

진로탐색학점 결과 보고서

전공	웹툰만화콘텐츠전공	학번	2*****6	이름	김○○
과제명	프리랜서의 상업 활동을 위한 과정				
과제 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 개인 <input type="checkbox"/> 팀	팀명	-	팀인원	-
진로활동 분야	<input checked="" type="checkbox"/> 창작(Creation) <input checked="" type="checkbox"/> 창업(Start-up) <input type="checkbox"/> 지역연계(Society)				

1. 주제의 배경 및 목적

나는 입시 당시 만화 읽는 것을 좋아했기에 웹툰만화콘텐츠전공으로 입학했다. 하지만 전공 수업들을 들으면 들을수록 단/장편의 이야기를 창작하는 건 적성에 매우 맞지 않는다고 느꼈고 결국 번아웃에 빠져 학사경고까지 받는 지경에 이르렀다. 학교 생활과 만화 창작에 권태를 느끼던 시기의 방학 중, 학교 네이버카페에서 진로탐색학점제라는 제도가 있는 걸 발견했고, 이 활동의 취지를 보며 내가 만화 뿐 아니라 게임, 일러스트, 영상, 포스터 디자인, 문구류 제작 등 정말 다양한 분야에 관심이 있던 것을 떠올리게 되었다. 때문에 내 여러 관심사를 한 학기라는 짧다면 짧고 길다면 긴 기간동안 조금이나마 직접 기획해 체험해보고자 하는 목적으로 프로젝트를 계획하고 신청하게 되었다.

2. 주제의 목표

주제의 큰 목표는 내게 더 맞는 적성을 찾는 것과 학과에 구애받지 않고 더 넓고 다양한 활동을 하고자 하는 바람이 있었다. 작게는 포트폴리오 정도가 있겠다.

3. 주제 내용 (단계별로 구체적으로 기술)

1) 온라인 전시회, 굿즈 판매: 예전부터 굿즈 제작 및 판매와 온라인 전시회에 참여해보고 싶다고 생각했고 이 기회에 막연히 갖고 있던 목표를 다 이뤄보고자 계획에 넣게 됐다.

2) 프리랜서 작업 경험: 실제로 의뢰 작업을 한 경험은 종종 있었으나 용돈벌이에 그쳤고 직접 기한 관리를 하며 비교적 장기적으로 작업한 경험은 없었다. 그래서 실무에서 내 금전관리 능력과 일정관리 능력을 직접 보고싶었다.

3) 전시회 관람: 창작자로서 레퍼런스 인풋은 매우 중요하다고 생각했다. 평소 책이나 영화는 자주 보는 편이지만 전시회에 간 적은 손에 꼽힐 정도로 없었다. 이것도 막연히 하고 싶었던 것을 다 해보자 싶어서 계획에 넣었다.

4) 토익 스피킹: 평소 해외진출에 관심이 있다. 토익스피킹이 해외 취업에도 도움이 된다고 들었고 영어를 배우면 해외 의뢰자들을 대응할때도 더 나을 것 같아 공부하기로 했다.

4. 진로탐색학점 과제의 최종 성과 (자신의 미래와의 연계성, 이후 활동 계획도 간단히 기술)

- 1) 온라인 전시회 개최: 학교에서 주최한 <순간의 총합> 이라는 전시회에 DOKO 라는 작품으로 함께 참여하게 됐다. 다른 실력 좋은 학우들과 함께 전시회에 참여할 수 있어 매우 영광이었다.
- 2) 프리랜서 작업 경험: 결과적으로 200만원 이상의 수익을 벌였고 포트폴리오와 내 창작물에 대해 고민하고 연구하는 시간이 되어서 좋았다.
- 3) 굿즈 온라인 마켓 판매: 직접 굿즈 실물 크기를 구상해 견적내보고 제작 업체를 찾아보고 내 그림의 개성을 살리며 수요 있는 굿즈를 만들기 위해서 어떻게 해야 할지 고민하는 과정이 재밌었다.
- 4) 전시회 관람: 레퍼런스와 인풋을 위해 관람한 거지만 그 과정에서 내가 추구하는 창작 방향을 알 수 있게 됐고 그 외의 다른 창작물들도 볼 수 있는 경험이었다.
- 5) 토익 스피킹 공부: 미루던 영어를 억지로라도 공부할 수 있었고 최종적으로 원하던 목표 점수가 나왔다.

5. 이후 활동 계획: 이번에 했던 활동들을 하며 추구하는 바가 더 뚜렷해진 창작물들을 기반으로, 앞으로도 지금껏 해보고 싶었던 것들을 다 도전하고 싶다. 특히 예전부터 RPG Maker를 기반으로 한 인디 게임을 제작해보고 싶었는데 프로그램을 다루는 지인과 연락이 닿아 내 그림과 같이 작업하기로 해 앞으로의 창작이 기대 된다.

6. 자기평가

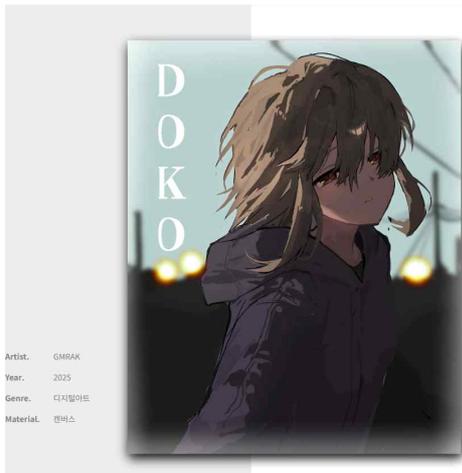
전체적으로 일정 관리가 서투르다고 느꼈다. 특히 의뢰 작업을 할 때 의뢰자들에게 기한 조율을 부탁드리는 일이 잦았다.

7. 건의사항

없음

8. 최종 결과물 (첨부파일 별도 제출)

1) 온라인 전시회 참여



DOKO

200 x 180cm

작품소개 방문록

문의하기

2) 프리랜서 작업 경험



가. 의뢰 작업물 중 일부



3) 직접 제작한 굿즈 (스티커) 온라인 마켓으로 판매

Witchform* 품 커미션 워치팩토리

7 보이넥스트도어

+ 만들기

- 판매기간
2025-12-16 17시 00분 ~ 2025-12-24 12시 00분

- 상품 선택 *

	1. 조각스티커 (5,000원/1개) 구매 제한 5개	-	0	+
	2. 병동 스티커 (4,000원/1개) 구매 제한 5개	-	0	+

- 배송 방법 선택 *

우체국 일반 택배(+5,000원) 준등기(+2,000원)

- 쿠폰 선택

4) 인풋과 레퍼런스 수집을 위한 전시회 관람

김민정 <One after The Other>

이 전시회에서는 종이, 먹, 붓 등을 이용해 서예, 수묵화를 표현한 여러 작품들을 볼 수 있었다. 전시된 작품은 30 여점으로 많은 편은 아니었다.

대부분 한지를 이용해 태우거나 얇게 올려붙이는 방식으로 표현된 작품들이 많았는데 직접, 봤을 때 한지의 질감이나 두께등이 잘 표현 되어 있어 역시 작품은 실물로 직접 보는 것이 좋다는 걸 깨닫게 됐다. 또 내가 주목했던 것은 종이들의 색깔이었다. 여러 종이들이 겹쳐져 만들어지는 색깔과 형태들이 동양적이고 아름다웠고 내가 평소 쓰는 강한 느낌의 색깔들과는 거리가 있었지만 영감을 줬다.



이강승·앤디스 린 <나 아닌, 내가 아닌, 나를 통해 부는 바람>

이 전시회에서는 직접 연필로 그린듯 보이는 드로잉들, 회화, 장식물들, 그리고 영상 등 다양한 작품들을 볼 수 있었다. 같은 날 직전에 봤던 <One after The Other> 의 부드러운 작품들과 달리, 해당 전시에서는 날카롭고 거친 느낌의 작품들이 많았다. 그리고 보여지는 영상물들은 다소 난해한 내용들이기도 했다. 하지만 그런 느낌은 전시 주제를 보고 이해할 수 있었다. 이 전시는 퀴어와 디아스포라 등 제도에 의해 배제되거나 역사 속에서 잊힌 인물, 공동체, 서사를 조명하는 전시이다.

여기서 본 작품은 평소 내 그림, 디자인의 스타일과 비슷하고 감명받은 부분이 많아 참고할 수 있는 영역이 넓었다. 특히 장식물들의 뽀족한 느낌들, 색깔들이 눈에 들었다.



5) 토익 스피킹 점수

Intermediate Mid 3 (Speaking
Score 130)
수험번호 : 122200

6) 그 외 : 작업물들을 아카이빙한 포트폴리오 겸 SNS



GMRAK

@1my0urher0

gmrak158@gmail.com

spinspin.net/1my0urher0 Joined October 2019 >

92 Following 4,925 Followers

Not followed by anyone you're following

Posts

Replies

Media



분량 제한 없음

※ 참고문헌이 있을 시 정확히 명시

※ 글꼴: 명조, 크기: 휴먼명조11pt, 자간: 0%, 장평: 100%, 줄간격 180%