

## DU-도전학기 결과보고서

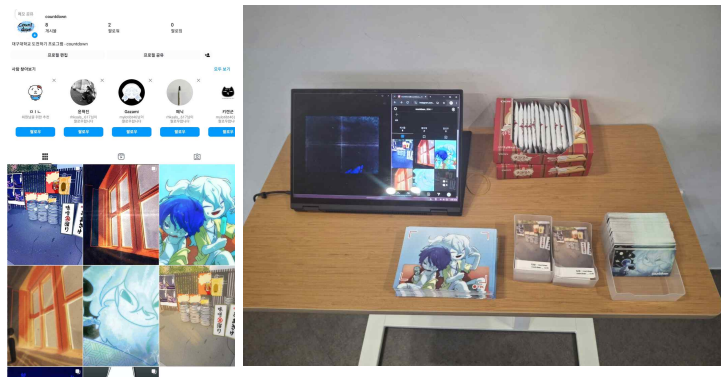
과제명	학과 전공을 이용한 자기pr 및 포트폴리오 제작		
참여자	성명	소속	학번
		웹툰영상애니메이션 학부	
		웹툰영상애니메이션 학부	
지도교수 의견	<p>최종 프로젝트의 전시상영을 위한 계획과 결과를 점검하고 완성된 콘텐츠의 평가 및 피드백을 진행함. 소규모이기는 하나 콘텐츠 제작을 위한 전체적인 프로덕션 과정을 경험했다는 점에서 전공학업 및 전공능력 향상에 많은 도움이 되었으리라 판단함.</p> <p>(소속) 웹툰영상애니메이션 학부</p>		

### 1. 도전 과제 내용

개인 혹은 팀 단위의 포트폴리오 기획 및 제작 진행.

동시에 각자 전공 실무의 작업 방식을 조사하고 연습, 담당 교수님의 피드백을 통해 개선할 방법을 연구함.

### 2. 도전 과제 수행 결과 및 성과



6월 12일~13일 디자인예술대학 4층에서 간단한 작품 전시 진행

허00: 수행결과및 성과

개인 목표인 숏애니메이션 제작은 4개에서 2개로

줄여 퀄리티를 높였으며 전시를 시작하기전까지 영상업로드및 재때 발주를 하여 영상 홍보에 있어 시간을 맞춰 업로드를 하였으며 최종목표인 sns영상 업로드및 전시를 기간에 맞춰 제출할수있었다.

다만 제작중 급하게 진행함에 있어서는 기획을 계속 수정하면서 제작을 하였기에 기획의 수정방식을 재검토하는것이 자주 일어났으나 시간을 맞춰가며 정리가 서서히 맞춰지게 되었다.

함00: 수행결과 및 성과

약 2분가량의 개인제작 애니메이션의 완성을 위해 전체적인 퀄리티를 일정에 맞춰 하락시켰고 프로젝트 명함 및 업서를 발주해 제작했다.

제작과정에 대한 정보와 피드백을 받아 관련 지식이 한층 더 증가했다.

### 3. 자기 평가

허00: 제작보다 보고서및, 기획,진행방식에 있어서

팀으로 활동할때와 개인으로 활동할때에 시간과 의견차이가 많이 일어났다.

이로인해 진행방식에서는 기획의 수정및 기록,

시간적인 여유를 두는법을 배우게 되었다

함00: 개인 제작 도중 일정 진행에 미흡함을 느꼈다. 기획 단계에서의 한계 파악 또한 더욱 확실히 해야 한다는 것을 배웠으며 팀 작업의 경우 본인이 관철하는 목표에 도달하는 것보다는 팀으로서의 활동에 더 집중해야 함을 느꼈다.

이러 관련 작업에 드는 시간을 어렵풋이만 알고 있었던 전과 달리 좀 더 정확히 알고 계획할 수 있게 되었으며 이후에 비슷한 활동을 다시 하게 된다면 팀으로 하는 작업에 방향을 더 맞춰봐도 좋겠다고 생각했다.

### 4. 최종 결과물

허00: 숏 애니메이션 2개, 함지민: 2분가량의 단편 애니메이션 1개

프로젝트용 계정: [https://www.instagram.com/countdown\\_.1234/](https://www.instagram.com/countdown_.1234/)

