

2023 동서대학교  
지방대학활성화사업단  
비교과프로그램  
수기공모전  
수상작 모음집



Division for Regional  
University Revitalization  
Project

2023 동서대학교 지방대학활성화사업단 비교과프로그램 수기공모전 수상작 모음집

DSU Dongseo University  
동서대학교

U University Innovation  
지방대학활성화사업단

MY BRIGHT FUTURE!



DSU Dongseo University  
동서대학교

U University Innovation  
지방대학활성화사업단

부산시 사상구 주례로 47 동서대학교 NM1303

tel: 051-320-4257~8, 4292

fax. 051-320-2069

www.uni.dongseo.ac.kr

DSU Dongseo University  
동서대학교

U University Innovation  
지방대학활성화사업단



2023 동서대학교  
지방대학활성화사업단

비교과프로그램  
수기공모전  
수상작 모음집



지방대학활성화사업단장 인사말 04

지방대학활성화사업단 소개 05

비전 및 목표  
핵심 추진과제  
추진전략  
조직도

비교과프로그램 수기공모전 심사총평 08

수상자 수기 모음 10

- 최우수상  
광고홍보학과 4학년 성민재
- 우수상  
게임학과 3학년 홍다민  
영상애니메이션학과 4학년 김지원
- 장려상  
영화과 4학년 김예은  
영상애니메이션학과 3학년 유난희  
게임학과 2학년 황지우

[부록] 참여 수기 모음 31편 38

### 지방대학활성화사업단장 인사말



**동서대학교 지방대학활성화사업단은  
우리 대학의 특성화 역량 강화를 위한 지원에 최선을 다하겠습니다.**

- 아시아 No. 1 산학일체형 교육시스템 구축
- 신기술 융합 콘텐츠 집중 육성
- 맞춤형 교육 구축을 통한 지역산업 선도 인재양성

동서대학교는 1996년부터 트라이앵글 (디지털영화·영상·콘텐츠, 디자인, IT융합) 특성화 추진을 시작으로 문화 콘텐츠 중심대학의 비전을 지속적으로 실천해 오고 있습니다. 대학의 인적·물적 자원 집종을 통해 문화 콘텐츠 분야를 중심으로 각종 사업을 수행해왔으며, 이를 통해 현재 국내 최고, 세계적 수준의 문화 콘텐츠 역량을 축적하였습니다.

2023년 하반기부터 시작한 지방대학활성화사업은 대학-지자체가 파트너십을 바탕으로 지역발전과 연계한 특성화를 통해 비수도권 사립대학의 경쟁력 강화를 목표로 하고 있습니다. 이번 사업을 통해 중장기발전계획에 따른 '문화 콘텐츠 특성화 2.0 비전'의 실현에 날개를 달게 되었습니다.

지방대학활성화사업단에서는 문화 콘텐츠 분야의 발전과 학생들의 실무 역량 강화를 위한 비교과 프로그램을 운영하였습니다. 이를 통해 학생들은 실제 업무 경험을 쌓고 창의적인 활동을 펼치며 성장할 수 있는 기회를 얻었습니다. '2023학년도 지방대학활성화사업단 비교과프로그램 수기공모전'을 개최하여 학생들의 참여 소감을 공유하였습니다. 여러분의 노력으로 이루어진 수많은 작품들은 우리 학생들의 성장가능성과 우수한 성과를 널리 알리는 소중한 자리를 만들었습니다. 많은 참여와 노력에 감사의 말씀을 전합니다.

특히, 이번 수상자들은 동기와 후배들에게 영감을 주어 다음 수기공모전에 참여하는 학생들에게도 좋은 기회가 되기를 기대합니다. 6명의 수상자분들께 축하의 말씀을 드리며, 이번 수기공모전을 통해 자신의 역량을 강화하고 더 나은 결과를 이끌어낼 수 있는 기회가 되었으면 합니다. 또한, 내년에는 더 많은 학생들이 참여하여 상을 향해 경쟁하고 서로 발전하는 활기찬 모습을 보게 되기를 기대합니다. 앞으로도 지속적인 관심과 참여를 부탁드립니다, 함께 성장해 나가는 모습을 기대합니다.

다시 한번 축하의 인사를 드립니다. 감사합니다.

지방대학활성화사업단장 **조 대 수**


### 비전 및 목표

**특성화 분야 : 문화콘텐츠(영화·영상, 디지털콘텐츠, 디자인, IT융합)**  
 부산시 7대 전략사업 및 부산지역 대학별 특성화 분야 고려, 대학 특성화 경쟁력 평가 결과 및 대학 내 구성원 의견수렴을 통해 문화콘텐츠 특성화 분야 선정(2주기 중장기 발전계획, '23~'26)

<b>비 전</b>	<b>문화콘텐츠 특성화 분야 아시아 No.1 경쟁력 확보</b>				
<b>목 표</b>	<b>문화콘텐츠 맞춤형 교육·연구체계 구축을 통한 지역산업 선도 인재양성</b>				
<b>추진방향</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">융합교육 체계 확립</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">다차원적 연구체계 확립</div> </div>				
<b>추진전략</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;">문화콘텐츠+α 융합교육</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;">가상회사 기반 교육환경 구축</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;">지산학 연구클러스터 구축</td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center;">글로벌 네트워크 100구축</td> </tr> </table>	문화콘텐츠+α 융합교육	가상회사 기반 교육환경 구축	지산학 연구클러스터 구축	글로벌 네트워크 100구축
문화콘텐츠+α 융합교육	가상회사 기반 교육환경 구축	지산학 연구클러스터 구축	글로벌 네트워크 100구축		
<b>추진과제</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화콘텐츠+α스킬교육 (융합연계전공, 융합MD 기반)</li> <li>• MD(소단위전공)기반 융합교육</li> <li>• 가상회사기반 산업현장교육 (IFS : In-school Field System)</li> </ul> </td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화콘텐츠+α융합연구/제작환경 구축 (지산학 첨단영상특화지구)</li> <li>• 문화콘텐츠 플래그십 프로젝트</li> <li>• 신산업 창출형 메가 프로젝트</li> </ul> </td> <td style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• GELS 글로벌교육 프로그램 (지역-글로벌-가상공간 연계)</li> <li>• 글로벌 네트워크 100 구축</li> <li>• 글로벌 평가인증 (THE Impact, QS-Asia)</li> </ul> </td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화콘텐츠+α스킬교육 (융합연계전공, 융합MD 기반)</li> <li>• MD(소단위전공)기반 융합교육</li> <li>• 가상회사기반 산업현장교육 (IFS : In-school Field System)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화콘텐츠+α융합연구/제작환경 구축 (지산학 첨단영상특화지구)</li> <li>• 문화콘텐츠 플래그십 프로젝트</li> <li>• 신산업 창출형 메가 프로젝트</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GELS 글로벌교육 프로그램 (지역-글로벌-가상공간 연계)</li> <li>• 글로벌 네트워크 100 구축</li> <li>• 글로벌 평가인증 (THE Impact, QS-Asia)</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화콘텐츠+α스킬교육 (융합연계전공, 융합MD 기반)</li> <li>• MD(소단위전공)기반 융합교육</li> <li>• 가상회사기반 산업현장교육 (IFS : In-school Field System)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화콘텐츠+α융합연구/제작환경 구축 (지산학 첨단영상특화지구)</li> <li>• 문화콘텐츠 플래그십 프로젝트</li> <li>• 신산업 창출형 메가 프로젝트</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GELS 글로벌교육 프로그램 (지역-글로벌-가상공간 연계)</li> <li>• 글로벌 네트워크 100 구축</li> <li>• 글로벌 평가인증 (THE Impact, QS-Asia)</li> </ul>			

### 핵심 추진과제

**I**




**학과구조·  
학사제도 개편**

① **수요중심 소단위 전공(MD) 개편**  
- 전공심화, 융합연계MD 개선(기업주문형, 글로벌교육형, 지역·창업연계형)

② **무형식학습 학점인정제**  
- 외부 콘텐츠 조립을 통해 가공된 콘텐츠 및 승인받은 무형식 콘텐츠에 대한 학점인정

③ **원격강의 인정범위 확대**  
- 교실밖 혁신교육, 융합교육 활성화를 위한 하이플렉스 수업방식(대면, 온라인, 비실시간온라인 동시 운영) 추가

**II**




**교육과정 개편**

① **스킬교육과정 개편 및 운영**  
- 직무역량 극대화를 위한 스킬교육 전담기구 스킬스쿨 구축·설립·운영

② **특성화 공통 교육과정 개편 및 운영**  
- 교차설강 설계·개편, 크로스오버, 융합연계전공 신규교과목 개발·운영

③ **IFS 경험/현장 교육과정 개편 및 운영**  
- IFS 교과목 확대 및 지산학 프로젝트형 수업으로 고도화

**III**




**인재육성 지원**

① **인터칼리지(Inter-college) 코디네이팅 프로그램 운영**  
- 특성화 단대 간 학습·상담을 위한 코디네이팅 공동체 선발 및 운영지원

② **지역기업연계 취업지원 프로그램 운영**  
- 취업 포트폴리오 제작지원 프로그램 및 지역기업 교류 프로그램 운영

③ **문화콘텐츠 특화 창업지원 프로그램 운영**  
- 1인 창작자 초기창업 교육 및 Made in Busan 킬러콘텐츠 개발 지원

**IV**



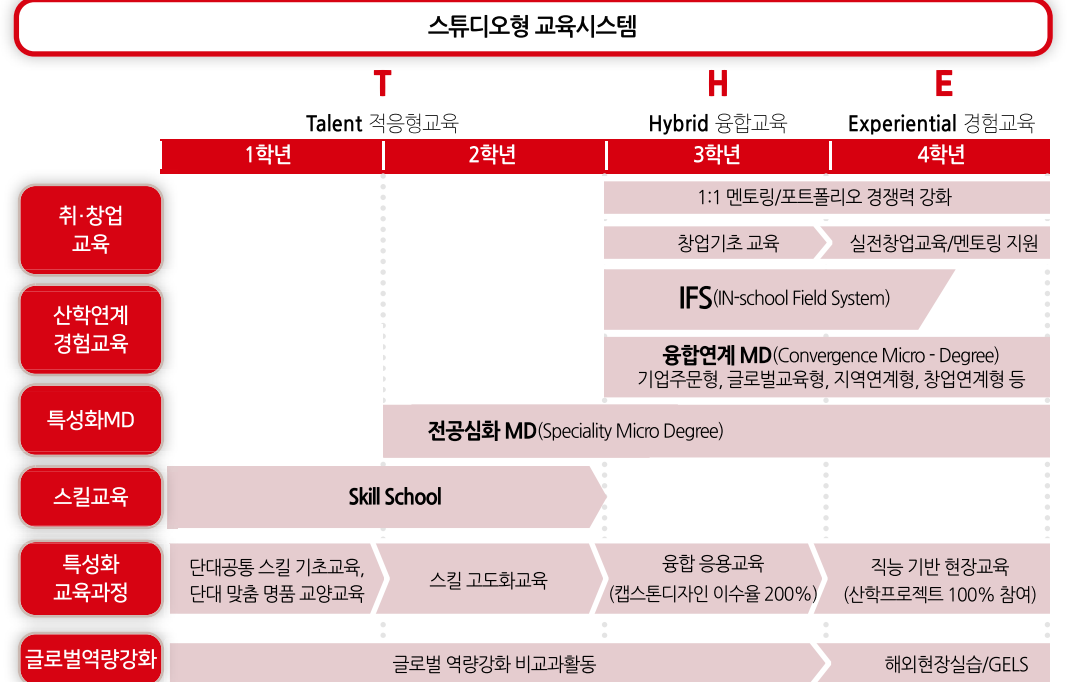
**교육여건 개선**

① **교수법 혁신지원**  
- 에듀테크 활용 교수법, 하이플렉스 수업모형 개발, 신기술 기반 융합교육 교수법 개발 지원

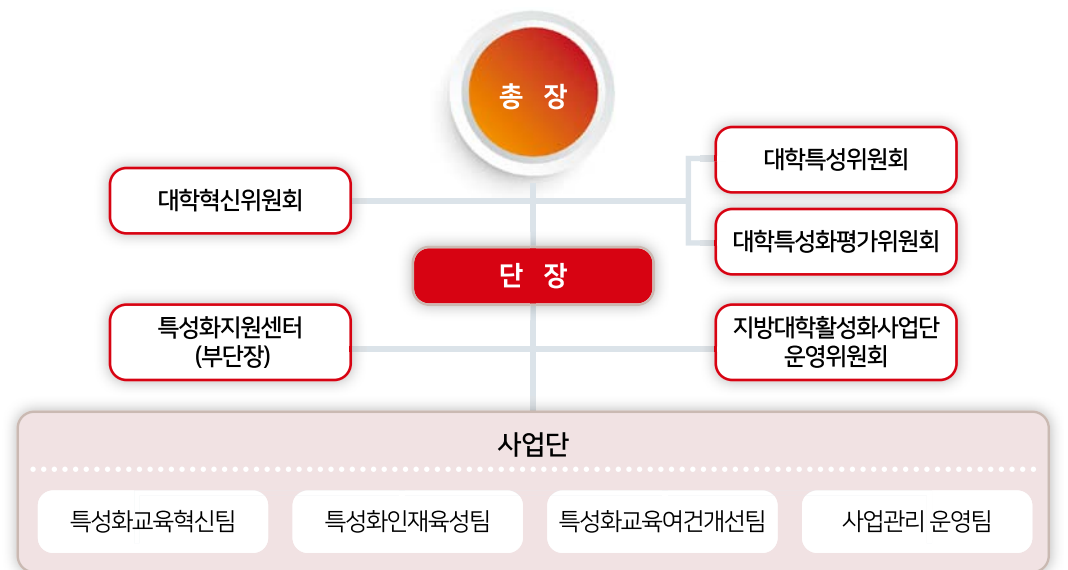
② **문화콘텐츠 특성화 교육·연구환경 구축**  
- IFS(In-School Field System) 기반 경험현장교육·연구환경 구축

③ **문화콘텐츠 분야별 지산학 협의체 구성 및 운영(문화콘텐츠 지역협업센터)**  
- 지산학부산.kr(지산학 통합 e-플랫폼) 연계 공용장비 활용 지원, 첨단장비 활용 교육(재직자+학생)

### 추진전략



### 조직도





## 비교과프로그램 수기공모전 심사총평



**학생들의 열심과 열정에 박수를 보내며,  
이를 응원하고 지도해주시는 교수님들의  
애정과 노고에 경의를 표합니다.**

민석교양대학 이 윤 희

친애하는 2023학년도 지방대학활성화사업 비교과프로그램 수기공모전 참가학생들의 수고에 경의를 표합니다! 수상한 학생들에게는 축하의 메시지를 전하며, 심혈을 기울인 글임에도 수상의 영예를 갖지 못한 학생들에게도 아쉬움과 유감의 마음을 전합니다.

2023학년도 지방대학활성화사업 비교과프로그램 수기공모전 출품작들은, 총 22개 참여프로그램의 다양한 형태와 내용으로 출품되었습니다. 정량적으로는, 1페이지로 간단하거나 명료하게 기술한 수기부터, 10페이지 이상으로 아주 친절하고 구체적이며, 다양한 사진 자료까지 첨부하여 공들여 작성한 수기까지, 다양한 스펙트럼의 글들이 응모되었습니다. 비교적 적절한 분량과 글쓰기가 훌륭한 수기가 적지 않았으나, 무엇보다 수기공모의 취지에 조금 더 부합한 글에 대해 상대적으로 높은 배점을 주었습니다. 다양한 비교과프로그램에 참가한 학생들의 수기는 개인역량, 학업의지, 추진력, 담대함, 자기주도적 학습력, 창의적 문제해결력 그리고 지역사회와의 상호소통 등을 충분히 잘 표현된 글도 많았으며, 정량적 분량과는 상관없이, 현장감있고 실감나게 구체적으로 기술해 준 수기들도 많았습니다. 이렇게 다양한 구성의 글들이 출품되어 심사에 위원들의 관점 차이는 다소 있었으나, 기준들을 중심으로 꼼꼼히 검토하고 평가한 결과, 제1회 수기공모전에 합당한 최적의 수기들을 수상적으로 선정할 수 있었습니다.

수기공모전 1차심사는 3명의 심사위원들이 4개의 루브릭과 정량-정성평가를 종합하여 2024년 1월 30일 ~ 2월 2일까지 진행되었습니다. 즉, 내용의 충실성, 내용의 구성, 글의 구성과 표현력, 확산가능성 등 루브릭을 기반으로 상중하의 정량평가와 정성평가를 실시하였습니다. 특히, 정성평가는 프로그램에 참여한 동기부여와 참여프로그램 전체에 대한 이해와 기술이 명확한지, 참여한 비교과프로그램의 목표와 기대를 명확하게 전달하는지, 어떠한 경험과 역량을 얻었으며, 개인/팀에 어떠한 성장과 발전이 있었는지, 또한 설정목표를 어떻게 달성하였으며, 어떠한 성과를 얻었는지, 그리고 어떠한 학문적 내용과 연계하여 어떠한 의미를 발견하였는지, 팀내 소통과 협업을 어떻게 수행했으며, 효과적인 팀원 역할과 기여는 잘 이루었는지, 수기에 창의적이고 독창적인 아이디어를 담고 전하였는지, 창의적으로 대응하고 독자적인 시각으로 해결안을 제시하였는지, 충실성에 입각하여 부족하거나 과하지 않게 온전한 정보를 전달하였는지, 문체와 표현이 명확하여 내용에 대한 전달력이 강하였는지, 논리적 글의 흐름과 문장의 다양성을 잘 갖추었는지, 철자-문법적 오류는 적었는지, 지역사회와 어떻게 협력하고 그 결과물로 어떠한 기여를 하였는지 등등 이를 전반적으로 고려하여 총체적인 평가를 진행하였습니다. 2차심사는 사업단에서 각 심사위원들의 작품별 총점을 합산 처리하여 총 36작품 중 총점 상위 6개의 작품을 최종 입상작으로 선정하였습니다.

참여한 36개의 수기들 중 수상작들을 다음과 같이 간단하게 소개하고자 합니다.

[광고홍보학과 성민재] 학생의 수기는 부산지역을 대표하는 향토기업과 함께하는 공익캠페인 프로젝트에 참여-진행한 내용입니다. 구체적인 진행내용, 참여과정에서 겪었던 상황을 디테일하게 기술하였고, 학생이 보유한 스킬과 역량을 적절히 잘 표현하였습니다. 광고기획 단계에서 나타나게 되는 브레인스토밍, 마인드맵 작성, 컨셉 도출, 영상 제작으로

이어지는 일련의 내용들을 충분한 사진자료와 함께 단계별로 디테일하게 묘사하였습니다. 무엇보다도 산업체 연계 프로젝트를 통해 학교에서 배운 이론들을 실제 상황에 적용하여, 지역기업이 제시한 미션수행과 사회적 이슈에 대한 대안을 제시하여, 사회적 책임과 소통 및 리더십을 발휘하는 모습을 잘 표현하였습니다.

[게임학과 홍다민] 학생의 수기는 전공의 경계를 넘나들며 모션캡처 교육프로그램 등에 참여하여 부산과 서울을 오가며 실전 프로젝트에 밀착 참여하며 느꼈던 의미와 가치, 성과에 대한 보람, 더불어 얻게 된 인사이트 등을 명료하고 리얼하게 기술하여 비교과 학습과정을 실감있게 전달하였습니다. 학교와 선도기업 간 협력으로 진행된 프로젝트에 참여하여 실제 산업현장에서 발생하는 문제해결을 지원하면서 체득하게 된 배움들로 학구열 함양과 진로역량강화의 효과성을 충실히 보여주었습니다.

[영상애니메이션학과 김지원] 학생의 수기는 게임관련 선도기업 탐방프로그램에 참여하여 본인의 학습의지를 현실화시키는 비교과 학습과정을 담대하게 잘 묘사하였습니다. 비교과프로그램을 통하여 본인의 역량을 보충하면서 비교과프로그램을 적극적으로 취업지원 프로그램처럼 활용한 점과 무엇보다도 취업성공로 자기주도적 학습 결과로 마무리한 점이 인상적이었습니다. 즉, 정규교과와 비교과의 콜라보를 보여주는 사례라고 판단되어 자기주도성과 창의적인 적극성이 필요한 학생들에게는 본보기가 되리라 봅니다.

[영화과 김예은] 학생의 수기는 성장과정의 결이 달았던 두 영화감독의 특강을 통하여 지역적 영화감독으로 성장가능한 방안들과 본받을 만한 특징점들을 잘 기술하여 타 학생들에게도 많은 도움이 되는 내용이라 평가됩니다. 또한 전문가 멘토링을 통해 학생 창업을 발전시켜 나가는 등 긍정적 모습을 보여주어 하고 싶은 분야에 대한 명확한 실무적 방향성과 확장 가능성까지 보여주었습니다.

[영상애니메이션학과 유난희] 학생의 수기는 글로벌 프로그램 참여수기 중 전달력이 가장 돋보였던 글로서, 해외 대학과의 학술적 교류를 촉진하기 위해 글로벌 교류 행사에 참여하여 자신이 참여한 연구 프로젝트를 발표하고 다양한 전문지식과 체험을 습득·교류하는 면모를 보여주었습니다. 사진자료와 텍스트를 적절히 활용하여 해외 활동을 자세하게 잘 기술하였고 사업단의 지원 규모와 그에 따른 참여학생들의 만족감 또한 살펴볼 수 있었습니다.

[게임학과 황지우] 학생의 수기는 게임잼에 참여하면서 겪게 되는 과정을 리얼하게 기술하였습니다. 즉, 팀 프로젝트를 통해 동료들과의 협력과 소통, 저학년이지만 리더로서의 담대함, 행사의 지원 규모, 감사의 마음 등 참여행사의 진행과정을 구체적으로 잘 표현하였습니다. 프로그램 참여로 진로역량강화를 한 단계 더 향상시켰고, 실무에 유리한 체험들을 현장감있게 기술하였으며, 무엇보다도 각 과정들을 즐기면서 잘 완수하여 참여 자체만으로도 충분히 의미있고 가치있음을 보여주었습니다.

비교과프로그램은 학생들에게 새로운 기회, 새로운 도전, 새로운 경험을 제공하였다고 보며, 학습자만의 경험과 소감을 담은 수기는 학생들의 눈높이와 성장과 새로운 시각과 창의성, 학문적 성취를 엿볼 수 있었습니다. 학생들의 수기는 자기성찰의 기회로서 의미가 있으며, 성장을 지속해 나갈 수 있도록 동기부여의 역할로 작용할 것입니다. 참여시 경험들과 인사이트는 앞으로의 학업과 진로 선택에도 좋은 영향을 미칠 것이며, 그들의 멈추지 않는 학구열은 앞으로 학습자의 발전에 기여할 것이며, 동료학습자들에게도 비교과 활동에 대한 긍정적 인식을 줄 것으로 기대합니다.

심사를 진행하면서 학생들에 대해 더 많은 이해를 얻게 되었고, 또 관련 전공의 전문성에 대해 보다 깊이 알게 되어 저 또한 배움의 시간이었습니다. 학생들의 열심과 열정에 박수를 보내며, 이를 응원하고 지도해주시는 교수님들의 애정과 노고에 경의를 표합니다. 사업단의 기민하고 원활한 지원과 노고에도 감사를 표하며 심사평을 마치고자 합니다. 감사합니다.

## 2023 동서대학교 지방대학활성화사업단



# 비교과프로그램 수기공모전 수상작 모음집

## 수상자수기모음

### 01 [최우수상]

-“그렇게 모든 준비를 마쳤습니다.”\_광고홍보학과 4학년 성민재  
(진로역량내실화\_대선주조 CSR캠페인 기획\_담당교수 양웅)

### 02 [우수상]

-“시네마틱 속 주인공을 만났다.”\_게임학과 3학년 홍다민  
(실험작품개발\_Remake Project - Blaze Knight\_담당교수 강승훈)

-“선도기업탐방을 통해 취업에 성공하다.”\_영상애니메이션학과 4학년 김지원  
(지역기업교류\_미디어콘텐츠 선도기업 탐방\_담당교수 이준석)



최우수상 성민재



우수상 홍다민



우수상 김지원

### 03 [장려상]

-“독립영화를 제작하는 방법”\_영화과 4학년 김예은  
(창업교육프로그램\_자체 콘텐츠 제작 및 배급사업 창업 모색\_담당교수 강동헌)

-“글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 통한 교류”\_영상애니메이션학과 3학년 유난희  
(글로벌이음역량강화\_글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 통한 교류\_담당교수 김기홍)

-“나를 위한 노력”\_게임학과 2학년 황지우  
(진로역량내실화\_미디어콘텐츠 진로역량 내실화 프로그램\_담당교수 이동훈)



장려상 김예은



장려상 유난희



장려상 황지우



최우수상

그렇게 모든 준비를 마쳤습니다.

대선주조 CSR 캠페인 기획

담당교수 \_ 양웅



디자인대학 광고홍보학과 성민재

대선주조와 진행하는 CSR 캠페인은 4학년 마지막에 나의 모든 역량을 쏟아부어야지 하는 다짐을 가지게 된 프로젝트였습니다. 부산 대표 기업인 대선주조에서 부산 시민들을 위한 사회 공헌 캠페인을 진행한다는 것만으로 가슴 떨리는 일이었으며 이러한 기회를 준 학교에 너무나도 감사했습니다. 그렇게 저는 프로젝트를 진행할 4년간 학교를 함께 다닌 18학년 친구인 이기호 학생과 황예연 학생과 프로젝트를 진행하였습니다.



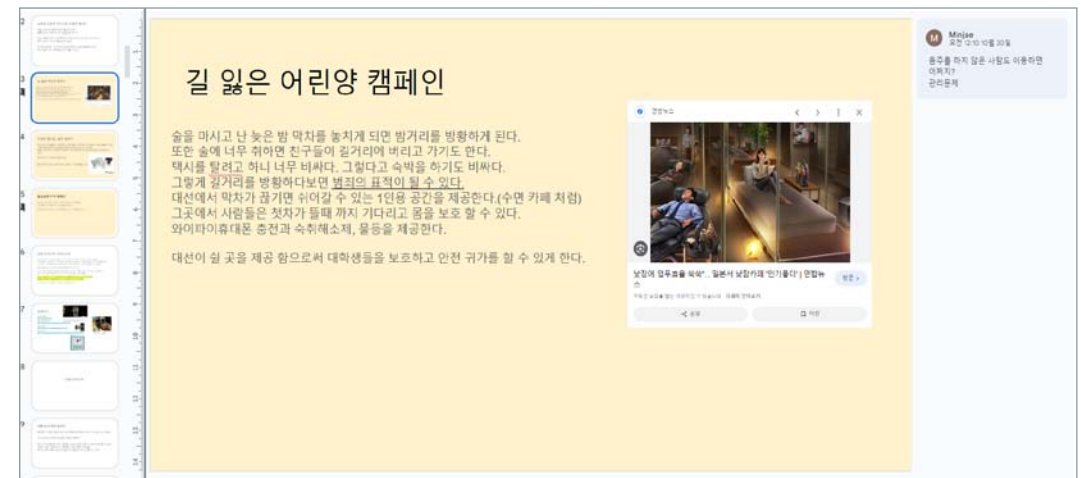
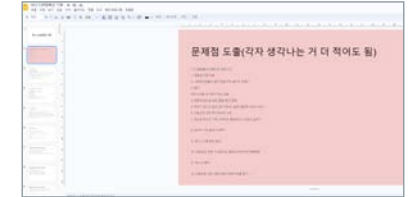
처음에는 대선에서 출발하여 마인드맵을 개인적으로 만들어 보았습니다. 주제가 제일 중요하다고 생각하기에 대선에서 부산 시민들을 위해 주류회사로서 진행할 수 있는 캠페인이 무엇일까 고민하였습니다. 또한 이러한 마인드맵을 활용한 아이디어 도출을 팀원들과 피그마라는 어플을 활용하여 집단적인 사고와 함께 팀원 각자의 새로운 시작에서 캠페인에 대해서 고민할 수 있었습니다.

모든 팀이 각자 생각한 문제점을 회의를 진행하며 생각을 모아 문제점을 도출하였습니다. 여러 가지의 문제점 중 대선주조에게 딱 맞는 문제점은 무엇일까 고민했습니다. 좋은 문제점을 생각하는 것은 좋은 캠페인을 시작하는 첫 단추였습니다.

그리고 각자가 타 주류회사나 기발한 아이디어였던 CSR 캠페인의 래퍼런스를 찾아보며 새로운 시작에서 문제점을 다가가기 위해 노력하였습니다. 기네스 클리어나 브라질에서 진행한 맥주 캔 지하철 쿠폰의 경우 충분히 대선에서도 진행할 수 있을 것 같은 캠페인이었지만 해외의 사례였기에 과연 한국과 부산의 정서에 잘 맞을까에 대해서도 고민을 했던 것 같습니다.

그렇게 처음 구체화하기 시작했던 캠페인은 총3가지였습니다.

1. 길 잃은 양 캠페인
2. 한국의 원샷 문화 캠페인
3. 세대갈등을 해결하기 위한 쉽고 재밌는 주도 문화 캠페인을 위주로 아이디어 구체화 단계를 가졌습니다.







구체화된 아이디어는 교수님께 컨펌 단계를 위한 PPT를 제작하였습니다. 교수님께서 창의성과 현실 가능성을 기준으로 피드백과 아이디어 구체화에 대한 조언을 해주셨습니다. 그렇게 3개의 아이디어 중 2번 아이디어로 컨펌을 받고 경쟁 PT를 위한 PPT 제작 단계로 진행되었습니다.

캠페인을 위한 메인 카피를 정하기 위해 회의를 진행하였습니다. 캠페인의 창의성과 독창성도 중요하겠지만 모두가 관심을 가지게 하는 좋은 카피도 핵심이었습니다. 여러 가지의 고민 끝에 '다 함께 원샷'이라는 카피를 메인 카피로 가져가기로 하였습니다.



캠페인을 구체화하기 위해서 기획의도와 컨셉등을 정리하였고 캠페인을 더 정확히 구체화 하기 시작했습니다. 메인 컨셉은 우리나라의 술 문화에서 원샷을 즐겨 하는 문화가 존재하였고 이것으로 많은 양의 술을 원치 않게 마시는 사람들도 있다는 것을 발견하였습니다. 하지만 원샷의 문화는 바꾸기 힘들었고 넋지스럽게 원샷을 유지하고 분위기도 유지하되 술을 적게 마시고 싶은 사람을 대선주조가 도와주면서 대선에 대한 브랜드 인지도와 충성도 향상을 목적으로 두었습니다. 그렇게 저희의 초기 프로토타입 단계의 절주잔 아이디어가 구체화되었습니다.

구체화된 아이디어는 교수님께 컨펌 단계를 위한 PPT를 제작 하였습니다. 교수님께서 창의성과 현실 가능성을 기준으로 피드백과 아이디어 구체화에 대한 조언을 해주셨습니다. 그렇게 3개의 아이디어 중 2번 아이디어로 컨펌을 받고 경쟁 PT를 위한 PPT 제작 단계로 진행되었습니다.

경쟁 PT에서 활용될 PPT를 만들면서 여러 디자인 작업이 들어 갔습니다. 어떻게 하면 광고주에게 빠르고 정확하게 아이디어를 전달할 수 있을지 그리고 캠페인 진행 과정을 파악할 수 있을지 고민 하였습니다.

그러다가 원샷은 과거 신라시대부터 존재했던 문화였으면 이런 문화가 현재까지 이어지고 있다고 관심을 끌었으면 아이디어 설명을 프로토타입을 보여드리면 빠르게 파악하게 하였고 캠페인 진행 방향에 대해서는 직접 술집에 포스터를 붙여가며 설명하였습니다.

그렇게 광고주와 소통하는 법과 경쟁 PT의 임하는 법에 대해서 알 수 있었습니다.







대선주조와의 협력 소식이 뉴스 릴리스되면서 학교의 명예를 올릴 수 있는 계기가 되었습니다. 특히 경쟁 PT에서 승리하여 우수작으로 선정되어 대선주조에서 상을 받게 되었습니다. 이러한 과정에서 학교에서 배웠던 역량 (아이디어 도출, PPT 제작, PT 능력)을 총동원하여 실제 업무에서 진행되는 경쟁 PT를 체험할 수 있었고 경쟁 PT에서 승리하여 아이디어가 팔릴 때는 짜릿한 승리감과 만족감을 느낄 수 있었습니다.



광고 영상 글 콘티

크리스마스 캐롤이 울린다.  
(fade in)  
후광(조명 장치)이 비치고 있고 슬로우 모션(25%)으로 소주(성수저렴 보이게)가 따라지고 소주잔(성배)이 천천히 채워진다. (레일 이용해서 천천히 zoom)  
잔이 넘칠려는 순간, "그만 그만! 개 잔은 절주잔이야 넘친다고" 브금 잔잔하게 여 카메라가 뒤로 속 당겨지고 (빛이 밝아지는) 앞선 분위기와 다르게 정겨운 분위기의 술 자리.  
같은 크기지만 작은 용량의 소주잔. @@@@ 잔  
친구들이 웃으면서 다같이 건배를 하고 소주를 마신다. 밑에 자막?캡션?가  
'행복이 넘치나이다 내 잔이 넘치나이다.'  
(대선로고 나오고)  
감사와 은혜가 넘치

하지만 대선주조에서 캠페인 진행 방향의 전환하면서 저희의 캠페인은 실현되지는 못했습니다. 영상에 대한 모든 아이디어와 메인 카피까지 준비해둔 상황에서 광고주의 갑작스러운 말로 캠페인이 었어졌을 때 큰 슬픔과 좌절을 느꼈습니다. 하지만 그러한 좌절은 나중에도 겪을 일이라며 팀원들을 다독이며 다른 캠페인 주제를 아이디어이션 했습니다.

이번에 대선주조에서 빈용기 우수회수주제 포상에서 최우수상을 받은 것에 대해서 시민들에게 알리고 빈 병 재활용에 대한 재활용률을 높이기 위한 영상광고를 부탁했습니다. 자칫하면 설명적인 광고 영상이 될 수 있다고 생각하여 어떻게 하면 사람들이 빈병에 대해서 관심을 가지게 하고 또한 대선주조에 관심을 가지게 할까에 대해서 팀원들과 고민하였습니다. 아무래도 힘들게 경쟁 PT를 준비했던 팀이었기에 뭉치면서 빠르게 아이디어가 나올 수 있었습니다. 공감되고 감성적인 영상광고를 만들자는 의견으로 각자아이디어를 빠르게 내기 시작했습니다.



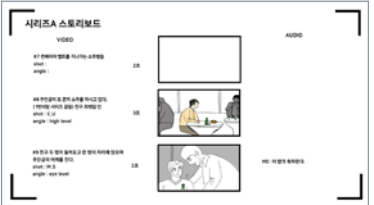
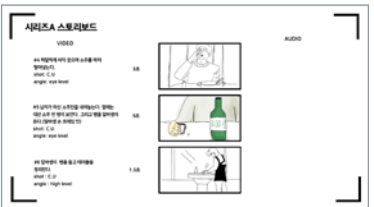
이후 마셨던 소주가 빈병 재활용을 통해 다시 돌아온다는 이야기를 병은 비어가면서 스토리가 가득 찬다. 라는 컨셉과 함께 다시 만난 소주는 그때의 기억을 가지고 있다는 아이 아이디어를 구체화하기 시작하였습니다.

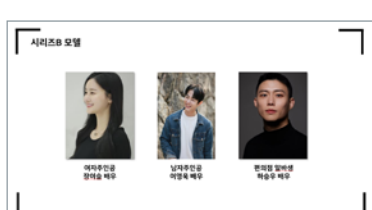
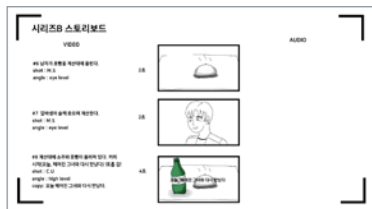
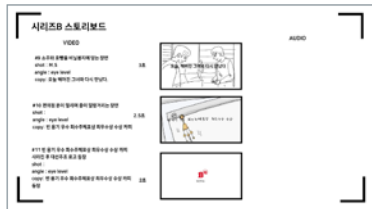
그렇게 이별한 연인에 관한 이야기의 스토리와 취업 준비생의 공감적인 스토리를 담은 광고가 기획되었습니다. 빠르게 스토리보드를 제작하면 프리프로덕션 단계에 박차를 가했습니다.

시리즈 A의 스토리는 불합격 문자를 받았을 때의 술병이 다시 돌아와 합격하여 기쁜 마음으로 마시는 술병과 같은 술병이라는 것을 보여주며 빈병 재활용에 대한 스토리를 풀어 갔습니다. 샷을 하나씩 정하면서 30초라는 짧은 시간에 어떻게 사람들에게 공감적인 스토리를 만들 수 있을지 영상 연출적인 부분을 고민하며

'그 날의 슬픔이 기쁨이 되어 돌아왔다' 라는 매력적인 카피를 만들어 보이는 이에 하여금 영상을 압축적인 내용을 전달받을 수 있게 하였습니다.

1. 처음엔 실패. 그래서 슬퍼하면서 술을 마신다. 길에서 마시는걸로.(노상) (배경은 달동네) 그리고 소주병이 돌아가는 공장.(브릿지)그 병이 이 병이다. 성공하면서 즐겁게 술을 마시는 주인공. 실패->성공 모던걸 대선소주(하나의 병이)가 함께하는
2. 행복->행복 아버지(어부의) 만성이 우리가족의 행복으로. 아버지가 고기를 많이 잡아서 행복해 하며 술을 마신다. 그래서 이게 아들의 행복으로 이어지는
3. [연인] 헤어진 여자친구가 남자친구를 위해 보내는 술. -> 맥심 커피 헤어진 연인에게 보내는 메시지





시리즈 B는 헤어진 연인과 마셨던 술에 대한 추억의 요소인 호빵을 활용하여 헤어진 여자가 습관적으로 마시던 술을 헤어진 남자도 습관적으로 마신다는 점에서 빈병 재활용에 스토리를 넣기 위해 노력하였습니다.

‘오늘, 헤어진 그녀와 다시 만났다’라는 메인 카피로 스토리의 이해도를 높이기 위해 노력하였습니다.

영상을 제작할 땐 영상 기획도 중요하지만 어떤 배우와 합을 맞출지 그리고 장소도 대여하는 점도 중요했습니다. 너무 감사하게도 학교의 [지방대학활성화사업단]의 지원금으로 배우와 장소 대여를 할 수 있었습니다. 그뿐만 아니라 촬영에 필요한 장비를 대여도 지원받아 촬영을 더욱더 쉽게 진행할 수 있었습니다.

**[그렇게 우리의 작품은 세상으로 나올 수 있었습니다.]**

너무나 길고 힘든 시간이었습니다. 사실 그만하고 싶었을 때도 많았습니다. 언제나 프로젝트엔 많은 변수들이 존재하였고 저희를 힘들게 했습니다.

하지만 4학년 마지막의 모든 걸 쏟아낼 수 있는 프로젝트가 얼마나 있을까요? 그리고 대학생의 신분으로 풍족한 지원으로 기업과 함께 프로젝트를 할 수 있는 학생이 얼마나 될까요? 저는 우리의 광고가 오직 저희의 힘으로만 나온다고 생각하지 않습니다. 좋은 기회와 끊임없는 지원을 해준 학교 덕분이라고 생각합니다.

우리의 활동이 뉴스에 나오며 조금 더 사회에 나갈 준비를 하거나 자신이 대견스럽고 세상에 좋은 영향을 끼칠 수 있다는 것에 기쁩니다. 이젠 어엿한 광고인으로서 사회에 선한 영향을 주기 위한 준비가 끝이 난 것 같습니다. 지방에 있다는 이유로 전혀 위축되지 않을 만큼 좋은 프로젝트를 하게 해준 지방대학활성화사업단에 너무나 큰 감사를 드립니다.

**실패와 성공 편**



**헤어짐과 만남 편**



수성자 수기 공모전 최우수상



우수상

시네마틱 속  
주인공을  
만났다.

### Remake Project - Blaze Knight

담당교수 \_ 강승훈



미디어콘텐츠대학 게임학과  
홍다민

많은 사람들은 지금도 게임을 즐기고 있다. 게임에는 다양한 컨셉, 모델링, 프로그램 로직, 그리고 '애니메이션'이 들어간다. 나는 동서대에서 '게임 애니메이션'을 공부하고 있는 학생이다.

사실 동서대 게임학과에서 애니메이션을 배우기는 쉽지 않다. 4년 커리큘럼을 통틀어 단 1개의 수업이 있기 때문이다. 영상애니메이션학과를 포함해도 3개이기에, 학교에서 배우는 전공이라는 강의들이 남들보다 더 어렵게 다가와 지쳐있었을 때, 처음으로 비교과 프로그램에 참여한 것이 Remake Project - Blaze Knight 였었다.

해당 프로그램은 예전 선배님들의 졸업작품인 게임 시네마틱 Blaze Knight를 모션 캡처 전문 디렉터이신 김흥래 감독님과 함께 모션 캡처를 이용하여 개작한다고 설명 되어있었다. 게임 애니메이션을 배우는 중인 나였던지라 바로 신청하고 싶었지만, 비교과 프로그램이라는 점이 상당히 부담스럽게 다가왔다. 학습 포인트를 준다고는 하지만, 전공과 개인 공부만 해도 버거운데 또 할게 늘었다고 느껴질 수 밖에 없었기 때문이다. 결론부터 말하자면 '해당 프로그램을 하길 정말 잘했다'고 생각한다. 학교 정규과정에서는 배울 수 없었던 특별한 기술을 체험 할 수 있는 기회가 되었고, '배운다' 에서 벗어나 프로젝트를 '참여한다' 라는 마음가짐이 생기게 되면서 학교 강의와는 또 다른 색다른 경험을 나에게 주었다고 생각하기 때문이다.

프로젝트의 첫 시작은 김흥래 감독님이 직접 동서대에 오셔서 모션 캡처에 대한 기본적인 튜토리얼을 진행해 주셨고 시네마틱 개작을 위한 시나리오 기획 및 프리비즈 제작을 진행하였다.

이후, 서울에서의 본 제작물 촬영이 계획되어 있었는데, 김흥래 감독님 같은 모션 캡처 전문 디렉터가, 모션 캡처 전문 스튜디오에서 촬영하는 것을, 직접 관찰하거나 보조함으로써 간접적으로 참여 할 수 있는 기회는 쉽게 오지 않는다고 생각했기 때문에, 기대감을 가지고 올라갔었다.

한편, 게임에 깊은 관심이 있는 사람들이 "요즘 게임 애니메이터가 필요한가?"라고 묻는다. 모션 시와 모션 캡처 기술의 탄생으로 더 쉽게 애니메이션을 만들 수 있기 때문이다. 이에 대해 지금은 정말 단호하게 말할 수 있다. "필요하다. 대체될 수 없다." '지금' 그렇게 말할 수 있다. 라고 했는데, 사실 나도 해당 프로그램을 하기 전까지는 "내가 하고자 하는 일이 기술의 발전으로 인해 사라지면 어떡하지" 생각하며 적대시하였다. 하지만 그러한 걱정을 사라지게 만들어 준 게 이번 블레이즈 나이트 리메이크 프로젝트였다.

실제로 사용할 데이터를 제작하기 위해 서울 구로 디지털 단지로 올라갔을 때, 감독님이 실제로 사용할 클립 제작을 위해 슈트를 입고 연기하는 것을 보고, 보조하게 되었는데 단번에 왜 모션캡처 전문 배우가 따로 있는지 깨닫게 되었다. 아무도 없는 공간에서 실제 캐릭터의 감정을 실어 캐릭터의 움직임을 재연하는 것, 그것은 단순 소프트웨어의 발달로 대체 될 수 없는 것이었다.

리메이크 프로젝트에는 등장인물이 기사, 공주, 발록 3명이 등장하는데 감독님 혼자서 기획에 맞춰 연약한 공주의 걸음 걸이를 연기하다가 곧바로 발록의 포악하고 무거운 움직임을 연기하는 것을 보았을 때는 참여했던 모든 학생들이 감탄만 했었던 기억이 남아있다. 나는 그때 깨달았다. '나는 지금 시네마틱의 주인공을 만나고 있구나.'

배우로 참여해 주신 감독님은 이 시네마틱의 주인공이 아니다. 시네마틱에 사용되는 애니메이션을 제작하기 위해 고용된 배우이다. 하지만 감독님은 연기를 시작하게 되는 순간 계속해서 '나는 기사다, 나는 공주다, 나는 무시무시한 발록이다'를 되뇌이며 움직였을 것이다. 스스로 주인공이 되어봤을 것이다.





또다시 얘기하자면 나는 해당 프로그램을 하기 전까지는 모션캡처가 현재 애니메이터의 일자리를 빼앗을 것이라고 생각했다. 하지만 감독님의 연기를 통해서 내가 해야 하는 일을 빼앗긴게 아닌 바뀌었을 뿐이라고 느끼게 해주었다. 컴퓨터에 앉아서 상상만으로 제작하던 애니메이터에서, 슈트를 입고 스튜디오에 나서 직접 뛰고, 구르고, 연기하는. 주인공이 되어 보는 애니메이터가 되어야 한다고 생각이 들었다.

촬영 중, 현업에 계시던 원작 제작자 선배님을 뵈었을 때도 선배님은 계속 강조하셨다. "지금 모션캡처 쓸줄 아는 사람이 정말 없다, 신입이 모션캡처를 직접 찍고 공정 과정을 거치고 실무에 사용할 수 있는 파일을 만들어 낸다면 엄청난 능력이 될 것이다" 라고.

나는 촬영중, 감독님이 공격에 맞아 밀려나거나 공중에 뜨게 되는 등 혼자 할 수 없는 무브먼트를 보조하는 역할을 자처했다. 조금이라도 모션캡처 작업의 경험을 쌓고 싶었기 때문이었다. 어느덧 2달이 넘게 시간이 지난 후. 시네마틱의 주인공이 멋진 움직임을 구현할 수 있도록 도와준 것만으로도 값진 경험이었던 것이지만, 다음에는 내가 주인공이 될 수 없을까.? 라는 욕심이 생겼다. '모션 캡처 촬영 경험을 살려 직접 촬영하고 공정하고 결과물을 제작하는 기술을 나의 것으로 만들 수 있지 않을까'라는 생각을 하는데까지 도달하게 되었다.

조금은 두렵고, 애쓰는 길이라 느꼈던 나의 비교과 프로그램의 첫 도전기는 나의 길을 막고 있는 벽은 나를 위로 더 올라 가게 해주는 또 다른 길이라는 것을 알게 해주었고, 앞서 말했던 것 처럼 재학 중 '배운다가 아닌 '경험해본다'를 가장 크게 느끼게 해준 기회로 기억에 남지 않을까.. 라는 생각을 가지고 소감문을 마무리 하고싶다.



공주의 등에서 발휘되는 빛의 문양.



그 모습을 유리창으로 바라보듯

Remake Project - Blaze Knight 제작 참여 사진  
(모션캡처 촬영 영상 : <https://youtu.be/ThZDPQIWFs>)



우수상

선도기업탐방을  
통해 취업에  
성공하다.

미디어콘텐츠  
선도기업 탐방

담당교수 \_ 이준석



미디어콘텐츠대학  
영상애니메이션학과  
김지원

선도기업 현직자와 만남의 기회

선도 기업은 스마일게이트와 컴투스, 게임업계 회사 방문이었습니다. 영상 애니메이션 학과지만 VFX와 게임은 분야가 조금 다를 뿐 직무는 비슷했기에 현직자를 만날 기회가 드문 학생들에게 도움이 될 프로그램이었습니다. 졸업을 앞둔 4학년을 대상으로 한 프로그램이라 취업 준비에 큰 도움이 될 것이라고 생각했습니다. 특히 희망하는 직능이 '리깅'은 여러 직능들 중에서도 업계를 크게 가리지 않는 분야라고 생각해 평소 여러 가능성을 열어두고 준비했던 터라 선도 기업탐방 모집에 곧바로 참여했습니다.



스마일게이트와 컴투스 모두 방문한 후 첫 순서로는 회사 내부를 둘러보는 시간을 가졌습니다. 스마일게이트는 임직원들의 창의성과 재능을 마음껏 발휘할 수 있도록 디자인되어 있었습니다.

특히 회사 내부에 임직원 자녀들이 다닐 수 있는 유치원이 있었다는 점이 가장 기억에 남는 것 같습니다. 컴투스의 경우에도 임직원들의 복지를 많이 신경 쓰고 있다는 점이 한눈에 보이는 구조였습니다.

이후에는 졸업 후 스마일게이트에서 근무 중인 선배들과 현직자들을 만나 질의응답을 하는 시간을 가졌습니다. 스마일게이트에서는 게임학과 졸업생 선배들이 QnA를 진행하다 보니 프로그래밍에 대한 질문이 주로 오셨습니다. 프로그래밍과 관련한



수업은 한 번도 듣지 못했지만 게임 개발에 어떤 프로그램을 주로 사용하고 있는지, 스캔 데이터의 사용량이 어떤지 등 구체적인 질문에 대한 답을 주의 깊게 들으면서 게임업계의 기본적인 정보에 대해 알 수 있는 시간이었습니다.

4학년을 대상으로 한 프로그램이다 보니 취업과 관계된 질문이나 포트폴리오에 관련한 구체적인 질문이 오갔기 때문에 같은 분야의 직능이 아니더라도 포트폴리오와 취업 준비에 필요한 배경지식을 만드는데 많은 도움이 되었습니다. 그리고 질문을 통해 같이 포트폴리오를 만들고 취업을 준비하는 학생들이 어떤 고민을 하고 있는지, 다른 학생들은 어떤 주제에 관심을 두고 있는지도 알 수 있었기 때문에 현재 업계의 분위기나 방향성에 대해서 정보를 공유할 수 있는 시간이 되었습니다. 특별히 컴투스에서는 준비 중인 직능으로 일하고 계시는 리거 분이 오셔서 툴 사용과 TA 전환에 대한 이야기를 들을 수 있어 유익했습니다.

**질의응답을 통한 면접 준비**

게임업계 선도 기업 탐방 이후 곧바로 부산에 있는 게임회사에 이력서를 넣었습니다. 게임학과를 졸업하지 않았기 때문에 이 부분에 있어서 선도 기업탐방에서 들었던 내용을 바탕으로 게임 회사에 잘 적응할 수 있다는 점을 이력서와 자기소개서에 녹여내고자 했습니다. 특히 질의응답 시간에 신입사원을 채용하는 기준과 역할에 대해 들었던 것을 기억하여 입사 후 빠른 적응력으로 기존 팀에 잘 어우러질 수 있다는 점과 많은 프로젝트 경험을 바탕으로 의사소통이 능통하다는 것을 어필했습니다.

회사의 방향성과 업무를 타게팅 하여 이력서를 제출한 이후 곧바로 면접을 보게 되었습니다. 회사 면접 처음이라 긴장이 되었지만, 선도 기업 탐방에서 스마일게이트와 컴투스 모두 자사 유튜브를 통해 게임 회사 모의 면접을 볼 수 있다는 것을 알려주셨었습니다. 기업탐방 당시 해당 콘텐츠에 대한 정보를 들으면서 이후에 면접을 준비할 때 이용하면 좋겠다는 생각을 이미 했었기 때문에 각각의 유튜브에서 모의면접 콘텐츠를 보며 면접을 준비했습니다. 단순히 예상 질문만 나열된 것이 아니라 실제 상황을 재현하고 지원자의 대답 시간 또한 정해져있는 콘텐츠였기 때문에 생각하지 못했던 질문에 대해 잘 대처할 수 있는 연습이 되었습니다. 실제 면접장에도 준비하지 못했던 질문들을 받았습니. 하지만



스마일게이트 현직자와의 만남



스마일게이트 사내투어

기업탐방을 통해 알게 된 게임회사 모의면접 영상을 통해 연습을 했던 터라 큰 문제 없이 잘 대답할 수 있었습니다.

취업이나 면접 준비에 도움을 받을 수 있는 콘텐츠들은 많이 있지만 미디어 콘텐츠 분야는 포트폴리오를 기반으로 기술적인 질문을 하다 보니 일반적인 기업에서 물어보는 직무적합성에 대한 예상 질문들은 무용지물인 경우가 많습니다. 하지만 실제 게임 회사에서 만든 모의면접 콘텐츠는 취업 준비에 매우 도움이 될 수밖에 없었습니다. 해당 콘텐츠에 많은 도움을 받았고 실제로 면접이 끝난 이후 면접관들에게 '말을 논리적으로 조리 있게 잘 한다.'는 평가를 눈앞에서 들 수 있었습니다.

**최종합격 연락을 받다.**

면접을 본 지 일주일 후 곧바로 최종 합격 연락을 받을 수 있었습니다. 평소에도 부산에서 첫 직장을 가지고 싶다는 생각을 계속했었기 때문에 최종 합격 연락을 받고 나니 매우 기쁠습니다. 주변 후배들이나 취업을 준비하는 학생들에게 자기소개서와 면접 준비를 어떻게 했는지에 대해 대답해 주다 보면 선도 기업탐방이 큰 도움이 되었다는 것을 계속 깨닫곤 합니다.

실제로 면접장에서 게임 개발과 관련된 질문을 받았을 때는 관련 지식이 전혀 없는 상태 였지만, 다른 학생들이 현직자와 주고받았던 질의응답에서 힌트를 얻어 답을 할 수 있었 습니다. 외에도 포트폴리오가 많이 부족한 상태였지만 회사 입장에서 신입사원에게 기대하는 것이 무엇인지를 기업탐방을 통해 미리 알았기 때문에 자신감 있는 태도로 잘 배우고 잘 적응할 수 있다는 점을 잘 어필할 수 있었습니다.

무엇보다 동기들과 함께 유명한 기업들을 방문하고 현직자를 만나며 전공 만족감도 높아지다 보니 즐겁기도 즐거운 시간이었습니다. 다음 기회에도 선도 기업탐방 프로그램이 열린다면 재학 중인 후배나 동기들에게 꼭 지원할 것을 권할 것 같습니다.



컴투스 현직자와의 만남



컴투스 방문



장려상

# 독립영화를 제작하는 방법

## 자체 콘텐츠 제작 및 배급사업 창업 모색

담당교수 \_ 강동현



임권택영화예술대학 영화과

김예은

2023년 참여하게 된 지방 대학 활성화 사업은 '자체 콘텐츠 제작 및 배급사업 창업 모색'이었습니다. 이 프로그램에서는 제가 속한 임권택 영화 예술 대학 영화과에 맞춰 현장에서 자체적으로 콘텐츠를 제작하고, 배급하고 있으신 전문가들을 직접 만나고 그들의 이야기를 들으며, 현재 만들고 있는 각자의 아이템을 검토하는 시간을 가졌습니다. 영화과를 다니며 영화라는 콘텐츠를 기획하고 만들어나가는 제작(프로듀싱)에 가장 관심이 많았고, 제작을 전공한 학생으로서 너무나도 귀한 기회라고 생각되어 참여하게 되었습니다. 다양한 전문가들과의 만남을 가지게 되었는데, 그중에 가장 기억에 남았던 두 만남을 적어보려 합니다.

먼저 우리 대학이 있고, 저 또한 거주하고 있는 '부산'에서 영화를 계속해서 제작하고 계시는 김민경 감독님을 만난 시간이 기억에 남습니다. 부산이 영화의 도시로 자리를 잡고 있고, 영화진흥위원회나 영화의 전당 등 영화계에 속한 이들이라면 익숙한 기업들이 부산에 위치하고 있지만, 여전히 영화를 찍는 많은 제작사나 영화계 사람들은 부산이 아닌 서울에 있습니다.

그렇기 때문에 부산에서 영화를 찍을 기회가 생각보다 적게 되고, 영화를 만드는 인력 또한 적습니다. 그럼에도 불구하고 김민경 감독님은 부산에서 장편 영화를 찍어 영화계에 데뷔하게 되었고, 두 번째 장편 영화 또한 부산에서 제작 및 촬영을 진행하여 곧 개봉을 앞두고 계신다고 하셨습니다. 서울에 갈 수 있었음에도 부산에서 계속 촬영하고 계시며 부산에 제작사를 만들어 영화와 관련된 다양한 일을 진행하고 계신 김민경 감독님의 만남이 현재 부산에서 영화를 만들고 있는 학생으로서 가장 기대가 되었습니다.

프로그램에 참여한 인원들은 김민경 감독님의 데뷔작인 <리메인>을 각자 시청하였고, 김민경 감독님께 궁금한 점들을 가지고 만나 뵈게 되었습니다. 그래서 강의도 김민경 감독님의 이야기를 자세히 듣는 것보다 Q&A에 초점을 맞추어 진행되었습니다. 먼저 부산에서 촬영했던 영화 <리메인>에 대해서 많은 이야기를

나누었습니다. 그 시간을 통해 어떻게 <리메인>이라는 영화가 만들어졌는지, 특히 부산이라는 지역을 통해 어떤 이점들이 있었는지 알 수 있었습니다. 또한 영화를 촬영하지 않은 시점에는 어떻게 감독님께서 지내시는지도 알 수 있었습니다. 영화라는 직업이, 특히 감독은, 영화를 촬영하지 않을 때는 돈을 벌 수 없다고 생각했습니다.

특히나 부산이라는 도시에서는 더욱 어렵다고 생각했습니다. 하지만 그 시간마저도 감독님은 영화와 맞닿아있어 다른 현장을 도와주는 지원사가 되거나 영화제를 만드는 사람으로 살아가고 계셨습니다. 그렇게 계속해서 부산이라는 지역의 영화를 발전시켜 가고 있으시다는 게 대단하게 느껴졌습니다. 또한 어떻게 제작 지원 사업을 받을 수 있는지, 극장에 걸리기까지 독립영화의 과정들을 배울 수 있었습니다.

감독님은 제작 지원을 받기 위해 노력을 많이 하셨는데 그 과정들을 제작 지원 피칭하는 방법까지도 아낌없이 가르쳐 주셨습니다. 또한 독립영화이기 때문에 혼자서 책임지고 이끌어 나가야 하는



김민경 감독님과과의 자문 시간



김민경 감독님의 강의 및 Q&A 시간



모든 것을 설명해주셔서 제가 독립영화의 피디가 되었을 때 해내야 하는 일들을 알 수 있었던 시간이었습니다.

다음으로 기억에 남는 만남은 제가 좋아하는 영화인 <지옥만세>의 감독이신 임오정 감독님이었습니다. 감독님께서서는 김민경 감독님과 다르게 실제로 본인이 피칭을 했던 피피티를 들고 오셔서 저희에게 어떻게 영화가 만들어지게 되었는지 아주 자세히 설명해주셨습니다. 더불어 어떻게 영화를 시작하게 되었는지, 영화를 만들 때 어떤 일들이 있었는지 말씀해 주셨습니다.

직접 궁금한 점들을 물어볼 수 있었던 김민경 감독님과 달랐지만, 그 과정의 전체적인 흐름을 배울 수 있고 각 과정의 어려움 등을 알 수 있는 시간이었기에 임오정 감독님과의 시간 또한 많은 것을 느낄 수 있었습니다. 감독님께서서는 본인이 가장 영향을 많이 받은 다른 감독님들을 말씀해 주시며 그들에게 받은 영향 또한 알려주셨습니다.

그리고 KAFA(한국영화아카데미)를 통해 장편 영화 제작을 배우고

임오정 감독님의 강의 및 Q&A 시간



지원받으셨습니다. 이 점이 혼자 모든 것을 이끌어 가야 했던 김민경 감독님과는 차이점이 있었기 때문에 이런 방식으로 독립영화를 만들어 갈 수 있다는 사실에 또 하나의 팁을 얻은 기분이었습니다. 그리고 KAFA라는 체계적인 과정을 겪으셨기 때문에 저희에게 알려주시는 팁들 또한 더 체계적인 느낌이었어서 좋았습니다.

전체적으로 어떻게 자신이 그러가는 콘텐츠를 창작해 갈 수 있는지 배울 수 있는 시간이었습니다. 그리고 아직은 배우는 단계인 학생들을 위해 그날 스친 모든 인연 중 한 사람을 가지고 캐릭터를 살펴본다거나, 좋아하는 영화를 보여 직접 시나리오를 만들어 보는 등의 계속해서 콘텐츠를 창작하기 위해, 발전하기 위해 했던 노력을 알려주셨습니다.

두 감독님의 만남이 가장 기억에 남았던 이유는 너무나도 다른 두 사람이었기 때문입니다. 한 분은 직접 부딪히고 싸워가며 부산에서 영화를 찍어가신 분이셨고, 다른 한 분은 (역시 직접 부딪히셨지만) 독립영화의 정석을 밝아가신 분이라는 생각이 들었습니다. 그런 두 분임에도 그분들의 영화를 대하는 태도는 같았습니다. 계속해서 영화를 만들어가고 싶다는 열정과 욕심을 통해 앞이 막막하더라도 만들어가고 있었습니다. 저희 또한 앞으로 영화를 계속 만들어 나가면 어떤 방식으로 버텨야 할지 막막할 때가 있을 것입니다. 그 때를 이미 버텨내고 계시는 영화계 선배님들의 경험과 충고를 통해 앞으로의 미래를 버텨낼 힘과 위로를 얻는 시간이 되어 감사하게 느껴졌습니다.

또한 영화라는 콘텐츠를 만들기 위해 해야 하는 노력들과 그 속의 노하우들을 배울 수 있었고, 제가 앞으로 콘텐츠를 만들기 위해 이번 프로그램을 통해 배운 노하우들을 사용하여 저도 만난 감독님들처럼 멋진 영화인으로 거듭나기를 바라는 시간이었습니다.



임오정 감독님과의 자문 시간





장려상

# 글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 통한 교류

글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 통한 교류

담당교수 \_ 김기홍



미디어콘텐츠대학 영상애니메이션학과 유난희

좋은 기회로 글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 참여하게 되어 중국으로 가 산터우학생들과 교류하게 되었습니다. 서브론 차오산 역사문화엑스포센터 관람, 산터우 대학 동해안 캠퍼스 탐방, 소공원, 교비박물관, 영화박물관 등 김기홍교수님과 산터우대학의 후정동교수님과 동서대학생들이 다같이 움직이며, 차오산의 역사와 산터우의 전통에 대해 알아가는 시간을 가졌습니다. 매인론 마지막 중국일정에 진행되는 교류에서 2023년도 11월 28일에 해운대 센텀캠퍼스 소항씨어터 신한카드홀에서 공연하게 된 "마법소녀 더 비기닝"에서 작업한 과정을 PPT로 정리해 산터우학생들 앞에서 순서대로 발표 후 질문을 받는 형식으로 진행되었습니다.

우선 방문하게 된 산터우는 광둥성 남동쪽에 자리해 홍콩, 마카오 및 대만과 비교적 가까운 편입니다. 이곳은 중국 남동부에서 가장 중요한 항구 도시 가운데 하나이며 세계절 내내 날씨가 상쾌하다고 하네요. 당시 방문 할 때의 날씨는 15~20도로 선선한 날씨라 여기저기 돌아다니니 좋았습니다.

1일차에는 한국에서 상하이로 상하이에서 산터우로 향하는 비행기를 타고 도착했습니다. 2일차 중국에서의 일정은 차오산 역사 문화 엑스포센터를 관람하였습니다. 입구에서 들어가자마자 계단 위로 큰 배가 보이며, 더 들어가서는 바다와 함께 엑스포센터의 상징인 동상을 볼 수 있었습니다.



엑스포에서는 산터우의 다양한 풍습과 음식, 문화 등을 볼 수 있었습니다. 특히, 중국의 사자춤이 매우 인상 깊었습니다. 사자춤은 중국 뿐만 아니라 우리나라, 태국, 일본 등 다양한 국가에서도 추는 춤이었는데 각 나라별 특색에 따라 중국의 사자탈의 특색이 있었습니다. 중국에서의 사자춤은 매년 정월 대보름이나 대형 축제가 벌어질때면 민간에서 사자춤으로 흥을 돋운다고 합니다. 이렇게 다양한 문화들 중에 겹치는 문화가 있는 것을 보면서 각 나라의 문화, 지역의 문화가 접목되었다고 생각이 됩니다.

다음으로는 식사 후 산터우 동해안 캠퍼스로 이동하며 김기홍 교수님의 인공지능 활용 미디어 콘텐츠 제작 프로젝트공유에 대하여 산터우 학생들과 함께 공유하는 시간을 가졌습니다.

교수님께서 가상 휴먼 제작 중심으로 학생들에게 프로젝트의 케이스를 이해하는 방향성을 가지고 발표해주셨습니다. 1. 가상 아이돌 프로젝트(3DCG)/2021 2. 드라마 콘텐츠프로젝트(Real 3D CG/Facial\_Ex.)/2022 3. 홀로그램 실사용합 마법소녀 프로젝트(AI-3DCG)/2023를 순서대로 각 각의 제작 공정과 프로젝트의 목적성에 대하여 쉽게 풀어 설명해 주셨습니다. 이에 산터우학생들은 3DCG 공정에 시를 어떤 식으로 접목 시켜 콘텐츠 제작을 할 수 있는 지 알 수 있었습니다. 우리 동서대 학생들 역시 다시 한번 제작 과정에 대해 생각해 볼 수 있는 시간이었습니다.



수성자 수기 모음 \_ 장려상







그렇게 김기홍교수님과 학생관의 프로젝트공유가 끝나고 건물 밖으로 나와 캠퍼스 내 건물을 둘러보는데 산터우 대학의 건물과 부지를 매우 넓어서 학생들이 수업이 끝나고 나와 활동하기 좋다고 생각했습니다.

3일차로 드디어 동서대 학생들이 산터우학생들 앞에서 발표하는 시간을 가졌습니다. 해당 산터우 학생들은 1~2학년들로 방송영상학과로 구성되어있었습니다. 우리가 진행한 프로젝트 작업 프로세스나 작업툴, 원리 등을 아예 모르는 학생이 태반이어서 발표할 때 그 점을 유의하면서 설명했습니다.

강의실에 동글게 놓여진 책상과 의자에 많은 산터우 학생분들이 앉은 앞에서 자신이 진행했던 프로젝트 작업에 대해 발표하는 경험은 아주 떨리는 경험이었습니다. 특히 언어가 다르기 때문에 발표를 하고나면 같이 중국에 오신 리평희석사님께서 번역을 해주셔서 번역하기 편한 템포와 단어 선택을 신경쓰면서 발표를 해야했습니다. 하지만 산터우학생분들과 바로 앞에 앉아 계시는 교수님과 동서대학생분들께서 좋은 호응으로 발표를 유도 하셔서 보다 편한 마음으로 진행할 수 있었습니다.

그렇게 수많은 중국학생분들 앞에서 무사히 발표를 마치고 중국일정을 끝낼 수 있었습니다. 비교과프로그램인 글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 통한 교류 덕분에 해외로 나와 언어가 다른 학생들 앞에서 발표하는 경험은 특별했습니다.

언어가 다르지만 발표가 끝나고 궁금한 점을 적극적으로 질문하는 중국학생들의 태도에 한번 놀랐고 질문에 대해 최선을 다해 답변하는 자신을 보고 두 번 놀랐습니다. 원래 발표에 대해 자신감이 없고 대본을 만들면 그대로 읽어 이때까지 어수선한 분위기의 발표만 해온 저로써 중국에서의 발표는 자신있게 국적과 분야가 다른 학생들에게 보다 어떻게 프로젝트 제작과정을 설명할 수 있을까에 집중 할 수 있는 시간이었습니다. 다음에도 비교과프로그램을 통해 자신이 발전할 수 있는 기회를 가졌으면 좋겠습니다.



장려상

## 나를 위한 노력

### 미디어콘텐츠 진로역량 내실화 프로그램

담당교수 \_ 이동훈



미디어콘텐츠대학 게임학과  
황지우

1학년 1학기 때 입시가 끝났다는 해방감에 게임에만 푹 빠져 게으르게 학교에 다녔다. 스스로 공부를 잘하는 편이 아니라는 것을 알기에 중간만 가도 괜찮다는 마음도 있었다. 그러나 대학교 첫 성적표에 적힌 숫자가 너무 충격적이어서 그 뒤로 귀찮음을 참고 잘하지 못하더라도 부지런하게만 해보자는 마음가짐으로 지냈다. 다행히 1학년 2학기에 성적이 올랐고 2학년 마무리까지 계속 유지했다. 뿌듯함은 잠시였다.

짜인 시간표대로 첫바퀴 굴리듯 과제를 쳐내며 생각해보니 문득 내가 아무 생각 없이 수업에 임한다고 느꼈다. 그냥 점수만 채우면 된다는 게 목표인, 부지런함이라 착각한 게으름이었다. 별생각 없이 부지런하게 지내다 보면 어떻게든 되겠지. 라고 생각하고 있는 나를 발견한 것이다. 그게 부끄러웠다. 어떻게 될 건데? 어디로 갈 수 있는데? 그런 현실적인 고민이 눈앞에 떠오르다가 동아리에 직접 신청하고, 친구들과 스터디하고, 다양한 사람들과 만나며 노력하는 나를 부끄러워만 할 필요가 없다는 생각이 들었다. 물론 문제를 인지하는 것도 중요하다. 하지만 더 중요한 건 자신을 긍정해줘야 발전할 수 있다는 사실이다. 과거의 내가 미래의 나한테 계속 일을 던져주는 것은 나를 위해서다. 그러니 나도 나를 위해 노력한다.

때마침 2학년 2학기가 끝나고 동아리에서 방학에 게임잼을 한다고 하였다. 친한 친구 한 명이랑 게임 프로젝트 수업을 들으며 친해진 친구 몇 명을 잡아다가 같이 신청했다. 반쯤은 나를 위해서지만 나머지 반은 재밌어 보인다는 충동이였다. 행사 이름은 DEEP DIVE로 다이버가 되어 잠수를 했다(게임을 만들었다가), 다시 수면 위로(집 가는 시간) 올라온다는 컨셉이었다. 행사 전날 너무 설레서 종일 기대감에 가득 차 있었다. 그런데 시간을 착각한 것인지 1시간 일찍 와버려서 사람이 없었다. 그래서 이름표를 받고 친구들이랑 카페에 가기로 했는데, 오히려 일찍 와서 다행이라고 느꼈다. 사실 친한 친구는 한 명이고 둘은 캠프에서 만나 인사하는 사이, 한 명은 다른 학교 친구여서 분위기를 푸는 시간을 미리 가질 수 있었기 때문이다. 수다 떨다 보니 시간이 금방 지나서 다시



다 같이 찍은 이름표 사진



이름표 안에 있던 메모지에 친구들이 해준 낙서

글빌로 가서 프로그램 설명을 들었다. 마음이 들뜨고 즐거웠다. 우리 1팀이었고, 방 탈출 게임을 만들기로 했다. 기획자 하나, 프로그래밍 하나, 아트 셋으로 구성되어 있다.

우리 게임의 슬로건은 '수상한 기운이 맴도는 백화점에서 탈출하라!' 였고, 장르는 캐주얼, 방 탈출, 뿌띠공포였다. 여기서 내가 맡은 것은 1 스테이지의 배경과 오브젝트로 컨셉은 아이들의 놀이방, 공포였다. 아이들의 놀이방이니까 소품을 아기자기하고, 색감으로 몽환적이면서 공포스러운 분위기를 줄 수 있도록 해야겠다고 생각했다. 그런데 생각보다 내 작업시간이 길어졌다. 왜 그런지 많이 고민해보았는데 1. 최소한 남들 앞에 내놓았을 때 부끄럽지 않은 완성도가 되기위해 개인 욕심으로 색을 많이 사용했고 디자인적으로 조화롭게 색감 조정하는 시간이 있었다. 2. 수정요청 또는 추가작업이 들어왔을 때 소요시간 예상을 못 했다. 3.프로그래머에게 어떻게 전달해야 서로 마찰이 없을지 조율하는 시간 때문인 것 같았다. 이러한 고민이 곧 배움이고 시간 안에 결과물을 냈다는 뿌듯함이 게임잼에서 가장 뜻깊은 배움이었다고 생각한다. 참여하길 잘했다고 진심으로 느낀다.

물론 이 사흘 동안 아예 마찰이 없던 것은 아니다. 기획자는 배경을 맡은 2명 (나와 다른 한 명. 이하 B) 중에서 작업이 빨리 나온 B를 보더니 나를 보고 '느린 만큼 빨리 좀 해달라'고 했다. 3일 차 피드백 시간 때 B와 내 작업물을 비교했을 때 내 것이 품이 더 많이 들어서 시간이 늦었다는 걸 알았는데, 기획자는 왜 느리게 나오는지 이해를 못 한 눈치였다. 직군이 다르면 이해도가 정말 다르다고 느꼈다. 내가 게임업계로 가고 싶다면 알아둬야 할 부분이라는 생각도 들었다.

우리 게임의 슬로건은 '수상한 기운이 맴도는 백화점에서 탈출하라!' 였고, 장르는 캐주얼, 방 탈출, 뿌띠공포였다. 여기서 내가 맡은 것은 1 스테이지의 배경과 오브젝트로 컨셉은 아이들의 놀이방, 공포였다. 아이들의 놀이방이니까 소품을 아기자기하고,

색감으로 몽환적이면서 공포스러운 분위기를 줄 수 있도록 해야겠다고 생각했다. 그런데 생각보다 내 작업시간이 길어졌다. 왜 그런지 많이 고민해보았는데 1. 최소한 남들 앞에 내놓았을 때 부끄럽지 않은 완성도가 되기위해 개인 욕심으로 색을 많이 사용했고 디자인적으로 조화롭게 색감 조정하는 시간이 있었다. 2. 수정요청 또는 추가작업이 들어왔을 때 소요시간 예상을 못 했다. 3.프로그래머에게 어떻게 전달해야 서로 마찰이 없을지 조율하는 시간 때문인 것 같았다. 이러한 고민이 곧 배움이고 시간 안에 결과물을 냈다는 뿌듯함이 게임잼에서 가장 뜻깊은 배움이었다고 생각한다. 참여하길 잘했다고 진심으로 느낀다.

물론 이 사흘 동안 아예 마찰이 없던 것은 아니다. 기획자는 배경을 맡은 2명 (나와 다른 한 명. 이하 B) 중에서 작업이 빨리 나온 B를 보더니 나를 보고 '느린 만큼 빨리 좀 해달라'고 했다. 3일 차 피드백 시간 때 B와 내 작업물을 비교했을 때 내 것이 품이 더 많이 들어서 시간이 늦었다는 걸 알았는데, 기획자는 왜 느리게 나오는지 이해를 못 한 눈치였다. 직군이 다르면 이해도가 정말 다르다고 느꼈다. 내가 게임업계로 가고 싶다면 알아둬야 할 부분이라는 생각도 들었다.





3일 차에 게임회사의 아티스트 분들이 와서 피드백을 주는 시간이 있었는데, 아티스트 2분이 내가 노력한 부분을 짚어서 '메르헨같은 분위기가 난다.', '컨셉이 확실하고 무엇을 표현한 지 알겠다' 고 말씀해주셔서 무척 기뻐다. 누군가 내 노력을 알아봐 준다면 기쁘지 않을 사람이 없을 것이다. 다만, 아트는 팀에 맞춘 화풍의 작업물이라 개인 작업물로 피드백을 받을 수는 없다는 점이 아쉬웠다. 실제로 아티스트 분들도 당장 작업물에 대한 감상 외에 피드백하기 어렵지 않겠느냐고 생각했다. 3일간의 촉박한 시간을 고려하다 보면 더욱 말할 것이 떨어지는 것이다. 그렇다면 어떻게 해야 아트에게 유익해질까? 고민할 시간이 필요한 것 같다.

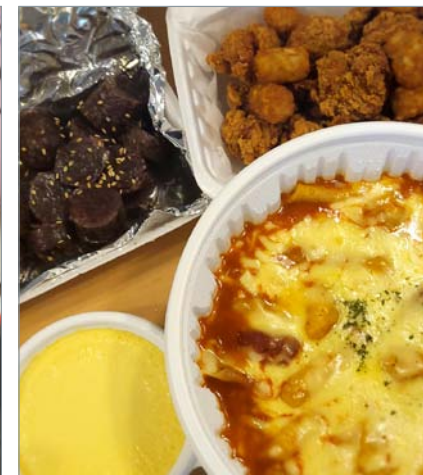
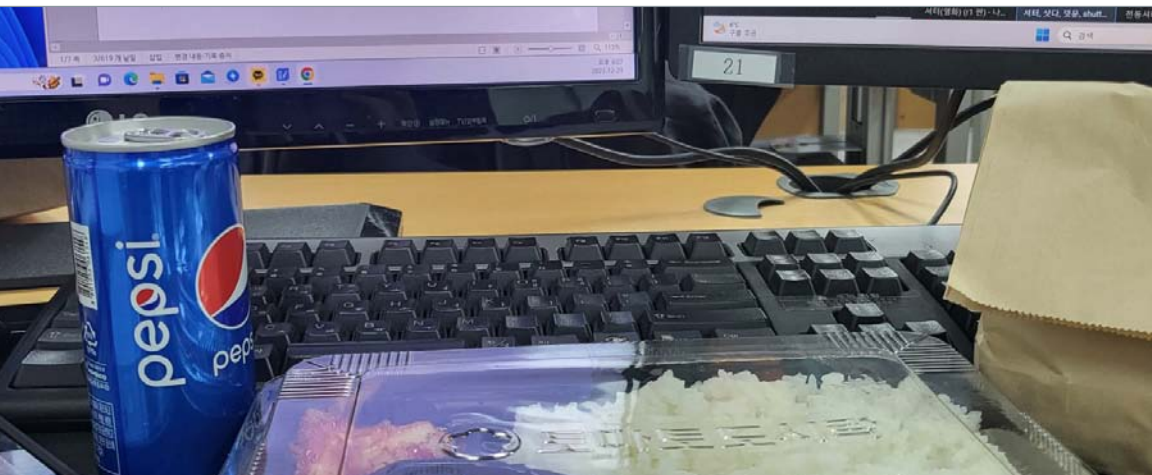
여기서부터는 배움과 깨달음보다는 새로운 경험에 대한 감상이다. 게임잼에는 처음 참여해보는 거라 다른 게임잼에서는 어떻게 하는지 잘 모르지만, 이렇게 배부른 행사는 처음 겪었다. 진짜 종일 밥이 나온다! 그것도 맛있는 것만 나오는데 아주 맛있고 배불러서 밥이 무서워졌다. 게임잼을 하면서 가장 무서웠던 일이 무엇이나면 수정요청도, 추가 작업물도 아닌 점심도 채다 못 먹었는데 저녁에 치킨과 떡볶이가 온다는 공지... 아침 먹은 지 2시간 지났는데 점심이 도착했다는 것도 공포였다. 원래 밥을 불규칙적으로 챙겨 먹는 편인데다 작업하거나 뭔가에 집중하면 그냥 거르는데 여기서 그럴 수 없었다. 음식을 버릴 순 없는 일 아닌가? 좋는데 괴로운, 감금당한 것 같은데 호화로운 이상한 기분이었다. 아침, 점심, 저녁, 간식이 풍족한 삶이란 이런 것이구나 느꼈다.

단, 여기서도 각박한 점이 딱 하나 있었는데 바로 잠을 잘 곳이 없었다. 난 아트에게 있어 컨디션 조절은 굉장히 중요하다고 여기며, 컨디션에 직결되는 사항이 충분한 잠이라고

생각한다. 10분이라도 잔 게 안 자는 것보다 훨씬 낫다. 1일 차 저녁, 독방에서 혼자 수련하는 프로그래머를 두고 나머지 팀원들과 여성 휴게실로 가서 자기로 했다. 그런데 침대는 없고 소파만 있는 것이다. 다 같이 허리가 배겼다. 거기다 무척 추웠다. 히터는 10분마다 꺼져서 기획자가 간헐적으로 일어나서 히터를 켜줬다고 한다. 그래도 안 자는 것보다 훨씬 낫다! 2일 차 오후 12시까지 다시 작업하다가 몸이 짹짹해서 목욕탕에 가서 씻기로 했는데 세상에, 샤워부스 같은 것을 생각한 나는 REAL 목욕탕이어서 몇 분간 어병하게 옷을 벗지도 못하고 그렇다고 뭘 하지도

못하고 서 있었다. 물론 우린 친구지만 아직 알몸을 깔 만큼 시간을 쌓지는 못했다! 나는 적어도 그렇게 생각했다. 그렇지만 왔는데 뭐 어쩌겠는가? 다 같이 어색하게 알몸공개 했다. 기획이랑 프로그래머는 언제 사라진 것인지 5분도 안돼서 나간 것 같고, 남은 아트 3명에서 같이 탕에서 몸 담그며 시간을 보냈는데 제법 즐거웠다. 대학에 와서 많이 친한 친구는 한 손에 꼽았는데 게임잼 덕분에 마음을 나눌 친구들이 늘어나서 기뻐다. 졸업까지 같이 잘 지내고 싶다.

너무 개인사담이 길어진 것 같으니 슬슬 글을 마무리 지으려고 한다. 나는 내가 잘하고 있는지 확인할 수 없다. 아마 앞으로도 그럴 것이다. 아무리 마음이 확고해져도, 결국은 불안 앞에 사그라질 테지만 그러니 새로운 일에 나를 던져서 나온 결과물로 확신을 가져야 한다. 무엇이든 노력했다는 증거가 있다면 그걸로 다시 동기부여 할 수 있다. 게임잼은 나에게 즐거운 경험인 동시에 다른 것을 할 마음을 준 프로그램이었다. 여러모로 즐겁고 뜻깊었다.



## 2023 동서대학교 지방대학활성화사업단



# 비교과프로그램 수기공모전 수상작 모음집

[부록] 참여수기모음

### 01 융합역량강화

-“융합 연계 전공 프로그램을 통해 얻은 것”\_ 정보보안학과 3학년 이수진

### 02 실험작품개발

- “마인드셋, 목적지가 아닌 향해 그 자체인 꿈을 다시 꾸며”\_ 영상애니메이션학과 3학년 이수연
- “내가 대학교를 다니는 이유”\_ 영화과 3학년 성봉준
- “디지털 마법의 무대: 버추얼 프로덕션의 세계”\_ 영화과 3학년 신승주
- “버추얼 프로덕션을 활용한 스포츠영상제작워크숍”\_ 영화과 2학년 김태연
- “상상할 수 있는 용기”\_ 영화과 2학년 임지연
- “지방대학 활성화 프로그램을 진행하며”\_ 컴퓨터공학과 3학년 김재영

### 03 MD역량강화

- “현대오토에버 졸업생의 이야기: 도전과 성장의 인사이트”\_ 컴퓨터공학과 4학년 이유경
- “막막한 취준생에게 길잡이가 되어준 수업”\_ 디지털미디어디자인전공 4학년 박하영
- “다큐멘터리 기획 특강 수강기-MD 역량 강화 프로그램에 참여하며”\_ 방송영상전공 3학년 김진주

### 04 MD동아리

- “다큐멘터리 <나를 만드는 것들> 제작기-MD 동아리 지원 프로그램에 참여하며”\_ 방송영상학과 3학년 김진주
- “촬영감독MD 동아리 활동을 통해 국제공모전 <우수상> 수상”\_ 방송영상학과 4학년 전우경

### 05 스킬맞춤형지원

- “후배와 함께하는 멘토의 성장 이야기”\_ 컴퓨터공학과 4학년 이유경
- “영화학도들의 재능을 이기는 노력”\_ 영화과 3학년 류예진
- “새로운 관점”\_ 영화과 3학년 정이찬

### 06 학습공동체

- “팀 튜트애플”\_ 게임학과 3학년 강용빈

### 07 진로역량내실화

- “비교과 워크숍, 지방 대학의 무기가 되다.”\_ 방송영상학과 1학년 김수찬
- “나에게는 대찬 선물, 대선”\_ 광고홍보학과 4학년 황예연
- “대선주조 사회공헌 캠페인 영상 제작”\_ 광고홍보학과 4학년 이기호
- “대선과 부산”\_ 광고홍보학과 4학년 이혜은
- “상상하지 못했던 꿈을 마주하다”\_ 광고홍보학과 4학년 김시은
- “무박 3일, 험난했던 게임잼과 달로 향하고자 했던 시로”\_ 게임학과 3학년 강용빈
- “남들보다 늦게 출발한 게임 개발자의 성장 이야기”\_ 게임학과 3학년 조아영
- “이룰 수 있는 희망에 대하여”\_ 게임학과 2학년 제갈현비

### 08 글로벌이음역량강화

- “중국 산토우대학 교류 및 관광”\_ 영상애니메이션학과 3학년 경혜진
- “중국 산토우 대학 교류 프로그램 소감문”\_ 영상애니메이션학과 2학년 박성은

### 09 취업포트폴리오

- “취업 포트폴리오를 제작하면서”\_ 광고홍보학과 4학년 이혜은

### 10 지역기업교류

- “그대는 어떻게 할 것인가”\_ 게임학과 4학년 도성훈

### 11 성과공유전시

- “무대 뒤편의 사람들”\_ 시각디자인학과 3학년 최서진

### 12 지역연계콘텐츠

- “2023 부산 웹툰 페스티벌을 마치며”\_ 웹툰학과 2학년 박혜진
- “<불청객> 제작기-지역 연계 콘텐츠 개발 프로그램에 참여하며”\_ 방송영상학과 3학년 김진주



01 융합역량강화

융합 연계 전공 프로그램을 통해 얻은 것

SW융합연계전공

담당교수 \_ 송종근



소프트웨어융합대학 정보보안학과 이수진

SW융합연계전공 프로그램은 저에게 큰 터닝 포인트가 해주었습니다. 신청을 망설인 것이 무색할 정도의 교육적 지원을 받으며 더 큰 세상을 볼 수 있게 되었기 때문입니다. 또한 소프트웨어, AI, 보안 등의 개별적 개념에 이어 서로 간의 융합 연계성도 어느 정도 파악할 수 있게 되었습니다. 단독 기술로는 한계가 있는 반면, 융합 연계 기술로는 아직 나오지 않은 다양한 시스템들을 만들어 낼 수 있고 그만큼 기회가 많다는 것을 알 수 있었습니다. 그렇기에 배움에 있어 하나만을 고집하면 안 되겠구나 생각했습니다. 학습한 것을 바탕으로 AI&CLOUD 기술 연계 공모전에 나가기도 했습니다. 비록 수상까지 이어지지는 못했지만 1차 합격이라는 의미 있는 결과를 맛보았습니다.

누군가에게는 최종 수상만이 중요할지 몰라도, 저에게는 기술에 대한 지식 발전과 실전에서의 떨림을 얻을 수 있었던 최종 발표까지의 과정도 특별하고 소중합니다. 융합 연계전공 프로그램에 참여하지 않았다면 제가 뭘 하고 있는지도 분명하지 않았을 테고, 공모전 등의 활동은 거들떠보지도 않고 의미 없는 시간들을 보내며 아슬아슬한 졸업을 맞이했을지도 모른다고 생각하니 이 프로그램의 존재와 저의 현재에 감사하고 만족하게 됩니다. 직업의 다양성도 알게 되었기에 다른 학우들 보다 빠르게 올바른 진로를 결정할 수 있을 것 같습니다.

사실 그 누구보다 방향하던 저였기에, 방향성을 잡아낸 것만으로도 큰 수확이라고 생각합니다. 시작은 SW 융합 연계전공이라는 하나의 프로그램이었지만 뿌리를 내리고 줄기를 뻗으며 교육, 사회성, 인맥 등 삶의 중요 요소들에 대해서도 배움의 크기를 키워나갈 수 있었습니다. 놀랍게도 저는 해당 프로그램을 이수하기 전까지 교내에 이름 아는 친구 하나 없이 혼자 다녔기에 교내 이벤트에 대한 정보력이 없었습니다. 그렇기에 이 프로그램의 장점이 더욱 크게 다가오는 것 같습니다. 해당 프로그램 덕분에 알게 된 선후배, 동기들과 의미 있는 정보들을 나누며 학습하는 현재가 때로는 벽차기도 합니다. 지금 이 시기는 지난 학기들을 보내며 만들어낸 수많은 이면지들을 재활용하는 법을 배우는 시간이기도 합니다.

버려짐이 마땅한 낡은 종이임에도 남은 공간이 있고, 그곳에 어떤 것들을 채우는 것이 중요한지 알게 되었습니다. 신청하기 전 앞으로 어떤 것을 해야 하는지 그리고 내가 잘 해낼 수 있을지 걱정했던 사람으로서, 도전하는 법을 배우는 시간이기도 했습니다. 해당 프로그램 참여를 망설이는 학우가 있다면 분명 말해주고 싶습니다. 얻는 건 넘쳐도 잃을 건 없으니 일단 해보라고요. 이상 소감을 마칩니다.

02 실험작품개발

마인드셋, 목적지가 아닌 향해 그 자체인 꿈을 다시 꾸며

Remake Project - Blaze Knight

담당교수 \_ 강승훈



미디어콘텐츠대학 영상애니메이션학과 이수연

나는 현재 졸업 작품 준비를 하는 동시에 곧 본격적으로 취업 준비를 해야 하는 4학년이 되는 입장으로 계속 내 진로에 대하여 평소 고민이 많았다. 그러던 중 1월 20일 지난주 토요일, 룩 디벨롭을 위한 원리와 방법을 주제로 핑고 엔터테인먼트 이정은 실장님 특강을 듣게 되었다. 부끄럽지만 앞서 이야기한 것처럼 애니메이션을 전공하는 학생임에도 불구하고 마음이 심란하여 현재 애니메이션 업계 동향 및 요즘 방영하고 있는 애니메이션 작품과 기업 조사를 소홀히 하던 중이었다. 그래서 토요일 당일 특강 때 강사님이 소속되어 있는 회사와 그 회사에서 제작하여 지금 방영하고 있는 작품은 그날 처음 알게 되었다. 그런데도 강사님께서 소속되어 있는 회사 애니메이션 제작과정에 관한 설명을 들으면서 저렇게 체계가 잘 구축된 파이프라인 속에서는 팀원들과 함께 각 작업 단계를 순차적으로 진행하기에 원활하겠다고 생각하며 금방 관심을 가지게 되었다. 또한 이미 알고 있는 내용이었지만 강사님께서 실무 경험자로서 강조하는 팀과 팀의 목표 상관관계의 중요성을 이야기해 주셨다. 특히 나도 현재 팀원들과 졸업작품을 계속 준비하면서 팀 활동 관련하여 지금 고민이 많은 입장이라서 공감이 더 가며 다시 깨달은 점도 많았다. 그리하여 오늘 같은 이 강연을 들은 팀원 몇 명에게는 자연스럽게 팀 공동의 목표와 관련한 이야기를 먼저 꺼내어 나누어 볼 수 있어서 좋았다.

그리고 1시간 뒤에는 영상 언어 연출 기초를 주제로 캠프파이어 애니웍스 유나라 감독님 특강을 들었다. 무엇보다 내가 관심이 있던 분야라서 관련한 이론 지식도 자세히 배울 수 있을 뿐만 아니라 중요한 부분들도 짚어주셔서 더 이해하기 쉬웠다. 사실 연출이라는 분야는 한때 내가 작업하면서 그로 인하여 받는 스트레스도 좋을 것 같다고 생각할 정도로 관심이 많은 분야였지만 관련된 내 능력이 부족하고 그 능력을 단기간에 키울 수 없다고 생각해서 잠시 접었다. 하지만 아직 내 마음에 작은 미련이 남았는지 연출 관련하여 따로 궁금한 부분들은 특강 끝나고 강사님께 용기 내서 조심스럽게 여쭙보았다. 그러자 강사님께서 마치 나의 고민을 금방이라도 이해하신 것처럼 내가 생각한 2D 방법 말고 3D는 다른 방법으로 지원 가능하다고 하셨다. 그래서 나는 이 기회를 놓치지 않고 내가 이전에 내 나름대로 인상깊게 본 장면(scene)들을 분석하고 공부하여 정리한 자료들을 보여드리면서 이런 것도 혹시 가능한지 다시 여쭙보았다. 그러자 강사님께서 얼마나 이 분야에 관하여 관심이 있는지 열정을 보는 것이라고

내가 공부한 자료도 포트폴리오로 사용할 수 있다는 이야기와 함께 당신의 작업 방식 또한 말씀해 주시면서 조언을 해주셨다. 그리하여 재능이 부족한 나한테 충분한 시간이 필요하다고 나 스스로 미래를 기약하며 접어둔 꿈을 잠깐의 순간이었지만 지금 다시 이를 수 있을 것만 같은 순간이었다.

또 전반적으로 강사님 두 분께서 학생들을 생각하며 정말 많은 시간을 투자해서 특강 자료를 준비하신 것을 알 수 있어서 나도 더 열의를 가지고 집중하며 들었다. 그러다 보니까 각 특강 2시간이 금방 훌쩍 가며 짧다고 느꼈었다. 특히 두 분다 서울에서 직장을 다니시는데 이렇게 주말에 시간까지 내주셔서 감사했다. 그리고 강사님들의 이런 열정적인 특강 덕분에 이미 기존에 알고 있는 내용 또한 되새길 수 있어서 좋았고 무엇보다 어디 가서 직접 경험해보지 못하면 모르는 실무에서 중요시하는 것과 놓치기 쉽고 실수할 수 있는 것들을 이번 특강을 통해 배울 수 있어 매우 유익하였다.

그리고 이런 특강들을 끝으로 잠시 포기하고 있던 관심 있는 분야에 관하여 다시 꺼내어보며 생각하게 되는 계기가 되었다. 그래서 마지막에 특강 끝나고 용기 내서 조심스럽게 강사님께 궁금한 것들을 여쭙보기 정말 잘한 것 같고 만약 그러지 않았으면 계속 후회했을 것 같다. 그리하여 재작년 휴학하고 나서 비로소 진정으로 하고 싶은 공부를 해야겠다는 마음 하나로 아주 조금씩 분석하고 정리한 것이 결과적으로 내가 원하는 분야에 지원할 수 있는 포트폴리오로 사용할 수 있다는 것을 알게 되었다. 또한 이것을 통해 내가 정말 아직 이 일을 하고 싶고 관심이 많다는 것도 새삼 깨달았으며 이런 사실 하나만으로도 기뻐다. 비록 오늘 특강에서 다룬 내용은 기초고, 내가 꿈을 이룬 것도 아닌 꿈을 다시 꿀 수 있는 것뿐이었지만 왠지 무엇이든지 할 수 있을 것만 같았고, 이렇게 다시 꿈을 꾸고 있는 것만으로도 행복함을 느낄 수 있음에 신기했다. 무엇보다 이런 좋은 경험 덕분에 다시 도전할 수 있는 것만으로도 감사한 기분이 들었다.

그래서 나는 느리더라도 다시 천천히 꾸준히 준비하기로 했다. 겁이 많아서 내가 완전히 준비가 다 되었을 것 같은 완벽한 때를 막연히 기다리며 포기했던 과거와 달리 이제 기회는 준비된 자에게만 온다는 말의 의미를 이번 특강 경험을 통하여 비로소 알게 되었기 때문이다. 그러니까 조금 서툴러도 좋으니 포기하지 않고 계속 달려 나가고 싶다. 비록 그 끝은 알 수 없지만 열심히 달려온, 그리고 앞으로 달려 나갈 나의 과정들이 아무 의미 없다고 생각하지 않으니까. 그러다 보니까 작년에 즐겨보던 드라마에서 인상 깊은 연기를 한 배우가 시상식에서 한 수상소감이 유독 생각 난다. "꿈은 목적지가 아니라 향해 그 자체라고." 그래서 어쩌면 다시 꿈을 꾸고 있는 이 순간, 나는 보이지도 않는 머나먼 목적지를 향한다기보다는 이미 나만의 향해를 한 것이라는 생각으로 글을 마무리해 본다.

## 02 실험작품개발

# 내가 대학교를 다니는 이유

## 버추얼 프로덕션을 활용한 숏폼영상제작워크샵

담당교수 \_ 제창규



임권택영화예술대학 영화과

성봉준

[지방대학활성화사업 버추얼 프로덕션 워크샵]이 1/9부터 11일까지 3일간 진행되었다. 버추얼 프로덕션을 활용한 3-5분간의 숏폼 영상 제작을 목표로, 교수님들과 영화과 선후배 동기들이 한데 모였다. 더불어 이번 특강은 현직 감독님이신 이두만 촬영감독님과 김영천 그림팀장님도 함께 하는 소중한 시간이었다.

첫째 날은 버추얼 프로덕션 특강이었다. 버추얼 프로덕션이 무엇이고, 이 시스템의 원리는 무엇인지 알아보는 시간이었다. 버추얼 프로덕션은 대형 LED 월(Wall)을 이용한 미래지향적인 촬영 기술이다. 초록기 가득한 크로마키 스튜디오에서 1차 촬영 후, 2차 CG 합성을 하던 것이 눈부시게 발전하였다. 쉽게 말해 대형 화면에 가상 공간을 띄운 뒤, 이를 배경으로 촬영하는 것이다. 버추얼 프로덕션은 실사 이미지와 가상 이미지를 실시간으로 결합할 수 있기에 제작자는 물론, 배우들의 연기 몰입에도 훌륭한 환경을 제공한다고 한다. 특강을 듣는 내내 최신 용어와 이론들이 낯설었지만 반감은 없었고, 내가 전공하고 있는 분야의 기술적 발전에 놀라기 바빴다. 오랜만에 눈과 귀가 즐거운 특강이었다. 버추얼 프로덕션을 활용한 영상 자료를 보여주실 때마다 속으로 외쳤다. '다음날의 해가 얼른 뜨길!'

둘째 날이 밝았다. 특강을 바탕으로 부산영상위원회 XR 스튜디오에서 실습을 진행하였다. 우리가 만들기로 한 숏폼 시나리오 속에는 차량 주행 씬이 있었고, 이를 버추얼 프로덕션을 이용해 촬영하는 것이다. 이 기술이 없었다면 추운 겨울 찬바람을 쐬며, 실제 도로에서 위험한 렉카 촬영을 하였을 것이다. 기술의 발전 덕에 따뜻한 히터를 틀며, 안전한 스튜디오에서 촬영할 수 있음에 감사했다. 장점만 존재하는 것은 아니었다. 대형 LED 월에 가상 배경을 띄우고, 차량과 카메라의 높낮이를 고려하여 배경의 x, y축을 조정하였다. 도로 주변 구조물에 의해 변화하는 햇빛과 창문을 열면 불어오는 바람, 아스팔트 도로를 달리는 차의 흔들림 등 모든 것을 구현해야 했다. 실체가 아닌 것을 실제처럼 보이게 하는 것은 보통 쉬운 일이 아니었다. 특강 때 이해하지 못했던 퍼즐이 실습을 통해 맞춰지는 듯했다. 힘들고 어려움보다는 설렘과 즐거움이 훨씬 우위에 있는 실습이었다. 이를 통해 각각 촬영 방식의 장단점을 파악하고, 제작 환경에 맞게 촬영 방식을 고를 수 있는 안목이 생겼으면 한다.

셋째 날, 각종 그림 장비를 활용한 카메라 무빙 실습을 진행하였다. 시나리오 상으로는 차량 주행 전후의 장면을 촬영하는 것이다. 특히 카메라의 움직임에 관심이 많은 나는, 제일 기대하는 날이었다. 리모트 헤드 크레인과 짐벌, 팬더달리 등 다이나믹한 움직임을 만들어내는 특수장비를 하나씩 소개해 주셨다. '영화와 드라마에서만 보던 카메라의 움직임이 이렇게 만들어지는 거구나' 깨닫게 되었다.

카메라의 다양한 움직임, 그로 인해 만들어지는 화면의 리듬을 실시간으로 낚 놓고 바라보았다. 그때 교수님께서 부끄러워하지 말고, 가까이 다가가 직접 체험해 보라고 하셨다. 우스갯소리로 평생 경험하지 못할 수도 있다고 했다. 정말이다. 언제 경험하겠는가. 그동안 멀리서만 바라보던 크레인과 짐벌도 움직여보고, 촬영감독이 타는 팬더달리도 타보며 잠시나마 훗날의 내 꿈을 맞본 것만 같았다.

선후배 동기들과 함께, 배워가는 대학생이라는 신분으로 혼날 걱정 없이, 조금해할 필요 없이, 천천히 장비들을 구경하고 시스템을 이해할 수 있는 시간이 행복했다. 대학교가 아니라면 꿈도 못 꾸는 것, 3일 동안 내게 대학교를 다녀야 하는 이유에 대해 말해주는 것 같았다. 지방대학활성화사업단, 동서대 영화과 교수님들, 이두만 촬영감독님과 김영천 그림팀장님, 함께한 선후배 동기들 감사합니다.



02 실험작품개발

디지털 마법의 무대:  
버추얼 프로덕션의  
세계

버추얼 프로덕션을 활용한  
숏폼영상제작워크샵

담당교수 \_ 제창규



임권택영화예술대학 영화과  
신승주

이번 방학 때 1월 9일부터 11일까지 "버추얼 프로덕션을 활용한 숏폼영상 제작워크샵"을 진행했다. 이번 특강을 통해 요즘 영화 촬영, 드라마, OTT 시리즈물들이 어떤 방법을 이용해 촬영하고 촬영 현장에서 어떻게 진행되는지 배울 좋은 기회였다.

우선 이번 특강처럼 "버추얼 프로덕션"이 들어는 봤지만, 무엇인지 정확 하지는 못했다. "버추얼 프로덕션"은 현실의 환경을 디지털로 만들고, 실시간으로 시뮬레이션하는 기술과 프로세스를 말한다. 주로 영화, 텔레비전, 비디오 게임 및 기타 엔터테인먼트 산업에서 사용되며, 생산성을 향상하고 창의적인 프로덕션을 가능하게 한다고 했다.

그리고 이 기술을 활용하면 장점 및 특징은 첫 번째 "가상 세트 및 배경"·현실에서 촬영하는 대신 가상의 세트나 배경을 사용하여 실제로 존재하지 않는 환경에서도 촬영이 가능하며, 다양한 설정으로 자유롭게 생성할 수 있다. 그리고 두 번째 "실시간 렌더링"·실시간으로 환경을 렌더링하여 디지털 이미지를 생성한다. 배우나 제작진이 실제로 어떤 것이 화면에 보일지를 실시간으로 확인할 수 있게 해준다. 세 번째 "모션 캡처 및 트래킹"·배우의 움직임이나 표정을 디지털로 기록하여 가상 캐릭터에 적용하는 기술인 모션 캡처를 사용하며, 카메라의 움직임을 추적하는 트래킹 기술도 활용할 수 있다. 이러한 기술은 제작 과정을 더욱더 효율적으로 만들고, 더 높은 생산성과 창의성을 가능케 하며, 더 나은 시각적 효과를 실현할 수 있다.

그래서 이번 특강에서 실습은 "가상 세트 및 배경인 LED WALL"을 활용해 주행 중인 차량 장면을 촬영했다. 그리고 이 실습에서 주의할 점은 꼭 카메라의 동작을 배경이 따라오는지 확인하고, LED WALL의 픽셀이 보이는지 확인하고, LED WALL을 배경과 조명 소스로 동시에 촬영해야 한다. 그 외 수많은 주의할 점과 체크해야 할 점 그리고 실습생들이 놓치고 가는 점 등을 "이두만" 촬영 감독님이 옆에서 많이 알려줬다.

LED WALL을 활용한 실습의 느낀 점은 몇 년 전만 해도 주행 중인 차량 장면은 차걸이를 통해 찍거나 아니면 렉카차 위에서 촬영했다. 이러한 촬영에 대한 문제점도 많았고 위험성도 컸지만, 현재는 LED WALL을 통해





안전하고 빠르고 원하는 배경, 풍경으로 촬영을 할 수 있는 장점이 너무 크다. LED WALL을 활용한 가상 세트 및 배경은 마치 마법 같은 기술로, 현실과 디지털이 만나 혁신적인 경험을 선사했다. 배경이 순식간에 변하면서도 LED WALL의 고품질 그래픽은 어떤 현실적인 상황도 만들어내기에 충분한 훌륭함을 보여주었다.

그리고 실시간으로 변하는 배경 속에서 배우들이 자연스럽게 소통하고 연기할 때, 그 현장은 과거의 제작 방식으로는 이루어질 수 없었던 새로운 경험의 즐거움을 제공했다. LED WALL의 다양한 그래픽과 환경 변화는 창작자들에게 상상의 한계를 뛰어넘는 도전의 기회를 제공한 것 같았다. 이를 통해 예술적인 표현과 기술의 조화로 어떻게 새로운 이야기를 창조해 낼 수 있는지에 대한 통찰력을 얻게 되었다. LED WALL은 더 이상 단순한 도구가 아닌, 창작의 파트너로서 새로운 시대의 필수품임을 확실히 느낄 수 있었다. 이런 실습으로 LED WALL이 제공하는 미래적인 가상 프로덕션의 가능성에 대한 열정이 더욱 확고해졌고, 이 기술은 새로운 시각적 표현의 경계를 계속해서 넓혀가며, 창작자들에게는 무한한 창의성을 실현할 수 있는 새로운 도전의 문을 열어주는 기술인 것 같다.



02 실험작품개발

버추얼 프로덕션을  
활용한 숏폼영상  
제작워크샵

버추얼 프로덕션을 활용한  
숏폼영상제작워크샵

담당교수 \_ 제창규



임권택영화예술대학 영화과

김태연

지난 1월 9일부터 11일까지, 3일 동안 부산영상위원회 XR 스튜디오에서 진행되는 버추얼 프로덕션 워크샵에 참여했다. 평소에 최신기술을 활용한 영상제작에 관심이 많아, 이번 워크샵 내용이 굉장히 반가웠다. 워크샵을 진행하면서 여러 특수 장비와 LED월 등 다양한 체험을 할 수 있었다. 특별한 기회가 없으면 사용하기 힘든 장비와 시설이었기에 유익한 경험이 됐다.

9일에는 워크샵 전에 사용할 장비들에 대한 간단한 설명을 듣고, 10일부터 본격적인 촬영을 진행했다. 이날은 부산영상위원회 XR 스튜디오의 LED월을 사용하며 촬영했다.

자동차를 운전하는 장면을, 차는 정지한 상태에서 LED월에 움직이는 배경을 상영해 촬영했다. 카메라에 담긴 영상만으로는 차가 멈춰있다는 걸 모를 정도로 썩 괜찮은 결과물이 나왔다. 꽤 긴 시간 동안 스튜디오를 사용할 수 있었는데, 종일 촬영하면서 같이 참여한 학생들과 촬영한 영상들이 점점 발전하는 게 느껴졌다. LED월에서의 촬영 요령을 주로 배웠지만, 배운 내용을 그린스크린 등 다른 환경에서도 응용할 수 있을 것 같아 만족스러웠다.

11일에는 크레인, 유압 달리 등 여러 특수 장비를 활용해 촬영을 진행했다. 차량 전면부에 카메라를 부착하는 등 하루 동안 정말 다양한 장비를 알차게 체험했다. 무엇보다 크레인 촬영은 일반적인 학교 작품에서 볼 수 없는 화각과 움직임이 연출돼 인상 깊었다. 촬영 장비에 대한 지식이 많을수록 자신이 구상할 수 있는 연출의 폭도 넓어지기 때문에 참여한 모든 학생에게 도움이 될 수 있는 체험이었다.

전체적으로 새로운 걸 체험하고, 전문가들의 노하우도 배울 수 있었던 진귀한 경험이었다. 평소 관심이 많던 LED월에 대해서도 스튜디오 직원분들과 이야기를 나눌 수 있어 좋았다. 부산영상위원회 XR 스튜디오는 계속해서 시설을 보강하고 있고, 이번 워크샵에서 체험해보지 못한 장비들도 갖춰져 있으니 다음에 기회가 된다면 다시 한번 방문하고 싶다.

02 실험작품개발

상상할 수 있는  
용기

버추얼 프로덕션을 활용한  
숏폼영상제작워크샵

담당교수 \_ 제창규



임권택영화예술대학 영화과

임지연

작가가 새롭게 만들어 낸 허구의 세계를 배경으로 한 작품, 판타지 요소가 많은 작품 등은 예전부터 꾸준히 있어 왔다. 최근에도 <무빙>이나 <에브리씽 에브리웨어 올 앳 원스> 같은 작품들이 인기를 끌었는데, 이런 작품의 완성도를 높여주는 기술들은 항상 빼놓을 수 없는 필요조건이라고 할 수 있다. 이번 프로그램은 앞서 말한 작품들에서 특히 더 빛을 발하고, 그 외의 작품들에서도 다양하게 활용되는 스토리텔링을 촬영하는 기술들에 대해 배울 수 있었다.

이론적으로도 배우고, 직접 실습하면서도 가르쳐 주셔서 더 기억에 남고 귀한 시간이었다. 특히 LED Wall에서 자동차 씬을 직접 촬영해본 실습이 가장 기억에 남아서 얘기하고 싶은데, LED Wall에서의 촬영이 코로나로 더 각광받기 시작했지만 완전 대중화가 된 기술은 아니라고 배웠다. 하지만 자동차 씬을 촬영할 땐, LED Wall에서의 촬영이 이미 주가 되어 있다고 한다. 실제 촬영과는 많은 부분이 다르기 때문에, 학생 입장에서 쉽게 접하기 힘든 이 장소에서의 경험이 정말 신기하고, 도움이 된 것 같다.

조명, 촬영 등 많은 부분에서 세팅할 때 주의해야 할 점들이 달랐고, 디테일을 잡느냐에 따라 정말 실제처럼 나오기도 하고 완전 부자연스럽게 보이기도 하는 것을 실제로 보면서 느끼니까 새로운 방향으로 생각할 수 있게 된 점이 가장 좋았던 부분이다. 그리고 다른 실습 날에도 크레인을 활용한 촬영, 유압달리 등 쉽게 경험해볼 수 없는 장비도 다뤄봐서 새롭게 배운 점도 많고, 그만큼 많은 생각을 할 수 있었다. 자신이 만들고 싶은 샷을 떠올리며 이런 장비들을 만들어냈을 분들을 생각하면, 그 열정과 창의력을 정말 본받고 싶어지는 순간이었다.



02 실험작품개발

지방대학  
활성화 프로그램을  
진행하며

3D 기반 인터랙션  
응용 시스템 개발

담당교수 \_ 김남우



소프트웨어융합대학

컴퓨터공학과

김재영

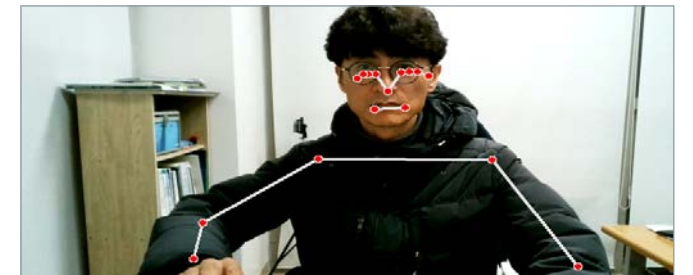
교수님의 수업을 듣고 지방대학 활성화에 대해 알게 되었고 이미지 프로세싱에 관심이 있어서 영상처리를 이용하는 프로젝트여서 좋은 기회 라고 생각하고 참여하게 되었습니다.

프로젝트를 시작하기 앞서 교수님께서 팀원들의 역량을 확인하셨고 저희에게 접근성을 매우 쉽게 조성해주셨습니다. 저 같은 경우에는 원래 코드를 이해하지 못하고 작성하는 것만 작성하는 학생이었습니다. 하지만 프로젝트를 하면서 교수님께서 저를 위해 코드 구성 방식 코드의 기초 부분을 자세하게 설명해주셨고 이를 통해 저는 코드를 완벽하게 작성하는 정도는 아니지만 읽고 이해할 수 있는 학생이 되었습니다.

그리고 교수님께서도 기술을 융합하는 과정 및 활용 방식에 대한 자료를 주시며 교육해주셨고 기획자를 꿈꾸고 있는 학생인 저는 직접적인 프로그래밍보다는 자료를 조사하거나 추가적으로 융합할 수 있는 기술을 찾고 기획하는 작업을 진행하였습니다.

이미지프로세싱의 활용범위가 엄청 다양하다는 것을 이번 프로젝트를 진행하면서 알게 되었고 여러 기술을 융합하는 과정에 대해 자세하게 알 수 있어 매우 뜻깊은 시간이 된 것 같습니다.

이 프로젝트를 마무리하고 다양한 자료를 볼 때 기술의 융합에 대해 생각을 먼저하게 되었고 이것을 시작으로 다양한 시도를 할 수 있는 자신감을 얻게 되었습니다. 기획자를 꿈꾸고 있는 저에게는 좋은 경험을 한 것 같습니다. 한 가지 아쉬운 것이 있다면 코딩을 잘하지 못하여 프로그래밍에 직접적으로 참여를 하지 못 한 것이 아쉽습니다. 더욱 연습하여 기획 및 프로그래밍까지 할 수 있는 인재가 되고 싶습니다.



특징점 인식 기술 연구

03 MD역량강화

현대오토에버  
졸업생의 이야기:  
도전과 성장의 인사이트

인공지능전문가,  
빅데이터전문가,  
AWSSpecialist

담당교수 \_ 최봉준



소프트웨어융합대학  
컴퓨터공학과  
이유경

전공 수업 시간에 교수님이 현대오토에버에 다니고 계신 졸업생 특강을 진행한다고 하였다. 특강을 듣기 전까지는 이 기업에 대해 잘 알지 못했지만, 진로 멘토링에서 우연히 발견한 현대오토에버 2023년 겨울 채용연계형 인턴 모집 공고를 통해 더욱 관심을 가지게 되었다.

특강은 현대오토에버의 기업 소개부터 시작하여 자동차 물류 시스템의 흐름 설명, 그리고 졸업생의 대학&대학원 시절에서의 포트폴리오 소개까지 다양한 주제로 구성되었다. Q&A 시간에는 회사 복지 혜택과 대학원 진학에 대한 궁금증을 해소하는 소중한 시간이었다.

특히, 회사의 복지 혜택에 대한 질문에는 현대자동차 할인과 카드처럼 사용할 수 있는 복지 포인트 100만원이라는 매력적인 내용이 나왔다. 이는 직급에 따라 제공되며, 이런 혜택은 나에게 이 회사를 향한 더 큰 흥미를 불러 일으켰다.

대학원 진학에 대한 질문에는 졸업생 자신의 경험을 바탕으로 솔직한 답변이 돌아왔다. 그는 대학원에 가는 결정은 개인의 성향에 따라 달라진다고 하며, 자신이 연구를 좋아하지 않아 대학원에서의 연구 생활이 힘들고 괴로웠다는 경험을 나누었다. 연구를 좋아하는 사람에게는 추천하지만, 그렇지 않은 경우에는 가지 않는 것이 더 나을 것이라고 조언하였다.

졸업생은 궁금한 점이 있으면 언제든지 질문하라며 자신의 명함을 나눠 주었다. 이 작은 명함은 그의 소중한 경험과 조언을 계속해서 기억하고 나만의 진로에 활용할 수 있는 보물이 되었다.

특강을 듣고 나면서 자동차 물류 시스템에 대한 이해가 높아지고, 동서대에서 열심히 노력한다면 나도 이런 훌륭한 기업에 취업할 수 있을 것이라는 자신감이 생겼다. 특히, 진로 멘토링에서 발견한 기업에 대한 이야기로써, 나의 도전 의식을 더욱 불태우는 소중한 경험이었다.

멘토인 친구도 같은 수업을 듣고 있어 진로멘토링 성과보고회에서 이 특강 내용을 가지고 발표를 하였는데 좋은 성과를 거둬 더 기억에 남는다. 이 특강을 통해 얻은 인사이트를 나만의 성장과 발전에 적극적으로 활용하며, 이 경험을 토대로 나만의 길을 찾아가고자 한다

03 MD역량강화

막막한  
취준생에게  
길잡이가 되어준  
수업

소셜이노베이션

담당교수 \_ 김태완



디자인대학  
디지털미디어디자인전공  
박하영

참여동기-

홀로 서비스디자이너로 나아가는 여정

학창시절부터 디자이너를 꿈꿔왔습니다. 시간이 흘러 디자인학부 1학년이 지나고 세부전공을 선택해야 할 시기가 왔었습니다.

그래픽, 환경, 디지털미디어 디자인 등 어떤 것을 정할지 모른 채 동기들을 따라 지금의 전공을 듣게 되었습니다. 그러나 동기들이 영상작업에 매진하여 멋진 결과물을 낼때 스스로에게도 저만큼의 열정이 있을까하고 의문이 들었습니다. 그러던중 우연히 3학년때 서비스디자인 수업을 듣게 되었고 새로운 진로를 그리게 되었습니다. 서비스디자인분야는 미적인 요소뿐만 아니라 주변에 사회문제 원인을 파악하고 유연한 접근으로 문제점을 해결한다는 점이 매력적이었습니다. 왜냐하면 스스로 창의적이기보다 현실감각이 뛰어난 편이라 디자이너로서의 역량이 부족하다고 느끼고 있었기 때문입니다.

그런 저에게 서비스디자인은 마음껏 제 역량을 발휘할 수 있는 진로였습니다. 이후 관련된 모든 교과수업을 수강하고 관련 졸업작품을 완성하는 등 서비스디자이너로서 취업준비를 해갔습니다. 그러나 취업을 위해서는 서비스디자인자격증을 취득해야하는 난관이 있었습니다. 해당 시험은 4회까지만 치뤄져 기출문제와 정보가 턱없이 부족했습니다. 교내에는 해당전공도 없고 자문을 구할 선택도 없어 어려움을 겪고 있었습니다. 특히 실제 대안을 작성해야하는 서술문제는 실무경험이 없이 홀로 준비하기에 갈피를 잡지 못했습니다. 이처럼 방황하던 찰나, 이전에 서비스수업을 들었던 김태완 교수님의 추천으로 프로그램을 수강하게 되었습니다.

참여소감-

막막한 취준생에게 길잡이가 되어준 수업

국내 서비스디자인취득자가 적어 서울이나 타지역에서 오프라인수업을 들어야했지만 교내에서 높은 수준의 특강을 무료로 제공받아 기쁜 마음 이었습니다. 특강 강사님은 자격증 취득후 공공디자인 분야에서 8년간 활동한 베테랑 과장님이셨고 실무를 활동하고 계셔서 신뢰가 갔습니다. 먼저 자격시험의 출제경향과 정보를 명료하게 짚어주셨습니다. 선배님의



실제경험이 담긴 스토리는 인터넷에서 찾았던 표면적인 내용보다 현실적인 도움이 되었고 어떻게 공부해야할지, 어떤 문제집을 골라야할지 등 학습방향을 잡을 수 있었습니다.

또한 실무자가 바라본 공공디자인의 의미는 몰랐던 고충과 필요한 역량이 어떤 것인지를 이해할 수 있습니다. 예를 들어, 서비스디자인이 필요한 곳은 노인분들이 사용하는 장소인 경우가 많은데 이들과 함께 논의하고 협력하는 과정이 무엇보다 어렵다고 말씀하셨습니다. 이를 듣고 학교수업과 실무의 차이를 느끼고 저라면 어떻게 했을지 생각하며 미래의 제 모습을 선명히 그려보기도 했습니다.

그리고 부산시에서 진행할 프로젝트와 자격증소지자로서 장점, 해당분야의 긍정 적인 전망을 알게되어 선택한 진로에 대한 확신을 가지게 되었습니다. 소셜 이노베이션 프로그램을 듣고나서 그간의 풀지 못했던 궁금증을 해소할 수 있었고 강의하신 과장님과 메일로 소통하며 기출문제집과 좋은 인연을 얻을 수 있었습니다. 더하여 네트워크 형성은 물론 관련 비교과프로그램 수강으로 교내 소셜이노베이션 마이크로디그리(MD)학위도 취득할 자격을 얻었습니다.

2시간 남짓한 수업시간이었지만 저에게는 무엇보다 값진 시간이었습니다. 취업을 앞두고 막막하던 졸업생에게 꼭 필요한 수업을 들을 수 있어서 감사했고 앞으로 서비스디자이너로서의 역량을 열심히 쌓아 나갈 것입니다.

03 MD역량강화

다큐멘터리  
기획 특강 수강기 -  
MD 역량 강화  
프로그램에 참여하며

영상콘텐츠기획

담당교수 \_ 이자혜



미디어콘텐츠대학  
방송영상학과  
김진주

다큐멘터리 기획 특강 수강기 -

MD 역량 강화 프로그램에 참여하며

안녕하세요, 동서대학교 미디어콘텐츠 대학 방송영상학과 3학년 김진주입니다. MD 역량 강화 프로그램에 참여하면서 경험한 워크숍 준비기 그리고 특강의 도움으로 완성된 제 두 번째 다큐멘터리 <나를 만드는 것들>의 기획안 작성기를 소개하려 합니다.

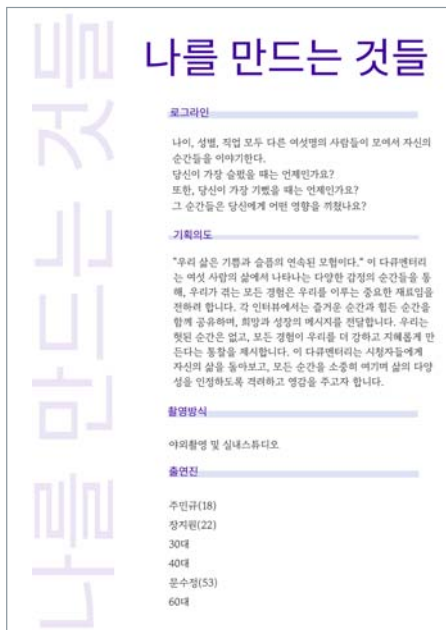
프로그램에 참여하게 된 계기는 이자혜 교수님께서 저에게 워크숍 준비를 도와줄 TA 자리를 제안하면서입니다. 저는 그전까지 워크숍에 참여만 해봤지 준비하는 것은 처음이라 걱정되었지만, 좋은 경험이 될 것 같아 기쁘게 받아들였습니다. 저는 워크숍 참여 학생 모집과 필요한 참고서적을 준비하고 워크숍 장소를 마련하는 것을 돕는 역할을 수행하였습니다. 그 과정에서 평소 간단히 참여 신청만 하고 편안히 특강을 수강했던 것 이면에는 많은 준비가 필요했고 또 워크숍이 끝난 이후에도 여러 가지 예산 문제 그리고 만족도 조사 후 다음 개선 사항을 알아내는 것까지 많은 일들이 남는다는 것을 알게 되었습니다.



워크숍의 주제는 다큐멘터리 기획 특강이었습니다. 저는 2학년 때 다큐멘터리 제작 수업에서 작가를 맡아 <불편한 시대>라는 노인과 키오스크를 주제로 한 다큐멘터를 제작한 경험이 있었지만, 졸업 작품 또한 다큐멘터리로 만들어야 해서 다큐멘터리 기획에 대한 수업을 더 듣고 싶었습니다.

이번에는 원페이지 프로포절이라는 한 페이지 안에 주제와 내용의 요약 그리고 제작자들을 담아내는 기획안 작성법을 배웠습니다. 제가 선택한 주제는 나의 행복했던 순간, 나의 슬펐던 순간 모두 나를 만드는 순간들이라는 것입니다. 그래서 다큐멘터리의 제목도 <나를 만드는 것들>로 정하게 되었습니다. 10대부터 60대까지 인터뷰 이들을 선정하여 자신의 기뻐던 순간 그리고 슬펐던 순간 그리고 그 순간들이 자신에게 가져온 변화를 이야기하며 쓸데없는 경험은 없다는 이야기를 시청자에게 하는 것입니다. MD 동아리 지원 프로그램에서 제작을 이어갈 기획이었기 때문에 특강을 와주신 감독님께 더 구체적인 질문을 하고 코칭을 받을 수 있었습니다. 이렇게 이들을 걸쳐서 <나를 만드는 것들> 기획안을 완성하고 현재는 제작하고 있습니다.

이 프로그램은 다큐멘터를 만드는 것을 계획 중인 학생들에게 추천하고 싶습니다. 워크숍 준비와 워크숍 내용까지 모두 소중하고 앞으로 취직해서도 유용한 경험이 될 기회였습니다.



04 MD동아리

다큐멘터리 <나를 만드는 것들> 제작기

MD 동아리 지원 프로그램에 참여하며

영상콘텐츠기획MD

담당교수 \_ 이자혜



미디어콘텐츠대학 방송영상학과 김진주

안녕하세요, 동서대학교 미디어콘텐츠 대학 방송영상학과 3학년 김진주입니다. MD 동아리 지원 프로그램에 참여하면서 경험한 다빈치 리졸브 편집 특강 워크숍 준비기 그리고 특강의 도움으로 완성된 제 두 번째 다큐 멘터리 <나를 만드는 것들>의 제작기를 소개하려 합니다.

프로그램에 참여하게 된 계기는 MD 역량 강화 프로그램에서 기획했던 기획안을 실현시키기 위해서입니다.

먼저, MD 동아리에서 예산을 받아 진행한 다빈치 리졸브 색보정 기초 워크숍은 색보정의 기본 원리와 다빈치 리졸브의 다양한 기능을 체험할 수 있는 소중한 시간이었습니다. 또한 다빈치 리졸브는 아직까지 현장에서 사용하는 프로그램이라 전문 강사의 지도 아래에서 실전에서 활용할 수 있는 다양한 팁과 기술을 배우며, 창의적인 아이디어를 구체적인 영상 작품으로 구현하는 방법을 익혔습니다.



또한 이번 다큐멘터리 제작을 통해 저희 팀은 여러 어려움을 극복하고, 인터뷰이 각자의 이야기를 통해 저희 팀 또한 성장할 수 있는 기회가 되었고, 다양한 인터뷰이들과의 소중한 인연을 통해 프로젝트를 성공적으로 마무리할 수 있었습니다.



04 MD동아리

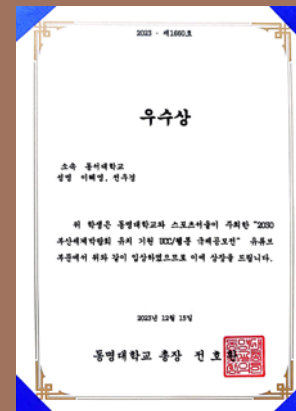
촬영감독MD  
동아리 활동을 통해  
국제공모전  
<우수상> 수상

촬영감독 MD

담당교수 \_ 박덕춘



미디어콘텐츠대학  
방송영상학과  
전우경



촬영감독MD 동아리 활동을 통해 공모전을 기획, 제작하고 부산세계박람회 유치 기원 국제공모전에 참여해서 <우수상> 수상을 했다. 학기 초 촬영감독 MD 동아리 발족식에서 지도교수님이 알려주신 촬영감독MD 동아리 활동의 목표는 동아리 부원들의 취업에 도움이 되도록 작품을 기획, 제작하여 전국 규모 혹은 국제 규모의 공모전에서 수상하는 것이라고 말씀하셨다.

동아리 모임에서 팀 구성을 하고 교수님의 지도하에, 부산세계박람회 유치 기원 국제공모전에 응모할 작품을 기획/구성하였고, 교수님께서 동아리 회원들의 역량 개발을 위해서 <촬영워크숍 2회, 짐벌워크숍 1회, 드론 워크숍 3회, 그래픽워크숍 2회> 등 많은 워크숍과 면담을 통해 동아리 회원들의 역량을 개발하고, 직무 능력을 확장 시켜주셨다. 이러한 교수님의 열정적인 역량 개발이 많은 도움이 되었다.

또한 작품 속의 인터뷰에도 직접 출연해 주시고, 작품 제작 과정에서도 많은 격려를 해주셨다. 지원이 필요한 부분은 없는지, 인터뷰 촬영이 더 필요한 부분은 없는지 등 작품 내/외적으로 많은 도움을 주셨다. 이러한 지도를 통해 국제 영상공모전에서 6개국 451개의 참여팀 중에 우수상을 받는 영광을 안게 되었다.

지방대학활성화사업단의 비교과 프로그램으로 수업 중에도 이런 공모전을 준비하는 좋은 기회가 된 것 같다. 학기 중이라 일정이 되지 않아서 원래라면 참여하지 못했을 공모전을 준비하고 짧은 시간 동안 좋은 성과를 거두어서 좋았다. 마지막 남은 학기에도 기회가 된다면 연계 활동으로 좋은 공모전에 참가해서 열심히 대학 생활을 마무리하고 싶다. 앞으로도 이 비교과 프로그램의 많은 지원을 통해 학생들이 다양한 경험과 포트폴리오를 확장하는 시간이 되었으면 좋겠다.





05 스킬맞춤형지원

후배와  
함께하는 멘토의  
성장 이야기

LYK

담당교수\_ 석현태



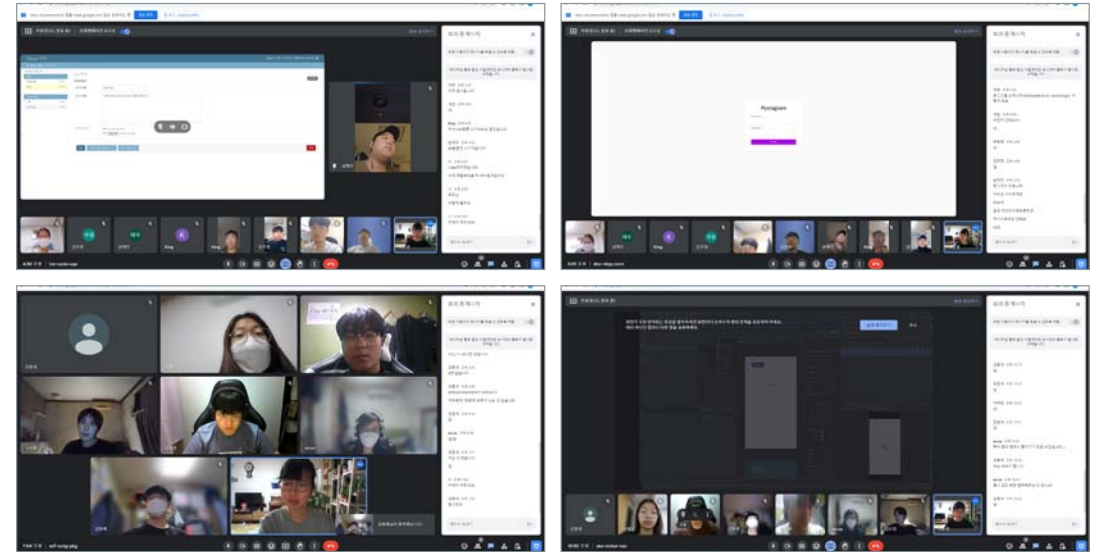
소프트웨어융합대학  
컴퓨터공학과  
이유경

학과 교수님의 권유로 전공탐색코디네이터 프로그램에 멘토로 참여하게 되었다. 멘티는 전공 프로젝트에 도움을 받고 싶어 하는 저학년 재학생으로 이루어졌다. 이 프로그램을 통해 멘티들은 수업에서 배운 내용을 실무에 적용한 경험이 거의 없어, 완성도 높은 실무형 프로젝트를 개발하기 어려우므로 계획한 대로 멘토 역할을 진행함으로써 멘티로 하여금 보다 완성도 높은 실무형 프로젝트 개발을 할 수 있을 것을 기대할 수 있다. 소프트웨어프로젝트 수업의 팀별로 총 2팀으로 나눠 멘토링을 진행하고 첫 만남 때 OT와 앞으로의 운영계획을 설명하였다.

프로젝트로 웹 개발하는 팀은 Python과 Django 웹 프레임워크를 공부하고 앱 개발하는 팀은 Java와 안드로이드 스튜디오를 활용한 안드로이드 프로그래밍을 학습하였다. 웹 개발팀은 Python 기본 문법과 Django 주요 명령어를 익히고 난 후 Pylog, Pstagram 구현하는 실습을 해보았다. 앱 개발팀은 학교 수업 시간에 배운 자바를 복습하기 위해 연습문제를 풀어보고 안드로이드 스튜디오 설치부터 애플리케이션의 기본 구조, 기본 위젯, 레이아웃, 고급 위젯 다루기, 메뉴, 대화 상자, 알림, 액티비티와 인텐트 등을 학습하였다. 어려가 나서 잘 따라오지 못하는 멘티들은 멘토링활동 중간중간에 점검을 하여 Chrome 원격 데스크톱으로 해결해주거나 따로 마치고 개인톡으로 질의응답을 하였다. 프로젝트 개발 관련 이외에도 학교나 학과 생활 전반적으로 꿀팁이나 궁금한 점을 알려주었다.

마지막 날의 그림 그리기와 이에 해당되는 단어 맞추기 게임을 해서 멘토가 잘하는 멘티에게 소정의 선물을 주었다. 마지막 활동인 게 아쉬웠지만 준비한 게임을 멘티들이 재미있어하여 즐겁고 유쾌한 분위기에서 활동 마무리할 수 있어서 너무 좋았다. 멘티들의 흥미와 참여도가 높아져 함께 활동한 시간이 더욱 의미가 있었다. 이런 소소한 순간들이 팀의 유대감을 증진시키는 중요한 역할을 했다고 생각한다.

멘토링 시작하기 전에는 내가 과연 후배들에게 잘 가르칠 수 있을까? 라는 걱정과 부담감이 앞섰지만 멘토로서 책임감과 열정을 가지고 프로그램에 참여하였다. 졸작으로 사용한 Django는 익숙했지만 안드로이드 프로그래밍은 사용 안한지 오래되어 다시 공부해야 하였다. 멘토링을



준비하고 진행하는 과정에서 어려움도 많았지만 후배들이 적극적으로 잘 따라와 준 덕분에 좋은 마무리를 할 수 있었다. 멘토링을 통해 멘티들에게도 많은 도움이 되었을 것이고 함께 성장하는 과정은 보람 차고 의미 있는 경험이었다.

처음 접하는 내용이지만 열심히 하려는 후배들의 노력이 대견했고 배운 내용을 기반으로 고학년 올라가서 캡스톤디자인 프로젝트에서 좋은 성과를 낼 것을 기대한다. 멘토인 나의 저학년 시절에는 코로나로 주로 비대면 수업만 했던 탓에 교내 프로그램 정보를 접하기 힘들었지만 저런 프로그램을 알아 참여할 수 있었다면 고학년 때 전공능력이 더 발전된 모습으로 학교생활을 할 수 있었을 것 같아 아쉬움이 남는다.

멘티들과의 상호작용을 통해 리더십 능력과 커뮤니케이션 기술이 향상되었고, 학습과 가르침의 과정에서 서로에게 존중과 이해가 깊어지는 소중한 시간이었다. 이 경험을 통해 미래에는 비슷한 멘토링이나 리더십 역할에서 더 나은 성과를 이끌어내고, 다양한 사람들과 협력하여 프로젝트를 성공적으로 이끌어 나갈 능력을 키울 것이다. 이러한 경험이 나에게 주는 자신감과 지식은 앞으로의 학문적 또는 직업적인 도전에 대비하는 데 큰 힘이 될 것으로 기대한다.

마지막으로, 이 멘토링 프로그램은 나의 전공능력을 더욱 발전시킬 수 있는 중요한 계기가 되었으며 이 프로그램에 멘티들을 지원해주고 저를 멘토로 참여하게 해주신 석현태 교수님께 감사 말씀 전하고 싶다.

# 영화학도들의 재능을 이기는 노력

## 화양영화

담당교수 \_ 강동현



임권택영화예술대학 영화과 류예진

### 동아리 소개

저는 올해 1학기에 동서대학교 지방대학활성화사업단의 비교과 프로그램인 BDAD 학습공동체 <화양영화>를 만들고, 2학기까지 튜티 학생들과 함께 열심히 공부해왔습니다.

저희 임권택영화예술대학 영화과에는 촬영, 사운드 그리고 후반작업까지 3개의 정식동아리가 있습니다. 제가 입학 후, 생각보다 의외라고 느꼈던 점이 있습니다. 그것은 바로 영화연출을 꿈꾸고 들어온 학생들을 위한 연출동아리가 없다는 것이었습니다. 그 놀라움은 머지않아 아쉬움으로 연결되어 결국 동아리를 만들기까지 이어졌습니다. 저희 동아리는 '영화 연출'이라는 키워드를 주제삼아 감독을 꿈꾸는 영화학도들이 열정적으로 활동하며 2학기동안 꾸준히 진행시켜온 동아리입니다. 저희 학과에서는 영화 제작 워크샵을 진행하기 때문에, 평소 수업이 끝난 시간에도 늦게까지 학교에 남아서 활동을 하거나, 작업을 하는 학생들이 많습니다. 저희 동아리 학생들은 기존 수업에서 해야 하는 단편영화 제작을 병행하면서도 저희 동아리 활동에 매우 많은 시간을 꾸준히 투자하면서 각자의 목표에 다가가기위해 노력하였습니다. 연출 동아리가 만들어진 것이 올해 처음이기에 저희 동아리원들은 책임감을 느끼고 열심히 저와 뜻을 함께 해주었습니다.

### 활동 계기

저희 동아리 담당교수님인 강동현 교수님께서 제게 하셨던 말씀이 기억에 남습니다.

**"네 영화는 그저 그렇다.  
무언가 다른 한방이 있어야한다."**

사실 처음에 이러한 차갑고 현실적인 이야기를 들었을 땐 '영화를 정말 사랑하지 않으면 버틸 수 없는 곳이구나.'라는 생각이 절로 났습니다. 영화를 사랑하지 않으면 진작 포기했었을 것 같은 제 모습이 울음을 참는 듯, 매 학기마다 눈앞을 스쳐 지나갔습니다.

따듯함을 발견하지 못하고 마냥 차가운 말로만 느껴졌던 교수님의 말씀이 영화를 만들면 만들 수 록, 시간이 지날 수 록 다르게 해석되었고 교수님의 깊은 뜻이 이해되었습니다. 그렇게 영화를 향한 제 마음은 더 커져만 갔습니다. 재능이 없다는 생각에 스스로 한없이 작아지고 움츠러들었던 2학년을 지나서, 따로 공부를 해서 노력으로 이겨내겠노라는 막연한 마음에 3학년에 만든 동아리가 바로 <화양영화>입니다.

### 활동 내용 및 평가

흔히들 종합예술이라고 말하는 '영화'는 수십 명의 사람들이 함께 만들어 나가는 예술입니다. 혼자만의 생각에 잠겨 쓰는 글보단, 여러 사람들의 생각을 들어보고 나눠보고 어떨 때엔 그들의 인생을 대리체험해보기도 하며 시각을 넓힌 채 쓴 글이 더 영화적인 글이라 생각합니다. 영화는 세상을 담고 있음과 동시에 나를 닮아 있어야한다고 생각합니다. 이러한 글쓰기의 기초를 다지는 것이 '영화 연출'을 공부함에 있어 가장 먼저 필요하다 생각했기에 아래의 활동들을 진행하였습니다. 컷 바이 컷 분석, 비슷한 영화 장면 비교 분석, 켄 로치 감독님의 영화 비교 분석, 기존의 영화 한 장면을 시나리오화 하기, 임오정 감독님, 김민경 감독님, 강동현 교수님의 특강 등 정말 많은 활동을 진행하였습니다.

제가 하고 싶었던 활동들로 가득 채워 진행하다보니 저의 불만이 끼여 들 곳은 전혀 없었습니다. 튜티 학생들이 많이 참여해주지 않은 날에는 저는 혼자 공부를 하기도 하였습니다. 그날은 그 나름대로의 성취가 있었습니다. 개인적으로 저는 저희 동아리는 학생들 개개인이 의무감으로 애써 참석하는 동아리가 아니길 바랍니다. 정말 본인 스스로가 열정이 있고 욕심이 있고 공부하고 싶은 마음이 있어서 활동을 하러 오는 친구들만 모집했었고, 실제로 그런 학생들과 함께해서 좋았습니다. 저는 시나리오를 처음 써보는 1학년 친구들에게 작성법을 알려주고, 첫 워크숍 스텝 참여로 긴장한 학생들에게 학교 촬영에서의 주의사항을 알려주기도 하였습니다.

이렇듯 저희 동아리 활동을 통해 저는 단순히 전문 지식을 넓힐 뿐만 아니라 자존감을 높이는 계기가 되기도 하였습니다. 작게 시작했던 동아리였고, 별 볼일 없다 생각했던 저의 튜터링이 튜티 학생들 덕분에 더욱 풍성하게 채워진 것 같아 고마운 마음이 큼니다. 이 모든 활동을 혼자서 했다면 자기 판단의 굴레에서 벗어나지 못했을 것 같습니다. 제가 알려준 것들보다 그들을 통해 제가 배운 것들이 많았고, 함께함이 기쁨이었던 동아리 활동이었습니다. 또한, 저희 동아리가 더욱 크게 성장할 수 있고 더 많은 것들을 배울 수 있게 성심성의 것 다방면으로 기회를 만들어주신 강동현 교수님이 계셨기에 저희 동아리가 성공적으로 마무리 할 수 있었다고 생각합니다. 학생의 신분에서 주최할 수 없었던 여러 특강들을 진행해주셨고, 학생들이 실습 후 제출한 시나리오 피드백을 해주시며 연출자의 역량을 높일 수 있게 많은 도움을 주셨습니다.

앞으로 저희 연출 동아리 <화양영화>가 계속될지는 장담할 수 없지만, 제가 졸업하기 전까지는 연출 전공학생들의 역량을 키울 수 있는 저희 동아리가 지속될 수 있도록 최선을 다해보려 합니다. 활동을 지원해준 동서대학교 측에도 감사의 인사를 드립니다.



김민경 감독 '리메인' 특강



임오정 감독 특강

05 스킬맞춤형지원

# 새로운 관점

## 포스트비전, 버추얼 프로덕션을 활용한 숏폼영상제작워크샵

담당교수 \_ 안광섭, 제창규



임권택영화예술대학 영화과  
정이찬



포스트비전

이번에 참여한 동서대학교 지방대학활성화사업단의 비교과 프로그램은 총 두 개입니다. '포스트비전'과 '버추얼 프로덕션을 활용한 숏폼영상제작워크샵' 비교과 프로그램을 통해 새로운 관점에서 보게 된 계기가 되었습니다.

우선 '포스트비전'에서는 커버지리를 많이 둔 촬영 소스를 촬영하고 이를 활용하여 편집하는 것이었습니다. 이전에는 편집으로 영상을 어떻게 구체화하고 이야기를 더욱 재미있고 메시지를 명확하게 전달할 수 있을까에만 집중했었습니다. 그러나 이번 활동을 통해 직접 촬영을 계획 하면서 콘티를 구상하는 단계에서는 어떤 부분을 주의해야 하며, 촬영 현장에서는 어떻게 이끌어 나가야 하는지를 알게 되었습니다. 특히 후반 작업 단계에서 더 새로운 관점에서 보게 되었습니다. 같은 소스를 여러 사람과 함께 편집해보니 나오는 어떻게 생각이 다른지 알게 되었고, 하나의 영상 소스라고 해도 어떻게 활용하느냐에 따라 영상이 새롭게 나온다는 것을 알게 되었습니다.

두 번째, '버추얼 프로덕션을 활용한 숏폼영상제작워크샵'은 프로그램 자체가 새로운 관점에서 보게 해주는 것이었습니다. 현재 학교에서는 구상 또는 체험해볼 수 없으며, 이에 대한 전문적인 지식을 알기에도 힘든 환경입니다. 또한, 해당 시스템이 한국 영화에서 많이 사용된다는 것은 알고 있지만, 이를 어디에서 어떻게 사용되고 있는지도 궁금했습니다. 이를 해당 프로그램을 통해서 전문 촬영 감독님과 함께 이론부터 실제 현장에서의 적용까지 체험해보며, 많은 경험을 해 볼 수 있었던 시간이었습니다. 현재 학교 환경에서 적용하기에는 아직 어렵지만, 여러 가지 촬영 환경과 방법이 있다는 것을 알게 되었고 다양한 관점에서 촬영을 바라볼 수 있게 되어서 좋은 시간이 되었습니다.



버추얼 프로덕션을 활용한 숏폼영상제작워크샵

06 학습공동체

# 팀 튼튼애플

## 콘텐츠 특성화 학생공동체 프로그램

담당교수 \_ 강승훈



미디어콘텐츠대학 게임학과  
강용빈

어릴 적부터 유난히 게임이 좋았고 특히 게임을 플레이하는 것보다 분석하고 만들어보는 것에 관심이 컸던 나는 내가 재밌을 것 같다고 생각한 게임을 직접 만들어보겠다는 생각이 강했던 나는 자연스럽게 게임에 관련된 대학을 찾았고 흘러가듯이 동서대학교 게임학과에 들어오게 되었다. 하지만 1학년부터 3학년까지 수업을 쪽 들으면서 내가 지금까지 해온 것은 내 게임을 만든 것이 아니라 다른 어떤 게임에 들어갈 리소스를 만들기 위한 기술들을 배운 경험뿐이었다. 나는 분명 내 게임을 만들고 싶었는데 정작 내 게임을 어떻게 만들어야 하는지에 대한 부분은 전혀 모른다는 생각이 들고 이게 맞는 것인가에 관한 생각이 들 무렵 그래도 3학년인데 건설적인 무엇인가를 해보자는 생각으로 이동훈 교수님의 "로튼애플" 연구실에 들어갔고 지금의 이 팀을 만나게 되었다.

연구실 내에서 나는 교수님께 내 게임을 만들어보고 싶은데 어떻게 어디서 부터 시작해야 하는지 모르겠다고 상담을 드렸고 교수님께서도 연구실 내에 실력 좋은 친구들도 많겠다 직접 팀원을 모아서 인디게임을 만들어보라는 조언을 주셨다. 그렇게 나는 본인만의 게임을 만들고 싶은 열정이 있는 팀원들을 모으기 시작했고 성용이, 한열이, 아영이 그리고 나로 이루어진 4인의 팀을 꾸리게 되었다. 나는 서로의 실력을 잘 몰랐기에 무턱대고 커다란 규모의 게임을 만드는 건 무리라고 생각했고 서로의 실력도 알아볼 겸 첫 프로젝트로 굉장히 조그마한 규모의 다마고치류 게임을 만들어보자고 하였다.

다들 반응이 좋아 연구실의 마스코트 캐릭터를 이용하여 "튼튼이 키우기"의 초기 컨셉을 잡을 때쯤 강승훈 교수님을 통해 "콘텐츠 특성화 학생공동체 프로그램"이라는 것이 있다는 걸 알게 되었고, 이왕 팀원들과 게임도 제작하고 있는데 다양한 굿즈들을 만들어보면 더욱 좋을 것 같다고 생각하여 지원하게 되었다. 팀장으로서 첫 활동이어서 두근거리는 마음으로 게임에 대한 기획서를 쓰고 팀원들의 작업도 감독해가며 순조롭게 게임을 만들고 있을 때 학생공동체 쪽에서도 내 기획서가 통과되었다는 소식이 들렸고 팀원들과 우리만의 게임, 우리만의 굿즈를 만들어 볼 수 있다는 기대감에 부풀어 올랐다.





이후에는 모든 일이 일사천리로 풀렸다. 연구실의 마스코트인 사과를 죽지 않고 무럭무럭 자랄 수 있도록 키운다는 게임의 청사진이 픽스 되자마자 성용이는 게임의 배경과 UI를 빠른 속도로 작업해 주었고 아영이는 주인공이 될 사과 캐릭터들과 귀여운 지도, 컷신들을 제작하였고 한얼이와 나는 한주에 몇 번이고 마주 앉아 게임에 아트 리소스들을 집어넣고 게임을 구현해나갔다. 방학이 시작될 때쯤 게임은 거의 완성되었고 우리는 게임 속 캐릭터를 이용해 키링, 마그넷, 컵과 같이 다양한 굿즈들을 디자인하고 주문하며 프로젝트를 마무리하였다.

학생공동체 프로그램에 참여하고 이 팀을 이끌면서 나는 다른 무엇보다 게임 개발에 대한 꿈을 현실로 만들어나가고 있다는 점에서 엄청난 만족감을 느끼고 있다. 단순히 게임을 만드는 걸 넘어서서 학교에 다니는 동안 잘 알지도 못했던 팀원들과 얼굴을 트고, 서로 협업하고 매일같이 아이디어를 나누고 우리만의 굿즈, 우리만의 게임을 만들어보았다는 경험은 나를 한층 성장하도록 만들어 주었다.

단순한 프로젝트로 시작해서 만난 인연이지만 팀원 모두가 프로젝트 내내 말로는 다 하지 못할 만족감을 느꼈고 앞으로도 계속 팀으로서 함께 인디 게임들을 만들어나가자고 약속하였다. 우리는 과제로 게임을 만드는 것이 아닌 우리만의 게임을 만든다는 만족감과 자부심을 느낄 수 있는 그런 게임, 다른 대단한 게임들과 비교하더라도 당당할 수 있는 그런 게임들을 계속 만들어나갈 것이다. 이 학생공동체가 끝이 아니라 앞으로 계속 성장해 나가는 "팀 튠애플"을 기대해 주시면 좋을 것 같다. 튠애플 파이팅!



07 진로역량내실화

비교과 워크숍,  
지방 대학의  
무기가 되다.

DEEP DIVE  
진로역량 강화 워크숍

담당교수 \_ 이다윗



미디어콘텐츠대학  
방송영상학과  
김수찬

이번 비교과 프로그램은 내게 남아있을 이유와도 같았다.

1박 2일이라는 짧은 시간 동안 '올바른 에티켓 문화'를 선도하는 동서대학교란 주제로, 'SSG 마케팅 광고'를 오마주한 광고영상을 제작해 보는 것이 이번 워크숍의 목표였다.

동서대학교 방송영상학과를 졸업하시고 현업에서 활동하고 계신 선배님들에게 이론 및 실습, 피드백과 유용한 팁들을 얻을 수 있었던 뜻깊은 시간이었다.

학기 초 '지방에 남아있을 이유가 있나?' 하는 고민이 가끔 들곤 했다. 취업 자리는 수도권에 몰려있고, 기회도 수도권에 비하면 지방의 대학들은 교육의 질과 취업의 기회도 미흡 할 것이라 생각했기 때문이다. 하지만 학기가 끝날 때에는 다양한 실습과 여러 워크숍 및 비교과 프로그램을 통해 몰라보게 성장한 나를 볼 수 있었고, 이번 'DEEP DIVE' 워크숍은 한해 동안 모은 경험치를 확인할 수 있는 자리이기도 했다.

또한, 훌륭한 강사진들 모두가 우리 학교 같은 학과 졸업생이라는 사실을 듣고, 내가 생각하고 있었던 기존의 견해는, 그저 편견에 불과할지도 모른다는 생각을 하게 되었다.

강사님(선배님)이 알려주신 기획의 과정과 고려 해야 할 요소, 니즈 파악 및 전략 등은 평소 만들던 기획서 보다 더욱 치밀한 기획서의 완성도를 요구했고, 때문에 약간의 곤란함을 겪기도 하였다. 하지만 그 과정에서 내심 자만하고 있었던 내 모습을 버릴 수 있었고, 이보다 더 높은 단계로 나아갈 준비를 할 수 있게 하였다.

더군다나 실시간으로 진행되는 밀착 티칭과 학생들(기획자)의 개성을 존중해주는 피드백으로, 낙오되고 뒤처지는 친구들 하나 없이, 모두가 완성도 높은 기획서를 작성할 수 있었다.

촬영의 과정도 마찬가지로 너무나 흥미로웠다. 오마주할 영상의 촬영

기법을 분석하고, 팁들을 전수해 주며, 모두가 충분히 훌륭한 영상을 담을 수 있도록 유도하였다. 또한 이전에 마음껏 사용해 보지 못했던 장비를 원하는 만큼 충분히 사용할 수 있었고, 처음 사용해 보는 새로운 장비도 강사님들의 교육 및 보조를 통해 원하는 샷을 만족스럽게 담을 수 있게 되었다. 화면 안에 심리, 상황, 정보들을 담을 수 있게 되었고, 서로서로 영상을 피드백해 주며 영상 전문가로서 더욱 성장할 수 있게 되었다

편집 강기도 효율적이었다. 진도가 많이 나갔지만, 학생들이 자신이 사용할 영상을 직접 편집하게 하여서 많은 정보를 효율적으로 흡수할 수 있게 되었다. 그 중, 효과를 적용할 때는 패러디할 원본 영상의 편집법에 더해 학생들 만들어 보고 싶었던 효과들을 적절히 섞어 더욱 매력적인 광고영상으로 거듭날 수 있게 하였다.

이러한 워크숍, 프로그램들은 학생들에게 좋은 경험과 팁들을 제공하기도 하지만, 성장 욕구와 하고자 하는 의지를 불어 넣기도 한다. 또한 나처럼 지방에 남아서도 충분히 경쟁력 있는 전문가로 성장할 수 있다는 생각을 주기도 하고, 그 성장을 증명할 수 있는 기회를 제공하기도 한다고 생각한다.

취업의 자리를 지방에 마련한다는 것은 다소 큰 노력이 들어가야 하는 일 일수도 있다. 하지만 지방에서 성장과 배움의 기간을 가진다는 것은 이미 열려있는 기회이기도 하다. 따라서 이번 워크숍은, 내가 이곳에 남아 더욱 정진하고 배워나갈 수 있도록 해주는 이유와도 같았다.



07 진로역량내실화

나에게는  
대찬 선물,  
대선

대선주조  
CSR캠페인 기획

담당교수 \_ 양용



디자인대학 광고홍보학과  
황예연

2023년 11월부터 동서대학교 지방대학활성화사업단의 비교과프로그램인 대선주조와 함께 하는 프로젝트를 진행하였다. CSR사회공헌 캠페인 아이디어 제안이었으며 오늘날 CSR을 모든 기업에서 중요하게 생각하는 것인 만큼 근사한 아이디어를 내고싶어 팀원들과 열심히 머리를 쥐어 짜냈다.

같은 팀이었던 친구들은 나와 같은 동년배라 더욱더 친근하고 편안한 분위기에 회의를 진행할 수 있었고 이것이 가장 큰 시너지를 줬던 것 같다. 내가 평소에 친근한 이름이었던 '대선' 소주를 활용한 캠페인 아이디어를 짜게 된다는 것이 믿기지 않았고 그만큼 설렘이 한가득이었다. 여러 가지 아이디어 중 잔의 크기를 줄이는 나의 아이디어가 뽑히게 되었고 이에 대해 캠페인을 적극적으로 진행하게 되었다.

보잘 것 없는 나의 아이디어가 뽑혔다는 게 기분이 조금은 좋기도 하였지만 티를 내지는 않았다. 소주 잔의 크기를 줄이는 것 부터 하여 캠페인 기간을 설정하고 캠페인 광고를 찍어보기도 하고 광고 포스터를 만들어보기도 했다. 우리의 아이디어가 현실로 반영이 되는 것을 직접 보는 과정이 이 대학교에 온 것이 자랑스러웠던 순간이었으며 대학교의 선택에 전혀 후회가 없었다는 생각이 물씬 들었다.

이런 흔하지 않은 경험을 우리에게 알려주신 교수님께도 감사드리며 앞으로 더 열심히 세상을 살아가서 이보다 더 훌륭하고 막대한 활동들을 헤쳐나가고 싶어졌다. 항상 나에게 원동력을 주는 이러한 활동들 덕에 앞으로의 나의 꿈은 나날이 더 커져만 간다. 그 덕분에 나의 청춘은 후회없는 아름다움이 가득할 것 예정이다.



07 진로역량내실화

대선주조  
사회공헌 캠페인  
영상 제작

대선주조  
CSR캠페인 기획

담당교수\_ 양웅



디자인대학 광고홍보학과  
이기호

이번 대선주조 CSR캠페인 기획 프로그램 활동을 통해 이전 학교생활에서는 얻을 수 없던 것을 얻을 수 있는 귀중한 시간이었습니다. 실제 기업과의 협업 프로그램에 참여하는 것 자체가 아직 학생 신분인 저희들에게 굉장히 좋은 기회인데 부산의 향토기업인 대선주조와 함께 프로그램을 진행할 수 있어 더욱 열심히, 책임감 있게 활동할 수 있었습니다.

대선주조는 클라이언트로, 저희는 기획사와 제작사의 입장에서 프로그램을 진행했으며 대선주조에서 진행할 수 있는 사회공헌 캠페인을 기획하고 실행하는 활동이었습니다. 우선 프로그램 참여 학생들을 세 팀으로 나눠 각자 기획안을 준비하는 과정을 가졌습니다. 담당 교수님과 대선주조 담당자분의 수차례 피드백과 컨펌을 거쳐 각 팀은 기획안을 완성했으며 완성된 기획안을 제출하고 대선주조 본사에서 경쟁 PT를 통해 최종 실행 기획안을 선정했습니다. 참여 학생들의 팀 중 어느 팀의 기획안이 가장 좋은지를 경쟁 PT라는 방식으로 심사받은 것입니다.

이는 저희 광고홍보학과 실무에 있어 정말 좋은 경험이었다 생각합니다. 실제로 광고기획사에서는 광고 시안, 기획안을 광고주들 앞에서 프레젠테이션하고 다른 광고기획사들과 경쟁하는 방식으로 광고 계약을 따냅니다. 그러한 실무 경험을 학생 신분으로 쌓을 수 있었다는 것이 굉장히 메리트 있다고 느꼈습니다. 그만큼 부담감과 책임감이 요구되는 활동이었지만 저희 팀원들과 의기투합하여 열심히 준비하였고 감사하게도 저희 팀의 기획안이 최종 실행 기획안으로 선정되었습니다.

저희 팀의 고생과 노력이 좋은 결과를 가져왔다며 기쁨을 느끼는 것도 잠시, 아쉬운 소식이 들렸습니다. 현재 대선주조의 여건과 상황에서 저희 기획안을 실제로 실행시키기에는 어려움이 있다고 하셨습니다. 저와 팀원들은 아쉬운 마음이 컸지만 사회공헌 캠페인의 취지에 맞는 캠페인 영상 제작으로 방향을 틀었고 책임감 있게 캠페인을 잘 마무리해보자며 서로를 다독였던 것 같습니다.

캠페인 영상의 주제는 빈 용기 재활용이었습니다. 대선주조는 자원순환 센터에서 '빈 용기 우수 회수주체포상 최우수상'을 수상하였는데 이를 통해 빈 용기 재활용에 대한 영상을 제작하기로 하였습니다. 캠페인 영상 제작의



경우 오히려 앞전의 경쟁 PT보다 마음이 편했습니다. 그 이유는 저희가 학교에서 배웠던, 교수님들께서 가르쳐 주셨던 것을 그대로 활용해 잘 녹여내기만 하면 되었기 때문에 마치 홈그라운드로 돌아온 것 같은 느낌이었습니다. 실제로 영상 제작은 수월하게 진행되었습니다.

학교생활 동안 수없이 많이 해왔던 과정이었기 때문에 일사천리로 진행했던 것 같습니다. 게다가 최종 기획안에 선정되지 못했던 다른 팀의 학생들도 제작에 함께 참여하고 싶다는 의사를 밝혀 참여 학생들 전원이 캠페인 영상 제작에 참여해 더욱 수월했던 것 같습니다. 현재 담당 교수님과 대선주조 담당자분의 피드백을 통해 수정을 완료해 최종본을 완성한 상태이고 컨펌도 모두 마쳐 시사회만을 남겨두고 있습니다.

학기 중에 시작하여 이제는 정말 끝이 보이는 대선주조 CSR캠페인 기획 프로그램을 통해 정말 값진 경험을 할 수 있었습니다. 이러한 기회를 주신 교수님과 대선주조, 그리고 지원해주신 지방대학활성화사업단에 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 감사합니다.



CSR 캠페인 아이디어 구상을 위한 마산 주류 박물관 탐방



07 진로역량내실화

# 대선과 부산

## 대선주조 CSR 캠페인 기획

담당교수 \_ 양웅



디자인대학 광고홍보학과  
이혜은

2023학년 2학기 동안 진행한 프로그램 중에 기억에 남는 프로그램을 뽑으라고 한다면 고민도 없이 대선주조 CSR 캠페인 기획이라고 꼽을 것이다. 전공 수업 중 부산 소재 기업과 협업할 기회가 있었으나 공기업 위주의 프로젝트였기 때문에 사기업과는 협업을 진행해볼 기회가 적었다. 하지만 본 대선주조 CSR 캠페인 기획 덕분에 부산에서 유일한 주류 기업인 대선과 함께 협업을 해볼 수 있는 기회를 가졌다. 한학기 동안 대선과 함께 할 수 있는 CSR 아이디어를 직접 대선에 제안하고, 그 중 선정된 아이디어를 대선 SNS에 온에어 할 수 있는 광고까지 제작을 해봄으로써 프로덕션의 현장과 유사한 경험을 쌓을 수 있었다.

'대선주조 CSR 캠페인 아이디어'를 주제로 총 3개의 팀이 각자 대선이 진행할 수 있는 CSR 캠페인을 기획하였다. 프로젝트 기획을 위해 마산 주류 박물관과 대선주조 기장 공장을 방문해보며 소주의 역사와 대선 소주가 만들어지는 과정을 직접 보고 체험해볼 수 있었다. 이 과정을 통해 소주에 대한 이해가 깊어졌고, 대선이라는 기업에 대한 이해도 또한 상승했다. 본 경험을 바탕으로 우리 팀은 [대선을 통해 부산을 팔자]라는 주제로 프로젝트를 기획했다. 부산을 방문하는 타지 방문객들이 찾아갈 수 있는 찐 맛집, 노포 맛집을 대선이 알려주고, 그 홍보의 주체를 대선이 알려줘서 관광객들에게 대선의 이미지를 굳히고자 하였다. 맛집 안내 홈페이지, 맛집 QR코드, 관광 지도 및 미디어보드 광고 기획을 기획하였다. 대선주조 본 PT 전 양웅교수님의 피드백을 통해 아이디어 및 기획서를 수정하는 과정을 거쳐 최종 PT를 준비했다.

본 캠페인 아이디어는 대선주조에 직접 방문하여 경쟁 PT를 진행하였다. 학교를 다니며 경쟁 PT를 직접 해볼 수 있는 기회가 없었는데 이번 기회를



대선 공장 방문



이제는  
대선으로  
부산을 팔 때 입니다

'찐'을 찾는  
'찐도배기'들을 위하여  
제안합니다



대선 주조 CSR 캠페인 아이디어 제안서



대선 주조 촬영

통해 경쟁 PT를 경험해보는 뜻깊은 시간을 가질 수 있었다. 대선주조 마케팅팀 상무님께 직접 PT를 진행하고 구상한 아이디어에 대한 피드백을 통해 아이디어를 구상하고 기획하고 PT 하는 방법에 대한 학습을 할 수 있었다.

3팀 중 선정된 팀의 아이디어를 바탕으로 대선주조 SNS에 업로드 될 30초 CM을 제작하였다. '빈용기 우수주체 포상'에서 최우수상을 수상한 대선을 기념하여 '순환'을 주제로 CM을 제작하였다. 헤어진 연인 사이의 추억이 있는 편의점 호빵과 대선 소주, 취업 준비로 힘들어하던 친구가 탈락할 때마다 마셨던 대선 소주가 취업 후 합격을 축하하는 술이 되는 모습을 보여주며 '순환'이라는 주제를 표현하고자 하였다. 부산을 소재로 한 사기업의 CM을 이렇게 직접적으로 제작해보는 일은 처음이었는데, 스토리보드를 구상하고 촬영 및 편집을 진행하는 과정 속에서 프로덕션 현장을 체험해볼 수 있었다.

한 학기 동안 진행했던 대선주조 CSR 캠페인 기획 프로그램 동안 힘든 점도 있었지만 그보다 더 크게 배운 점들이 많아 참여하길 좋았다는 생각이 들었던 프로그램이다. 부산 소재의 기업과 직접적인 협업을 할 수 있었던 점, 교수님 및 기업의 직접적인 피드백 및 조언, 충분했던 사업비 등 덕분에 한학기 동안 프로젝트를 잘 진행하였고 좋은 결과를 만들어 낼 수 있었다고 생각한다.

이번 학기 진행했던 프로그램의 경험을 바탕으로 향후 진로를 설정할 때 광고 업계에서 어떤 포지션으로 진로를 정해야 할 지에 대한 선택의 폭이 넓어졌다고 생각한다. 학교 내에서 이렇게 다양한 프로그램을 접하고 경험을 쌓을 수 있다는 점이 본 지방대 사업에서 가장 큰 장점이라 생각하고 향후에 또 다른 좋은 프로그램이 있다면 꼭 참여하고 주위에도 추천을 하고자 하는 희망을 가지고 있다.



## 07 진로역량내실화

상상하지  
못했던 꿈을  
마주하다

대선주조  
CSR캠페인 기획

담당교수 \_ 양웅



디자인대학 광고홍보학과  
김시은

“대선... 제가 아는 그 대선이요?!”

꼬질꼬질했던 나의 고삼 시절. 그저 피피티 만드는 게 좋아서, 아는 선배 따라 구경 왔던 미디어 복합상가가 번쩍여서, 그렇게 우연한 이끌림으로 그러나 무던한 발걸음으로 왔던 이곳 동서대학교 광고홍보학과에 입학했다. 그리고 4년이 지나 졸업 앞둔 지금 나는 모두가 아는 대선주조의 캠페인을 기획하고 CF를 찍는 소중한 경험을 하는 사람이 되어있었다.

광고홍보학과를 다니며 정말 다양한 기업들과 협업을 통해 광고를 기획하고 제작하기도 했지만, 대선주조와 같은 큰 기업과 협업하여 활용성 높은 광고를 만들어보는 기회는 정말 흔치 않다. 그랬기에 이 프로그램에 참여하고 싶은 열망이 생겼고 이에 무엇보다 바쁜 학기를 지내고 있었지만, 이번 프로젝트에 참여를 결심하게 되었다.

그렇게 함께하게 된 대선주조 CSR 캠페인 기획 프로젝트는 4학년이 되어 무던해졌던 나의 광고 일상에 큰 설렘이 되어주었다. 대선에서 제시했던 캠페인 기획의 가장 큰 주제는 바로 이번에 대선주조가 받은 빈 용기 우수 회수 주체 포상의 최우수상을 홍보하는 것이었는데 쉽게 말해 대선이 환경을 위해 소주병을 수거하고 깨끗이 재활용하는 활동을 하고 있으며 이와 관련된 수상을 하게 된 것을 사람들에게 더 재미있게 알리는 것이 우리의 미션이었다. 이에 우리는 이 병을 어떻게 다시 재활용되는 것을 좀 더 큰일처럼 벽차오르게 의미가 잘 전달되게 할 수 있을까 고민했고 총 두 가지의 시리즈 형태로 이를 나타내기로 했다.

두 시리즈 모두 병에 담긴 스토리를 풀어가는 형식의 30초 CM 스토리를 구성했다. 첫번째 시리즈는 취업편인데 취준생 시절 술집에서 외로히 먹던 술병이 나중에 취업하고 나서 친구들과 즐겁게 먹는 술자리로 돌아왔다는 이야기를 담았고 커플편의 경우 서로를 그리워 하는 커플이 서로와 함께 먹었던 술병을 다시 만나는 것을 통해 추억과 자신의 전 연인과의 추억을 회상하는 스토리를 구성했다. 이렇게 스토리가 구성 된 이후 스토리보드를 제작하고 배우를 구하고 직접 촬영까지 임하는 과정을 거쳤는데 실제로 정말 광고제작을 하는 과정과 동일하게 진행되었기에 이 과정이 모두 소중한 것 더 귀하게 여겨졌던 것 같다.



나는 이번 프로젝트를 함께 하면서 졸업을 앞둔 광고홍보학과 학생으로서 졸업하기 전 마지막 소중한 경험을 해본 것에 큰 의미가 있기도 했지만 대선주조가 받은 빈용기 우수 회수주체포상의 최우수상에 대해 알아보는 과정에서 하나의 기업이 이러한 환경 문제에 대해 사회적 책임을 가지는 것이 얼마나 중요한지 알 수 있는 소중한 시간이 되었다. 그리고 개인적으로도 이러한 사회적 책임에 대해 앞으로 어떠한 자세로 임해야하는지 되돌아보고 고민해보는 시간을 가질 수 있었다. 특히 혼자가 아닌 팀원들과 함께 이런 고민을 나누면서 대선주조가 사회에 기여하고 있는 것들을 사람들에게 어떻게 새로운 시각으로 제시해야하는지를 기획해보는 과정을 통해 미래 광고기획자로서의 큰 배움과 성장을 이끌어 내는 과정이 되었다.

또한 팀원들과의 협력의 중요성과 소통의 중요성을 깨닫게 되었는데 특히나 이번 프로젝트는 각자 어느정도의 역할을 정해 진행했던 프로젝트였기에 내가 맡은 역할에 대한 책임감과 이에 대한 중요성에 대해 다시한번 깨닫고 졸업 전 일들에 대한 자세를 다질 수 있는 기회가 되어주었던 것 같다. 그리고 대기업과의 협업을 통해 새로운 도전에 대한 두려움을 극복할 수 있었습니다.

이번 비교과프로그램을 하게되면서 내가 얻은 모든 배움들은 나를 이전보다 더더욱 나은 사람으로 성장하게 만들었고, 앞으로 또 이어갈 내 미래에 대한 열정과 도전의식을 키울 수 있었다. 단순히 하나의 기업과의 협업으로 끝나는 것이 아니라 그 프로젝트 안에서의 다양한 경험들은 나에게 새로운 가치관을 제시해주기도 했으며, 나만의 길을 찾아가는데 큰 힘이 되어주었다. 4학년이 된 지금에서야 이런 프로젝트를 참여해 본 아쉬움과 함께 그래도 졸업 전에 이런 프로그램을 참여해 볼 수 있는 경험을 해보았다는 감사함을 느끼며, 동서대학교의 이러한 비교과프로그램을 통한 프로젝트는 나와 같은 다양한 학생들에게도 새로운 도전과 성장의 기회를 주어주는 특별한 기회가 될 수 있음을 확신한다.

07 진로역량내실화

무박 3일,  
 험난했던 게임잼과  
 달로 향하고자 했던  
 시로

미디어콘텐츠 진로역량  
 내실화 프로그램

담당교수 \_ 이동훈



미디어콘텐츠대학  
 게임학과  
 강용빈

지난 2023년, 개인적으로는 그 어떤 해보다도 바쁜 한 해를 보냈다. 로튼애플 연구실에 참여하여 이동훈 교수님 아래에서 진지한 게임 개발을 시작했고, 융합프로젝트 수업에서는 팀원으로서 졸업작품을 준비하게 되었다. 연구실 내에서 함께 게임을 개발하고자 하는 동료들을 모아 "튼튼애플"이라는 인디게임 개발 팀을 만들었고, "튼튼이 키우기"라는 게임을 완성시켰다. 이로써 게임기획자와 팀장으로서의 역할과 책임감, 중압감을 경험하며 완성된 게임의 성취감을 느낄 수 있었다.

하지만 그 무엇보다 이번 진로역량 내실화 프로그램 - 게임잼이 단연 독보적으로 힘들었고, 무엇보다 큰 만족감을 얻은 프로그램이었다. 게임잼이란 단기간 동안 잠을 자지 않고 게임을 개발해보는 이벤트로, 참가자들은 특정한 주제와 규칙 아래에서 팀원을 구성하고 아이디어를 짜내 기한 내에 게임을 완성하는 이벤트를 말하는데, 이번 동서대에서는 12월 29일부터 31일까지 무박으로 랜덤하게 팀을 이뤄 "빠지다"라는 주제로 게임을 제작하게 되었다.

팀이 랜덤하게 짜이기에 어떤 팀원들을 만날까 하는 기대감과 두려움이 반반 섞인 채로 이벤트는 시작되었고 정신을 차려보니 나는 2D아트 셋, 프로그래머 두명을 이끄는 팀장이 되어 있었다. 평소 경험을 통해 팀원 모두가 편안한 사이가 되어야지만 거리낌 없는 피드백을 통해 좋은 게임이 나온다고 느꼈기에 나는 게임을 제작하기에 앞서 최우선적으로 팀원들간에 얼굴을 트고 말을 놓는 자리를 만들었다.

다들 처음엔 어색해하였지만 주제가 발표되고 금방 편해졌는지 아이디어들을 쏟아내기 시작했다. 주제가 "빠지다"여서 당연히 물속이나 구멍에 빠지는 내용의 아이디어들이 많았는데, 나는 주제는 뻘허더라도 통통튀는 매력의 재미난 게임을 만들고 싶었기에 물속에 빠지더라도 신선한 내용의 스토리를 담고 싶어서 그런 쪽으로 아이디어를 유도해나갔다.

다양한 아이디어를 고르고 골라 만장일치로 팀원들의 선택을 받은 쪽은 달의 그림자를 보고 자신도 달토끼가 되고 싶어 주방을 탈출한 떡 모양의 토끼인 "시로"가 달이 아닌 바다에 비친 달에 풍덩 빠져버린다는 웃기지만 귀여운



내용의 스토리였다. 우리는 이 스토리를 예전 플래시 게임 중 핫했던 햄스터 날리기, 황소 날리기 등의 날리기류 게임에 입혀보려고 생각하고 내용이 정해지자 모두 작업 모드로 들어갔다.

2D 아트 인원들은 빠르게 토끼와 토끼가 탈출하는 배경들에 대한 컨셉을 그려내었고 프로그래머들은 플레이어가 각도와 파워를 조절하여 토끼를 날리고 날아가는 도중 조작을 통해 토끼를 펄떡거릴 수 있게 만드는 등의 작업을 해 주었다. 팀원들의 실력이 모두 출중해서 첫날밤이 될 때쯤엔 벌써 토끼 캐릭터와 배경이 완성되었고 나와 프로그래머들은 새벽이 다 지날 때까지 간단히 플레이해 볼 수 있는 프로토타입을 완성하기 위해 정신력을 불태웠다. 둘째 날이 밝을 때 즈음 게임의 프로토타입이 완성되었고 긴장이 풀렸는지 한두 시간 정도 정신을 잃듯이 눈을 붙였던 것 같다.

둘째 날엔 모두들 무엇보다 게임의 완성도에 집중하였다. 나는 기획자로서 게임에 버그나 부족한 부분들이 없는지 꼼꼼히 체크하고 팀원들에게 피드백을 주었고, 아트 쪽에선 여러 아이템과 UI쪽 작업을 시작하였다. 프로그래머들은 아트 쪽에서 작업물이 나올 때마다 엔진에 추가하여 빌드한 후 나에게 전달해주었고 카메라와 BGM등의 작업도 해주었다. 게임이 70%쯤 완성되었을 때 다양한 멘토분들이 학교에 방문하여 피드백을 주는 시간을 가졌는데 다들 하나같이 캐릭터와 배경 같은 아트워크들이 귀엽고 예쁘다며 칭찬을 해 주셔서 아트 팀원들이 모두 뿌듯하다고 했던 것이 가장 기억에 남는다. 게임의 재미와 경험적인 측면에서 부족한 부분들에 대한 피드백들도 있었기에 이는 흘러들지 않고 바로 프로그래머들과 작업에 들어갔고 손조롭게 게임이 완성되는 듯했는데 2일차 밤부터 생각지도 못한 문제들이 계속 튀어나오며 스트레스와 시간적 압박을 받기 시작했다. 효과음이 들어가지 않는다는 문제들과 상점 및 기록의 저장을 구현하기에



시간이 부족하다는 점이 가장 큰 문제였는데 나는 이때가 팀장이 된 이상 결단을 내려야 할 때라고 느꼈다. 우리는 과감하게 효과음과 상점 시스템을 포기하였고 그 시간을 우리 게임의 필수적이라고 생각했던 기록을 남기는 부분과 게임의 엔딩 쪽에 투자하기로 하고 둘째 날 밤, 뜬눈으로 모두가 작은 노트북 앞에 쭈그려 앉아 계속 넘어가려는 정신줄을 간신히 붙잡으며 마지막 불꽃을 불태웠다. 모두의 노력 덕에 게임은 간신히 3일차 발표시간 전에 완성이 되었고 우리는 당당히 모두의 앞에서 “식탁에 오르기 시로”라는 게임을 발표할 수 있었다. 발표의 반응은 굉장히 좋았고 특히 매직큐브 대표님께서 최고기록을 세우시겠다고 정말 우리 게임의 최고기록을 세우실 때까지 노트북 앞에서 떠나질 않으셨다.

이번 게임잼을 통해 나는 굉장한 성장을 경험하였다. 무박으로 팀을 이루고 게임을 만들어낸다는 도전은 이전까지의 경험들과는 다르게 수많은 도전과 고비를 안겨주었고 이들을 팀원들과의 협업을 통해 해결했다는 점은 다른 어떤 곳에서도 경험할 수 없었을 것이다. 게임 개발에 관한 기술적인 부분도 당연히 도움이 되었지만 창의적으로 문제를 해결하고 팀원간의 협업이 원활히 이루어지는 파이프라인을 온전히 경험해 보았다는 것이 이번 게임잼에서의 최고의 수확이라고 생각한다. 팀원 모두 완성된 게임을 플레이하는 순간 짧다면 짧았던 3일간의 추억이 스쳐 지나갔고, 다들 웃는 얼굴로 집으로 향할 수 있었다. 이런 경험은 모두가 앞으로 게임을 만들던 다른 어떤 것들을 하던 인생에서 가장 커다란 경험 중 하나로 남을 것이다. 효과음과 상점이 완성된 100%의 시로는 “젼파이”에서 플레이해 볼 수 있고, 무료로 스토브인디에 출시할 때까지 팀원들과 함께하기로 하였다. 마지막으로 이런 자리를 만들어 주신 모든 분과 이동훈 교수님께 감사를 표하고 싶으며 다른 친구들 모두에게 꼭 게임잼이라는 경험을 해보라 권하고 싶다.



## 07 진로역량내실화

남들보다  
늦게 출발한  
게임 개발자의  
성장 이야기

미디어콘텐츠 진로역량  
내실화 프로그램

담당교수 \_ 이동훈

미디어콘텐츠대학  
게임학과  
조아영

일찍이 게임 개발 쪽을 가고 싶었으나, 잘못된 판단으로 다른 대학과 전공을 택했습니다. 뒤늦은 후회로 다소 남들보다 늦게 게임학과에 편입한 초심자로서, 게임 개발의 새로운 세계에 발을 디딘 나날이 기술적인 한계를 느끼고 있었습니다. 이런 시점에서 마침 제가 소속한 로트애플 연구실에서 미디어 콘텐츠 진로 역량 내실화 프로그램, 통칭 게임잼을 열게 되었습니다. 초기에는 재학생들과의 게임 개발 행사에 불과했지만, 그 규모는 예상치 못한 수준으로 성장하며 졸업생과 다른 대학 학생들도 참여하는 큰 행사가 되었습니다. 이 특별한 기회 덕분에 저는 다양한 사람들과의 협업을 통해 새로운 경험을 쌓을 수 있게 되었습니다.

3일 동안 게임 개발에 몰두하면서, 혼자서 해결하기 힘든 문제를 팀원들과의 소통을 통해 해결하는 과정에서 많은 것을 배울 수 있었습니다. 더불어, 게임잼에서는 다양한 팀들의 개발 현황을 살펴보고 서로의 경험을 공유하는 시간을 가질 수 있었습니다. 효율적인 개발 프로세스나 똑같은 문제를 더 효율적으로 해결하는 방법 등 유익한 경험을 나누었습니다. 저희는 이렇게 게임 개발에 대한 열정을 나누는 공간에서 서로에게 영감을 주고받았습니다.

게임 개발은 손조롭게 진행되었습니다. 각자 우왕좌왕하며 정신없이 팀 빌딩을 이루었지만, 아이디어를 구체화하고 기획을 발전시키는 과정에서 어려움 없이 진행되었습니다. 초기에 느꼈던 '못하면 어찌지'라는 불안과 걱정도 잠시, 모두가 서로 도움며 협업하는 과정에서 경쟁이 아닌 모두가 협력하는 게임잼이라는 느낌이 와닿았습니다. 학과 동료들과 친해질 기회가 적었던 편입생으로서, 이번 게임잼을 통해서 여러 사람과 대화하며 안면을 틀 수 있어 좋았습니다. 다들 게임 개발에 의욕을 가지고 있었기에 더 퀄리티를 올리고 싶은 욕심이 들었지만, 기간에 맞춰 포기할 부분은 포기하면서 개발 일정을 맞추는 작업을 하기도 했습니다. 더 좋은 게임을 만들지 못해 아쉽기도 했지만, 이 아쉬움을 바탕으로 게임잼이 끝난 이후에도 팀원들과 연락을 계속 이어 가며 추가적인 개발을 진행하고 있기에 후회는 없었습니다.

게임잼 2, 3일 차에는 현업 종사자분들이 직접 학생들이 개발한 게임을 플레이하고 피드백을 주는 시간을 가졌습니다. 기획뿐만 아니라 아트, 프로그래밍, 창업 등 다양한 종사자분들이 와주셔서 게임 회사 취업과 창업을 희망하는 학생들에게 다양한 조언을 해주셨습니다.

저 또한 게임 회사 취업에 관심이 있었기에 포트폴리오 구성면에서 질문을 드렸던 기억이 납니다. 이렇게 현업에서 활동하는 분들과의 대화와 교류는 절대로 쉽게 얻을 수 있는 기회가 아님을 알고 있습니다. 도움이 필요할 때 연락할 수 있다는 것은 비단 단순한 소통을 넘어서, 진로 및 경력에 있어 큰 발판이 될 수 있습니다. 왜냐하면 이 기회를 통해 나만의 네트워크를 확장하고, 현업에서 성공적으로 나아가기 위한 다양한 통로를 찾아나갈 수 있기 때문입니다. 이번 게임잼 참여를 통해 얻은 경험들은 후에 게임 회사에 취업하여 실제 게임 개발에 참여할 때 큰 가치를 지닐 겁니다. 이는 단순히 경험을 쌓는 것을 넘어, 실제 팀 활동과 프로젝트 참여를 통해 획득한 노하우와 문제 해결 능력은 회사에서 쓸 수 있는 역량으로 작용합니다. 이러한 경험을 통해 제가 게임 개발 현장에서 더욱 유의미한 역할을 수행하며 성장할 수 있는 기반이 마련될 것입니다.

개발에만 몰두할 수는 없기에, 중간중간에는 휴식 시간도 자율적으로 가졌습니다. 휴게실에 비치된 여러 음료와 과자를 먹으며 휴식을 취할 수 있었습니다. 스포츠센터 샤워장 일일 이용권도 지급해 청결하게 게임 개발을 할 수 있는 환경이 조성되었습니다. 게임잼을 지원해 주신 다양한 기업과 교수님들의 후원 덕분에, 쾌적한 환경에서 게임잼을 편하게 즐길 수 있었습니다. 이러한 세심한 배려에 참가자로서 감사한 순간들이었습니다.

게임잼 개최에 도움을 주신 모든 분에게 깊은 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 이 경험을 통해 동서대학교 게임학과, 그리고 제 발전 가능성을 엿볼 수 있었습니다. 앞으로 학교에서 더 다양한 게임 행사가 개최된다면, 적극적으로 참여하여 게임 개발의 세계에서 더 많은 것을 배우고 성장하고 싶습니다.



07 진로역량내실화

이룰 수 있는  
희망에 대하여

미디어콘텐츠 진로역량  
내실화 프로그램

담당교수 \_ 이동훈



미디어콘텐츠대학  
게임학과  
제갈현비

꿈이란 건 무엇일까요?

게임학과에 재학하면서도 제 미래에 대하여, 앞으로 나아갈 방향성에 대한 갈피를 잡지 못한 채 이리저리 떠돌아다니고 있었습니다. 수업을 듣고, 게임 개발에 대한 것을 배우며 같은 열의와 꿈을 가진 친구들을 모아 게임을 만들면서도 아, 내가 정말 즐거운 일을 하는건가? 이 길이 정말 맞는 길인가? 라는 불안감이 들었기 때문입니다.

게임을 만드는 일은 즐거우면서도 괴로운 일이었습니다. 그동안은 학교 수업에서 학점을 받기 위한 게임만을 만들어왔기 때문에 매주 평가를 받고 남들과 비교하며 등수를 정해야 했습니다. 원래 게임이란 것은 그런 것이라는 점을 잘 알면서도, 그 모든 것이 못내 괴로웠습니다. 내가 즐겁자고 하는 일에 이렇게 큰 스트레스를 받고, 팀원들을 불신하게 되고, 그들에게 상처받고, 분노하고, 우울해지기도 했습니다. 곧 졸업을 바라봐야 하는 학년이 다가오니 점점 마음은 더 초조해져만 갔습니다. 내가 잘 하고 있는게 맞을까, 지금이라도 다른 길을 찾아야 하는 것이 아닐까 하는 생각이 파고들었습니다.

그렇게 방학이 다가오고, 학과의 단체 채팅방에서 '게임잼'이라는 행사를 보게 되었습니다. 단 3일만에 게임을 만드는 행사였습니다. 처음엔 말도 안 되는 이야기라 생각했습니다. 3일만에 주제를 받고, 팀원을 모으고, 게임을 만들어 완성까지 간다는 것은 초보 기획자인 저에게는 너무나 거대한 장벽처럼 느껴졌기 때문입니다. 기획이라는 것은 토대와도 같습니다. 팀의 토대이자 뿌리가 되어 만들어야 할 게임을 설계하면 프로그램과 아트 부분에서 살을 붙여 멋진 게임을 만들어냅니다. 그렇기에 기획은 조금 오랜 시간을 들여야 하는 것이라 생각했는데, 게임잼이라는 행사는 제가 가진 그 미흡한 틀을 깨부순 채였기 때문입니다.

불안함과 동시에 작은 기대감이 몰려왔습니다. 와, 이거 그런데 어려워 보이긴 해도 정말 재미있겠다. 작은 게임이라면 3일만에 조율해서 잘 완성시킬 수 있지 않을까? 결국 며칠의 고민 끝에 같은 학과의 친구들에게 이런 행사가 있다 이야기를 하고, 흥미를 보이는 친구들을 데리고 게임잼에 참가하였습니다.

그중에는 다른 학교에서 온 친구도 있었습니다. 이 친구가 먼저 자기는

다른 지역의 게임잼에 참가했었는데, 좀 힘들긴 하지만 좋은 경험이었다 말을 해주어서 저도 관심을 가질 수 있었던 것 같습니다.

아무튼 그렇게 팀을 모아 결성하며 어떤 게임을 만들지에 대한 논의를 하였습니다. 회의 끝에 팀에서 정해진 주제는 방탈출이었고, 짧은 시간 내에 개발에 들어가야 했기에 아트 파트에게는 붙어서 무얼 그려야 하는지 지속적으로 피드백을 해주었고, 프로그래밍에겐 이 게임이 어떤 흐름을 가지고 있는지, 어떤 기믹을 가지고 있을지에 대해 이야기를 나누며 서투르게라도 진행하였습니다. 그 과정에서 많은 아이디어가 오가고, 소규모의 개발이다보니 평소 의견을 잘 내지 않던 아트 파트의 친구들도 이런 쪽으로 그려보고 싶다, 이런 요소에는 이런 외관이 잘 어울릴 것 같다 선뜻 이야기를 꺼내주었기에 와, 이렇게도 할 수 있겠구나? 싶을 정도로 저 혼자만 기획을 하는 것이 아닌 다함께 기획을 하여 게임을 만들어나가는 것 같다는 느낌을 받았습니다.

밤을 새고, 쪽잠을 자고, 추운 곳에서 벌벌 떨며 시스템을 짜고, 구간을 짜는 일은 고된 일이었습니다. 하지만 즐거웠습니다. 살면서 이 정도로 열심히, 그리고 즐겁게 게임을 만들어 본 적이 있었나? 고되고 힘든 몸은 점점 지쳐가고 있었지만 마음만큼은 뜨겁게 타오르는 창작과도 같았습니다. 그렇게 2박 3일의 여정을 거치고 우리 모두가 노력한 게임을 만들었을 때, 느낄 수 있었습니다. 개발이라는 건 정말 즐거운 일구나. 나도 개발을 통해 즐거움을 느끼고, 흥미를 느낄 수 있었구나. 그동안 두려워해 왔던, 힘이 들어 알아차리지 못했던 것을 알아차렸습니다. 내가 가는 것이 이 길이 맞는가, 에 대한 고민은 어느새 사라져 있었습니다. 앞으로 10년, 20년 뒤의 미래를 예측해 실컷 불안함에 떨기보단 지금 내가 볼태울 수 있는 일을 하며 살아가면 됩니다. 어쨌든간에 펼쳐진 지금을 즐기며 좋아하는 사람들과 함께 좋아하는 것을 해가며 내가 가야 할 길을 나아가면 됩니다.

힘이 들고 포기하고 싶었던 게임잼은 제게 용기를 주었습니다. 다시 한 번 꿈에 대한, 바라는 것에 대한 깊은 생각을 해볼 수 있었던 도화선과도 같았습니다. 또한 게임 개발에 대한 좋은 정보를 얻을 수도 있었고, 많은 멘토님들에게 무료로 피드백을 받을 수 있는 좋은 기회였습니다.

무조건 서울에 있어야만 이런 혜택과 지도를 받을 수 있고, 무언가를 성공할 수 있다 생각했었지만 부산에서도 이렇게 희망을 가질 수 있는 기회를 질 수 있게 되어 기뻐했습니다.

앞으로의 저는 힘이 닿는 곳까지, 할 수 있는 모든 노력을 쏟아부어 즐겁게 게임을 만들며 살아갈 것입니다. 다음에도 이런 행사에 참가할 수 있었으면 합니다. 함께해준 소중한 팀원들 또한 저와 비슷한 마음을 가진 채 게임을 만들어 나갈 것입니다.



08 글로벌이음역량강화

중국  
산토우대학  
교류 및 관광

글로벌 콘텐츠 제작  
프로젝트를 통한 교류

담당교수 \_ 김기홍



미디어콘텐츠대학  
영상애니메이션학과  
경혜진

중국은 여행으로 가보는 것도 생각해 보지 못한 곳이었었는데, 이번 지방대학 활성화 사업에서 진행되는 프로그램 덕분에 중국에 가게 되었습니다. 산토우 대학교와 교류하는 프로그램이기 때문에 산토우 지역에 가게 되었고, 오전에는 산토우 관광을 하고 저녁에는 산토우 동해안 캠퍼스로 가서 산토우 학생들과 교류를 했습니다.

둘째 날에는 차오산 역사 문화 엑스포 센터에 가게 되었습니다. 그곳에는 산토우 지역의 역사에 관련하여 전시가 되어 있었고, 다른 층에는 예술작품들이 전시되어 있었습니다. 그중에서 몇몇 눈에 띄는 작품들 덕분에 눈이 즐거웠습니다. 중국의 동양화 작품들이 많이 전시되어 있는 층이 있었는데, 한국의 동양화 작품과 비슷하면서도 다른듯한 느낌을 받았습니다. 그린 화백분들의 추구하는 느낌이 다 달라 작품을 감상하면서 지루하지 않았던 것 같습니다.

다른 층에는 한 사진작가의 전시회였는데 들어가자마자 자 입이 떡 벌어질만한 큰 작품이 있었습니다. 실제 찍은 사진을 가지고 비싸 보이는 뽀짝거리는 예쁜 실로 엄청 큰 천에 사진과 똑같이 수놓은 작품이 놓여있었는데 정말 예술이었습니다. 이러한 작품들이 한두 개가 아니라 놀랐고, 이러한 예술 작품도 있다는 사실을 처음 알게 되면서, 하나하나 놓치지 않고 시간 가는 줄도 모르고 감상했던 것 같습니다. 이 작품을 어떻게 만들었는지, 시간은 얼마나 걸렸는지 그 노고들을 생각 들게 된 작품들이었습니다. 그 노고들이 있었기에 정말 멋진 작품이 완성된 것이 아닐까 생각합니다. 그리고 그 작품이 실제 사진작가가 찍은 사진이었던 점도 대단한 것 같습니다. 작품들을 감상하면서, 한국으로 돌아가면 그림연습을 해야겠다는 의지가 생겼고, 특히





몇몇 맘에 드는 작품은 사진으로 남겨 그림연습할 때 작품의 표현력에 영감을 받아, 예술적 스킬을 향상시키고 발전해 나가고 싶은 생각이 들었습니다.

다음에는 산토우 대학 동해안캠퍼스에 가서 김기홍 교수님이 특강을 진행하였는데 교수님이 프로젝트를 진행을 할 때 학생들의 의견을 더 존중해주시는 점과 프로젝트 진행을 위해 노력하고 계신 것을 처음 알게 되었습니다. 김기홍 교수님이 진행한 프로젝트에 여럿 참여해봤다 보니 교수님에게 감사한 마음이 드는 시간이었던 것 같습니다.



세 번째 날에는 산토우의 관광지인 소공원에 가게 되었는데, 이곳은 중국의 옛날 건물들이 지금까지 보존되어 있었는데, 건물들이 하나같이 이쁘고 학과 관련해서 레퍼런스로 너무 적합한 건물들이라 좋은 자료들을 많이 수집할 수 있었습니다.

저녁에는 산토우 대학 학생들에게 내가 이때까지 참여했던 프로젝트에 관련해 발표를 하는 시간을 가지게 되었습니다. 중국에 오기 전 이때까지 참여했던 프로젝트들을 ppt로 정리하면서 작업물을 보다 보니, 처음 작업했던 프로젝트와 최근에 작업한 것을 함께 보니 많이 발전한 게 눈에 확실히 보이는 게 잘 보였다. 비교해서 보기 전에는 내가 지금 실력이 늘고 있는 건지 항상 의아했지만, 이렇게 모아보니 열심히 공부했고 많은 발전이 있는 것을 보니 더 열심히 하고 싶은 의지가 생긴 것 같습니다.



이때까지 발표가 있는 수업이나, 발표를 해야 할 때 항상 피해서 발표 경험이 많이 없어서 이번에 발표할 때 불안과 긴장으로 눈앞의 화면만 응시하며 아이 콘택트를 소홀히 해버려서 학생들에게 미안한 마음이 컸습니다. 다음에는 발표 연습량을 더 늘려 발전해 나가고 싶습니다. 마지막으로 학생들과 질문 시간을 가지게 되었는데, 발표했던 작업물 중 단편 애니메이션 <봉봉> 작품이 있었는데, 학생분들이 작품을 재밌게 봐주셔서 기분이 좋았고, 이 작품에 관련해서 질문도 해주셔서 너무 뿌듯했습니다. 이번 발표를 통해 앞으로 더 열심히 작품을 만들고 싶다는 생각이 들었습니다. 이번 지방대학 활성화 사업 프로그램 덕분에 중국에도 가게 되고 타 대학과 교류하게 되어 색다른 경험을 하게되었고, 좋은 추억을 남긴 것 같아서 잊지 못할 추억으로 남게 될 것 같습니다.

이번 지방대학 활성화 사업 프로그램에 덕분에 앞으로의 진로의 방향성에 많은 기여가 된 것 같습니다. 앞으로 열심히 공부하여 지식을 쌓고 능력을 향상시킬 것입니다. 이런 좋은 프로그램이 내년에도 계속 진행된다면 후배들에게 꼭 참여하라고 권유할 것 같습니다. 마지막으로 지방대학 활성화 사업단과 김기홍 교수님 덕분에 귀중한 경험과 기회를 제공해주셔서 감사하다는 인사 올립니다. 감사합니다.



08 글로벌이음역량강화

중국 산터우 대학  
교류 프로그램  
소감문

글로벌 콘텐츠 제작  
프로젝트를 통한 교류

담당교수 \_ 김기홍



미디어콘텐츠대학  
영상애니메이션과  
박성은

김기홍 교수님의 2023 콘텐츠원캠퍼스 구축사업 '마법소녀 더 비기닝' 제작 참여를 계기로 중국 산터우 대학 교류 프로그램에 참가하게 되었습니다. 산터우 문화 경험을 위하여 차오산 역사 문화 엑스포센터 등을 참관하는 경험을 하게 되었으며 산터우 대학 동해안 캠퍼스에서 인공지능을 활용 미디어 콘텐츠 제작 프로젝트 경험을 중국 학생들과 공유하는 기회가 있었습니다.

인공지능을 이용한 제작 과정과 결과물을 발표하는 자리에서 인공지능 분야를 공부하는 중국 학생들의 질문과 의견을 들으며 교류해볼 수 있는 경험을 할 수 있었습니다

2학년인 제가 참여한 프로젝트는 이번 2023 콘텐츠원캠퍼스의 '마법소녀 더 비기닝' 제작이 처음이라 제작과정에서 서투름이 많았는데 이런 경험을 해볼 수 있게 되어 신기하고, 중국 학생들, 그리고 함께 간 경험 많은 선배들과도 서로 제작 경험에 대해 이야기 해 볼수 있었던 기회 덕에 더욱 여러 제작 프로젝트에 참여하며 경험을 쌓고 인공지능과 미디어 분야에서 더 다양한 방식의 작품을 연구하고 싶습니다.



산터우 대학에서 인공지능을 이용한 미디어 콘텐츠 제작 경험 발표

09 취업포트폴리오

취업  
포트폴리오를  
제작하면서

취업포트폴리오제작

담당교수 \_ 류도상



디자인대학 광고홍보학과  
이혜은

취업을 앞둔 시점에 좋은 기회로 류도상 교수님이 지도하시는 취업 포트폴리오 제작에 참여할 수 있었다. 2023학년 2학기, 졸업까지 한학기를 남겨둔 상황에서 4년 동안 학교 생활을 하며 쌓았던 경험과 제작물들을 정리하고, 취업에 필요한 것들을 보완하면 좋을 것 같아 미리 포트폴리오를 제작하고자 계획하였다.

4년 동안 활동하고 제작해온 것들을 한번에 정리하려고 하니 어디서부터, 무엇부터 정리를 해야할지, 어떻게 정리를 해야할지감이 오지 않았다. 이렇게 포트폴리오를 만드는 과정에서 방황하고 있던 차, 류도상 교수님께서 직접 지도하시는 지방대 포트폴리오 제작 프로그램을 알게되었다.

평소에도 디자인적인 부분이나 영상을 제작하면서 궁금한점, 개선할 점을 교수님께 자주 여쭙고 했는데 이번 프로그램을 통해 포트폴리오 전반적인 내용 구성이나 디자인에 관한 것들을 교수님께 배울 수 있다는 것이 이 프로그램 참여 중 가장 좋았던 부분이었다. 디자인적인 감각을 키우는 법, 기업의 입장에서 보았을 때 매력적인 포트폴리오가 어떤 것인지 등과 같은 조언과 함께 직접 구상하고 제작한 포트폴리오에 대한 피드백 덕분에 퀄리티가 높은 포트폴리오를 제작할 수 있었다. 또한, 포트폴리오를 제작하면서 부족한 부분을 가시적으로 파악할 수 있었다. 이 부족한 부분들은 남은 한학기 동안 보충하여 내년 하반기 취업에 활용할 예정이다.

혼자였다면 이렇게까지 높은 퀄리티로 해낼 수 없었을 것이라고 생각하는 포트폴리오를 지방대학교 사업 포트폴리오 제작 프로그램을 통해 잘 만들 수 있어서 뿌듯함을 느꼈다. 앞으로 남은 한학기 동안 부족한 부분을 잘 채워 향후에 취업까지 좋은 결과를 만들어내고 싶다.





10 지역기업교류

그대는  
어떻게  
할 것인가

미디어콘텐츠  
선도기업 탐방

담당교수 \_ 이준석



미디어콘텐츠대학  
게임학과  
도성훈



서울행 버스를 타고 가던 중 문득 떠올랐다. 예전에 지금과 비슷하게 기업을 찾아간 적이 있지 않았던가. 그때와 목표는 바뀌지 않았을 텐데.

‘그땐 어떻게 했었더라?’

막상 떠올려보니 너무나도 가벼웠다. 그냥 내버려두어 흐르는 대로 흘러가 버린, 손에 잡히지 않을 정도로, 잡아도 흘러내릴 정도로. 다시 내버려둔 채 지켜볼 때쯤, 첫 번째 기업에 도착해있었다.

시간이 가는 줄도 모르게 기업을 훑어보니 현 업자이자 학교 선배들을 뵈어 질의응답을 나누게 되었다. 아쉽게 목표를 삼는 직종을 가지고 계신 분이 없어 바라보기만 했을 텐데. 그랬을 터인데 나도 모르게 질문을 하고 있었다. 조금이라도 얻고자 질문을 짜내어 작게나마 짜여 나온 걸 마시지만 아쉬움 또한 걸러내진 못했나 보다. 갈증을 뒤로하고 밖으로 나가면서 뒤를 그렇게나 바라보았다.

‘그땐 어떻게 했었더라?’

두 번째 기업에 도착했다. 이번에도 목표 직종의 선배들은 없으셨다. 질문이 오가고 내가 고민에 빠진 사이, 또다시 떠오른 말. 하지만 난 아니다. 지금 내가 떠올리고 싶은 건 그런 가벼운 게 아니다. 원하는 게 없으면 가져올 수 있는 다른 진액을 찾아야 한다. 갈증을 다 채우진 못할지언정 만족감은.

‘그래. 지금 이렇게 물어보아야 한다.’

밖으로 나가면서 하늘을 그렇게나 바라보았다. 그때 내가 좀 더 무거웠다면 지금과는 또 다를 수 있었을까. 그렇지만 그랬기에 지금의 내가 있겠지. 시작엔 늦은 게 없었지만 늦은 몸은 상처가 되겠지. 그래도 미래를 생각하며 가라앉을 순 있겠지. 그리고 언젠가 다시 한번 떠올리리요. 나는.

‘그땐 어떻게 했었더라? 그렇다면...’

11 성과공유전시

무대 뒤편의  
사람들

서울디자인페스티벌  
2023 동서대학교 디자인대학  
우수졸업작품 성과공유회

담당교수 \_ 안병진



디자인대학  
시각디자인학과  
최서진



정말 좋은 기회로 서울 디자인 페스티벌 동서대학교 디자인대학 부스 스태프 명단에 오르게 되어, 처음으로 가게 된 서울 디자인 페스티벌에서 '정말 많은 사람들이 무대 뒤편에서 자신을 그리고 자신의 브랜드를 알리기 위해 엄청난 노력을 하고 있구나'와 같은 생각을 하게 되었다. 이처럼 항상 관람객의 입장에서만 보아온 것들이 무대 뒤편의 사람들이 존재하기에 그러한 퀄리티를 내비치며 한 사람의 기억 속에 남을 수 있다는 점에서 인상 깊은 경험이었다.

서울 디자인 페스티벌에는 정말 다양한 부스들이 존재했는데 작은 부스임에도 눈에 띄는 부스가 존재했고, 큰 부스임에도 눈에 띄지 않는 부스들이 있었다. 부스들을 보면서 자신이 보여주고 싶은 것들의 우선순위를 정해 배치하는 것이 중요하다고 생각하게 됐다. 그러한 면에서 동서대학교 부스는 정말 과하지 않은 선에서 사람들의 흥미와 이목을 끌 수 있도록 전시한 것 같다. 그것이 많은 사람들이 기대하고 왔을 일반적인 브랜드가 아닌, 학교라는 브랜드를 내세워 전시하였음에도 구경하러 오시는 분들이 많았던 이유인 것 같다.







구경하러 오신 분들 중에서도 인상 깊은 분들이 몇 분이 계셨는데, 그중에서도 한 기자분이 유난히 기억에 남아있다. 그분은 전시되어 있는 작품들이 어떤 의미를 가지고 있는지 스태프로 일하고 있던 내게 물어보셨다. 나는 각 작품들이 어떠한 의미를 담아 제작된 것인지에 대하여 말씀드렸고, 그분은 굉장히 흥미로워하시는 눈빛으로 들으시더니 자신이 사실 공대를 나오고 지금은 다른 분야 기자로 활동 중이라 디자인이나 예술에 대해서는 잘 몰라 대충 구경만 하시던 도중, 스태프로 활동 중이던 우리가 옷에 달아둔 동서대학교 핀버튼을 보고 이런 식으로도 의상에 통일성과 포인트를 줄 수 있구나라고 하시며 관심이 생겼다고 하셨다. 그러다 동서대학교 부스에 부산의 특성이 잘 드러나 있는 작품들을 발견하시고 호기심에 물어보셨다는 이야기를 해주셨다.

스태프들이 옷에 달아뒀던 핀버튼은 담당 교수셨던 안병진 교수님의 지시였는데, 이처럼 포인트 하나가 사람들의 시선을 끌 수도 있다는 사실은 알고는 있었지만, 정말 사소한 포인트라도 호기심을 불러 일으킬 수 있다는 사실을 기자분을 통해 검증한 것 같고, 학교 이외의 공간에서도 배울 수 있어 인상 깊었던 기억으로 남아있다.

스태프로 활동하고 있지 않은 시간에는 관람객의 입장으로써 다양한 부스들을 구경하며 내가 생각해 보지 못한 새롭고 색다른 디스플레이를 보고 '얼마 남지 않은 나의 졸업전시 때 활용할 수 있다면 어떨까라는 생각을 해볼 수 있는 좋은 기회였다.



12 지역연계콘텐츠

2023 부산 웹툰 페스티벌을 마치며

2023 부산 웹툰 페스티벌

담당교수 \_ 이승희



미디어콘텐츠대학 웹툰학과 박혜진



'2023 부산 웹툰 페스티벌'은 2023년 10월 26일~10월 29일 총 4일간 서면 KT&G 상상마당에서 진행된 웹툰 행사입니다. 2023년 처음으로 부산 웹툰 페스티벌에 대학 부스가 들어선다는 소식을 듣고 동서대학교 웹툰학과 학생들은 참여하지 않을 수가 없었습니다. 저 또한 여러 대학이 어울려 '웹툰'이라는 공동 주제를 가지고 어울릴 수 있다는 생각에 먼저 나서서 준비를 시작했습니다.

'부산 웹툰 페스티벌'은 당일의 운영뿐만 아니라 준비과정에서도 여러 가지 배울 수 있는 특별한 경험이었습니다. 부스의 주제선정부터 제작, 전시까지 전부 학생들이 참여하여 준비해야 했습니다. 처음 해보는 일이라 서툰 점도 있었고 난항도 겪었지만, 예산안 작성이나, 굿즈 상품의 제작과정을 자세히 공부할 수 있어 좋은 경험이었습니다. 다음에 또 이런 기회가 온다면 당황하지 않고 깔끔하게 진행할 수 있을 것 같습니다.

'부산 웹툰 페스티벌'의 준비는 참여하고 싶은 학생들의 자율 참가로 진행되었습니다. 1, 2학년 구분 없이 많이 참여해주어 알차게 준비할 수 있었습니다. 평소에는 수업이 겹치지 않아 다른 학년과의 교류가 적었는데 '부산 웹툰 페스티벌'을 준비하면서 선후배끼리 교류할 수 있어 좋았습니다. 평소에 하기 힘들었던 웹툰 작품에 관한 이야기나 일상 등의 여러 이야기를 나눌 수 있어 좋았습니다. 준비과정은 요령이 없어 노력이 많이 들었지만 빠지는 사람 없이 함께 준비해서 힘들다는 생각은 들지 않았습니다.

부산의 관광명소를 주제로 '부산 관광지 여행지도'를 제작하여 메인으로 전시했습니다. 다양한 부산 관광명소에 학생 개개인 개성이 들어간 웹툰 캐릭터들이 방문했다는 컨셉의 일러스트 엽서와 아크릴 무드등, 월페이퍼,



웹툰 포스터 등 부산과 웹툰이 접목된 작품과 굿즈 상품들을 전시하였습니다. 또 도움을 받아 등신대도 제작하여 부스를 풍성하게 꾸몄습니다.

총 4일간 진행된 전시는 학생들이 돌아가며 부스 운영을 도왔습니다. 방문해주신 분들께 부스와 작품의 설명을 하고, 엽서를 판매하는 등의 일을 했습니다. 다들 시간을 내어 부스를 도와주어 무사히 행사를 마무리할 수 있었습니다. 길다면 길고 짧다는 짧은 시간 동안 부스를 운영할 수 있어 좋았습니다. 판매하려고 준비한 엽서들이 줄어드는 것을 보고 뿌듯했습니다. 조금 더 준비 기간과 예산이 넉넉했다면 좀 더 다양하게 준비할 수 있었을 것 같은 아쉬움도 있었습니다. 하지만 웹툰을 좋아하는 사람들이 모여 부스를 운영하며 교류할 수 있는 시간이 된 것 같아 다음에도 참여하고 싶습니다. 다음에 또 참여할 수 있는 행사가 있다면 이번과는 다른 방문자가 참여할 수 있는 색다른 구성으로 준비하고 싶습니다.



부산 관광명소를 방문한 웹툰 캐릭터 일러스트 엽서와 무드등



12 지역연계콘텐츠

<불청객> 제작기  
지역 연계 콘텐츠 개발  
프로그램에 참여하며

드라마/예능/공모전  
영상제작 프로그램

담당교수 \_ 박미선



미디어콘텐츠대학  
방송영상학과  
김진주

안녕하세요, 동서대학교 미디어콘텐츠 대학 방송영상학과 3학년 김진주입니다. 지역 연계 콘텐츠 개발 프로그램에 참여하면서 경험한 저의 성장과 어려움, 그리고 지방 대학 활성화사업단의 도움으로 완성된 세 번째 영화인 <불청객>의 제작기를 소개하려 합니다.

프로그램에 참여하게 된 계기는 교수님의 조언이었습니다. 주제로 선정된 부산 가을이 아동학대 사건을 모티브로 한 이 작품의 제작을 지역 연계 콘텐츠 개발 프로그램의 도움을 받아보자는 의견을 내셨고 저희 팀은 프로그램에 참여하게 되었습니다.

지방 활성화사업단의 지원으로 <불청객>은 3개월 동안 제작이 되었습니다. 경험이 많은 배우와의 협업에서부터 SONY의 시네마 라인 카메라로의 촬영까지, 처음 경험하는 일들이 많았습니다. 10작 이상의 이력이 있는 경험 있는 배우들로부터 현장에서의 대처법을 배웠고, 기술적인 부분에서도 큰 성장을 이루었습니다. 예산 부담이 줄어들어 팀원들과 소통에 더 많은 시간을 할애할 수 있었습니다. 새로운 시도와 아이디어를 구상하는 데에도 도움이 되었습니다. 이로써 <불청객>의 완성도를 높일 수 있었고, 개인적으로는 대학 생활 동안 가장 규모가 큰 작품을 완성할 기회를 얻게 되었습니다.

이 프로그램은 콘텐츠 제작비가 부족한 학생들에게 큰 도움이 되리라 생각합니다. 저처럼 이 프로그램을 통해 새로운 경험과 성장을 원하는 학생들에게 꼭 추천하고 싶습니다.

이렇게 <불청객> 제작기를 통해 지역 연계 콘텐츠 개발 프로그램으로 얻은 경험과 성과를 공유하고자 합니다. 이 프로그램을 통해 나의 역량을 향상하게 시키고 새로운 도전에 성공적으로 대처하는 경험을 쌓을 수 있었습니다. 앞으로도 이와 같은 기회를 더 많이 마주하고 싶습니다.



**2023 동서대학교**  
**지방대학활성화사업단**  
비교과프로그램  
수기공모전  
수상작 모음집

---

발행일 2024년 2월

펴낸이 장제국

펴낸곳 동서대학교 지방대학활성화사업단

부산광역시 사상구 주례로 47

TEL. 051-320-4257~8, 4292 FAX.051-320-2069

디자인 지플러스디자인 TEL.051-315-7307

---

\*본 인쇄물은 교육부, 한국연구재단 주관의 지방대학활성화사업단의 지원을 받아 제작되었습니다.