하기엔 너무나 커다란 세상을 마주할 때가 있습니다. 그 무너지지 않을 것 같은 큰 벽은 간혹 우리가 틀렸다고 느끼는 순간을 전해주기도 합니다.</p> <p>뮤지컬 &lt;흑백팔레트&gt;를 통해 그 세상 앞에 머뭇거리고 있는 서로에게 함께 한 발을 디딜 수 있는 용기를 전해주고자 합니다. 때로는 무언가를 반드시 극복해야 할 필요도, 꼭 이겨내야 할 필요도 없습니다. 그저 보이는 것을 바라보고, 느껴지는 것을 느끼며, 있는 그대로의 나를 바라봐주는 사람들과 숨을 나누고 있다면, 그것이 우리의 세상입니다.</p> <p>달리다가 숨이 차면 잠시 멈추어도 됩니다. 그리고 다시 고개를 들어 눈을 떴을 때, 오직 나만이 볼 수 있는 눈부신 세상이 펼쳐질 것입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>색을 구분하지 못하는 세웅은 새벽 한 시가 되면, 어둠 속을 비추는 달빛을 쫓아 달리기 시작한다. 자신의 정체성을 숨기고 살아가는 나은 새벽 한 시가 되면, 몰래 집을 탈출해 자신이 만든 비밀의 아지트로 향한다.</p> <p>매일 같은 시간, 같은 장소에서 마주치는 세웅과 나은. 정반대의 성격을 가진 두 사람은 왠지 모를 이끌림에 서로에게 마음을 열기 시작하고, 처음으로 친구가 생긴 것 같은 기분에 조금씩 의지하게 된다.</p> <p>한 편, 나은으로부터 초대를 받은 세웅은 떨리는 마음으로 아지트를 찾아가고, 그곳의 문을 여는 순간 다채로운 색들이 그를 덮쳐오기 시작한다.</p> <p>가까워질수록 선명해져 가는 기억과 상처의 파편들. 과연 두 사람은 그들의 세상을 그릴 수 있을까?</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 New 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 &lt;ALL NEW MUSICAL&gt; 참여</li> <li>- 코로나19로 인하여 무관객 영상 촬영으로 진행, 11월 편집 영상 온라인 공개</li> <li>- 영상 촬영 일시 : 2020년 10월 27일(화)</li> <li>- 촬영 장소 : 흥릉 콘텐츠문화광장 스테이지 66</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 한국뮤지컬협회 유튜브 채널 작품 공개 (11/17(화) 16시 ~ 11/18(수) 16시) <a href="https://youtube.com/channel/UC8zVOFP7dRldMqBfh2llaHw">https://youtube.com/channel/UC8zVOFP7dRldMqBfh2llaHw</a></li> <li>* 매일일보, 한국뮤지컬협회, 'ALL NEW MUSICAL' 17일 온라인 공개 <a href="https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905">https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905</a></li> <li>* 뉴스테이지, 뉴 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 'ALL NEW MUSICAL' <a href="http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999">http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999</a></li> <li>* 한국뮤지컬협회 인스타그램(@kmusical_association)</li> </ul>

# 김주연외 4명 (멘토\_한아름외 4명)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	뮤지컬 <메리안>		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김주연, 김진희, 이정윤, 이연경, 박종문
장르	뮤지컬	멘토명	한아름, 박정아, 김동연, 이유리, 정승호
프로젝트 기획의도	<p>17세기 독일, 애벌레가 나비가 되는 장면을 목격한 한 소녀가 있었습니다. 애벌레가 나비가 된다는 것은 지금 우리에게서 너 무나 당연한 사실이지만, 소녀가 살던 시대에는 마치 금기와 같았습니다. 신이 정한 운명에 따라 귀족은 귀족의 운명을, 노예는 노예의 운명을 받아들이며 살아가야 하는 시대였기 때문에, 쓰레기 더미에서 태어난다고 생각했던 애벌레가 영혼의 부활이라고 믿는 나비가 된다는 것은 용납할 수 없는 주장이었습니다. 그럼에도 불구하고 소녀는 자신이 목격한 사실을 세상에 증명하고자 평생을 노력했습니다. 그 소녀가 바로 곤충학자이자, 화가인 마리아 지빌라 메리안입니다.</p> <p>세상이 외면하고, 혐오했던 애벌레를 마주 보고자 한 그녀의 시선은 동시대를 살아가는 우리에게 좀 더 나은 삶을 꿈꿔도 된다는 따뜻한 위로와 용기가 됩니다.</p> <p>우리는 곤충학자라면 장앙리 파브르 박사를 먼저 떠올립니다. 이 뮤지컬을 통해서 역사 속에 가려졌던 메리안이라는 인물이 재조명되길 바랍니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>17세기 네덜란드 프리슬란트 주의 종교 공동체 코윈, 한때 독일의 곤충학자이자 화가로 살았지만, 지금은 코윈에서 아이들을 가르치며 살고 있는 메리안.</p> <p>어느 날, 전염병으로 고아가 된 도르테아를 만나고, 신을 부정하는 그 아이로부터 자신의 과거의 모습을 떠올린다. 메리안은 도르테아에게 애벌레 이야기를 해주며 위로하고, 두 사람은 점점 가까워진다.</p> <p>그러나 코윈의 전염병이 퍼지게 되고, 교주이자 영주인 솜멜스다이크는 감염된 사람들을 치료하는 대신 격리를 선택한다. 메리안은 치료를 해야 한다며 그를 설득하려 하지만 실패한다. 신의 존재를 증명해보라는 솜멜스다이크의 말에 메리안은 증명에 실패했던 자신의 과거를 떠올리며 좌절감을 느낀다. 그러나 자신을 믿어주는 유일한 사람인 도르테아를 통해 사람들을 구할 용기를 얻는다. 결국, 메리안은 솜멜스다이크로부터 사람들을 구해낸다.</p> <p>그리고 메리안은 도르테아와 함께 잊고 있었던 자신의 꿈인 곤충연구를 위해 남아메리카 수리남으로 떠난다.</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 New 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 &lt;ALL NEW MUSICAL&gt; 참여</li> <li>- 코로나19로 인하여 무관객 영상 촬영으로 진행, 11월 편집 영상 온라인 공개</li> <li>- 영상 촬영 일시 : 2020년 10월 28일(수)</li> <li>- 촬영 장소 : 흥릉 콘텐츠문화광장 스테이지 66</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 한국뮤지컬협회 유튜브 채널 작품 공개 (11/17(화) 16시 ~ 11/18(수) 16시) <a href="https://youtube.com/channel/UC8zVOFP7dRldMqBfh2llaHw">https://youtube.com/channel/UC8zVOFP7dRldMqBfh2llaHw</a></li> <li>* 매일일보, 한국뮤지컬협회, 'ALL NEW MUSICAL' 17일 온라인 공개 <a href="https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905">https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905</a></li> <li>* 뉴스테이지, 뉴 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 'ALL NEW MUSICAL' <a href="http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999">http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999</a></li> <li>* 한국뮤지컬협회 인스타그램(@kmusical_association)</li> </ul>

# 오유선의 5명 (멘토\_한아름외 4명)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	뮤지컬 <지니어스>		
유형	공동 프로젝트	멘티명	오유선, 정나영, 김태희, 박종문, 정애슬, 장주희
장르	뮤지컬	멘토명	한아름, 박정아, 김규종, 정승호, 조수현
프로젝트 기획의도	무대 전체가 하나의 거대한 방탈출 카페가 되어, 다 함께 단서를 찾아 탈출하는 이야기를 만들어보고 싶었습니다. 등장인물들은 각 인물별 사연이 담긴 테마의 방을 탈출해가면서 과거에 일어났던 사건들이 사실은 누군가의 의도로 계획된 일이었다는 것을 깨달아갑니다. 방을 탈출해감에 따라 각 인물들의 과거와 인물들 사이의 관계, 그리고 반전을 관객과 함께 알아가는 극을 만들어보고자 합니다.		
프로젝트 주요내용	<p>상금 10억이 걸린 방탈출 이벤트의 마지막 단계에 올라온 네 명의 참가자, 닉네임 'PD', '내이티브', '피아노', 그리고 '빅브라더'. 첫 번째 방과 두 번째 방의 테마는 20년 전의 화재사건과 20년 전의 교통사고. 이를 풀면서 '내이티브'와 '피아노'는 각각의 방이 자신이 과거 겪었던 사고와 관련이 있음을 깨닫는다.</p> <p>사람들은 방탈출 카페가 자신들을 노리고 만든 것임을 깨닫고 추리하던 중, 자신들이 20년 전 영재 프로그램 '지니어스'로 얽여 있다는 것을 깨닫는다. 어린 천재들의 화제성을 위해 과거의 사고가 계획, 조작되었던 것임을 알게 되는 사람들. 그리고 이를 과거에 기획했던 'PD'. 서로의 정체와 진실을 알게 된 천재들의 마지막 게임이 시작된다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<p>* 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 New 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 &lt;ALL NEW MUSICAL&gt; 참여</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19로 인하여 무관객 영상 촬영으로 진행, 11월 편집 영상 온라인 공개</li> <li>- 영상 촬영 일시 : 2020년 10월 28일(수)</li> <li>- 촬영 장소 : 홍릉 콘텐츠문화광장 스테이지 66</li> </ul>
성과 관련 링크	<p>* 한국뮤지컬협회 유튜브 채널 작품 공개 (11/17(화) 16시 ~ 11/18(수) 16시)  <a href="https://youtube.com/channel/UC8zVOFP7dRldMqBfh2llaHw">https://youtube.com/channel/UC8zVOFP7dRldMqBfh2llaHw</a></p> <p>* 매일일보, 한국뮤지컬협회, 'ALL NEW MUSICAL' 17일 온라인 공개  <a href="https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905">https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905</a></p> <p>* 뉴스테이지, 뉴 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 'ALL NEW MUSICAL'  <a href="http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999">http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999</a></p> <p>* 한국뮤지컬협회 인스타그램(@kmusical_association)</p>

# 최혜련외 3명 (멘토\_장유정의 3명)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	뮤지컬 <X가 돌아왔다>		
유형	공동 프로젝트	멘티명	최혜련, 김지혜, 김주영, 박종문
장르	뮤지컬	멘토명	장유정, 김성수, 김규중, 정승호
프로젝트 기획의도	<p>“무언가를 고치기 위해서 가장 먼저 할 일은 그것을 마주 보는 일이다.”                      누구나 가슴 속에 가지고 있는 크고 작은 상실의 아픔. 그것을 극복해 가는 한 여자의 이야기를 유쾌하게 노래하고자 한다. 아픈 과거를 외면해 온 그녀가 자신의 상처를 마주하고 극복하며, 자신의 미래를 스스로 선택해가는 과정을 통해 관객들 역시 저마다의 상처를 당당하게 마주할 수 있는 용기를 얻기 바란다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>4년 전 첫사랑을 사고로 잃은 영애는 시간이 흘러 리폼공방을 운영하며 공무원인 강우와 평범한 신혼생활을 즐기고 있다. 행복한 일상을 살아가던 그녀 앞에 갑자기 그녀의 X, 도현이 나타나고, 그는 영애에게 과거의 아픈 기억을 지울 수 있는 기회를 준다.                      기억을 지움으로써 상처를 극복할 수 있을 것이라 믿는 영애. 언제나 그래왔듯 기억으로부터 도망치는 방법을 택하지만, 도현과의 행복했던 추억을 쉽게 버리지 못한다. 한편 영애가 사촌동생이라고 소개한 도현의 정체를 의심하게 된 강우. 평범한 일상을 뒤집어 놓은 X의 등장. 영애는 처음으로 자신의 상처와 정면으로 마주하게 되는데...</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 New 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 &lt;ALL NEW MUSICAL&gt; 참여</li> <li>- 코로나19로 인하여 무관객 영상 촬영으로 진행, 11월 편집 영상 온라인 공개</li> <li>- 영상 촬영 일시 : 2020년 10월 29일(목)</li> <li>- 촬영 장소 : 홍릉 콘텐츠문화광장 스테이지 66</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 한국뮤지컬협회 유튜브 채널 작품 공개 (11/17(화) 16시 ~ 11/18(수) 16시)  <a href="https://youtube.com/channel/UC8zVOFP7dRldMqBfh2llaHw">https://youtube.com/channel/UC8zVOFP7dRldMqBfh2llaHw</a></li> <li>* 매일일보, 한국뮤지컬협회, 'ALL NEW MUSICAL' 17일 온라인 공개  <a href="https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905">https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905</a></li> <li>* 뉴스테이지, 뉴 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 'ALL NEW MUSICAL'  <a href="http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999">http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999</a></li> <li>* 한국뮤지컬협회 인스타그램(@kmusical_association)</li> </ul>

# 박소정의 3명 (멘토\_장유정의 3명)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	뮤지컬 <플라이 투 더 문>		
유형	공동 프로젝트	멘티명	박소정, 정경희, 김예나, 정애슬
장르	뮤지컬	멘토명	장유정, 원일, 양정웅, 정승호
프로젝트 기획의도	<p>세상에는 다양한 사람들이 삽니다. 나이, 성별, 국가... 그 사람들은 서로 더 많이 가지기 위해 필요 이상의 욕심을 부리고, 자신의 이익을 위해 타인을 배척합니다. 부동산 문제들부터 전쟁에 이르기까지 끝없는 영역 싸움. 하지만 채워도 채워도 끝없이 공허한 존재가 인간 아닐까요? 인간은 더 가짐으로써 인간 본연의 공허와 외로움을 가리고 싶은지도 모릅니다.</p> <p>&lt;플라이 투 더 문&gt;에도 다양한 존재들이 살고 있습니다. 사람, 동물, 신... 남과 여 그리고 그들 중 누군가는 성별이 없기도 합니다. 그들은 모두 다른 나라에서 왔습니다. 그리고 나이도 다릅니다. 바로 이 달나라 주민들을 통해서 나와 다른 존재와 더 붙어 살기 위해서는 욕심이 아닌 이해와 위로, 나눔이 필요하다는 것을 말하고자 합니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>한국전쟁에 참전 중인 미 해군 비행사 닐 암스트롱. 그는 작전 수행 중 사고로 정신을 잃는다. 정신을 차려보니 이곳은 달나라? 그곳엔 말하는 달토끼 옥토, 그리스로마신화 속 달의 여신 다이아나, 전래동화 햇님달님에 나오는 달님이 살고 있다. 그리고 그들은 달의 크기가 바뀔 때마다 영역 싸움을 한다. '더 큰 집도 내꺼, 넓은 땅도 내꺼, 달나라는 내꺼야!' 그들이 이토록 다투는 이유는 끔찍한 추위를 몰고 오는 개기월식 블러드문 때문. 그렇게 다투다가 집도 계수나무도 다 부서진 원주민들과 닐은 새로운 가족이 되어 별뿔별로 집을 짓고 함께 살기로 한다. 그리고 마침내 블러드문이 찾아오는데... 몇 년 후, 달에 착륙한 첫 인류, 우주인 닐 암스트롱은 원주민 친구들의 그림자가 비치는 달 지평선을 바라보고 있다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 New 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 &lt;ALL NEW MUSICAL&gt; 참여</li> <li>- 코로나19로 인하여 무관객 영상 촬영으로 진행, 11월 편집 영상 온라인 공개</li> <li>- 영상 촬영 일시 : 2020년 10월 29일(목)</li> <li>- 촬영 장소 : 흥릉 콘텐츠문화광장 스테이지 66</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 한국뮤지컬협회 유튜브 채널 작품 공개 (11/17(화) 16시 ~ 11/18(수) 16시) <a href="https://youtube.com/channel/UC8zVOFP7dRldMqBfh2llaHw">https://youtube.com/channel/UC8zVOFP7dRldMqBfh2llaHw</a></li> <li>* 매일일보, 한국뮤지컬협회, 'ALL NEW MUSICAL' 17일 온라인 공개 <a href="https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905">https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905</a></li> <li>* 뉴스테이지, 뉴 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 'ALL NEW MUSICAL' <a href="http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999">http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999</a></li> <li>* 한국뮤지컬협회 인스타그램(@kmusical_association)</li> </ul>

# 하태성의 4명 (멘토\_김문정의 3명)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	뮤지컬 <루 살로메>		
유형	공동 프로젝트	멘티명	하태성, 이은비, 백아름, 정애솔, 박종문
장르	뮤지컬	멘토명	김문정, 김동연, 이유리, 정승호
프로젝트 기획의도	<p>한 사람에 대한 평가는 시대에 따라 달라지기도 합니다. 팜므파탈, 마녀라고 불리었던 루 살로메 또한 그렇습니다. 당대 유명한 지식인들의 사랑을 한몸에 받았던 루 살로메. “루의 연인이 되면 9개월 안에 불후의 명저를 쓴다.”라는 말이 나올 만큼 당대 지식인들의 뮤즈였던 그녀를 뮤즈가 아닌 작가, 정신분석학자로 바라보는 작품이 되길 바라며 뮤지컬 ‘루 살로메’는 쓰여졌습니다. 20권의 책과 100편 이상의 글을 남긴 작가, 그리고 프로이트의 제자가 되어 정신분석학자가 된 루 살로메. 그녀가 진정한 자신을 만나기 위해 걸어가는 그 길 위에 오늘날의 우리들이 함께 하길 바랍니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>철학자 니체, 시인 릴케, 정신분석학자 프로이트를 포함한 당대 지식인들이 사랑한 여인, 루 살로메. 지식을 함께 나누고 글을 쓰고 싶어 했지만, 그녀를 뮤즈로 여기며 소유하려고 했던 그 당시의 남자 지식인들. 특히나 니체의 청혼을 거절하고, 그녀를 사랑했던 철학자가 자살하자 그녀는 ‘마녀 루 살로메’라는 소문에 휩싸이게 된다. ‘우리는 어디에서 어디로 가는가’라는 질문의 답을 찾기 위해 자신의 온 생애를 바친 그녀는 처음으로 사랑을 느껴본 릴케를 떠나 또다시 고독한 길을 걸어간다. 작가이자 정신분석학자, 그리고 그 누구보다 자기 자신을 뜨겁게 사랑한 루 살로메의 이야기.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<p>* 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 New 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 &lt;ALL NEW MUSICAL&gt; 참여</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19로 인하여 무관객 영상 촬영으로 진행, 11월 편집 영상 온라인 공개</li> <li>- 영상 촬영 일시 : 2020년 10월 30일(금)</li> <li>- 촬영 장소 : 홍릉 콘텐츠문화광장 스테이지 66</li> </ul>
성과 관련 링크	<p>* 한국뮤지컬협회 유튜브 채널 작품 공개 (11/17(화) 16시 ~ 11/18(수) 16시)  <a href="https://youtube.com/channel/UC8zvOFP7dRldMqBfh2llaHw">https://youtube.com/channel/UC8zvOFP7dRldMqBfh2llaHw</a></p> <p>* 매일일보, 한국뮤지컬협회, 'ALL NEW MUSICAL' 17일 온라인 공개  <a href="https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905">https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=764905</a></p> <p>* 뉴스테이지, 뉴 뮤지컬 크리에이터 양성 프로젝트 쇼케이스 'ALL NEW MUSICAL'  <a href="http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999">http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34999</a></p> <p>* 한국뮤지컬협회 인스타그램(@kmusical_association)</p>

# 박근희/박유나 (멘토\_신춘수)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	온라인을 기반으로 하는 뮤지컬 공연 방식(공연 영상화) 연구		
유형	공동 프로젝트	멘티명	박근희, 박유나
장르	공연 연구	멘토명	신춘수
프로젝트 기획의도	<p>코로나19로 인해 공연시장의 환경이 급변함에 따라 포스트 코로나 시대에서 진행되고 있는 오프라인 뮤지컬을 관람 및 분석하고 이를 기반으로 새롭게 시도해 볼 수 있는 온라인 기반 뮤지컬 공연 방식(공연 영상화)에 대해 탐구한다.</p> <p>대중에게 영상 콘텐츠가 상당한 영향을 미치고 있는 현시점에서, 더욱이 포스트 코로나 시대를 맞이하는 공연 기획자에게 온/오프라인 공연과 뮤지컬을 기반으로 하는 영상 콘텐츠의 의미가 무엇인지 짚어보려 한다.</p> <p>주요하게는 오프라인을 영상화할 경우, 혹은 새롭게 온라인을 기반으로 하는 뮤지컬 콘텐츠를 제작할 때에 고려해야 하는 점을 살펴보고, 온/오프라인 콘텐츠라는 두 가지 분야가 상호간 보완하며 함께 발전해나갈 수 있다는 점을 강조하고자 한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>포스트 코로나 시대에서의 '공연 영상화'는 공연과 동일한 선상에서 관객들에게 흥미를 줄 수 있는 새로운 형식의 온라인/비대면 공연 콘텐츠 제작으로까지 그 개념이 확장될 것으로 예상된다. 이때 공연의 영상화에 있어 주목해야할 몇가지 지점을 논하고자 한다.</p> <p>첫 번째, 단순히 일회성 시도로 쉽게 접근을 하기보다는 충분한 제작 여건을 마련한 후 시도하는 것이 바람직하다.</p> <p>두 번째, 무대의 언어와 공연을 관람하는 경험의 특성을 반영할 수 있는 콘텐츠 제작 및 배포 프로세스에 대한 충분한 고민이 필요하다.</p> <p>세 번째, 장기적으로 비대면/온라인 공연이 완전히 새로운 장르로 자리 잡기 위해서는 반드시 유료화 서비스를 통해 '지속 가능한 비즈니스'를 위한 수익 창출이 수반되어야 한다.</p> <p>네 번째, 오프라인 공연과 상호작용을 하며 관객 공유 및 시장을 확장할 수 있는 선순환적인 구조를 구축할 수 있도록 해야 한다.</p> <p>다섯 번째, 콘텐츠 제작 시 배우 및 창작진과 수익 배분 및 제작/배포 방식에 대한 면밀한 합의의 과정이 필수적이다.</p>		
주요 이미지			



# 김유림 (멘토\_정해운)


## 프로젝트 소개

프로젝트명	AR 뮤지컬 <내 친구는 외계인>		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김유림
장르	뮤지컬	멘토명	정해운
프로젝트 기획의도	<p>어린 시절, 학교에 저희와 모습이 다른 친구가 있었습니다. 다들 관심을 두고 다가갔지만 결국 다르다는 이유로 놀림거리가 되고 또 편견의 대상이 되기도 했습니다. 저는 아이와 외계인이 서로 다름에 있어 이해를 못 하고 어려움에 봉착하지만 결국 서로의 모습을 인정해주면 친구가 될 수 있다는 이야기를 담고 싶었습니다.</p> <p>외계인은 아이에게 평생 잊지 못할 존재가 되었듯이 어린아이들에게도 평생 잊지 못할 AR 뮤지컬이 되고 싶습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>코로나 시대에 맞춰 융합기술을 이용한 AR 어린이 뮤지컬을 제작하고 싶습니다. 뮤지컬 &lt;내 친구는 외계인 &gt; 즐거립니다.</p> <p>장난꾸러기 아이가 있었어요. 아이는 지각도 자주 하고 초콜릿 먹기를 좋아했어요 아이는 친구보다 장난감을 더 좋아했어요. 그러던 어느 날, 외계인이 찾아왔어요</p> <p>아이는 외계인을 도와줘야겠다는 생각에 집으로 데려와 옷을 선물하고 외계인이 집으로 돌아가기 전까지 함께 지내기로 했어요. 아이는 외계인이 걱정되었고 아이는 천천히 외계인에게 양치하는 법, 사람을 대하는 법, 화분에 꽃 심는 법까지 지구에 하는 일들을 가르쳐 주었어요. 그러자 아이의 삶에도 변화가 오기 시작했어요.</p> <p>시간은 흐르고 외계인은 떠나야 할 때가 왔어요. 아이와 외계인은 슬펐지만 작별하는 방법을 배웠어요 외계인은 고향으로 돌아가고 아이에게 배웠던 것들을 하나씩 다른 외계인에게 설명해주며 가르쳐 줬어요. 외계인과 아이는 양치를 하다 서로를 떠올렸어요. 둘은 다시 꼭 만날 것이라 믿었지요.</p>		
주요 이미지			



# 이정연 (멘토\_김성수)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	성장 뮤지컬 웹드라마 <너는 IDOL>		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이정연
장르	웹드라마	멘토명	김성수
프로젝트 기획의도	<p>[기획배경]</p> <p>1. 청소년 최대 고민 '직업' 통계청의 발표에 따르면 13세 이상 청소년이 가장 고민하는 문제는 '직업'으로 나타났다. 이 고민이 꿈을 향한 도전과 열망으로 이어질 수 있도록 다양한 진로 탐색과 체험 기회가 필요할 것이다.</p> <p>2. 스스로 꿈꾸고 도전하는 학생 '경기꿈의 학교' 경기꿈의학교란, 학교 안팎의 학생들이 자유로운 상상력을 바탕으로 스스로 기획, 도전하며 꿈을 실현해 나가도록 학교와 마을교육공동체 주체들이 지원하고 촉진하는 학교 밖 교육활동이다. 2020년 1,887개교를 선정, 운영 중에 있다.</p> <p>[기획 의도]</p> <p>오디션 탈락만 수 차례, 더 이상 희망이 보이지 않는 아이들 지망생과 각자의 콤플렉스, 아픔을 가지고 있는 학생들의 빛나는 뮤지컬 도전기 &lt;너는 IDOL&gt; 매일을 실패의 불안과 좌절 속에 살아가는 현대의 모든 청소년들에게, '과정 안에 분명 빛나는 것이 있다, 해보지 않고서는 알 수가 없는!' 당신의 모든 도전과 쓰라린 좌절, 그리고 그 안에 담긴 당신의 열정과 꿈을 응원합니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]</p> <p>같이 무대에 서자며, 같은 꿈을 꾸었던 친구 다해와 여린. 그러나 늦게 시작한 여린이 먼저 무대에 서게 되고 둘 사이는 벌어진다. 심지어 다해가 하고 싶은 것을 이뤄놓고도 그만두고 싶다고 여린이 찾아오면서, 다시 힘을 내 무대에 설 기회를 스스로 만들던 다해는 또 다시 기운이 빠지게 된다. 결국 공연을 앞두고 사라져버리는 다해. 각자 다른 이유로, 다른 꿈들로 모여 손발 하나도 맞지 않았던 멤버들. 그러나 이제는 같은 것을 향해 달려가던 멤버들은 다해를 다시 찾아 나서게 되는데. 과연 그들은 잘 하는 것은 아니더라도 끝까지 잘 해낼 수 있을까.</p> <p>[공개방식]</p> <p>각 10분 분량의 콘텐츠로, 12/18부터 한 주에 한 회씩 총 6회를 나눠서 업로드 예정.</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	경기도 교육청 유튜브를 통해 21년 1월 28일부터 업로드
성과 관련 링크	경기도 교육청 유튜브 ( <a href="https://www.youtube.com/user/GoeEduNews">https://www.youtube.com/user/GoeEduNews</a> )

# 정효현 (멘토\_원일)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	프로그레시브 음악극 <내세(來世):Afterlife>		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정효현
장르	음악극	멘토명	원일
프로젝트 기획의도	<p>'프로그레시브 음악극 [내세(來世):Afterlife]'는 우리 모두가 경험하고 궁금해하지만, 정확히 알려지지 않은 사후세계, 즉, '내세(來世)'를 실험적이고 다양한 방식의 음악을 통하여 직관적으로 표현하려고 하는 프로젝트입니다.</p> <p>락 오페라 Pink Floyd의 &lt;The Wall&gt;이나, The Who의 &lt;Tommy&gt;와 같은, 한 인간의 행로를 따라가는 스토리가 있는 형식의 작품 형식을 상상하고 있는데, 사망한 한 주인공의 시점을 따라가며 이를 통해 사람들이 '내세(來世)'의 여러 차원들을 여행하며 삶과 내세에 관해 사유할 수 있게 하는 구조로 음악극을 구상하고 있습니다.</p> <p>관객들이 일상적으로 직접 체험하기 어려운 미지의 영역인 '사후세계'를 프로그레시브락, 아방가르드, 엠비언트, 일렉트로닉, 국악 등 다양한 장르의 음악들을 차용한 실험적인 사운드와 움직임, 극, 미디어를 활용한 사이키델릭하고도 명상적인 무대 연출을 바탕으로, 관객들에게 새롭고 신선한 경험을 선사하고자 하며, 흔히 말하는 '지옥, 연옥, 천국' 등, 내세의 구조와 원리를 직관적으로 이해하게 하고, 주인공과 주인공의 주변 인물들에 대한 서사를 통해 진정한 삶의 가치에 대해 사유할 수 있게 하여 현세의 삶에도 긍정적인 영향으로 미칠 수 있도록 하는 것이 이 작업의 목표입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[내세(來世):Afterlife]는 프롤로그와 에필로그를 제외하고 다섯개의 파트로 구성되어 있으며, 스토리 전개 중심의 연극적인 표현 방식보다는, 생경하지만 직관적인 사운드와 움직임, 퍼포먼스, 무대미술, 나레이션 등의 문학적 요소 등이 활용된 다원적인 표현방식을 목표로 차후년도 발표를 준비중인 작품입니다. 구성은 아래와 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Prologue '주마등': 주인공이 살아왔던 삶과 죽기까지의 과정이 그려집니다.</li> <li>* Part 1. '바르도': 주인공은 바르도(중음계)에서 방황합니다. 이 과정에서 주인공은 자신과 함께 죽은 지인들이 '지옥'으로 떨어지는 것을 목격합니다.</li> <li>* Part 2. - '지옥': 주인공들의 지인들이 떨어진 지옥이 표현됩니다. (다행히도 주인공은 '지옥'이 아닌 바르도에 좀 더 머물며 다양한 연옥을 보게 됩니다.)</li> <li>* Part 3. - '연옥': 주인공은 연옥에서 비통한 고난을 겪으며, 통찰과 반성과 함께 연옥에서 벗어남을 희망합니다. 그리고 사랑했던 여인을 떠올립니다.</li> <li>* Part 4. - '다양한 하위 아스트랄계': 주인공은 사랑하는 여인의 기도를 통해 '천국'으로 향하게 되면서, 주변의 다양한 아스트랄계들을 보게 됩니다.</li> <li>* Part 5. - '천국': 천국에 도달한 주인공은 과거의 트라우마를 씻는 특수한 환경에서 지내게 됩니다. 주인공은 이전 삶의 실수를 고쳐나갈 수 있는 다음 삶을 기약합니다.</li> <li>* Epilogue - '윤회(재생)': 처음 죽음으로 시작했던 작품은, 주인공이 다시 인간세상에 태어남을 통해 마무리 됩니다.</li> </ul>		
주요 이미지			

# 하태성 (멘토\_김문정)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	힘내라 대한민국		
유형	개별 프로젝트	멘티명	하태성
장르	뮤지컬 음원 및 영상	멘토명	김문정
프로젝트 기획의도	<p>코로나 19로 연습이 중단된 텅빈 연습실을 보며 배우들의 땀방울이 무색해지는 공허함과 허탈함을 느꼈고, 공연준비를 위해 노력했던 그들의 모습에서 아픔보다는 희망을 갖고자 멜로디를 써내려 갔다.</p> <p>기존에 정부주관으로 제작된 응원 및 캠페인송과 달리, '힘내라 대한민국'은 현재 코로나19로 인해 가장 많은 피해를 받은 문화종사자들이 가장 오롯이 자신을 보여줄 수 있는 방식으로, 주도적으로 참여했다는 데에서 의미를 찾을 수 있다. 노래와 목소리를 통해 자신들이 처한 답답한 상황에서 잘 이겨낼 수 있는 힘과 응원을 보내며 희망을 선사하고자 하였다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>'힘내라 대한민국' 앨범에는 뮤지컬 배우 주아, 방진의, 이충주, 연지 리, 서연정, 유희지, 김지원, 이지현, 이종석이 가창에 참여하였다. 이번 프로젝트는 뮤지컬 배우들과 모든 참여 인원들이 재능기부를 통해 가창 및 제작 되었으며, 발생하는 수익금은 기부될 예정이다.</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020.09.18. 온라인 음원사이트에 '힘내라 대한민국' 음원 공개</li> <li>* 국토교통부 및 한국뮤지컬협회 YouTube에 '힘내라 대한민국' 영상 콘텐츠 공개</li> <li>* '힘내라 대한민국' 관련 보도자료 릴리즈</li> <li>* 제9회 이데일리 W페스타 축하공연 외</li> </ul>
성과 관련 링크	<p>[음원 발매 및 뮤직비디오 공개]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Youtube : 국토교통부 <a href="https://youtu.be/ijL BG20negM_">https://youtu.be/ijL BG20negM_</a>, 한국뮤지컬협회 <a href="https://youtu.be/p2TOT_KUsjk">https://youtu.be/p2TOT_KUsjk</a></li> <li>* Melon : <a href="https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10492644">https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10492644</a></li> <li>* Bugs : <a href="https://music.bugs.co.kr/album/20349832?wl_ref=list_tr_11_search">https://music.bugs.co.kr/album/20349832?wl_ref=list_tr_11_search</a></li> <li>* Genie : <a href="https://www.genie.co.kr/detail/artistInfo?xxnm=80916209">https://www.genie.co.kr/detail/artistInfo?xxnm=80916209</a></li> <li>* Vibe : <a href="https://vibe.naver.com/album/4937490">https://vibe.naver.com/album/4937490</a></li> </ul> <p>[언론 보도]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 뉴스원 "뮤지컬 배우들, '힘내라 대한민국'로 희망 노래...훈훈한 재능기부" <a href="http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34729">http://www.newstage.co.kr/news/articleView.html?idxno=34729</a></li> <li>* 매일경제 "코로나19로 설 곳 잃은 뮤지컬배우들, '힘내라 대한민국' 뭉쳤다" <a href="http://www.thepreview.co.kr/news/articleView.html?idxno=3853">http://www.thepreview.co.kr/news/articleView.html?idxno=3853</a></li> <li>* 대한민국 정책정보지 공감 "뮤지컬 배우들이 함께 마음모아 작업한 이 음악은? "힘내라, 대한민국" <a href="https://m.mk.co.kr/star/music/view/2020/09/948674/">https://m.mk.co.kr/star/music/view/2020/09/948674/</a> 외 40건</li> </ul> <p>[공연]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 제9회 이데일리 W페스타 축하공연 (프로젝트 그룹 '하모니') <a href="https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=03755606625934888&amp;mediaCodeNo=257&amp;OutLnkChk=Y">https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=03755606625934888&amp;mediaCodeNo=257&amp;OutLnkChk=Y</a></li> </ul>

2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

**김나경**  
오늘도 독서실

192

**신유미**  
고민고민하지마 Boy~

200

**양나래**  
화술사 소현 던

193

**양윤경**  
MAGIC MATCHES

201

**인승교**  
교승인 단편선

194

**심미애**  
짬해! 이누마세끼야

202

**임용기**  
일해라! 몸속 친구들

195

**이혜리**  
나를 위한 요리

203

**유우정**  
실루엣

196

**백수민**  
이십세 쌤보고서

204

**최지희**  
시청률의 여왕

197

**장은주**  
점먹는 도깨비

205

**윤혜진**  
빵파레

198

**강예람**  
MORESS

206

**임규희**  
Love Is Two Way Street

199

**이다은**  
별의 별

207

# 12

## 한국독립애니메이션 협회

**기관명** (사)한국독립애니메이션협회

**분야** 애니메이션

**과제명** 크로스오버 애니메이션 창작인력 육성 프로젝트

**과제소개** 1인 1프로젝트(웹애니메이션 시리즈, 광고, 뮤직비디오) 창작을 통한 뉴미디어 애니메이션 기획 창작 전문인력양성을 목표로, 기획/제작에서부터 사업화 모델에 이르는 종합 멘토링 진행

---

<b>김서현</b> 무슨열매	208	<b>조경욱</b> 그린피스	216
<b>염묘주</b> 오묘소녀	209	<b>송하영</b> I am sorry	217
<b>김단비</b> 몽몽나냐	210	<b>양홍지</b> 여름에 꾸는 꿈	218
<b>장나희</b> Terre & Mer	211	<b>남민지</b> 맘의 온도	219
<b>김기연</b> 시작하는 파티	212	<b>신도현</b> Bloom	220
<b>윤다솜</b> 먼지차별	213	<b>반지수</b> 편지	221
<b>강선우</b> 숨	214	<b>이세린</b> 고양이 신사	222
<b>박영민</b> Dinner / Journey	215	<b>장수현</b> serenade to chicha	223

# 김나경 (멘토\_장형윤)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	오늘도 독서실		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김나경
장르	웹애니메이션	멘토명	장형윤
프로젝트 기획의도	독서실에서 아르바이트했던 경험이 있었는데, 조금 특이할 수도 있는 독서실이라는 공간 속에서 저를 포함한, 여러 공부를 하시는 다양한 사람들을 만날 수 있었습니다. 공부의 분야도 다르고, 방식도 다르고 각자의 목표 또한 제각기 다르지만 서로 묵묵히 열정을 빛내며 자신만의 길을 나아가는 것이 멋지다고 느껴졌어요. 이를 지켜보고 응원하는 작은 마음으로 시작하여 웹 애니메이션 시리즈로 좀 더 가볍고 재미있게 전달하고자 기획하게 되었습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 공무원이 되는 그날까지, 재수 독서실에서 총무 알바를 하기로 한 은미. 매일 독서실에 출근하고 데스크에서 열심히 공부하려고 하지만 그때마다 연우가 울먹이며 독서실에서 발생하는 문제들을 얘기한다! 은미는 데스크로 들어온 민원을 빨리 해결하고, 다시 공부에 집중하려고 하지만 시시각각 독서실에서 벌어지는 일들은 금방 풀어지지 않고 계속 신경을 쓰이게 하는데...</p> <p>"오늘도 독서실에서 공부하긴 글렀어~!!" 도대체 독서실에는 어떤 문제가 생긴 걸까? 매일 독서실에서 벌어지는, 공부를 방해하는 여러 가지 요인들!</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (시나리오 작업 - 스토리보드 및 릴 작업 - 프로덕션 작업 - 작화 및 채색, 편집본 제작 - 사운드 작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 21일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>



# 양나라 (멘토\_장형윤)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	화술사 소현 던		
유형	개별 프로젝트	멘티명	양나라
장르	웹애니메이션	멘토명	장형윤
프로젝트 기획의도	한국의 괴물과 고전 요소가 잘 나타난 판타지 시대물 애니메이션이 보고 싶었다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] "안녕! 내 이름은 소현! 살아있는 그림을 그리는 화술사야! 어때? 내 그림 한번 보고 갈래?" 이무기 밑에서 키워진 소현은 그림을 살아 움직이게 만들 수 있는 능력을 가졌다. 어느 날 갑작스럽게 사라져버린 스승님을 찾기 위해 도사 기량과 함께 모험을 떠나는데... 아니 아재, 뭐라고? 딸이 납치당했다고?! 어쩔 수 없지, 이 몸이 해결할게! 가자 기량!</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (스토리 구상 및 컨셉아트 작업 - 스토리보드 작업 - 원화, 동화, 작화 - 채색 - 이펙트 및 합성 작업 - 사운드 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2021년 1월 13일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 인승교 (멘토\_우경민)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	교승인 단편선		
유형	개별 프로젝트	멘티명	인승교
장르	웹애니메이션	멘토명	우경민
프로젝트 기획의도	개인적으로 멍청하고, 하찮고, 귀여운 걸 아주 좋아합니다. 제 취향을 작품에 마음껏 담고 싶었습니다. 보시는 여러분들께 서도 느끼신다면 더할 나위 없이 만족합니다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 한 편에 여러 작품이 묶여있는 단편집으로 단순하게 보고 웃을 수 있고 귀여움을 느낄 수 있는(특히 고양이) 애니메이션.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (기획 - 제작 - 검수 및 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 7일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 임용기 (멘토\_우경민)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	일해라! 몸속 친구들		
유형	개별 프로젝트	멘티명	임용기
장르	웹애니메이션	멘토명	우경민
프로젝트 기획의도	3일 연속 패스트푸드와 편의점 음식으로 끼니를 때우던 어느 날 문득 "왜 내 몸속 장기들은 주인을 잘못 만나서 고생하네... 아마 부유한 삶을 사는 사람의 장기는 내 장기보다 건강하지 않을까? 내 몸속이 회사라면 아마 작은 기업이겠네..."라는 생각에서 출발한 애니메이션입니다. 보시는 분들이 공감해 주시고 한 번이라도 웃을 수 있는 애니메이션을 만드는 것이 기획 의도였습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 평범한 30대 남성의 몸속에서 일어나는 장기들의 고군분투 사회생활 이야기! 오늘도 몸속 친구들은 무사히 업무를 끝낼 수 있을까?</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (아이디어 선택 및 타겟 분석 - 자료 조사 - 메인 프로덕션 - 사운드 및 영상효과 편집)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 11월 27일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 유우정 (멘토\_이용선)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	실루엣		
유형	개별 프로젝트	멘티명	유우정
장르	웹애니메이션	멘토명	이용선
프로젝트 기획의도	<p>1. 많은 사람이 인터넷을 사용하는 환경 속에서 공개되는 정보들을 토대로 이루어지는 도용에 관한 문제점을 이야기하고자 하였다. 또한, 자신의 일상을 일부 공개하며 살아가는 공인들의 고충과 고민, 그리고 그로 인해 피해를 입는 상황을 간접적으로 표현해보고자 하였다.</p> <p>2. 수많은 장소에서 반짝이는 사람들을 동경하며 닮고자 노력하는 사람들이 있다. 그중에서도 완벽하게 대상과 동일하게 되는 사람들도 존재하고, 그들이 결과적으로 가지는 것은 '자신'이 아닌 누군가의 '껍데기'일 수 있다는 것을 보여주고자 했다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 인기 방송 크리에이터 '예지'. 공중파 진출 스케줄에 한껏 들떠 방송을 하던 중 자신을 따라 하고 있는 존재(연주)가 평소 자신에게 많은 선물을 주고 있는 도네이셔너라는 것을 인지하게 된다. 계정 차단 후, 더이상의 접점은 없을 것이라 생각하며 공식 일정을 소화하지만, 근황 공개를 피하게 되는 자신을 발견하게 된다. 여느 때처럼 일정 소화 후 귀가한 예지는 집에서 기르던 고양이 '코코'가 사라졌음을 알게 되고, 한참을 찾던 중 연주의 SNS 속에서 코코를 발견하게 된다. 실종신고 후 방송을 하던 중, 비공개 연락처를 통해 방문 연락을 받게 되고, 놀란 나머지 방송을 강제종료하게 된다. 그리고, 코코와 함께 있는 '누군가'가 집을 들어오게 된다. 방송 당일, 방송 MC의 소개 아래 사람들 앞에 등장하는 예지(연주).</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (시나리오 및 캐릭터 설정 - 스토리보드, 레이아웃, 릴 제작 - 원동화, 채색, 배경 제작 - 편집 및 사운드 처리)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 25일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 최지희 (멘토\_이용선)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	시청률의 여왕		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최지희
장르	웹애니메이션	멘토명	이용선
프로젝트 기획의도	드라마 속 과도한 PPL의 요소에 재미를 넣어 공감과 웃음을 주기 위해 제작했다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] PPL이 들어간 쪽대본으로 수정을 받아오라는 사명을 받은 막내 피디 윤해주. 자신의 작품에 절대 PPL을 넣기 싫어하는 드라마 작가계의 대모 금문혜. 해주는 금문혜에게 문전박대를 당하게 되고 곤란한 상황에 놓인 해주는 자신이 몰래 PPL을 넣어 대본을 수정하게 되는데...</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (시나리오, 스토리보드, 레이아웃 릴 제작 - 원동화, 채색, 배경 제작 - 편집, 합성, 사운드)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 25일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 윤희진 (멘토\_이든)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	빵파레		
유형	개별 프로젝트	멘티명	윤희진
장르	웹애니메이션	멘토명	이든
프로젝트 기획의도	<p>평소에 즐겨 보던 광고 애니메이션(브롤스타즈, 라인프렌즈) 스타일의 애니를 만들고 싶어 &lt;빵파레&gt;라는 작업을 기획하게 되었습니다.</p> <p>따뜻하고, 보는 사람들로 하여금 불편함을 느끼지 않는 이야기를 구성하고 싶었으며 현재 3편의 애니메이션은 빵파레 세계관을 소개하는 역할을 하고, 웹 애니뿐만 아니라 추후 일러스트, 각종 굿즈, 웹툰 등으로 더 넓게 활용할 계획입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]</p> <p>썬과 빵집 빵파레에서 사는 반죽, '드나쯔'. 어느 날, 썬의 건강이 위독해지고 '드나쯔'는 썬을 살릴 수 있는 유일한 방법인 '썬 밀가루'를 찾아 떠난다. 험난한 모험 끝에, 드나쯔는 썬 밀가루 재배지에서 룬을 만났으나 빈손으로 돌아온 후 자신이 썬 밀가루로 만들어졌음을 알게 된다. 고민 끝에, 갈라진 자신의 팔 일부로 썬을 위한 스투를 꿰인다. 스투를 먹고 기력을 차린 썬에게, 룬이 찾아오고 썬과 감동의 재회를 한다.</p> <p>[제작방식]</p> <p>2D 애니메이션 (캐릭터 및 스토리 라인 디자인 - 스타일 프레임 작업 - 동화 작업 - 렌더링 - 최종 렌더링)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 23일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 임규희 (멘토\_이든)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	Love Is Two Way Street		
유형	개별 프로젝트	멘티명	임규희
장르	웹애니메이션	멘토명	이든
프로젝트 기획의도	<p>사랑하는 사람을 자연스럽게 닮아가는 것이 나를 잃어가는 것을 의미하는 것이 아닌 상대방과 함께 변화하고 나를 알아가며 성숙해지는 과정이라고 생각합니다. 사랑에 빠진 서로 다른 남녀가 함께 변화하고 성숙해지는 과정을 자신의 모습을 잃는 것으로 오인하고 갈등을 하다 이것이 사랑의 과정임을 깨닫는 진솔한 사랑의 과정을 애니메이션으로, 사랑으로 갈등하고 이별하는 사람들이 서로를 돌아볼 수 있는 계기가 되기를 바라는 마음으로 기획하게 되었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 컬러를 좋아하는 여자와 흑백을 좋아하는 남자가 만나 사랑에 빠진다. 시간이 흐르고 사랑에 빠질수록 자신의 주변이 원래의 색을 잃어가고 서로의 색으로 물들어가는 것에 불편함을 느끼며 고민에 빠지게 되는데...</p> <p>[제작방식] 3D 애니메이션 (기획 및 컨셉아트 - 모델링, 텍스처링 - 리깅, 애니메이션 - 렌더링 및 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2021년 1월 15일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 신유미 (멘토\_김광희)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	고민고민하지마 Boy~		
유형	개별 프로젝트	멘티명	신유미
장르	웹애니메이션	멘토명	김광희
프로젝트 기획의도	일방적인 게시에 그쳤던 여태까지의 웹 애니의 형태와 달리 구독자, 시청자와의 쌍방향 소통과 참여를 도모하기 위해서 기획한 애니메이션입니다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 학교에서 제일 가는 문제아인 백요한은 교화 목적으로 또래 상담부를 억지로 하게 된다. 익명으로 단체 상담을 진행하던 와중 백요한이 뽑은 익명의 상담지에 '백요한 첫 키스 D-3'이라고 적혀있었는데, 대체 누가 그에게 이런 쪽지를 보낸 것일까?</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (컨셉아트 구상 - 스토리 구성 - 스토리보드 제작 - 애니메이션 제작 - 후반 편집 및 사운드 작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 16일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>



# 양윤경 (멘토\_김광희)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	MAGIC MATCHES		
유형	개별 프로젝트	멘티명	양윤경
장르	웹애니메이션	멘토명	김광희
프로젝트 기획의도	<p>우리가 수족관을 가는 이유는 무엇일까?                      인간은 역사적으로 가 볼 수 없는 곳에 대한 환상을 갖고 탐구해왔고 그중 하나가 水中이다. 수산시장에 진열된 생선을 현실 속 인간, 수족관 속 정제된 모습의 생선을 여러 예술 작품 속 인간, 바닷속에서 자유롭게 헤엄치는 생선을 이상 속 인간상으로 치환했다. 이 세 단계는 각 프레임 안에서 침범할 수 없는 영역처럼 보이지만 사실 그렇지 않다. 바닷속 고래는 우연히 잡혀 수족관에 있을 수도, 어시장에 팔릴 수도, 다시 바다로 되돌아갈 수도 있다. 작품 속 주인공이 잘 포장되어 그만의 삶 안에서 굴곡을 깎아내어 사포질한 절단면을 보여주는 듯하지만 공감 받을 수 있는 까닭은 그 매끈한 면이 우리 삶과 다르지 않아서이다. 판타지와 현실 그 혼재된 이미지를 각 3편에 녹여내고자 한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]                      회사는 '마법 성냥'을 개발하게 된다. 그 마법 성냥은 성냥을 켜 시간 동안에는 빛이 닿는 면적까지 지상인이 물 안에서 숨을 쉬게 해준다. 또한, 그 물속 안에는 회사가 계약한 투어리스트 역할을 하는 나라의 국민들이 관광시켜주고 친구가 되어준다. 광고를 보던 주인공은 마법 성냥을 구매하게 된다. 그는 늘 자신의 상처를 떠안고 괴로워한다. 물속에서 만난 친구 '고케'는 키라아의 이야기를 듣고 그에 맞는 상처 정리법을 하나씩 알려준다.</p> <p>[제작방식]                      2D, 3D 애니메이션 (시놉시스 및 시나리오 제작 - 스토리보드 및 스타일 프레임 제작 - 애니메이션 제작 - 사운드 및 더빙 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2021년 1월 15일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 심미애 (멘토\_오서로)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	잔해! 이누마세끼야		
유형	개별 프로젝트	멘티명	심미애
장르	웹애니메이션	멘토명	오서로
프로젝트 기획의도	<p>B급 감성 코미디 애니메이션! 혼밥, 혼술 등 요즘에는 혼자 사는 사람들이 많아지고 있습니다. 그들의 삶 속에서 공감할 수 있는 식욕, 물욕, 술욕에 관한 에피소드를 풀어보고자 했습니다. 우리네의 생활패턴, 소비패턴, 식생활에 연관된 생활 밀착형 코미디 애니메이션을 만들고자 했습니다. 적나라하고, 있는 그대로의 낯것의 에피소드로 지치고 힘든 20·30대의 삶들에 깨알 같은 재미가 되길 바랍니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]                      1화 피드백 - 열심히 작업 중인 이누마세끼. 텀블러에 든 음료를 마시며 여유롭게 작업 중이다. 그때 갑자기 다가오는 낯 하산 외눈박이 개 이사. 작업물을 보고 이래라저래라 하기 시작이다. 인내심을 가지고 개 이사의 뜻대로 바꿔주지만, 수정을 거쳐 결과물은 점점 안드로메다로... 하지만 이누마세끼에게겐 회사 생활을 버티는 꿀팁이 있다..!                      2화 어제 - 굶아떨어져 잠을 자고 있는 이누마세끼. 겨우 눈을 뜨고 새로 온 메시지들을 확인하는데... 왠지 심상치가 않다. 아니 이게 무슨 일이야. 대체 어제 무슨 일이 있었던 것인가... 기억이 나지 않는 어제의 일. 과연 무슨 일이? 작가의 실화 바탕이지만... 너에게도 있었던 일일걸?</p> <p>[제작방식]                      2D 애니메이션 (기획 - 스토리보드 및 릴 제작 - 원동화 - 채색 - 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2021년 1월 15일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 이혜리 (멘토\_오서로)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	나를 위한 요리		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이혜리
장르	웹애니메이션	멘토명	오서로
프로젝트 기획의도	<p>우리는 SNS와 쉽게 떨어질 수 없는 사회에 살고 있습니다. 세상을 바라보는 하나의 창이 되어버렸고, 우리는 그 내용이 때론 가공되어 있음을 알아도 무의식적으로 자신과 비교하게 됩니다. 이미 삶 깊숙이 들어와 있는 소통의 창구를 한 번에 끊어내기란 정말 어렵습니다. 이제는 그것이 답이 아닐 수도 있고요. 그러니 잠시라도 환기해 자신을 지킬 수 있어야 합니다. 넘쳐나는 이미지 속에서 자신에게 집중하는 법. 그 돌파구가 규민이에게는 요리입니다. 영상을 보시면서 자신의 돌파구가 어떤 것인지 생각해볼 수 있게 되었으면 좋겠습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]                      규민이는 알바 후 인스타그램을 보면서 불안함과 좌절감을 느끼게 되고, 이러한 감정들을 끊어내기 위해 자신의 취미인 요리를 시작합니다.</p> <p>[제작방식]                      2D 애니메이션 (캐릭터 구상 및 대본 작성 - 스토리보드 및 애니메틱 작업 - 동화 - 사운드 작업 및 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 4일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 백수민 (멘토\_한병아)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	이십세 씬보고서		
유형	개별 프로젝트	멘티명	백수민
장르	웹애니메이션	멘토명	한병아
프로젝트 기획의도	<p>밖이 너무 좋은 핵 인싸 "지나"와 집이 너무 좋은 집순이 "연희". 성향이 다른 20대 여대생인 두 주인공이 다른 상황, 다른 관심 상대를 만나면서 겪게 되는 사건과 인간관계를 에피소드 형식의 일화로 시청자들이 공감하며 재미있게 볼 수 있는 웹 애니메이션으로 풀어냈습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] "우리는 이렇게나 다르다!" 모두에게 사랑받는 자타공인 인싸 '지나'는 자신에게 관심이 없는 이 남자 '다훈'과 씬 타길 원한다. 집 밖은 위험해! 집순이인 아싸 '연희'는 갑자기 다가오는 한 남자 '정구'와 만나며 벌어지는 두 여대생의 간질간질 씬 타는 대학생활 공감 로맨스.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (시나리오 및 캐릭터 표 제작 - 스토리보드 및 릴 제작 - 애니메이션 제작 - 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 2일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 장은주 (멘토\_한병아)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	점먹는 도깨비		
유형	개별 프로젝트	멘티명	장은주
장르	웹애니메이션	멘토명	한병아
프로젝트 기획의도	과거의 트라우마를 가진 닐라와 그런 닐라에게 향하는 도깨비 빨대의 비뚤어진 사랑과 집착을 보여주려 했다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 닐라는 초절정 미인 빨대와 절찬 연애 중! 닐라는 빨대가 왜 평범한 자신과 사귀고 있는지 모르겠어서 매번 자신이 없다. 어느 날, 닐라의 앞에 무당이 찾아와 빨대의 정체를 폭로한다.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (시놉시스 구상 - 스토리보드 및 릴 제작 - 배경 및 인물 작화 - 동화 - 배경과 합성 - 후반 작업, 타이밍 정리, 보정)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 23일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 강예람 (멘토\_이성환)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	MORESS		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강예람
장르	웹애니메이션	멘토명	이성환
프로젝트 기획의도	<p>웹 스트리밍에 특화된 지속가능한 창작 애니메이션을 만들고 싶었습니다. 1인이 소화하기에 무리 없는 퀄리티에, 단순 명확한 기승전결로 앞선 회차의 이해가 필요 없이 감상 가능하게 구성해 사람들의 파편적인 시간을 공략하는 게 주 목적이었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 갓 도시에 상경한 꼬끼리는 다양한 직장에 뛰어들어 보지만 번번이 실수를 일으키고 만다.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (시놉시스 구상, 캐릭터시트 제작 - 스토리보드, 레이아웃 - 애니메틱스 - 원동화 및 채색 - 카메라 및 음향효과)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 7일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 이다른 (멘토\_이성환)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	별의 별		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이다른
장르	웹애니메이션	멘토명	이성환
프로젝트 기획의도	<p>금전의 부족함으로 여러 결함이 있는 집에 살거나, 혹은 그런 집을 보러 다니는 사회인들의 모습을 토끼에 비유하였다. 다소 무거울 수 있는 주제지만 그림에도 별을 찾아 떠나는 토끼의 모습이 조금이나마 위안이 되었으면 하는 바람을 작품에 담았다. 토끼의 환상과는 거리가 먼 행성들을 모험하는 과정을 익살스럽게 풀어나감으로써 코믹함을 더한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 토끼가 새로운 보금자리를 찾기 위해 부동산에 찾아가다. 부동산 업자 바퀴벌레는 토끼의 예산 안에서 갈 수 있는 별들을 소개해 준다. 턱없이 적은 예산으로 인해 끔찍한 환경의 별을 마주하게 되는 토끼. 하지만 최고의 보금자리를 찾기 전까지 토끼의 별 모험은 계속된다.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (시놉시스 - 스토리보드 - 애니메틱 - 사운드 및 편집)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 11월 30일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 김서현 (멘토\_홍덕표)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	무슨열매		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김서현
장르	웹애니메이션	멘토명	홍덕표
프로젝트 기획의도	<p>식물을 소재로 한 말장난 같은 이야기입니다. 동물에게는 표정이 있어서 사람들이 마음대로 서사를 붙이기도 하고 쉽게 귀여워합니다. 얼굴 없는 식물을 볼 때는 어떻게 하면 특별한 감정을 느낄 수 있을지 고민했습니다. 영상을 보고 나서 그 식물을 보면 이야기를 기억하고 웃거나 말을 걸 수 있으면 좋을 것 같습니다. 배경은 종이 무대를 꾸민 것처럼 보이도록 했고 현실과는 조금 다른 재밌을 만한 특성을 주려고 했습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 방울토마토, 땅콩, 수박을 소재로 한 옴니버스 이야기입니다. 성격 급한 아이에게, 도자기를 빚는 장인에게, 수박밭에 몰래 들어온 도둑에게 무슨 열매가 기다릴까요.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (아이템 정리 - 시놉시스 및 캐릭터 디자인 - 시나리오, 콘티 제작 - 작화, 배경 - 사운드 및 음악 작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 25일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>



# 염묘주 (멘토\_홍덕표)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	오묘소녀		
유형	개별 프로젝트	멘티명	염묘주
장르	웹애니메이션	멘토명	홍덕표
프로젝트 기획의도	2018년도부터 꾸준히 제작/판매해온 1인 문구 브랜드 [오묘문구]의 캐릭터 애니메이션을 제작하고 싶습니다. 일러스트로는 표현에 한계가 있어 애니메이션으로 캐릭터들에게 생기를 주고 싶었고, 귀여운 캐릭터와 스토리로 유아~20대가 주 소비층인 30초 내외의 짧은 애니메이션 여러 편을 제작하고 싶습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 오묘한 행성에 사는 마법 소녀 '오묘소녀'들과 소녀들의 단짝 동물 친구들이 만들어가는 특별한 에피소드들.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (컨셉 구상 - 스토리보드 및 캐릭터/배경 디자인 - 스토리보드 릴 제작 - 배경 제작 - 작화, 배경 - 사운드, 음악, 후반집)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 28일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 김단비 (멘토\_전승배)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	몽몽나나		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김단비
장르	웹애니메이션	멘토명	전승배
프로젝트 기획의도	남녀노소 여유롭고 마음을 차분하게 만들어주는 '가볍고, 기분 좋은 힐링 콘텐츠를 만들고 싶다'라는 취지에서 시작했다. 인형 스톱모션이 가진 재료적, 시각적 특성을 통하여 아기자기한 인형들이 살아 숨 쉬는 귀여운 생동감을 관객에게 전하고자 한다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 사람이 없는 어느 외딴섬에 사는 고양이와 강아지. 쉬고 싶고, 놀고 싶고, 여유를 즐기고 싶은 마음에 충실하다. 뒹굴거리기, 배고프면 먹기, 하늘을 바라보기만 해도 하루가 모자란 귀염둥이들의 일과.</p> <p>[제작방식] 스톱모션(Puppet) 애니메이션 (컨셉 및 캐릭터 설정, 콘티 작업, 재료 조사-퍼펫 제작, 세트 및 소품 제작 - 촬영 세팅 및 테스트 촬영 - 촬영 및 편집 작업 - 후반집 - 음악 및 사운드 작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 2일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 장나희 (멘토\_전승배)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Terre & Mer		
유형	개별 프로젝트	멘티명	장나희
장르	웹애니메이션	멘토명	전승배
프로젝트 기획의도	<p>떼르(땅)와 메르(바다)는 원룸이라는 최소한의 공간에서 생활하는데 이는 보통의 사람들이 외부로부터 보호받기 위한 최소한의 공간이다. 작가 본인이 사회생활을 시작할 때 원룸부터 시작해본 입장에서 구성하게 되었다. 그들은 그냥 그들의 일상을 지내고 싶을 뿐이지만 이미 망가져 버린 자연환경은 더 이상 막을 수 없는 지경에 이르렀다. 사람들이 생활하는 '집'이라고 칭하는 공간은 그저 밖으로부터 보호되는 보호막 한 장에 불과하다. 그러나 외부적인 요인도 결국 어느 특정 세력으로부터 좌초된 일이며 지구 반대편의 누군가, 혹은 동식물, 바다와 땅은 그렇게 죽어간다. 시청자들 역시 떼르와 메르가 외부요인으로부터 무너지는 모습을 보면서 결국 '자연'이 인간의 처지와 다를 게 없다는 것을 느낄 것이라 생각했다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 환경오염으로 고통받는 바다와 땅 캐릭터를 코믹하게 풀어낸 옴니버스 형식의 스톱모션 애니메이션이다. 세 편은 각각 바이러스, 공기 오염, 기후변화에 대해 다루며 두 캐릭터가 외부요인으로 인해 전멸하는 모습을 클레이의 특성으로 풀어낸다.</p> <p>[제작방식] 스톱모션(Puppet, Clay) 애니메이션 (스토리 연출 및 캐릭터 디자인 - 모델링 및 배경 작업 - 조명 및 카메라 테스트 - 본 촬영 - 편집 및 보정 - 타이틀, 엔딩 작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 4일부터 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/c/Kanitheater">https://www.youtube.com/c/Kanitheater</a>

# 김기연 (멘토\_강민지)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	시작하는 파티 - 제10회 서울배리어프리영화제 트레일러		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김기연
장르	광고 애니메이션	멘토명	강민지
프로젝트 기획의도	<p>10주년을 맞이하는 서울배리어프리영화제의 특수성을 케이크가 있는 파티로 나타냈다. 단절된 케이크 조각 속에 홀로 남겨진 케이크 초, 초코볼, 고구마 칩은 문화생활의 즐거움을 잃어버린 무기력한 사람들을 상징하고, 시작하는 배리어프리영화제는 사람들에게 따뜻한 위로와 색다른 즐거움을 함께 나누는 메시지를 전달한다.</p> <p>장애인, 비장애인이 함께 참여하는 이번 영화제의 특징을 캐릭터로 나타냈다. 다양한 외형과 혼자 걷고 점프하는 초코볼은 비장애인과 아동, 자기 주변 한정된 시야만 환하게 비추며, 안내견과 함께 걷는 케이크 초는 시각장애인. 그리고 전동 휠체어를 탄 고구마 칩은 지체장애인과 노인을 상징한다. 3개의 캐릭터 모두 다른 특징과 상황에 처해있지만 함께 모여서 파티를 즐기며 하나가 된다. 또한, 배경 디자인에 문턱이 없는 대문/욕실 안전바/리프트 등 유니버설 디자인의 요소를 넣어 배리어프리영화제의 특징과 정보를 전달했다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 코로나로 무기력하고 단절된 일상 속, 사람들은 관람과 소통의 즐거움을 잃어버렸다. 하지만 시작하는 배리어프리영화제를 통해 사람들은 따뜻한 위로와 색다른 즐거움을 얻는다.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (시놉시스 구상 - 스토리보드 제작 - 본작업 - 후반작업 및 수정)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 18일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=40n70eHpMDs">https://www.youtube.com/watch?v=40n70eHpMDs</a>

# 윤다솜 (멘토\_강민지)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	먼지차별		
유형	개별 프로젝트	멘티명	윤다솜
장르	광고 애니메이션	멘토명	강민지
프로젝트 기획의도	털어내기 쉬울 정도로 가볍고 작아 보이지만 점점 쌓일수록 유해하며, 숨쉬기 힘들게 하는 먼지차별의 피해를 '먼지'에 빗대어 보여 준다. 먼지로 인해 답답하고 숨쉬기 어려운 느낌을 강조한다. 먼지가 달라붙어 화려했던 컬러가 점점 탁해지고 화면에도 먼지가 쌓인다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 운동을 좋아하는 어린이인 주인공. 주인공이 달리고, 땀 흘리며 축구를 할 때마다 주변에서 먼지차별적인 말들이 들려오고, 몸에 달라붙는 먼지를 치우고 치워도 계속해서 쌓여만 가는데...</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (클라이언트 미팅 및 기획 - 비주얼 기획 - 스토리보드 제작 - 원동화 작업 - 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2021년 1월 13일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=C6ZxOatFq4A">https://www.youtube.com/watch?v=C6ZxOatFq4A</a>

# 강선우 (멘토\_이종훈)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	숨		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강선우
장르	광고 애니메이션	멘토명	이종훈
프로젝트 기획의도	<p>해양 포유류인 돌고래도 육지의 다른 포유류들과 마찬가지로 수면에서 호흡을 해야 한다는 점에 포커스를 두었다. 돌고래는 일정 시간마다 물 위로 올라가 숨을 쉬어야 하는데, 인간이 설치한 그물에 갇히면 숨을 쉴 수 없어 익사할 수밖에 없는 상황을 보여준다. 이를 통해 바다에 설치되고 있는 어구가 돌고래가 탈출할 수 있는 형식으로 교체될 수 있도록, 해양 포유류법 제정에 관심과 참여를 유도하고자 한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]                      평화로운 육지 위의 세상, 다양한 육지 포유류들이 마음껏 숨 쉬고 있다. 특히 반복되며 나오는 코와 입의 모습에서 동물들의 자유로운 호흡이 느껴진다. 이후, 작은 구멍이 보인다. 작은 구멍은 돌고래의 숨구멍이다. 돌고래는 육지 동물들과는 다르게, 바닷속의 그물에 갇힌 채 숨 쉬지 못한다.</p> <p>[제작방식]                      3D 애니메이션 (주제 선정 - 기획 - 제작 - 후반작업 및 음향)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 28일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kNuS5vJGcUo">https://www.youtube.com/watch?v=kNuS5vJGcUo</a>

# 박영민 (멘토\_이종훈)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Dinner / Journey		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박영민
장르	광고 애니메이션	멘토명	이종훈
프로젝트 기획의도	<p>우리의 생활을 편리하게 해주었던 플라스틱은 이제 환경과 우리의 생활에 위협이 되고 있습니다. 우리의 손을 떠나 방치된 플라스틱들로 인해 해양 오염은 심각해지고 오염 속에 산 바닷물고기들은 다시 우리 밥상 위에까지 올라오게 되었습니다. 그래서 이번 광고 캠페인은 플라스틱 문제에 대한 경각심을 높이기 위해 평화로운 일상을 대변할 수 있는 아기자기한 그림체에 반전을 담았습니다. 또한, 생활 속 플라스틱 쓰레기 1위인 페트병을 메인으로 제작하였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]                      1편 Dinner - 옅은 노을빛이 들어오는 어느 한 아파트 가정집. 평화롭고 정겨운 분위기 속에 저녁 시간이 되자 아이는 식탁을 향한다. 하지만 이번 식사 시간은 평소와 다른 것 같다.                      2편 Journey - 페트병과 함께 떠나는 여행.</p> <p>[제작방식]                      2D 애니메이션 (주제 선정 - 기획 - 제작 - 후반작업 및 음향)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 - Dinner, 2020년 11월 30일 업로드 - Journey, 2020년 12월 2일 업로드
성과 관련 링크	* Dinner, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=n0pH7liV9XA">https://www.youtube.com/watch?v=n0pH7liV9XA</a> * Journey, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0y9xRyezgwK">https://www.youtube.com/watch?v=0y9xRyezgwK</a>

# 조경욱 (멘토\_이종훈)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	그린피스 - 후쿠시마 원전사고 10주년 및 후쿠시마 오염수 방류 반대 서명 홍보 애니메이션		
유형	개별 프로젝트	멘티명	조경욱
장르	광고 애니메이션	멘토명	이종훈
프로젝트 기획의도	누출된 오염수에 점점 건강을 잃어가는 아이와 강아지를 계절에 따라 표현하고 원전 피해에 대한 내용을 감성적인 색채의 애니메이션으로 전달한다. 오염수에 피해 입은 아이의 모습을 보여주어 시청자로부터 오염수에 대한 위험성을 느끼게 하고, 후쿠시마 오염수 방류에 대한 경각심을 갖게 한다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]</p> <p>어느 시골의 원전 근처에서 아이와 강아지는 함께 산책하고 있다. 고여있는 오염수를 발견한 강아지는 물웅덩이 위로 뛰어 들었고 이내 아이도 함께 물장구를 치며 강아지와 즐거운 나날을 보낸다. 아이와 강아지는 계절이 지나감에 따라 오염수에 점점 건강을 잃어간다. 비 내리는 여름, 물웅덩이를 다시 찾은 아이는 함께 오던 강아지가 쓰러지는 것을 목격하게 되는데...</p> <p>[제작방식]</p> <p>2D 애니메이션 (주제 선정 - 기획 - 제작 - 후반작업 및 음향)</p>		
주요 이미지			

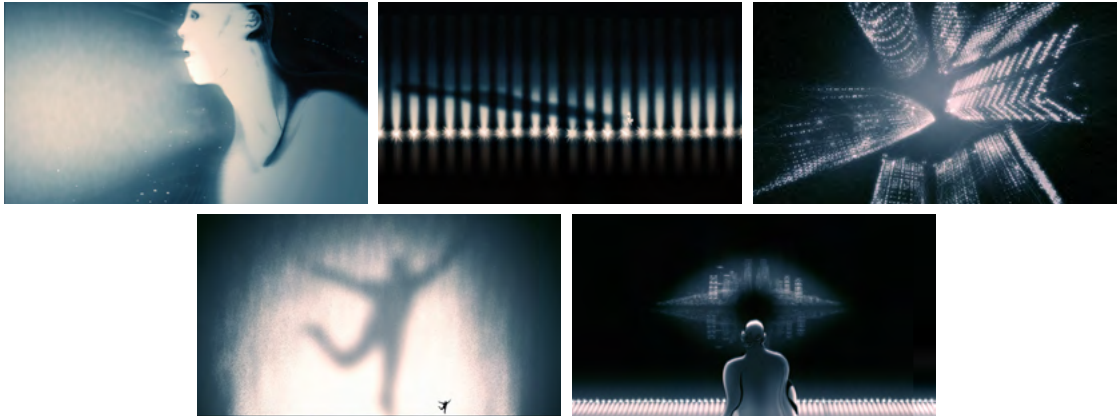
## 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 28일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=svSspRNK40A">https://www.youtube.com/watch?v=svSspRNK40A</a>



# 송하영 (멘토\_김영준)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	I am sorry		
유형	개별 프로젝트	멘티명	송하영
장르	뮤직비디오	멘토명	김영준
프로젝트 기획의도	노래에서 크게 다루는 안식, 감정, 사랑, 그리고 관계의 끝을 빛으로 상징해, 증폭되면서도 사라지는 것으로 비유하고 싶었습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]</p> <p>한 치앞도 보이지 않는 어둠 속 한 점의 빛이 항해하고 있습니다. 그 빛의 근처에 있던 주인공은 빛을 실타래처럼 뽑아서 길을 만들고, 창문을 밝히고 도시를 만들며 나름의 세상을 만들어 갑니다. 하지만, 과도한 에너지 사용으로 인해 불빛은 시들어가고 차례차례 불이 꺼지기 시작합니다. 정성스레 이어놓았던 길들의 불빛들이 꺼지면서 주인공은 어둠 속에서 길을 잃게 됩니다. 마지막까지 붙들고 있던 빛이 자신 때문에 희미해지는 것을 알아챈 주인공은 빛이 자유롭게 항해할 수 있도록 놓아주면서, 어둠 속으로 형체 없이 사라집니다.</p> <p>[제작방식]</p> <p>2D 애니메이션 (뮤지션 선정 및 레퍼런스 수집 - 스토리보드 및 키 비주얼 - 애니메틱 및 최종 스타일, 컬러, 재료 선정 - 애니메틱, 원동화 및 채색 작업 - 편집 및 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 11월 27일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=h1MWWz00RdE">https://www.youtube.com/watch?v=h1MWWz00RdE</a>

# 양홍지 (멘토\_김영준)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	여름에 꾸는 꿈		
유형	개별 프로젝트	멘티명	양홍지
장르	뮤직비디오	멘토명	김영준
프로젝트 기획의도	노래의 카세트테이프 같은 질감을 살려 꿈속 여름의 분위기가 잘 느껴지는 영상을 만들고 싶었다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 더운 여름에 꾸는 꿈속, 시원한 계곡에서 나른한 한때를 보내고 있다. 그때 멀리서 있는 기린과 눈이 마주친다. 아늑한 물속에서 나와 기린을 만나기 위한 여정을 떠난다.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (뮤지션 선정 - 키 비주얼 및 스토리보드 릴 제작 - 애니메틱 및 원화 작업 - 배경 및 동화 작업 - 채색 - 편집 및 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 11월 30일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=GyzVjt4sV7s&amp;t=17s">https://www.youtube.com/watch?v=GyzVjt4sV7s&amp;t=17s</a>

# 남민지 (멘토\_이진우)

## | 프로젝트 소개

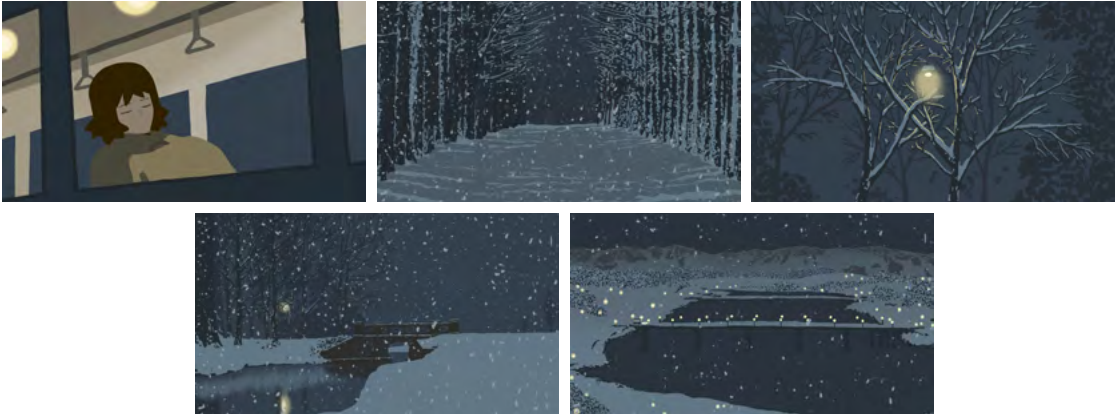
프로젝트명	맘의 온도		
유형	개별 프로젝트	멘티명	남민지
장르	뮤직비디오	멘토명	이진우
프로젝트 기획의도	중력으로 인해 계속 지구의 주변을 맴돌 수밖에 없는 달의 모습에서 가사 속 밀당, 씬이 생각났다. 이런 이미지가 뮤직비디오로 잘 표현되면 재미있는 영상이 나올 것 같아 주인공을 달과 지구로 기획하게 되었다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 달은 항상 자신의 곁에 있는 지구를 보며 사랑에 빠지게 된다. 달에게 자신의 마음을 전하고 싶어 전전긍긍하던 때 지구에서 날아온 우주선이 머리에 깃발을 꽂고 떠난다. 달은 지구와 마음이 통했다고 생각하고 지구로 날아가게 된다.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (음악 선정 - 스토리보드 릴 및 컨셉아트 제작 - 배경아트 - 원동화 - 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 11월 27일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=KlOrUn0hK60">https://www.youtube.com/watch?v=KlOrUn0hK60</a>

# 신도현 (멘토\_이진우)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Bloom		
유형	개별 프로젝트	멘티명	신도현
장르	뮤직비디오	멘토명	이진우
프로젝트 기획의도	노래를 듣고 설산의 이미지가 떠올랐다. 노래 자체에서 아프고 무너진다는 가사가 많이 나온다. 일을 마치고 퇴근하는 여러 사람의 모습이 떠올랐고, 노래에서 말하는 빛은 자신의 안식처인 집을 떠올려 이 작업을 기획하게 되었다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 춥고 시린 숲을 지나는 것 같은 퇴근길. 그 길을 지나면서 따스한 빛을 찾아간다.</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (기획 - 스토리보드 제작 및 컨셉아트 진행 - 레퍼런스 검색 및 방향성 설정 - 스토리보드 릴 제작 - 애니메이션 및 배경아트 제작 - 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2021년 1월 15일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=QlrOe8r3bFO">https://www.youtube.com/watch?v=QlrOe8r3bFO</a>

# 반지수 (멘토\_한지원)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	편지		
유형	개별 프로젝트	멘티명	반지수
장르	뮤직비디오	멘토명	한지원
프로젝트 기획의도	<p>우리에게는 누구나 서툴고 미성숙했던 시기에 대한 기억이 있다. 그런 모습 때문에 고민스럽고 고통스럽더라도, 그것은 그것 나름대로 아름다운 성장의 모습이다.</p> <p>활짝 핀 꽃만이 아름다운 것이 아니라 덜 자란 꽃, 흔들리며 피는 꽃에게도 그만의 아름다움이 있듯이, 아프고 미성숙한 시간이 뭔가를 이뤄내지 못하더라도 그 자체로 이미 고운 시기를 살고 있는 것이다. 소녀가 부치지 못했지만, 열심히 쓴 애넌 편지들은 그녀의 마음이며, 그 자체로 빛나고 있다. 이 애니메이션은 한 소녀의 첫사랑 이야기를 통해 모든 사람의 처음과 서툴렀던 시기를 긍정하고 응원하고자 한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]</p> <p>고등학교 2학년이 된 소녀는 학교 복도에 붙은 사진동아리 포스터를 발견한다. 그때 포스터를 보는 소년을 처음 만나게 된다. 사진 동아리 첫 모임에 갔을 때에도 소년은 역시 거기에 있었다. 소년에게 자꾸 눈길이 가서 말을 걸어볼까 하지만 웬일인지 자꾸 떨린다. 소녀의 마음은 자꾸 커져가고, 고백을 해볼까 생각하지만 친구 사이마저 깨져버릴까 봐 더 다가가지 못한다. 소녀는 그 마음을 편지로 써 내려가기 시작하는데... 졸업식 날, 오늘이 마지막이라는 생각이 들어 편지를 건넬까 하지만 결국 주지 못한다. 어른이 된 소녀는 예전 추억의 흔적을 만나며 그때가 얼마나 아름다웠는지 깨닫고 미소 짓는다.</p> <p>[제작방식]</p> <p>2D 애니메이션 (이미지보드 제작, 캐릭터 설정 - 스토리보드 제작 - 애니메틱, 답사, 레이아웃, 배경 제작 - 원화 작업 - 동화 작업 - 마무리)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 4일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Iz8VE4w6bQs">https://www.youtube.com/watch?v=Iz8VE4w6bQs</a>

# 이세린 (멘토\_한지원)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	고양이 신사		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이세린
장르	뮤직비디오	멘토명	한지원
프로젝트 기획의도	<p>밝고 생동감 넘치는 캐릭터들을 만들고 싶었습니다. 신나는 밴드 음악과 추억의 애니 오프닝 스타일을 결합한 애니입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스] 푸른 하늘 바닷가 마을, 검은 고양이 키보드 '신사', 양 갈래 드러머 '메리', 둘에 비해 시니컬한 기타리스트 '브이'는 골목 길 밴드 asdf의 멤버들이다. 바닷가 무대에서 공연할 수 있다는 전단지를 발견한 신사와 친구들, 멋진 연주를 펼치기 위해서 달리고 달려!</p> <p>[제작방식] 2D 애니메이션 (기획안 작성 - 컨셉아트 및 디자인, 썸네일 제작 - 스토리보드 릴 제작 - 캐릭터 액팅 스타일 설정 및 연출 구상 - 가 편집 영상 제작 - 컬러링, 합성, 편집 - 사운드 및 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 11일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=FuXLMPvUQBA">https://www.youtube.com/watch?v=FuXLMPvUQBA</a>

# 장수현 (멘토\_한지원)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	serenade to chicha		
유형	개별 프로젝트	멘티명	장수현
장르	뮤직비디오	멘토명	한지원
프로젝트 기획의도	매몰됐던 chicha의 비밀스러운 속마음과 K의 지치지 않는 사랑을 공감할 수 있는 소재와 귀여운 연출로 재미있게 그려내고자 했습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>[시놉시스]</p> <p>상자에 얼굴을 숨긴 뮤지션 K와 그의 단짝 고양이 chicha가 유튜브 동영상에 등장한다. chicha는 구독자들의 사랑도 독차지하고 있지만 좀처럼 K에게 곁을 내주지 않는다. 결국 chicha는 K의 손에 피를 내고 숨어있다가 잠이 든다. 한편 그 사이 혼자 남은 K는 모든 걸 내려놓고 마지막까지 진심을 전하려 chicha를 향한 세레나데를 부르기 시작한다.</p> <p>[제작방식]</p> <p>2D 애니메이션 (콘티 작성 및 레이아웃 작업 - 드로잉 작업 - 채색 - 후반작업)</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	Kanitheater 유튜브 채널에서 공개 (2020년 12월 9일 업로드)
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=NQKWpVI8iBM">https://www.youtube.com/watch?v=NQKWpVI8iBM</a>

2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

---

**박정인의 3명**

JTBC 드라마 <18 어게인> OST

226

**류승민의 3명**

JTBC 드라마 <경우의 수> OST

228



# 13 모스트 콘텐츠

**기관명** 주식회사 모스트콘텐츠

**분야** 음악

**과제명** K-Drama OST 기반 창의 융합 콘텐츠 인재 육성

**과제소개** - 드라마 OST 콘텐츠 제작  
2020년 상·하반기 방영 드라마를 중심으로 OST 기획 및 창작부터 제작, 출시, 유통, 온라인 홍보 콘텐츠제작에 이르기까지 OST 산업 전주기를 아우르는 콘텐츠 사이클을 완성해 각 분야의 전문가의 멘토링으로  
가능성 있는 인재들을 육성

---

## 류승민/이예진

MBC 드라마 <나를 사랑한 스파이> OST

230

## 김우영외 7명

tvN 드라마 <사이코지만 괜찮아> OST

232

# 박정인의 3명 (멘토\_문성남/강태규)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	JTBC 드라마 <18 어게인> OST		
유형	공동 프로젝트	멘티명	박정인, 맹재준, 김우영, 양지혜
장르	음악	멘토명	문성남, 강태규
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 멘토가 제작에 참여하는 드라마 OST를 중심으로 멘토링 과정을 통해, 멘티들이 드라마 음악을 작곡하여 데뷔할 수 있는 기회를 제공하고 OST 관련 현장에서 현재 변화하고 있는 산업 환경을 직접 경험할 수 있도록 하여 참여경력을 통해 취업이 가능하도록 하는 부분에 중점을 두고 프로그램을 구성</li> <li>· 멘티들이 드라마의 OST 작곡 분야는 물론 A&amp;R, 홍보, 영상 등 OST 콘텐츠 산업 관련 분야에 대해 실무와 경력을 인정 받고, 드라마 PD의 기획에서부터 온라인 프로모션, OST 부가 사업에 이르는 콘텐츠 기반 협업 체계를 구축하여 자신의 전문분야 외의 협업 중요성과 콘텐츠 산업을 바라보는 시야를 넓혀 융합 콘텐츠의 가치를 창출</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<p>JTBC 드라마 &lt;18 어게인&gt; OST 제작 참여</p> <p>[편성] JTBC 2020. 09. 21 ~ 16부작</p> <p>[내용] 이혼 직전에 18년 리즈 시절로 돌아간 남편 이야기를 담은 드라마</p> <p>[참여 및 성과 배출 멘티] 드라마 OST 작편곡 : 박정인, 맹재준 (문성남 멘토) 온라인 프로모션 : 김우영, 양지혜 (강태규 멘토)</p> <p>[프로젝트 참여 내용] 드라마 OST 작편곡 - 멘토가 음악감독으로 참여하고 있는 드라마 &lt;18 어게인&gt; OST 작편곡 제작 참여 - 드라마 시놉/대본을 분석하여 극 중 상황에 따른 다양한 테마(코믹, 유쾌, 분노 등)곡 창작 - 멘토의 지휘 아래 다수의 테마곡을 창작하였으며, 음악감독 및 드라마 연출팀의 심사를 통해 드라마 방영본에 실제 삽입되어 방영되었으며, 드라마 종영 후 OST 앨범에 수록되어 발매될 예정</p> <p>온라인 프로모션 - 멘토가 기획하고 진행하는 OST 홍보 프로젝트에 참여 - 언론 홍보와 관련하여 보도자료 작성, 일정 관리 및 기사 게재 - SNS 운영을 통한 홍보</p>		

주요  
이미지



주요 성과

<p><b>성과 정보</b></p>	<p>[드라마 OST 작편곡] 박정인, 맹재준          저작권 수익 창출 및 작곡가 정식 데뷔          - 멘티 창작물 드라마 방영본 삽입          - OST 앨범에 수록하여 발매          - 기타 창작물 OST 라이브러리 등록</p> <p>[온라인 프로모션] 김우영, 양지혜          - 멘티들의 홍보 활동으로 인한 OST 콘텐츠 수익 증가          - 본 프로젝트를 참여를 기반으로 한 취업 포트폴리오 생성          - 담당자로서 필드에 바로 투입될 수 있을 만큼의 실무 능력 향상</p>
<p><b>성과 관련 링크</b></p>	<p>[드라마 OST 작편곡] <a href="https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10515903">https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10515903</a>          [온라인 프로모션] 김우영, 양지혜  <a href="https://search.naver.com/search.naver?where=news&amp;sm=tab_jum&amp;query=18+%EC%96%B4%EA%B2%8C%EC%9D%B8OST">https://search.naver.com/search.naver?where=news&amp;sm=tab_jum&amp;query=18+%EC%96%B4%EA%B2%8C%EC%9D%B8OST</a>  <a href="https://www.instagram.com/mostcontents/">https://www.instagram.com/mostcontents/</a></p>

# 류승민의 3명 (멘토\_강동윤/백서영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	JTBC 드라마 <경우의 수> OST		
유형	공동 프로젝트	멘티명	류승민, 이예진, 박보배, 이가은
장르	음악	멘토명	강동윤, 백서영
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 멘토가 제작에 참여하는 드라마 OST를 중심으로 멘토링 과정을 통해, 멘티들이 드라마 음악을 작곡하여 데뷔할 수 있는 기회를 제공하고 OST 관련 현장에서 현재 변화하고 있는 산업 환경을 직접 경험할 수 있도록 하여 참여경력을 통해 취업이 가능하도록 하는 부분에 중점을 두고 프로그램을 구성</li> <li>· 멘티들이 드라마의 OST 작곡 분야는 물론 A&amp;R, 홍보, 영상 등 OST 콘텐츠 산업 관련 분야에 대해 실무와 경력을 인정 받고, 드라마 PD의 기획에서부터 온라인 프로모션, OST 부가 사업에 이르는 콘텐츠 기반 협업 체계를 구축하여 자신의 전문분야 외의 협업 중요성과 콘텐츠 산업을 바라보는 시야를 넓혀 융합 콘텐츠의 가치를 창출</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<p>JTBC 드라마 &lt;경우의 수&gt; OST 제작 참여</p> <p>[편성] JTBC 2020.09.25. ~ 16부작</p> <p>[내용] 10년에 걸쳐 서로를 짝사랑하는 여자와 남자의 리얼 청춘 로맨스 드라마</p> <p>[참여 및 성과 배출 멘티] 드라마 OST 작편곡 : 류승민, 이예진 (강동윤 멘토) 프로모션 디자인 : 박보배, 이가은 (백서영 멘토)</p> <p>[프로젝트 참여 내용] 드라마 OST 작편곡 : - 멘토가 음악감독으로 참여하고 있는 드라마 &lt;경우의 수&gt; OST 작편곡 제작 참여 - 드라마 시놉/대본을 분석하여 극 중 상황에 따른 다양한 테마(코믹, 유쾌, 분노 등)곡 창작 - 멘토의 지휘 아래 다수의 테마곡을 창작하였으며, 음악감독 및 드라마 연출팀의 심사를 통해 드라마 방영본에 실제 삽입 및 드라마 종영 후 OST 앨범에 수록되어 발매</p> <p>프로모션 디자인 : - 멘토의 디렉에 따라 해당 OST가 삽입되는 극의 분위기와 드라마가 가지고 있는 상징적인 요소를 파악하여 각 OST의 디자인 시안 작업 - 심사를 통해 선정된 디자인은 디벨롭핑 과정을 통해 음원 발매와 같이 이미지 등록</p>		

주요  
이미지



I 주요 성과

<p><b>성과 정보</b></p>	<p>[드라마 OST 작편곡] 류승민, 이에진                  저작권 수익 창출 및 작곡가 정식 데뷔                  - 멘티 창작물 드라마 방영본 삽입                  - OST 앨범에 수록하여 발매                  - 기타 창작물 OST 라이브러리 등록</p> <p>[프로모션 디자인] 박보배, 이가은                  - 탁월한 분석과 창작능력으로 OST 삽입 장면을 인식시켜 곡에 대한 리스너들의 몰입도를 높여 시각적인 프로모션 효과 창출                  - 프리랜서로서 활동 또는 취업을 위한 디자인 포트폴리오 생성</p>
<p><b>성과 관련 링크</b></p>	<p>[드라마 OST 작편곡] <a href="https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10525493">https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10525493</a></p> <p>[프로모션 디자인]  <a href="https://music.bugs.co.kr/search/integrated?q=%EA%B2%BD%EC%9A%B0%EC%9D%98%20%20%EC%88%98%20OST">https://music.bugs.co.kr/search/integrated?q=%EA%B2%BD%EC%9A%B0%EC%9D%98%20%20%EC%88%98%20OST</a></p>

# 류승민/이예진 (멘토\_강동윤)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	MBC 드라마 <나를 사랑한 스파이> OST		
유형	공동 프로젝트	멘티명	류승민, 이예진
장르	음악	멘토명	강동윤
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 멘토가 제작에 참여하는 드라마 OST를 중심으로 멘토링 과정을 통해, 멘티들이 드라마 음악을 작곡하여 데뷔할 수 있는 기회를 제공하고 OST 관련 현장에서 현재 변화하고 있는 산업 환경을 직접 경험할 수 있도록 하여 참여경력을 통해 취업이 가능하도록 하는 부분에 중점을 두고 프로그램을 구성</li> <li>· 멘티들이 드라마의 OST 작곡 분야는 물론 A&amp;R, 홍보, 영상 등 OST 콘텐츠 산업 관련 분야에 대해 실무와 경력을 인정 받고, 드라마 PD의 기획에서부터 온라인 프로모션, OST 부가 사업에 이르는 콘텐츠 기반 협업 체계를 구축하여 자신의 전문분야 외의 협업 중요성과 콘텐츠 산업을 바라보는 시야를 넓혀 융합 콘텐츠의 가치를 창출</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<p>MBC 드라마 &lt;나를 사랑한 스파이&gt; OST 제작 참여</p> <p>[편성] MBC 2020.10.21. ~ 16부작</p> <p>[내용] 비밀 많은 두 남편과 첩보전에 휘말린 한 여자의 스릴만점 시크릿 로맨틱 코미디 드라마</p> <p>[참여 및 성과 배출 멘티] 드라마 OST 작편곡 : 류승민, 이예진 (강동윤 멘토)</p> <p>[프로젝트 참여 내용] 드라마 OST 작편곡 : - 멘토가 음악감독으로 참여하고 있는 드라마 &lt;나를 사랑한 스파이&gt; OST 작편곡 제작 참여 - 드라마 시놉/대본을 분석하여 극 중 상황에 따른 다양한 테마(코믹, 유쾌, 분노 등)곡 창작 - 멘토의 지휘 아래 다수의 테마곡을 창작하였으며, 음악감독 및 드라마 연출팀의 심사를 통해 드라마 방영본에 실제 삽입되어 방영되었으며, 드라마 종영 후 OST 앨범에 수록되어 발매될 예정</p>		

주요  
이미지



주요 성과

<p><b>성과 정보</b></p>	<p>[드라마 OST 작편곡] 류승민, 이에진                  저작권 수익 창출 및 작곡가 정식 데뷔                  - 멘티 창작물 드라마 방영본 삽입                  - OST 앨범에 수록하여 발매                  - 기타 창작물 OST 라이브러리 등록</p>
<p><b>성과 관련 링크</b></p>	<p>[드라마 OST 작편곡] <a href="https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10530995">https://www.melon.com/album/detail.htm?albumId=10530995</a></p>

# 김우영외 7명 (멘토\_강태규외 3명)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	tvN 드라마 <사이코지만 괜찮아> OST		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김우영, 양지혜, 이혜민, 백민우 구경화, 채원희, 박아름, 전성열
장르	음악	멘토명	강태규, 오원철, 김현진, 심윤보
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 멘토가 제작에 참여하는 드라마 OST를 중심으로 멘토링 과정을 통해, 멘티들이 드라마 음악을 작곡하여 데뷔할 수 있는 기회를 제공하고 OST 관련 현장에서 현재 변화하고 있는 산업 환경을 직접 경험할 수 있도록 하여 참여경력을 통해 취업이 가능하도록 하는 부분에 중점을 두고 프로그램을 구성</li> <li>· 멘티들이 드라마의 OST 작곡 분야는 물론 A&amp;R, 홍보, 영상 등 OST 콘텐츠 산업 관련 분야에 대해 실무와 경력을 인정 받고, 드라마 PD의 기획에서부터 온라인 프로모션, OST 부가 사업에 이르는 콘텐츠 기반 협업 체계를 구축하여 자신의 전문분야 외의 협업 중요성과 콘텐츠 산업을 바라보는 시야를 넓혀 융합 콘텐츠의 가치를 창출</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<p>tvN 드라마 &lt;사이코지만 괜찮아&gt; OST 제작 참여</p> <p>[편성] tvN 2020.06.20. ~ 2020.08.09. 16부작</p> <p>[내용] 버거운 삶의 무게로 사랑을 거부하는 정신병동보호사 강태규와 태생적 결함으로 사랑을 모르는 동화작가 문영이 서로의 상처를 보듬고 치유해가는 한 편의 판타지 동화같은 사랑에 관한 조금 이상한 로맨틱 코미디 드라마</p> <p>[참여 및 성과 배출 멘티] 온라인 프로모션 : 김우영, 양지혜 (강태규 멘토) 온라인 프로모션 : 이혜민, 백민우 (오원철 멘토) OST A&amp;R 및 프로듀싱 : 구경화, 채원희 (김현진 멘토) 영상콘텐츠 제작(프로모션) : 박아름, 전성열 (심윤보 멘토)</p> <p>[프로젝트 참여 내용] 온라인 프로모션 : - 멘토가 기획하고 진행하는 OST 홍보 프로젝트에 참여 - 언론 홍보와 관련하여 보도자료 작성, 일정 관리 및 기사 게재 - SNS 홍보 기획 및 운영 - 홍보 채널과의 커뮤니케이션</p> <p>OST A&amp;R 및 프로듀싱 : - 드라마 시놉/대본 분석으로 통해 OST 테마 구성 및 기획 - 테마에 따른 곡 수급 및 가창자 라인업 구성</p> <p>영상콘텐츠 제작(프로모션) : - SNS 홍보 기획 참여 - 프로모션 팀과 협업하여 홍보 목적에 적합한 영상 제작/편집 후 SNS에 노출</p>		



<p>주요 이미지</p>	
-------------------	---

**주요 성과**

<p>성과 정보</p>	<p>[온라인 프로모션] 김우영, 양지혜</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 멘티들의 홍보 활동으로 인한 OST 콘텐츠 수익 증가</li> <li>- 본 프로젝트 참여를 기반으로 한 취업 포트폴리오 생성</li> <li>- 담당자로서 필드에 바로 투입될 수 있을 만큼의 실무 능력 향상</li> </ul> <p>[영상콘텐츠 제작(프로모션)] 박아름, 전성열 + [온라인 프로모션] 이해민, 백민우</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 멘티들의 홍보 활동으로 인한 OST 콘텐츠 수익 증가</li> <li>- 본 프로젝트 참여를 기반으로 한 취업 포트폴리오 생성</li> <li>- 담당자로서 필드에 바로 투입될 수 있을 만큼의 실무 능력 향상</li> <li>- 총 8건의 기획 홍보 진행 최대 조회수 116만 달성</li> </ul> <p>[OST A&amp;R 및 프로듀싱] 구경화, 채원희</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상황별 적합한 장르 및 음원 수급</li> <li>- 아티스트의 화제성 보컬 스타일 등의 분석을 통해 음원과 매칭하여 라인업 구성</li> <li>- 본 프로젝트 참여를 기반으로 한 프리랜서 또는 취업 포트폴리오 생성</li> </ul>
<p>성과 관련 링크</p>	<p>[온라인 프로모션]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* <a href="https://www.instagram.com/mostcontents/">https://www.instagram.com/mostcontents/</a></li> <li>* <a href="https://search.naver.com/search.naver?where=news&amp;sm=tab_jum&amp;query=%EC%82%AC%EC%9D%B4%EC%BD%94%EC%A7%80%EB%A7%8C+%EA%B4%9C%EC%B0%AE%EC%95%84+OST">https://search.naver.com/search.naver?where=news&amp;sm=tab_jum&amp;query=%EC%82%AC%EC%9D%B4%EC%BD%94%EC%A7%80%EB%A7%8C+%EA%B4%9C%EC%B0%AE%EC%95%84+OST</a></li> </ul> <p>[온라인 프로모션 + 영상콘텐츠 제작(프로모션)]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* <a href="https://www.facebook.com/watch/?v=265504164675405">https://www.facebook.com/watch/?v=265504164675405</a></li> <li>* <a href="https://www.youtube.com/playlist?list=PLYwZqRWJF400rf05Q-8a1cPaBzhYpJHKj">https://www.youtube.com/playlist?list=PLYwZqRWJF400rf05Q-8a1cPaBzhYpJHKj</a></li> </ul> <p>[OST A&amp;R 및 프로듀싱 + 참여 멘티 전체 크레딧]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* <a href="https://music.bugs.co.kr/album/991172?wl_ref=list_ab_01">https://music.bugs.co.kr/album/991172?wl_ref=list_ab_01</a></li> </ul>

# 2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

## 이병철외 3명

쿠쿠섬의 비밀

236

## 장준영

Star Linker

242

## 이광호/이태양/김연우

Zombie Run

237

## 최영복

화재출동 119 (Rescue)

243

## 나정원

Monster VR

238

## 안상진외 3명

Po좀비war

244

## 오유진

SLASH & SHOOT

239

## 김건우

VR Fantasy 3D Animation Reel

245

## 이예원

MEET

240

## 조민장

Fantasy Casual Animation

246

## 최창수

라스트 배틀

241

## 강민석

Enthusiasm

247

# 14

## 한국아이티 교육재단

**기관명** 재단법인 한국아이티교육재단

**분야** 게임콘텐츠

**과제명** VR 실감형 게임 콘텐츠 제작 멘토스쿨

- 과제소개**
- 게임 콘텐츠 산업을 이끌어갈 젊은 창의인재 양성을 위해 창작분야의 전문가(멘토)와 창의교육생(멘티)을 매칭, 장기간의 도제식 훈련과 견습 창작의 장을 제공하여 청년인재의 창작능력 개발과 콘텐츠산업계 진출을 지원
  - 분야별 멘토 초빙은 15명으로 각 직무별 전문가를 아래와 같이 배치함
    - 기획분야(시스템기획, PM), 3D분야(3D MAX), 2D+GUI분야, SW 구현분야(유니티3D+VR), HW연동 구현분야(센서장비 API 구현)
  - 멘토링 운영과 함께 프로젝트 상용화를 통한 멘티 참여자들의 직접적인 성과 부여
  - 게임 산업 수요에 적합한 직무별 취업은 물론 프로젝트 관리 및 리소스 관리, 창업까지 이어지는 통합적인 인재로 교육하여 시시각각 변하는 시장 환경에 능동적으로 대응할 수 있는 인재 양성

**성다희**  
DAILY 360

248

**전원배**  
Fantasia

254

**손상원**  
Colosseum

249

**서영조**  
Tundra Survival

255

**하연수**  
SEASIDE

250

**박진우**  
VR Aim Training

256

**강신봉**  
Akasha formular

251

**배현성**  
배틀 스피릿 (Battle Spirit)

257

**한혜연**  
스튜디오 23

252

**최동훈**  
던전 마스터 (Dungeon Master)

258

**양희성**  
Revoler

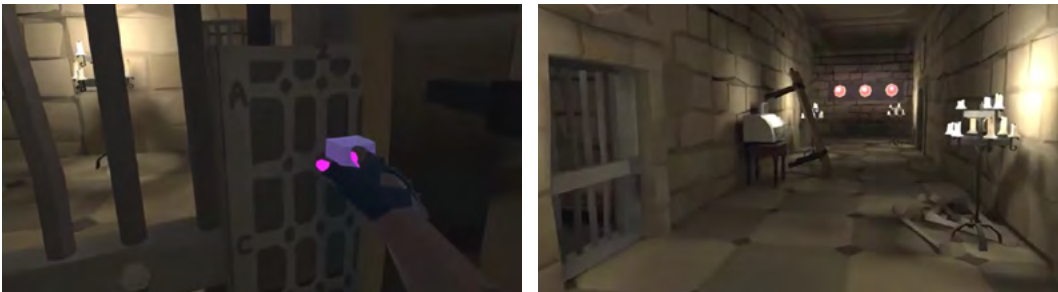
253

**최재민**  
디펜스 프로젝트 (Defense Project)

259

# 이병철외 3명 (멘토\_김영재/정훈영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	쿠쿠섬의 비밀		
유형	공동 프로젝트	멘티명	이병철, 조형택, 김주표, 윤상국
장르	3D VR 퍼즐 - 방탈출	멘토명	김영재, 정훈영
프로젝트 기획의도	<p>프로젝트 '쿠쿠섬의 비밀'은 VR 환경에서 섬 곳곳의 함정을 힌트들을 이용해 풀어나가며 결국은 섬을 탈출하는 방탈출류의 체험형 시뮬레이션 게임이다. 멘티 구성원들이 각자, 3D 그래픽, 2D 그래픽 디자이너 출신들이며, 협업하는 다른 팀원 또한, 기획, 프로그램 출신들이어서 이들이 협업하여 보다 완성도 있는 프로젝트를 구현해 보는 것이 각자의 역량 강화와 경험에 도움이 될 것으로 협의하여 팀을 결성하였고, 이에 부합하는 가장 최적의 프로젝트로 VR 시장에서의 트렌드, 개발 현실 등을 고려하여 프로젝트를 기획하였다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>이병철 - VR 환경에서 방탈출 게임을 위한 프로그래밍 전반을 담당. 캐릭터, 아이템 시스템 구현, 퍼즐 시스템 구현, VR 연동, 화면 구성 및 UI 시스템 구현에 대한 프로그래밍 전반을 진행. 또한 공동 프로젝트 이외에 개인 프로젝트인 모바일 퍼즐 게임 "움직여봐요, 한글퍼즐" 을 제작하여 구글 플레이에 출시</p> <p>조형택 - 프로젝트 전체 기획을 담당하였으며, PM으로서의 업무를 병행 기초 컨셉 기획, 시스템 기획, 퀴즈 기획, 컷씬 컨셉 기획, 작업 리스트 작성 및 관리, 일정 관리를 담당하였으며, 3D 리소스를 제작하는 김주표 멘티와 지속적인 협의를 통해 플레이어 상호작용에 관한 고민을 충분히 하였음</p> <p>윤상국 - VR 환경에서 방탈출 게임을 위한 2D 리소스 제작 업무 담당. 프로젝트에 사용되는 UI, 캐릭터 일러스트, 컷씬, 타이틀 이미지, 그 외 2D 리소스 전반에 대한 작업을 담당. 윤상국 멘티의 경우, 공동 프로젝트 이외에 개별 프로젝트로 "던전&amp;다이스" 프로젝트를 진행, 구글 플레이에 출시</p> <p>김주표 - 그래픽 배경 전반과, 3D 오브제의 제작 및 배치, 스테이지 구현을 주 작업으로 하며 퀴즈와 플레이어 상호작용에 관한 Visual concept 기획을 담당. 이 과정에서 3D, 2D 그래픽 리소스 사용에 관한 VR 환경의 최적화와 퀄리티 밸런싱, 사용자 친화적 디자인, VR 상호작용의 직관성에 관한 역량을 강화하며 프로젝트에 임함</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	쿠쿠섬의 비밀 - 출시 예정
성과 관련 링크	쿠쿠섬의 비밀 VR 적용 테스트 영상, <a href="https://youtu.be/LNOYmo-RaFQ">https://youtu.be/LNOYmo-RaFQ</a>

# 이광호/이태양/김연우 (멘토\_김지택)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Zombie Run		
유형	공동 프로젝트	멘티명	이광호, 이태양, 김연우
장르	홈트레이닝 체감형 VR 스포츠게임	멘토명	김지택
프로젝트 기획의도	<p>코로나 펜데믹으로 인한 홈트레이닝 마켓 급성장</p> <p>운동과 체감형 게임의 접목 (지루한 운동의 핸디캡 극복)</p> <p>좀비라는 글로벌 소재의 매력도 활용</p>		
프로젝트 주요내용	<p>좀비의 공격을 피해서 안전지대로 대피</p> <p>전용 시뮬레이터 자전거인 싱바이크 연동</p> <p>레벨 최적화 필요</p> <p>Oculus Rift S 적용</p> <p>Control UX : 방향 조향 + 페달링 스피드</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020 G-STAR 인디 게임 초청작 선정</li> <li>* 브이알카버(주)와 글로벌 퍼블리싱</li> <li>* 공동 개발사인 (주)캡틴스와 계약 체결</li> </ul>
-------	---


# 나정원 (멘토\_박민지)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Monster VR		
유형	개별 프로젝트	멘티명	나정원
장르	VR 슈팅 게임	멘토명	박민지
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 가상현실 환경에서 게임 플레이어가 RPG 요소를 포함한 모험을 수행할 수 있도록 게임 기획을 수행하였음</li> <li>* 플레이어가 더욱 생생한 경험을 할 수 있도록 VR 컨트롤러를 활용하여 무기를 사용할 수 있도록 기획함</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 몬스터의 습격으로 위험에 빠진 마을 사람들을 구출하는 시나리오를 바탕으로 게임이 진행됨</li> <li>* 게임 플레이어는 로비에서 활, 검 등 원하는 무기를 선택하여 게임을 시작함</li> <li>* 게임 시작시 마을 곳곳에 숨어있던 몬스터들이 플레이어를 향해 다가오며 플레이어는 무기를 이용하여 다가오는 몬스터를 처치함</li> <li>* 몬스터를 모두 처치할 경우 게임에서 승리함</li> <li>* 몬스터들이 게임 내에서 이동하는 플레이어를 실시간으로 추적하기 위하여 패스파인딩 기술을 구현하였음</li> <li>* 플레이어와의 전투를 구현하기 위해 다양한 몬스터 애니메이션을 활용하였음</li> <li>* 프로그래밍 외에도 수려한 마을경관을 연출하기 위한 레벨디자인을 수행하였음</li> </ul>		
주요 이미지			

# 오유진 (멘토\_박민지)

## | 프로젝트 소개

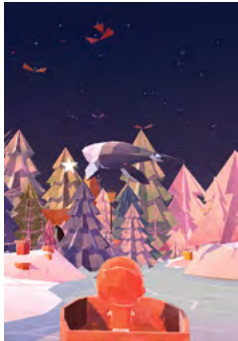
프로젝트명	SLASH & SHOOT		
유형	개별 프로젝트	멘티명	오유진
장르	VR 액션 리듬게임	멘토명	박민지
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>* VR 액션 게임과 리듬게임을 융합한 새로운 장르를 시도하고자 프로젝트를 기획함</li> <li>* 게임 플레이어는 리듬게임 형태로 공격을 수행하며 몬스터에게 데미지를 가함</li> <li>* 몬스터의 공격을 리듬에 맞추어 피하고 격파하는 액션요소를 포함함</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 양손에 총검을 장착하고 거대 보스몬스터와의 전투를 리듬게임 형태로 진행함</li> <li>* 총검으로 슈팅을 하거나, 날아오는 물체를 검으로 가르며 보스의 공격을 피함</li> <li>* 보스를 공격할 수 있는 크로스헤어가 표시될 경우, 리듬에 맞추어 총검으로 과녁을 맞추어 공격을 진행함</li> <li>* 데미지를 가하여 보스몬스터의 HP를 모두 소진시킬 경우 게임에서 승리하게 됨</li> <li>* 광산 지형과 마을 지형 2가지 지형의 레벨디자인을 수행하였음</li> <li>* 리듬 노트를 입력할 경우 프로그래밍 코드와 연동하여 게임에 오브젝트가 표시되는 툴을 활용하여 배경음악에 어울리는 리듬 노트 작성 작업을 수행하였음</li> <li>* 총 3단계의 난이도를 제공하며, 해당 난이도 별로 리듬 노트를 제작하였음</li> </ul>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	2020 G-STAR 인디 게임 초정작 선정
-------	--------------------------

# 이예원 (멘토\_박재석)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	MEET		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이예원
장르	인터랙티브 VR 어드벤처	멘토명	박재석
프로젝트 기획의도	<p>VR 헤드 트래킹의 시점 이동방식을 이용한 어드벤처 게임 &lt;MEET&gt; 제작</p> <p>게임의 내용은 '태몽'을 큰 주제로, 아이가 꿈을 통해 엄마를 처음으로 만나러 가는 여정의 동화이다. 퍼즐 요소들을 풀어 나가며 이야기를 진행함으로써 동화 속 환상적인 여행을 즐길 수 있다.</p> <p>본 프로젝트는 1인칭 어드벤처 게임으로, VR을 이용해 유저가 직접 모험을 하는 것처럼 느낄 수 있는 게임 콘셉트 디자인 기획을 목표로 한다.</p> <p>프로젝트 완성을 위해 VR에 대한 이해와 게임개발을 위한 스토리텔링 및 콘셉트 디자인을 하는 방법을 강의를 통해 이론을 배우고 실습을 통해 익힌다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>카드보드 기기를 통해 헤드 트래킹 및 시점을 사용한 Pointer사용으로 게임 진행.</p> <p>VR로 화면을 보면서 유저캐릭터를 이동시키고 트래킹 및 시점을 사용한 포인터를 이용해 게임이 나오는 각종 이벤트를 클리어하면서 이야기를 진행하는 구조로 게임을 만들기 위해 필요한 콘셉트 디자인 기획서를 작성하는 것이 본 프로젝트의 교육내용이다.</p> <p>본 프로젝트 진행은 다음과 같은 단계를 거쳐 진행되었다.</p> <p>- 게임 아이디어의 창출과 완성 &gt; 게임 기안서 작성 &gt; 시나리오의 완성 &gt; 시나리오에 기반을 둔 게임 콘셉트 디자인 기획서의 완성</p> <p>먼저 게임의 전체형태를 파악할 수 있도록 게임기안서를 작성해 MEET의 구조를 결정했다.</p> <p>이것을 토대로 시나리오를 작성한 후, 세부 부분을 설정하기 위해 다음의 콘셉트 기획서를 작성하도록 했다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임 진행 구조 설정 기획서. 시나리오를 토대로 해당 게임의 시작부터 끝까지 플레이가 진행되는 구도와 발생하는 이벤트를 순서대로 설정했다.</li> <li>2. 카드보드 기기를 이용해 헤드 트래킹 및 시점을 사용한 포인터로 게임을 진행할 수 있도록 트래킹 시스템을 구축할 수 있는 플레이시스템 기획서를 설정했다.</li> <li>3. 게임에 사용할 유저캐릭터인 아기 및 각종 NPC의 형태와 애니메이션을 설정했다.</li> <li>4. 게임에 사용할 맵의 형태를 시나리오에 설정되어 있는 꿈의 공간을 기준해 크기와 형태를 설정했다.</li> <li>5. 게임에 사용되는 퍼즐에 대해 설정했다. MEET의 시나리오 내용상 퍼즐의 종류가 적고 간단하므로 설정 내용은 매우 적은 수준이었다.</li> <li>6. 게임에 사용할 BGM과 효과음을 설정했다. 해당 게임이 꿈 안에서 발생하는 내용이므로, BGM은 몽환적인 분위기를 기준으로 설정되었다.</li> <li>7. 게임에 필요한 UI 구조를 설정했다. VR구조이며 헤드 트래킹 방식이므로, 게임플레이에 사용되는 UI는 단순한 형태를 유지하도록 설정했다. 추가로, 게임 구동시에 필요한 게임아이콘과 로비화면, 엔딩크레딧의 UI를 설정했다.</li> </ol> <p>이상과 같이 콘셉트 기획서를 완성하고, 최종 검토를 통해 기획서의 완성도를 높였다. 이상의 수업을 진행하면서 &lt;MEET&gt;의 제작을 완성했다.</p>		
주요 이미지			




# 최창수 (멘토\_박재석)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	라스트 배틀		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최창수
장르	VR FPS 게임 기획	멘토명	박재석
프로젝트 기획의도	<p>라스트 배틀은 SF 세계관을 토대로 한 1인칭 슈팅액션으로, 시나리오를 진행하면서 주어진 임무를 수행하며 필드에서 적을 공격해 승리하는 게임이다.</p> <p>본 프로젝트는 1인칭 슈팅액션 게임으로, VR을 이용해 유저가 접근하는 적을 공격해 강한 액션감을 느낄 수 있는 게임으로 만들 수 있도록 콘셉트 디자인 기획을 하는 것을 목표로 한다. VR에 대한 이해와 게임개발을 위한 스토리텔링 및 콘셉트 디자인을 하는 방법을 강의를 통해 이론을 배우고 실습을 통해 익힌다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>라스트 배틀은 오컬러스 퀘스트나 바이브와 같은 VR기기에서 게임을 플레이하는 것을 토대로 한다. VR로 진행되는 FPS게임으로, 지구와 다른 행성에서 일어나는 전투로 게임을 구성했다. 이와 같은 내용으로 게임을 만들기 위해 다음과 같은 단계를 거쳐 진행되었다.</p> <p>- 게임 아이디어의 창출과 완성 &gt; 게임 기안서 작성 &gt; 시나리오의 완성 &gt; 시나리오에 기반을 둔 게임 콘셉트 디자인 기획서의 완성.</p> <p>처음 아이디어 창출시에는 FPS가 아닌 시뮬레이션으로 구성했으나, VR의 시야 문제로 인해 해당 장르의 개발이 어렵다는 것을 인지하고 FPS로 장르를 변경했다.</p> <p>강의와 피드백을 통해 유저가 동족을 구출하기 위해 총 3개의 종족과 전투를 벌이고, 2개의 퀘스트를 완수하는 형태로 스토리를 구성했으며, 각 종족마다 특징을 가지며 종족수도 다르게 구성해 게임의 진행 시나리오와 기안서를 완성했다. 이것을 토대로 세부 부분을 설정하기 위해 다음의 콘셉트 기획서를 작성하도록 했다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임 진행 구조 설정 기획서. 시나리오를 토대로 게임이 플레이되는 구역을 3개로 설정하고, 각 구역별로 발생하는 이벤트와 게임플레이 진행 구조를 설정했다.</li> <li>2. 총기류와 같은 무기를 이용해 적을 공격하는 전투시스템의 구조 및, 유저캐릭터가 사용하는 총기류의 종류에 따라 달라지는 전투방식에 대해 설정했다.</li> <li>3. 게임에 사용할 유저캐릭터 및 적으로 등장하는 3개의 종족과 몬스터의 외형과 애니메이션을 정하고, 개별 적의 공격 방식 및 공격패턴에 대한 구조를 설정했다.</li> <li>4. 게임에 사용할 맵의 형태를 시나리오를 토대로 3개의 구역으로 나누고, 각각의 구조와 형태에 대해 설정했다.</li> <li>5. 게임에 사용하는 퍼즐의 종류를 설정하고, 해당 구조를 구현하기 위해 필요한 시스템을 설정했다.</li> <li>6. 게임에 사용할 6개의 BGM, 유저캐릭터와 적이 사용할 효과음 및 음성의 종류와 형태를 설정했다. 해당 음원은 사용 대상의 특성에 맞게 설정했다.</li> <li>7. 게임에 적용할 UI를 제작할 수 있도록 먼저 UI구조도를 만들어 필요한 UI의 종류를 파악한 후, 개별 UI의 형태를 설정했다.</li> </ol>		

# 장준영 (멘토\_송진우)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Star Linker		
유형	개별 프로젝트	멘티명	장준영
장르	동작인식 캐주얼 게임	멘토명	송진우
프로젝트 기획의도	<p>동작인식 센서를 활용한 상체 운동 및 방향 감각을 훈련시키는 기능성 게임입니다.                      장년층 및 유아, 초등학생들의 팔 동작을 활용한 집중력 훈련용 게임입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>본 프로젝트는 언리얼 엔진을 활용하여 우주 공간에서 우주선을 팔의 제스처 인식을 통해 실제 게임이 진행되도록 합니다.                      동작인식 센서를 통해 신체를 인식시키고, 팔동작을 통한 조종 방법을 학습할 수 있는 튜토리얼, 게임내에서 외계 별레의 공격을 피하면서 행성에 안정적으로 도착하는 게임입니다.</p>		
주요 이미지			

# 최영복 (멘토\_송진우)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	화재출동 119 (Rescue)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최영복
장르	체험 학습 러닝 게임	멘토명	송진우
프로젝트 기획의도	교육용 기능성 게임과 발판 압력센서를 활용한 ICT 융합 기능성게임 기획을 통하여 게임과 PC, 모바일뿐만 아니라 다양한 센서와 연동하여 교육과 신체 단련을 동시에 가능한 콘텐츠를 기획할 수 있는 역량을 기르고자 하였습니다.		
프로젝트 주요내용	<p>전체 게임 시간은 5분에서 10분 내외의 발을 사용하여 운동하는 게임으로서 화재가 발생하여 소방차가 출동하고, 화재를 진압하는 기능성 게임입니다.</p> <p>초기 화재 발생시 압력센서의 발을 밟는 속도에 따라 소방차가 달려가는 속도가 결정됩니다.</p> <p>정해진 시간에 최대한 빨리 화재 장소에 도착 후 발판 센서에서 제자리 달리기 속도가 빨라질수록 호수에서 물을 뿌리는 양이 많아지고, 달리는 속도가 느려질수록 물의 양은 적어집니다. 화재에 대한 경각심과 소방관에 대한 간접 직업체험을 할 수 있도록 제작되었습니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 교육용 게임 콘텐츠를 제작하여 5개 초등학교에 설치 및 배포 확정 (수원 광고초등학교, 광주 삼리초등학교, 서울 상천초등학교, 시흥배곧누리초, 광양 광양제철초)
-------	--

# 안상진외 3명(멘토\_신정엽/홍영한)

## | 프로젝트 소개

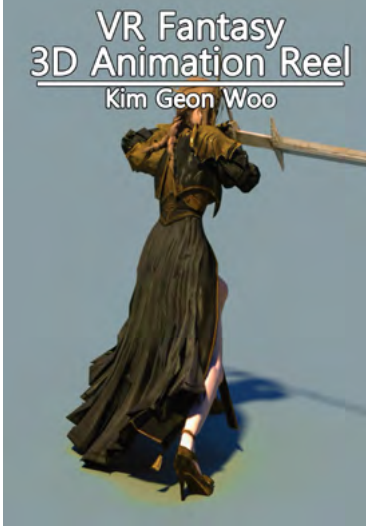
프로젝트명	Po좀비war		
유형	공동 프로젝트	멘티명	안상진, 최익천, 박세인, 이도근
장르	VR 디펜스 FPS	멘토명	신정엽, 홍영한
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 교육생들의 실무 창작능력을 최대한 배양시키고자 약 6개월(8시간/주) 안에 가능한 레벨 / 시스템 기획을 사전에 중점적으로 검토함.</li> <li>· 개발자로서 필수적으로 알고 있어야 할 이론 및 실무 기술을 경험할 수 있는 프로젝트로 VR FPS (디펜스) 타입의 콘텐츠가 적절한 것으로 판단함.</li> <li>· 공격해 오는 몬스터를 일정 시간 내에 제압하는 디펜스류의 규칙을 기본으로 하여, VR의 특징적인 현장감, 몰입성을 최대한 표현할 수 있는 게임 디자인을 목표로함.</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	컨셉 기획, 레벨 디자인 이론 및 실무 시스템 기획과 콘텐츠 밸런싱 이론 및 실무 유니티 엔진 및 C# 프로그래밍 기본 실습 2D 게임 개발 실무(레벨 기획/ 2D 프로그래밍) 3D 게임 개발 실무(레벨 기획 / 시스템 기획/ 3D 프로그래밍) VR 게임 개발 실무 기초 (VR 하드웨어 프로그래밍/ AI 설계 / 캐릭터 / 무기 시스템) VR 게임 개발 실무 중급 (팀 단위 협동 프로젝트/ 어셋, 코드 커스터마이징 / 디버깅)		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	2020 G-STAR 인디 게임 초정작 선정
성과 관련 링크	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=D395_WHQ58w">https://www.youtube.com/watch?v=D395_WHQ58w</a>

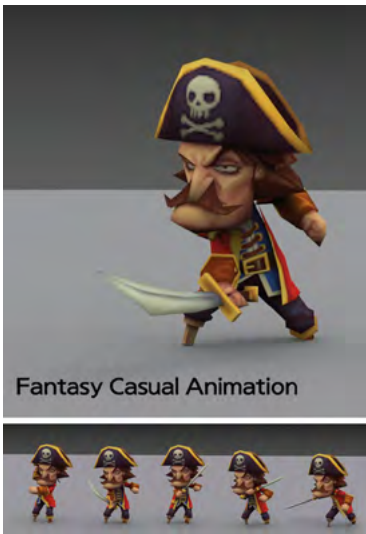
# 김건우 (멘토\_안인성)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	VR Fantasy 3D Animation Reel		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김건우
장르	3D Animation	멘토명	안인성
프로젝트 기획의도	Fantasy 세계의 여전사와 남전사의 자연스럽게 멋진 동작을 Sound와 함께 멋지고 화려하게 연출하여 보는 이들의 눈과 귀를 사로잡을 수 있는 애니메이션을 만들기 위함		
프로젝트 주요내용	걷기와 공격 모션, 연계 동작 등 3D MAX를 이용하여 기본 콘텐츠 제작. 애프터 이펙트를 이용하여 Sound Effect를 넣고 영상을 편집		
주요 이미지			

# 조민장 (멘토\_안인성)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Fantasy Casual Animation		
유형	개별 프로젝트	멘티명	조민장
장르	3D Animation	멘토명	안인성
프로젝트 기획의도	이전에 해왔던 사실적인 캐릭터가 아닌 캐주얼한 캐릭터를 이용한 캐주얼한 액션을 제작하여 더욱 다양한 영역을 해 볼 수 있도록 시도. 이에 멘토가 작업했던 해적 캐릭터를 이용하여 애니메이션을 제작했으며, 캐릭터에 걸맞는 느낌을 모션 화함		
프로젝트 주요내용	걷기 및 공격 모션 등을 3D MAX를 이용하여 기본 콘텐츠 제작. 이외 영상편집 프로그램을 이용하여 Sound Effect를 추가하여 완성함		
주요 이미지			


# 강민석 (멘토\_윤병식)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Enthusiasm		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강민석
장르	영상	멘토명	윤병식
프로젝트 기획의도	<p>게임이라는 소재를 다양한 관점으로 접근하여 영상 제작                      Enthusiasm은 스포츠와 게임을 통한 E스포츠의 공통점과 열정이라는 핵심의 단계를 영상으로 표현하고자 함. 영상의 장면을 어떻게 구성했는지에 대해서 코멘터리를 단 제작 메이킹을 만들어서 영상 제작 과정에 대한 설명을 보여줌</p>		
프로젝트 주요내용	<p>* 스포츠와 게임을 통한 E스포츠의 공통점과 열정이라는 핵심 단계를 풀어내고자 함                      * 영상 제작 메이킹을 통해서 영상을 제작할 때 어떤 것 때문에 장면을 구성했는지에 대한 의도를 설명하고자 함</p>		
주요 이미지			

# 성다희 (멘토\_윤병식)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	DAILY 360		
유형	개별 프로젝트	멘티명	성다희
장르	영상	멘토명	윤병식
프로젝트 기획의도	<p>현재 만들고 있는 360도 여행 영상 콘텐츠가 바이럴이 잘 되지 않음에 따라 360도 카메라 촬영을 기반으로 만들어진 여러 VR 영상 콘텐츠분석 및 시장분석을 기반으로 콘텐츠 기획 및 제작 프로세스 전반을 경험한다. 또한 한국에서 만들어진 360도 카메라인 Fitt360을 사용하여 1인칭 시점의 VR 콘텐츠 제작을 목표로 한다.</p> <p>기존의 콘텐츠 문제점을 찾아내어 보완함으로 콘텐츠 제작 능력의 향상이 가능하며, 콘텐츠 제작 프로세스를 멘토와 함께 반복함으로 본인 콘텐츠를 객관화 시키고 사업화 방향을 모색 할 수 있다. 또한 콘텐츠제작 실무에 대한 멘토링 진행으로 실무에 대한 이해를 바탕으로 콘텐츠를 제작 할 수 있다</p>		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 360도 여행 영상</li> <li>* Insta360 one X 와 같은 저가형 카메라를 이용하여 촬영을 진행하였습니다. 또한 After Effect, Photoshop, C4D 등 영상 후반 편집 기능을 활용하여 제작</li> <li>* 360도의 특징인 자연을 카메라에 담은 것뿐만 아니라 정보와 재미를 동시에 얻을 수 있는 장치를 고민하며 편집을 진행</li> <li>* 유튜브 링크를 통해 누구나 PC, 모바일, VR 디바이스로 영상을 시청할 수 있음</li> </ul> <p>※ 수원 화성VR / 수원 광고VR / 경북 예천 VR / 경북 영양 VR 등 지역 관광 명소의 콘텐츠 위주로 제작</p>		
주요 이미지			

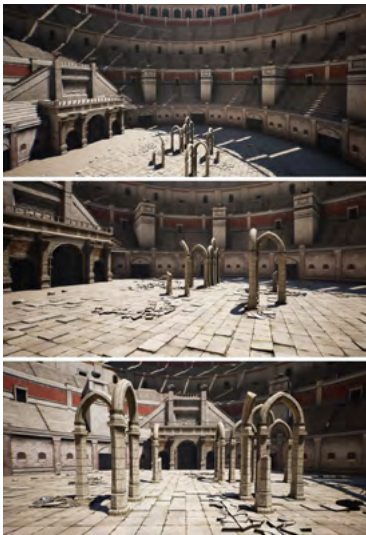
## | 주요 성과

성과 정보	<p>스킬업을 통한 외주제작 다수</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020 경북 4차 산업혁명 기술대전 홍보영상 제작</li> <li>* 학교 폭력 VR 영상 제작 참여</li> <li>* 마포문화재단에서 진행한 음악극 VR 촬영 참여</li> <li>* 운영 유튜브 채널 구독자수 증가</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2020 경북 4차산업혁명 기술대전 행사 안내 페이지 <a href="https://www.gumico.com/event/view.php?no=1892?page=&amp;search_gubun=A">https://www.gumico.com/event/view.php?no=1892?page=&amp;search_gubun=A</a></li> <li>* 운영 유튜브 채널 링크 <a href="https://www.youtube.com/channel/UC9eluXmiPlv5QblgLB0SNrw">https://www.youtube.com/channel/UC9eluXmiPlv5QblgLB0SNrw</a></li> </ul>



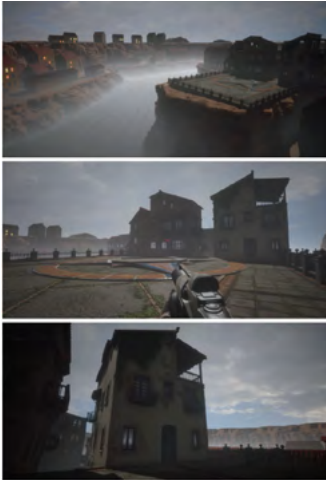
# 손상원 (멘토\_조성현)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Colosseum		
유형	개별 프로젝트	멘티명	손상원
장르	VR 액션게임 배경	멘토명	조성현
프로젝트 기획의도	판타지와 실제 고대 콜로세움을 조합하여 제작. 리얼한 싸움장의 모습을 만들고자 하였다.		
프로젝트 주요내용	<p>VR 웅장한 콜로세움을 컨셉으로 넓은 공간에서 VR 대전을 할 수 있게 제작하였다. 원형 경기장의 장점인 웅장한 콜로세움을 표현하기 위해서 언리얼 엔진 4를 활용한 리얼한 3d 모델링을 제작했다. 한 장소에서 많은 모델링이 보여야 하기 때문에 최적화는 필수적인 요인으로 습득하고 활용해서 제작하였다.</p> <p>[제작 방식] 콜로세움을 제작할 때에 수정하는 부분을 줄이고 기간 안에 제작을 하기 위해서 사전 자료 수집과 기초 더미 제작을 하고 디테일한 세부 3d 모델링을 해서 배치하였다 그리고 PBR 제작 방식에 맞는 텍스처 제작을 완료하였고, 라이트 배치하고, 최적화 작업을 진행하였다.</p>		
주요 이미지			

# 하연수 (멘토\_조성현)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	SEASIDE		
유형	개별 프로젝트	멘티명	하연수
장르	1인칭 VR FPS 게임 배경	멘토명	조성현
프로젝트 기획의도	1인칭 VR FPS로 유럽풍 느낌의 건물들과 환경을 제작하여 제작한 공간에 유저가 돌아볼 수 있게 한다.		
프로젝트 주요내용	<p>실사 유럽풍 건물 느낌을 주기 위해서 PBR방식의 텍스처링을 사용하여 현실감 있는 텍스처를 제작을 하였고 1인칭 시점에 맞게 공간을 구성하였다.</p> <p>어두운 분위기를 연출하였고 짙은 안개 느낌을 내었다.</p> <p>프로젝트를 제작하면서 작업자는 단순히 비주얼만 제작하는데 그치지 않고 어느 환경에서든지 프로젝트가 잘 돌아갈 수 있게 최적화 부분도 신경을 써서 제작했다는 특징을 갖고 있다.</p> <p>프로젝트를 통해서 얻은 기대 효과는 차세대 3d 제작 방식을 습득하고 적용함으로써 발전된 작업 스킬을 습득하였다.</p>		
주요 이미지			


# 강신봉 (멘토\_최세웅)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Akasha formular		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강신봉
장르	게임 컨셉원화 캐릭터디자인	멘토명	최세웅
프로젝트 기획의도	VR을 비롯한 다양한 멀티콘텐츠로 제작될 수 있는 캐릭터 컨셉을 제작 게임개발을 위한 신규 IP 확립, 6인의 캐릭터 디자인		
프로젝트 주요내용	Akasha Formular 설정에 맞는 6인의 캐릭터 디자인의 밸런스를 잡기 위해서 각각의 외곽 실루엣, 내부밀도와 심 라인 분포에 신경 썼습니다. 또 6인의 캐릭터들은 혼잡한 플레이 중에 서로를 완벽하게 구별할 수 있어야 하므로 시각적으로 서로 적대적으로 보이지 않게, 팀으로 묶이는 심상을 유지하면서도 서로 다른 컬러조합, 복식, 구도를 가지게 하는 데에 집중했습니다.		
주요 이미지			


# 한혜연 (멘토\_최세웅)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	스튜디오 23		
유형	개별 프로젝트	멘티명	한혜연
장르	중세 판타지풍 MMORPG 게임 컨셉원화	멘토명	최세웅
프로젝트 기획의도	<p>AR·VR, 3D게임 콘텐츠 제작 필수요소인 2D컨셉아트 디자인과 3D모델링을 제작                      제작된 모든 배경 컨셉아트는 각각의 스토리텔링을 갖추고 있어, 유저에게는 디테일한 이야기를 알아가며 게임을 플레이 할 수 있는 즐거움을, 제작자에게는 컨셉에 대한 이해도를 높여 좀 더 원활한 제작과 커뮤니케이션을 가능하게 합니다.                      또한, 게임의 분위기를 결정짓는 원화(컨셉아트)의 제작 뿐만 아니라 원화에 대한 3D모델링까지 진행하여 형태와 디자인에 있어 좀 더 원활한 제작을 도모합니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>온라인 게임을 포함해 영화, 애니메이션, AR·VR 관련 콘텐츠의 제작을 위한 사전단계로, 콘텐츠의 설정과 전개, 상황 연출 등을 2D 이미지와 3D 모델링으로 시각화하였습니다.</p>		
주요 이미지			

# 양희성 (멘토\_하상백)

## | 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	Revolver		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	양희성
<b>장르</b>	RPG 게임 기획	<b>멘토명</b>	하상백
<b>프로젝트 기획의도</b>	<p>VR 기기의 특징인 생생한 현장감을 살리면서 각 개성있는 캐릭터들을 조합하여 케미에 의해 다양한 전투를 펼칠 수 있도록 하였습니다.</p> <p>최대 4인으로 팀을 맺어 다수의 적과 전투를 펼치는 1인칭 협동 ARPG 게임으로 각 클래스의 역할에 맞는 협동 플레이 전투를 통해 재미를 줄 수 있도록 기획하였습니다.</p>		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* VR의 생생한 현장감을 살려 전투에 몰입할 수 있도록 설계하였습니다.</li> <li>* 최대 팀을 이루어 각자 역할에 맞는 협동 플레이로 다수의 적과 전투를 즐길 수 있도록 설계하였습니다.</li> <li>* 다양한 캐릭터의 조합이 가능하도록 스킬시스템을 설계하여 클래스간 케미를 통한 공략의 재미를 더했습니다.</li> <li>* 특수한 지역이나 상황에 맞는 캐릭터 스킬 사용을 유도하여 전투시마다 색다른 재미를 느낄 수 있도록 설계 하였습니다.</li> </ul>		
<b>주요 이미지</b>			

# 전원배 (멘토\_하상백)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Fantasia		
유형	개별 프로젝트	멘티명	전원배
장르	RPG 게임 기획	멘토명	하상백
프로젝트 기획의도	<p>플레이스테이션 VR 무브 컨트롤을 활용하여 직접 행동을 통해 스킬을 사용하는 실감형 게임입니다. 캐릭터를 교체하며 전투하는 태그매치형 교체 시스템을 통해 싱글게임이지만 파티게임의 느낌을 받을 수 있도록 하였고 무브 컨트롤을 사용하여 스킬을 발동하여 실감나는 전투를 즐길 수 있도록 하였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 실감형으로 만들기 위해서는 전투 스킬 시스템이 중요하기 때문에 스킬 시스템을 중점으로 기획하였습니다.</li> <li>* 스킬 시스템을 만들기 위해 콘셉트 기획을 진행하였고 이를 통해 캐릭터 설계와 기본 전투 시스템을 만들었습니다.</li> <li>* 베이스 시스템이 완성된 후 전투시스템의 핵심인 교체 시스템에 어울릴만한 스킬들을 설계하고 각 캐릭터의 스킬들을 만들었습니다.</li> <li>* 만들어진 스킬들을 통해 더욱 재미있는 전투가 될 수 있도록 밸런스 작업을 진행하였고 VBA를 활용하여 전투 시뮬레이션 제작을 통해 전투 과정을 상세히 보며 의도에 맞는 전투가 되는지 확인하고 수정하였습니다.</li> </ul>		
주요 이미지			


# 서영조 (멘토\_한명규)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Tundra Survival (체감형 어드벤처 VR 콘텐츠 시스템 기획)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	서영조
장르	VR 어드벤처 기획	멘토명	한명규
프로젝트 기획의도	기후변화, 환경변화 체감과 생존을 위한 수단 활용, VR 어드벤처 환경에 맞는 전략적 VR 기기 활용, 유저의 탐색 및 도구 활용을 통한 극사실적인 가상현실 체감		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>*아이템 줍기, 다이얼 패드 입력, 버튼 조작 등 일반적인 상호작용과 더불어 아이템 합성 및 파괴를 통해 독특한 경험을 할 수 있다.</li> <li>* 다양한 난이도의 수리 퍼즐과 주변 환경을 관찰하고 풀이 방법을 유추해야 하는 추리 퍼즐, 창의적인 행동을 통해 풀어야 하는 퍼즐 등 다양한 풀이법의 퍼즐을 풀 수 있다.</li> <li>* 맵 곳곳에 숨겨진 코인을 찾아 인쇄기를 사용하여 텍스트가 아닌 그림을 통해 직, 간접적인 힌트를 획득할 수 있다.</li> <li>* 튜토리얼 스테이지를 통해 자연스럽게 게임 플레이 방법을 습득할 수 있고, 단계별로 난이도가 상승하며 다른 퍼즐 컨셉을 가진 4개의 스테이지를 플레이 할 수 있다.</li> </ul>		
주요 이미지			

# 박진우 (멘토\_한명규)

## | 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	<b>VR Aim Training (1인칭 슈팅 체감형 VR 게임 콘텐츠 시스템 기획)</b>		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	박진우
<b>장르</b>	VR 슈팅게임 기획	<b>멘토명</b>	한명규
<b>프로젝트 기획의도</b>	총기를 양손 모두 활용해 자유롭게 사용할 수 있게 하고, 조작(장전, 사격, 조준, 착용)을 직접 체감하며, 즐길 수 있는 형태의 VR 환경 제공 정밀한 사격을 위해서 조준경도 사용해 볼 수 있는 극사실적인 VR 환경 제공		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* VR FPS의 특수한 환경 조건으로 인해 게임 플레이에 불편함을 겪는 유저들을 타겟함</li> <li>* 실제와 최대한 비슷한 총기 조작 메커니즘을 구현하기 위해 분석을 진행했으며 이를 통해 VR환경에서 제공되는 가상현실에서 오는 현실감을 통한 몰입감을 주고자 함</li> <li>* 총기 메커니즘의 고증을 살려 총기 매니아들이 가상 체험을 통해 만족감을 느낄 수 있게 제작하고자 함</li> </ul>		
<b>주요 이미지</b>			




# 배현성 (멘토\_함상우)

## I 프로젝트 소개

프로젝트명	배틀 스피릿 (Battle Spirit)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	배현성
장르	VR 액션 RPG게임 기획	멘토명	함상우
프로젝트 기획의도	<p>액션 RPG 장르는 유저의 행동이 상대에게 얼마나 영향을 미쳤는지 직관적으로 명확한 피드백을 주어야 하고, 얼마나 몰입감이 있느냐에 따라 피드백의 강도가 달라져 VR 환경에서 구현하기 적합하다고 할 수 있으며, 몰입감이라는 순기능은 극대화하고 멀미라는 역기능은 최소화하는 것을 의도로 Level Design 프로젝트를 진행하였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>우선 기획의 본질에 대한 수업을 통해 인간의 욕구와 직관에 대하여 통찰력을 갖추도록 하였고, 이를 토대로 VR 플랫폼 및 해당 장르에 접근하여 프로젝트를 진행하였습니다. 액션 RPG 게임이므로 각 상황에 따라 어떠한 전투 패턴이 적합한지 명확하게 파악할 수 있도록 공간과 객체의 제원을 기획하였고, 상대에게 큰 영향력을 미쳤다는 피드백을 받을 수 있도록 몬스터 배치를 기획하였습니다. 이러한 기획안을 토대로 유니티 엔진에서 공간을 만들고, 객체를 배치하고, 카메라를 세팅하였습니다. 그리고 몰입감 있고 멀미를 줄일 수 있는 환경조성을 위해 필요한 부분만 비추도록 Light의 반경과 조도를 세팅하였고, 불필요한 Shader 효과를 지양하여 멀미를 최소화 하도록 작업하였습니다.</p>		


# 최동훈 (멘토\_함상우)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	던전 마스터 (Dungeon Master)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최동훈
장르	VR 퍼즐 어드벤처게임 기획	멘토명	함상우
프로젝트 기획의도	<p>퍼즐 장르의 상황을 파악하고 해결방안을 추론하여 실행하는 논리적 재미가 있고, 어드벤처 장르는 여러가지 변수라는 불확실성에 직면하고, 이를 극복해 나가는 재미가 있습니다. 이러한 특성이 몰입감 높은 VR 환경과 만나면 자기효능감이라는 피드백을 극대화 할 수 있으므로 차세대 콘텐츠의 방향성이라 할 수 있으며, 이를 실현하는 것을 의도로 Level Design 프로젝트를 진행하였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>우선 기획의 본질에 대한 수업을 통해 인간의 욕구와 직관에 대하여 통찰력을 갖추도록 하였고, 이를 토대로 VR 플랫폼 및 해당 장르에 접근하여 프로젝트를 진행하였습니다. 퍼즐 어드벤처 게임이기 때문에 상황을 명확하게 파악할 수 있도록 공간 및 기믹을 기획하였고, 유저가 흥미롭게 느낄 수 있는 플레이 동선을 계획한 후 각 스테이지의 컨셉을 기획하였습니다. 이러한 기획안을 토대로 유니티 엔진에서 공간을 만들고, 객체를 배치하고, 카메라를 세팅하였습니다. 그리고 직관적이고 몰입감있는 환경을 위해 Light, Fog, Shader, Post Processing 등의 기능을 활용하여 분위기를 조성하였습니다.</p> <p>현재 포트폴리오, 자기소개서, 면접준비 등 게임기획자 취업에 필요한 준비를 완료하였습니다.</p>		
주요 이미지			

# 최재민 (멘토\_함상우)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	디펜스 프로젝트 (Defense Project)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최재민
장르	VR 슈팅 디펜스게임 기획	멘토명	함상우
프로젝트 기획의도	<p>디펜스 장르는 매 순간마다 합리적인 판단을 토대로 제공되는 자원을 어디에 투자할 지 최선의 판단을 해야하는 "기회비용의 최소화" 라는 자원관리적 재미가 있고, 이를 VR 환경에서 알맞게 제공하기에는 어려움이 있다고 할 수 있으므로 더 나은 방향성을 제시할 수 있다면 의미있는 도전이 되리라 생각되었고, 이를 실현하는 것을 의도로 Level Design 프로젝트를 진행하였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>우선 기획의 본질에 대한 수업을 통해 해당 장르가 제공하는 재미의 본질과 인간의 직관에 대하여 통찰력을 갖추도록 하였고, 이를 토대로 VR 플랫폼 및 해당 장르에 접근하여 프로젝트를 진행하였습니다. 디펜스 장르의 재미를 살리고자 상황에 대한 판단 및 타워 배치의 편의성을 제공할 수 있는 시스템을 기획하였고, 슈팅의 경험을 최적화할 수 있는 공간의 형태와 제원을 기획하였습니다. 이러한 기획안을 토대로 유니티 엔진에서 공간을 만들고, 객체를 배치하고, 카메라를 세팅하였습니다. 그리고 상황판단에 저해되는 환경적 요소를 최소화하고, 동선 및 현황 파악이 쉽도록 Light의 조도를 세팅하였으며, 원거리 슈팅의 편의를 고려하여 카메라의 FOV(시야각)을 설정하였습니다.</p>		
주요 이미지			

2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

---

<b>강지영</b> 러브워치	262	<b>김지희</b> 트램펄린	265
<b>강태형</b> 콜드타운	262	<b>김태웅</b> 헤드라인	266
<b>김민지</b> 직장인	263	<b>나성민</b> 노래, 하라!	266
<b>김세희</b> 이웃은 원수다	263	<b>박송윤</b> 한 번 더 해피빙의	267
<b>김재욱</b> 섬바디	264	<b>박슬기</b> 지구 멸망 어플	267
<b>김정우</b> 야미TV	264	<b>박윤우</b> 과호흡	268
<b>김지영</b> 소년	265	<b>방형석</b> 주말의 명화	268

# 15 한국영화프로듀서 조합

**기관명** (사)한국영화프로듀서조합

**분야** 방송영상

**과제명** 기획 역량 강화를 통한 영화 분야 실무형 인재 양성

**과제소개** (사)한국영화프로듀서조합은 영화 분야 정상급 프로듀서 멘토들의 프로젝트 기반 도제식 멘토링을 통해 창작자(작가, 감독, 기획피디) 육성 및 취업, 계약을 적극 지원하고 있습니다.

※ (사)한국영화프로듀서조합 멘티들의 프로젝트는 영화 시나리오의 특성상, 저작권 보호(아이템 도용 방지 등)를 위해 내용이 비공개됩니다.

---

<b>신기현</b> 리뷰왕 장봉기	269	<b>이후연</b> 마지막 수상자	272
<b>연제광</b> 언덕	269	<b>임미나</b> 맥시멈 걸, 미니멈 보이	273
<b>윤동희</b> 오즈	270	<b>임은하</b> 나의 비밀 디스켓	273
<b>이세란</b> 적배지 : 붉은 천	270	<b>장우재</b> 가면	274
<b>이소영</b> 투명인들	271	<b>장주은</b> 그림 같은 집	274
<b>이윤주</b> 허상	271	<b>정은비</b> 시간의 연인	275
<b>이진호</b> 모 아니면 도	272	<b>황세현</b> 화계장터	275

# 강지영 (멘토\_김지연)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	러브워치		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강지영
장르	19금 로맨틱 코미디	멘토명	김지연
주요 이미지			

# 강태형 (멘토\_송대찬)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	콜드타운		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강태형
장르	코미디, 판타지	멘토명	송대찬
주요 이미지			

# 김민지 (멘토\_이동하)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	직장인		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김민지
장르	블랙 코미디	멘토명	이동하
주요 이미지			

# 김세희 (멘토\_김주경)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	이웃은 원수다		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김세희
장르	드라마, 코미디	멘토명	김주경
주요 이미지			

# 김재욱 (멘토\_이안나)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	섬바디		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김재욱
장르	코미디, 성장 드라마, SF	멘토명	이안나
주요 이미지			

# 김정우 (멘토\_이한대)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	야미TV		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김정우
장르	스릴러, 드라마	멘토명	이한대
주요 이미지			



# 김지영 (멘토\_김현철)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	소년		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김지영
장르	액션 드라마	멘토명	김현철
주요 이미지			

# 김지희 (멘토\_안은미)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	트램펄린		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김지희
장르	코미디, 드라마, 음악, 성장	멘토명	안은미
주요 이미지			

# 김태웅 (멘토\_신혜연)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	헤드라인		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김태웅
장르	정치 스릴러	멘토명	신혜연
주요 이미지			

# 나성민 (멘토\_송대찬)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	노래, 하라!		
유형	개별 프로젝트	멘티명	나성민
장르	성장 드라마	멘토명	송대찬
주요 이미지			

# 박송윤 (멘토\_백경숙)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	한 번 더 해피빙의		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박송윤
장르	로맨틱 코미디	멘토명	백경숙

# 박슬기 (멘토\_이성훈)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	지구 멸망 어플		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박슬기
장르	SF 재난 블록버스터	멘토명	이성훈

주요 이미지	
--------	--

# 박윤우 (멘토\_이현명)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	과호흡		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박윤우
장르	감염 크리처 호러	멘토명	이현명

# 방형석 (멘토\_이성훈)


## | 프로젝트 소개

프로젝트명	주말의 명화		
유형	개별 프로젝트	멘티명	방형석
장르	청춘 드라마	멘토명	이성훈

<p>주요 이미지</p>	
-------------------	--

# 신기현 (멘토\_신혜연)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	리뷰왕 장봉기		
유형	개별 프로젝트	멘티명	신기현
장르	코미디	멘토명	신혜연
주요 이미지			


# 연제광 (멘토\_이안나)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	언덕		
유형	개별 프로젝트	멘티명	연제광
장르	스릴러	멘토명	이안나

# 윤동희 (멘토\_윤기호)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	오즈		
유형	개별 프로젝트	멘티명	윤동희
장르	범죄 액션	멘토명	윤기호
주요 이미지			

# 이세란 (멘토\_김현철)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	적배지 : 붉은 천		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이세란
장르	클랙 코미디	멘토명	김현철
주요 이미지			

# 이소영 (멘토\_김지연)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	투명인들		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이소영
장르	감성 판타지 드라마	멘토명	김지연
주요 이미지			

# 이윤주 (멘토\_안영진)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	허상		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이윤주
장르	공포, 미스터리	멘토명	안영진
주요 이미지			

# 이진호 (멘토\_이현명)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	모 아니면 도		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이진호
장르	코미디, 드라마	멘토명	이현명
주요 이미지			

# 이후연 (멘토\_백경숙)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	마지막 수상자		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이후연
장르	스릴러 드라마, 블랙 코미디	멘토명	백경숙
주요 이미지			



# 임미나 (멘토\_이한대)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	맥시멈 걸, 미니멈 보이		
유형	개별 프로젝트	멘티명	임미나
장르	로맨틱 코미디, 성장 드라마	멘토명	이한대
주요 이미지			


# 임은하 (멘토\_김지혜)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	나의 비밀 디스켓		
유형	개별 프로젝트	멘티명	임은하
장르	청춘 로맨스 판타지	멘토명	김지혜
주요 이미지			

## 장우재 (멘토\_이동하)

### | 프로젝트 소개

프로젝트명	가면		
유형	개별 프로젝트	멘티명	장우재
장르	미스터리, 호러, 드라마	멘토명	이동하
주요 이미지			

## 장주은 (멘토\_안영진)

### | 프로젝트 소개

프로젝트명	그림 같은 집		
유형	개별 프로젝트	멘티명	장주은
장르	가족 드라마, 성장 드라마	멘토명	안영진
주요 이미지			

# 정은비 (멘토\_김주경)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	시간의 연인		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정은비
장르	판타지 멜로	멘토명	김주경

# 황세현 (멘토\_김지혜)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	화계장터		
유형	개별 프로젝트	멘티명	황세현
장르	코미디, 드라마	멘토명	김지혜

주요  
이미지



2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

---

**조야희외 14명**  
뮤지컬 <코드네임>

278

# 16

## 한양대학교 산학협력단

**기관명** 한양대학교 산학협력단

**분야** 공연\_뮤지컬

**과제명** Musical A to Z Mentoring Program\_뮤지컬 창의인재 멘토링 프로그램

**과제소개** 뮤지컬 제작 전 영역을 아우르는 멘토링을 통해 창작자 뿐 아니라 스태프 분야의 창의인재를 양성하고, 이를 통해 창작 뮤지컬 2편을 제작하여 멘티들로 하여금 뮤지컬계에 책임자로 진출할 수 있는 교두보를 마련하도록 계획된 프로그램

---

**김하진외 14명**  
뮤지컬 <한스>

279

# 조야회의 14명 (멘토\_강남외 14명)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	코드네임		
유형	공동 프로젝트	멘티명	조야회, 이선재, 전동민, 박신별, 박미주, 김정우, 김현준, 장윤혁, 박지선, 김민주, 박주현, 김상완, 홍성진, 정찬민, 최시은
장르	뮤지컬	멘토명	강남, 최종윤, 정태영, 정도영, 정태진, 박민호, 오훈식, 오필영, 안현주, 양주인, 김보람, 김윤희, 이샘, 김영조, 김필수
프로젝트 기획의도	2차 세계대전 당시 적국의 암호를 해독하기 위한 비밀 부서에서 일하던 여성들의 이야기로 전쟁의 참상과 이름도 명예도 없이 일해야 했던 비밀 작전을 수행하던 여성들의 이야기를 담아내었다.		
프로젝트 주요내용	<p>멘티들이 극작부터 작곡, 안무, 무대디자인 등 창작 요소부터 홍보 마케팅에 이르기까지 전 영역을 담당하여 제작하였다. 특별히 &lt;코드네임&gt;은 여성, 전쟁 등 담론이 큰 소재를 잘 녹여내어 불편하지 않은 연출로 잘 풀어내어 큰 호평을 받았다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 작가 : 조야회 멘티</li> <li>* 작곡 : 이선재 멘티</li> <li>* 연출 : 전동민 멘티</li> <li>* PD : 박미주 멘티</li> <li>* 무대감독 : 김현준 멘티</li> <li>* 안무감독 : 박신별 멘티</li> <li>* 음악감독 : 정찬민 멘티</li> <li>* 무대디자인 : 장윤혁 멘티</li> <li>* 조명디자인 : 박지선 멘티</li> <li>* 의상디자인 : 최시은 멘티</li> <li>* 음향디자인 : 홍성진 멘티</li> <li>* 홍보 : 박주현 멘티</li> <li>* 그래픽디자인 : 김상완 멘티</li> <li>* 사진&amp;영상 : 김민주 멘티</li> <li>* 컴퍼니매니저 : 김정우 멘티</li> </ul>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	* 성동 문화재단 유튜브를 통해 11월 9일 공개, 5시간의 공개 시간동안 5천회가 넘는 조회수를 기록
-------	---

# 김하진의 14명 (멘토\_강남외 14명)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	한스		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김하진, 정혜영, 한송이, 김성경, 임은비, 명종환, 이민석, 김보라, 정서영, 조예림, 박소라, 이예은, 한수빈, 이정주, 박슬기
장르	뮤지컬	멘토명	강남, 최종윤, 정태영, 정도영, 정태진, 박민호, 오훈식, 오피영, 안현주, 양주인, 김보람, 김윤희, 이샘, 김영조, 김필수
프로젝트 기획의도	명작 재발견과 뮤지컬화_헤르만 헤세의 원작 <수레바퀴 아래서>를 각색하였다.		
프로젝트 주요내용	<p>멘티들이 극작부터 작곡, 안무, 무대디자인 등 창작 요소부터 홍보 마케팅에 이르기까지 전 영역을 담당하여 제작하였다. 특별히 &lt;한스&gt;는 청소년들의 자아와 현실간의 괴리, 그것으로 인한 갈등 등을 담고 있어 젊은 관객들의 큰 호응을 받았다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 작가 : 김하진 멘티</li> <li>* 작곡 : 정혜영 멘티</li> <li>* 연출 : 한송이 멘티</li> <li>* PD : 이민석 멘티</li> <li>* 무대감독 : 명종환 멘티</li> <li>* 안무감독 : 김성경 멘티</li> <li>* 음악감독 : 박슬기 멘티</li> <li>* 무대디자인 : 임은비 멘티</li> <li>* 조명디자인 : 박소라 멘티</li> <li>* 의상디자인 : 한수빈 멘티</li> <li>* 음향디자인 : 이예은 멘티</li> <li>* 홍보 : 정서영 멘티</li> <li>* 그래픽디자인 : 이정주 멘티</li> <li>* 사진&amp;영상 : 김보라 멘티</li> <li>* 컴퍼니매니저 : 조예림 멘티</li> </ul>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 성동 문화재단 유튜브를 통해 11월 9일 공개, 7시간의 공개 시간동안 5천회가 넘는 조회수를 기록
-------	---

2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

**김경태/정이삭**  
시네마 코드

282

**백정훈**  
가야 (부제 : 부국강병의 꿈)

287

**김인호**  
마타르니아

283

**서동필**  
한국을 배경으로하는 게임제작!

288

**박지호**  
3D 큐브 퍼즐

284

**성지훈**  
사농공상

289

**배건일**  
Papyrus

285

**신태수**  
다이스 캐스터

290

**백용마**  
블루홀 (Blue Hole)

286

**심지형**  
데굴데굴 서커스

291



# 17 젬블로

**기관명** (주)젬블로

**분야** 보드게임 개발

**과제명** 나의 크리에이티브 보드게임을 수출하라

**과제소개** 보드게임 개발자 양성 멘토링을 통해 멘티들의 보드게임 아이디어를 실제 보드게임으로 만들어 개발해 본다. 개발된 보드게임들은 프로토타입을 만들어 보고 우수작은 실제 시제품으로 제작하여 국내외 업체에 홍보한다.

**이동우**  
보드게임 '서울 메트로'

292

**제갈윤홍**  
보드게임 까마귀

297

**이상민**  
스피어헤드

293

**주봉환**  
보드게임 <로봇 키친>

298

**이재운**  
Acid Rain

294

**차진수**  
장생도

299

**이창주**  
쌓기 프로젝트

295

**한의진**  
커피러시

300

**정이삭**  
키튼 박스(Kitten Box)

296

**한혜빈**  
컬러센스

301

# 김경태/정이삭 (멘토\_오준원)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	시네마 코드		
유형	공동 프로젝트	멘티명	김경태, 정이삭
장르	스토리텔링 보드게임	멘토명	오준원
프로젝트 기획의도	보드게임을 좋아하지만 영화에 관심 없는 사람과 영화를 좋아하지만 보드게임에 관심없는 사람들 모두에게 서로 다른 취미를 경험해서 좋아할 수 있게 만들어 보면 좋겠다고 생각했습니다.		
프로젝트 주요내용	국내 및 미국 영화관 박스오피스 순위와 관람객 순위를 모두 고려해서 유명한 영화들만 추린 후 영화를 미니멀 하고 참신하게 포스터 그림처럼 그렸습니다. 일러스트 하나하나 자세한 구도와 색상 등등을 많은 공을 들였습니다. 영화의 내용을 잘 모르는 사람도 참여할 수 있고 영화를 좋아하는 사람들은 더 재미있게 즐길 수 있는 보드게임입니다.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작</li> <li>* 내부 공모전 제작지원작 선정 (4개 시제품 홍보용 제작 지원)</li> </ul>
-------	---

# 김인호 (멘토\_황웅비)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	마타르니아		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김인호
장르	보드게임	멘토명	황웅비
프로젝트 기획의도	해외수출을 위해 룰이 간단하고 텍스트가 없는 게임이지만, 머리를 써야 승리할 수 있는 눈치 전략성 보드게임을 기획하고, 남녀노소에게 호불호가 없는 일러스트를 활용해 글로벌에서도 좋아할 수 있도록 기획했습니다		
프로젝트 주요내용	몬스터를 잡는 파티가 점점 모이는 게임입니다. 그러나, 다른 게임에서도 막타유저가 아이템을 얻을 수 있는 것처럼, 마지막 한 타를 자신이 쳐야하는 눈치게임입니다. 지금 들어가면 잡을 수 있는지? 지금 여기서 레이드 몬스터 효과가 발동되는지? 상대방이 놓은 파티카드를 눈치로 파악하고, 상대방을 교란시킬만한 파티카드를 세트하며 막타를 준비해야하는 보드게임입니다.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------

# 박지호 (멘토\_최정희)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	3D 큐브 퍼즐		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박지호
장르	퍼즐 보드게임	멘토명	최정희
프로젝트 기획의도	<p>부모들과 아이들이 교육적으로 할 수 있는 보드게임을 제작하고 기획하고 싶었습니다. 요즘 코로나 이후의 사회적 거리 두기로 인해 아이들이 할 수 있는 창의적인 활동이나 외부활동이 자제되고 있는 시점에 보드게임을 통한 사고력 증진 및 소규모로 할 수 있는 그런 퍼즐류의 게임 개발이 기획의도입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 앞, 옆, 위 면을 보고 빠른 시간안에 맞추는 큐브 퍼즐 게임 제작 전, 다른 퍼즐류 게임들과 차별성을 두기 위해, 큐브는 자석이 들어간 큐브로 중력을 거스르는 형태의 도면이 나올 수 있도록 제작 아이디어 회의 및 관련 특허에 관한 조사로 3x3 큐브 퍼즐을 카드로 제작하기로 결정</li> <li>2. 큐브 블록 이미지를 이용한 카드 앞면에 앞, 옆, 뒤 면에 들어가는 퍼즐 제작 및 사용되는 블록수 표시와 카드 뒷면에 3d 블록 이미지를 통한 정답 확인이 가능하도록 카드 이미지 제작</li> <li>3. 퍼즐 카드 수를 늘리고 기하학적인 난이도 조정으로 어린이 성인도 즐길 수 있는 퍼즐로 제작</li> <li>4. 제작 시 삼면도로 표현되기 어려운 퍼즐을 제거하여 보드게임의 에러성 제거. 실제 카드 프린팅을 통한 프로토타입 확인</li> </ol>		
주요 이미지			

# 배건일 (멘토\_김건희)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Papyrus		
유형	개별 프로젝트	멘티명	배건일
장르	드로우앤 드로우(롤앤 라이트)	멘토명	김건희
프로젝트 기획의도	<p>육각형 모양의 타일모양을 통해서 고대 이집트 테마의 새로운 드로우앤 드로우(롤앤 라이트 장르의 파생)게임 제작          육각모양을 적극적으로 활용한 드로우앤 드로우 게임은 많지 않으며, 고대 이집트 테마 역시 '문명'게임의 요소를 살리기          에 매우 적합하기 때문에, 전략적인 게임을 제작하는 것에 도움이 될 것으로 기대</p>		
프로젝트 주요내용	<p>드로우앤 드로우(즉, 매 턴마다 카드를 뽑아서 펼치고, 그중 원하는 카드의 모양을 자신의 시트지에 그리면서 진행되는          방식)장르의 고대이집트 테마의 문명 게임          그렇게 자신이 맡은 구역을 채워넣으면서 작물을 생산하고, 생산한 작물을 통해서 새로운 과학기술을 개발함          과학기술을 개발하거나, 혹은 기존의 부락을 점령할 경우 추가적으로 인구가 증가하며, 과학기술의 특수능력 역시 활용          가능. 최종적으로는 인구나 특수기술의 보너스 점수만으로 게임의 승패가 결정되는 2~5인에 25분 길이의 게임이 탄생</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작</li> <li>* 내부 공모전 제작지원작 선정 (4개 시제품 홍보용 제작 지원)</li> </ul>
-------	---

# 백용마 (멘토\_정석현)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	블루홀 (Blue Hole)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	백용마
장르	카드게임	멘토명	정석현
프로젝트 기획의도	자연의 신비로움으로 빛어진 바다의 조형물 블루홀을 테마로 캐주얼하게 남녀노소 즐길 수 있는 카드게임을 개발		
프로젝트 주요내용	<p>기획한 테마에 맞게 어떤 보드게임 매커니즘을 적용하고 어떤 포인트를 중점으로 둘지 고민하여 개발 진행</p> <p>1부터 50까지의 숫자카드를 기반으로 낮은 숫자는 얇은 수심의 밝은 컬러, 큰 숫자는 깊은 수심의 어두운 컬러를 연출하여 게임의 룰에 따라 카드를 오름차순으로 정렬하였을 때 얇은 바다부터 깊은 심해까지 시각적으로 보여지는 연출효과를 노린 카드게임을 제작</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------

# 백정훈 (멘토\_정연민)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	가야 (부제 : 부국강병의 꿈)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	백정훈
장르	보드게임	멘토명	정연민
프로젝트 기획의도	어렵지 않은 진행 방식에 점차적으로 진행될수록 전략적인 사고를 유도하는 전략 입문 게임을 제작하여 국내 자작 보드 게임에서도 전략게임을 만들 수 있다는 가능성을 보여주고자 합니다.		
프로젝트 주요내용	<p>독특한 팔각형 타일과 자원의 배치를 통한 차별성과 게임이 진행될수록 속도가 올라가는 엔진빌딩을 가미하고 자원의 효율성을 끌어내도록 각 요소들을 유기적으로 연결합니다.</p> <p>가야라는 독특한 시대적 배경을 소재로 호기심을 자아내고, 타일과 자원을 이어 붙이면서 자신만의 도시 국가를 점차 성장시켜, 점수트랙의 상단을 향해 달려나가는 레이스를 보여주어 분명한 목표를 가시적으로 보여줍니다.</p> <p>진행 인터페이스는 단순하게 하여 접근성을 높이고, 유기적 관계 속 효율은 수싸움을 통해 남들보다 앞설 수 있도록 도모해야하는 유형으로 게임을 이기는 것은 쉽지 않게 만듭니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작</li> <li>* 내부 공모전 제작지원작 선정 (4개 시제품 홍보용 제작 지원)</li> </ul>
-------	---

# 서동필 (멘토\_이주화)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	한국을 배경으로하는 게임제작!		
유형	개별 프로젝트	멘티명	서동필
장르	카드게임	멘토명	이주화
프로젝트 기획의도	아직 한국을 배경으로 하는 게임이 잘 없어 한국을 배경으로 하는 게임을 만들게 되었고 그에 맞는 테마를 입히고 간단하면서도 재밌게 할 수 있는 난이도의 게임을 제작하려고 기획하게 되었습니다.		
프로젝트 주요내용	매주 6시간씩 모여 직접 만든 게임을 테스트하고 궁극적으로 완성되었을 때의 모습과 방향을 확고히 하고 그에 맞는 시스템을 주입하고자 노력했습니다. 그래서 여러가지 프로토타입을 제작하여 모습을 확인하고 이전에 나온 게임들과 비교하거나 개선할 점을 찾아 계속 프로토타입을 수정했습니다. 또한 테마와 디자인을 입혀 게임의 모습을 만들어 냈고, 플랫폼 기관에서 개최한 내부공모전에 참가하였습니다.		
주요 이미지	 		

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------



# 성지훈 (멘토\_김연)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	사농공상		
유형	개별 프로젝트	멘티명	성지훈
장르	보드게임	멘토명	김연
프로젝트 기획의도	<p>동아시아에서 나타나는 신분제도인 '사농공상'은 현대에 와서 신분에 따라 차별받았던 역사로 인해 부정적인 단어로 연상되고 합니다. 하지만 '사농공상'의 본 뜻은 차별이 아닌 분리였습니다. 각자 자기의 역할이 있으니 이에 충실하라는 뜻이었던 '사농공상'을 게임을 통해 알리고 싶었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사농공상만의 독창적인 게임 시스템 개발 초기 사농공상 게임의 부족함을 파악하여 여러 방식의 게임 시스템을 적용시키고 가장 잘 어울리는 시스템을 바탕으로 게임을 개발</li> <li>2. 사농공상의 게임 내 밸런스 조절</li> <li>3. 게임 내 밸런스 조절 게임 시스템을 건드리지 않는 선에서 밸런스 조절 완성</li> <li>4. 일러스트 작업 완성된 일러스트를 구매해 사농공상에 덧입히는 작업 진행</li> <li>5. 디자인 완성, 프로토타입 제작</li> <li>6. '나의 크리에이티브 보드게임을 수출하라' 공모전 참가, 공모전 종료 후 게임 개선</li> </ol>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------

# 신태수 (멘토\_황웅비)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	다이스 캐스터		
유형	개별 프로젝트	멘티명	신태수
장르	주사위 카드 전략 보드게임	멘토명	황웅비
프로젝트 기획의도	<p>국내외 시장에서 인정받을 만한 퀄리티의 보드게임을 완성한다.</p> <p>다이스 캐스터는 기존 TCG게이머와 일반 보드게임 플레이어가 모두 쉽게 즐길 수 있도록 기획하였다.</p>		
프로젝트 주요내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>'다이스 캐스터'는 4명의 개성 있는 마법사들이 최후의 1인이 남을 때까지 대결한다는 테마를 가지고 있다.</li> <li>게임 자체는 주사위 굴림 매커니즘을 기반으로 하고 있으나, TCG 등에서 사용하는 카드 효과 등을 통해, 자신의 마법사를 점점 성장시켜 더욱 강하게 만든다는 재미요소를 가지고 있다.</li> <li>주사위의 운적 요소와 TCG의 카드 효과 콤보 등 게임의 입문자부터 매니아까지 폭넓은 유저를 대상으로 한다.</li> </ol>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------

# 심지형 (멘토\_정석현)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	데굴데굴 서커스		
유형	개별 프로젝트	멘티명	심지형
장르	보드게임	멘토명	정석현
프로젝트 기획의도	<p>맨처음 보드게임을 구상한 것은 바로 영화 '위대한 쇼맨'을 보고 나서였다. 위대한 쇼맨을 보면서 화려하고 멋진 노래와 무대를 보면서 나도 저런 느낌의 게임을 만들면 좋겠다고 생각을 했다. 이렇게 컨셉을 정하자마자 가장 고민했던 점은 어떻게 보드게임이 서커스처럼 보일까였다. 수많은 관객과 쇼를 하는 단원들.. 그리고 이들을 이끄는 단장. 수많은 고민을 한 결과 카드와 미플을 굴리면서 우리 스스로 신입서커스 단장이자 게임을 즐기는 플레이어(관객)이 되어 게임을 이끌어 가는 게임이 되었다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>우선 플레이어들은 각각 신입 서커스 단장이 되어 게임을 진행한다. 그 후 카드를 잘 섞어 덱을 만들고 4장을 오픈한다. 그런 후, 미션 타일을 잘 섞은 후 4개를 뽑은 후 오픈한 카드의 위쪽에 놓는다. 그 후 플레이어들은 자신의 색깔을 정한 후 그 색깔의 미플들을 전부 가져간다. 이후 카드가 진행 될 때 마다 미플을 배팅을 하는데 자신이 배팅할 미플의 갯수를 주먹을 쥐 후, 다른 플레이어가 보지 못하게 주먹을 내민다.</p> <p>모든 플레이어가 주먹을 내밀었다면 미플을 굴린다. 미플을 굴렸을 때, 모양에 따라 점수가 다르고 점수가 가장 높은 플레이어가 카드를 가져간다. 만약 점수가 맘에 들지 않는다면 자신이 보유한 미플 하나를 버리고 다시 굴리기(앙코르)를 할 수 있다. 그렇게 카드를 모아서 점수와 미션을 달성하면 된다. 만약 카드 4장을 다 펼쳤을 때 미플이 남는다면 주머니에 넣고 하나를 뽑아 커튼콜 마커를 가져간다. 그 후, 게임이 끝났을 때 다시 미플을 굴려 미플의 점수와 카드의 점수, 타일의 점수의 합이 가장 높을 플레이어가 승리한다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작</li> <li>* 내부 공모전 제작지원작 선정 (4개 시제품 홍보용 제작 지원)</li> </ul>
-------	---

# 이동우 (멘토\_이주화)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	보드게임 '서울 메트로'		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이동우
장르	보드게임	멘토명	이주화
프로젝트 기획의도	무거운 전략게임이 아닌 가벼운 전략게임으로 더 많은 사람들을 타겟층으로 하고 타일이 완성됨으로써 눈에 띄는 맵이 완성되어 누구나 플레이해보고 싶게끔 유도할 수 있는 게임을 만든다.		
프로젝트 주요내용	<p>게임은 기본적으로 타일, 길 놓기와 주식이 연계되어있는 게임입니다.</p> <p>일단 설계타일에는 세가지 색상의 길이 그려져 있고, 길이 알맞게 연결되도록 놓아야 합니다. 이때 최대한 많은 길이 연결될수록 돈을 더 많이 얻을 수 있습니다.</p> <p>얻은 돈으로는 길 색상과 대응되는 네개 회사의 주식을 살 수 있습니다. 구입한 주식은 라운드가 끝날때 마다 회사별로 가장 긴 노선들을 비교해 점수를 얻습니다.</p> <p>따라서 플레이어들은 주식을 살 수 있도록 돈을 얻으면서도, 자신이 산 주식이 유리하게 길을 연결할 수 있도록 고민해 가며 타일을 놓아 최종적으로 가장 많은 점수를 얻어 승리해야 합니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------

# 이상민 (멘토\_고태윤)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	스피어헤드		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이상민
장르	카드게임	멘토명	고태윤
프로젝트 기획의도	<p>&lt;스피어헤드&gt;는 접근이 쉬우면서도 전략성이 있는 일대일 카드 게임을 만들어보자는 프로젝트였습니다. 프로젝트의 출발점은 복잡한 워게임을 극도로 단순화하여 적은 양의 카드에 담아내는 것이었습니다. 그렇게 쉽고도 재미있고 기물도 단순하여 생산이 용이한 게임을 만들어 정식출판 및 수출을 하는 것이 이 프로젝트의 목적이었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>프로젝트는 고태윤 멘토와 이상민 멘티, 주봉환 멘티 간의 합동 멘토링으로 이루어졌습니다. 이 세명은 코로나 상황에 따라 매주 실제 모임 혹은 화상 모임을 갖고 서로의 게임을 검토하고 테스트하였습니다. 그 과정에서 본 멘티는 4가지 게임 초안을 만들었고 그 중 가장 완성도가 높은 &lt;스피어헤드&gt;가 해당 프로젝트에 출품되었습니다.</p> <p>출품을 위한 프로토타입 제작을 위해 전문 일러스트레이터인 Hami 작가와 계약으로 아트워크 작업이 이뤄졌습니다. 이렇게 받은 아트워크를 직접 편집한 후 프로토타입 제작이 완료되었습니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------

# 이재운 (멘토\_김지영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Acid Rain		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이재운
장르	보드게임	멘토명	김지영
프로젝트 기획의도	<p>우산 테마의 게임을 거의 접해보지 못한 것에서 착안하여 '비오는 날 우산으로 싸운다면 재미있을 것 같다'라는 생각으로 시작했습니다. 우산을 쓴 사람들을 표현하기 위해 육각 타일로 하늘에서 바라보는 느낌을 주고, 미플 위에 올리는 방식을 더해 우산을 들고 있다는 개연성을 부여했습니다. 높낮이가 다른 지형들을 돌아다니며 산성비를 피하고, 캐릭터의 특성을 활용하며, 공격을 통해 다른 플레이어들의 체력을 소진시키는 대전 게임입니다</p>		
프로젝트 주요내용	<p>이 게임은 게임 맵과 육각 기둥 24개로 전장을 구성합니다. 개인별로 미플과 체력 토큰, 공격 타일이 있고 개인판을 활용해서 상태를 표시합니다. 게임 맵에 육각 기둥을 자유롭게 배치하고, 네 귀퉁이에서 선 플레이어부터 게임을 시작합니다. 각 색상별로 개인 특성이 다르며, 자신의 턴에 이동 및 공격을 해야합니다. 이동은 기본 2칸이며, 높은 지형을 오르려면 2칸 대신 1칸을 이동하며 체력을 소모합니다. 공격은 타일을 미플 위에 올려서 수행할 수 있고, 방향과 거리 및 높이에 따라 타격 판정을 합니다. 일부 지형에는 물 웅덩이가 있어서 진입 시 피해를 입습니다. 최후의 1인이 남을 때까지 게임을 진행합니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------

# 이창주 (멘토\_최정희)

## | 프로젝트 소개

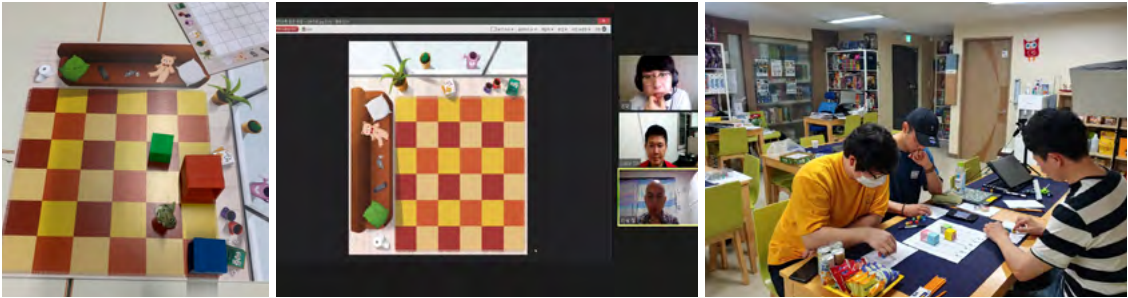
프로젝트명	쌓기 프로젝트		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이창주
장르	보드게임	멘토명	최정희
프로젝트 기획의도	쌓는 것을 이용해서 보드게임 입문자도 쉽고 간단하게 룰을 배울 수 있으며 세팅과 정리가 간편하면서 재미를 느낄 수 있는 보드게임 제작을 목표로 하였다.		
프로젝트 주요내용	<p>매주 1회 6시간 최정희 멘토님과 멘토링을 진행하면서 최대한 상품성이 있으면서 제작단가도 줄이고 누구나 쉽게 배울 수 있는 게임을 만들기 위해 열심히 보드게임을 제작하였다.</p> <p>최우선으로 생각했던 것은 펭귄이라는 테마를 사용하는 것이었다. 펭귄을 어떻게 하면 게임에 잘 녹일 수 있을지 고민하다 빙하 위에서 놓고 있는 펭귄들을 만들면 좋겠다고 생각했다. 그래서 육각모양 3개가 붙은 모양의 타일을 만들어서 쌓아올려 빙하섬처럼 보일 수 있게 컴포와 메커니즘을 만들었습니다.</p> <p>그리고 각자의 펭귄들이 모여서 놀 수 있는 모습을 만들기 위해서 빙하타일 한 칸은 빈공간 다른 두칸은 서로 다른 색으로 칠해서 돌아가면서 타일을 배치해서 자신의 색들이 모여 펭귄들이 모여서 노는 모습처럼 되게 만들었습니다.</p> <p>약간의 전략성을 올리기 위해서 펭귄 미플을 두개씩 넣어서 펭귄을 배치하면 위치 선점을 할 수 있으면서 빙하 위에 펭귄들이 돌아다니는 느낌을 주었습니다. 제가 예전에 게임을 만들면서 느낀 것은 초심자들이 진행 중에 녹아있지 않는 룰은 플레이어들이 까먹고 하지 못하는 것을 고려해 전략성을 높이기 위한 시스템은 추가하지 않았습니다. 그리고 초심자들이 가장 귀찮아하는 세팅 및 정리를 정말 편하게 하기 위해 박스를 뒤집으면 바로 세팅이 되게 게임을 제작하였습니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------

# 정이사삭 (멘토\_오준원)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	키튼 박스(Kitten Box)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정이사삭
장르	퍼즐 경쟁 보드게임	멘토명	오준원
프로젝트 기획의도	<p>정육면체의 기물을 상하좌우로 굴리는 기믹을 이용한 보드게임을 만들고 싶었다. 이 기믹을 이용하는 건 첫 번째로 퍼즐 장르가 가장 잘 어울릴 거라 생각하여 퍼즐+다인 경쟁 요소를 섞는 것을 중심으로 개발하려 했고, 여기에 남녀노소 누구나 친근하게 다가갈 수 있는 귀여운 고양이 테마를 섞어서 딱딱한 경쟁 퍼즐을 좀 더 친근하게 다가갈 수 있도록 만들어 시장성을 높이려고 했다.</p> <p>가장 중요한 건 초등학생부터 퍼즐을 좋아하는 게이머까지 좋아할 수 있는 스펙트럼한 난이도의 게임으로 만들고 싶었다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>문제카드에 따라 6x6 칸 위에 각기 크기가 다른 정육면체 상자 3개와 고양이 말을 배치한다. 모든 플레이어가 규칙에 따라 해당하는 상자(난이도 1로 정할 시 하나, 2는 둘, 3은 세 상자 모두를 합치는 것으로 한다)를 굴려서 고양이 말에 인접한 칸의 윗면(뿔려 있는 면)으로 놓는 경로를 푼다. 경로를 풀이한 사람 중 가장 적은 경로로 먼저 푼 사람이 승점을 얻는다.</p> <p>해당 게임의 프로토타입 제작을 위해서 레퍼런스와 러프 스케치를 미리 만들어두어 아트워커 및 편집 디자이너에게 외주를 맡겨 작업했고, 상자는 3D 프린트로 고양이는 가장 작은 상자에 쏙 들어갈 수 있는 사이즈 중 가장 귀여운 시제품을 찾아 인터넷 주문하였다. 문제는 직접 50개의 배치도를 만들어서 카드화했고, 모래시계와 마커펜 그 외 게임에 들어갈 모든 인쇄물들은 켄블로를 통해 제작했다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작</li> <li>* 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 (주) 켄블로 내부 공모전 '나의 크리에이티브 보드게임' 수상작 : 보드게임 300개 제작 및 디자인 지원(홍보용)</li> <li>* 글로벌 보드게임 박람회 'SPIEL.digital : 켄블로 부스를 통한 개발 보드게임 소개</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 글로벌 보드게임 박람회 'SPIEL.digital : 켄블로 부스를 통한 개발 보드게임 소개 동영상 링크 <a href="https://spiel.digital/en/contributions/410113/how-to-play---kitten-box-eng--subtitles-">https://spiel.digital/en/contributions/410113/how-to-play---kitten-box-eng--subtitles-</a></li> </ul>



# 제갈윤홍 (멘토\_정연민)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	보드게임 까마귀		
유형	개별 프로젝트	멘티명	제갈윤홍
장르	보드게임	멘토명	정연민
프로젝트 기획의도	<p>아직 우리나라에 몇 없는 게이머스용 보드게임을 제작하는 것이 그 목표였습니다. 국내 보드게임 시장에도 게이머스 보드게임을 출시하여 게임 난이도의 다양성의 폭을 넓히고 싶었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>게임을 처음 구상부터 시제품에 준하는 프로토타입 제작까지 활동하는 것이 주된 프로젝트의 활동입니다. 최초 구성의 경우는 단순히 아이디어의 집합체로 시작된 원석을 정제하고 보완하여, 게임이 되도록 만드는 과정이 주된 내용이었습니다. 그렇게 만들기 위해 매주 멘토님에게 철저한 피드백을 받으면서 게임 자체의 복잡함을 줄여서 직관성을 높이고 그러면서 게임의 특유한 재미를 남기기 위해 많은 시행착오를 거쳤습니다. 프로젝트의 8할은 다른 게임과의 차이점, 즉 이 게임만의 매력을 만들기 위해서 끊임없는 피드백을 진행하고, 그 이후 게임의 플레이를 돕기 위한 디자인 작업을 진행했습니다. 디자인 작업의 경우 규칙 설명으로 부족한 부분을 아이콘이나 색 등으로 보완하여 게임 진행의 쾌적성을 높이는 작업을 진행했습니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------

# 주봉환 (멘토\_고태운)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	보드게임 <로봇 키친>		
유형	개별 프로젝트	멘티명	주봉환
장르	퍼즐, 덱스터리티 게임	멘토명	고태운
프로젝트 기획의도	<p>&lt;로봇 키친&gt;은 자석이 달린 도구로 9개의 철제 접시를 재빠르게 옮겨 제한시간 내에 경로를 연결하는 퍼즐 게임입니다. 덱스터리티(순발력) 요소가 강한 단순한 게임이면서도, 메모리 요소와 퍼즐 요소가 적절히 결합돼 미션 달성을 위해서는 빠른 두뇌회전이 요구됩니다.</p> <p>어린이부터 어른까지 누구나 도전해볼 수 있는 참신한 게임을 만들고자 전체적인 게임 디자인에 심혈을 기울였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>자석에 철제 접시가 '착하고 달라붙는 느낌과, 철제 접시가 서로 겹치며 만들어내는 경쾌한 타격감 자체가 물리적인 쾌감과 재미를 선사합니다. 기물을 가지고 노는 행위 자체를 반복해서 하고 싶게끔 만드는 것은, 게임에 대한 흥미를 유발하는 아주 좋은 첫걸음이 될 수 있습니다.</p> <p>또한 제한시간 내에 손을 빠르게 움직여야 한다는 점에서 덱스터리티 게임의 요소가 강하면서도, 철제 접시 아래 가려진 요리 이미지의 위치를 기억해야 한다는 점에서 메모리 요소가, 주어진 조건에 맞는 경로를 찾는다는 점에서 퍼즐 요소가 가미된 차별화된 메커니즘이 특징입니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작</li> <li>* 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 (주)젬블로 내부 공모전 '나의 크리에이티브 보드게임' 수상작 : 보드게임 300개 제작 및 디자인 지원(홍보용)</li> <li>* 글로벌 보드게임 박람회 'SPIEL.digital : 젬블로 부스를 통한 개발 보드게임 소개</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 보드게임 소개 동영상 (해외 및 보드게임 개발사 홍보용)</li> <li><a href="https://spiel.digital/en/contributions/216364/how-to-play---robot-kitchen-eng--subtitles-">https://spiel.digital/en/contributions/216364/how-to-play---robot-kitchen-eng--subtitles-</a></li> </ul>

# 차진수 (멘토\_김건희)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	장생도		
유형	개별 프로젝트	멘티명	차진수
장르	보드게임(타일농기, 셋콜렉션)	멘토명	김건희
프로젝트 기획의도	[장생도]는 플레이어들이 장생도 병풍을 만드는 병풍장이 되어서 하루동안 병풍을 만들고 판매하는 보드게임입니다. 실제 병풍을 만드는 과정을 기반으로 게임을 만들어 게임을 하는 사람들이 장생도 병풍을 만들고 판매하는 느낌을 받을 수 있도록 기획했습니다.		
프로젝트 주요내용	장생도 병풍을 만드는 테마의 보드게임으로 가운데에는 병풍을 만드는 공방의 전체적인 모습을, 각 게임을 하는 플레이어들의 앞에는 자신의 병풍을 만드는 공간을 표현해서 만들었습니다. 병풍 카드의 경우에는 병풍이 서있는 모습을 표현하기 위해 직사각형보다는 살짝 기울어진 모습으로 제작할 계획입니다. 제작의 경우는 병풍과 참조표는 카드로, 나머지 구성물들은 타일로 제작할 계획입니다.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작</li> <li>* 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 (주)젬블로 내부 공모전 '나의 크리에이티브 보드게임' 수상작 : 보드게임 300개 제작 및 디자인 지원(홍보용)</li> <li>* 글로벌 보드게임 박람회 'SPIEL.digital : 젬블로 부스를 통한 개발 보드게임 소개</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 글로벌 보드게임 박람회인 'SPIEL.digital'에 게임 소개 및 영상 업로드 설명 영상 (독일 에센 온라인 페어 젬블로 부스)</li> </ul> <a href="https://spiel.digital/en/contributions/291760/how-to-play---jangsengdo-eng--subtitles-">https://spiel.digital/en/contributions/291760/how-to-play---jangsengdo-eng--subtitles-</a>

# 한의진 (멘토\_김연)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	커피러시		
유형	개별 프로젝트	멘티명	한의진
장르	일꾼 농기, 셋컬렉션 전략	멘토명	김연
프로젝트 기획의도	누구나 쉽게 접할 수 있는 '커피'라는 친숙하고 익숙한 사랑받는 테마와, 게임을 많이 해보지 않은 사람들도 쉽게 배울 수 있는 간단한 룰을 사용해 '할리갈리', '루미큐브', '다빈치코드'처럼 한국뿐만 아니라 전세계 사람들에게 사랑받는 보드게임을 만든다.		
프로젝트 주요내용	<p>지금까지 나온 '카페' 혹은 '커피'와 관련된 보드게임들을 체험해보면서 어떤 방식으로 게임을 만들고 싶은지 방향성을 정한 후, 지금까지 나온 메커니즘들을 활용하면서도 지금까지 나온 보드게임들과 차별성을 둘 수 있는 게임 방법을 연구하여 보드게임 아이디어를 확정시켰습니다.</p> <p>확정시킨 아이디어를 기반으로 프로토타입을 만들어 멘토, 멘티뿐 아니라 주변 지인들과 반복적인 테스트플레이와 피드백으로 게임을 변형시키고 구체화시켰고, 최종적인 게임 방법을 확립시켰습니다.</p> <p>만들어진 보드게임의 전체적인 배경, 구성물, 액션에 커피와 맞는 테마를 접목시키고, 최신트렌드에 맞으면서도, 누구나 보자마자 사고싶어지는 일러스트를 보드게임에 입혀 보드게임을 최종 상품화 하였습니다.</p>		
주요 이미지			

## 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작</li> <li>* 2020 콘텐츠 창의인재동반사업 (주)젬블로 내부 공모전 '나의 크리에이티브 보드게임' 수상작 : 보드게임 300개 제작 및 디자인 지원(홍보용)</li> <li>* 글로벌 보드게임 박람회 'SPIEL.digital' : 젬블로 부스를 통한 개발 보드게임 소개</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 글로벌 보드게임 박람회 'SPIEL.digital' 게임 소개 및 영상 업로드</li> <li><a href="https://spiel.digital/en/exhibitors/78700/gemblo-inc-">https://spiel.digital/en/exhibitors/78700/gemblo-inc-</a></li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=BsE3X4BY56w&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=BsE3X4BY56w&amp;feature=youtu.be</a></li> </ul>

# 한혜빈 (멘토\_김지영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	컬러센스		
유형	개별 프로젝트	멘티명	한혜빈
장르	보드게임	멘토명	김지영
프로젝트 기획의도	<p>'컬러센스'는 기능성 게임으로 주고자 하는 핵심 메시지는 '컬러는 에너지다'입니다. 전문서적과 신뢰성있는 논문을 통해 사람의 성향을 컬러로 표현하고, 컬러의 긍정적인 에너지로 플레이하는 대상의 기분전환&amp;힐링의 시간을 가질 수 있는 게임을 기획하였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>빛으로부터 파생된 컬러는 고유의 에너지를 가지고 있고, 그 에너지를 활용하면 우리의 몸과 마음을 긍정적인 방향으로 바꿔 나갈 수 있습니다. &lt;컬러 센스&gt;게임은 컬러와 성향을 연결시켜 개인의 휴먼 컬러를 찾아 함께 이야기를 나누어 보고 컬러를 활용하여 다른 사람에게 긍정적인 에너지를 선물해 보는 기능성 게임입니다. 컬러와 관련된 집단의 설문조사를 통해 대상의 니즈를 파악하고 컬러 전문서적과 컬러테라피 관련 논문들의 자료조사를 통해 콘텐츠를 정리하여 신뢰성 높은 기능성 게임을 제작하고자 노력하였습니다. 코로나 19로 사회적 거리두기가 일상화된 지금, 사람들이 자신의 휴먼 컬러에 대한 이야기를 나누고 마음의 선물을 주고 받으며 기분전환을 하고 힐링의 시간을 가질 수 있기를 기대하며 개발하였습니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 보드게임 플레이가 가능한 프로토타입 3개 제작
-------	-----------------------------

# 2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

**구진모**

이 사랑은 우주가 도와줄거야

304

**박은진**

데자뷰 일기장

307

**권홍상**

바스켓볼

304

**박채린**

나의 일일남친!

307

**김규동**

백합하우스

305

**변장욱**

헬조선

308

**김다솔**

츄츄꿈꿈

305

**우은정**

조디악10

308

**김민수**

애플

306

**유혜수**

마침표 찢기

309

**김정현**

스마트폰 중독자

306

**유희준**

운영자의 권한으로

309

# 18 만화가족

**기관명** 주식회사 만화가족

**분야** 웹툰

**과제명** 도제식 멘토링 교육을 통한 웹툰 제작 및 연재 데뷔

**과제소개**

- 팀별 최소 1개 작품 제작 및 연재
- 우수한 작가 선별 및 양성을 통한 작품 완성 및 연재
- 완성도 높은 작품을 제작하여 우수한 웹툰 연재 외에도 국내외 2차 산업 연계를 통해 우수한 국산 콘텐츠의 글로벌 시장 진출을 목표로 합니다.

\* 주식회사 만화가족 멘티 프로젝트는 저작권 관련 문제로 프로젝트 기획 의도와 주요내용을 비공개합니다.

\* 강영원, 권호선, 나유정, 박신혜, 박하은, 범전선, 양다솔, 염혜연 등 8명 멘티의 프로젝트는 저작권 문제로 모든 정보를 비공개합니다

**윤보영**  
시히트왕국정복기

310

**이하연**  
렐리

312

**이다은**  
꾸물꾸물

310

**장아영**  
봄과 겨울

313

**이서웅**  
마토토

311

**주란**  
하늘이 부서지는 날

313

**이예승**  
하나뿐인 안드로이드

311

**진유민**  
냉장고 7호

314

**이정민**  
다시 돌아오는 계절처럼

312

**최용준**  
밸런스게임 라이브

314

# 구진모 (멘토\_김진욱)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	이 사랑은 우주가 도와줄거야		
유형	개별 프로젝트	멘티명	구진모
장르	러브 코미디	멘토명	김진욱
주요 이미지			

# 권홍상 (멘토\_김양수)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	바스켓볼		
유형	개별 프로젝트	멘티명	권홍상
장르	코미디 스포츠	멘토명	김양수
주요 이미지			



# 김규동 (멘토\_김동우)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	백합하우스		
유형	개별 프로젝트 (그림작가)	멘티명	김규동
장르	스릴러	멘토명	김동우
주요 이미지			

# 김다솔 (멘토\_김희문)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	츄츄꿈꿈		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김다솔
장르	성장드라마	멘토명	김희문
주요 이미지			

# 김민수 (멘토\_김희문)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	앱퍼		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김민수
장르	판타지	멘토명	김희문
주요 이미지			

# 김정현 (멘토\_김석수)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	스마트폰 중독자		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김정현
장르	로맨스 코미디	멘토명	김석수
주요 이미지			

# 박은진 (멘토\_송구현)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	데자뷰 일기장		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박은진
장르	미스터리 스릴러	멘토명	송구현
주요 이미지			

# 박채린 (멘토\_이부용)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	나의 일일남친!		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박채린
장르	로맨스	멘토명	이부용
주요 이미지			

# 변장육 (멘토\_송구현)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	헬조선		
유형	개별 프로젝트	멘티명	변장육
장르	액션 사극	멘토명	송구현
주요 이미지			

# 우은정 (멘토\_진기민)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	조디악10		
유형	개별 프로젝트	멘티명	우은정
장르	웹툰	멘토명	진기민
주요 이미지			

# 유혜수 (멘토\_윤대청)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	마침표 짓기		
유형	개별 프로젝트	멘티명	유혜수
장르	드라마	멘토명	윤대청
주요 이미지			

# 유희준 (멘토\_후렛샤)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	운영자의 권한으로		
유형	개별 프로젝트	멘티명	유희준 (리즈)
장르	아이돌, K-POP, 로맨스	멘토명	후렛샤
주요 이미지			

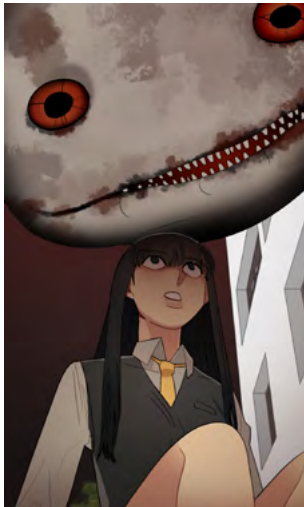
# 윤보영 (멘토\_김석수)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	시히트왕국정복기		
유형	개별 프로젝트	멘티명	윤보영
장르	로맨스 판타지	멘토명	김석수
주요 이미지			

# 이다은 (멘토\_현용민)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	꾸물꾸물		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이다은
장르	재난 호러	멘토명	현용민
주요 이미지			

# 이서웅 (멘토\_현용민)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	마토토		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이서웅
장르	액션, 판타지	멘토명	현용민
주요 이미지			

# 이예승 (멘토\_후렛샤)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	하나뿐인 안드로이드		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이예승
장르	SF 로맨스	멘토명	후렛샤
주요 이미지			


# 이정민 (멘토\_스바르탄)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	다시 돌아오는 계절처럼		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이정민
장르	로맨스	멘토명	스바르탄
주요 이미지			

# 이하연 (멘토\_심윤수)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	랠리		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이하연
장르	스포츠, 드라마	멘토명	심윤수
주요 이미지			



# 장아영 (멘토\_김동우)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	봄과 겨울		
유형	개별 프로젝트	멘티명	장아영
장르	GL	멘토명	김동우
주요 이미지			

# 주란 (멘토\_고리타)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	하늘이 부서지는 날		
유형	개별 프로젝트	멘티명	주란
장르	드라마, 판타지	멘토명	고리타
주요 이미지			

# 진유민 (멘토\_윤대청)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	냉장고 7호		
유형	개별 프로젝트	멘티명	진유민
장르	로맨틱 코미디	멘토명	윤대청
주요 이미지			

# 최용준 (멘토\_정재호)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	밸런스게임 라이브		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최용준
장르	판타지	멘토명	정재호
주요 이미지			



# 2020

## 콘텐츠 창의인재 동반사업 성과사례집

**곽현일/이준엽**

Hide In Color !

318

**배대호**

동물친구들

323

**권형우**

기마병 이야기

319

**신가의**

미궁연회

324

**김민정**

모바일 방치형 RPG 기획 (가제: 마계 아레나)

320

**안성현**

뉴럴 링크 메모리

325

**김선아**

라이브 모션 프로젝트

321

**오민선**

프로그래밍 공부 및 게임 제작 프로세스 이해

326

**남예진**

던전 브레이크

322

**유원규**

돌이킬 수 없는

327

# 19

## 순천향대학교 산학협력단

**기관명** 순천향대학교 산학협력단

**분야** 게임

**과제명** 자-멘토링 : 비긴어게임

**과제소개** 게임 개발 직무 중 게임 기획, 게임 그래픽, 게임 프로그래밍  
별 체계적이고 상호 연계된 멘토링 프로그램을 통해서 '맞춤  
형 중소기업에 필요한 게임 개발 인재 양성'을 목표로 함.

**윤대현**  
간간다라의 시작: 현대

328

**윤주찬**  
MMORPG 장르 게임 원화

329

**임아라하니하름**  
서울 2020

330

**임윤혁**  
봄이 온다면 (When the Spring Comes)

331

**장지우**  
비긴어카드게임

332

**정다슬** 333  
MMORPG 장르 게임 원화 /  
UI 제작 개인 프로젝트

**조영순** 334  
매현실기

**최두혁** 335  
3D 단편 애니메이션

**황현웅** 336  
게임 시스템을 이용한 가상 공연

# 곽현일/이준엽 (멘토\_장재곤)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	Hide In Color !		
유형	공동 프로젝트	멘티명	곽현일, 이준엽
장르	라스트 팀 스탠딩	멘토명	장재곤
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 남녀노소 모두가 즐길 수 있는 캐주얼한 숨바꼭질 게임을 만들자!</li> <li>- 색상 기믹(같은 색상 속에서는 보이지 않음)을 이용한 숨바꼭질 게임</li> <li>- 간단한 조작 방식을 제공하여 사용자에게 쉬운 접근성을 제공</li> <li>- 다양한 색상을 사용하여 사용자에게 시각적인 즐거움을 줌</li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<p>[ 주요 내용 ]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 : 간단한 조작 방식의 캐릭터 컨트롤러 제공</li> <li>- 몬스터 : 유령이(움직이며 색상을 지움), 폭탄이(주변에 특정 색상을 뿌림)</li> <li>- 팀 미션 : 주기적으로 생성되는 지역 장악 미션</li> <li>- 월드 이벤트 : 랜덤하게 생성되는 페인트 샤워 이벤트</li> <li>- 무기 : 페인트 탄(지면에 색상을 입힘), 바운스 탄(지면을 튕기며 색상을 입힘)</li> <li>- 아이템 : 브러쉬(붓이 색상을 입힘), 카멜레온(주변 색상에 맞추어 은신)</li> </ul> <p>[ 제작 방식 ]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미션 및 이벤트 : 스테이트 머신으로 상태에 맞는 이벤트 활용</li> <li>- 몬스터 패턴 : 비헤이비어 트리로 몬스터에 맞는 AI 패턴 제작</li> <li>- 페인팅 효과 : 툴 셰이딩을 이용하여 시각적 효과 강화</li> <li>- 멀티 플레이 : 포톤을 활용하여 팀 플레이 게임 제작</li> </ul>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://youtu.be/v53WfJV4-kQ">https://youtu.be/v53WfJV4-kQ</a>
----------	---

# 권형우 (멘토\_김일)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	기마병 이야기		
유형	개별 프로젝트	멘티명	권형우
장르	모바일 방치형 RPG	멘토명	김일
프로젝트 기획의도	일상에서 간단하게 즐길 수 있고 지속적인 게임 플레이로 성취감을 줄 수 있는 콘텐츠 개성있는 픽셀아트 그래픽과 간단한 조작으로 즐길 수 있는 자동 플레이를 방향성으로 잡음		
프로젝트 주요내용	Unity 게임 엔진으로 게임 클라이언트 제작 (Android 플랫폼) Google FireBase Realtime Database, Microsoft Azure Playfab 으로 게임 데이터베이스 연동 Aseprite 로 게임 이미지 리소스 제작		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	구글 플레이 스토어에 베타 버전 업로드
성과 관련 링크	* 시연 영상 유튜브링크 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yEMs4CAYxUw">https://www.youtube.com/watch?v=yEMs4CAYxUw</a> * 플레이스토어 링크 : <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.NautilusGames.CavalryStory&amp;hl=ko">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.NautilusGames.CavalryStory&amp;hl=ko</a>

# 김민정 (멘토\_정무식)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	모바일 방치형 RPG 기획 (가제: 마계 아레나)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김민정
장르	게임, 모바일 방치형 RPG	멘토명	정무식
프로젝트 기획의도	<p>게임 시장의 트렌드가 모바일 플랫폼 위주로 바뀌고, 최근 몇년간 주력이었던 RPG 장르가 모바일이라는 플랫폼 특수성과 주요 유저들의 피로도 상승으로 인해 방치형 장르의 문법을 받아들여 수집/방치형 RPG로 변화하고 있다. 이러한 시장의 상황을 반영하여 타 수집/방치형 RPG 게임의 문법을 이해하고, 이를 바탕으로 기존에 다뤄지지 않았던 소재인 악마, 괴물을 소재로 모바일 수집/방치형 RPG를 기획해 보았다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>기획의도에서 설명한 바에 따라, 장르는 모바일 수집/방치형 RPG이다. 게임의 소재를 악마, 괴물로 잡은 이유는 이러한 소재가 그동안 주요 수집/방치형 게임에서 메인으로 다루어진 적이 없어 유저에게 어필할 수 있는 요소라 판단했기 때문이며, 단어의 해석 범위에 따라 다양한 유닛을 만들 수 있으므로 차후 콘텐츠의 확장에도 유리하기 때문이다.</p> <p>또한 이번 기획에서는 최근의 방치형 RPG가 유닛 합성을 주요 시스템으로 채택하기 시작한 것에도 초점을 맞추어, 방치를 통해 얻은 유닛들을 합성할 때마다 다양한 결과물이 나오도록 유도해 유저들에게 더 많은 재미를 줄 수 있도록 도했다. 이를 위해 '포켓몬스터'나 '진여신전생' 시리즈처럼 합성을 메인 시스템으로 가진 기존의 유명 게임들을 참고하였다.</p> <p>결과적으로 수집/방치형 게임과 해당 장르가 적용할 수 있는 다양한 타 게임에 대한 조사 문서를 작성하였고, 컨셉 기획부터 유닛의 모의 밸런싱까지 담은 일련의 기획문서를 완성함으로써 기획자로서의 역량을 상승시키는데 도움이 되었다.</p>		
주요 이미지	<p>The '주요 이미지' section contains several key visual elements:         <ul style="list-style-type: none"> <li>A screenshot of a game interface with red annotations and arrows pointing to specific features.</li> <li>A list of game titles and their release dates, such as 'AFK Arena (20.02.10-)', '78 - 방치형대 (19.12.31-)', '140 - 오늘도 우리끼리 퀘스트 (19.09.11-)', '151 - Idle Heroes (16.06.22-)', '172 - 도깨군 스카이 (18.05.31-)', '193 - Topkap Heroes (18.05.17-)', '200+ - 테스나이트 카우키 (20.04.14-)', '300+ - 동만까지 (15.05.19-)', and '300+ - 오노도 황제 (15.10.01-)'.</li> <li>A grid of character art for '미소녀', '도깨군', '공화', '용마', '괴수', and '로봇'.</li> <li>Two line graphs: '고문 사형 대역 비이형 동변 동수' and '고문수급량 대역 최대 동변 동수'.</li> <li>Two tables: '고문수급량 대역 최대 동변 동수' and '고문수급량 대역 최대 동변 동수'.</li> </ul> </p>		



# 김선아 (멘토\_김일)

## | 프로젝트 소개



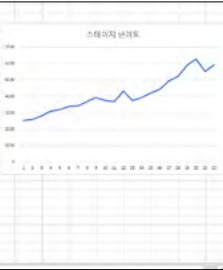
프로젝트명	라이브 모션 프로젝트		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김선아
장르	보조 프로그램	멘토명	김일
프로젝트 기획의도	<p>멘토링 창작 프로젝트 견습을 하면서 학습하게 된 기술을 바탕으로 차후 프로젝트의 응용을 위한 연구 연습 프로젝트로서 키넥트를 이용한 모션 캡처 기술의 이용을 목표로 기획</p> <p>간단하게 키넥트를 통해 집에서 실시간 모션 캡처를 통한 캐릭터 모델 애니메이션 제작</p>		
프로젝트 주요내용	<p>키넥트 장비를 이용하여 실시간 모션 캡처를 하여 사용자가 지정해둔 모델의 애니메이션을 즉석에서 만들어 진행해, 사용자의 영상에 합성하는 방식으로 동작합니다.</p> <p>이를 위해 Unity3D 엔진을 이용하여 키넥트를 통해 입력된 모션 동작으로 애니메이션을 만들어내어 실시간으로 모델의 움직임을 영상에 합성하여 보여주는 것입니다.</p> <p>이를 이용하여 "버츄얼 유튜버", "간단한 애니메이션 제작", "VR/AR 공간에서의 사용자 인터렉션" 등에 이용이 가능합니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://youtu.be/zRgBqEAsDGE">https://youtu.be/zRgBqEAsDGE</a>
----------	---

# 남예진 (멘토\_정무식)

## 프로젝트 소개

프로젝트명	던전 브레이크																																										
유형	개별 프로젝트	멘티명	남예진																																								
장르	2D 캐릭터 수집형 RPG	멘토명	정무식																																								
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기존 게임 경험을 바탕으로 신규 게임 개발에 필요한 리소스 및 업무를 파악, 시장 분석을 통해 비용 및 매출의 관계 이해</li> <li>· 시놉시스 : 세상에 '차원의 금'이 발생하였다. 금에서 들이닥치는 몬스터. 속수무책으로 당하는 사람들. 그들을 구원하겠다는 듯이, 신은 몇몇 사람들에게 능력을 주었다. 사람들은 그들을 헌터라고 불렀고, 차원의 금을 '던전'이라 명명한다. 당신은 F급 헌터, 스킬은 남 육성 특화! 헌터와 길드를 육성해 던전 브레이크를 막아라!</li> </ul>																																										
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 주요 콘텐츠 기획 :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 던전 수색 : 헌터와 함께 미로와 같은 던전을 공략해 던전을 안정화</li> <li>- 던전 관리 : 안정화된 던전에 짐꾼을 파견해 보상 획득</li> <li>- 연합 레이드 : 여러 사람이 함께 던전과 보스 몬스터를 공략</li> </ul> </li> <li>· 스테이지 기획 : 캐릭터와 몬스터 밸런스 계산을 통한 스테이지 난이도 기획</li> <li>· 타게임 분석 : 로드 오브 히어로즈, 킹스레이드, 일곱개의 대죄 등 콘텐츠 및 BM분석</li> <li>· 시장 분석 : BM모델의 이해와 이에 따른 매출 결과 분석</li> </ul>																																										
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;">  <p>던전 브레이크 소개 슬라이드 내용 요약:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>장르: 2D / RPG / 액션 판타지 / 헌터물</li> <li>타겟: 10대 남성 / 장르 소설 문법에 익숙한 유저가 주 독자</li> <li>플랫폼: 모바일(iOS, 안드로이드)</li> <li>시놉시스: 세상에 차원의 금이 발생하고, 금에서 들이닥치는 몬스터. 속수무책으로 당하는 사람들. 그들을 구원하겠다는 듯이, 신은 몇몇 사람들에게 능력을 주었다. 사람들은 그들을 헌터라고 불렀고, 차원의 금을 '던전'이라 명명한다. 당신은 F급 헌터, 스킬은 남 육성 특화! 헌터와 길드를 육성해 던전 브레이크를 막아라!</li> <li>주요 콘텐츠: 던전 수색, 던전 관리, 연합 레이드</li> </ul> </div> <div style="width: 48%;">  <p>장비 제작 분석 2 요약:</p> <p>시행의 전담을 통한 재료 수급 - 문제점</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 시공 부속을 소모하는 영구적인 보스 몬스터</li> <li>· 시공을 위한 소모품은 제작이 필요하지만 헌터의 헌터물 특화</li> </ul> <table border="1"> <thead> <tr> <th>종류</th> <th>수량</th> <th>가격</th> <th>획득 용이도</th> <th>비율</th> <th>생산 단위당 재료</th> <th>재료 수급</th> <th>비율</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1종</td> <td>4000</td> <td>80</td> <td>100%</td> <td>100%</td> <td>4000</td> <td>100%</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>2종</td> <td>14000</td> <td>120</td> <td>100%</td> <td>100%</td> <td>14000</td> <td>100%</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>3종</td> <td>48000</td> <td>130</td> <td>100%</td> <td>100%</td> <td>48000</td> <td>100%</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>4종</td> <td>80000</td> <td>170</td> <td>100%</td> <td>100%</td> <td>80000</td> <td>100%</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table> <p>· 특정 단계를 만들지 못한 경우 소모품 불가피도 항목에 해당 · 소모품의 경우 영구 소모품이 아닌 경우 (예: 2회 사용 가능) 별도 표시 (1회 사용 가능) · 소모품의 경우 영구 소모품이 아닌 경우 (예: 2회 사용 가능) 별도 표시 (1회 사용 가능)</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;">  <p>시스템 난이도 그래프: X축은 레벨, Y축은 난이도. 그래프는 전반적으로 상승하는 추세를 보이며, 레벨 100 근처에서 급격한 상승을 나타낸다.</p> </div>			종류	수량	가격	획득 용이도	비율	생산 단위당 재료	재료 수급	비율	1종	4000	80	100%	100%	4000	100%	100%	2종	14000	120	100%	100%	14000	100%	100%	3종	48000	130	100%	100%	48000	100%	100%	4종	80000	170	100%	100%	80000	100%	100%
종류	수량	가격	획득 용이도	비율	생산 단위당 재료	재료 수급	비율																																				
1종	4000	80	100%	100%	4000	100%	100%																																				
2종	14000	120	100%	100%	14000	100%	100%																																				
3종	48000	130	100%	100%	48000	100%	100%																																				
4종	80000	170	100%	100%	80000	100%	100%																																				

# 배대호 (멘토\_신용훈)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	동물친구들		
유형	개별 프로젝트	멘티명	배대호
장르	하이퍼 캐주얼	멘토명	신용훈
프로젝트 기획의도	<p>코로나로 인해 우울감이 더해져 가는 지금, 사람들이 힐링이 되었으면 하는 마음으로 어렵지 않고, 누구나 쉽게 즐길 수 있는 캐주얼한 동물 게임을 만들고자 하였다. 그리고 갑갑했을 어린조카들을 위해 책으로만 보았던 동물을 보다 생생하게 만나게 해주고 싶었다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>프로젝트는 인텔 i5-8265U, MX250, 16GB RAM, Windows10 64bit OS 의 개발 환경에서 유니티 2019.3, C# 언어를 활용해 제작되었다.</p> <p>'동물친구들(가칭)'은 도심속 농장에서 시작되는 방치형, 클릭어 방식의 게임이다. 때로는 먹이도 주고 애교도 볼 수 있으며, 단순히 보고만 있어도 힐링될 수 있는 게임을 만들고자 하였다.</p> <p>게임의 개발은 우선은 작은 아이디어에서 조금씩 가지를 뺏어나가, 살을 붙이는 방식으로 구상을 하였다. 그리고 문서화하여 내용을 정리하였고 이를 토대로 개발을 진행하였다.</p> <p>게임의 진행 방식은 단순한 터치로 친밀도를 획득하고, 획득한 친밀도로 새로운 동물을 차례로 개방(해금) 하거나, 사육사 고용하기, 잔디 바꾸기 등이 가능하다.</p> <p>고용한 사육사들은 맵에 배치해 동물의 성장에 도움을 줄 수도 있고, 사육사들로 파티를 꾸려 탐험을 보내 먹이를 획득해 올 수도 있다.</p> <p>동물을 길게 터치하여 가까이서 관찰도 가능하다. 뿐만 아니라 가끔 동물이 먹이를 요구하는데, 이때 드래그앤드랍 방식으로 먹이를 주면 애정도를 획득할 수 있다. 애정도는 동물의 다양한 감정표현들을 개발할 수 있다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 관련 링크	<a href="https://youtu.be/P56aELL2Ygc">https://youtu.be/P56aELL2Ygc</a>
----------	---

# 신가의 (멘토\_김효택)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	미궁연회		
유형	개별 프로젝트	멘티명	신가의
장르	미스터리 어드벤처	멘토명	김효택
프로젝트 기획의도	<p>'삶은 뜻대로 되지 않는다. 그러나 선택할 수 있다.'</p> <p>당연하면서도 조금은 무거운 메시지를 미궁의 연회장에서 벌어지는 미스터리한 일들로 이야기를 풀어나가고 있습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>미궁연회는, 미궁이라 불리는 여러 갈래로 이루어진 빠져나갈 수 없는 세상에서, 최고권한자인 왕이 될 수 있는 특별한 피조물이 미궁 중심의 연회장에서 모여 벌어지는 이야기를 담고 있는 미스터리한 어드벤처 게임입니다.</p> <p>RPG MAKER VX ACE로 제작중입니다.</p>		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 미궁연회 스마일게이트 스토브 데모 입점 및 공개, 2020.06.19</li> <li>* 미궁연회 GIGDC 참가신청, 2020.07.03</li> <li>* 미궁연회 Steam 얼리액세스 판매 시작. 2020.07.07</li> <li>* 미궁연회 얼리액세스 1차 업데이트 2020.10.26</li> </ul>
성과 관련 링크	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 스마일게이트 스토브 페이지 : <a href="https://page.onstove.com/indie/kr/view/5551042">https://page.onstove.com/indie/kr/view/5551042</a></li> <li>* 스팀 페이지 : <a href="https://store.steampowered.com/app/1334420/Maze_Banquet/?beta=0">https://store.steampowered.com/app/1334420/Maze_Banquet/?beta=0</a></li> </ul>

# 안성현 (멘토\_이영수)

## | 프로젝트 소개

<b>프로젝트명</b>	<b>트와인 툴을 이용한 텍스트 어드벤처 프로토타입 제작 (게임명 : 뉴럴 링크 메모리)</b>		
<b>유형</b>	개별 프로젝트	<b>멘티명</b>	안성현
<b>장르</b>	텍스트 어드벤처	<b>멘토명</b>	이영수
<b>프로젝트 기획의도</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트의 주요 기획의도</li> </ul> 텍스트 어드벤처 장르의 프로토타입을 직접 제작해 봄으로써 해당 장르 게임을 보다 깊이 이해하려 합니다. 이를 통해 '텍스트 어드벤처' 장르의 개인&팀 프로젝트에서 보다 높은 수준의 '게임 시나리오 기획'을 하고자 합니다. 더 나아가, 다른 장르의 게임에서도 텍스트 어드벤처적 특성을 가미한 게임 시나리오를 기획하도록 할 것입니다.		
<b>프로젝트 주요내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트의 주요 내용 개요</li> </ul> 플레이어는 '뉴럴 링크(Neuralink)'가 일상화 된 근미래 사회의 사설 탐정입니다. 탐정 역할의 플레이어는 추리를 통해 해당 사건의 진실을 찾아가야 합니다. 기존 추리/어드벤처 장르의 클리셰인 탐문/심문 등의 콘텐츠를 사용하되, '뉴럴 링크'를 통해 타인의 기억을 읽을 수 있다는 설정으로 차별화하였습니다. 또한, 다양한 형태의 분기구조를 설계해 멀티 엔딩의 게임 시나리오 작업을 하였습니다. (3부작으로 기획하였으며 프로토타입은 그 중 1부에 해당합니다.)		
<b>주요 이미지</b>			

# 오민선 (멘토\_인자건)

## | 프로젝트 소개


프로젝트명	프로그래밍 공부 및 게임 제작 프로세스 이해		
유형	개별 프로젝트	멘티명	오민선
장르	캐주얼	멘토명	인자건
프로젝트 기획의도	프로그래밍 공부 및 게임 제작 프로세스 이해 프로그래밍 실력 향상과 실전 경험		
프로젝트 주요내용	유니티를 공부하며 게임을 만드는데 필요한 기초 지식을 쌓고, 직접 게임을 만들어 보면서 개발 실력 향상을 도모 실전 프로젝트 게임 출시 (구글 플레이)		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 멘토링 기간 동안 7개의 미니게임 출시
성과 관련 링크	<p>구글플레이 출시 링크</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 동물 블록 쌓기 <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.AnimalBlock">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.AnimalBlock</a></li> <li>2. 동물 퍼즐 맞추기 <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.AnimalPuzzle">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.AnimalPuzzle</a></li> <li>3. 시티런 <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.CityRun">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.CityRun</a></li> <li>4. Mage - Simple RPG <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.Mage">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.Mage</a></li> <li>5. Merge Lizard <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.MergeLizard">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.MergeLizard</a></li> <li>6. Electricity <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.Electricity">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.Electricity</a></li> <li>7. JUMP JUMP <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.JUMPJUMP">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Omms.JUMPJUMP</a></li> </ol>

# 유원규 (멘토\_이영수)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	돌이킬 수 없는		
유형	개별 프로젝트	멘티명	유원규
장르	스릴러/코즈믹호러	멘토명	이영수
프로젝트 기획의도	<p>크툴루신화의 고유한 특성을 살리되 휴먼 드라마적인 스토리를 구성하려고 했다. 크툴루신화는 고유의 매력을 가진 만큼 고정 수요층이 마이너하지만 탄탄하다. 그러나 크툴루신화 고유의 매력 때문에 접근성이 떨어지는 것은 사실이다. 따라서 드라마적 요소, '인류애', '유대감', '아픔에 대한 공감', '용서' 등의 키워드를 추출하여 스토리 곳곳에 녹이는 시도를 하였다. 최종적으로 컴투스 글로벌 게임문학상 2020에 제출하여 크툴루신화와 드라마의 결합의 유효성을 검증해보고자 한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>· 시놉시스</p> <p>2차 세계대전 후 황폐화된 세상. '은빛 여명의 주관자'라는 기관은 '크툴루'의 기상과 고대종족이 인류에게 끼치는 위협을 막기 위해 동분서주하고 있다. 그들은 어떤 수단과 방법을 써서라도 인류의 멸망을 막으려 하고 있다.</p> <p>어느 날, '크툴루'의 최대 적수이자 배다른 형제인 '하스터'의 씨를 받아 잉태된 아이가 출산되고 은빛 여명의 주관자들은 이 아이를 산 제물로 바치면 '크툴루'의 기상을 지연시킬 수 있는 것을 알게 된다. 그들은 요원들을 출동시켜 하스터의 씨를 받아 잉태된 아이를 강제로 확보하고 아이를 크툴루에게 바치기 위해 '원정대'를 꾸린다.</p> <p>'원정대'의 목적은 주관자들을 방해하는 세력의 눈을 피해 핵잠수함으로 크툴루가 잠들어 있는 고대 유적인 '르 루에' 인근까지 접근한 뒤, 의식을 행해 아이를 산 제물로 바치는 것이다.</p> <p>한편, 원정대 핵심멤버인 '나'는 과거 2차 세계대전 당시 은빛 여명의 주관자들에 의해 자신의 딸이 강제로 인신공양된 아픈 과거를 가지고 있다. '나'는 이후 16년 동안 철저하게 은빛 여명의 주관자를 속여 일원으로 신뢰받는다. 그러나 '나'는 딸이 인신공양된 것을 잊지 않고 복수를 계획하고 있었다. '나'는 하스터의 씨를 받은 아이를 수단으로 인류를 멸망시킬 계획을 비밀스럽게 수행한다.</p> <p>그러던 중, '나'의 계획은 꿈의 지배자이자 주관자들을 돕는 선한 신 '히포노스'에게 발각된다. 하지만 '히포노스'는 침묵하고 '나'가 계속 작전을 수행할 수 있도록 거짓말까지 해서 주관자들이 속아넘어가도록 돕는데...</p>		
주요 이미지			

# 윤대현 (멘토\_김정기)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	간간다라의 시작: 현대		
유형	개별 프로젝트	멘티명	윤대현
장르	애니메이션	멘토명	김정기
프로젝트 기획의도	최근 리얼타임엔진의 그래픽 퀄리티가 좋아지면서, 영상업계에서도 눈여겨보고 있다는 것을 알게 되었습니다. 그래서 그래픽쪽에서 포트폴리오를 준비하려면 HDRP를 이용해 애니메이션을 제작하는 것이 저의 다양한 그래픽 구현 역량을 보여줄 수 있을 것이라고 생각되었습니다.		
프로젝트 주요내용	유니티와 주변의 VRoid, MotionCapture 장비, 앱을 활용해서 애니메이션을 제작했습니다. HDRP를 활용해 우수한 그래픽을 만들어 낼 수 있다는 것을 보여주고 싶었습니다.		
주요 이미지			

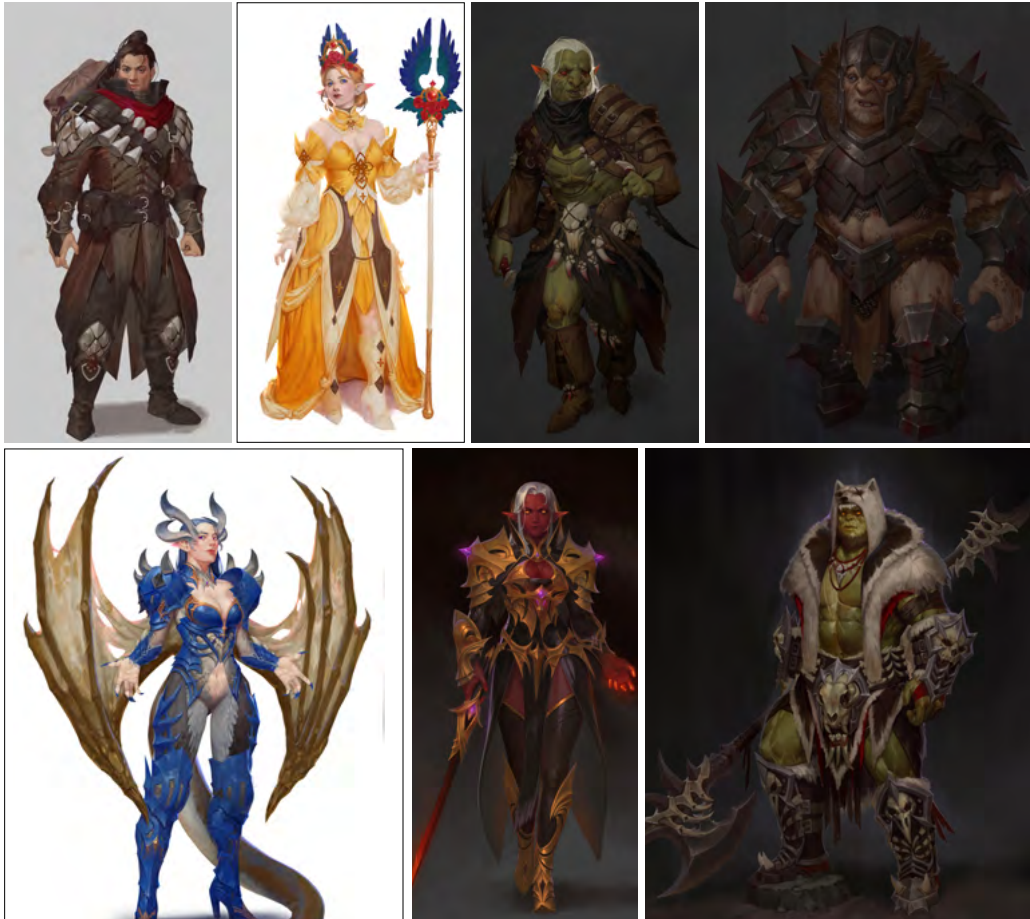


# 윤주찬 (멘토\_이장욱)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	MMORPG 장르 게임 원화		
유형	개별 프로젝트	멘티명	윤주찬
장르	판타지 아트 작업	멘토명	이장욱
프로젝트 기획의도	판타지 세계관을 만들어 그림으로 세계관에 맞는 캐릭터들을 표현		
프로젝트 주요내용	세계관에 맞는 캐릭터를 그려내고 퀄리티 있는 작업을 통하여 포트폴리오를 제작		

주요  
이미지



# 임아라하니하름 (멘토\_김종진)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	서울 2020		
유형	개별 프로젝트	멘티명	임아라하니하름
장르	비주얼 노벨	멘토명	김종진
프로젝트 기획의도	<p>'서울에 외계인이 나타나면'이라는 컨셉으로 기획했다. 평소에 SF와 캐릭터성이 강한 작품들에 관심이 많아서 개발하는 모바일 게임에 적용하고자 했다. 외국이나 현재 많이 팔리고 있는 게임들에서는 자주 볼 수 있는 장르지만 국내 모바일 게임 시장에는 아직 많이 없는 장르, 사람들이 새로운 비주얼과 내용을 보며 즐겁게 즐기길 바라며 기획했다. 평소에 즐겨보던 영화 맨인블랙과 스타워즈, 매트릭스를 오마주, 독특한 상상력과 강한 캐릭터들이 많은 이 작품들은 큰 영감을 주기에 부족함이 없었다. 비주얼 노벨이라는 장르에 맞춰 새로운 이미지의 모바일 게임으로 만들고자 기획하였다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>장르는 비주얼 노벨, 흔히 말하는 미연시 장르이다. 사람들이 편하게 읽고 강한 몰입이 되길 바란다. 이 비주얼 노벨에는 그 요소들이 전부 포함된다. 사람들의 시선을 끌고 적절한 음악과 텍스트로 내용을 전달을 한다. SF장르와 클리셰가 많은 비주얼 노벨이다. 전형적이지만 전형적이지만은 않은 스토리 전개로 매력적인 내용을 만들고 싶었다. 우주에서 온 이민자들의 이야기이며 그 중 한 캐릭터가 지구에서 문제를 일으킨다는 내용, 주인공은 하루 아침에 그 상황을 막아야 하는 입장이 되어 진행된다. 흔히 알려진 B급이라는 유머러스한 코드로 작업 된다. 유튜브, 틱톡 요즘 뜨고 있는 특이한 유머 코드로 사람들에게 공감 많이 받고자 한다. 반전의 요소도 아주 중요하다. 게임의 기본 시스템은 실루엣을 이용한 퍼즐이다. 미스터리한 느낌을 내는 퍼즐 중에 가장 효과가 좋았다. 반전의 요소도 살릴 수 있다.</p>		
주요 이미지			


# 임운혁 (멘토\_김효택)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	봄이 온다면 (When the Spring Comes)		
유형	개별 프로젝트	멘티명	임운혁
장르	싱글플레이어 액션 RPG	멘토명	김효택
프로젝트 기획의도	<p>명확한 끝맺음이 있는 게임을 유저들에게 제공해 주고 싶습니다.</p> <p>특히, 바쁜 현대인들에게 맞춘다는 구실로 게임은 핸드폰이 하고 있고 사람이 일하고 있는 형태의 게임이나, 제공해주는 짜릿함이라고는 도박이나 다름 없는 랜덤 뽑기 요소에서 탈피하여, 비록 그러한 부분 유료화 게임들보다 수익은 적을 지언정, 유저들이 믿고 구매해 즐길만한 게임을, 플레이 후 여운이 남는 게임을 선사해 주고 싶습니다.</p> <p>외에도 그냥 광고성으로 '짜릿한 손맛' 운운하는 것이 아닌, 실제로 조작을 하며 생각하고 플레이 해야하는, 약간은 구시대적인 게임을 제작하고자 하였습니다.</p> <p>이에, 당시 화제였고, 지금은 사람들의 관심에서 잊혀져가는 홍콩 민주화 운동에 관련된 요소를 담고 싶었고, 혐오와 배타적인 감정이 만연해 있는 현대 사회에 대한 풍자와 모순에 관한 이야기 역시 담고 싶었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>스토리에 완결이 있는 게임의 '기획단계 완성'이 처음 시작할 당시의 목표였습니다. 약 2개월간의 진행 후 멘토님의 조언으로 '프로토타입 완성'이 목표가 되었습니다만, 파트너 프로그래머를 구해 본격적으로 제작에 들어간 것은 9월 초였습니다.</p> <p>문제는, 초보 기획자와 초보 프로그래머가 만나니 제작 계획한 기간에 맞춰 진행이 되지 않았고, 중간에 2D에서 3D를 2D처럼 보이게 하는 구조로 변환함에 따라, 더더욱 제작이 딜레이 되게 되었습니다.</p> <p>또한, 당초 기획단계에서 구상하였던 부분이 유니티 엔진에 넣기 위해 그림작업을 완료하자, 그림에 이질감이 심했고 많은 부분을 다시 디자인해야 했습니다.</p> <p>지금의 완성도는 전체 구상의 5%정도라고 생각합니다. 프로토타입 완성도를 10%라 생각하고, 유저들에게 제공할 만한 데모를 30%라 잡았을 때, 프리프로덕션 단계를 길게 가져가서 후기 일정이 꼬임이 없게 진행하려 한다 하더라도, 아트와 프로그래밍 영역에서 상당한 시간이 필요하리라 생각합니다.</p> <p>비록 이번 기간에 맞춰 완성도 높은 무언가를 제공해 드리진 못하였지만, 프로젝트는 계속 진행될 것이며 내년에 제품을 선보일 수 있도록 계획하고 있습니다.</p>		
주요 이미지			

# 장지우 (멘토\_인자건)

## | 프로젝트 소개

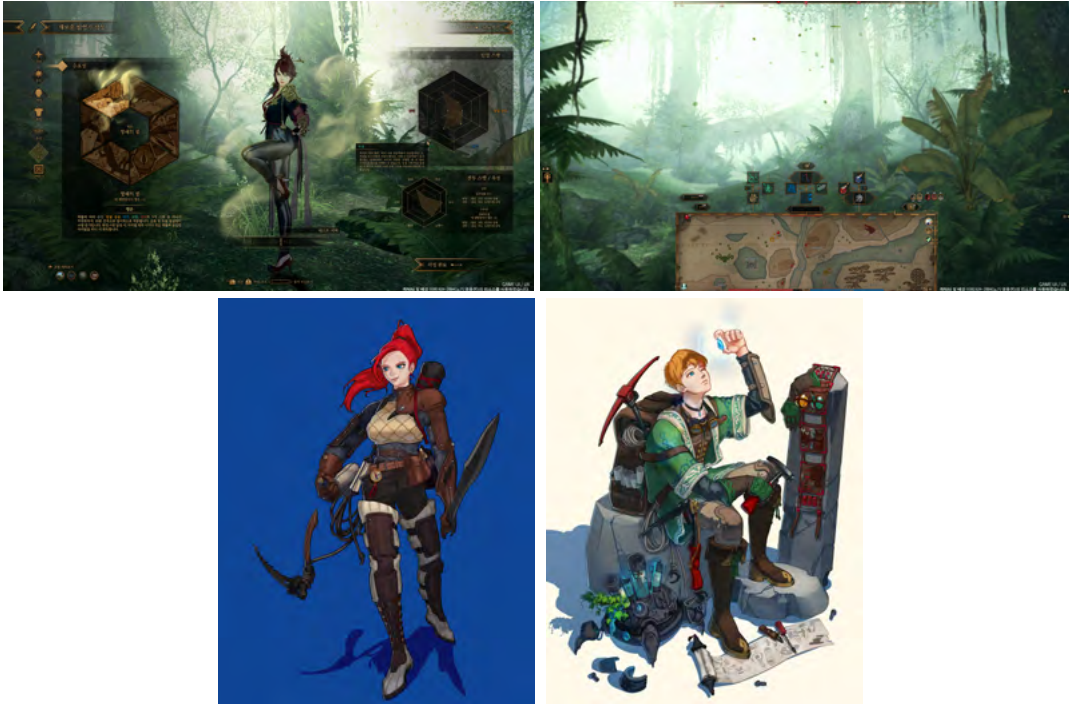
프로젝트명	비긴어카드게임		
유형	개별 프로젝트	멘티명	장지우
장르	대전카드게임	멘토명	인자건
프로젝트 기획의도	대전카드게임 장르는 빠르게 성장하고 있는 장르로, 블리자드사의 "하스스톤"을 필두로 텐센트사의 "레전드 오브 룬테라", 벨브사의 "아티팩트" 등 유명 게임사에서도 새로 많이 도전하고 있습니다. 그러나 이런 대형 게임사조차도 최초의 대전카드게임인 "매직 더 개더링"의 틀에서 작은 규칙 변경만 있을 뿐, 새로운 재미와 가치를 유저에게 주지는 못하였습니다. 본 프로젝트는 이에 전혀 다른 규칙의 대전카드게임을 기획하고 제작하여, 유저들에게 새로운 경험을 선사하는 것을 목표로 하는 게임입니다.		
프로젝트 주요내용	프로젝트는 PC와 모바일 환경 모두에서 즐길 수 있도록 기획되었으며, 이를 위해 한 게임이 5분 정도의 길이를 가지도록 설계되었습니다. 다른 카드게임이 카드를 확장해 나가는 것과는 달리, 이 게임은 고유의 카드를 가진 영웅을 확장해 나간다는 특징을 가지고 있습니다. 최종적으로는 영웅이 소유한 장비를 조합하여 자신만의 영웅을 플레이 할 수 있습니다. 개발은 Unity 3D를 사용하였으며, 클라이언트와 서버로 구성되어 있으며 클라이언트는 단순하게 서버가 송출한 패킷을 보여주는 방식으로 구현되어, 서버단에서 모든 연산을 수행하는 구조입니다. 이 때문에 원천적으로 클라이언트 변조 등의 문제로부터 안전하며, 재접속 및 관전 등의 기능을 상대적으로 간단히 구현할 수 있었습니다.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 스팀 데모 출시, 안드로이드 사전 체험판 출시
성과 관련 링크	* 스팀 데모 출시 : <a href="https://store.steampowered.com/app/1281320/Lucky_Heroes/?l=koreana">https://store.steampowered.com/app/1281320/Lucky_Heroes/?l=koreana</a> * 안드로이드 사전 체험판 출시 : <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Sinkholestudio.LuckyHeroes">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Sinkholestudio.LuckyHeroes</a>

# 정다슬 (멘토\_이장욱)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	MMORPG 장르 게임 원화 / UI 제작 개인 프로젝트		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정다슬
장르	RPG	멘토명	이장욱
프로젝트 기획의도	탐험을 주제로 한 PC MMORPG 장르를 가상 기획하고, 기획에 맞춘 원화 및 UI/UX 제작 작업을 통해 작업자 개인의 작업 역량과 컨셉 이해력을 향상시키고자 함.		
프로젝트 주요내용	탐험을 주제로 한 MMORPG 장르, PC라는 플랫폼을 설정하여 장르와 플랫폼에 맞는 원화 및 UI/UX 작업을 진행하였습니다. 본래 가진 캐주얼한 그림체 안에서 디테일 강화, 설득력 있는 구성을 통해 장르에 맞춘 원화를 제작하였으며, PC MMORPG에서 필요한 기능, 편리함, 비주얼 요소를 모두 고려하여 몇 컷의 UI화면을 구성하여 하나의 세계관 안에서 통일감 있는 프로젝트로 마무리하였습니다.		
주요 이미지			

# 조영순 (멘토\_김종진)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	매현실기		
유형	개별 프로젝트	멘티명	조영순
장르	역사 스토리게임	멘토명	김종진
프로젝트 기획의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>역사게임을 선택한 이유</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 역사적 사실을 기반으로 잘 알려지지 않은 숨겨진 위인을 알리기 위한 스토리텔링 형식의 게임</li> <li>- 우리나라를 알리려는 취지의 게임</li> <li>- 게임 안에서도 배울 수 있는 것들이 있다는 인식을 가지게 하고 싶었음</li> <li>- 이제는 우리나라 대표할 수 있는 게임들이 만들어졌으면 하는 이미지 구축화를 위한 시도적 게임으로 역사를 선택</li> <li>- 대중성: 알려진 만큼 활용 가치가 생기는 것</li> </ul> </li> <li>· 다른 나라는 게임성에 자기나라의 그리스적 신화 or 역사적인 것들을 가미해 (갑옷도) 판타지 요소와 융화시켜 게임을 만들 따라가기 바빴던 우리나라는 앞서 나온 그 게임들이 기준이 되어 우리나라만의 정서와 역사가 담긴 배경의 게임 보다, 이윤을 추구하는 게임들을 배출하기 시작했을 것으로 판단. 새로운 걸 창조하기 앞서 항상 모티브가 존재하기에 우리 안에서 찾아보고 우리만의 것들을 활용하기 위함</li> <li>· 다른 역사도 많은데 굳이 우리 역사를 꼽은 이유           <ul style="list-style-type: none"> <li>치욕적인 아픔도 있었던 반면 이길 수 없는 상황들을 모면하면서도 그 안에서 다각면의 승리로 희망을 엿볼 수 있다. 그래서 왜 우리나라는 사건이 터질 때마다 하나 같이 단결력을 보이게 됐는지 알 수 있다.</li> <li>(일제강점기, 임시정부시대는 다루기엔 너무 암흑적이라고 생각. 좀 더 어둠 안에서 희망을 다루자는 측면에서 임진왜란을 선택)</li> </ul> </li> </ul>		
프로젝트 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>정기룡을 택한 이유</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>임진왜란 하면 떠오르는 인물은 이순신, 선조, 류성룡이 대표적이다.</li> <li>하지만 이들 말고도 그 때 활약한 무수한 인물들이 많았다. 그 중에도 임진왜란 조사를 통해서 알게 된 이순신과 현존했던 정기룡. 나이가 어린데도 불구하고 이순신 장군에 버금가는 업적을 남겼지만 역사 속에서 잊혀져 있어 알고 싶었다. 당시 승전보를 올리는 곳이 없었으나 작은 전투들의 승리가 모여 백성들에게 왜적을 무찌를 수 있다는 희망을 준 또 한명의 인물이기도 하였다. 정기룡 측면의 에피소드만 다루는 것이 아닌, 그 때의 상황을 더 면밀히 알리기 위한 시점 변화 전개에 에피소드 방식을 취했다.</li> </ul> </li> <li>· <b>위인 정기룡 판관 에피소드</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>왜적이 지키고 있던 북왜와 남왜군들의 보급로이고 진격로인 상주성을 탈환한 에피소드</li> </ul> </li> <li>· <b>백정/백정 어머니 에피소드</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>그 때의 피폐한 조선 백성들의 삶과 배경 고충들을 나타낼 에피소드</li> </ul> </li> <li>· <b>왜적 - 가토 미쓰야스 에피소드</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>상주성을 주둔지로 지키고 있는 왜적의 입장을 대변하는 에피소드로. 전투 당시의 환경적, 심리적 상태를 스토리로 보여주며 상주성 어떻게 정기룡이 탈환했는지 다루기 위한 가토 미쓰야스의 에피소드</li> <li>(정기룡과 후에 밀접한 관련이 있는 재밌는 에피소드가 있어 연결점으로 삼음) 그리고 마무리의 * 히든 에피소드 - 알려지지 않은 또 다른 위인을 알리기 위한 연결적 히든 에피소드 있음</li> </ul> </li> </ul>		
주요 이미지			

# 최두혁 (멘토\_김정기)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	3D 단편 애니메이션		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최두혁
장르	3D 애니메이션	멘토명	김정기
프로젝트 기획의도	스토리 기획부터 시작해서 2D 애니메틱을 거쳐 최종목표인 3D 단편 애니메이션을 제작하여 3D 단편 애니메이션 제작		
프로젝트 주요내용	1. 스토리 기획 2. 스토리에 나오는 시대적 배경과 캐릭터에 성격을 부여 3. 2D 캐릭터디자인 제작 4. 스토리, 캐릭터, 시대적배경을 조합하여 2D 애니메틱제작 5. 2D 캐릭터디자인을 바탕으로 3D캐릭터 제작 6. 3D 배경 제작 7. 2D 애니메틱을 기반으로 레이아웃 제작		
주요 이미지			

# 황현웅 (멘토\_신용훈)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	게임 시스템을 이용한 가상 공연		
유형	개별 프로젝트	멘티명	황현웅
장르	실감 콘텐츠	멘토명	신용훈
프로젝트 기획의도	<p>코로나 19로 인한 펜데믹 현상에서 연극 등과 같은 많은 콘텐츠들이 제약을 겪고 있는 것을 느꼈습니다. 이에 게임 시스템을 이용한 비대면 실감 콘텐츠를 만듦으로써 문화 콘텐츠 생산의 새 획을 긋게 될 수 있을지 알고 싶었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>누구나 알고있는 간단한 연극을 게임 엔진으로 구성, 게임 내에서 배우가 모션캡처 장비를 이용해 게임 내의 오브젝트들과 상호작용하여 연기를 진행합니다.</p> <p>유니티 엔진을 이용해 연극 클라이언트를 제작하였고 무대장치를 보조할 원격 앱을 별도 제작하였습니다.</p> <p>키넥트를 이용해 모션캡처를 진행하여 각자의 컴퓨터에서 연극 클라이언트로 모션 정보를 송신해 실시간으로 적용하게 됩니다.</p>		
주요 이미지			





2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

<b>강난영</b> 기억의 손	340	<b>김한얼</b> 분홍팬티 싫어!	348
<b>공윤지</b> 세차	341	<b>김희영</b> 어둠이가 몰려와	349
<b>권수경</b> 무리	342	<b>박다솜</b> 땡초의 마법	350
<b>김경득</b> 내 목숨이 아홉 개라면?	343	<b>백지원</b> 곱슬가시 고슴도치	351
<b>김미나</b> 콩콩콩 소리따라	344	<b>신가원</b> 나 안 잘 거야	352
<b>김슬기</b> 치치의 서커스	345	<b>안소영</b> 오늘의 동물	353
<b>김은혜</b> 나의 공룡기	346	<b>유소형</b> 다람이네 빵집	354
<b>김주복</b> 줍아웃	347	<b>유솔지</b> 사막 무도회	355

# 20 꿈꾸는 꼬리연

**기관명** (주)꿈꾸는꼬리연

**분야** 출판

**과제명** 그림책을 job하라!

**과제소개** '그림책을 job하라!'는 그림책 예비창작자들을 위한 멘토링 프로그램입니다. 총 15명의 멘토가 참여하여 30명의 멘티를 지도하였으며, 멘토링 기간 동안 멘티들마다 1편의 그림책 더미북을 완성하였습니다. 외부 전문가를 통해 선정된 우수 작품은 책고래출판사에서 상업 출간할 예정입니다.

<b>윤나라</b> 바다 너머에는	356	<b>전은경</b> 지렁이와 비밀상자	363
<b>윤나라</b> 말풍선먹구름	357	<b>정성아</b> 마음의 숲	364
<b>이정은</b> 눈이 아주 나쁜 새	358	<b>정수림</b> 에취	365
<b>이지영</b> 작은 존재들	359	<b>최미래</b> 정말 시끄럽다고!	366
<b>이지운</b> 뽕뽕 따라랑 쭈루루루	360	<b>최새봄나</b> 재미를 찾아라	367
<b>이현진</b> 푸하하 로켓트	361	<b>최지혜</b> 후우후우	368
<b>이황희</b> 한코 두코 할머니	362	<b>한지혜</b> 글자 먹는 새	369

# 강난영 (멘토\_김상균)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	기억의 손		
유형	개별 프로젝트	멘티명	강난영
장르	그림책	멘토명	김상균
프로젝트 기획의도	우리는 살아가면서 많은 실패와 좌절을 경험한다. 그런 치열한 현실 속에서 어렸을 적 가족과 친구에게 받았던 따뜻한 온기와 사랑에 대한 기억이 우리에게 어려움을 극복할 수 있는 용기와 힘을 주는 자양분이 될 수 있다는 것을 표현하고 싶었다. 얼음처럼 차가운 손을 가진 아이가 장갑을 벗게 되는 과정을 통해 비록 어렸을 적 기억을 점점 잊고 살게 되지만, 한 번쯤은 그때를 떠올려 보면 좋겠다는 생각으로 작업하였다.		
프로젝트 주요내용	차가운 손으로 인해 장갑을 벗지 못하는 주인공에 대한 이야기이다. 가족과 친구에 대한 따뜻한 사랑에 대한 기억을 떠올린 후, 장갑을 벗고 손을 건네는 내용으로 끝난다. '사랑'과 '가족'이라는 키워드를 가지고 여러가지 글과 그림을 그려보았고, 그것들을 모아 '손'이라는 소재와 연관시켜 그림책으로 만들었다. 물감과 디지털 작업으로 제작하였다.		
주요 이미지			

# 공윤지 (멘토\_장순녀)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	세차		
유형	개별 프로젝트	멘티명	공윤지
장르	그림책	멘토명	장순녀
프로젝트 기획의도	<p>어린이가 처음 경험하는 공간에 대한 설렘과 두려움을 판타지 이야기 구조로 표현해보고자 했다. 특히 주인공 윤슬이가 바다라는 공간에 대해 갖는 환상을 극대화하기 위해 '기계세차장'을 대비되는 장치로 사용했다. 이야기 서두에 기계세차장이 나온 뒤 바다 속 산호초 정원과 다양한 바다 생물들이 나타났을 때 극명한 대비를 줄 수 있도록 했다. 이는 바다에 가고 싶은 주인공 윤슬이의 기대감을 극대화시키기 위한 전환효과를 준다. 수채 과슈를 사용하여 다채로운 색감이 돋보이는 바다 풍경을 표현하고자 했다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>윤슬이네 가족은 바다로 여름휴가를 떠나기로 했습니다. 반려견 사랑이와의 첫 바다여행을 기다리던 윤슬이는 누구보다 빨리 바다에 가고 싶어 합니다. 하지만, 출발을 앞두고 어젯밤 장마 끝에 엉망이 된 차가 골치거리입니다. 그래서 윤슬이네 가족은 바다로 출발하기 전에 기계세차를 하러 주유소에 들립니다. 윤슬이는 출발이 늦어진 것도 불만인데, 기계세차 속 풍경이 무서워서 기분이 안 좋습니다. 급기야 기계세차 속에서 떨어지는 세찬 물소리는 회오리가 되어 윤슬이와 사랑을 어딘가로 휩쓸어 갑니다. 윤슬이가 휩쓸려간 곳은 어디일까요? 윤슬이네 가족은 바다에 무사히 도착할 수 있을까요?</p>		
주요 이미지			

# 권수경 (멘토\_김태란)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	무리		
유형	개별 프로젝트	멘티명	권수경
장르	그림책	멘토명	김태란
프로젝트 기획의도	<p>자연의 역습 코로나가 지속되면서 환경에 대해 관심이 많아졌습니다.                      자연과 함께하지 않는 것이 얼마나 무서운 것인지 느끼게 되었습니다.                      자연을 훼손하고 소유하려 할수록 우리는 지금보다 더 큰 역습을 당할 것이란 생각을 담은 작품입니다.                      이제 우리는 잠시 멈추고 함께 사는 법을 생각할 때가 아닐까요?</p>		
프로젝트 주요내용	<p>많은 선생님들의 수업을 통해 그림책이 무엇인지 공부하고 자신의 이야기를 꺼내는 방법을 익힌 후 글을 쓰고 그림을 그려 더미북을 만드는 프로젝트였습니다.</p>		
주요 이미지			

# 김경득 (멘토\_박현주)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	내 목숨이 아홉 개라면?		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김경득
장르	그림책	멘토명	박현주
프로젝트 기획의도	<p>소중한 것일수록 많기를 원하지만, 사실 소중할 수 있었던 것은 그것이 적을 때 가능하다는 사실을 목숨에 빚대어 담고 싶었다. 자라나는 아이들이 목숨이라는 것을 완전히 이해하지는 못하겠지만, 한 번 뿐인 삶을 한 번이기 때문에 조심히 아끼며 사는 것이 아니라 한 번 뿐이기 때문에 더욱 용기내고 자신이 원하는 방식으로 살아갈 수 있기를 희망하며 기획하였다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>주인공인 삐약이는 목숨이 아홉 개인 고양이를 만나 자신도 목숨이 아홉 개이기를 꿈꾸며 다양한 상상에 빠진다. 어떤 상상은 별을 따겠다고 할 정도로 현실적이지 못하고, 어떤 상상은 콩을 먹겠다고 할 정도로 소박하다. 자신이 절대 목숨이 하나일 때는 겁이 나서 하지 못할 것 같은 일을 오히려 목숨을 잃을 상황이 되자 삐약이는 살겠다는 절박함에 평소에 할 수 없던 일을 해낸다. 그 후 삐약이는 자신이 목숨이 하나라도 모든 것을 다 해낼 수 있음을 은연중에 깨닫게 된다. 이 그림책은 스탠실이라는 판화의 한 방식으로 제작되었으며, 후에 포토샵으로 추가 작업을 진행하였다.</p>		
주요 이미지			

# 김미나 (멘토\_김태란)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	콩콩콩 소리따라		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김미나
장르	그림책	멘토명	김태란
프로젝트 기획의도	타인의 판단과 사회적 편견, 그리고 문화의 고착으로 인해 개인 고유의 정체성을 잃어버리는 사람들을 위한 그림책을 만들고 싶었습니다. 정체성을 춤으로, 외부의 판단을 소리로 비유하며, 각자 자신의 춤을 출 수 있도록 자기 자신의 진짜 소리를 따라 살 수 있도록 격려해주는 내용입니다.		
프로젝트 주요내용	종이 그림책을 만들어 봅니다. 원고쓰기, 퇴고, 원고에 맞는 스케치 및 색채작업, 원고에 맞는 그림스타일을 찾기 위한 재료 테스트 및 작품의 모든 구상을 직접해보고 더미북을 완성해 전시해봅니다.		
주요 이미지			

## | 주요 성과

성과 정보	* 더미북 출간 및 전시회 진행예정
-------	---------------------



# 김슬기 (멘토\_김용달)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	치치의 서커스		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김슬기
장르	그림책	멘토명	김용달
프로젝트 기획의도	<p>&lt;치치의 서커스&gt;는 어렸을때부터 누군가에게 잘보이려고 애쓰고 노력했던 모습이 지금까지도 당연하게 맞추고 애쓰고 있는 제 모습을 발견하고 이야기를 시작하게 되었습니다. 가면뒤에 숨은 모습으로 행복을 찾는 사람들에게 있는 그대로의 모습이 가장 진실하고 아름답다는 메시지를 전달하고 싶습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>&lt;치치의 서커스&gt;에 등장하는 주인공 돼지 치치는 서커스 유치원에 다닙니다. 재능이 많고 항상 인기 많은 원숭이를 부러워 하게되면서 돼지는 원숭이가 되기로 합니다. 원숭이가 되기위해서 변장하고 불편하고 아프지만 참고 애쓰는 모습이 안쓰럽게 보여지고 원숭이처럼 인기를 얻었을때 허무함과 허탈함을 깨닫고 진짜 자신의 행복을 찾기위해 한번 더 용기냅니다. 디지털 페인팅 하였습니다.</p>		
주요 이미지			

# 김은혜 (멘토\_조명화)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	나의 공룡기		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김은혜
장르	그림책	멘토명	조명화
프로젝트 기획의도	삶에서 오는 중요한 여러 시기들을 '공룡기'에 빗대어 기획. 다양한 공룡의 모습을 통해서 외형적 변화와 다양성에 대한 즐거움을 보여주려 하였음.		
프로젝트 주요내용	살면서 한 번쯤 꼭 겪고 넘어가는 시기를 '공룡기'라는 단어로 표현하였습니다. 외면과 내면의 성장을 공룡으로 변하는 것으로 판타지적인 설정하였습니다. 그림책이라는 장르 특성상 글과 그림이 어우러짐과 그림을 보는 즐거움을 더하기 위해 공룡 개체들 채색에 정성을 들였습니다. 또한 엄마 티라노 채색에는 기존에 방식에서 벗어난 작업으로 표현했습니다. 마감재인 바니쉬를 먼저 질감 있게 발라주고 바니쉬가 굳은 후에 물감을 뭍게하여 색깔 층이 분리되는 우연의 효과로 표현하였습니다.		
주요 이미지			


# 김주복 (멘토\_이지연)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	줌아웃		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김주복
장르	일상	멘토명	이지연
프로젝트 기획의도	<p>카메라에서 피사체를 가까이 볼 때는 줌인이라 합니다. 그와 반대로 가까이 본 피사체를 멀리 보는 것은 줌아웃이라 합니다. '노력' 을 그림책의 화자로 설정하여 한 사람의 유년 시절 여러 가지 노력하는 모습을 줌인과 줌아웃으로 바라봅니다. 한가지 모습 속에 줌인된 화면과 줌아웃된 화면에서 각기 다른 내용이 나타나는 것을 표현하고자 했습니다. 주제는 노력하는 사람들에게 응원과 격려를 보내고 싶었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>한 아이가 시기마다 노력하는 모습을 '노력'이 화자가 되어 바라보는 성장 과정을 담고 있습니다. 제작 방식으로 디지털 작업으로 진행하였고 수작업과 같은 질감을 구현하기 위해 다양한 브러쉬와 텍스처를 사용하였습니다.</p>		
주요 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="336 1052 874 1424"> </div> <div data-bbox="890 1052 1428 1424"> </div> </div>		


# 김한얼 (멘토\_김상균)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	분홍팬티 싫어!		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김한얼
장르	그림책	멘토명	김상균
프로젝트 기획의도	<p>어렸을 때 분홍색 물건을 별로 안 좋아했습니다.                      하지만 성별 때문에 공책, 옷 등 분홍색을 많이 받았습니다.                      그게 불편했고 그림책으로 쉽게 말하고 싶었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>주제는 아이의 성장입니다.                      주인공 여자아이가 분홍색 팬티를 받고 불만을 말합니다.                      이것은 아이가 분홍색 물건을 색칠하면서 스스로 해결하고 한층 성장하는 내용입니다.</p>		
주요 이미지			

# 김희영 (멘토\_한담희)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	어둠이가 몰려와		
유형	개별 프로젝트	멘티명	김희영
장르	그림책	멘토명	한담희
프로젝트 기획의도	<p>어둠은 아이들에게 두려움의 대상이 되곤 합니다. 하지만 어둠이 있어야 빛이 더 밝게 빛나고, 어둠이 더 짙어야 빛이 더 아름답게 느껴진다는 것을 알게 된다면, 어둠은 더는 두렵고 무서운 존재가 되지는 않을 것입니다. 깜깜한 어둠을 무서워하는 아이들에게 어둠은 더이상 두려움의 대상이 아니며, 늘 우리 곁에 있는 친근한 존재라는 것을 알려주고자 합니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>그림책에 대한 전반적인 이해를 토대로 직접 이야기를 써보고, 이야기에 걸맞는 그림을 그려 더미북을 완성해보는 프로젝트입니다. 포토샵을 이용하여, 디지털드로잉을 통하여 그림책 더미북을 작업하였습니다.</p> <p>* 전반적인 내용 : 어둠을 무서워하는 아이 보라는 매번 어둠이 쫓아올 때마다 피해버리거나 도망가곤 합니다. 그런 보라의 모습이 안타까웠던 엄마는 보라에게 어둠의 긍정적인 모습을 알려주게 되고, 보라는 조금씩 어둠과 친해지고 익숙해지기 위해 노력하게 됩니다. 까마귀를 어둠을 대표하는 이미지로 그렸고, 후반부로 갈수록 네온사인과 같이 어둠에서 더욱 강한 빛을 내는 이미지를 넣어 클라이맥스를 주려고 하였습니다.</p>		
주요 이미지			

# 박다솜 (멘토\_장준영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	땡초의 마법		
유형	개별 프로젝트	멘티명	박다솜
장르	그림책	멘토명	장준영
프로젝트 기획의도	<p>오늘날 우리가 누리는 편리함을 당연하게 여길수록 다른 숨쉬는 누군가는 하루 하루가 고통일지도 모른다는 사실을 깨닫게 되었습니다. 이는 매일 집 밖을 나서면 볼 수 있는 우리 주변의 여러 동물들만 보아도 금방 알 수 있습니다. 이들에 대한 이야기를 만들고 싶었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>좋아하는 것과 싫어하는 것들을 나열해보고 여러가지 키워드를 조합해 스토리를 구성하는 방식으로 진행했습니다. 제 경우 좋아하는 것들의 조합으로 현재 이야기를 만들었고, 멘토님과 함께 수십 번의 스토리와 스케치 수정을 거쳐 지금의 완성작이 탄생하였습니다.</p>		
주요 이미지			

# 백지원 (멘토\_장순녀)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	곱슬가시 고슴도치		
유형	개별 프로젝트	멘티명	백지원
장르	그림책	멘토명	장순녀
프로젝트 기획의도	<p>집단 사기 사건에서 피해자들의 사기 당한 원인과 공통점-개인의 성장배경의 문제와 결핍, 그로 인한 욕망 등을 심리조작 당한다는 것을 알게됐고, 이와 비슷한 사례가 사회에 상당히 많이 벌어지고 있다는 것을 발견했다. 이와 비슷한 경험을 한 독자들에게 공감과 위로가 됐으면 하고, 어린이 독자들이 나중에 비슷한 문제를 겪지 않기 위한 예방 차원에서도 이 그림책이 도움됐으면 한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>주인공 곱슬도치가 외모가 다르다는 이유로 마을에서 소외돼서 생활하는 것, 사기꾼 낯선이와 우연히 만나서 착취 당하고 사기 당하는 것, 절망에 빠지고 분노 때문에 몸이 붓지만 따뜻한 이웃의 도움을 받으며 회복하는 내용</p> <p>연필 스케치와 디지털 채색 기법</p>		
주요 이미지	<p>The image shows two parts of the book '곱슬가시 고슴도치' (The Hedgehog with Curly Hair). On the left is the book cover, featuring a yellow hedgehog with curly hair on a textured, brownish background. On the right is a colorful illustration of a forest scene with a large tree trunk, green grass, and a small path.</p>		

## | 주요 성과

성과 정보	* 경기문화재단 2020 경기 유아 문화예술교육 지원사업 '호기심저울학교 콘텐츠(그림책/동화책) 공모전' 선정
성과 관련 링크	<a href="https://www.ggcf.kr/archives/129505">https://www.ggcf.kr/archives/129505</a>

# 신가원 (멘토\_유명금)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	나안 잘 거야		
유형	개별 프로젝트	멘티명	신가원
장르	그림책	멘토명	유명금
프로젝트 기획의도	<p>&lt;나안 잘 거야&gt;는 저의 불면증에서 나오는 이야기입니다. 아이와 어른들에게 각자의 많은 두려움들이 있겠지만 좋은 생각이 무서운 생각을 덮어 좋은 생각으로 남았으면 좋겠다고 생각하며 책을 만들었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>뿌리를 찾아 자신을 돌아보며 가닥을 잡고, 원고를 잡기 시작해서 글을 정리한 후 그림을 그리고, 하나의 동화책으로 완성할 수 있게 진행하였습니다. 또한 동화작가는 무엇을 알아야하고 동화가 이렇게 깊은 이야기를 할 수 있고 아이들과 어른들 모두 즐겁게 볼 수 있다는 것을 알려 주는 프로젝트였습니다.</p>		
주요 이미지			




# 안소영 (멘토\_한담희)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	오늘의 동물		
유형	개별 프로젝트	멘티명	안소영
장르	그림책	멘토명	한담희
프로젝트 기획의도	<p>* 용납의 경험                      자존감이 낮았던 내가 나 자신 그대로 용납하여 사랑해주었던 몇몇 사람들과 그 경험들을 통해 낮은 자존감을 극복하였던 경험을 책을 보는 이들로 하여금 같은 경험을 책으로서 선물해주기 위하여 기획하였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>20바닥, 40페이지의 글과 그림으로 이루어진 그림책으로 제작 되었으며 이야기는 동물원의 북극곰이 주인공으로 진행 됩니다.                      동물원에서 일하는 동물들은 매일 아침마다 사람들이 생각하는 동물들의 모습이 되기 위하여 출근준비를 합니다.                      북극곰은 새하얀 북극곰이 되기 위하여 매일 몸에 밀가루를 칠합니다.                      그리고 그 곳에서는 매일 인기있는 동물이 오늘의 동물로 선정되는데 북극곰은 오늘의 동물이 되지 못합니다.                      오늘의 동물이 되기 위해 북극곰은 노력하지만 결국 밀가루가 벗겨지게 됩니다.</p>		
주요 이미지			

# 유소형 (멘토\_이지연)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	다람이네 빵집		
유형	개별 프로젝트	멘티명	유소형
장르	그림책	멘토명	이지연
프로젝트 기획의도	3-4세의 연령대 아이들이 즐겁게 읽을 수 있는 책을 만들고 싶어서 그림을 그리고 글을 썼습니다.		
프로젝트 주요내용	다람이는 빵으로 아주 특별한 것을 만들어요. 참새에게는 말랑말랑한 도넛으로 만든 침대, 아기 쥐에게는 바삭바삭 치즈 타르트 침대, 코끼리에게는 촉촉한 식빵 침대! 달콤하고, 맛있고, 특별한 다람이네 빵집 이야기를 그림책에 담았습니다.		
주요 이미지	 <p>The image shows two parts of the project. On the left is the book cover for '다람이네 빵집' (Darami's Bakery), featuring a wooden door with a sign that says '빵 굽는 중' (Baking bread). On the right is an illustration of a yellow cake with a white frosting swirl, surrounded by various colorful items like a small house, a sun, and a palette, representing the 'special' breads mentioned in the text.</p>		

# 유슬지 (멘토\_송은경)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	사막 무도회		
유형	개별 프로젝트	멘티명	유슬지
장르	그림책	멘토명	송은경
프로젝트 기획의도	<p>살아가면서 자신의 노력이 쉽게 물거품이 될 때, 나도 모르게 남을 상처입힐 때 그리고 감당할 수 없는 슬픔이 닥칠 때가 있습니다. 피하려고 피해지는 일도 아니고 나이가 어리거나 많다고 해서 쉬운 일도 아닙니다. 그림책 속 주인공들을 통해서 간접적으로 배우고, 선인장이 오아시스를 만났듯이 독자들도 저마다의 오아시스를 발견하여 극복할 수 있을거라는 희망의 메시지를 주고 싶었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>일 년에 한 번 무도회가 열리는 어느 사막, 선인장은 애지중지 꽃을 피워 무도회장으로 향하던 중 사막의 친구들에게 꽃을 빼앗기고 맙니다. 선인장은 슬픔에 빠져 오아시스에 빠져버리지만 오아시스의 물 덕분에 더 많은 꽃을 피워 다함께 즐거운 사막무도회를 즐긴다는 내용입니다. 디지털 작업으로 표지를 포함하여 전체 42p의 그림책 더미북을 제작하였습니다.</p>		
주요 이미지			

# 윤나라 (멘토\_박현주)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	바다 너머에는		
유형	개별 프로젝트	멘티명	윤나라
장르	그림책	멘토명	박현주
프로젝트 기획의도	틀림이 아닌 다름에 대한 이야기, 더 넓은 곳으로 나갈 수 있게 용기를 주는 내용입니다.		
프로젝트 주요내용	주인공은 마을 사람과 다릅니다. 때문인지 덩치와 다르게 항상 의기소침해 있습니다. 주인공은 바다에 나가고서야 깨닫습니다. 고민만 했을 때에는 모르던 것들이 많이 있습니다. 주인공은 더 넓은 바다로 나가게 됩니다. 제작 방식 : 디지털 작업하였습니다.		
주요 이미지			

# 윤나라 (멘토\_조명화)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	말풍선먹구름		
유형	개별 프로젝트	멘티명	윤나라
장르	그림책	멘토명	조명화
프로젝트 기획의도	누군가 용기가 없어서, 부끄러워서, 표현할 수 없는 사람이 이 책을 보면서 조금 더 적극적으로 자신을 표현할 수 있는 용기를 갖기를 바라면서 이 그림책을 만들었습니다.		
프로젝트 주요내용	너무 소극적이어서 자기 의사표현에 주저하는 성격인 아이가 우연한 계기로 친구를 도와주고 비로소 마음을 나눌 수 있는 친구 관계를 맺게 된다는 내용의 그림책입니다. 어렸을 적 소심한 성격을 가진 저의 모습을 떠올리며 캐릭터를 구상하였고 오일파스텔을 이용해 채색했습니다. '먹구름 말풍선'의 제목은 말을 쉽게 내뱉지 못하고 소심한 주인공의 모습을 빗대어 지었습니다. 그리고 결말에서 친구관계를 맺게 됨으로 해소가 되었을 때 먹구름 말풍선이 주인공한테서 떠나게 됩니다.		
주요 이미지			

# 이정은 (멘토\_반성희)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	눈이 아주 나쁜 새		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이정은
장르	그림책	멘토명	반성희
프로젝트 기획의도	가장 버리기 힘든 습관 중 하나가 편견이다. 이 이야기를 통해 사람들이 편견은 버리고 좀 더 평등한 시선으로 세상을 바라보길 바란다.		
프로젝트 주요내용	<p>눈이 아주 나쁜새가 토끼의 생일파티에 가려다 안경을 잃어버리게 된다. 그리고 숲에는 못되고 무섭기로 소문난 곰이 살고 있다. 새는 안경을 찾다가 누군가의 도움을 받게되고, 그게 곰인줄도 모른 채 함께 안경을 찾는다. 그 모습을 지켜본 동물들은 새가 걱정되서 몰래 뒤를 따라가고, 그 과정에서 꿈에 대한 오해가 풀리고 편견이 사라지게 된다.</p> <p>디지털작업으로 진행했으며, 새의 안경을 편견에 비유하여, 안경의 이면과 내면이 다르게 보일 수 있음을 표현하고, 안경으로 보는 것이 다가 아니라는 것을 은유적으로 보여주면서 밝고 유쾌하게 풀어냈다.</p>		
주요 이미지	<p>The image shows two illustrations related to the book '눈이 아주 나쁜 새' (A Bird with Very Bad Eyes). On the left is the book cover, featuring a yellow chick wearing pink-rimmed glasses, sitting in a field of colorful flowers. The title '눈이 아주 나쁜 새' is written in Korean at the top. On the right is a colorful illustration of a forest scene with a brown bear sitting on a grassy hill, looking towards the left. There are green trees and various flowers in the foreground.</p>		

# 이지영 (멘토\_안효림)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	작은 존재들		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이지영
장르	그림책	멘토명	안효림
프로젝트 기획의도	우리가 느끼는 불안과 걱정은 보편적이고 자연스러운 감정으로, 정도의 차이가 있을 뿐, 누구나 어느 순간, 또는 어떤 시기에 이러한 감정을 맞닥뜨릴 수 있으며 이는 나와 너, 우리 모두의 내면에 존재하는 모습이라는 점을 '작은 존재들'에 빗대어 보여주고 싶었다. 중요한 것은 우리가 이 감정을 목격하거나 맞닥뜨렸을 때 이를 어떻게 바라봐야 할 것인가라고 생각한다. 이 책이 이러한 질문에 대해 한 번쯤 생각해 보는 계기가 되었으면 한다.		
프로젝트 주요내용	고양이는 평소처럼 문을 통해 집으로 들어간다. 이 집에는 고양이를 돌보아주는 사람이 있다. 그런데 갑자기 평소엔 느끼지 못했던 소리가 들리기 시작한다. 소리를 따라 걸음을 이동해 보는 고양이. 그런데 처음에는 조그맣게 들리기 시작했지만 점점 많은 존재들의 소리가 점점 크게 들려오기 시작한다. 일순간 이 소리들에 당황하기도, 시달리기도 하던 고양이는 결국 버티지 못하고 한마디 포효를 외치며 안락한 집을 뛰쳐나간다.		
주요 이미지			

# 이지운 (멘토\_송은경)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	뽕뽕뽕 따라랑 쭈루루루		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이지운
장르	그림책	멘토명	송은경
프로젝트 기획의도	우리는 모두 자기만의 세상을 갖고 있습니다. 하지만 어쩔 수 없이 타인과 함께해야 하는 순간이 오기도 하죠. 그런 때에 다른 이를 받아들이고 함께할 수 있는 용기가 얼마나 엄청난 경험을 할 수 있게 하는지 이야기 하고자 하였습니다. 서로를 인정하고 조화롭게 살아가는 세상이 만들어지기를 바랍니다.		
프로젝트 주요내용	세 명의 외계인이 한 행성을 차지하기 위해 싸움을 벌여지지만 우연한 계기로 서로를 받아들이고 섞이면 더 멋지다는 것을 깨닫는 이야기입니다. 외계인들의 정체성을 의미하는 꽃이 나오는데, 이 꽃의 표현방식을 통해 이야기 핵심을 전달하고자 했습니다. 초반에 외계인들이 자기만의 세상을 고집 할 때는 2D 디지털 이미지로 꽃이 표현 되지만 셋이 함께 하게 되었을 때의 꽃은 점토로 입체 조형물을 만들고 사진을 찍어 표현하였는데, 이같은 평면 이미지에서 3차원 입체 이미지로의 변화를 통해 서로 함께 했을 비로소 더 넓은 세상을 알게 된다는 의미를 담았습니다.		
주요 이미지			



# 이현진 (멘토\_지현경)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	푸하하 로켓		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이현진
장르	그림책	멘토명	지현경
프로젝트 기획의도	<p>그림책 푸하하 로케트는 꿈에 대한 이야기입니다. 꿈을 쫓는 과정에서 자신만의 가치(즐거움, 성장)를 발견한다면, 결과와 상관없이 그걸로 충분하다는 메시지를 이 그림책을 통해 전달하고자 했습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>그림책 푸하하 로케트는 할머니가 달에 가기 위해 고물을 모으고, 그걸로 로켓을 만드는 내용입니다. 할머니는 꿈을 이루기 위해 많은 노력과 실패를 합니다. 그리고 달에 도착하는 목표를 이루지만, 기대와는 다른 상황에 마주칩니다. 하지만 푸하하 하고 웃습니다. 왜냐하면 할머니는 꿈에 대한 보상이 아니라 그 꿈을 이루기 위해 노력한 과정의 가치를 알고 있기 때문입니다. 색연필, 먹, 디지털작업 등을 하여 38페이지의 그림책을 만들었습니다.</p>		
주요 이미지			

# 이황희 (멘토\_장준영)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	한코 두코 할머니		
유형	개별 프로젝트	멘티명	이황희
장르	그림책	멘토명	장준영
프로젝트 기획의도	늘 뜨개질을 하던 할머니를 기억하는 손주의 시선에서 바라본 이야기를 만들었습니다. 할머니의 부재에도 재치있는 자신만의 상상으로 할머니를 기억하는 모습을 그려보고자 했습니다.		
프로젝트 주요내용	개인의 경험에 비춘 창작 그림책 이야기를 만들고, 그림으로 그려 한 권으로 완성합니다. 독자의 공감을 불러일으키는 이야기를 만들고자 했습니다.		
주요 이미지			

# 전은경 (멘토\_김용달)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	지렁이와 비밀상자		
유형	개별 프로젝트	멘티명	전은경
장르	그림책	멘토명	김용달
프로젝트 기획의도	<p>그림책 &lt;지렁이와 비밀상자&gt;는 콤플렉스에서 출발한 이야기입니다. &lt;지렁이와 비밀상자&gt;를 통해 우리들은 정말 개인의 고유성을 인정하고 차이를 존중하는 세상에서 살고 있는지, 그러한 세상을 추구한다면서 정작 그렇게 행동하고 있는지 생각해보고자 하였습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>꼬불거리는 머리카락 누군가에겐 아무것도 아닌 사소한 것일 수 있습니다. 하지만 콤플렉스를 가지고 있는 자기 자신에게는 엄청난 것일 수 있습니다. 이 이야기의 주인공 '박조단'처럼 한국인과 흑인 사이의 다문화 가정 아이에게 곱슬 머리 카락의 의미처럼 말합니다. 이 책 안에서 조단은 머리카락을 펴기 위해 각고의 노력을 합니다. 그런 노력 끝에 결국 친구들처럼 평범한 머리카락을 갖게 됩니다. 그리고 완벽해보이는 세계로 넘어갑니다. 하지만 아름다울 것만 같았던 그 세계에서 조단이 본 것은 자신과 결코 다르지 않은 아이들의 본 모습과 그 아이들의 시기와 질투, 다름을 인정하지 않는 모습들입니다.</p>		
주요 이미지			


# 정성아 (멘토\_반성희)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	마음의 숲		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정성아
장르	창작그림책	멘토명	반성희
프로젝트 기획의도	<p>창작그림책 &lt;마음의 숲&gt;은 다양한 감정 상태를 자연스럽게 받아들이고, 자신의 마음을 돌보고 나아가 타인과 나누는 일에 대한 이야기이다. 자신의 마음을 잘 헤아리고 지키는 일과 더불어 타인과 함께 마음을 나누는 일에 대한 가치와 중요성을 그림책을 통해 전하고자 한다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>예상 독자는 고학년~성인을 대상으로 한다. 한 사람이 성장하면서 마주하게 되는 다양한 마음의 상태를 숲의 모습에 비유하며 자연의 변화 과정(계절의 흐름)을 통해 이야기한다. 글원고에 맞춰 판화 및 콜라주 기법으로 이미지를 제작하였음.</p>		
주요 이미지			


# 정수림 (멘토\_이은선)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	에취		
유형	개별 프로젝트	멘티명	정수림
장르	그림책	멘토명	이은선
프로젝트 기획의도	<p>자연으로 떠나는 준이를 통해 우리가 회복해야 할 마음에 대한 이야기를 담았습니다. 하지만 아이들이 책을 읽을 땐 의도가 읽히지 않고 그저 재미있게 한 장, 한 장 넘길 수 있는 이야기로 구성했습니다. 콧물 방울 속 아이의 여행이 책을 읽는 사람들의 마음속에 흘러 들어가 자연의 생명력이 느껴지기를 바랍니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>주인공 준이는 줄줄 흐르는 콧물 때문에 친구의 생일파티에서 창피한 실수를 저지릅니다. 사람들은 창피하면 얼굴이 빨개지고 어디론가 숨고 싶어지지요. 그럴 땐 어디로 가면 좋을까 생각하다가 떠오른 곳이 있습니다. 아무도 없고 마음껏 콧물을 흘려도 좋은 곳! 무엇을 해도 창피하지 않은 곳으로 여행을 떠나는 이야기입니다.</p> <p>아크릴, 수채화, 색연필, 연필 등 다양한 재료를 사용해 자유롭게 작업했습니다.</p>		
주요 이미지			

# 최미래 (멘토\_이은선)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	정말 시끄럽다고!		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최미래
장르	그림책	멘토명	이은선
프로젝트 기획의도	공존이라는 주제는 간단하지만 추상적인 개념입니다. 저는 이에 대해 설명하고 교훈을 직접적으로 드러내는 방식이 아니라, 주인공의 이야기를 내세워 독자가 생각하게 하는 작품을 만들고 싶었습니다.		
프로젝트 주요내용	마을과 멀리 떨어진 숲속으로 모든씨가 이사를 왔습니다. 숲은 아주 조용했습니다. 숲속에는 찾아오는 사람들도 없었습니다. "혼자 지내면 쓸쓸하지 않을까?" 사람들은 걱정했지만 모든씨는 새 집이 아주 마음에 들었습니다. 정말 조용했거든요. 그런데 어디선가 귀에 거슬리는 소리가 들려왔습니다. 시계 초침 소리, 창밖 저 멀리서 들려오는 농장 동물들의 소리, 화려한 서커스의 음악 소리 등등. 모든씨는 시끄러운 것들을 모두 주머니에 담아 넣었습니다. 소리가 모두 사라지고 나자 모든씨는 기분이 이상했습니다. 혼잣말로 중얼거렸지요. "아무도 없나요?"		
주요 이미지			

# 최새봄나 (멘토\_유명금)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	재미를 찾아라		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최새봄나
장르	그림책	멘토명	유명금
프로젝트 기획의도	<p>우리는 끊임없이 '재미있는' 무언가를 찾아 헤매지요. 당신에게 재미란 무엇인가요? 혹 재미를 찾으려 현재의 어떤 순간들을 지나치고 있지는 않은가요. 재미란 항상 우리의 곁에 있기에 찾으려 하면 없는 것일지도 모릅니다. &lt;재미를 찾아라&gt;는 주인공 '마야'가 재미를 찾아떠나는 환상의 여정에서 진정한 재미를 찾게 되는 여행 그림책입니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>재미를 잃어버린 소녀 마야. 집안 구석구석 뒤져봐도 도무지 찾을 수가 없다. 그런 마야의 옷자락을 강아지 코코가 잡아 끌어 비 오는 거리로 나서게 되는데, 첨벙 뚫은 커다란 물웅덩이 너머로 둘은 함께 미지의 세계로 빨려 들게 된다. 그리하여 시작된 마야와 코코의 모험. 하늘을 거울처럼 비추는 소금사막. 모든 것이 구름으로 만들어진 마추피카추 마을. 마침내 무지개 다리까지, 마야는 한 번도 경험하지 못한 새로운 곳들을 방문한다. 그곳에서 만난 '알파카가아니라니 카', '라마쭈마', '왕 큰 여인' 등에게 재미의 행방을 묻지만 누구도 뚜렷이 대답해주는 이가 없다. 마지막 희망을 품고 도착한 무지개 다리. 그러나 다리는 이름과는 다르게 온통 회색빛이다. 가도 가도 끝이 안 보이는 길 한복판에서 마야는 과연 재미를 찾을 수 있을까?</p>		
주요 이미지			

# 최지예 (멘토\_지현경)


## | 프로젝트 소개

프로젝트명	후우후우		
유형	개별 프로젝트	멘티명	최지예
장르	그림책	멘토명	지현경
프로젝트 기획의도	<p>28개월 저희 아이가 산책 중에 민들레 흩씨를 후우 하고 날려 보내는 놀이를 하고나서 이것저것을 보며 다 후우하고 부는 모습을 보고, 세상에 근심 걱정도 아이가 부는 바람으로 날아가 버렸으면 좋겠다는 생각을 하며 [후우후우]를 만들게 되었습니다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>걱정거리가 투성인 요즘. 넘쳐나는 뉴스 기사를 스마트폰으로 보며 한숨을 쉬는 아빠. 그런 아빠와 놀고 싶은 아이는 아빠의 행동이 이해가 가지 않습니다. 아빠가 쉬는 한숨을 무심결에 따라 해보았더니 민들레가 후우우 하고 날아가버렸습니다. 왠지 모르게 마음이 시원해집니다. 그다음에는 새를 향해 후우후우 바람을 부렸더니 새가 날아가 버렸습니다. 그렇게 아이가 모험이 시작되고, 그걸 통해 한 뼘 성장해서 아빠의 걱정도 날려주는 이야기입니다.</p>		
주요 이미지			



# 한지혜 (멘토\_안효림)

## | 프로젝트 소개

프로젝트명	글자 먹는 새		
유형	개별 프로젝트	멘티명	한지혜
장르	그림책	멘토명	안효림
프로젝트 기획의도	<p>글자에는 글자를 쓴 사람의 마음이 담겨 있다. 글자를 통해 밖으로 나온 마음과 바람들이 어디론가 계속 흘러가고, 모인다면 어떨까? 간절한 바람과 소원들은 현실적으로 이루기 힘들지라도 어디에선가 그 마음들이 계속 자라서, 이뤄지고 있기를 바라며 이야기를 만들었다.</p>		
프로젝트 주요내용	<p>'소원', '쪽지', '새'의 키워드들을 가지고 출발하여, '도시에서 사람들 곁에 살며 글자를 먹고 사는 새'의 이야기를 만들어나 갔다. 실제 새들이 겨울을 나기 위해 저장해두었던 씨앗들 일부가 자라 숲을 이루는 것처럼, 새들이 먹고 나서 모아둔 글자들이 마치 식물처럼 자라나는 장면을 구상했다.</p> <p>이야기의 열개와 흐름, 그림 스타일, 원고 작업 등 과정마다 멘토링과 여러 특강을 통해 학습하고, 피드백을 받으며 그림책을 제작하였다.</p>		
주요 이미지			

2020

콘텐츠  
창의인재  
동반사업  
성과사례집

서 명 2020 콘텐츠 창의인재 동반사업 성과사례집  
발 행 인 김영준(한국콘텐츠진흥원장)  
발 행 처 한국콘텐츠진흥원  
주 소 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)  
전 화 Tel. 1566-1114  
홈페이지 [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)  
I S B N 979-11-6677-010-4(95600)  
기관번호 KOCCA 20-66  
발 간 일 21.03.31.

비매품/무료



ISBN 979-11-6677-010-4 (PDF)