



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

브랜드 로고 디자인을 활용한
자유학기제 미술수업 지도 방안

- 중학교 1학년을 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

송 재 혁

2023년 8월

브랜드 로고 디자인을 활용한 자유학기제 미술수업 지도 방안

- 중학교 1학년을 중심으로 -

지도교수 이 승 수

송 재 혁

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함

2023년 6월

송재혁의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장	이 수 목	㉮
위 원	이 창 희	㉮
위 원	이 승 수	㉮

제주대학교 교육대학원

2023년 6월



Art Class Using Brand Logo Design
in the Free Semester System
– Focusing on Seventh Graders –

Jae-Hyeok Song
(Supervised by professor Seung-soo Lee)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree
of Master of Education

2023. 06.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Seung-Soo Lee, Prof. of Art Education

.....
.....
.....
(Name and signature)

.....
Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

브랜드 로고 디자인을 활용한 자유학기제 미술수업 지도 방안

- 중학교 1학년을 중심으로 -

송 재 혁

제주대학교 교육대학원 미술교육전공

지도교수 이 승 수

오늘날 인터넷과 SNS의 발달로, 웹이라는 매체를 통해 시간과 공간의 제약을 넘어 전 세계인들 간의 소통이 쉽게 가능해졌다. 이러한 시대적 변화에 따라 자신만의 적성 또는 강점을 발견하여 자신을 브랜드화할 수 있는 능력은 강력한 경쟁력이라고 볼 수 있다. 2016년부터 중학교 교육과정에 도입된 자유학기제는 학생들의 적성과 소질을 찾고 미래를 탐색할 수 있는 경험의 기회를 제공할 것을 강조하고 있다. 이는 미술교육이 창의성 또는 미적 안목 육성이라는 본질적인 가치를 넘어, 시대의 현 상황을 고려하고 사회적 요구를 반영할 수 있어야 함을 의미한다.

본 논문은 자유학기제의 취지에 맞게 중학교 1학년 학생들이 자신의 적성과 진로에 대한 올바른 탐색이 가능하도록 브랜드 로고 디자인을 활용한 미술 수업지도 방안을 연구하였다. 연구 대상은 제주에 소재한 중학교 5학년(140명)을 대상으로, 설문조사를 통해 실제 교육현장 학생의 의견을 수렴하고 수업프로그램에 반영하여 개인별 흥미와 적성에 따라 자신만의 브랜드 로고를 완성할 수 있도록 총 3차시의 수업을 계획하였다. 수업과정은 2015 개정 미술 교과서 분석을 토대로 실무에서 사용되는 디자인 프로세스와 창의적 문제 해결법 모형을 결합하여 학생들의 개인별 맞춤형 수업이 가능하도록 기존의 미술수업을 재구성하였다. 수업 내용으로 먼저 브랜드와 로고 디자인에 대한 개념적인 이해의 기반을 다졌고, 학생이 자신의 브랜드와

로고 디자인을 스스로 설계할 수 있도록 단계별 활동지를 통해 학습자의 정체성을 하나의 브랜드로 구체화할 수 있게 했다. 그리고 차시마다 학생들의 결과물에 따라 맞춤형 피드백을 제공하여 효과적인 비계설정이 가능하도록 했다.

이러한 연구 과정을 통해 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 브랜드 로고 디자인수업은 학생의 흥미와 필요를 토대로 교육내용을 구성하므로, 학생의 자발적 활동을 촉진할 수 있다. 로고 디자인은 비교적 단순한 형태이기 때문에 미술에 관심이 없던 학생들도 쉽게 접근할 수 있었으며, 이는 전반적으로 미술수업에 관한 관심도 상승으로 이어졌다.

둘째, 브랜드를 구상하는 과정을 통해 자유학기제에서 강조하는 자신에 대한 탐구 및 진로 탐색의 기회를 제공할 수 있다. 자신이 만들고 싶은 브랜드의 분야를 설계하는 과정에서 자기 이해의 필요성을 깨닫고 자신의 진로와 적성을 주도적으로 탐색할 수 있었다.

셋째, 교수자가 차시별로 학습자의 수행과제에 대한 개인별 맞춤형 피드백을 실시하여 학습자의 학습 의욕을 고취시킬 수 있다. 교수자는 학습자의 차시별 수업 결과물을 통해 학습자의 다양한 능력, 흥미, 개성 등을 파악할 수 있었고, 이를 바탕으로 개인의 특성을 고려한 피드백을 제공하여 학습에 있어서 질적 성장을 도와줄 수 있었다.

넷째, 브랜드 로고 디자인수업은 변화하는 사회의 요구와 필요를 반영하며 실제 문제 해결 능력을 기를 수 있다. 기업에서 진행되는 로고 디자인 프로세스를 미술수업 교육과정에 알맞게 재구성하여 학생들이 브랜드와 로고 디자인의 개념과 원리를 이해하고 자신의 디자인에 적용할 수 있는 실제적 능력을 기를 수 있었다.

결론적으로 브랜드 로고 디자인수업은 미술수업의 본질적 목표인 창의적으로 표현하는 능력을 길러주며, 자아 탐구 및 진로 탐색·맞춤형 과정 중심 평가·학생 중심 자기 주도적 학습 등 자유학기제 취지에도 부합한다고 볼 수 있다. 본 연구자는 브랜드 로고 디자인수업 이외에도 시대적인 흐름을 반영하며 다수의 학생에게 실질적으로 도움이 될 수 있는 다양한 미술교육 연구가 더욱 활발히 진행되기를 기대해 본다.

목 차

<국문초록>	i
I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 내용 및 방법	3
II. 이론적 배경	4
1. 브랜드의 이해	4
2. 로고 디자인의 이해	7
3. 자유학기제의 이해	13
III. 브랜드 로고 디자인 활용 수업 계획	16
1. 교육과정 및 교과서 분석	16
2. 수업 사전 설문조사 내용 및 결과 분석	29
IV. 브랜드 로고 디자인 활용 수업의 실제	35
1. 지도 계획의 설계	35
2. 교수 학습 지도의 설계	38
3. 수업 활동 결과물 분석	45
4. 수업 만족도 조사 내용 및 결과 분석	54
V. 결 론	62
참고문헌	64
<ABSTRACT>	66
부록	69

표 목 차

<표 1> 심벌 마크 예시	9
<표 2> 워드 마크 예시	10
<표 3> 시그니처 예시	10
<표 4> 엠블럼 예시	11
<표 5> 로고 디자인 제작과정	12
<표 6> 교과서별 브랜드 로고 디자인 단원	18
<표 7> 브랜드에 대한 관심도	29
<표 8> 브랜드 로고 디자인 수업에 대한 경험	30
<표 9> 브랜드 로고 디자인 수업 흥미도	30
<표 10> 미술 수업 진행 방법 선호도	31
<표 11> 참고자료로서 교과서의 인식	31
<표 12> 로고 디자인 수업 방법 선호도	31
<표 13> 선호하는 학습과제 해결방법	32
<표 14> 브랜드 로고 디자인 제작 단계별 난이도	32
<표 15> 자신의 진로 고민에 대한 경험	33
<표 16> 자신을 탐구하는 시간에 대한 경험	33
<표 17> 교수·학습 전개 과정	35
<표 18> 차시별 수업 지도 계획	36
<표 19> 차시별 학습자 평가 계획	37
<표 20> 1차시 교수·학습 지도안 과정	38
<표 21> 2차시 교수·학습 지도안 과정	41

<표 22> 3차시 교수·학습 지도안 과정	43
<표 23> 1차시 학생 수업 활동 결과물	45
<표 24> 2차시 학생 수업 활동 결과물	47
<표 25> 3차시 학생 수업 활동 결과물(심벌 마크)	49
<표 26> 3차시 학생 수업 활동 결과물(워드 마크)	50
<표 27> 3차시 학생 수업 활동 결과물(시그니처)	51
<표 28> 3차시 학생 수업 활동 결과물(엠블럼)	52
<표 29> 3차시 학생 수업 활동 결과물 분류	53
<표 30> 이론 수업에 대한 만족도	55
<표 31> 학습 동기유발 요소 및 시청각 예시 자료 흥미도	55
<표 32> 수업 활동 자료에 대한 만족도	56
<표 33> 개인별 피드백의 필요성	56
<표 34> 제작 과정 중 보조 수단으로 적합한 요인	57
<표 35> 수업 내용의 난이도	57
<표 36> 제작과정 중 어려운 단계	58
<표 37> 학습 주제에 대한 만족도	58
<표 38> 자유학기제 수업으로서 자아 탐구 가능성	59
<표 39> 자유학기제 수업으로서 진로 탐색 가능성	59
<표 40> 수업과정에 대한 전체적인 만족도	60
<표 41> 수업에 대한 학습자의 개인적 견해	60

그림 목 차

<그림 1> ㈜교학도서 미술②, p.26.	19
<그림 2> ㈜금성출판사 미술①, p.51.	20
<그림 3> ㈜다락원 미술②, p.17.	20
<그림 4> 동아출판(주) 미술②, p.81.	21
<그림 5> ㈜리베르스쿨 미술②, p.61.	22
<그림 6> ㈜미래엔 미술①, p.89.	23
<그림 7> ㈜미진사 미술②, p.29.	23
<그림 8> ㈜비상교육 미술①, p.77.	24
<그림 9> ㈜씨마스 미술①, p.82.	24
<그림 10> ㈜아침나라 미술②, p.69.	25
<그림 11> ㈜지학사 미술①, p.61.	25
<그림 12> ㈜천재교과서 미술①, p.16, p.73.	26
<그림 13> ㈜해냄에듀 미술②, pp.80~81.	27
<그림 14> ㈜YBM 미술②, p.48.	28

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

인터넷과 SNS 시대인 오늘날, 웹이라는 매체를 통해 시간과 공간의 물리적 제약을 극복하며 일상생활에서 대응해야 하는 대부분의 일을 디지털기기로 간편히 해결할 수 있게 되었다. 그 덕분에 세상과의 소통은 더욱 활발해졌고 자신만의 차별점을 활용하여 브랜드를 설계 및 구축할 수 있는 능력은 강력한 경쟁력이 되었다. 개인의 브랜드가 세계 시장의 흐름을 선도할 만큼 큰 영향력을 미치기도 하며 브랜드의 범주는 단순히 기업뿐만이 아니라, 개인, 국가, 공공기관 심지어 AI까지도 확장되고 있다.

이러한 시대적 흐름에 발맞춰 학교에서는 학습자가 자신만의 강점을 스스로 파악하고 자신을 브랜딩할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 도와주어야 한다. 학습자는 자신만의 브랜드를 구상하며 자신과 진로에 대해 주도적으로 고민할 수 있다. 이는 학생들의 적성과 소질에 적합한 진로 비전 수립을 목표로 하는 자유학기제 수업목표와 같은 지향점을 보인다.¹⁾ 그뿐만 아니라, 브랜딩 과정에서 자신의 정체성과 삶의 방향을 스스로 질문하고 계획하는 방법을 익히며 자아정체성 형성 및 진로 탐색의 기초를 마련해줄 수 있고, 학생 중심으로 직접 참여하고 활동함으로써 수업에 참여하는 태도와 자기 표현력을 향상시킬 수 있다.

많은 브랜드가 시각적으로 자신을 알릴 수 있는 대표적인 방법으로 로고 디자인을 적극 활용한다. 로고 디자인은 브랜드의 정체성을 일관성 있게 드러내고 소비자와의 커뮤니케이션 도구로서 중요한 역할을 한다. 로고를 디자인하기 위해서는 자기 브랜드에 대한 수많은 자료 조사와 아이덴티티 분석이 필요하며, 추구하는 목표와 가치 역시 명확하게 파악해야 한다. 그리고 브랜드 고유의 정체성을 유지하며 다른 브랜드와 차별화된 하나의 상징으로 연상시킬 수 있도록 수차례

1) 신재한·이윤성(2017), 「자유학기제 운영 길라잡이 : 자유학기제 연간 매뉴얼」, 교육과학사, p.21.

의 제작 및 검토과정을 거친다. 그렇게 탄생한 로고는 브랜드에 대한 이미지와 소비자의 선호도에 실제로 거대한 영향을 미친다.

이에 본 연구는 효과적인 브랜딩 수업을 위해 보편적으로 기업에서 진행하는 로고 디자인 프로세스를 미술수업 교육과정에 알맞게 재구성하고자 한다. 자유학기제는 수업 내용과 연계하여 양질의 과정 중심 평가를 통한 학생 개인의 성장 및 발달에 초점을 두고 있다.²⁾ 브랜드 로고 디자인수업은 자유학기제의 취지에 맞게 기존의 교과서에 존재하는 로고 디자인수업을 브랜딩과 연계하여 학습자의 실제적 역량을 함양시키고 학습자마다 단계별 진행 상황과 변화 과정을 면밀히 살펴볼 수 있다. 또한, 차시마다 단계별로 학습자에게 수시로 피드백을 제공하며 뒤쳐지는 학습자가 없게 하며, 학습자의 발달된 역량을 중심으로 맞춤형 수업이 가능하다.

오늘날 디자인 능력은 단순히 디자이너뿐만 아니라, 모든 분야에 요구된다. 브랜드와 로고의 개념 및 특성을 예시 중심으로 학습하고 시각적 구성요소를 활용하여 자신만의 브랜드 로고를 디자인해봄으로써 미술에 관심이 없던 학생일지라도 잠재된 창의력과 디자인 능력을 계발할 수 있다. 더불어 디자인의 새로운 가치를 깨달으며 개인 시각화 작업의 과정에 익숙해질 수 있고, 완성된 결과물을 통해 개인적 경험과 감수성에 따라 완성된 서로 다른 로고를 발표 시간에 공유하며 사람마다 바라보는 관점이 다양하다는 것을 이해할 수 있다.

2) 교육부(2017), 「학교 자유학기제 확대·발전 계획」, p.14.

2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 자유학기제에 적합한 브랜드 로고 디자인수업을 연구하기 위해 중학교 1학년을 대상으로 미술수업을 진행하였으며, 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

제1장은 브랜드 로고 디자인을 활용한 자유학기제 미술교육 연구의 필요성 및 목적에 관하여 서술하고, 연구 내용 및 방법을 부분별로 나눠 전반적인 내용의 흐름을 제시하였다.

제2장은 핵심 키워드인 브랜드·로고 디자인·자유학기제에 대한 이론적 배경을 문헌 자료와 선행연구 조사 내용을 바탕으로 내용을 서술하며, 각각 용어의 개념 및 특성에 대해 살펴보았다.

제3장은 로고 디자인 교과서 분석을 통해 수업지도의 방향성을 모색하였고, 수업에 참여할 학생들을 대상으로 사전 설문조사를 진행하여 문제점과 필요사항을 미리 분석하고 효과적인 수업방안을 설계하였다.

제4장은 먼저 수업과정의 단계별 학습 목표와 평가 계획을 수립하고, 차시별 로고 디자인 교수·학습 지도안을 중학교 1학년을 대상으로 실제 수업에 적용하여 진행된 수업과정 내용을 서술하였다. 수업 이후 학생들의 수업 결과물과 만족도 조사를 분석하여 수업의 효과와 가능성을 검증하였다.

제5장에서 연구의 과정 및 결과를 최종적으로 정리하고 시사점과 연구의 한계, 향후 개선된 연구 방향을 제안하였다.

II. 이론적 배경

1. 브랜드의 이해

1) 브랜드의 개념과 유래

브랜드(Brand)는 오늘날 우리가 흔히 사용하는 용어로 노르웨이의 옛말인 'Brandr' 에서 유래되었고, 이 말은 '달구어 지진다' 라는 뜻이 담겨 있다. 가축 소유주들이 자신의 가축과 이웃 목장의 가축을 구별하기 위해 가축의 엉덩이나 등을 불에 뜨겁게 달군 인두로 지져 표시했던 수단에서 나왔다. 구별의 의미에서 비롯된 브랜드의 역사는 그리스, 로마를 지나 이집트 문명까지 거슬러 올라간다. 고대 문명의 유물로 발견되는 기와, 접시, 벽돌, 항아리 등에 도공들의 이름이나 상징이 새겨진 채 발견되곤 하는데, 이를 통해 자기 물건과 타인의 물건을 구별하기 위한 표시로 브랜드를 사용했다는 것을 알 수 있다.³⁾

이렇게 브랜드의 초기 인식은 제품의 소유 혹은 출처를 나타내는 표식으로서 기능을 수행하는 것으로 여겨졌다. 하지만 현대적 관점에서 브랜드를 단순히 구체적인 제품에만 관여하는 식별 코드로 정의하기에는 놓치는 부분이 많다. 오늘날에 이르러 브랜드는 단순히 개인의 소유를 구별하는 것에서 벗어나, 그 이상의 가치를 지니고 있다.

20세기 초부터 크게 발달하기 시작한 2차 산업과 3차 산업을 통해 대량 생산과 유통 확대 등 경쟁적 시장 환경이 조성되기 시작했다. 기업들은 뜨거워진 경쟁 시장 환경 속에서 살아남기 위해 활동을 시작했는데, 그 중 대표적인 것이 바로 '마케팅' 이었다. 마케팅 활동이 점차 확대되면서 타회사의 제품과 차별화시키려는 전략이 개발되기 시작했고, 제품 차별화의 전략으로 브랜드가 중요한 요소로 자리 잡기 시작했다.

3) 전병길(2014), 「브랜드 임팩트」, 생각비행, p.13.

이렇게 마케팅에서 브랜드는 현대경영의 중요한 의미를 갖게 되었고 브랜드를 나타내는 현대의 해석이 생기기 시작했다. 미국마케팅협회(AMA)의 정의가 그 중의 가장 대표적이다. 미국마케팅협회에 따르면, 브랜드란 ‘판매자 개인이나 단체가 재화와 서비스를 특정 짓고, 이것들을 경쟁자의 재화와 서비스로부터 차별화시킬 목적으로 만들어진 이름, 어구, 표시, 심벌이나 디자인, 또는 이들의 조합’ 이라고 정의한다.⁴⁾

2) 브랜드 아이덴티티의 의미

아이덴티티(Identity)는 ‘정체성, 독자성, 유사성’ 그리고 ‘신원, 신분, 정체’ 를 뜻한다. 1950년대 미국의 심리학자 에릭 홈부르거 에릭슨(Erik H. Erikson, 1902~1994)이 심리학에서 아이덴티티 개념을 처음 사용하였다. 아이덴티티는 개념적으로 어떤 것과 같은 정체성을 내포한다는 의미의 내부개념으로 현재는 일반화되어 심리학뿐만이 아니라 디자인, 경영학, 철학, 정신의학 등 다양한 분야에 널리 쓰이고 있다.

브랜드 아이덴티티는 브랜드와 아이덴티티의 합성어로, 브랜드 아이덴티티는 기업이 소비자들로부터 마음속에 구현되기를 원하는 바람직한 이미지 또는 연상들로 정의될 수 있다. 심리적인 요소에 차별화를 두는 것이 소비자들의 욕구 충족 기준에 커다란 영향을 미친다는 사실을 전제로 하고, 자사의 브랜드를 이상적인 브랜드로 연상시켜 궁극적으로 브랜드 이미지와 선호도를 향상시키는 것이 주목적이다. 따라서 브랜드 아이덴티티를 형성한다는 것은 자사 브랜드에 대한 궁극적인 이미지를 소비자들에게 어떻게 각인시키고 공유할 것인가를 결정하는 것을 의미한다. 단 한 번의 구매로 소비자들은 특정 브랜드의 이미지가 바로 형성되는 것이 아니기 때문에 브랜드 비전을 장기적인 전략 수립 및 세부적인 실행 방안을 결정하는 것이 브랜드 아이덴티티를 형성하는 근간이 된다.⁵⁾

따라서 브랜드 아이덴티티는 단 한 가지로 이루어지는 단일 차원이 아니라 복합적으로 여러 요소가 조합된 결합체이다. 브랜드 로고, 네임, 컬러, 캐릭터, 슬

4) 케빈 레인 켈러(1998), 「브랜드 매니지먼트」, 이상민·김준석·최윤희 역(2007), 브랜드 앤 컴퍼니, p.36.

5) 손일권(2003), 「브랜드 아이덴티티」, 경영정신, pp.192~193.

로건, 패키지 등의 구체적인 유형적 요소뿐만 아니라 제품이나 서비스의 본질, 또는 그 기업의 철학 등과 같이 추상적인 철학적 가치와 무형적 요소까지도 브랜드 아이덴티티 요소로 총체적인 것을 조화롭게 결합시킬 수 있어야 한다.

3) 이상적인 브랜드를 위한 요소

어떤 업종이나 규모에 상관없이 브랜드 아이덴티티를 개발하기 위해 공통적으로 거쳐야만 하는 기본적 원칙과 조건이 있다. 훌륭한 브랜드 아이덴티티를 위해 가져야 하는 요소로 ‘심미성’이 전부다 아니다. 사실 디자인적인 요소는 기본적으로 갖춰야 할 요소이다. 디자인 측의 심미성보다 브랜드가 추구하는 가치와 아이덴티티가 서로 부합하며, 브랜드 가치 강화에 얼마나 긍정적인 역할을 더하는지가 기준이 되어야 한다. 이상적인 브랜드를 위한 요소를 다섯 가지로 구분지어 설명한다면 다음과 같다.

첫째, 브랜드는 독특한 개성이 있어야 한다. 비슷한 분야의 브랜드들은 항상 업계 내에서 자리를 유지하기 위해 끊임없는 경쟁이 이루어진다. 단순히 다른 브랜드들과 구별된다는 것만으로는 소비자들의 관심과 재화 그리고 충성도를 얻기에는 충분하지 않다. 자신의 브랜드만의 고유한 속성을 드러내며, 고객들이 그 차별성을 이해하고 그로부터 매력을 이끌 수 있도록 최선을 다해야 한다.

둘째, 브랜드는 일관적이어야 한다. 브랜드에 대한 일정한 경험과 느낌을 제공함으로써 고객이 브랜드를 경험할 때마다 친숙한 느낌이 들도록 하고 결과적으로 브랜드 제품을 사고 싶게 만든다. 일관성 유지를 위해 브랜드에 한계를 둘 필요는 없지만, 브랜드에 변화를 꾀한다면 고객이 이전 경험과 부정적 이질감을 느끼지 않도록 기업 내부적으로 사전에 치밀하게 계산되거나 의도된 것이어야 한다.

셋째, 브랜드 이름을 들었을 때, 마음속에 떠오르는 요소가 있어야 한다. 훌륭한 브랜드는 자사 브랜드의 핵심 가치, 전략적 포지션 그리고 메시지 등 자사 브랜드가 지향하는 모든 것에 대해 명확히 알고 있다. 이에 대한 의미를 하나의 상징으로 담아낸 그릇이 바로 로고이다. 브랜드 로고는 사람들에게 가장 빠르게 자신을 보여주는 하나의 소통이며, 그 의미가 곧바로 사람들에게 전해지지 않더라

도 시간이 지나면서 점차 고객의 기억 속에 자리 잡게 되고 받아들여지게 된다.

넷째, 브랜드는 제품을 사용하는 대중과의 관계를 형성시킬 수 있어야 한다. 브랜드가 만들어낸 가치를 소비함으로써 브랜드 사용자는 브랜드에 대한 신뢰가 생기고 브랜드와의 관계 형성이 이루어지며, 정체성은 더욱 강화된다. 이를 적극적으로 관리하기 위해서 지속적인 대중과의 교감 그리고 소통이 필요하다.

다섯째, 브랜드는 유연성이 필요하다. 가까운 미래일지라도 새로운 변화에 대해 확실히 단정 지을 수 있는 사람은 아무도 없다. 우리를 둘러싼 기술, 과학, 제도, 생활 방식 모든 것이 계속해서 변하고 있다. 미래의 끊임없는 변화 속에서도 빠르게 적응하며, 새로운 기회를 잡을 수 있으려면 유연한 브랜드 아이덴티티 시스템이 필요하다. 트렌드에 반응하되, 유행에 휩쓸려 브랜드가 쉽게 가라앉지 않도록 브랜드는 탄력적으로 고유성을 지속시키는 힘이 필요하다.

2. 로고 디자인의 이해

1) 로고 디자인의 개념과 유래

로고는 브랜드의 아이덴티티가 하나의 간결한 디자인으로 융합되어, 쉽게 인식 되도록 디자인된 상징(Sign)이다. 로고는 모양, 색상, 심벌, 때로는 단어나 문자까지 포함한 여러 요소의 조합으로 이루어지며, 로고는 다양한 종류의 조직이 사용하고 있고 개별 상품이나 서비스를 구별해주는 역할까지도 도맡아 하고 있다.⁶⁾ 좀 더 엄밀히 말하자면 로고는 영리단체 혹은 상품, 즉 회사와 같은 조직을 비롯하여 개인의 공공인지를 촉진시키고 홍보 효과를 높이기 위해 적용되는 대표적인 시각 디자인 이미지를 말한다.⁷⁾

로고는 소비자들에게 브랜드를 가장 빠르게 전파할 수 있으며 특히 심벌은 언어와 문화가 다른 국가 혹은 지역일지라도 사람들이 쉽게 이해할 수 있도록 도

6) 캐서린 슬레이드브루킹(2016), 「브랜드 디자인」, 이재경 역(2018), 홍시커뮤니케이션, p.40.

7) 김겨수(2012), 「아이덴티티 디자인 or 로고디자인 웬만큼 이해하기」, 드마북스, p.17.

운다. 그리고 로고는 소비자들에게 시각적으로 친근한 느낌을 제공할 뿐만 아니라 제품을 보증하고 브랜드가 제안하는 가치를 소비자들에게 각인시키는 기능을 한다.⁸⁾ 이로 인해 생겨난 로고에 대한 긍정적 감정은 브랜드나 제품으로 전이될 수 있으며, 로고의 노출 빈도수가 늘어날수록 함께 강화된다. 로고는 어느 매체에서도 쉽게 활용이 가능해야 하며, 다양한 매체를 접하는 것이 더욱 간편해진 현대에 로고는 더욱 빛을 발하고 있다.

로고의 유래를 살펴보자면, 로고는 문명화만큼이나 오래된 역사를 지니고 있다. 요한복음 첫 줄에 그리스어 ‘로고스(Logos)’가 등장했고 이때는 ‘말(Word)’로 번역되며 그 쓰임새도 다양했다. 로고스는 깃발, 동전, 문장, 불법복제를 방지하기 위한 워터마크, 귀금속의 품질보증을 위해 찍는 마크에 쓰였다. 로고는 전통적으로 물건의 출처나 사람의 출신을 나타냈으며, 명망 있는 가문이나 장소 혹은 제작자에 속해 있음을 드러내어 해당 인물이나 물건의 가치를 과시하기 위한 용도로 사용되었다.

로고에 힘을 가지기 시작한 시기는 현대 상표법이 등장한 19세기 후반으로 거슬러 올라간다. 전국 규모로 소비시장이 팽창하고 대량생산품을 공급하는 대기업들이 대거 출현하면서 정체성 이슈가 부상했다. 이때 자사 제품을 경쟁 제품이나 하급 제품과 구분하는 방법은 독자적인 ‘상표’였다. 영국에서 1876년 1월1일부터 상표법이 발효되자 기업은 상호뿐만이 아니라 ‘정체성 디자인’도 등록할 수 있게 되었고, 이에 따라 남의 상표를 허가 없이 도용하는 행위에 대한 법적 제재가 가능해졌다.⁹⁾

그리고 2차 세계대전 이후 진정한 로고의 시대가 도래했다. 당시 미국에서는 텔레비전 광고가 성행하고 새로운 비즈니스와 제품의 홍수로 인해 급격히 상품의 수요가 늘어났으며, 백화점과 슈퍼마켓이 성장하려면 소비자들의 시선을 사로잡기 위해 이전보다 훨씬 더 많은 노력을 해야만 했다.¹⁰⁾ 이 시기부터 시각적으로 단순하면서 직관적인 로고가 주목받기 시작했고, 반복되는 패키징과 광고를 통해 사용료를 얻게 되었다.

8) 손일권(2003), 전계서, p.296.


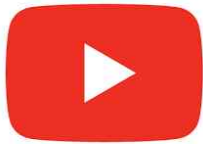
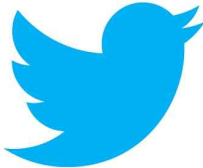

9) 캐서린 슬레이드브루킹(2016), 전계서, p.40.

10) 마이클 에바미(2007), 「로고 디자인 대백과」, 김영정 역(2020), 유엑스리뷰, p.9.

2) 로고 디자인의 종류

오늘날의 로고는 셀 수 없을 만큼 다양한 모양으로 디자인되고 있다. 순수하게 심벌만 사용할 때도 있고 단어에 독특한 서체만 적용해서 쓸 때도 있으며, 두 가지를 조합하는 경우도 많다. 로고의 형식을 몇 가지 카테고리로 분류한다면 심벌마크(브랜드 마크), 워드 마크(로고타이프), 시그니처(콤비네이션), 엠블럼으로 나눌 수 있다.


<표 1> 심벌 마크 예시

			
애플	유튜브	트위터	스타벅스

첫째, 심벌마크(브랜드 마크)는 텍스트 없이 이미지 그래픽만을 사용한 로고를 칭하며, 타브랜드와 차별화하여 기업의 정체성을 하나의 ‘상징’으로 브랜드의 이미지를 형성하고 소통하는 시각적 요소이다. 빨간색의 하트 표시를 보면 우리가 사랑이라는 의미를 떠올리는 것처럼, 통상적인 이미지나 상징에 대한 연상 작용을 로고 디자인에 적용한 것이다. 즉 사인처럼 문자를 이용한 자신만의 표시에서 더 나아가 상징을 위한 이미지의 필요성이 제기되면서 좀 더 명확하고 간결하게 인식할 수 있는 그림 혹은 그래픽으로 나타낸 것이 심벌마크이다.¹¹⁾ 심벌마크를 여러 매체에 적용할 때에는 형태가 변형 없이 유지되어야 하기 때문에 기업과 상품의 특성 등 다양한 요소를 고려하여 이미지를 선정해야 한다.

11) 김거수(2012), 전계서, p.23.

<표 2> 워드 마크 예시

			
디즈니	코카콜라	삼성	네이버

둘째, 워드 마크(로고타이프)는 말 그대로 텍스트만 사용하여 브랜드나 제품의 특징을 명확하게 표현한 것을 말한다. 과거부터 워드 마크는 로고타이프와 같은 의미로 사용되어 왔으며 일반적으로 워드 마크 또한 로고타이프라고 부른다.¹²⁾ 워드 마크는 로고 자체가 브랜드명으로 이루어져 있는 경우가 많은데, 이는 직관적으로 브랜드명을 소비자에게 각인시킬 수 있는 장점이 있다. 그래서 신생기업이나 시장에 새로 진입하는 회사와 같이 이름의 인지도를 확보하는 데 중점을 두어야 하는 경우 워드 마크를 선택하는 경향이 있다. 글자 수를 너무 길게 한다면 명시성이 떨어질 수 있으므로 가독성을 잃지 않도록 주의해야 한다.

<표 3> 시그니처 예시

			
나이키	레드불	아디다스	라코스테

셋째, 시그니처(콤비네이션)는 심벌마크와 워드 마크 형식을 합친 형태로 서로의 단점을 적절히 보완한 가장 대중적인 형태이다. 브랜드 이름을 명확하게 어필할 수 있는 동시에 이미지를 통해 시각적으로 시선을 이끌 수 있다. 몇몇 브랜드는 심벌마크와 워드 마크가 구별된 시그니처를 이용하기도 하고 그 밖의 다른

12) 김겨수(2012), 전계서, p.18.

다양한 브랜드들은 여러 가지 응용 방법에 기초하여 시그니처를 가로로 혹은 세로로 적용하기도 한다. 시그니처는 심벌마크와 워드 마크 간의 비례나 간격 그리고 각각 크기에 관한 규정이 이루어진다.

<표 4> 엠블럼 예시

			
람보르기니	하버드대학교	서울대학교	랜드로버

넷째, 엠블럼은 심벌과 텍스트를 정해진 도형 틀 내에 맞추어 제작한 로고 형태이다. 엠블럼은 중세 유럽에서 왕족이나 귀족의 가문을 상징하기 위하여 사용되었으며, 현대에도 대학교, 스포츠 구단, 자동차 기업 등 전통과 역사가 깊은 브랜드에서 주로 찾아볼 수 있다. 도형 속 정제된 형태의 엠블럼은 정돈된 인상을 주며, 시그니처와 마찬가지로 심벌과 텍스트의 특징을 잘 표현할 수 있다. 로고 타입, 워드 마크와 같이 심벌과 엠블럼 또한 둘의 경계가 점점 더 무의미해지는 추세이며, 굳이 구분하자면 엠블럼은 구체적으로 어떤 신, 국가 혹은 부족과 같은 추상적인 시각 형태를 단순화하여 표현한 것으로 정의할 수 있고 심벌은 그 외의 단순화된 상징적인 그래픽 이미지 정도로 정의할 수 있다.¹³⁾

이 외에도 로고를 독특하게 만들기 위해 디자이너들은 형태, 색상, 글꼴을 다양하게 적용하고, 활자체, 문자 간격, 단어들의 상대적 위치, 상징적 요소의 내용과 시각적 스타일을 주의 깊게 선택한다. 본문에서 이해하기 쉽도록 로고의 범주를 네 가지로 분류하고 있지만, 로고의 구분은 비교적 유동적이어서 하나 이상의 범주에 속하는 경우가 많다. 학습자가 로고 유형을 선택하기에 앞서, 어떤 유형의 로고가 최상이라는 기준을 제시하긴 다소 어렵지만, 이런 분류는 설명하기 어려운 복잡하고 창의성이 발휘되는 과정에서 가장 기초적인 출발점이 된다.¹⁴⁾

13) 김거수(2012), 전계서, p.25.

14) 엘리나 힐러(2013), 「디자인 브랜드 아이덴티티」, 이원제·최기원 역(2016), 비즈앤비즈, p.48.

3) 로고 디자인 제작과정

로고 디자인 제작과정은 합리적인 일정 내에 최대한 창의적이고 혁신적인 결과를 내도록 지원하는 밑천과 기반이 된다. 작업자 또는 경우에 따라 다소 차이가 있을 수 있으나, 보편적인 로고 디자인 제작과정은 다음과 같다.

<표 5> 로고 디자인 제작과정

①	자료 조사 및 분석	브랜드에 대한 이해가 가장 중요한 단계로 브랜드의 분석과 트렌드 조사가 이루어져야 한다. 이해의 과정은 전략적 문서나 사업 계획을 읽어보거나 주요 이해관계자를 인터뷰하는 등 다양한 경로를 통해 이루어진다. 그다음 브랜드의 철학과 에센스를 파악하고 동일 업종의 경쟁사 분석을 통해 디자이너가 제작할 로고 디자인의 방향을 디자인 목표에 맞게 설정한다.
②	아이디어 발상 및 스케치	수집한 자료들에 대한 종합분석을 통해 브랜드 속성과 핵심 가치를 추출하고 다양한 발상법을 활용하여 아이디어를 구상해야 한다. 이 단계에서는 아이디어에 우선순위를 두지 않고 가급적 많은 아이디어를 발굴하는 데에 있으며, 마지막 하나의 후보안을 그려내기 위해 수차례 아이디어 스케치를 진행한다.
③	아이디어 정교화	디자이너는 나온 디자인 스케치를 모두 검토한다. 여태까지 진행한 연구 내용과 분석을 고려하고, 잠재력을 보이는 요소들을 추려서 그래픽 작업을 통해 깔끔하고 정돈된 로고 디자인의 형태로 구현한다. 그래픽 작업을 활용하여 로고의 크기, 색상, 배치 등 다양한 변화를 적용해볼 수 있으며, 시안서를 작성할 경우 시안과 함께 작업 방향과 콘셉트를 상세히 적어 디자인의 이해를 돕는다.
④	프레젠테이션	최종 디자인을 가능할 수 있도록 완성에 가까운 상태의 도판을 만들고 의뢰인에게 최종 디자인으로 설득시키기 위한 발표 자료를 준비한다. 그리고 몇 가지 핵심 옵션들로 간추려 의뢰인에게 프레젠테이션을 진행한다. 프레젠테이션 이후, 결과물 후보들을 여러 방면으로 의뢰인과 협의하고 의뢰인이 선택한 콘셉트를 세부 수정 및 보완을 통해 완성도를 강화한다.
⑤	최종안 결정 및 제작	최종 디자인이 가장 중요하게 생각하는 기존의 목표를 달성하며, 타겟 오디언스에게 효과적으로 메시지를 전달하고 있는지 확인해야 한다. 그리고 마지막으로 수많은 응용 항목 디자인을 위해 목록을 만들어서 빠짐없이 점검한다. 마지막으로 의뢰인의 요청사항에 따라 개발된 로고 디자인의 최종 디자인을 확정 짓고 응용항목을 제작한다.

3. 자유학기제의 이해

1) 자유학기제의 의미와 목적

자유학기제란 중학교 교육과정 중 한 학기 동안 학생들이 중간, 기말고사 등 시험 부담에서 벗어나 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 수업 운영을 토론, 실습 등 학생 참여형으로 개선하고 진로 탐색 활동 등 다양한 체험 활동이 가능하도록 교육과정을 유연하게 운영하는 제도이다.¹⁵⁾ 꿈과 끼를 키우는 교육활동이 원활히 이루어질 수 있도록 학교 교육과정의 자율성을 확대하고, 학생 중심 교육과정으로 운영하며, 자유 학기를 중심으로 초등학교(진로 인식)·중학교(진로 탐색)·고등학교(진로 준비 및 설계)로 이어지는 진로교육의 연계와 진로 탐색 활동, 주제선택 활동, 예술·체육 활동, 동아리 활동 등 학생이 참여하는 다양한 ‘자유학기 활동’을 활성화하기 위한 목적에 있다.¹⁶⁾ 이러한 자유학기제의 취지와 맞게 학생들이 자신의 적성과 소질을 찾고 미래를 탐색할 수 있도록 미술 수업에서 단순히 자유로운 창작 표현만이 아니라, 사회 맥락적인 요소를 반영하여 다양한 체험 활동이 가능하고 지속적 혁신 미래 교육을 실현할 수 있게 해야 한다.

2016년 자유학기제가 전면 시행되면서 실생활 관련 주제 수업, 독서 연계 수업, 협력 및 소통에 기반한 문제해결학습, 교과융합 수업 등 학생 중심 수업과 과정 평가가 실시되고 있으며, 정부기관, 민간, 지역사회의 참여를 바탕으로 한 다채로운 체험 활동 프로그램이 개발·운영되고 있다.¹⁷⁾ 총 126,023명(학생 66,832명, 교사 27,460명, 학부모 31,731명)을 대상으로 자유학기제 만족도 조사(KEDI, 2017)를 한 결과, 자유학기를 통해 학생의 수업 참여도와 교사의 수업 운영의 다양성 등이 향상된 것으로 나타났고 이 같은 성과와 긍정적인 반응을 바탕으로 자유학기제를 안정적으로 운영할 수 있도록 법적 기반을 마련하여 확대·발전해 나가고 있다.¹⁸⁾

15) 교육부(2013), 「중학교 자유학기제 시범 운영 계획」, p.6.

16) 교육부(2015), 「중학교 자유학기제 시행 계획」, p.44.

17) 교육부(2017), 「2017년 자유학기제 추진계획 국무회의 보고」, p.1.

18) 교육부(2018), 「2017년 자유학기제 성과발표회」, p.4.

자유학기제의 교과 수업은 기존의 교과 수업과 다음의 세 가지 측면에서 차이를 보인다.

첫 번째, 교육과정의 편성이 유연하게 이루어져야 한다. 학생의 수행성에 초점을 둔 교육을 하기 위해 학습자는 실제 상황과 비슷한 경험을 할 수 있어야 한다. 실제 상황은 단일 교과목으로 구성된 지식 및 정보의 구성이 아니라 다양한 교과목의 지식과 정보가 융합된 형태가 대부분이기 때문에 자유학기제의 교과 수업은 상황에 맞게 편성될 수 있는 유연한 교육과정을 지향한다.¹⁹⁾

두 번째, 학습자 중심의 다양한 교육방법이 필요하다. 자유학기제의 모든 교과 수업은 기존 교사 중심 강의식 수업의 한계성을 벗어나 학습자의 수행에 초점을 두기 때문에 교육방법에서도 새로운 변화가 필요하다.

세 번째, 자유학기제 교과 수업은 평가의 방법이 달라져야 한다. 교육과정과 교육방법이 달라짐에 따라 기존의 학습자 지식 확인을 위한 시험에서 벗어나 핵심성취를 기준으로 다양한 평가가 이루어져야 한다.

2) 브랜드 로고 디자인과 자유학기제의 연계성

자유학기제는 예술·체육 활동 분야의 기본 취지로 다양한 문화·예술·체육 활동 기회를 제공하여 경쟁교육 대신 소질과 잠재력을 끌어내는 교육을 목표로 두고 있고, 학생들이 자신의 소질과 적성을 탐색하여 스스로 미래를 설계할 수 있도록 자발적인 참여를 통한 체계적인 진로교육을 요구한다.²⁰⁾ 학습자는 브랜드 아이덴티티 구축 과정 중 브랜드 포지셔닝 전략 수립 단계를 거치며 자신의 소질과 적성을 탐색할 수 있다. 브랜드 포지셔닝은 특정한 상표에 대한 소비자의 기억 속에 기업이 원하는 느낌이나 이미지를 남기려고 노력하는 일련의 활동을 의미한다. 일반적으로 브랜드 포지셔닝 프로세스는 스스로에 대한 질의응답을 통해 자신을 이해하고 자신만의 특이점을 명확화하는 단계를 거쳐, 브랜드가 소비자에게 전달하고 싶은 분명하게 전달하고 싶은 가치를 설정한다. 이 단계를 수업에 접목시켜, 학습자는 체크리스트를 통해 스스로 질의응답하며 자신의 소질과

19) 김민정 외(2017), 「현장교사를 위한 자유학기제 및 자유학년제 수업 모형 가이드북」, 학지사, p.15.

20) 교육부(2015), 전개서, p.47.

적성을 탐색할 수 있고 브랜드 아이덴티티를 점진적으로 구축해나가는 과정을 통해 스스로 미래를 설계하는 방법에 대해 간접적으로 경험할 수 있다. 이러한 과정은 이전에 교과에서 다루지 못한 진로에 대해 심도 있게 고민을 할 수 있는 시간으로 학습자의 진로 의사 결정을 도울 수 있다.

자유학기제 교과 수업에서 강조하는 핵심역량 중심 교육의 기본 전제는 교실에서 배우는 학습이 실생활과 밀접히 연계되어야 한다는 것이다. 브랜드는 특정 단체나 그룹을 위한 것이 아닌 개인을 대상으로 그 범주가 확대되어가고 있고, 소셜네트워크를 통해 누구든지 개인계정으로 자신만의 브랜드를 뽐낼 수 있게 되었다. 이렇게 브랜드 제작에 대한 개인의 접근성이 수월해짐에 따라 디자인은 거의 모든 분야에 필수적인 요소로 자리매김했다. 학습자는 로고를 디자인하는 과정을 통해 개인의 차별점을 시각화하는 방법을 배워 자신의 로고를 직접 제작할 수 있을 뿐만 아니라, 실생활에서 볼 수 있는 브랜드 로고에 대해 가치 있게 바라볼 수 있는 시각적 문해력을 기를 수 있다. 브랜드 로고 디자인수업은 단순히 브랜드에 대한 정보 및 지식 자체를 아는 것에 그치지 않고, 자기 이해와 사회에 대한 이해가 동반으로 수반되며, 실제 삶에서의 수행할 수 있는 종합적인 역량을 키울 수 있다.

자유학기제는 학생 평가 기본 방향으로 학생의 부담 완화를 위해 수업 연계과정 중심 평가를 채택했다. 일반적으로 브랜드 로고를 디자인하는 과정에 있어서 단계별 프로세스가 존재한다. 이는 학생의 수업 진행 과정에 대해 평가를 하기에 용이하며, 수업마다 활동지를 통해 학생의 성장과 발달의 확인이 가능하다. 실제 기업에서 브랜드 로고 디자인 과정 중 단계별 피드백을 통한 상세 검토 및 보완은 필수 과정이다. 이를 수업에도 접목하여 학생들이 수업시간에 진행한 활동지를 통해 개별 학생의 성장과 발달에 중점을 둔 맞춤형 피드백을 수시로 진행하고, 뒤처지는 학생이 없도록 학생의 학습 결손을 예방할 수 있다.

Ⅲ. 브랜드 로고 디자인 활용 수업 계획

1. 교육과정 및 교과서 분석

1) 교육과정 분석 및 교수 학습 방향 설정

본 장에서는 중학생을 대상으로 브랜드 로고 디자인을 활용한 자유학기제 미술 수업 지도 방안을 개발하기 위해 먼저 중학교 2015 개정 교육과정에서 요구되는 미술 수업 설계 방향을 파악하고, 이 교육과정을 토대로 제작된 현행 미술 교과서에서 브랜드 로고 디자인과 관련하여 어떤 수업 모형이 마련되어 있는지 분석하였다. 이를 바탕으로 미술 교과 역량의 성격을 고려하여 핵심 역량 함양이 가능한 브랜드 로고 디자인 수업모형 설계 방안을 구안하였다.

중학교에서는 초등학교에서 익힌 미술의 기초 개념 및 기능을 심화·확대하여 효과적으로 활용하는 능력을 기르며, 미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자신의 진로를 탐색하는 데 중점을 둔다.²¹⁾ 2015 개정 교육과정부터 학생들의 ‘꿈과 끼’를 키울 수 있는 교육과정이 마련되었고, 단위학교의 교육과정 편성·운영의 자율성을 확대하여 학생의 진로와 적성을 고려한 다양한 선택 과목 개설이 가능해졌으며, 2016년부터 전면 실시하는 자유학기제에 대비하여 중학교 한 학기를 ‘자유학기’로 운영할 수 있는 근거를 마련했다.²²⁾ 2015 개정 교육과정이 추구하는 인간상에는 전인적 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 개척하는 자주적인 사람이 제시되어 있으며, 중학교 교육 목표로 심신의 조화로운 발달을 바탕으로 자아존중감을 기르고 다양한 지식과 경험을 통해 적극적으로 삶의 방향과 진로를 탐색하는 내용을 교육 목표에 담고 있다.²³⁾

21) 교육부 고시(2015), “제2015-74호” [별책 13], 「미술과 교육과정」, p.4.

22) 조영달 외(2016), 「한국 교육과정 개정의 성찰」, 교육과학사, p.26.

23) 교육부 고시(2015), “제2015-74호” [별책 3], 「중학교 교육과정」, pp.4~5.

이를 통해 중학교 2015 개정 교육과정에서 학생이 자신에 관하여 알아가고 자신의 진로와 적성을 자주적으로 탐색할 수 있도록 안내하는 것이 미술 교과 내용의 핵심 방향 중 하나인 것을 알 수 있다. 이는 감정과 예술적 감성에만 초점을 두며 결과가 비가시적인 미술수업이나 다른 과목의 완성도를 높이는 데 도움만 주는 ‘도구 교과’로서의 비주류적인 미술교육에서 벗어나, 미술 단일 교과목만으로도 진로·직업에 영향을 줄 수 있는 미술교육 프로그램이 필요한 시점이라는 것을 시사한다. 일반적으로 많은 이들이 진로·진학과 직결되지 않는다는 이유에서 예술교육은 폼훼하거나 도외시하는 경향이 있으나, 미래사회의 핵심 키워드는 상상, 창조, 융합 등으로 직업인들의 예술적 감성을 기반으로 문화산업의 부가 가치를 창출하는 사례가 늘고 있다.²⁴⁾

브랜드 로고 디자인은 단순히 예술 계열 직종뿐만이 아니라, 다양한 사업 분야에서 활용이 되는 요소이다. 학생들은 브랜드 로고 디자인 수업을 통해 자신만의 브랜드에 대한 고민을 통해 각자의 개성을 발견하거나 삶의 방향과 진로를 탐색해 볼 수 있다. 그리고 시각적 커뮤니케이션의 역할을 수행하는 브랜드 로고를 자주적으로 디자인함으로써 자신의 느낌과 생각을 시각적으로 표현할 수 있다. 이는 중학교 2015 개정 교육과정에서 요구하는 미술 수업의 방향과도 일치한다는 것을 알 수 있다.

2) 교과서별 단원 분석 및 활용

2015 개정 교육과정 인정 교과 14종, 총 28권의 중학교 미술 교과서를 《중학교 미술 ①권》과 《중학교 미술 ②권》으로 구분 짓고 ‘브랜드 로고 디자인’ 과 관련된 단원 내용을 조사해보았다. 먼저 출판사 별 ‘브랜드 로고 디자인’ 과 관련된 단원을 표로 제시하면 다음과 같다.

24) 박남정(2016), “2015 개정 교육과정의 핵심역량으로 살펴본 미술교육의 미래교육 방향 탐색”, 「미술교육 논총」, 한국미술교육협회, p.138.

<표 6> 교과서별 브랜드 로고 디자인 단위

출판사	로고 디자인 단위 개수		해당 페이지	단위 및 활동 구성 (대단원 - 소단원 - 활동명)
	①권	②권		
(주)교육과학사	.	1	②권 p.26	02. 미술과 소통 - 1. 시각 문화 체험하기 정보를 전달하는 이미지
(주)금성출판사	1	.	①권 p.51	II. 미술과 표현 - 5. 생활이 아름다운 디자인 정보를 전달하는 디자인
(주)다락원	.	1	②권 p.17	I. 생활과 시각 문화 - 2. 시각 이미지와 소통 이미지를 심는 마크 디자인
동아출판(주)	.	1	②권 p.81	3. 색과 디자인이 만든 세상 - 3. 정보를 전달하는 디자인 시각 기호를 활용한 디자인
(주)리베르스쿨	.	1	②권 p.61	3. 미술 관련 분야와 직업 - 2. 미술과 연결된 경제와 과학 기술 미술과 연결된 경제
(주)미래엔	1	.	①권 p.89	VI. 생활 속 디자인 - 2. 소통하는 시각 디자인 과일 음료 브랜드 CIP 디자인
(주)미진사	.	1	②권 p.29	5. 디자인의 탄생 디자인, 덧셈과 뺄셈
(주)비상교육	1	.	①권 p.77	05. 생활 속의 미술 - 삶 속의 디자인 상표 디자인하기
(주)씨마스	1	.	①권 p.82	5. 마음을 움직이는 디자인 - 3. 정보를 전달하는 디자인 인포그래픽 · 아이덴티티 디자인
(주)아침나라	.	1	②권 p.69	매체와 표현 - 17. 인간을 위한 디자인 메시지를 전달하는 디자인
(주)지학사	1	.	①권 p.61	표현하는 아름다움 - 8. 정보를 전달하는 시각 디자인 의미를 담은 이미지, 시각 디자인
(주)천재교과서	2	.	①권 p.16	1. 미술을 만나다 - 02. 기호와 상징 우리를 둘러싼 기호와 상징
			①권 p.73	5. 세상을 디자인하다 - 02. 정보를 전달하는 디자인 그림과 기호로 알리는 디자인
(주)해냄에듀	.	2	②권 p.80	3. 디자인과 생활 - 01. 의미와 정보를 전달하는 디자인 다양한 시각 디자인
			②권 p.81	3. 디자인과 생활 - 01. 의미와 정보를 전달하는 디자인 미래의 우리 회사 아이덴티티 디자인
(주)YBM	.	1	②권 p.48	표현의 즐거움 - 3-2. 즐거운 디자인 생활을 즐겁게 만드는 디자인을 찾아볼까?

총 28권의 교과서를 살펴보면 모든 출판사에서 로고 디자인과 관련된 내용이 수록되어 있다는 것을 알 수 있다. 로고 디자인을 정보를 전달하는 디자인 혹은 이미지로 바라보는 것은 공통적이지만, 로고 디자인에 대한 접근 방식에서 다소 차이를 보인다. 각 단원명을 살펴보면 로고 디자인을 일상생활과 연계하거나, 경제와 과학에 밀접한 연관성을 보이는 시각 매체 혹은 시각 문화로 바라보는 단원 등 그 외에도 교과서마다 다양한 관점으로 접근하고 있다.

로고 디자인에 접근하는 관점에 따라 학생들과 진행할 표현 활동의 방향성이 정해진다. 그래서 로고 디자인을 동일한 주제로 단원을 이끌더라도 각기 다른 소재의 표현 활동으로 구성된다. 교과서의 저자에 따라 단원의 내용과 구성의 중요도가 달라질 수 있다는 점을 분명히 인지하고, 출판사별 2015 개정 중학교 미술 교과서의 경향을 각각 세부적으로 파악하여 효과적인 ‘브랜드 로고 디자인’ 수업 지도를 위해 필요한 내용을 지도 방안과 연관 지어 분석해보겠다.

심벌마크 디자인

심벌마크는 기관이나 단체, 기업 등을 상징적인 기호와 색으로 표현한 것이다. 성격, 정신, 이상을 종합적으로 상징하여 특징이 잘 나타나고 아름다우며 독창적으로 표현된다.

CI란 이미지를 통합하는 것으로 CIP라고도 한다. 주로 시각화되는 로고, 마크, 문자, 색채, 의상 등을 일관성 있게 디자인하는 것으로 인지도와 신뢰도를 높이는 데 기여한다.



<그림 1> (주)교학도서 미술②, p.26.

교학도서는 로고 디자인을 ‘정보를 전달하는 이미지’로 분류하고 심벌마크와 CI 용어를 중심으로 로고 디자인에 대한 이해를 돕고자 했다. 심벌마크와 CI 용어에 대한 설명이 각각 제시되어 있고, 학생들이 흥미로워할 수 있도록 국내의 심벌 로고와 캐릭터 도판을 적절하게 이용하고 있다. 이를 통해 표현 활동으로 로고 디자인과 마스코트 캐릭터 디자인을 융합시켜 CIP 수업을 전개할 수 있다.

정보를 전달하는 디자인

생활에 필요한 정보와 지식을 보다 신속하고 정확하게 전달하기 위해 정보나 내용을 사진, 기호, 문자, 그림, 영상 등으로 시각화하여 전달하는 것을 시각 디자인이라고 한다. 인쇄 매체에 의존했던 과거와 달리 오늘날에는 스마트폰, 인터넷 등이 발달하면서 시각 디자인의 전달 방식과 표현 영역도 다양해지고 있다.



▲ CIP(기업 이미지 통합 전략) 디자인 항공사 브랜드를 상징하는 아이콘 색의 형태를 비행기 몸체의 허브, 불펜, 수첩, 홈페이지 등에 일관되게 적용하여 기업과 제품의 이미지를 차별화하였다. TSB(네덜란드) 항공사의 CIP 디자인(2015년)



▲ 마크와 로고 태극기의 청색, 홍색, 백색을 조합하여 정부의 상징을 표현하였다. 대한민국 정부 상징 마크(2016년/한국)



▲ 엠블럼 '평창'의 한글 초성을 그래픽 오브제로 활용하여 만들었다. 2018년 평창 동계 올림픽 엠블럼(2013년/한국)



▲ 픽토그램 '대피소, 어린이 동반 화장실, 지하철' 안내를 쉽고 빠르게 인지할 수 있도록 그림 문자인 픽토그램으로 나타났다. 국가 기술 표준인 픽토그램(한국)

<그림 2> (주)금성출판사 미술①, p.51.

금성출판사는 CIP 디자인, 마크와 로고, 엠블럼, 픽토그램 등 정보를 전달하는 여러 가지 디자인 요소들을 도판과 함께 나열하고 있다. 생활 속에서 흔히 볼 수 있는 디자인의 종류와 특징을 언급하며 오늘날 다양해진 시각 디자인의 전달 방식과 표현 영역을 설명하고 있다. 로고 디자인이 단원의 중심이 아니라, 시각 디자인에 대한 이해를 돕기 위한 시각 디자인의 한 가지 구성요소로서 바라보며 교과서 내용을 전개하고 있다.

이미지를 심는 마크 디자인

심벌마크는 기업이나 단체의 성격과 상징적으로 나타내는 이미지로, 일정한 목적을 강조해 사람들에게 깊은 인상을 남기고 그 기업이나 단체의 이미지를 좋게 만드는 역할을 한다. 심벌마크를 기본으로 로고하이드, 전용 색상 등을 계획하여 이름 서식, 단체복 등에 일관되게 적용하는 이미지 통합 계획을 CIP(Corporate Identity Program)이라고 한다. CIP는 기업이나 단체의 대표적인 신뢰도와 인지도를 높여 준다.

심벌마크(Semblem Mark) 기업이나 단체를 상징하는 이미지로 시골로 가까이 인상에 남아 그 기업이나 단체의 이미지를 좋게 만들어주는 역할을 한다.

로고하이드(Logo Hied) 기업이나 단체의 수레를 시시각각으로 알리기 위해 만든 특별한 모양을 가리킨다.

표준색채(Standard Color) 디자인 과정에서의 색상 선택을 엄격하게 지켜야 하는 것을 의미한다.

역사의 영웅 및 공과 수를 과장하여 지을 때는 국산의 향유를 가진다는 원리를 사색으로 알리기 위해 사색의 배합을 엄격하게 지켜야 하는 것을 의미한다.

제품마다 기본 컬러를 표시 CIP(기업 이미지 통합)은 1인 1색(1인 1색)의 색상을 지정하여 제품마다 통일된 이미지를 보여준다. 이때 색상은 1인 1색의 색상을 지정하여 제품마다 통일된 이미지를 보여준다.

각종 인쇄·영상·광고·포스터·의류·서적·사무용품·주방용품·의류·수출용 포장재 등 모든 분야에 걸쳐 CIP(기업 이미지 통합)을 적용한다.

<그림 3> (주)다락원 미술②, p.17.

다락원은 ‘이미지를 심는 마크 디자인’ 으로 로고 디자인을 분류하고 있으며, 한 페이지에 로고 디자인에 대한 내용을 모두 담아내고 있다. 로고 디자인의 종류를 심벌마크와 로고타이프로 나눴고, 공주시 로고를 예시로 두 가지에 대한 차이점과 각각 용어에 대한 설명을 분명히 제시하고 있다. 심벌마크의 디자인 과정은 조경업체의 심벌마크로, 로고타이프의 디자인 과정은 국립여성사전시관으로 예시를 들어 이해를 돕고 있다. 이를 활용해서 CIP 이미지 통합계획을 구성할 수 있다는 점을 자연스럽게 이어 설명하며, CIP에 대한 용어설명과 CIP를 기획하는 이유에 대해서도 적절히 제시하고 있다. 그리고 실제 기업의 CIP와 학생의 CIP 작품을 시각자료로 준비하여 CIP가 어떤 형태인지 한눈에 알아볼 수 있도록 했다. 마지막으로 동아리 심벌마크 디자인 표현 활동을 제시함으로써 학생들의 흥미를 유발하고 있다. 표현 활동 내용으로 심벌마크 디자인으로 얻는 기대효과, 글과 이미지가 함께 있는 디자인 제작과정 그리고 평가방법과 준비재료까지 교과서만으로도 로고 디자인 수업이 가능하도록 탄탄히 짜여있다.

시각 기호를 활용한 디자인

사람들은 서로 쉽고 빠르게 소통하기 위해 문자와 숫자를 포함하여 심벌마크, 캐릭터, 픽토그램 등의 시각 기호를 사용한다. 다양한 시각 기호가 포함된 **이미지 통합 계획(CIP)**^①은 기업이나 공공 단체의 이미지를 시각적으로 체계화하고 단일화하여 대중에게 일관된 정보를 전달한다. ^{① corporate identity program}



<그림 4> 동아출판(주) 미술②, p.81.

동아출판은 ‘시각 기호를 활용한 디자인’ 으로 로고 디자인을 분류하고 있으며, 공주시의 CIP 예시자료를 중심으로 로고 디자인의 종류를 설명하고 있다. CIP 용어보다 ‘이미지 통합계획’ 이라는 한글 명칭을 우선시하고 있으며, 로고 디자인의 종류에 대한 용어설명 또한 학생들의 눈높이에 맞춰 쉬운 단어를 위주로 사용되고 있다. 버스에 표시된 시그니처, 로고타이프, 심벌마크 그리고 캐릭터를 통해 CIP의 구성요소를 쉽게 이해할 수 있으며, 버스 도판을 활용한 CIP 표현 활동 프로그램도 구상할 수 있다.

로고 디자인 로고는 회사나 제품의 이름이 독특하게 보이도록 디자인된 상징물을 말한다. ‘아이 러브 뉴욕’처럼 국가나 도시의 이미지 쇄신을 위해 사용되기도 한다. 관광지로 인기가 없었던 뉴욕은 ‘아이 러브 뉴욕’ 로고를 만들고 다양한 관광 상품에 적용하면서 인기 있는 관광지가 되었고 많은 경제적 이익을 얻었다.



○ 글레이저(Glaser, Milton/미국/1929~) 아이 러브 뉴욕 로고(컴퓨터 그래픽/975년)

그래픽 디자이너 글레이저의 말을 들어 보시다!

아이 러브 뉴욕!



글레이저(Glaser, Milton/미국/1929~)는 디자이너라는 직업이 일반 시민과 구별되는 특별한 것이 아니라 항상 시민 사회에 속하는 것으로 인식하고 이를 평생 동안 실천하여 존경받는 디자이너가 되었다. ‘아이 러브 뉴욕’ 로고는 전 세계가 불황을 겪던 시기에 시민들에게 희망을 주고자 했던 뉴욕주의 의리로 제작되었다.

제가 만든 ‘아이 러브 뉴욕’ 로고는 단순하게 보이지만, 쉽게 만들어진 것은 아닙니다. 오랜 시간 동안 뉴욕주가 전하려는 메시지와 뉴욕의 이미지에 대해 고민하고 연구하여 디자인했지요. 이러한 디자이너로서의 노력과 고민이 있었기에 ‘아이 러브 뉴욕’이 지금까지도 뉴욕의 상징으로 사용될 수 있었겠 게 아닐까요?




○ 티셔츠에 사용된 ‘아이 러브 뉴욕’ 로고

○ 9·11 테러 이후 새롭게 디자인한 로고

<그림 5> (주)리베르스쿨 미술②, p.61.

리베르스쿨은 로고 디자인을 ‘미술과 연결된 경제’ 로 분류하고 있다. 로고 디자인 용어설명을 이해하기 쉽게 풀어 적었고, 로고 디자인이 가져다주는 기대효과를 그래픽 디자이너 글레이저의 작품인 ‘아이 러브 뉴욕’ 을 중심으로 설명하고 있다. 그뿐만 아니라, 티셔츠에 사용한 로고와 9·11 테러 이후 새롭게 리디자인 한 예시를 통해 로고 디자인의 다양한 활용 방법을 보여주고 있다. 이 예시 자료를 통해 자신이 사는 지역과 연계하여 학생들의 표현 활동을 매끄럽게 이어 나갈 수 있다는 가능성을 볼 수 있다.



<그림 6> (주)미래엔 미술①, p.89.

미래엔은 교과서에서 로고 디자인을 생략하고, CIP 디자인으로 그 명칭을 대신하고 있다. CIP에 대한 용어설명이 제시되어 있으며 국립현대미술관(MMCA)의 로고와 명함, 팸플릿, 책자를 예시로 CIP에 대한 이해를 돕고 있다. 그리고 표현 활동으로는 ‘과일 음료 브랜드 CIP 디자인’을 전개해나가고 있다. 학생 작품 이미지 자료와 CIP 디자인 제작과정을 제시하고 학생들이 이를 참고하며 자발적으로 표현 활동을 할 수 있도록 이끌고 있다.



<그림 7> (주)미진사 미술②, p.29.

미진사는 로고 디자인을 단원에서 중점적으로 다루기보다 아이디어를 구상하고 개성 있는 제품을 디자인하기 위해 거치는 과정의 이해를 돕기 위한 하나의 예시로 가져왔다. 그리고 살바도르 달리가 디자인한 추파츨스의 로고를 통해 학생들이 아이디어 설계에 흥미를 갖도록 유도하고 있다.



<그림 8> (주비상교육 미술①, p.77.

비상교육은 로고 디자인을 생활 속의 우리와 밀접해 있는 삶 속의 디자인으로 분류했고 ‘상표 디자인하기’ 표현 활동을 통해 로고 디자인에 대한 이해를 돕고자 했다. 학생 작품을 통해 마인드맵, 아이디어 스케치 그리고 최종 작품까지 디자인의 진행 과정을 설명하고 있다. 준비물과 자기 평가 그리고 추가로 상표 디자인을 응용하여 캐릭터와 홍보물 제작까지 전개할 수 있도록 활동내용으로 제시되어 있다.



<그림 9> (주씨마스 미술①, p.82.

씨마스는 로고 디자인을 정보를 전달하는 디자인으로 분류하고 아이덴티티 디자인에 포함시켜 설명하고 있다. 아이덴티티 디자인의 개념 설명과 함께 로고 디자인의 종류를 심벌마크, 문자 디자인 그리고 시그니처 세 가지 용어로 구분 지어 각각 설명하고 있다. 그리고 심벌마크를 만드는 방법에 대해 한 번 더 자연물, 인공물, 추상 형태 등으로 나눠 이해하기 쉽도록 도판과 함께 제시하고 있다. 표현 활동으로 명함 디자인과 심벌 이미지를 연계하여 학생들이 자신을 상징할 수 있는 심벌마크와 문자 디자인을 자연스럽게 고민할 수 있도록 전개하고 있다. 그리고 제작과정, 준비물 그리고 자기 평가까지 표현 활동에 필요한 내용이 교과서에 세세하게 담겨 있다.

탐구 활동 1 CIP(Corporate Identity Program) 디자인 알아보기

기업이나 공공 단체가 가지고 있는 이미지를 시각적으로 체계화 또는 단일화하여 좋은 이미지를 인식시키는 디자인 활동을 알아보자.



<그림 10> ㈜아침나라 미술②, p.69.

아침나라는 로고 디자인을 시각 정보 전달 디자인으로 분류하고 있으며, 해당 교과서에서 광고, 포스터, 인포그래픽, 캐릭터 등의 다양한 디자인이 나와 있는 것에 비해 로고 디자인의 비중은 상대적으로 작다. UNICEF 로고를 예시로 CIP 디자인에 대한 개념을 탐구 활동으로 전개하고 있고 시각 정보 전달 디자인에서 로고 디자인에 대한 언급 이외에 별도의 설명은 생략되어있다.



용어 노트
 CI(Corporate Identity) 기업이나 공공 단체가 가지고 있는 이미지를 시각적으로 체계화하여 통일화한 것을 말한다. 심벌, 로고, 캐릭터, 시그니처 등이 있다.

<그림 11> ㈜지학사 미술①, p.61.

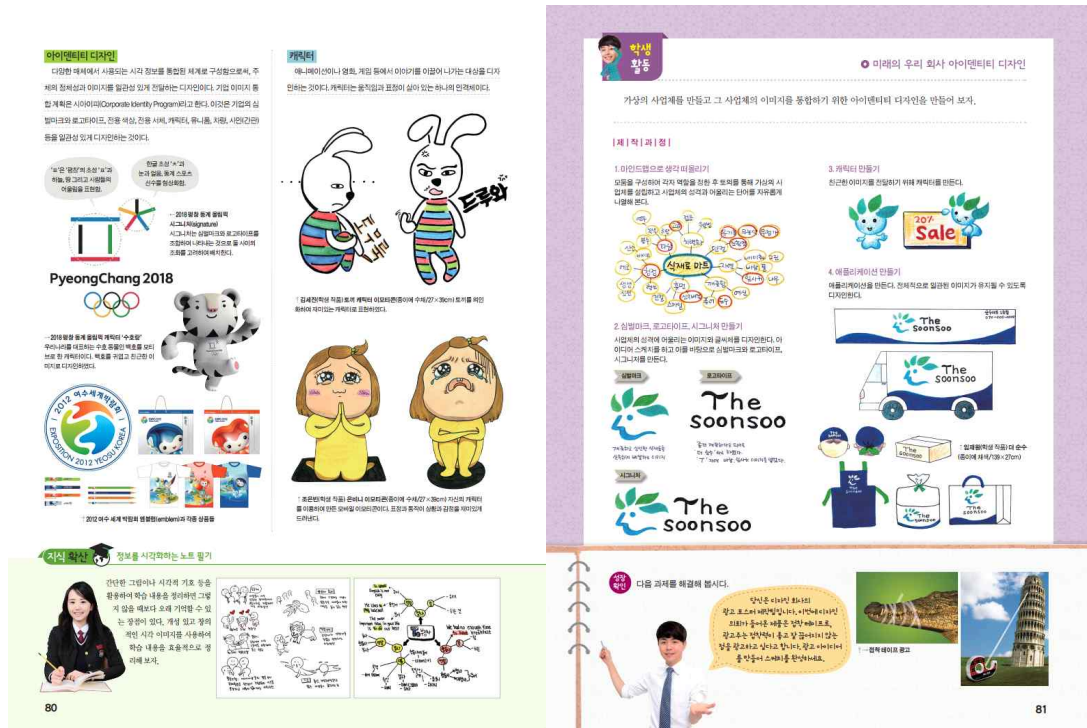
지학사는 의미를 담은 시각 디자인으로 로고 디자인을 분류하고 있고, 로고 디자인 자체를 중심으로 다루기보다 시각 디자인의 한 구성요소로써 로고 디자인을 제시하고 있다. 해당 교과서에서 로고 디자인은 CI에 대한 설명으로 이를 대체하고 있으며, 세종특별자치시 CI를 예로 들어 시그니처와 캐릭터에 대한 일관성을 언급하고 있다.



<그림 12> (주)천재교과서 미술①, p.16, p.73.

천재교과서는 로고를 ‘지역과 시대의 특성을 반영한 기호와 상징’ 과 ‘그림과 기호로 알리는 디자인’ 두 가지 단원에서 제시하고 있다. 우선 ‘지역과 시대의 특성을 반영한 기호와 상징’ 단원에서는 로고를 시대의 변화 혹은 전통과 문화의 차이에 따라 의미가 달라질 수 있는 의사소통의 한 방식으로 바라보고 있다. 차이점을 보여주기 위해 세 국가의 여권 속 국장에 담긴 상징을 예시로 비교하며 이해를 돕고 있다. ‘그림과 기호로 알리는 디자인’ 단원에서는 마크와 로고에 대한 용어를 각각 설명하고, 국립한글박물관을 예시로 그 차이점을 분명하게 드러내고 있다. APPLE사의 마크 변천 과정을 연도별로 제시함으로써 마크의 시대적 변화를 알 수 있게 하며, 또래 학생들의 작품을 통해 로고에 대한 흥미를 유발하고 있다. 천재교과서에는 CIP를 심화 학습으로 따로 분류하고 국립현대미술관

(MMCA)을 예시로 학생들이 로고를 통해 서식, 포장, 간판, 유니폼, 광고 등의 다양한 응용이 가능하다는 것을 보여주고 있다.



<그림 13> ㈜해냄에듀 미술②, pp. 80~81.

해냄에듀는 의미와 정보를 전달하는 시각 디자인으로 로고 디자인을 분류하고 있으며, 아이덴티티 디자인을 중심으로 교과서를 전개하고 있다. 먼저 아이덴티티 디자인과 CIP를 연관 지어 용어설명이 이루어졌고, 2018 평창 동계 올림픽과 2012 여수 세계 박람회를 예시로 심벌마크, 로고타이프, 시그니처, 캐릭터 그리고 엠블럼까지 차례대로 이야기하고 있다. 그리고 정보를 시각화하기 위한 노트 필기 방법을 아래 추가로 언급하며, 시각적 기호를 생활 속에서 응용할 수 있는 방법을 제시하고 있다. 그뿐만 아니라, 학생 표현 활동으로 ‘미래의 우리 회사 아이덴티티 디자인’이 나와 있는데, 이를 통해 학생이 직접 가상의 사업체를 구상하고 자신에 대한 생각을 시각화할 수 있다. 이 표현 활동은 학생이 스스로 자신이 관심 있는 분야를 탐색하며 진로와 연계할 수 있다는 가능성이 보인다. 제작과정에서는 과정마다 학생 작품으로 시각자료를 충분히 제시되어 있어, 학생들이 쉽게 표현 활동을 따라갈 수 있게 하였다.

디자인은 인간의 생활에 필요한 다양한 물건이나 이미지가 실용성과 아름다움을 가지도록 계획하고 제작하는 작업이다. 사용하기 편리하고 아름다운 디자인은 인간의 생활을 개선하며 삶의 질을 향상한다.
우리 생활을 개선하는 다양한 디자인을 살펴보고, 기능적인 디자인 작품을 제작해 보자.

· CIP 디자인: 기업이나 공공 단체를 상징하는 시각적인 이미지를 통일하여 로고, 브로셔, 상품 등에 통일하게 적용하기 위한 디자인을 말한다. 기업이나 단체의 정체성을 나타내고, 경쟁력을 높이는 데 중요한 역할을 한다.

1. 로고를 적용한 팸플릿
 2. 로고를 적용하여 만든 티셔츠
- 송지환(학생 작문) 캠퍼드림(업 컴퓨터 디자인) 학교 행사를 홍보하기 위한 로고를 디자인해 브로셔와 티셔츠 등에 적용했다.



<그림 14> (주)YBM 미술②, p.48.

YBM은 로고 디자인을 실용성과 심미성을 계획하고 제작하는 즐거운 디자인으로 분류하였고, CIP 디자인을 로고와 함께 언급하고 있다. CIP의 개념과 역할에 관해 설명하고 학생이 학교 행사를 홍보하기 위해 로고를 적용한 팸플릿, 티셔츠를 예시로 들며 학교에서도 로고 디자인을 응용할 수 있는 다양한 방법을 제시하고 있다.

3) 교과서 분석을 통한 수업 설계 방향

중학교 교과서별로 제시된 내용을 세부적으로 파악한 결과, 브랜드 로고 디자인 수업 구상 계획 시 주안점을 세 가지로 정리할 수 있었다. 첫째, 대부분 교과서에서 로고 디자인을 브랜드와 연결하기보다는 CI(Corporate Identity) 혹은 CIP(Corporate Identity Program) 용어를 사용하여 로고 디자인과 연계하거나 대체하는 단원이 대다수였다. 교과서의 추세에 따라 로고 디자인과 기업의 아이덴티티를 연결시켜 수업을 진행해야 한다면 로고 디자인과 기업 간의 상관관계를 학생들에게 이해시킬 수 있어야 할 것으로 보인다. 둘째, 모든 출판사 로고 디자인 단원의 공통점은 심벌, 로고타이프, 시그니처, 엠블럼 등 학생들이 생소할 수 있는 로고 디자인 관련 용어를 시각자료와 함께 최대한 쉬운 단어들만 이용하여 뜻을 풀이했다는 점이다. 이에 좀 더 포괄적인 의미를 담고 있는 아이덴티티 용어는 단순히 시각자료로 설명할 수 없으므로 학생들이 충분히 이해할 수 있도록 여러 차례 반복설명이 필요하다. 셋째, 로고 디자인이라는 동일한 주제일

지라도 티셔츠, 팸플릿, 음료, 명함, 동아리 등 출판사마다 각기 다른 소재의 표현 활동으로 구성되어 있었다. 자유학기제에 적합한 수업 구상을 위해 로고 디자인 수업의 방향성을 학생의 자아 성찰 및 진로 탐색의 기회를 제공할 수 있도록 수업을 설계해야 한다. 그 예시로, (주)해냄에듀와 같이 학생에게 가상의 사업체를 구상하는 형태의 표현 활동을 제시함으로써 견고한 자기 이해를 바탕으로 직업인으로서의 미래 자신의 역할 및 직업을 탐색할 수 있도록 구성해야 한다.

2. 수업 사전 설문조사 내용 및 결과 분석

1) 브랜드 로고에 대한 인식 실태조사 및 분석

본 설문조사는 브랜드 로고 디자인 수업을 시작하기 전에 제주의 A 중학교 1학년 5개 학급으로 여학생 112명과 남학생 28명, 총 140명의 학생을 대상으로 진행했으며 수업 현장의 실태를 파악하고 실질적으로 학생들에게 적합한 프로그램을 설계하기 위해 학생들의 인식 현황을 조사하기 위한 목적에 있다. 설문 문항은 총 10개의 객관식 문항으로 학생들의 학습 능력을 파악하고 수업 난이도를 조절하여 학생들에게 필요한 학습자료, 수업 진행의 어려움 발생 시 알맞은 문제 해결 방법을 사전에 준비하기 위한 세부 질문 내용으로 구성하였다.

<표 7> 브랜드에 대한 관심도

평소 브랜드에 대해 관심이 있나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	19	13.6
그렇다	26	18.6
보통이다	54	38.6
그렇지 않다	31	22.1
전혀 그렇지 않다	10	7.1

평소 브랜드에 대한 관심도를 묻는 질문으로 ‘보통이다’에 해당하는 응답이 38.6%로 가장 많았다. ‘보통이다’를 제외하고 전체적으로 비교해보았을 때, 관심이 있는 비율은 32.2%, 관심이 없는 비율이 29.2%로 수치상 큰 차이를 보이지 않았다.

<표 8> 브랜드 로고 디자인 수업에 대한 경험

브랜드 로고 디자인 수업을 이미 경험해본 적이 있나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
경험해본 적이 있다	3	2.1
경험해본 적이 없다	137	97.9

140명 중의 97.9% 인원이 브랜드 로고 디자인 수업을 경험해보지 않은 것으로 나타났으며, 오직 3명의 인원만이 브랜드 로고 디자인 수업을 경험해보았다고 답했다.

<표 9> 브랜드 로고 디자인 수업 흥미도

이번 미술 시간에 ‘브랜드 로고 디자인 수업’을 한다면 흥미로울 것 같나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	48	34.3
그렇다	44	31.5
보통이다	39	27.9
그렇지 않다	5	3.6
전혀 그렇지 않다	4	2.9

브랜드 로고 디자인 수업에 대한 흥미도는 ‘매우 그렇다’가 34.3%로 가장 높은 비율을 보인다. 앞서 1번 문항에서 브랜드 자체에 대한 관심도는 ‘보통이다’가 가장 높은 비율을 보였던 반면에 브랜드 로고 디자인 수업은 학생들이 상대적으로 높은 관심도를 보인다.

<표 10> 미술 수업 진행 방법 선호도

미술 수업에서 선호하는 수업방법은 무엇인가요?		
항목	인원(명)	비율(%)
모둠별로 활동하여 결과물을 제출하는 수업	98	70.0
개인별로 활동하여 결과물을 제출하는 수업	42	30.0

학생들이 미술 수업에서 진행하는 수업방법으로 개인별 활동보다 모둠별 활동을 더 선호하는 것으로 나타났으며, 수치상으로 2배 이상의 차이를 보인다.

<표 11> 참고자료로서 교과서의 인식

현재 사용하고 있는 교과서의 내용이 참고자료로 활용하는 데에 충분한가요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	5	3.6
그렇다	28	20.0
보통이다	75	53.6
그렇지 않다	25	17.9
전혀 그렇지 않다	7	5.0

현재 사용하고 있는 교과서의 내용이 참고자료로 활용하는 데에 충분한지 묻는 질문에 ‘보통이다’가 53.6%로 가장 높은 수치였다. ‘보통이다’를 제외한 긍정의 비율은 23.6%, 부정의 비율은 22.9%로 비등한 수치를 보인다.

<표 12> 로고 디자인 수업 방법 선호도

로고 디자인 수업에서 어떤 방법이 이해를 돕는데, 가장 도움이 될 것 같나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
교과서 위주의 수업	5	3.6
실습 위주의 수업	44	31.4
팀으로 활동하는 수업	70	50.0
타교과와 연계하는 수업	1	0.7
다양한 학습자료와 예시를 주는 수업	20	14.3

전체 인원 중 절반의 학생이 로고 디자인 수업에서 팀으로 활동하는 수업이 이해를 돕는데, 가장 도움이 된다고 답변했다. 실습 위주의 수업이 31.4%, 다양한 학습 자료와 예시를 주는 수업이 14.3%로 그다음 많은 수치를 보인다.

<표 13> 선호하는 학습과제 해결방법

로고 디자인 학습과제를 진행하면서 어려움이 생길 시, 어떤 해결방법이 좋을 것 같나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
관련된 예시자료를 통해 스스로 해결방법 찾기	17	12.1
반복적인 연습을 통해 해결방법 찾기	7	5.0
팀원들과 협동하여 해결방법 찾기	70	50.0
선생님의 조언을 통해 해결방법 찾기	46	32.9

로고 디자인 학습과제를 진행하면서 어려운 문제가 생길 경우, 해결방법으로 팀원들과 협동하기가 50.0%로 가장 높은 비율을 보였다. 그다음 선생님의 조언을 통해 해결방법 찾기가 32.9%로 가장 많은 수치를 보인다.

<표 14> 브랜드 로고 디자인 제작 단계별 난이도

로고 디자인 수업 주제로 ‘나만의 브랜드’ 를 직접 제작한다면 어떤 단계에서 가장 어려움을 느낄 것 같나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
나만의 브랜드 이름 정하기	43	30.7
나만의 브랜드 로고 모양 만들기	73	52.1
나만의 브랜드 로고 글씨체 정하기	20	14.3
나만의 브랜드 로고 색 정하기	4	2.9

로고 디자인 수업 주제로 ‘나만의 브랜드’ 를 직접 제작할 경우, 가장 어려움을 느낄 것 같은 단계로 나만의 브랜드 로고 모양 만들기가 가장 높은 빈도수를 나타냈다. 그다음 브랜드 이름 정하는 것에 어려움을 느낄 것 같다는 응답이 높게 나타났다.

<표 15> 자신의 진로 고민에 대한 경험

자신의 진로에 대해서 고민을 해본 적이 있나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	33	23.6
그렇다	58	41.4
보통이다	30	21.4
그렇지 않다	13	9.3
전혀 그렇지 않다	6	4.3

자신의 진로에 대해 고민을 해본 적이 있는지 묻는 질문에 ‘그렇다’가 41.4%로 가장 많은 수치를 보였다. 부정의 비율은 총 13.6%로 비교적 많은 학생이 진로에 대해 고민을 한 것을 알 수 있다.

<표 16> 자신을 탐구하는 시간에 대한 경험

나에 대해 탐구하는 시간을 가져본 적이 있나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	14	10.0
그렇다	40	28.6
보통이다	57	40.7
그렇지 않다	20	14.3
전혀 그렇지 않다	9	6.4

나에 대해 탐구하는 시간을 가져본 적이 있는지에 대한 질문에 ‘보통이다’가 40.7%로 가장 많은 응답률을 보였다. ‘보통이다’를 제외한 긍정의 비율은 38.6%로, 앞서 9번 질문과 비교한다면 자신에 대해 탐구하는 시간을 가지는 학생의 비율이 상대적으로 낮게 나타난 것을 알 수 있다.

2) 설문결과 분석을 통한 수업 설계 방향

브랜드 로고 디자인 수업 이전에 진행한 설문조사의 결과분석을 통해 실제 현장 수업에서 추가적으로 고려해야할 점에 대해 몇 가지 정리해볼 수 있었다.

첫째, 브랜드 로고 디자인 관련 수업을 경험해보지 못한 학생들이 97.9%로 대다수이기 때문에 브랜드 로고에 대한 개념 정립을 시작으로 수업모형을 구성해야 한다. 교과서가 채우지 못하는 부분은 참고자료를 통해 보완하며, 특히 자신의 브랜드 제작 과정 중 어려움을 느낄 것 같다고 응답한 단계를 위주로 충분한 예시자료를 제공한다.

둘째, 동료 학습자와 협력하여 어려운 문제를 해결할 수 있도록 모둠 활동을 준비해야한다. 학생들이 선호하는 수업방식 및 과제 해결방법으로 ‘팀원과의 협동’을 가장 많이 선택했다. 모둠 활동을 통해 동료학습자간의 협력이 가능하도록 분위기를 조성하며 선생님의 개인별 피드백을 통해 소외되는 학생이 없도록 한다.

셋째, 학생들이 개별적으로 자신에 대해 탐구하고 진로를 고민할 수 있도록 활동지를 제공해야 한다. 자신을 탐구하는 시간에 대한 경험을 묻는 질문에 ‘보통이다’를 제외하고 38.6%의 학생만이 경험이 있다고 답했다. 학생들에게 단계별로 학습지를 제공하고 고민하는 데에 충분한 시간을 부여함으로써 학생들이 자신에 대해 고민하는 방법을 자연스럽게 터득할 수 있다.

IV. 브랜드 로고 디자인 활용 수업의 실제

1. 지도 계획의 설계

1) 교수·학습 지도 계획

본 연구 수업의 체계적이고 효율적인 학습 목표 달성을 위한 교육방법으로 실무에서 사용되는 디자인 프로세스와 창의적 문제 해결법 모형을 결합하였다. 자신에 대한 탐색과 로고 디자인에 대한 고민이 각각 충분히 이루어질 수 있도록 6단계의 과정으로 재구성하였고, 내용은 다음과 같다.

<표 17> 교수·학습 전개 과정

①	문제 인식	학습 자료를 통해 학습 문제를 파악하고 탐구하는 단계이다. 교사는 다양한 참고자료를 통해 브랜드 로고 디자인의 개념을 이해시키고 디자인하는 과정을 설명한다.
②	아이디어 탐색	교사는 학습자에게 활동지 작성을 통해 탐색의 기회를 제공한다. 학습자는 자신을 나타내는 핵심 키워드를 찾고, 디자인 목표와 콘셉트를 설정한다.
③	아이디어 발상 및 스케치	다양한 발상법을 활용하여 아이디어를 구상하고 여러 차례 아이디어 스케치를 진행한다.
④	아이디어 정교화	아이디어 스케치를 모두 검토하고 잠재력이 보이는 요소들을 추려서 정돈된 로고 디자인의 형태로 구현한다.
⑤	프레젠테이션	발표를 통해 자신의 완성된 디자인을 친구들과 공유하고 자신의 의도대로 이미지가 효과적으로 표현되었는지 확인한다.
⑥	최종안 결정	마지막으로 세부 수정 및 보완을 통해 완성도를 강화하고 로고 디자인의 최종 디자인을 확정 짓는다.

2) 차시별 수업 지도 계획

<표 18> 차시별 수업 지도 계획

차시	주요 학습 내용 및 활동		수업단계	준비자료
1/3	이해	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 브랜드의 요소 및 개념 설명 <ul style="list-style-type: none"> - 브랜드의 의미 - 브랜드의 기원 - 오늘날 브랜드 (브랜드의 중요성) - 브랜드 아이덴티티의 의미 	문제 인식 ↓ 아이디어 탐색	<ul style="list-style-type: none"> - 교과서 - PPT 자료 - 사진 자료 - 영상 자료 - 활동지 - 필기도구
	표현	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 활동지 작성을 통한 개인 탐색활동 <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 아이덴티티 파악하기 		
	이해	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 브랜드 네이밍에 대한 설명 <ul style="list-style-type: none"> - 네이밍 기법 5가지, 유의사항 3가지 		
	표현	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 활동지에 자신만의 브랜드 이름 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 브랜드의 이름과 의미 작성하기 		
2/3	이해	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 로고 디자인에 대한 심층적 설명 <ul style="list-style-type: none"> - 로고의 뜻 - 로고의 역사 - 로고의 구성요소 - 로고 디자인의 종류 - 글자를 다양하게 표현하는 방법 - 로고 그림을 정하는 방법 	아이디어 발상 및 스케치	<ul style="list-style-type: none"> - 교과서 - PPT 자료 - 사진 자료 - 영상 자료 - 활동지 - 필기도구
	표현	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 활동지를 통한 아이디어 스케치 <ul style="list-style-type: none"> - 각자의 브랜드 이름과 콘셉트에 맞게 기법을 활용하여 스케치 		
3/3	이해	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 로고 디자인에서 색상의 의미 설명 <ul style="list-style-type: none"> - 색상의 상징에 대한 개념의 이해 (색상별 예시 자료를 통해 설명) - 따뜻한 색과 차가운 색 설명 ▷ 로고 디자인할 때 주의사항 설명 	아이디어 정교화 ↓ 프레젠테이션 ↓ 최종안 결정	<ul style="list-style-type: none"> - 교과서 - PPT 자료 - 사진 자료 - 영상 자료 - 활동지 - 필기도구 - 사인펜 - 색연필 - 모양 자
	표현	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 활동지를 통해 최종 로고 디자인 (모양 자와 색칠 도구를 활용) ▷ 완성된 로고 발표 및 내용 정리 <ul style="list-style-type: none"> - 세부 수정 및 검토 후 최종 제출 		

3) 지도상의 유의점

- 가. 흥미를 느낄 수 있는 참고자료를 제시하여 학습 내용에 대한 호기심과 표현 동기를 부여한다.
- 나. 본 단원은 시각적인 성과보다 과정의 의미를 알고 체험하는 데 초점을 두도록 한다.
- 다. 학생들이 다양한 재료와 방식을 선택하도록 하되, 사전의 계획대로 진행되는지 표현상의 어려움은 없는지 점검하며 순회 지도한다.
- 라. 학생들이 자신의 아이디어가 실현되는 과정을 즐길 수 있도록 적극적이고 자유로운 활동 분위기를 만들어준다.
- 마. 다양한 도구와 기법을 사용하는 과정에서 학생들이 안전에 유의하여 활동할 수 있도록 하며 위험 요소가 생기지 않도록 수시로 순회 지도한다.

4) 평가 요소

<표 19> 차시별 학습자 평가 계획

평가측면 및 평가방법	인지적 측면	지식 평가 탐구 적용 평가	과정평가	활동지 평가
	심동적 측면	재료 또는 용구의 활용성 표현 평가	실기평가	단원 활동 후
	정의적 측면	참여 자세 평가	관찰법	수업 중, 후
평가결과 처리계획	과정평가	서술형으로 평가 학습 증진 및 교수 능력 향상을 위함 과정 단계별 성취기준 달성에 따른 평가		
	실기평가			
	관찰법			
평가 시 유의사항	<p>정의적 측면의 평가는 가급적 점수화하지 않는 것을 원칙으로 한다. 평가 결과는 기록, 보고, 보관하는데 그치지 말고, 궁극적으로 학생들이 지속적인 비평적 사고력과 미적 감수성을 촉진하고 미술과 수업의 목표, 내용, 방법들을 개선하기 위한 근거 자료와 피드백 수단으로 활용하도록 한다. 미술과 평가는 학생들을 등급화, 서열화하는 판정과 분류로서의 평가가 아니라, 학생들의 지속적인 미적 안목, 창의적 표현 능력 성장과 미술의 교수학습을 지향하는 성장과 개선으로써의 평가가 되도록 한다.</p>			

2. 교수 학습 지도의 설계

본 절에서는 앞서 제시한 수업지도 계획에 따라 ‘브랜드 로고 디자인을 활용한 자유학기제 미술수업 지도 방안’ 으로 총 3차시의 교수·학습 지도안을 개발하였고, 3주 동안에 걸쳐 수업을 차시 당 1시간씩 진행하였다. 각 차시별로 교수·학습 지도안 과정, PPT 시청각 자료 그리고 수업활동지 자료의 내용을 정리하면 다음과 같다.

1) 1차시 교수·학습 지도안

1차시에서 가장 중요하게 다루는 주제어는 ‘브랜드’ 와 ‘브랜드 아이덴티티’ 이다. 먼저, 오늘날 브랜드의 역할과 중요성을 강조하며 브랜드 개념의 이해를 돕고 브랜드 아이덴티티에 대해 설명하였다. 그다음 브랜드 아이덴티티와 개인의 정체성을 자연스럽게 연결 지어 활동지 작성을 통해 개인 탐색활동이 가능하게 했다. 마지막으로 개인 탐색활동을 토대로 자신을 상징하는 소재를 찾고 브랜드 이름과 그 의미를 정리하였다.

<표 20> 1차시 교수·학습 지도안 과정

교과	미술	장소	교실	차시	1/3	교재	중학교 미술 I
단원	5. 마음을 움직이는 디자인						
주제	3. 정보를 전달하는 디자인 - 브랜드 로고 디자인						
성취기준	[9미02-02] 주제에 적합한 표현과정을 계획할 수 있다.						
학습목표	1. 브랜드에 대한 의미를 이해하고 설명할 수 있다. 2. 나를 상징하는 소재로 브랜드 이름을 정할 수 있다.					수업형태	학생 반응중심 수업
학습단계	학습내용	교수·학습활동				시간	자료 및 유의점
도입	▶ 인사 ▶ 동기 유발	▶ 인사 및 출석을 확인한다. ▶ 학생들이 좋아할 만한 음식을 예시로 브랜드에 대해 질문하며 학생 반응중심으로 수업을 시작한다. T: ‘햄버거’ 하면 어떤 브랜드가 떠오르나요? S: 맥도날드요! / 롯데리아요! / 버거킹요!				5분	PPT자료

		<p>T: 그렇다면 ‘치킨’ 하면 어떤 브랜드가 떠오르나요? S: BBQ요! / BHC요! / 교촌이요!</p> <p>T: 마지막으로 ‘콜라’ 하면 어떤 브랜드가 떠오르나요? S: 코카콜라요! / 펍시요!</p> <p>T: 이처럼 우리는 다양한 브랜드를 주변에서 볼 수 있는데요, 그렇다면 과연 브랜드의 뜻은 무엇일까요? 아마 브랜드의 뜻 자체는 말하기가 쉽지 않을 텐데요. 이번 시간에 브랜드에 대해 자세히 알아보는 시간을 가져볼게요!</p>		
	<p>▶ 학습 목표 제시</p>	<p>▶ 학습 목표를 제시한다.</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <p>1. 브랜드에 대한 의미를 이해하고 설명할 수 있다. 2. 나를 상징하는 소재로 브랜드 이름을 정할 수 있다.</p> </div>		
전개	<p>▶ 브랜드 개념 이해</p> <p>▶ 나에 대한 탐색 활동</p>	<p>▶ 브랜드의 개념을 알아본다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 브랜드의 사전적 의미를 탄생배경과 이어서 함께 설명한다. 2. 오늘날 브랜드가 중요해진 이유를 설명한다. <ol style="list-style-type: none"> a. 오늘날 브랜드의 다양한 범주에 대해 설명한다. (브랜드의 의미 확장) b. 제품 구매하는 데에 브랜드의 이미지가 직접적 영향 (브랜드 아이덴티티 중요도 상승) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 브랜드 아이덴티티의 의미 설명 3. 브랜드 아이덴티티를 맥도날드와 나이키를 예시로 설명한다. 브랜드 아이덴티티가 잘 드러난 광고 영상을 시청한 후, 맥도날드와 나이키의 브랜드 아이덴티티를 설명한다. <p>▶ 활동지를 배부하고 10분간 나에 대한 탐색활동을 진행한다.</p> <p>▶ 브랜드 이름 쉽게 짓는 방법 예시를 통해 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 만든 사람의 이름 활용하기 - 이니셜 활용하기 - 두 가지 단어를 합치기 - 이름을 줄여보기 - 발음 그대로 써보기 <p>▶ 브랜드 이름을 지을 때 유의사항을 추가 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이미 있는 이름 사용하지 않기 - 부정적인 단어 사용하지 않기 - 되도록 어려운 발음 피하기 	35분	PPT자료 참고자료 활동지 필기도구

		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 활동지를 통해 10분간 브랜드 이름을 정한다. <ul style="list-style-type: none"> - 활동지를 배부한다. ▶ 순회 지도하며, 주의사항 안내 및 적극적으로 탐구할 수 있도록 유도한다. 		
정리	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생별 탐색활동 공유 ▶ 차시 예고 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 개인별 정리한 내용을 발표하여 다양한 생각을 공유하며 생각을 확장 시킬 수 있도록 활동한다. ▶ 교사의 설명을 통해 찾아낸 탐색활동을 중심으로 브랜드 개념을 정리한다. ▶ 주변을 정리하고 탐구 활동을 마무리한 활동지를 걷는다. ▶ 다음 차시예고를 안내한다. ▶ 인사 후 수업을 마무리한다. 	5분	

2) 2차시 교수·학습 지도안

2차시에서는 본격적으로 로고에 대한 이론 수업과 아이디어 스케치를 진행하였다. 우선, 로고의 전반적인 이해를 돕기 위해 시청각 자료를 통해 다양한 로고 디자인 예시를 활용하며, 로고의 용어와 구성 원리에 대해 설명하였다. 그리고 글 또는 그림으로 로고를 디자인하는 방법을 제시하며 학생들이 원활하게 아이디어 스케치를 할 수 있도록 지도하였다.

<표 21> 2차시 교수·학습 지도안 과정

교과	미술	장소	교실	차시	2/3	교재	중학교 미술 I
단원	5. 마음을 움직이는 디자인						
주제	3. 정보를 전달하는 디자인 - 브랜드 로고 디자인						
성취기준	[9미02-02] 주제에 적합한 표현과정을 계획할 수 있다.						
학습목표	1. 로고에 대한 의미를 이해하고 설명할 수 있다. 2. 나를 상징하는 소재로 로고를 디자인할 수 있다.					수업형태	학생 반응중심 수업
학습단계	학습내용	교수·학습활동				시간	자료 및 유의점
도입	▶ 인사	▶ 인사 및 출석 확인한다. ▶ 전차 시 배웠던 브랜드 개념을 학생들에게 복기하며 수업을 시작한다. ▶ 학습 목표를 제시한다.				5분	PPT자료
	▶ 로고의 개념 설명	▶ 로고에 대한 개념을 학생들에게 설명한다. 사전적인 의미를 눈높이에 맞춰 쉽게 해석하여 학생들의 이해를 돕는다.					
	▶ 동기 유발	▶ 로고 질문 시간 - '다음 로고는 어떤 브랜드일까요?' 로고를 보며, 브랜드를 맞히는 질문 시간을 갖고 학생들의 동기를 유발한다.					
전개	▶ 로고의 전반적인 이해 돕기	▶ 로고를 이해할 수 있도록 로고의 역사를 설명한다. 1. 로고의 탄생배경을 설명한다. 2. 오늘날 로고가 중요해진 이유를 설명한다. 기업 광고와 홍보의 빠른 성장이 로고의 엄청난					

	<p>▶ 표현 활동</p>	<p>영향력을 발휘 할 수 있게 만들었음을 설명하며, 로고의 중요성을 강조한다.</p> <p>▶ 로고의 구성요소와 종류에 대해 설명한다. (최대한 쉬운 용어를 활용하여 학생들의 이해를 도운다.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 심벌마크 - 워드마크 - 시그니처 - 엠블럼 <p>▶ 질문 시간을 통해 학생들의 이해도를 확인한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - '로고의 구성요소 3가지는?' - '다음 로고는 어떤 종류일까요?' <p>▶ 로고를 글자로 다양하게 표현하는 방법을 예시로 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 손글씨처럼 표현하기 - 연결해서 표현하기 - 단순하게 표현하기 - 글자에 의미 담기 (글자에 의미 담기 파트에서 질문 시간을 한 번 더 활용하여 학생들의 집중력을 환기해준다.) <p>▶ 로고 그림을 정하는 방법을 예시로 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사람이나 동물 그리기 - 자연으로 표현하기 - 도형으로 표현하기 <p>▶ 활동지를 배부하며, 활동지 작성방법을 설명한다.</p> <p>▶ 순회 지도를 통해 학생들이 적극적으로 아이디어 스케치를 할 수 있도록 유도한다.</p>	35분	PPT자료 참고자료 활동지 필기도구
정리	<p>▶ 학생별 탐색활동 공유</p> <p>▶ 차시 예고</p>	<p>▶ 개인별 정리한 내용을 발표하여 다양한 생각을 공유하며 생각을 확장 시킬 수 있도록 활동한다.</p> <p>▶ 주변을 정리하고 탐구 활동을 마무리한 활동지를 걷는다.</p> <p>▶ 다음 차시예고를 안내한다.</p> <p>▶ 인사 후 수업을 마무리한다.</p>	5분	

3) 3차시 교수·학습 지도안

3차시에서는 앞서 제작한 아이디어 스케치를 바탕으로 로고 디자인을 완성할 수 있도록 하였다. 로고 디자인에 대한 완성도를 높이기 위해 표현 활동에 앞서, 로고 디자인에서 색상의 상징 및 중요성에 대해 설명하였다. 그리고 로고 디자인 할 때 주의사항을 언급하며 지난 차시 활동에서 학생들이 보완해야 할 부분을 언급했다. 마지막으로 서로의 완성된 작품을 감상하며 스스로 성찰하고 개선해나갈 수 있도록 지도하였다.

<표 22> 3차시 교수·학습 지도안 과정

교과	미술	장소	교실	차시	3/3	교재	중학교 미술 I
단원	5. 마음을 움직이는 디자인						
주제	3. 정보를 전달하는 디자인 - 브랜드 로고 디자인						
성취기준	[9미02-02] 주제에 적합한 표현과정을 계획할 수 있다.						
학습목표	1. 색을 이해하고 자신의 브랜드에 맞는 색을 사용할 수 있다. 2. 자신이 만든 브랜드 로고 디자인의 의도를 설명할 수 있다.					수업형태	학생 반응중심 수업
학습단계	학습내용	교수·학습활동				시간	자료 및 유의점
도입	▶인사	▶인사 및 출석 확인한다. ▶미술실 이용 시 주의사항에 대해 공지한다. (미리 수업 준비물을 모둠별로 책상 위에 배치한다.) ▶전 차시에 배웠던 로고 디자인의 종류 및 구성요소를 학생들에게 복기하며 수업을 시작한다. ▶학습 목표를 제시한다.				5분	PPT자료 참고자료 활동지 색연필 싸인펜 모양자 필기도구
	▶수업의 목표 설명	<div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> 1. 색을 이해하고 자신의 브랜드에 맞는 색을 사용할 수 있다. 2. 자신이 만든 브랜드 로고 디자인의 의도를 설명할 수 있다. </div> ▶오늘 수업의 학습 진행 순서에 대해서 설명한다.					
	▶학습 동기 부여	▶로고 디자인에 있어서 색상의 중요성을 설명한다. (연구 자료를 통해 로고 색상의 중요성에 대해 신빙성을 높인다.)					
전개	▶로고 디자인 이해돕기	▶질문을 통해 브랜드 로고의 색상이 우리에게 미치는 영향에 대해 질문을 통해 간접적인 이해를 도운다. '다음 색상을 보고 떠오르는 브랜드 이름은?' - 연두색 흰색 : 네이버					

	<p>▶ 로고 디자인 이해 돕기</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 노란색 갈색 : 카카오 - 빨간색 흰색 : 유튜브, 코카콜라 <p>▶ 색의 상징에 대한 개념을 설명하며, 색상이 각각 의미를 가지고 있음을 시사한다.</p> <p>▶ 브랜드 로고 예시를 통해 각각의 색상이 나타내는 상징과 해당하는 색을 주로 사용하는 브랜드의 공통점을 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빨간색 - 주황색 - 노란색 - 초록색 - 파란색 - 보라색 <p>- 다양한 색을 한 번에 활용한 경우 (이외 색상은 참고자료로 대체한다.)</p> <p>▶ 색의 온도를 따뜻한 색과 차가운 색으로 구분 지어 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아이스크림 로고를 예시로 색의 온도에 대한 이해를 도운다. <p>▶ 로고를 디자인할 때 주의사항에 대해 설명한다. (지난 차시 활동에서 학생들이 보완할 부분을 짚어준다.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 선을 깔끔하게 그리기 - 글자 사이 공간 확인하기 - 읽기 편하게 만들기 <p>▶ 단계별로 시간을 나눠서 설명하며 활동지 작성을 진행한다. (가장 먼저 활동지 예시자료를 통해 활동지 작성하는 방법에 대해 설명한다.)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 브랜드 이름 확정 짓기 2. 자를 활용하여 로고 스케치하기 3. 로고 색칠하기 4. 로고를 디자인한 의도 작성하기 <p>▶ 순회 지도를 통해 학생들이 적극적으로 로고 디자인을 할 수 있도록 유도한다.</p>	30분	<p>PPT자료</p> <p>PPT자료 참고자료 활동지 색연필 싸인펜 모양자 필기도구</p>
정리	<p>▶ 학생별 활동내용 공유</p> <p>▶ 정리 정돈</p>	<p>▶ 개인별 제작한 로고 디자인을 발표하여 학생들의 생각을 확장 시킬 수 있도록 활동한다.</p> <p>▶ 브랜드 로고 디자인수업에 대해 느낀 점을 발표한다.</p> <p>▶ 주변을 정리하고 활동지를 걷는다.</p> <p>▶ 인사 후 수업을 마무리한다.</p>	10분	

3. 수업 활동 결과물 분석

1) 1차시 실제 수업 과정 및 학생 수업 활동 결과물 분석

<표 23> 1차시 학생 수업 활동 결과물

나에 대해 탐구하기 『정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인』

나의 이름은? (한글 : **유지**) (영어 : **Yu Ji**)

내가 좋아하는 음식은 무엇인가요?	파라탕
내가 좋아하는 운동은 무엇인가요?	피구
내가 좋아하는 과목은 무엇인가요?	미술
내가 좋아하는 색상은 무엇인가요?	초록색
나의 별명은 무엇인가요?	하우두유우 (how do you do)
나의 취미는 무엇인가요?	영화보기
나의 특기는 무엇인가요?	그림
최근에 내가 가장 관심이 많은 것은 무엇인가요?	기타 연주
나는 무엇을 할 때 가장 행복하나요?	친구들과 놀 때
내가 가장 자랑스러웠던 순간은 언제인가요?	기타로 노래한곡을 연주했을 때
다른 사람과는 다른 나의 특별한 점은 무엇인가요?	악기가 긴 거
나의 장래적인 직업은 무엇인가요?	패션 디자이너
나중에 꼭 배우고 싶은 것은 무엇인가요?	영화기다, 드럼,
내가 사연가가 된다면 어떤 사연을 해보고 싶나요?	소꿉물
내가 좋아하는 유명인은 누구인가요?	조수빈

질문에 대한 답변을 토대로 **나에 대한 핵심 단어를 네 가지로 정리해보시오.**

# 그림	# 하우두유우	# 소꿉물	# 패션디자이너
------	---------	-------	----------

브랜드 이름 정하기 『정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인』

미래에 희망하는 나의 직업은?	패션디자이너
내가 원하는 나의 브랜드 이름은?	How do you do
이 브랜드 이름을 지은 이유는 무엇인가요?	별명이 How do you do 이고, 그 뒤에 이름인 유지 를 합쳐서.

• 브랜드 이름을 쉽게 찾는 방법

01. 먼저 사람의 이름 활용하기
02. 이름 활용하기
03. 두 가지 단어를 합치기
04. 이름을 줄여보기
05. 발음 그대로 바꾸기

• 브랜드 이름을 지을 때 주의할 점

01. 이미 있는 브랜드 이름 사용하지 않기
02. 부정적인 단어 사용하지 않기
03. 되도록 어려운 발음 피하기

선생님 의견

How do you do? + Yu Joo (유지) 이름이 너무 길어지고 한글로 아이덴티티가 잘 드러나지 않아. 이 이름의 표현방법은 인물적이던 어떤 철학자의 유훈 같은 것이지 < 발음, 의미, 어떤 시각에서 대문자 등 > 컨셉을 확실히 정하면 출품이 많아. 한 번 교정하라!

1차시는 브랜드 중심의 이론 수업과 활동지를 통해 개인별 탐색활동을 진행하였다. 먼저, 브랜드에 대한 이해를 돕기 위해 브랜드의 개념과 기원을 시작으로 오늘날 브랜드가 중요해진 이유와 브랜드 아이덴티티의 의미에 대해 유명 브랜드를 예시로 들며 설명하였다. 아이덴티티의 뜻인 ‘정체성’이 학생들에게 다소 생소한 단어일 수 있으므로 ‘브랜드의 특별한 개성’ 그리고 ‘다른 사람이 나를 생각할 때 떠올리게 하고 싶은 느낌’으로 여러 차례 학생들이 개념을 이해할 수 있도록 최대한 쉬운 용어로 풀어서 설명했다.

그다음 활동지에 있는 질문에 대한 답변을 통해 개인 탐색활동이 가능하도록 하였다. 질문의 구성은 학생이 부담 없이 답할 수 있는 질문부터 스스로에 대한

탐구가 필요한 질문으로 차례대로 나열하였다. 몇 가지의 키워드로 브랜드의 아이덴티티를 설명하는 기업과 같이 자신에 대한 탐구를 통해 자신을 나타내는 키워드를 네 가지로 정리하도록 하였다. 학생들은 활동지 질문에 응답하고 키워드를 도출해내는 것에 대해 크게 부담스러워하지 않았다. 하지만, 몇몇 학생들은 네 가지의 키워드를 조합하여 자신이 미래에 원하는 직업을 구상하는 것을 다소 어려워했다. 학생들의 광범위한 관심 분야를 충족시킬 수 있도록 다양한 척도의 질문이 필요해 보였다.

키워드 정리까지 모두 마무리하고 나서 학생들이 브랜드 이름을 짓는 데 어려움이 없도록 브랜드 네이밍 기법 5가지와 이름을 지을 때 유의사항 3가지에 관해 설명하였다. 학생들은 이 기법과 자신의 키워드를 활용하여 자기가 만든 브랜드의 이름과 이름에 담긴 의미를 작성하였다. 140명 학생의 결과물 중, 브랜드 이름이 중복되는 경우는 단 한 건도 없었다. 학생들은 각자 독창적이고 기발한 브랜드 이름을 만들어냈다. 네이밍 기법 중에 두 가지 단어를 조합하는 방법이 가장 많이 쓰였으며, 학생들은 자신이 원하는 업종과 관련된 단어를 창의적으로 변형시키고 이를 적절하게 융합시켰다. 그리고 이름에 담긴 의미 또한 주제에 벗어나지 않았다.

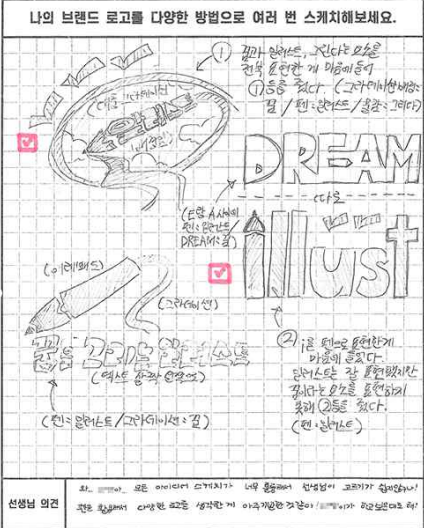
학습 활동 간에 어려움을 느끼는 학생들의 고충을 해소하기 위해 수업시간 이외에 ‘선생님 의견’ 칸에 개개인별 맞춤 피드백을 작성했고 이를 2차 수업시간에 확인하도록 했다.

2) 2차시 실제 수업 과정 및 학생 수업 활동 결과물 분석

<표 24> 2차시 학생 수업 활동 결과물

나의 로고 스케치하기 『정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인』

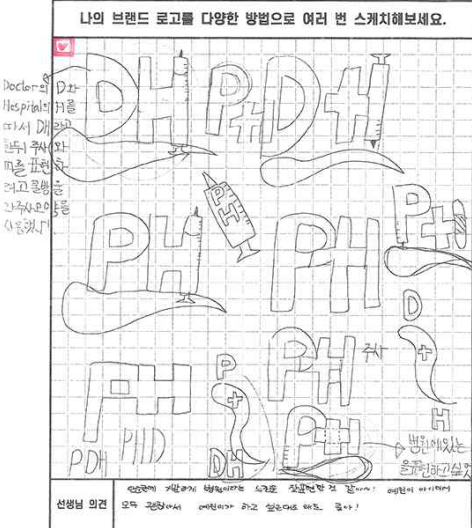
나의 브랜드 로고를 다양한 방법으로 여러 번 스케치해보세요.



선생님 의견 외. 어떠한 모든 아이디어 스케치가 내 작품을 완벽하게 그려가길 원합니다. 관한 아이디어 다양한 모드를 생각해가 아주 중요한 것 같아요. 아이디어가 많았으면 좋겠어!

나의 로고 스케치하기 『정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인』

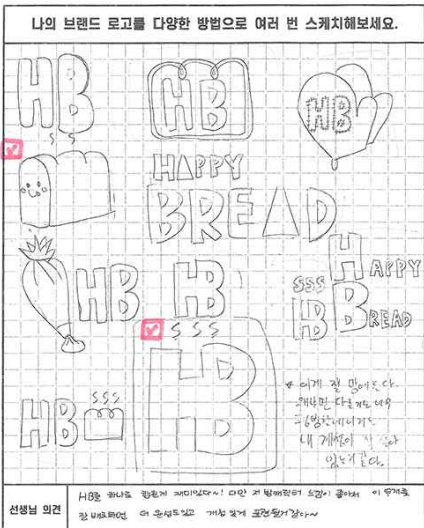
나의 브랜드 로고를 다양한 방법으로 여러 번 스케치해보세요.



선생님 의견 다양한 개념을 바탕으로 스토리를 생각해본 것 같아요. 어떤 아이디어도 모두 괜찮아요. 어떤 아이디어든 좋습니다. 수업 시간에 생각해왔던 것들이 잘 나왔네요. P와 Hospital의 비슷한 느낌도 가지고 피요양을 아끼고 쓰셨네요.

나의 로고 스케치하기 『정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인』

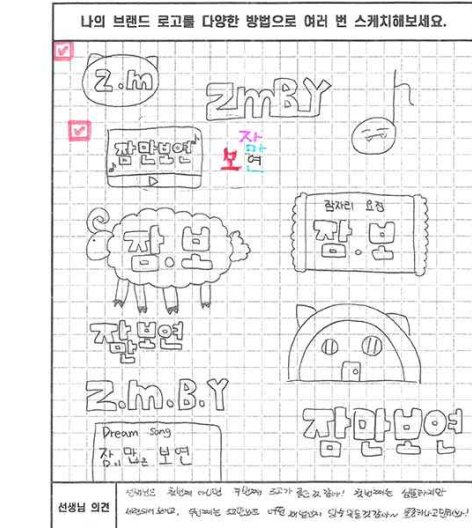
나의 브랜드 로고를 다양한 방법으로 여러 번 스케치해보세요.



선생님 의견 HAPPY BREAD 관련된 아이디어가 정말 많이 나왔네요. 다만 더 발전시켜 주길 바랍니다. 이 부분에 관한 아이디어가 정말 다양하고 개성 있게 표현했기 같아요.

나의 로고 스케치하기 『정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인』

나의 브랜드 로고를 다양한 방법으로 여러 번 스케치해보세요.



선생님 의견 Z.M.B.Y.와 잠만보와 관련된 아이디어가 정말 많이 나왔네요. 잠만보와 관련된 아이디어를 정말 많이 봤는데, Z.M.B.Y.와 잠만보와 관련된 아이디어도 정말 많았어요. 어떤 아이디어든 좋습니다. 수업 시간에 생각해왔던 것들이 잘 나왔네요. 잠만보와 관련된 아이디어도 정말 많았어요.

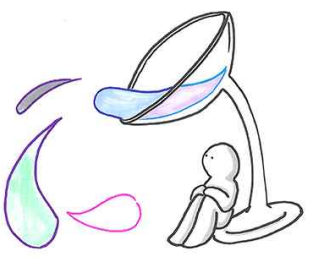
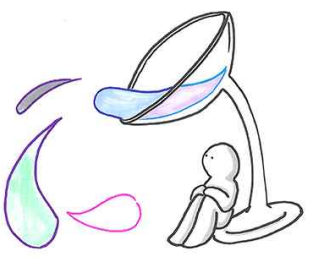
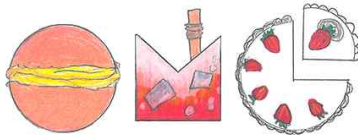
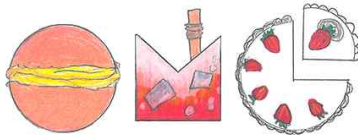
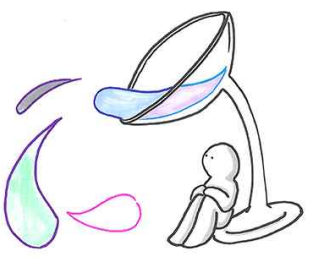
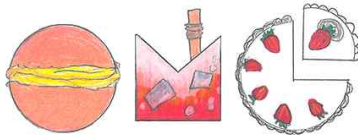






2차시부터 본격적으로 로고 디자인에 대한 이론 수업과 활동지를 활용한 아이디어 스케치를 진행했다. 우선, 로고의 뜻과 역사를 먼저 이해시켰고 로고의 구성요소와 로고 디자인의 종류에 대해 설명하였다. 로고 디자인의 구성요소는 학생들의 눈높이에 맞춰 ‘글자·그림·색상’으로 쉬운 용어를 사용하였다. 외래어로 대체하기 어려운 로고 디자인의 종류의 경우, 용어마다 구성 원리와 예시자료를 통해 이해하기 쉽게 설명하였다. 2차시 수업의 표현 활동은 아이디어 스케치를 중심으로 진행하기 때문에 글과 그림을 표현하는 방법에 대한 다양한 예시자료를 준비했다. 이론 수업의 비중이 가장 큰 차시이기 때문에 개념 설명 사이마다 퀴즈를 만들었고 이는 학생들의 흥미를 이끌어내기에 충분했다.

표현활동을 진행하기에 앞서 1차시 수업 활동지의 피드백에 대해 질의응답하는 시간을 가졌고, 2인씩 짝지은 자리 배치를 통해 어려운 부분은 서로 협력하며 동료 학습이 가능하도록 했다. 순회 지도를 통해 학생마다 여러 가지 형태의 로고로 스케치활동이 이루어질 수 있도록 분위기를 조성하며, 스케치 개수에 연연하지 않고 하나의 스케치일지라도 완성도 있는 로고를 제작하게 했다. 활동지는 모눈종이 형태로 이루어져 있어, 학생들이 로고 스케치를 세밀하게 하도록 유도하는 역할을 했다. 스케치하는 시간은 학생별로 상이하기 때문에 먼저 로고 스케치가 끝난 학생들은 자신이 마음에 드는 로고 스케치에 표시하고 로고 의미에 대해 작성하도록 지도했다.



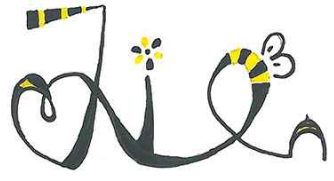
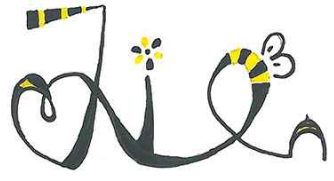

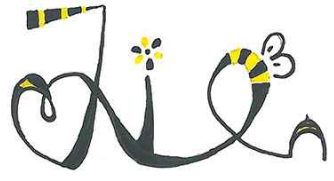
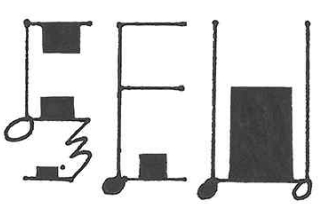
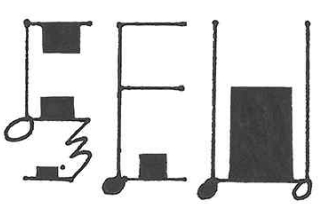


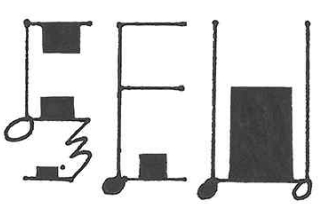

1차 학습 활동과 마찬가지로 로고 스케치에 어려움을 느끼는 학생들의 고충을 해소하기 위해 수업시간 이외에 ‘선생님 의견’ 칸에 개개인별 맞춤 피드백을 작성했고 이를 3차 수업시간에 확인하도록 하였다. 추가로 학생이 마음에 드는 작품에 표시한 로고 스케치 중, 브랜드에 더 적합한 로고를 최종적으로 제작할 수 있도록 빨간색으로 표시하고 이에 대한 피드백을 별도로 제시했다.

3) 3차시 실제 수업 과정 및 학생 수업 활동 결과물 분석

<표 25> 3차시 학생 수업 활동 결과물(심벌마크)

<p>나의 로고 디자인하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">나의 브랜드 이름</td> <td>홍콩 그리자</td> <td style="width: 25%;">이 브랜드로 무엇을 할 건가요?</td> <td>막대빙 바</td> </tr> <tr> <td>브랜드 이름의 의미</td> <td colspan="3">막대빙을 주문 할때마다 홍콩에서 내그대로 주문이 가능하게 하는것입니다</td> </tr> <tr> <td colspan="4">내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)</td> <td><input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td>로고 설명</td> <td colspan="3">강제월요일에서 쉬고있는 사람을 그려 편안 한 마음으로 걱정없이 쉬고싶은 많은곳에안날 표현 했다.</td> </tr> </table>	나의 브랜드 이름	홍콩 그리자	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	막대빙 바	브랜드 이름의 의미	막대빙을 주문 할때마다 홍콩에서 내그대로 주문이 가능하게 하는것입니다			내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.				<input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)	최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.								로고 설명	강제월요일에서 쉬고있는 사람을 그려 편안 한 마음으로 걱정없이 쉬고싶은 많은곳에안날 표현 했다.			<p>나의 로고 디자인하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">나의 브랜드 이름</td> <td>OMG</td> <td style="width: 25%;">이 브랜드로 무엇을 할 건가요?</td> <td>카페</td> </tr> <tr> <td>브랜드 이름의 의미</td> <td colspan="3">탕과 케이크를 주문 할때주는 곳</td> </tr> <tr> <td colspan="4">내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)</td> <td><input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td>로고 설명</td> <td colspan="3">카페음식모양 에 음식 먹고 놀라는 감탄사 OMG를 넣음</td> </tr> </table>	나의 브랜드 이름	OMG	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	카페	브랜드 이름의 의미	탕과 케이크를 주문 할때주는 곳			내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.				<input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)	최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.								로고 설명	카페음식모양 에 음식 먹고 놀라는 감탄사 OMG를 넣음		
나의 브랜드 이름	홍콩 그리자	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	막대빙 바																																																						
브랜드 이름의 의미	막대빙을 주문 할때마다 홍콩에서 내그대로 주문이 가능하게 하는것입니다																																																								
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.																																																									
<input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)																																																						
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.																																																									
																																																									
로고 설명	강제월요일에서 쉬고있는 사람을 그려 편안 한 마음으로 걱정없이 쉬고싶은 많은곳에안날 표현 했다.																																																								
나의 브랜드 이름	OMG	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	카페																																																						
브랜드 이름의 의미	탕과 케이크를 주문 할때주는 곳																																																								
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.																																																									
<input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)																																																						
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.																																																									
																																																									
로고 설명	카페음식모양 에 음식 먹고 놀라는 감탄사 OMG를 넣음																																																								
<p>나의 로고 디자인하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">나의 브랜드 이름</td> <td>JSB 20</td> <td style="width: 25%;">이 브랜드로 무엇을 할 건가요?</td> <td>운동용품 사업</td> </tr> <tr> <td>브랜드 이름의 의미</td> <td colspan="3">운동용품만 판매하는것이고 20년 20살에 시작하는 시라는 뜻이다.</td> </tr> <tr> <td colspan="4">내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)</td> <td><input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td>로고 설명</td> <td colspan="3">JSB의 의미를 잘 알고 창의성 넘쳐서 많은 사람들과 함께 하는 회사로써 운동용품도 판매하는 회사로써 뜻이다.</td> </tr> </table>	나의 브랜드 이름	JSB 20	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	운동용품 사업	브랜드 이름의 의미	운동용품만 판매하는것이고 20년 20살에 시작하는 시라는 뜻이다.			내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.				<input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)	최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.								로고 설명	JSB의 의미를 잘 알고 창의성 넘쳐서 많은 사람들과 함께 하는 회사로써 운동용품도 판매하는 회사로써 뜻이다.			<p>나의 로고 디자인하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">나의 브랜드 이름</td> <td>JINS BASKET</td> <td style="width: 25%;">이 브랜드로 무엇을 할 건가요?</td> <td>농구용품</td> </tr> <tr> <td>브랜드 이름의 의미</td> <td colspan="3">JINS BASKET BALL의 JINS는 경쟁의 '진을 뜻하고 BASKETBALL</td> </tr> <tr> <td colspan="4">내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)</td> <td><input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td>로고 설명</td> <td colspan="3">농구용품과 배너로 영한하면 알수록 JIN에서 JINS BASKETBALL 반건업과 경쟁력을 두는 형태로 영적, 실용, 안전함을 나타낸다</td> </tr> </table>	나의 브랜드 이름	JINS BASKET	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	농구용품	브랜드 이름의 의미	JINS BASKET BALL의 JINS는 경쟁의 '진을 뜻하고 BASKETBALL			내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.				<input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)	최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.								로고 설명	농구용품과 배너로 영한하면 알수록 JIN에서 JINS BASKETBALL 반건업과 경쟁력을 두는 형태로 영적, 실용, 안전함을 나타낸다		
나의 브랜드 이름	JSB 20	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	운동용품 사업																																																						
브랜드 이름의 의미	운동용품만 판매하는것이고 20년 20살에 시작하는 시라는 뜻이다.																																																								
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.																																																									
<input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)																																																						
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.																																																									
																																																									
로고 설명	JSB의 의미를 잘 알고 창의성 넘쳐서 많은 사람들과 함께 하는 회사로써 운동용품도 판매하는 회사로써 뜻이다.																																																								
나의 브랜드 이름	JINS BASKET	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	농구용품																																																						
브랜드 이름의 의미	JINS BASKET BALL의 JINS는 경쟁의 '진을 뜻하고 BASKETBALL																																																								
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.																																																									
<input checked="" type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)																																																						
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.																																																									
																																																									
로고 설명	농구용품과 배너로 영한하면 알수록 JIN에서 JINS BASKETBALL 반건업과 경쟁력을 두는 형태로 영적, 실용, 안전함을 나타낸다																																																								

<표 26> 3차시 학생 수업 활동 결과물(워드 마크)

<p>나의 로고 디자인하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">나의 브랜드 이름</td> <td>Gentle</td> <td style="width: 30%;">이 브랜드로 무엇을 할 건가요?</td> <td>의상 디자인 (패션)</td> </tr> <tr> <td>브랜드 이름의 의미</td> <td colspan="3">Gentle + Retro</td> </tr> <tr> <td colspan="4">내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 워드마크 (글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td>로고 설명</td> <td colspan="3">Gentle + retro. 멋진 복고풍을 함께 어울리는 느낌의 옷들을 파는 가게. 고급, 진품을 파는 점퍼류로 시골 감하고 다음 데이트로 표현. 글자는 벨트 줄로 표현 했어용.</td> </tr> </table>	나의 브랜드 이름	Gentle	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	의상 디자인 (패션)	브랜드 이름의 의미	Gentle + Retro			내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.				<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input checked="" type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)	최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.								로고 설명	Gentle + retro. 멋진 복고풍을 함께 어울리는 느낌의 옷들을 파는 가게. 고급, 진품을 파는 점퍼류로 시골 감하고 다음 데이트로 표현. 글자는 벨트 줄로 표현 했어용.			<p>나의 로고 디자인하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">나의 브랜드 이름</td> <td>Jion</td> <td style="width: 30%;">이 브랜드로 무엇을 할 건가요?</td> <td>꽃집</td> </tr> <tr> <td>브랜드 이름의 의미</td> <td colspan="3">Jion에다 벨트 줄을 포함해서 꽃집 브랜드로 표현했다.</td> </tr> <tr> <td colspan="4">내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)</td> <td><input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td>로고 설명</td> <td colspan="3">이 브랜드 이름 Jion에다 이 브랜드로 꽃집 표현하려고 '벨트'를 넣어서 너무 귀엽고 감동있고, 도안처럼 생활하는 더 귀여운 벨트 줄을 나타냈습니다.</td> </tr> </table>	나의 브랜드 이름	Jion	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	꽃집	브랜드 이름의 의미	Jion에다 벨트 줄을 포함해서 꽃집 브랜드로 표현했다.			내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.				<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)	최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.								로고 설명	이 브랜드 이름 Jion에다 이 브랜드로 꽃집 표현하려고 '벨트'를 넣어서 너무 귀엽고 감동있고, 도안처럼 생활하는 더 귀여운 벨트 줄을 나타냈습니다.		
나의 브랜드 이름	Gentle	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	의상 디자인 (패션)																																																						
브랜드 이름의 의미	Gentle + Retro																																																								
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.																																																									
<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input checked="" type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)																																																						
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.																																																									
																																																									
로고 설명	Gentle + retro. 멋진 복고풍을 함께 어울리는 느낌의 옷들을 파는 가게. 고급, 진품을 파는 점퍼류로 시골 감하고 다음 데이트로 표현. 글자는 벨트 줄로 표현 했어용.																																																								
나의 브랜드 이름	Jion	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	꽃집																																																						
브랜드 이름의 의미	Jion에다 벨트 줄을 포함해서 꽃집 브랜드로 표현했다.																																																								
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.																																																									
<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)																																																						
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.																																																									
																																																									
로고 설명	이 브랜드 이름 Jion에다 이 브랜드로 꽃집 표현하려고 '벨트'를 넣어서 너무 귀엽고 감동있고, 도안처럼 생활하는 더 귀여운 벨트 줄을 나타냈습니다.																																																								
<p>나의 로고 디자인하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">나의 브랜드 이름</td> <td>SEW</td> <td style="width: 30%;">이 브랜드로 무엇을 할 건가요?</td> <td>가방이나 가방 회사로 만든다</td> </tr> <tr> <td>브랜드 이름의 의미</td> <td colspan="3">Singer EUNWOO</td> </tr> <tr> <td colspan="4">내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 워드마크 (글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td>로고 설명</td> <td colspan="3">이로고는 Singer EUNWOO를 줄여서 SEW로 만들까 고민하다가 이 기계 음악에 관련된 일인종 사람들이 모일것 같아서 음표와 함께 글자 표현 해서 사람들에게 기계 음악에 관련된 일종 구나든 인더스트리얼 음표와 함께 표현 하겠다.</td> </tr> </table>	나의 브랜드 이름	SEW	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	가방이나 가방 회사로 만든다	브랜드 이름의 의미	Singer EUNWOO			내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.				<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input checked="" type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)	최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.								로고 설명	이로고는 Singer EUNWOO를 줄여서 SEW로 만들까 고민하다가 이 기계 음악에 관련된 일인종 사람들이 모일것 같아서 음표와 함께 글자 표현 해서 사람들에게 기계 음악에 관련된 일종 구나든 인더스트리얼 음표와 함께 표현 하겠다.			<p>나의 로고 디자인하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">나의 브랜드 이름</td> <td>dfore</td> <td style="width: 30%;">이 브랜드로 무엇을 할 건가요?</td> <td>디자인의 범위</td> </tr> <tr> <td>브랜드 이름의 의미</td> <td colspan="3">design for everyone (모두를 위한 디자인)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 워드마크 (글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)</td> <td><input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)</td> </tr> <tr> <td colspan="4">최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td>로고 설명</td> <td colspan="3">모두가 디자인을 의뢰할 수 있고, 사용할 수 있어서 디자인 (디자인 포 에브리원) dfore E만 크게 한 이유: 모두라는 단어가 강조되었으면 해서</td> </tr> </table>	나의 브랜드 이름	dfore	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	디자인의 범위	브랜드 이름의 의미	design for everyone (모두를 위한 디자인)			내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.				<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input checked="" type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)	최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.								로고 설명	모두가 디자인을 의뢰할 수 있고, 사용할 수 있어서 디자인 (디자인 포 에브리원) dfore E만 크게 한 이유: 모두라는 단어가 강조되었으면 해서		
나의 브랜드 이름	SEW	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	가방이나 가방 회사로 만든다																																																						
브랜드 이름의 의미	Singer EUNWOO																																																								
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.																																																									
<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input checked="" type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)																																																						
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.																																																									
																																																									
로고 설명	이로고는 Singer EUNWOO를 줄여서 SEW로 만들까 고민하다가 이 기계 음악에 관련된 일인종 사람들이 모일것 같아서 음표와 함께 글자 표현 해서 사람들에게 기계 음악에 관련된 일종 구나든 인더스트리얼 음표와 함께 표현 하겠다.																																																								
나의 브랜드 이름	dfore	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	디자인의 범위																																																						
브랜드 이름의 의미	design for everyone (모두를 위한 디자인)																																																								
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.																																																									
<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input checked="" type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)																																																						
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.																																																									
																																																									
로고 설명	모두가 디자인을 의뢰할 수 있고, 사용할 수 있어서 디자인 (디자인 포 에브리원) dfore E만 크게 한 이유: 모두라는 단어가 강조되었으면 해서																																																								

<표 27> 3차시 학생 수업 활동 결과물(시그니처)

나의 로고 디자인하기

나의 브랜드 이름	How do you JOO	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	프랜차이즈
브랜드 이름의 의미	영문 How do you do 에 'JOO'인 'You JOO'를 합쳐서.		
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.			
<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input checked="" type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 결합형 (그림+글자+도형)
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.			
로고 설명	별명 이었던 How Do You Do 의 'JOO'인 You JOO를 합쳐서 했고, 색은 밝은 느낌은 주가주에 파스텔톤과 밝은색 들을 썼다. 까기까기 JOO는 읽기 쉬운 세리프 폰트로 모양크 폰트에서 데리얼을 그려 강조 했다.		

나의 로고 디자인하기

나의 브랜드 이름	익타	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	협동조합
브랜드 이름의 의미	협동이라는 업		
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.			
<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input checked="" type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 결합형 (그림+글자+도형)
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.			
로고 설명	협동에 대한 그림그리는 업을 만들고 싶어서 지금쯤 협해서 (협동업/작가 = 5 + 2 = 익타)		

나의 로고 디자인하기


나의 브랜드 이름	Coffee's Happy	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	주방가게
브랜드 이름의 의미	'커피의 행복'		
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.			
<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input checked="" type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 결합형 (그림+글자+도형)
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.			
로고 설명	이름과는 Coffee's Happy 이쁘 커피의 행복입니다		

나의 로고 디자인하기


나의 브랜드 이름	꿈 그린 일러스트	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	일러스트를 제공하는 환경을 만들겠다.
브랜드 이름의 의미	일러스트로 자신의 꿈을 표현하면 좋겠다.		
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.			
<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input checked="" type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input type="checkbox"/> 결합형 (그림+글자+도형)
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.			
로고 설명	그런데서서 배경이 깔려야하고, 위에 써진 일러스트라는 글씨도 알 수 있게 일러스트를 통하여, 위에서 나타낼 것이 그런다는 것 뜻한다.		

<표 28> 3차시 학생 수업 활동 결과물(엠블럼)


나의 로고 디자인하기

나의 브랜드 이름	SUGA (슈가)	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	대바탕을 치질 것이다
브랜드 이름의 의미	배려받은 사랑을 돌려 "슈"에다 "가"를 붙여 "슈가"라는 뜻의 슈가이다.		
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.			
<input type="checkbox"/> 상징마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input checked="" type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.			
			
로고 설명	엠블럼은 일상이 귀찮고나자 그중에서 조금은 나에게 있어 즐거움으로 삼았다.		

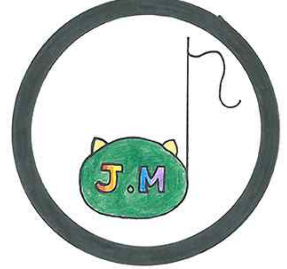
나의 로고 디자인하기

나의 브랜드 이름	연경퍼니	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	세상을 관여하는 회사
브랜드 이름의 의미	연경의 연과 꽃피니를 합쳐서 연경퍼니로 지었다.		
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.			
<input type="checkbox"/> 상징마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input checked="" type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.			
			
로고 설명	연'을 영어로 Yeon으로 하고, Yeon의 '이'를 한글 연과 연결하여 Yeon이 되고, 꽃피니와 비슷한 감성으로 '니'를 띠고, 꽃피니 깨끗하고 믿음 주는 상징하는 자연산으로 깨끗한 컨셉에 깨끗하고 믿음 주는 세속 회사를 만들었다.		

나의 로고 디자인하기

나의 브랜드 이름	세븐보이스	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	유튜브 채널, 방송권
브랜드 이름의 의미	연일 7분씩만 보여 일일 세븐보이스가 제작이되어 유튜브 채널을 할 수 있어 세븐보이스로 지었다.		
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.			
<input type="checkbox"/> 상징마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input checked="" type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.			
			
로고 설명	7분 보여서 세븐이라는 단어가 있어 7분으로 제작하고 7분씩만 보여서 세븐보이스로 지었다. 유튜브 채널을 할 수 있어 세븐보이스로 지었다. 세븐보이스로 지었다. 세븐보이스로 지었다.		

나의 로고 디자인하기

나의 브랜드 이름	준만보연	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	자랑가 있는 ASMR 유튜브 채널
브랜드 이름의 의미	준이 많은 보연의 약자이며 귀차니 준비물로 지었다. 준만보연.		
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.			
<input type="checkbox"/> 상징마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림+글자)	<input checked="" type="checkbox"/> 엠블럼 (그림+글자+도형)
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.			
			
로고 설명	J.M은 준만보연을 영어로 해서 Jun manboyeon 이므로 Jun의 준과 man의 m은 붙여서 J.M을 지고 준만보 캐릭터의 귀를 나타내었고, 귀를 자꾸 무는 노리쇠 ASMR을 나타내는 캐릭터로 준비물 로고로 나타냈다.		

3차시 수업은 로고 디자인의 색상에 대한 이론 수업과 모둠별로 로고제작 활동을 이어나갔다. 이번 수업차시에 학생들을 모둠별로 구성한 목적은 로고제작 활동 시간에 학생들이 채색 도구를 공유하며 자연스럽게 서로 도움을 주고, 적극적인 분위기를 유도하기 위한 까닭에 있다. 수업의 학습 목표는 학생들이 색을 이해하고 자신의 브랜드에 맞는 색을 사용할 수 있도록 하는 것이었다. 색의 상징에 대한 개념을 이해시키고자 여러 기업의 브랜드 로고 예시 자료를 칠색(七色)으로 분류하였고, 이를 통해 브랜드 분야의 색상별 분포와 기업이 색상을 선정하는 의도를 설명하였다. 갈색, 자주색, 분홍색과 같이 칠색(七色) 외의 색상은 별도의 색상표로 참고자료를 제공하였고 이를 통해 학생들이 자발적으로 찾아볼 수 있도록 하였다.

3차시 수업 역시 마찬가지로 표현 활동을 진행하기에 앞서 2차시 수업 활동지의 피드백에 대해 질의응답 하는 시간을 가졌다. 또한, 2차시 수업의 아이디어 스케치 과정에서 빈번히 발생했던 문제점을 바로잡기 위해 몇 가지 주의사항을 전달하였다. 학생들의 완성도 높은 로고제작을 위해 3가지 형태의 모양 자와 다양한 채색 도구를 제공하였고 모둠별로 2인당 1명씩 사용할 수 있도록 했다. 모양 자 사용법이 익숙지 않은 학생들을 위해 직접 모양 자 활용 방법을 시범으로 선보이며, 반듯하게 선을 그어 로고의 완성도를 높이는 방법을 제시했고 추가로 글자의 자간과 가독성의 중요성도 언급하였다. 완성도 있는 스케치를 제작하였음에도 채색 도구가 익숙하지 않은 학생들은 순회 지도를 하며 즉각적인 피드백을 통해 학생의 의도대로 채색할 수 있도록 채색 절차 및 방법을 제시했다. 활동지를 통해 최종적으로 로고 디자인을 진행하였고, 완성된 로고를 모둠별로 1명씩 발표를 진행했다. 발표 시간을 통해 다른 학생들의 작품을 감상 및 참고하며 학생들은 한 번 더 세부 수정 및 검토를 걸쳐 최종 제출하게 하였다.

<표 29> 3차시 학생 수업 활동 결과물 분류

종류	심벌마크	워드마크	시그니처	엠블럼
인원(명)	16	32	58	34
비율(%)	11.4	22.9	41.4	24.3

3차시 브랜드 로고 디자인수업의 작품 결과물 중에 로고의 종류 분포 정도를 비교해보자면 위와 같다. 시그니처 로고를 제작한 비율이 41.4%로 가장 높았으며, 그와 반대로 심벌마크는 11.4%로 가장 낮은 비율을 보였다. 학생들은 그림만을 이용하여 로고를 표현하는 것보다 글자를 활용하여 로고를 제작하는 것을 더 선호하였으며, 로고의 종류로 엠블럼을 선택한 학생은 테두리를 원의 형태로 둘러싼 표현 방식이 많았다. 대부분 학생은 자신의 브랜드 로고에 대한 의미를 분명하게 드러내는 것에 대해 자신감을 보였고, 창의적인 브랜드의 이름과 로고가 다양하게 제작되었다. 총 140명의 최종 결과물에서 브랜드 이름 중 중복되는 이름은 존재하지 않았으며, 80여 가지의 다양한 직종의 형태가 나타났다. 활동지 발표를 통해 학생들은 서로의 꿈을 존중하며 어떻게 이 브랜드와 로고를 구상하게 됐는지 질의응답의 과정을 거쳐 자기 생각을 구체화해나갔다. 표현 활동 중 공통된 분야의 학생들끼리 서로 브랜드 이름과 로고 디자인에 대해 의견을 공유하며 협력하는 학생들도 있었으며, 자신의 브랜드를 구상하는 데에 어려움을 느끼는 학생은 함께 협업을 통해 하나의 브랜드를 공동 제작하기도 하였다. 이는 사전에 수업 설계에서 준비한 계획이 아니라, 학생들이 주도적으로 제시한 아이디어로 학생들은 브랜드 로고 디자인수업에 흥미와 열의를 가지며 교육과정을 함께 구성해나갔다.

4. 수업 만족도 조사 내용 및 결과 분석

브랜드 로고 디자인을 활용한 자유학기제 미술 수업 지도 방안에 대한 연구 결과를 알아보고자 수업 이후 학생 140명을 대상으로 수업 만족도 조사를 실시하였다. 설문은 객관식 11개, 서술형 1개로 총 12개의 문항으로 구성되어 있으며, 설문을 통해 브랜드 로고 디자인에 대한 이해도와 수업과정에 대한 만족도 그리고 자신에 관한 탐구 및 진로 탐색에 대한 질문 등으로 자유학기제 수업으로서의 적합성과 수업 내용의 개선점을 판단하고자 했다. 만족도 조사 내용 및 결과를 분석한 내용은 다음과 같다.

<표 30> 이론 수업에 대한 만족도

교사의 이론 수업이 브랜드 로고 디자인을 이해하는 데 도움이 되었나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	88	62.9
그렇다	41	29.3
보통이다	11	7.8
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0

교사의 이론 수업이 브랜드 로고 디자인에 도움이 되었는지를 묻는 질문에 ‘매우 그렇다’가 62.9%로 가장 많았고, ‘그렇다’를 포함하여 92.2%의 인원이 긍정적으로 대답했다는 것을 알 수 있다. 질문에 부정적인 답변은 0%로 이론 수업에 대한 만족도가 높은 편에 해당한다는 것을 알 수 있다.

<표 31> 학습 동기유발 요소 및 시청각 예시자료 흥미도

브랜드 로고 디자인 관련 다양한 예시와 퀴즈는 흥미로웠나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	86	61.4
그렇다	36	25.7
보통이다	18	12.9
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0

학습 동기유발 요소 및 시청각 예시자료 흥미도에 대한 질문에 ‘매우 그렇다’는 61.4%로 가장 높았으며, ‘그렇다’를 포함하여 총 87.1%의 인원이 긍정적으로 답하였다. 이를 통해 브랜드 로고 디자인 관련 다양한 예시와 퀴즈가 학습 동기 부여에 적절히 작용했다는 것을 알 수 있다.

<표 32> 수업 활동 자료에 대한 만족도

수업에 사용된 활동지는 나만의 브랜드 로고를 만드는 데에 도움이 되었나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	90	64.3
그렇다	41	29.3
보통이다	9	6.4
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0

수업에 사용된 활동 자료에 대한 만족도를 묻는 질문에 ‘매우 그렇다’가 64.3%로 가장 높았으며, ‘그렇다’를 포함하여 총 93.6%의 인원이 긍정적으로 답변하고 있다. 수업과정에 사용된 활동지가 학생들에게 보조 장치의 역할을 적절히 한 것으로 보인다.

<표 33> 개인별 피드백의 필요성

활동지의 ‘선생님 의견’은 로고 제작을 하는 데에 도움이 되었나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	101	72.1
그렇다	35	25.0
보통이다	4	2.9
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0

개인별 피드백의 필요성을 조사하기 위한 질문에 72.1%의 학생이 ‘매우 그렇다’라고 답했고, ‘그렇다’를 포함하면 97.1%로 설문지의 모든 질문을 통틀어 가장 많은 학생이 긍정적인 답변을 보였다. 이는 브랜드 로고 디자인 제작과정에서 교수자의 개인별 피드백 역할이 상당히 중요하다는 것을 시사한다.

<표 34> 제작 과정 중 보조 수단으로 적합한 요인

‘나만의 브랜드 로고’ 를 제작하는 과정 중 가장 도움이 되었던 점은 무엇인가요?		
항목	인원(명)	비율(%)
선생님의 의견	78	55.7
브랜드 로고 참고 예시자료	42	30.0
팀원과의 협동	18	12.9
교과서 자료	2	1.4

‘나만의 브랜드 로고’ 를 제작하는 과정 중 가장 도움이 되었던 요소를 묻는 말에 55.7%의 과반수 인원이 ‘선생님의 의견’ 을 택했고, 브랜드 로고 디자인 수업에서 교수자의 피드백 중요성에 대해 또 한 번 힘을 실어 준다. 수업 전 설문조사와 달리, ‘팀원과의 협동’ 을 선택한 인원은 상대적으로 적게 나타났다. 이는 수업의 주제가 팀의 협업을 통해 모둠별로 한 가지의 브랜드 로고를 만드는 것이 아닌, 개인별 브랜드 로고제작에 초점을 두기 때문에 나타난 양상으로 보인다.

<표 35> 수업 내용의 난이도

브랜드 로고 디자인 수업 내용의 난이도는 적절했나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	97	69.3
그렇다	37	26.4
보통이다	6	4.3
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0

수업 내용의 난이도를 묻는 질문에 ‘매우 그렇다’ 가 69.3%로 가장 높았고, ‘그렇다’ 를 포함하여 총 95.7%의 응답자가 난이도가 적절하다고 답변했다. 이를 통해 중학생을 대상으로 개인별 브랜드 로고제작 표현 활동이 충분히 가능하다는 것을 알 수 있다.

<표 36> 제작과정 중 어려운 단계

‘나만의 브랜드 로고’ 를 제작하는 과정 중 어떤 단계에서 가장 어려움을 느꼈나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
나만의 브랜드 이름 정하기	65	46.4
나만의 브랜드 로고 모양 만들기	44	31.4
나만의 브랜드 로고 글씨체 정하기	18	12.9
나만의 브랜드 로고 색 정하기	13	9.3

수업 전 설문조사의 동일한 질문에서는 52.1%로 가장 많은 인원이 ‘나만의 브랜드 로고 모양 만들기’ 가 어려움을 느낄 것 같다고 답했지만, 실제 수업 이후 학생들은 ‘나만의 브랜드 이름 정하기’ 에 가장 많은 투표를 했다. 이를 통해 브랜드 이름을 선정하는 데에 도움이 될 수 있는 보조 자료를 추가로 구성할 필요가 있다는 것을 알 수 있다.

<표 37> 학습 주제에 대한 만족도

‘나’ 와 관련된 주제로 브랜드 로고를 만드는 활동은 만족스러웠나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	97	69.3
그렇다	33	23.6
보통이다	10	7.1
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0

‘나’ 와 관련된 주제로 브랜드 로고를 만드는 활동에 대한 만족도 조사에 ‘매우 그렇다’ 의 비율이 69.3%로 가장 높았고, ‘그렇다’ 를 포함해 총 92.9%의 인원이 학습 주제에 대해 긍정적으로 바라보고 있다. 이는 중학생을 대상으로 브랜드 로고 제작 활동의 주제를 ‘나’ 와 연관 지어 수업 전개가 가능하다는 것을 시사하고 있다.

<표 38> 자유학기제 수업으로서 자아 탐구 가능성

브랜드 로고 디자인 수업을 통해 ‘나’ 에 관해 탐구할 수 있었나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	61	43.6
그렇다	51	36.4
보통이다	25	17.9
그렇지 않다	2	1.4
전혀 그렇지 않다	1	0.7

브랜드 로고 디자인수업을 통해 ‘나’ 에 관해 탐구할 수 있었는지에 대한 질문에 ‘매우 그렇다’ 가 43.6%로 가장 많았고, ‘그렇다’ 를 포함하여 총 80%의 인원이 긍정적인 답변을 했다는 것을 알 수 있다. 나머지 20%의 인원도 충족시킬 수 있도록 1차시 질문지 외에 마인드맵 혹은 체크리스트를 통해 추가적인 탐색과정이 필요해 보인다. 그리고 전문적인 자아탐구검사와 분석을 통해 기호, 성격, 특성 등을 분석할 수 있도록 해야 한다.

<표 39> 자유학기제 수업으로서 진로 탐색 가능성

브랜드 로고 디자인 수업을 진행하면서 자신의 진로에 대해서 고민할 수 있었나요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	57	40.7
그렇다	46	32.9
보통이다	29	20.7
그렇지 않다	7	5.0
전혀 그렇지 않다	1	0.7

브랜드 로고 디자인수업을 진행하면서 자신의 진로에 대해 고민할 수 있었는 지 묻는 질문에 ‘매우 그렇다’ 가 40.7%로, ‘그렇다’ 를 포함하여 총 73.6%의 인원이 긍정적인 답변을 했다는 것을 알 수 있다. 하지만 이는 다른 질문에 비해 상대적으로 긍정의 비율이 낮은 편인데, 학습자가 진로에 대해 고민할 수 있도록 전문적인 진로탐색검사가 수업과정에 필요해 보인다.

<표 40> 수업과정에 대한 전체적인 만족도

브랜드 로고 디자인 수업과정에 전반적으로 만족스러운가요?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	104	74.3
그렇다	31	22.1
보통이다	5	3.6
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0

수업과정에 대한 전체적인 만족도를 조사하는 질문에 74.3%의 학생이 ‘매우 그렇다’ 라고 답했고, ‘그렇다’ 를 포함하면 96.4%로 대부분의 학생이 긍정적인 답변을 보였다. 이는 수업 전 설문조사에서 평소 브랜드에 대한 관심도를 묻는 질문에 오직 32.2%의 학생만이 긍정적인 답변을 한 것에 비추어 보았을 때, 본 연구의 브랜드 로고 디자인 수업과정이 효과적으로 작용했다는 것을 알 수 있다.

<표 41> 수업에 대한 학습자의 개인적 견해

수업에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요.	
소감 내용	브랜드 로고에 대한 이해도 및 관심도 상승
	로고 디자인의 실생활 활용 가능성에 대한 기대감
	자신에 대한 탐구 및 진로 탐색의 기회
	개인별 맞춤 피드백 제공에 대한 만족감
	아이디어 구상 능력 강화

총 110명의 학습자가 서술형 질문에 응답하였고 수업에 대한 소감으로 가장 많이 나온 키워드는 ‘재미’ 였다. 이는 과반수 학생의 소감 내용에 나타났으며, 이를 통해 학생들이 수업에 높은 흥미도를 보였다는 것을 알 수 있었다. 소감 내용은 전체적으로 수업에 대한 만족도와 연관되어 있었고 학생들의 수업에 대한 소감을 정리하면 크게 5가지로 나타났다.

첫째, ‘브랜드 로고에 대한 이해도 및 관심도 상승’ 으로 학생들은 수업을 통해 브랜드 로고의 개념을 이해하고 자신의 로고를 제작함으로써 높은 만족감을 느낀다고 답하였다. 그리고 그중 일부는 미술에 관심이 없었는데, 미술에 긍정적인 인

식 변화가 이루어졌다고 응답하였다. 이를 통해 브랜드 로고 디자인수업은 단순히 브랜드 로고뿐만 아니라, 미술에 관한 관심도 상승으로 확장될 것으로 보인다.

둘째, ‘로고 디자인의 실생활 활용 가능성에 대한 기대감’ 이다. 한 학생은 자신이 운영하는 소셜 네트워크 서비스(SNS) 계정의 프로필 로고에 대해 고민할 수 있었고 이를 통해 자신의 꿈을 구체화할 수 있었다고 작성했다. 이를 통해 단순히 학교수업에서 그치지 않고 로고 디자인을 자신의 실생활에 적용함으로써 학생의 장기적 목표에 발걸음이 될 수 있다는 기대감을 불러일으킨다.

셋째, ‘자신에 대한 탐구 및 진로 탐색의 기회’ 이다. 여러 학생이 자신만의 독자적인 브랜드를 구상함으로써 자신에 대해 고민하며 자신의 진로에 대한 탐색이 이루어졌다고 작성하였다. 이는 브랜드 제작과정 중 학생들이 자주적으로 자신에 대한 고찰을 통해 본인의 적성과 흥미 분석이 가능하다는 것을 보여준다.

넷째, ‘개인별 피드백 제공에 대한 만족감’ 이다. 앞의 질문에서 97.1%의 수치로 가장 많은 학생이 긍정적인 답변을 보였던 것처럼 서술형 질문에서도 활동지의 ‘선생님의 의견’ 이 로고 제작과정에서 큰 도움이 되었다는 의견이 많았다. 활동지를 통해 학습자의 수준을 살피고 그에 적절한 도움을 줄 수 있었다. 개인별 피드백은 학생 스스로 학습 활동에 책임감을 느낄 수 있도록 하는 하나의 장치이며 안내자로서의 역할을 수행했다고 볼 수 있다.

다섯째, ‘아이디어 구상 능력 강화’ 이다. 일부 학생은 브랜드 로고 제작과정 중 창의력을 발휘하여 아이디어 구상 능력을 기를 수 있었다고 답변했다. 학생들은 자신의 고유 아이덴티티를 하나의 상징으로 디자인하며, 아이디어를 구상하는 방법을 훈련할 수 있었다. 이는 디자인을 바라보는 시야의 확장으로 이어지며 창의적인 사고와 디자인적 표현 능력을 길러줄 수 있다.

V. 결 론

본 논문은 자유학기제에 중학교 1학년 학생들이 자신과 진로에 대한 올바른 탐색이 가능하도록 브랜드 로고 디자인을 활용한 미술 수업지도 방안을 연구한 내용이다. 개인별 흥미와 적성에 따라 자신만의 브랜드를 구상하고 직접 로고를 완성할 수 있도록 총 3차시의 수업을 계획하고 실행하였다. 그리고 제주에 소재한 중학교 5학년(140명)을 대상으로 교육현장 학생의 의견조사를 실시하고 수업프로그램에 반영하여 학생의 흥미도에 적합한 수업을 개발하고자 하였다. 수업과정은 2015 개정 미술 교과서 분석을 토대로 실무에서 사용되는 디자인 프로세스와 창의적 문제 해결법 모형을 결합하여 학생들의 개인별 맞춤형 수업이 가능하도록 기존의 미술수업을 재구성하였다.

수업은 먼저 이론 설명을 통해 브랜드와 로고 디자인에 대한 개념적인 이해의 기반을 쌓았고, 학생이 자신을 주제로 한 브랜드와 로고 디자인을 연계하여 유기적으로 설계할 수 있도록 단계별 활동지를 배부했다. 이는 총 3단계로, 1단계에서 브랜드 아이덴티티와 연결 지어 학습자의 정체성을 탐구하고 학습자의 진로와 관심사를 고민할 수 있도록 하였다. 그리고 브랜드 이름을 탐구의 도구로써, 학습자에 대해 정리한 내용을 몇 가지 키워드로 요약하고 최종적으로 학습자의 정체성을 하나의 브랜드 이름으로 구체화하였다. 2단계에서는 1단계의 내용을 토대로 다양한 형태의 로고를 직접 스케치해보며 하나의 상징으로 시각화하는 작업을 진행했다. 3단계에 자신의 브랜드 이름과 로고를 최종 선정하고 발표를 통해 내면에 있는 꿈과 개성을 하나의 브랜드와 로고를 통해 실체화할 수 있게 했다. 그리고 각 차시마다 활동지에 선생님 의견 칸을 추가하여 학생들의 결과물에 따라 맞춤형 피드백을 제공하였다.

이러한 연구 과정을 통해 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 브랜드 로고 디자인수업은 학생의 흥미와 필요를 토대로 교육내용을 구성하므로, 학생의 자발적 활동을 촉진할 수 있다. 수업 이전과 이후의 브랜드 로고에 대한 흥미도 조사를 각각 비교해보았을 때, 수업 이후 학생들의 흥미도는 2배 수치 이상 상승했다. 게다가 서술형으로 수업에 대한 소감을 묻는 질문에 답변 중 가장

많이 나온 키워드는 ‘재미’이며, 이는 과반수 학생의 소감 내용에서 나타났다. 로고 디자인은 비교적 단순한 형태이기 때문에 미술에 관심이 없던 학생들도 쉽게 접근할 수 있었으며, 이는 전반적으로 미술수업에 관한 관심도 상승으로 이어졌다.

둘째, 브랜드를 구상하는 과정을 통해 자유학기제에서 강조하는 자신에 대한 탐구 및 진로 탐색의 기회를 제공할 수 있다. 학습자는 활동지의 질문에 스스로 답하며 자신의 아이덴티티를 탐구할 수 있었고, 자신이 만들고 싶은 브랜드의 분야를 설계하는 과정에서 자기 이해의 필요성을 깨닫고 자신의 진로와 적성을 주도적으로 탐색할 수 있었다. 총 140명의 최종 결과물에서 브랜드 이름이 중복되는 경우는 단 한 건도 없었으며, 80여 가지의 다양한 직종의 형태가 나타났다. 이를 통해 학습자마다 적극적인 학습 태도로 자신만의 독자적인 아이디어를 구상했다는 것을 알 수 있다.

셋째, 교수자가 차시별로 학습자의 수행과제에 대한 개인별 맞춤형 피드백을 실시하여 학습자의 학습 의욕을 고취시킬 수 있다. 실제 수업 만족도 조사 결과에서 학습자들은 교수자의 개인별 피드백에 97.1%로 가장 높은 수치의 만족도를 보였다. 교수자는 학습자의 차시별 수업 결과물을 통해 학습자의 다양한 능력, 흥미, 개성 등을 파악할 수 있었고, 개인의 특성을 고려한 피드백을 제공하여 학습에 있어서 질적 성장을 도와줄 수 있었으며, 교수자와 학습자 간의 상호작용을 통해 유대감을 쌓을 수 있었다.

넷째, 브랜드 로고 디자인수업은 변화하는 사회의 요구와 필요를 반영하며 실제 문제 해결 능력을 기를 수 있다. 기업에서 진행되는 로고 디자인 프로세스를 미술수업 교육과정에 알맞게 재구성하여 학생들이 브랜드와 로고 디자인의 개념과 원리를 이해하고 자신의 디자인에 적용할 수 있는 실제적 능력을 기를 수 있었다.

브랜드가 강력한 경쟁력이 되는 시대이다. 이러한 시대적 흐름에 발맞춰 학교에서는 학습자가 자신만의 강점을 스스로 파악하고 자신을 브랜딩할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 도와주어야 한다. 브랜드 로고 디자인수업은 미술수업의 본질적 목표인 창의적으로 표현하는 능력을 길러주며, 자아 탐구 및 진로 탐색·맞춤형 과정 중심 평가·학생 중심 자기 주도적 학습 등 자유학기제 취지에도 부합한다고 볼 수 있다. 본 연구자는 현시대의 흐름을 반영하며 다수의 학생에게 실질적으로 도움이 될 수 있는 다양한 미술교육 연구가 더욱 활발히 진행되기를 기대해본다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 김거수(2012), 「아이덴티티 디자인 or 로고 디자인 웬만큼 이해하기」, 드마북스.
- 김민정 외 5인(2017), 「현장교사를 위한 자유학기제 및 자유학년제 수업 모형 가이드 북」, 학지사.
- 손일권(2003), 「브랜드 아이덴티티」, 경영정신.
- 신재한·이윤성(2017), 「자유학기제 운영 길라잡이 : 자유학기제 연간 매뉴얼」, 교육과학사.
- 전병길(2014), 「브랜드 임팩트」, 생각비행.
- 조영달 외 10인(2016), 「한국 교육과정 개정의 성찰」, 교육과학사.
- 마이클 에바미(2007), 「로고 디자인 대백과」, 김영정 역(2020), 유엑스리뷰.
- 엘리나 휠러(2013), 「디자인 브랜드 아이덴티티」, 이원제·최기원 역(2016), 비즈앤비즈.
- 케빈 레인 켈러(1998), 「브랜드 매니지먼트」, 이상민·김준석·최윤희 역(2007), 브랜드 앤 컴퍼니.
- 캐서린 슬레이드브루킹(2016), 「브랜드 디자인」, 이재경 역(2018), 흥시커뮤니케이션.

<미 술 교 과 서>

- 김형숙 외, 중학교 미술①, (주)교학도서, 2018.
- 김형숙 외, 중학교 미술②, (주)교학도서, 2018.
- 최찬경 외, 중학교 미술①, (주)금성출판사, 2018.
- 최찬경 외, 중학교 미술②, (주)금성출판사, 2018.
- 박성식 외, 중학교 미술①, (주)다락원, 2018.
- 박성식 외, 중학교 미술②, (주)다락원, 2018.
- 장선화 외, 중학교 미술①, 동아출판(주), 2018.
- 장선화 외, 중학교 미술②, 동아출판(주), 2018.
- 현은령 외, 중학교 미술①, (주)리베르스쿨, 2018.
- 현은령 외, 중학교 미술②, (주)리베르스쿨, 2018.

연혜경 외, 중학교 미술①, (주미래엔, 2018.
 연혜경 외, 중학교 미술②, (주미래엔, 2018.
 김인규 외, 중학교 미술①, (주미진사, 2018.
 김인규 외, 중학교 미술②, (주미진사, 2018.
 정현일 외, 중학교 미술①, (주비상교육, 2018.
 정현일 외, 중학교 미술②, (주비상교육, 2018.
 김용주 외, 중학교 미술①, (주씨마스, 2018.
 김용주 외, 중학교 미술②, (주씨마스, 2018.
 최정아 외, 중학교 미술①, (주아침나라, 2018.
 최정아 외, 중학교 미술②, (주아침나라, 2018.
 김정희 외, 중학교 미술①, (주지학사, 2018.
 김정희 외, 중학교 미술②, (주지학사, 2018.
 김선아 외, 중학교 미술①, (주천재교과서, 2018.
 김선아 외, 중학교 미술②, (주천재교과서, 2018.
 서예식 외, 중학교 미술①, (주해냄에듀, 2018.
 서예식 외, 중학교 미술②, (주해냄에듀, 2018.
 심영옥 외, 중학교 미술①, (주YBM, 2018.
 심영옥 외, 중학교 미술②, (주YBM, 2018.

<기 타 문 헌>

교육부(2013), 「중학교 자유학기제 시범 운영 계획」.
 교육부(2015), 「중학교 자유학기제 시행 계획」.
 교육부 고시(2015), “제2015-74호” [별책 13], 「미술과 교육과정」.
 교육부 고시(2015), “제2015-74호” [별책 3], 「중학교 교육과정」.
 교육부(2017), 「학교 자유학기제 확대·발전 계획」.
 교육부(2017), 「2017년 자유학기제 추진계획 국무회의 보고」.
 교육부(2018), 「2017년 자유학기제 성과발표회」.
 박남정(2016), “2015 개정 교육과정의 핵심역량으로 살펴본 미술교육의 미래
 교육 방향 탐색”, 「미술교육 논총」, 한국미술교육협회.

<ABSTRACT>

Art Class Using Brand Logo Design in the Free Semester System

– Focusing on Seventh Graders –

Jae-Hyeok Song

Department of Art Education Major

Graduate School Education, Jeju National University, Jeju, Korea

Supervised by Professor Seung-Soo Lee

Thanks to the development of the Internet and social networking service (SNS), communication between people around the world has become easy without temporal and spatial constraints through the medium of the web. The ability to discover one's own aptitudes or strengths and brand oneself according to these changes of the times is a powerful competitive advantage. The free semester system, which was first introduced to the junior high school curriculum in 2016, focuses on providing students with experiential opportunities to discover their aptitudes and talents and explore their futures. This means that art education should be able to consider the current situation of the times and reflect social needs beyond the intrinsic value of fostering creativity or aesthetic discernment.

This study evaluated an art class teaching method using a brand logo design that would help seventh graders properly explore their aptitudes and careers in line with the purpose of the free semester system. The subjects of this study were five middle school classes (140 students) in Jeju, South

Korea. This study planned three lessons that allowed students to complete their own brand logos according to individual interests and aptitudes by collecting student opinions through a survey and incorporating the survey results into the lesson program. The class was created by reorganizing the existing art classes based on the 2015 revised art textbook analysis to enable student-customized classes by combining the design process used in practice with a creative problem-solving model. In terms of the content of the class, this study first laid the foundation for a conceptual understanding of brand and logo design and then allowed students to embody their identities into brands through step-by-step activity materials so that they could design their own brands and logos. This study helped students build frameworks effectively by providing customized feedback based on students' achievements at each class.

The results of this study are as follows.

First, a brand logo design class could promote students' voluntary activities because the educational contents of brand logo design classes were based on students' interests and needs. Even students not interested in art could easily approach it because logo design is a relatively simple form of art. This led to an overall increase in interest in art classes.

Second, the process of designing a brand could provide an opportunity for self-exploration and career exploration, emphasized in the free semester system. Students could recognize the need for self-understanding and proactively explore their career path and aptitude while designing the field of the brand that they wanted to create.

Third, the teacher could inspire learners' motivation to learn by providing personalized feedback on learners' performance on a time-to-time basis. The teacher could identify learners' diverse abilities, interests, and personalities through learners' class outputs and help them grow qualitatively in their learning by providing feedback that took into account

individual characteristics based on this.

Fourth, the brand logo design class helped students develop real-world problem-solving skills by applying the needs and demands of the changing society. Since it reorganized the logo design process conducted in companies into an art curriculum, students could understand the concepts and principles of brand and logo design and develop practical skills to apply them to their own designs.

In conclusion, the brand logo design class fosters the ability to express creatively, which is an essential goal of art classes, and is consistent with the purposes of the free semester system, such as self-exploration, career exploration, customized course-based assessment, and student-centered self-directed learning. I look forward to seeing more studies on various art education that can be of practical help to a large number of students by reflecting the trend of the times, in addition to the brand logo design class.

<부록1> 1차시 수업 PPT 시청각 자료

	
<p>① PPT 표지</p>	<p>② 학습 동기유발 질문(도입)</p>
	
<p>③ 학습 동기유발 질문(도입)</p>	<p>④ 학습 동기유발 질문(도입)</p>
	
<p>⑤ 학습목표(도입)</p>	<p>⑥ 브랜드 개념 설명(전개)</p>
	
<p>⑦ 브랜드의 탄생배경(전개)</p>	<p>⑧ 오늘날 브랜드가 중요해진 이유(전개)</p>

*** 브랜드 아이덴티티의 의미**
 >>> 아이덴티티 (identity) = 정체성

**브랜드만의 특별한 개성,
 다른 사람이 나를 생각할 때
 떠올리게 하고 싶은 느낌.**

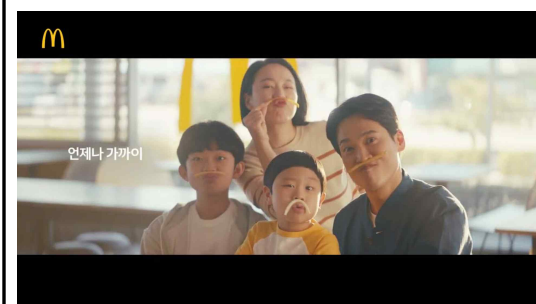
⑨ 브랜드 아이덴티티의 의미(전개)

🕒 질문 시간
 "브랜드만 다른 동일한 상품을 같은 가격에 판매를 하고 있다면, 무엇을 구매하고 싶나요?"

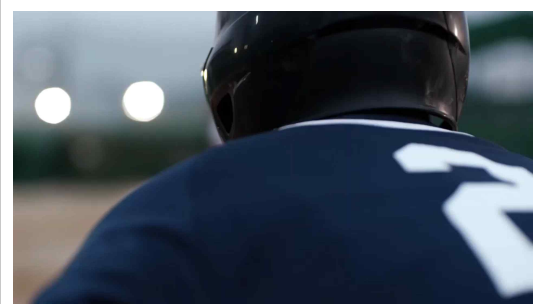
햄버거 가방



⑩ 학습 동기유발 질문(전개)



⑪ 학습 동기유발 동영상(전개)



⑫ 학습 동기유발 동영상(전개)

맥도날드 나이키



맥도날드의 아이덴티티
 #가족 #즐거움 #햄버거 #편리함
 고객에게 친절한 서비스와 함께 저렴한 가격의 고품질 식사를 제공하는 깨끗한 레스토랑

나이키의 아이덴티티
 #승리 #도전정신 #스포트 #운동선수
 기술적 혁신에 기초한 경기력 향상을 위한 운동복을 제작하는 기업, 최고의 운동선수들과 친밀한 스포츠 애호가를 위한 기업

⑬ 예시를 통해 브랜드 아이덴티티 설명(전개)

🕒 10분동안 활동지 작성시간
 >>> 나에게 대한 아이덴티티를 알아보기

1

나에 대해 탐구하기 '당신이 생각하는 타자면 : 브랜드 로고 디자인'

나의 이름은? (한글 :) (영어 :)

내가 좋아하는 음식은 무엇인가?	
내가 좋아하는 옷은 무엇인가?	
내가 좋아하는 색깔은 무엇인가?	
내가 좋아하는 계절은 무엇인가?	
나의 별명은 무엇인가?	
나의 취미는 무엇인가?	

⑭ 활동지 작성(전개)

*** 브랜드 이름을 쉽게 짓는 방법**

1. 만든 사람의 이름을 활용하기
2. 이니셜 활용하기
3. 두 가지 단어를 합치기
4. 이름을 줄여보기
5. 발음 그대로 써보기

⑮ 브랜드 이름을 쉽게 짓는 방법 설명(전개)

01. 만든 사람의 이름 활용하기



⑯ 만든 사람의 이름 활용하는 방법(전개)

<p>01. 만든 사람의 이름 활용하기</p> <p>해외 유명 브랜드 특히 패션 업계에서는 창업자의 이름을 그대로 따는 경우가 많다. 복선 디자인은 본인의 고유한 색깔을 잘 드러내기 때문이다.</p> 	<p>02. 이니셜 활용하기</p> 						
<p>⑰ 만든 사람의 이름 활용하는 방법 (전개)</p>	<p>⑱ 이니셜을 활용하는 방법 (전개)</p>						
<p>03. 두 가지 단어를 합치기</p> 	<p>04. 이름 줄여보기</p> 						
<p>⑲ 두 가지 단어를 합치는 방법 (전개)</p>	<p>⑳ 이름을 줄여보는 방법 (전개)</p>						
<p>05. 발음 그대로 써보기</p> 	<p>유의 사항</p> <p>»» 브랜드 이름을 지을 때 주의할 점이 있어요!</p> <ol style="list-style-type: none"> 이미 있는 이름 사용하지 않기 부정적인 단어 사용하지 않기 되도록 어려운 발음 피하기 						
<p>㉑ 발음을 그대로 써보는 방법 (전개)</p>	<p>㉒ 브랜드 이름을 지을 때 유의사항 (전개)</p>						
<p>① 남은 시간동안 활동지 작성</p> <p>»» 수업이 끝나면 반드시 제출해주세요!</p> <p>2</p> <p>브랜드 이름 정하기 (정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인)</p> <table border="1" data-bbox="375 1601 662 1713"> <tr> <td>이름의 의미는 나의 세명이다?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>내가 만든 브랜드 이름은 무엇인가?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>이 브랜드 이름은 어떤 의미를 담고 있는가?</td> <td></td> </tr> </table> <p>• 브랜드 이름의 색상: 100% - 100% • 브랜드 이름의 폰트: 100% - 100%</p>	이름의 의미는 나의 세명이다?		내가 만든 브랜드 이름은 무엇인가?		이 브랜드 이름은 어떤 의미를 담고 있는가?		<p>다음주 수업 예고</p> <p>브랜드 로고는 어떻게 탄생할까?</p> 
이름의 의미는 나의 세명이다?							
내가 만든 브랜드 이름은 무엇인가?							
이 브랜드 이름은 어떤 의미를 담고 있는가?							
<p>㉓ 활동지 작성 (전개)</p>	<p>㉔ 다음 차시 수업 예고 (정리)</p>						

<부록2> 2차시 수업 PPT 시청각 자료

<p>① PPT 표지</p>	<p>② 학습 목표 (도입)</p>
<p>③ 로고 개념 설명 (전개)</p>	<p>④ 학습 동기유발 질문 (전개)</p>
<p>⑤ 학습 동기유발 질문 정답 확인 (전개)</p>	<p>⑥ 로고의 탄생배경 설명 (전개)</p>
<p>⑦ 로고가 중요해진 이유 설명 (전개)</p>	<p>⑧ 로고의 구성요소 설명 (전개)</p>

<p>로고 디자인의 종류</p> <p>심벌 마크 Apple, Nike, Twitter</p> <p>워드 마크 Coca-Cola, SAMSUNG</p> <p>시그니처 THE NORTH FACE, NIKE, adidas</p> <p>엠블럼 Kia, Mercedes-Benz, STARBUCK COFFEE</p>	<p>심벌 마크 Symbol mark</p> <p>'그림'으로만 표현한 로고이다. 기업의 전체의 핵심가치를 하나의 이미지에 녹여야한다.</p>									
<p>⑨ 로고 디자인의 종류 설명(전개)</p>	<p>⑩ 심벌 마크 설명(전개)</p>									
<p>워드 마크 Word mark</p> <p>'글자'로만 구성된 로고이다. 디자인된 글자 자체가 로고의 역할을 해낼 수 있다.</p>	<p>시그니처 Signature</p> <p>'그림'과 '글자'를 합친 형태의 로고로, 많은 기업과 브랜드들이 선호하는 형태</p> <p>심벌 마크 + 워드 마크 = adidas</p>									
<p>⑪ 워드 마크 설명(전개)</p>	<p>⑫ 시그니처 설명(전개)</p>									
<p>엠블럼 Emblem</p> <p>'그림'과 '글자'를 빗지러함 '도형' 안에 맞춰 만든 로고이다.</p> <p>그림 + 글자 + 도형 = Starbucks</p>	<p>질문 시간</p> <p>로고의 구성요소 3가지는?</p> <p>로고의 구성요소</p> <table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>NAVER</td> <td>?</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Naver bird</td> <td>?</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Green circle</td> <td>?</td> </tr> </table>	1	NAVER	?	2	Naver bird	?	3	Green circle	?
1	NAVER	?								
2	Naver bird	?								
3	Green circle	?								
<p>⑬ 엠블럼 설명(전개)</p>	<p>⑭ 로고의 구성요소 학습상태 확인 질문(전개)</p>									
<p>정답 확인</p> <p>로고의 구성요소 3가지는?</p> <p>로고의 구성요소</p> <table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>NAVER</td> <td>글자</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Naver bird</td> <td>그림</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Green circle</td> <td>색상</td> </tr> </table>	1	NAVER	글자	2	Naver bird	그림	3	Green circle	색상	<p>질문 시간</p> <p>질문 요지는 어떤 종류인가?</p> <p>보기 : 심벌 마크 · 워드 마크 · 시그니처 · 엠블럼</p>
1	NAVER	글자								
2	Naver bird	그림								
3	Green circle	색상								
<p>⑮ 로고의 구성요소 학습상태 확인 질문 정답 확인(전개)</p>	<p>⑯ 로고 디자인의 종류 학습상태 확인 질문(전개)</p>									

	<p>*글자를 다양하게 표현하는 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> 01. 손글씨처럼 표현하기 02. 연결해서 표현하기 03. 단순하게 표현하기 04. 글자에 의미 담기
<p>⑰ 로고디자인의 종류 학습상태 확인 질문정답 확인 (전개)</p>	<p>⑱ 글자를 다양하게 표현하는 방법 설명 (전개)</p>
<p>글자를 다양하게 표현하는 방법</p> <p>① 손글씨처럼 표현하기</p> 	<p>글자를 다양하게 표현하는 방법</p> <p>② 연결해서 표현하기</p> 
<p>⑲ 손글씨처럼 표현하는 방법 (전개)</p>	<p>⑳ 연결해서 표현하는 방법 (전개)</p>
<p>글자를 다양하게 표현하는 방법</p> <p>③ 단순하게 표현하기</p> 	<p>글자를 다양하게 표현하는 방법</p> <p>④ 글자에 의미 담기</p> 
<p>㉑ 단순하게 표현하는 방법 (전개)</p>	<p>㉒ 글자에 의미 담는 방법 (전개)</p>
	<p>질문 시간</p> <p>다음 로고에 숨겨진 이미지는?</p>  <p>힌트: 키세스는 허쉬 회사가 제조하는 초콜릿 브랜드이다.</p>
<p>㉓ 예시를 통해 설명 (전개)</p>	<p>㉔ 글자에 의미 담는 방법 흥미 유발 질문 (전개)</p>

<p>① 질문 시간 ▶▶▶ 다음 로고에 숨겨진 이미지는? HERSHEY'S Kisses brand</p> <p>정답 K와 I 사이에 키세스 초콜릿 모양이 들어가있다. 사소한 부분에도 재미를 주며, 브랜드의 정체성을 보여준다.</p>	<p>① 질문 시간 ▶▶▶ 다음 로고에 숨겨진 이미지는? b</p> <p>힌트 비츠는 미국의 프리미엄 헤드폰 제조사이다. </p>
<p>② 글자에 의미 담는 방법 흥미 유발 질문 정답 확인(전개)</p>	<p>② 글자에 의미 담는 방법 흥미 유발 질문(전개)</p>
<p>① 질문 시간 ▶▶▶ 다음 로고에 숨겨진 이미지는? b → b</p> <p>정답 알파벳 b의 모양이자 헤드폰을 끼고 있는 모습이 숨겨져 있다. 심플하지만 센스있게 브랜드의 정체성을 담고 있다.</p>	<p>① 질문 시간 ▶▶▶ 다음 로고에 숨겨진 이미지는? FedEx</p> <p>힌트 페덱스는 세계적으로 우편, 소포, 화물 등을 배송하는 미국의 운송업체이다. </p>
<p>② 글자에 의미 담는 방법 흥미 유발 질문 정답 확인(전개)</p>	<p>② 글자에 의미 담는 방법 흥미 유발 질문(전개)</p>
<p>① 질문 시간 ▶▶▶ 다음 로고에 숨겨진 이미지는? FedEx</p> <p>정답 페덱스의 브랜드 로고 중 오렌지 색 부분인 'E'와 'x' 사이에 화살표가 숨어있다. 이 화살표는 페덱스의 빠른 속도를 상징한다.</p>	<p>*로고 그림을 정하는 방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 01. 사람이나 동물 그리기 02. 자연으로 표현하기 03. 도형으로 표현하기
<p>② 글자에 의미 담는 방법 흥미 유발 질문 정답 확인(전개)</p>	<p>③ 로고 그림을 정하는 방법 설명(전개)</p>
<p>로고 그림을 정하는 방법</p> <p>① 사람이나 동물 그리기</p> 	<p>로고 그림을 정하는 방법</p> <p>② 자연으로 표현하기</p> 
<p>③ 사람이나 동물로 그리는 방법(전개)</p>	<p>③ 자연으로 표현하는 방법(전개)</p>

로고 그림을 정하는 방법

③ 도형으로 표현하기

주의사항

Ⓧ 브랜드 이름과 어울리는 로고 그리기
Ⓧ 이미 있는 로고 그대로 사용하지 않기
▶ 이유: 저작권

③ 도형으로 표현하는 방법 (전개)

③ 브랜드 로고 제작 시 주의사항
공지 (전개)

④ 활동지 작성 시작

>>> 지난 시간에 정한 브랜드 이름으로 로고를 스케치해봐요!

브랜드 이름 정하기

나의 브랜드 이름 정하기	나의 브랜드 이름 정하기
나의 브랜드 이름 정하기	나의 브랜드 이름 정하기

나의 로고 스케치하기

다음주 수업 예고

나의 로고는 어떤 색으로 칠하는 게 좋을까?

④ 활동지 작성 시작 (전개)

④ 다음 차시 수업 예고 (정리)

<부록3> 3차시 수업 PPT 시청각 자료

<p>3차시 로고 디자인의 이해 Understanding Logo Design</p> <p>브랜드 로고디자인 수업 BRAND LOGO DESIGN CLASS</p> <p>중학교 미술 수업</p>	<p>자리 확인</p> <p>선생님</p>
<p>① PPT 표지</p>	<p>② 자리 배치(도입)</p>
<p>2인 1조</p> <p>활동 시간에 2명에서 재료 같이 쓰기</p> <p>모양자 3개 색연필 싸인펜</p>	<p>유의 사항</p> <p>오늘 수업 시간에 주의할 점이 있어요!</p> <p>01. 활동 시간 외에 준비 재료 만지지 않기</p> <p>02. 서로 양보하며 준비 재료 사용하기</p>
<p>③ 준비재료 설명(도입)</p>	<p>④ 수업 시작 전 유의사항 공지(도입)</p>
<p>지난 시간</p> <p>로고 디자인의 종류</p> <p>심벌 마크: Apple, Nike, Twitter</p> <p>워드 마크: Coca-Cola, SAMSUNG</p> <p>시그니처: THE NORTH FACE, NIKE, adidas</p> <p>영블럼: Lotte, Lotte, Starbucks</p>	<p>지난 시간</p> <p>로고의 구성요소</p> <p>로고의 구성요소 3가지는?</p> <p>1. NAVER 글자</p> <p>2. 그릴</p> <p>3. 색상</p>
<p>⑤ 지난 차시 복습 - 로고 디자인의 종류(도입)</p>	<p>⑥ 지난 차시 복습 - 로고의 구성요소(도입)</p>
<p>학습 목표</p> <p>1. 색을 이해하고 자신의 브랜드에 맞는 색을 사용할 수 있다.</p> <p>2. 자신이 만든 브랜드 로고 디자인의 의미를 설명할 수 있다.</p>	<p>수업 진행 순서</p> <p>1. 색에 대해 이해하기</p> <p>2. 로고 디자인시 주의사항</p> <p>3. 활동지 통해 로고 제작</p> <p>4. 로고 디자인 발표</p>
<p>⑦ 학습 목표(도입)</p>	<p>⑧ 수업 진행 순서(도입)</p>

<p>학습 목표 : 1. 색을 이해하고 자신의 브랜드에 맞는 색을 사용할 수 있다.</p> <p>브랜드 로고 색상의 중요성</p> <p>색상은 브랜드 인지도를 최대 80%까지 늘릴 수 있다.</p> <p>University of Loyola, Maryland 연구</p>	
<p>⑨ 브랜드 로고 색상의 중요성(전개)</p>	<p>⑩ 학습 동기유발 질문(전개)</p>
	
<p>⑪ 학습 동기유발 질문(전개)</p>	<p>⑫ 학습 동기유발 질문(전개)</p>
<p>질문 답변</p> <p>▶▶▶ 대다수가 다음과 같이 답했어요!</p> <p>1  2  3 </p> <p>  </p> <p> </p>	<p>학습 목표 : 1. 색을 이해하고 자신의 브랜드에 맞는 색을 사용할 수 있다.</p> <p>색의 상징</p> <p>▶▶▶ 각각의 색이 가지는 의미</p> <p>하나의 색을 보았을 때 떠오르거나 느껴지는 의미·감정</p>
<p>⑬ 학습 동기유발 질문 정답 확인(전개)</p>	<p>⑭ 색의 상징 개념 설명(전개)</p>
<p>즐거움 · 열정 · 사랑</p>  <p>▶▶▶ 식음료 브랜드에 많이 사용되며, 가장 주목을 끄는 색상이다.</p>	<p>창의성 · 친근함 · 자신감</p>  <p>▶▶▶ 식음료 브랜드에 많이 사용되며, 구매하게 쉽게 유도하는 색상이다.</p>
<p>⑮ 빨간색 로고의 특징(전개)</p>	<p>⑯ 주황색 로고의 특징(전개)</p>

<p>긍정 · 에너지 · 행복</p>  <p>▶▶▶ 즐거운 경험을 추구하는 브랜드에서 많이 사용된다.</p>	<p>자연 · 성장 · 건강</p>  <p>▶▶▶ 건강함과 신선함을 보여주는 친환경 브랜드에서 많이 볼 수 있다.</p>
<p>⑰ 노란색 로고의 특징(전개)</p>	<p>⑱ 초록색 로고의 특징(전개)</p>
<p>믿음 · 안정 · 젊음</p>  <p>▶▶▶ 신뢰가 중요한 은행, 카드사, 뉴스 브랜드 등에서 많이 사용된다.</p>	<p>신비 · 우아함 · 왕족</p>  <p>▶▶▶ 창의적이거나 고급 이미지를 선보이는 브랜드에서 선호된다.</p>
<p>⑲ 파란색 로고의 특징(전개)</p>	<p>⑳ 보라색 로고의 특징(전개)</p>
<p>자유 · 재미 · 다양성</p>  <p>▶▶▶ 다양한 것이 존재하는 인터넷 브랜드 혹은 어린이 제품에 주로 쓰인다.</p>	<p>색의 온도</p>  <p>▶▶▶ 따뜻한 색 · 차가운 색</p>
<p>㉑ 다양한 색 로고의 특징(전개)</p>	<p>㉒ 색의 온도 설명(전개)</p>
<p>* 로고를 디자인할 때 주의사항</p> <ul style="list-style-type: none"> 01. 선을 깔끔하게 그리기 02. 글자 사이 공간 확인하기 03. 읽기 편하게 만들기 	<p>01. 선을 깔끔하게 그리기</p> <p>▶▶▶ 모양자를 활용해서 그려주세요!</p>  <p>☑ 캐릭터를 그릴 경우에 차를 쓰지 않아도 되지만, 선을 반듯하게 그려주세요!</p>
<p>㉓ 로고를 디자인할 때 주의사항(전개)</p>	<p>㉔ 선을 깔끔하게 그리는 방법(전개)</p>

<p>02. 글자 사이 공간 확인하기</p> <p>글자 사이 공간이 일정하지 확인해주세요!</p>	<p>03. 읽기 편하게 만들기</p> <p>다른 사람이 쉽게 읽을 수 있어야 해요!</p>																								
<p>㉔ 글자 사이 공간 확인하는 방법(전개)</p>	<p>㉕ 읽기 편하게 만드는 방법(전개)</p>																								
<p>① 활동지 작성 시작</p> <p>나의 브랜드 이름을 집중적으로 정해주세요!</p> <p>1</p> <p>나의 로고 디자인하기 (정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인)</p> <table border="1"> <tr> <td>나의 브랜드 이름</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>이 브랜드로 무엇을 할 건가요?</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>브랜드 이름의 의미</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>내가 생각하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요!</p> <p><input type="checkbox"/> 심플한 (단순) <input type="checkbox"/> 원근감 (입체) <input type="checkbox"/> 시그니처 (인물 + 글자) <input type="checkbox"/> 평면화 (인물 + 글자 + 도형)</p>	나의 브랜드 이름	<input checked="" type="checkbox"/>	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	<input checked="" type="checkbox"/>	브랜드 이름의 의미	<input checked="" type="checkbox"/>			<p>활동지 예시 자료</p>																
나의 브랜드 이름	<input checked="" type="checkbox"/>	이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	<input checked="" type="checkbox"/>																						
브랜드 이름의 의미	<input checked="" type="checkbox"/>																								
<p>㉖ 활동지 예시 자료를 통해 설명(전개)</p>	<p>㉗ 활동지 작성 시작(전개)</p>																								
<p>나의 로고 스케치하기 (정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인)</p> <p>나의 브랜드 로고의 종류를 신중히 결정하고 색을 정 스키치해주세요!</p>	<p>색의 상징*</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>색상</th> <th>상징</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>빨간색</td><td>사랑, 힘, 열정, 용기, 열심</td></tr> <tr><td>노란색</td><td>행운, 기쁨, 자신, 밝음</td></tr> <tr><td>초록색</td><td>건강, 평화, 희망, 미래, 성장</td></tr> <tr><td>파란색</td><td>진정, 지성, 믿음, 신뢰, 신성</td></tr> <tr><td>보라색</td><td>신비, 신성, 신성, 신성</td></tr> <tr><td>흰색</td><td>순수, 정결, 청결, 깨끗함</td></tr> <tr><td>검정색</td><td>강인, 권위, 신성, 신성</td></tr> <tr><td>회색</td><td>중립, 균형, 신성, 신성</td></tr> <tr><td>분홍색</td><td>사랑, 부드러움, 신성, 신성</td></tr> <tr><td>주황색</td><td>행운, 신성, 신성, 신성</td></tr> <tr><td>갈색</td><td>신중, 신성, 신성, 신성</td></tr> </tbody> </table> <p>3</p> <p>참고자료를 확인한 뒤, 로고를 색칠해주세요.</p>	색상	상징	빨간색	사랑, 힘, 열정, 용기, 열심	노란색	행운, 기쁨, 자신, 밝음	초록색	건강, 평화, 희망, 미래, 성장	파란색	진정, 지성, 믿음, 신뢰, 신성	보라색	신비, 신성, 신성, 신성	흰색	순수, 정결, 청결, 깨끗함	검정색	강인, 권위, 신성, 신성	회색	중립, 균형, 신성, 신성	분홍색	사랑, 부드러움, 신성, 신성	주황색	행운, 신성, 신성, 신성	갈색	신중, 신성, 신성, 신성
색상	상징																								
빨간색	사랑, 힘, 열정, 용기, 열심																								
노란색	행운, 기쁨, 자신, 밝음																								
초록색	건강, 평화, 희망, 미래, 성장																								
파란색	진정, 지성, 믿음, 신뢰, 신성																								
보라색	신비, 신성, 신성, 신성																								
흰색	순수, 정결, 청결, 깨끗함																								
검정색	강인, 권위, 신성, 신성																								
회색	중립, 균형, 신성, 신성																								
분홍색	사랑, 부드러움, 신성, 신성																								
주황색	행운, 신성, 신성, 신성																								
갈색	신중, 신성, 신성, 신성																								
<p>㉘ 활동지 스케치 방법(전개)</p>	<p>㉙ 활동지 색칠 방법(전개)</p>																								
<p>로고 디자인 발표</p>	<p>수업 끝, 고생 많았어요!</p> <p>BRAND LOGO DESIGN CLASS</p>																								
<p>㉚ 로고 디자인 발표(정리)</p>	<p>㉛ 수업 마무리(정리)</p>																								

나에 대해 탐구하기

「정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인」

나의 이름은? (한글 :) (영어 :)

내가 좋아하는 음식은 무엇인가요?	
내가 좋아하는 운동은 무엇인가요?	
내가 좋아하는 과목은 무엇인가요?	
내가 좋아하는 색깔은 무엇인가요?	
나의 별명은 무엇인가요?	
나의 취미는 무엇인가요?	
나의 특기는 무엇인가요?	
최근에 내가 가장 관심이 많은 것은 무엇인가요?	
나는 무엇을 할 때 가장 행복한가요?	
내가 가장 자랑스러웠던 순간은 언제인가요?	
다른 사람과는 다른 나의 특별한 점은 무엇인가요?	
나의 장래희망 직업은 무엇인가요?	
나중에 꼭 배우고 싶은 것은 무엇인가요?	
내가 사업가가 된다면 어떤 사업을 해보고 싶나요?	
내가 좋아하는 유명인은 누구인가요?	

질문에 대한 답변을 토대로 나에 대한 핵심 단어를 네 가지로 정리해보세요.

#	#	#	#
---	---	---	---

브랜드 이름 정하기

「정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인」

미래에 희망하는 나의 직업은?	
내가 정한 나의 브랜드 이름은?	
이 브랜드 이름을 지은 이유는 무엇인가요?	

* 브랜드 이름을 쉽게 짓는 방법	* 브랜드 이름을 지을 때 주의할 점
<ul style="list-style-type: none"> 01. 만든 사람의 이름 활용하기 02. 이니셜 활용하기 03. 두 가지 단어를 합치기 04. 이름을 줄여보기 05. 발음 그대로 써보기 	<ul style="list-style-type: none"> 01. 이미 있는 브랜드 이름 사용하지 않기 02. 부정적인 단어 사용하지 않기 03. 되도록 어려운 발음 피하기

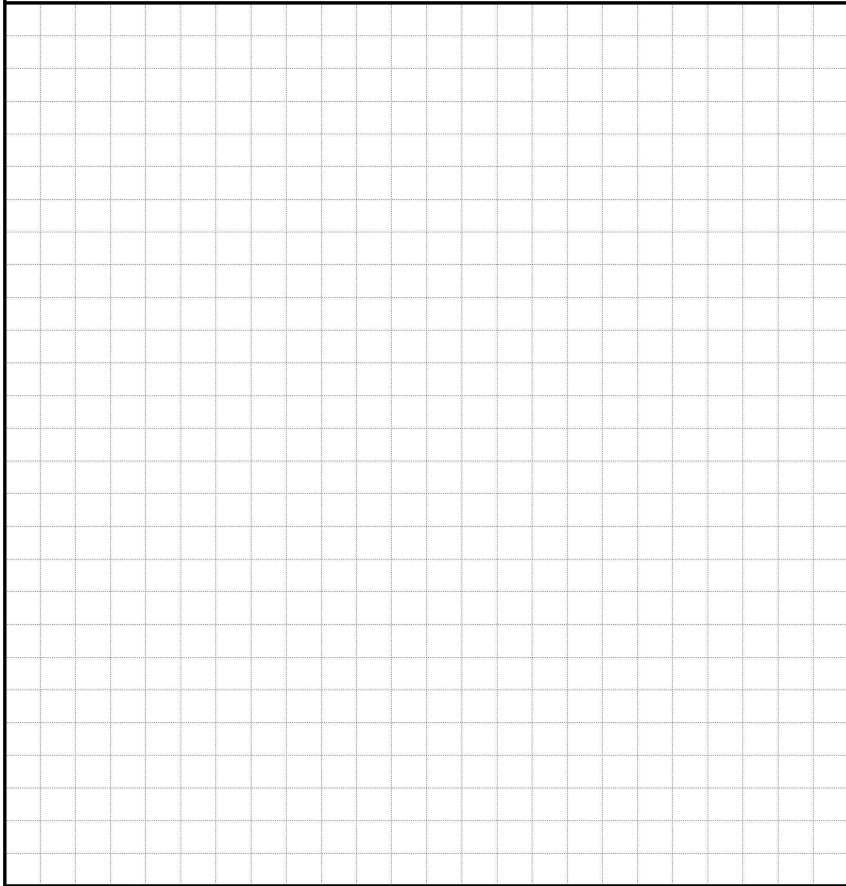
선생님 의견

나의 로고 스케치하기

「정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인」

()반 ()번 이름()

나의 브랜드 로고를 다양한 방법으로 여러 번 스케치해보세요.



선생님 의견

<부록7> 3차시 수업 활동지 자료

나의 로고 디자인하기

「정보를 전달하는 디자인 : 브랜드 로고 디자인」

나의 브랜드 이름		이 브랜드로 무엇을 할 건가요?	
브랜드 이름의 의미			
내가 제작하고 싶은 로고의 종류를 표시해주세요.			
<input type="checkbox"/> 심벌마크 (그림)	<input type="checkbox"/> 워드마크 (글자)	<input type="checkbox"/> 시그니처 (그림 + 글자)	<input type="checkbox"/> 엠블럼 (그림 + 글자 + 도형)
최종적으로 나의 브랜드 로고를 제작하고, 내가 만든 로고의 의미를 설명해주세요.			
로고 설명			

색의 상징*

색의 상징은 하나의 색을 보았을 때, 떠오르거나 느껴지는 어떤 의미·감정 등을 뜻한다.

색상	상징
빨간색 RED	즐거움, 열정, 사랑, 행복, 강렬
주황색 ORANGE	창의성, 친근함, 자신감, 따뜻함
노랑색 YELLOW	긍정, 에너지, 행복, 유쾌, 명량
초록색 GREEN	자연, 성장, 건강, 희망, 평화
파란색 BLUE	믿음, 안정, 젊음, 깨끗함, 상상
남색 INDIGO	우주, 무한, 영원, 신비, 차가움
보라색 PURPLE	신비, 우아함, 왕족, 예술, 창조
흰색 WHITE	순결, 순수, 소박, 신성, 청결
회색 GREY	평범, 균형, 중립, 편안, 차분
검은색 BLACK	고급, 현대적인, 권력, 전통
갈색 BROWN	안정, 침착, 차분, 옛날, 수수
자주색 VIOLET	애정, 사랑, 화려, 사치, 궁중
분홍색 PINK	돌봄, 따뜻한 사랑, 모성애, 연약함
무지개색 RAINBOW	자유, 재미, 다양성, 유아