

제주 무속신화 속에 나오는 3영웅(가칭)을 모티브(motive)한 제주 이미지 마스코트개발

주관연구기관	제주관광대학 산학협력단
연구책임자	김영환
발행년월	2006-11
주관부처	중소기업청
사업관리기관	중소기업기술정보진흥원
NDSL URL	http://www.ndsl.kr/ndsl/search/detail/report/reportSearchResultDetail.do?cn=TRKO201100011382
IP/ID	14.49.138.138
이용시간	2017/11/02 16:23:07

저작권 안내

- ① NDSL에서 제공하는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, KISTI는 복제/배포/전송권을 확보하고 있습니다.
- ② NDSL에서 제공하는 콘텐츠를 상업적 및 기타 영리목적으로 복제/배포/전송할 경우 사전에 KISTI의 허락을 받아야 합니다.
- ③ NDSL에서 제공하는 콘텐츠를 보도, 비평, 교육, 연구 등을 위하여 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 인용할 수 있습니다.
- ④ NDSL에서 제공하는 콘텐츠를 무단 복제, 전송, 배포 기타 저작권법에 위반되는 방법으로 이용할 경우 저작권법 제136조에 따라 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처해질 수 있습니다.

개발결과의견서

◆ 주관기관(대학/연구기관) : 제주관광대학 산학협력단

개발과제명	제주 무속신화 속에 나오는 3영웅(가칭)을 모티브(motive)한 제주 이미지 마스코트개발		
사업비	과제개발비	집행 내역	
		계	현금
		현물	
주관기관 과제책임자	소속 : 김영환 직위(급) : 조교수 성명 : 김영환		
개발결과 (과제책임자 작성)	가) 공정개선 실적(개선내용 요약 작성) ○ 제주신화를 일러스트화 작업을 통하여 D/B화에 성공했다. ○ 컬러 인쇄 작업에 필요한DPI 화소를 높이는데 기존의 인쇄 작업에서 개선되었다.		
	나) 특허(실용신안, 의장 등)출원 및 등록 : 건 ① 출원(등록)명 및 번호(출원일자) : ② 출원(등록)명 및 번호(출원일자) : ※ 지적재산권명 및 출원, 등록 구분은 명확히 하고 건별로 모두 작성		
	다) 시제품 제작 및 상품화 실적 ○ 시제품화 예정 ○ ※ 시제품(또는 상품화) 제작현황을 요약 작성하고, 관련사진 및 카탈로그 첨부		
	라) 기타 실적(신기술로 인정될 수 있는 각종 품질인증 마크 획득건수 및 내용) ○		
◎ 개발목표 달성도에 대한 종합의견(참여기관 대표가 작성)			
개발목표	○ 관광기념품 개발 :마스코트, 악세사리, 메달, 기념주화 ○ 어린 동화 일러스트:입체 동화집, 퍼즐놀이 게임, 3D 입체 영상 동화집 ○ 만화 애니메이션:인터넷 동영상, CD제작, 게임 캐릭터, 제주도청 홍보 사이트, 이벤트 행사용		
개발목표달성에 대한 종합의견 (□에√로 표 기하고 의견 작성)	<input type="checkbox"/> 매우 만족 <input checked="" type="checkbox"/> 만족 <input type="checkbox"/> 보통 <input type="checkbox"/> 미흡 <input type="checkbox"/> 불만족 제주 무형의 신화를 유형의 캐릭터함 으로서 관광 상품 응용분야의 모티브화 시킬 수 있었던 점을 높이 평가하고, 이를 계기로 새로운 상품개발에 지속적인 개발에 힘쓰겠다.		
확 인	업체명: 제투커뮤니케이션 직위(급) 대표 성명 :현길남 (인)		

※ 주의사항) 1. 확인은 참여기관 대표가 수행하고 법인인 경우 직인을 날인
2. 과제개발비는 공동운영비를 제외한 총 금액 입력

최종보고요약서 (초록)

과 제 명	제주 무속신화 속에 나오는 3영웅(가칭)을 모티브(motive)한 제주 이미지 마스코트개발		주관기관명	제주관광대학 산학협력단		
참여기업명	제투커뮤니케이션		대표자	현길남		
			사업자등록번호			
			법인등록번호			
주 소			전화번호			
			E-mail			
과제책임자	소 속	직 위	성 명	전 화		
	제주관광대학	조교수	김영환	E-mail		
협약기간	2006년 9월 1일 ~ 2006년 11월 30일 (3 개월)					
사 업 비	과제개발비	집행 내역				
		계	현금	현물		

1. 최종목표

제주적인 내용을 담은 신화나 설화를 테마성 있는 캐릭터로 개발된 것은 지금까지 없었으며 이것을 계기로 체계적으로 계획 추진 개발하게 되었고 관광기념품 개발뿐만 아니라 애니메이션 제작에서부터 테마고원 및 테마문화관광 개발 까지도 연차적으로 개발 가능성할 계획이다.

- 1단계: 제주의 다양한 신화적인 인물들을 일러스트 작업을 통해 테마가 있는 캐릭터로서 디자인하여 관광문화상품 개발에 응용할 수 있는 모티브(motive)로서 자료화하였다.
- 2단계: 관광문화상품의 소재로서 디자인화하였다.
(3영웅 마스코트개발 → 제주 영상애니메이션 작품화 → 관광 기념품 응용상품개발)

2. 개발내용 및 결과

- 제주도는 관광문화산업을 기반으로 발전하고 있으며 앞으로도 지속적인 발전을 모색하고 있다. 그 중에서도 관광 하드웨어(교통, 숙박, 리조트문화) 쪽은 과거부터 정책적으로 관광산업의 활성화에 기반으로 국제화에 뒤지지 않을 정도로 기반을 갖추고 있으나 소프트웨어 쪽이 상대적으로 연약하였으며 특히, 제주적인 이미지를 기초로 다양한 디자인 분야의 상품 개발은 획기적인 사업으로 발전할 가능성이 높다.
- 지금까지 관광 상품으로 개발된 것은 돌하르방, 물허벅, 정낭 등 사실적인 생활용품을 단순히 응용한 공예품이 주종을 이루었던 것을 과감히 탈피하여 제주의 정신과 제주의 삶을 대변하는 신화를 주축으로 신상품을 개발된 것은 결과에 긍정적인 반응을 낳게 하였다. 이러한 요소들을 기초로 스토리(story)와 테마(theme)가 있는 자극적인 관광 상품을 개발하게 되었다.
- 제주도는 신(神)의 나라라고 말할 만큼 전 세계적으로 결코 뒤지지 않는 다양한 전설과 설화로서 풍부한 자원을 이용한 점이 좋은 결과를 낼 수 있었다.
- 이러한 무형적인 자원을 유형적인 스토리가 있는 캐릭터로서 개발된다면 이에 따른 디자인적 파급효과는 무한하며 관광문화상품으로서 응용분야는 다양하게 전개될 수 있다.

3. 사업성과

○ 기술적 성과

무형적인 제주의 신화를 시각적인 관광 상품적 소재로 사용할 수 있는 인프라 기반 형성(D/B)에 도움을 주었다.

마스코트 제작에 필요한 다양한 연출 기법 및 기술 개발
(아크릴 FP이저 투사 형상제작기법, 전사기법, 주조기법)
인쇄 출판 및 입체 동화 일러스트 제작 기술을 확보하게 되었다.
애니메이션 연출제작에 소재로서 기반을 쌓을 수 있었다.
스토리 전개 연출 제작 기법 개발에 도움을 주었다.

○ 경제적 성과

지금까지 제주의 관광기념품은 주로 유형적인 공예품이 다수를 이루었으나 이 자체만으로 신상품을 개발하기에는 한계에 왔고 따라서 새로운 방향전환을 해야 하는 시점에 있어 무형적인 신화나 전설이 디자인 작업을 통해 유형화 되면 시각적 파급효과는 매우 크며 이를 관광문화상품에 접목 할 분야는 상상을 초월할 만큼 다양하며 따라서 경제적 측면이나 산업적 파급 효과는 제주 지역사회에 디자인 산업의 활성화를 이룰 수 있게 하였다.

현재 진행하고자 하는 이 개발은 관광기념품으로 응용할 소재를 모티브화 할 수 있는 자료개발로서 디자인 작업의 가장 중요한 핵심과정으로 지금까지 관광기념품을 개발하는데 소재로서의 고정정적인 관념을 무너트리는 시너지 효과를 연출할 수 있었다.

○ 활용성과 등

관광기념품 개발 (마스코트, 악세사리, 메달, 기념주화)
어린 동화 일러스트 (입체 동화집, 퍼즐놀이 게임, 3D 입체 영상 동화집)
만화 애니메이션 (인터넷 동영상, CD제작, 게임 캐릭터, 제주도청 홍보 사이트, 이벤트 행사용)

4. 향후추진계획

제주 설화나 신화와 관련된 디자인개발			
개발년도	추진계획	추진내용	결과
2006	개발 추진	-	작업 중
2007년	3영웅 신화를 대상으로 마스코트 개발	삼승할망, 할락궁이, 무조육형제를 테마 캐릭터화 관광기념품개발(마스코트, 장식악세사리, 이벤트메달, 기념주화 등으로 개발)	금년도 시행사업
2008년	"	방문용 관광기념품 동화 일러스트 제작(어린이, 유아 동화책, 퍼즐놀이)	추후
2009년	"	만화 애니메이션: 제주전용 인터넷 동영상 제작. (3영웅 애니메이션을 스토리로) - 전국 유통망을 통해 보급	추후

제주 무속신화 속에 나오는 3영웅(가칭)을 모티브(motive)한
제주 이미지 마스코트개발
최종보고서

과제책임자 : 제주관광대학 김영환

목 차

제 1 장 서론

제 1 절 제주 신화에 대한 개론

제 2 절 제주 전설의 대한 개론

제 2 장 과제개발 내용 및 방법

제 1 절 기술 개발 내용

제 2 절 기술 개발의 목표

제 3 절 사업계획 대비 진도표

제 3 장 사업성과

제 1 절 기술적 성과

제 2 절 경제적 성과

제 3 절 기타 성과

제 4 장 결론

부 록: 시제품

제 1 장 서 론

지금까지 관광 상품으로 개발된 것은 돌하르방, 물허벅, 정낭 등 유형적인 민속생활용품을 응용한 공예품이 주종을 이루고 있다.

매스미디어의 발달과 여행문화의 저변화로 오늘날 관광문화도 단순한 향토공예품보다는 스토리(story)와 테마(theme)가 있는 자극적인 관광 상품에 관심도를 보이고 있는 것이 현실적인 추세다.

제주도는 신(神)의 나라라고 말할 만큼 전 세계적으로 결코 뒤지지 않는 다양한 전설과 설화로서 자원은 풍부하다.

이러한 무형적인 자원을 유형적인 스토리가 있는 캐릭터로서 개발된다면 이에 따른 상품적 파급효과는 기대 이상이며 이를 이용한 관광문화상품으로서 응용분야는 무한하며 경제적 가치로서도 지역발전 에 영향을 줄 수 있다고 본다.

제1절 제주 신화에 대한 개론

한라산 신화의 계열은 설문대계 신화와 수렵적 성격을 지닌 한라산 태생의 남성신 들이다. 여성성을 지닌 설문대계와 남성신의 성격을 지닌 한라산계 신화 중 설문대계 신화인 여신 신화가 그 시대적인 면에서는 우선하고 있다고 할 수 있다.

기록에 의하면 백록을 탄 신선이 한라산을 주름잡고 있다는 도교적 신선 사상과 더불어 여신성을 가진 설문대할망이 한라산의 산신으로 좌정했었음을 의미한다.

거녀의 설문대는 창조행위와 관련하여, 치마에 흙을 담아서 봉우리를 만든다거나 배설한 대소변으로 산천을 만든다는 등 여러 자료에서 희화화된 행동으로 서술되고 있었음을 볼 때 육지부의 마고할미와 닮아 있다.

이처럼 원초적인 신격으로, 세계창조행위와 자연물의 내부를 질서화한 여신으로 존재했다는 것은 대모신으로서의 특성을 암시한다.

설문대 할망은 강원도의 마고할미, 북한산 노적봉의 미륵할미처럼 창조형 거인 여신이며 여산신으로서의 성격을 지닌다.

이러한 신앙의식은 영실오백나한의 불교와 성모여산신의 도교적 성격과 관련되면서 호국적인 성모신 성격도 다분히 첨가되고 있다.

반면, 한라산계 남성신들을 보면 한라산 서쪽 어깨에서 태어난 아홉 형제가 한라산 계의 당신이 된다.

제석천황은 천신적 성격, 하로백관은 산신 혹은 수렵신 목축신의 성격을 지닌다. 또한 하로 백관에서 하로는 한라산에 해당되고 백관은 특정한 영역을 관리하는 신이라는 뜻이다.

이들의 출현은 한라산에서 솟아났다 란 점에서 탐라국의 건국신화인 삼성신화의 삼을라가 모흥혈에서 솟아났다는 점과 거의 일치하고 있다.

제 2 절 제주 전설의 대한 개론

신화의 전설화

한라산은 사철 내내 아름다운 풍광과 더불어 안정되어 있다.

그리고 가운데 분화구에는 항상 맑은 물이 고이고 신선이 탄 흰 사슴들이 물로 먹으러 오는 곳이라고 전한다.

불로장생의 신선사상과 영주산의 평화로운 모습과 달리 백록담의 전설이나 아흔아홉 계곡에 얽힌 전설은 극적인 모습을 보여주고 있으며 실수와 모자람의 모티브를 끌어내고 있다.

구체적인 증거물과 연결되는 신화가 전설화되는 경우를 볼 수 있는데 오백나한과의 관련에서 찾아볼 수 있다.

또 구전으로 과정에 창작에 의해서 다시 신성성을 부가해서 신화적 요소를 첨가하기도 한다.

부족함과 모자람의 모티브

화산화토의 천박한 땅을 살아가는 사람들은 가나하고 또 바다로 둘러싸인 좁은 땅, 자연적, 지리적 조건에서 모자람의 연속이다.

사람들은 이 모자람을 합리화하기 위한 방안으로 설문대 할망인 거녀의 창조신화를 탄생시키기도 하고, 한편 신선이 사는 땅이 온전한 수 100이 아닌 99계곡으로 한 개가 부족하다는 이미지를 통해 못사는 사람들의 삶을 변명했다.

이것은 자신들의 삶을 합리화하는 방법이었다.

태초부터 생긴 부족과 가난을 제주 사람들인들 어떻게 하겠는가. 적극적이고 능동적인 사고보다는 불모지를 안고 살아가는 사람들은 염세적이고 수동적일 수 밖에 없었다.

또 지형의 형성과정을 전설로 나타낸 제주인의 문화적 감수성은 뛰어나다.

전설이 있는 지형지물의 형상에 EOKS 인식으로 백록담의 분화구와 산방산의 모습이 유사한 것을 유추하면서 새로운 유형을 만들기도 하고 구전과정에서 변이된 형태를 묘사하기도 한다.

도가적 신선사상

신선사상은 전국시대 때 선향, 곧 신선의 고향인 바다 섬을 찾아 나서게 했고, 진나라 때 시황제는 오백의 동남동녀를 이곳에 보내어 불사약을 구하려 하였으며, 후한대에는 인생무상의 염세적인 인생관과 더불어 더욱 진전을 보게 된다.

사기에도 있는 설화로 해도선향의 오산산설 중 발해의 봉래, 방장, 영주를 삼신산으로 여겼다. 그리고 산은 신선이 살아야 명산이라고 했다. 영주산을 오르는 방선문은 한라산을 오르는 첫 관문의 역할을 신선의 경지 속에서 예술적인 차원에 이를 수 있는 곳이다.

백록담에는 신들이 살고 있다. 모든 범인들도 백록담에 오르면 바로 신이되고 백록을 탄 신선이 된다.

아름다운 진달래의 향기에 취하고 나이든 백양나무의 자태가 놀라기도 한다.

그 때 바로 저쪽에서 사슴 한 마리라도 뛰어 온다면 바로 그 곁에서 하얀 옷을 입은 선녀라도 서 있을 것만 같다.

무속에 산신사상에 기초하여 거기에 신선의 도교사상이 습합된 형식의 전설들은 조선조에 와서 이루어진 것으로 볼 수 있다.

백록담에서 백록을 탄 신선들이 살고 있던 평화스러운 이미지의 전설이 구성된 후, 전국적으로 광포되어 전해지는 나무꾼과 선녀의 전설을 차용, 다른 유형의 재생산하거나, 동화적인 이미지의 전설을 만들어 전승하기도 한다.

주요 제주 신화	주요 제주 전설
설문대	백록담
브름웃도- 서귀본향당신	영주산의 백록
소로소천국-송당본향당 백주여신의 남편	영실기암
남판돌판고나무상태지하로산-상창 하르방 당신	용진각과 탐라계곡
황서국서-금악리당신	물장오리
천자또-세화본향당신	아흔아홉골
애비국한로산또-호근본향당	개미목 명당자리
동백자하로산-중문본향당신	고려장

제 2 장 과제개발 내용 및 방법

제 1 절 기술 개발 내용

관광 문화의 패턴이 과거 수동적인 문화 수용에서 적극적인 문화체험으로 변화가고 있다. 이러한 현실에서 관광기념품도 단순한 지역 상징적인 기념품(생활공예품) 보다는 시각적으로 영상화(전설이나 신화를 이벤트화 시킬 수 있게 표현) 하여 직접 느끼고 체험할 수 있는 테마 상품으로 전반적으로 전환되어 가고 있다.

따라서, 이제는 기존의 유형적인 자료(공예품, 민예품)의 한계를 넘어 무형적인 요소(설화, 무속신화, 전설, 풍습)들을 새롭게 발굴 창작하여 제주적인 정신문화를 대중 예술에 접목시킬 수 있는 관광 상품의 개발이 혁신적으로 요구된다.

본 과제는 1단계에서 3단계 과정으로 나누어 개발의 목적을 두고 있다.

형상으로 존재하지 않는 전설적인 인물들을 현대적 감각에 맞게 시각화하는 작업은 사실 많은 시간이 필요하며 이에 따른 개발비도 상당한 투자를 필요로 한다.

하지만 처음부터 무리한 투자는 현실적으로 불가능하고 1단계에서 3단계 사업으로 나누어 단계별로 개발의 가능성을 타진해보면서 결과에 따라 개발사업의 연계성을 확보하려고 한다.

1단계: 관광기념품 제작(마스코트, 약세사리, 메달, 기념주화)

무형적인 제주의 이미지(이야기는 있으나 시각적으로 구체적인 개념이 없음)을 구체적으로 각화(일러스트 작업)하여 이를 스토리화 시킬 수 있는 캐릭터(유형적인 형상)로 개발하여 독자들에게 보다 친근감과 이벤트성 효과를 기대한다.

이러한 이벤트성 효과를 통해 마스코트, 장식약세사리, 기념메달, 기념주화 등 다양한 팬시 기념품으로서 개발하는 데 목적을 두고 있다.

2단계: 방문용 관광기념품 동화 일러스트 제작(어린이, 유아 동화책, 퍼즐놀이)

3단계: 제주 전용 인터넷 동영상 제작. (3영웅 애니메이션을 스토리로)

원료, 자재: 관광기념품인 경우 : 제품 성형 및 주조에 필요한 도구를 이용하였다.

※구조, 도금, 표면가공은 도외 기술 및 장비 사용 도내에서는 아직 어려워 서울에서 제작하였다.

동화일러스트인 경우: 컬러인쇄(잉크). 및 용지(1mm이상의 두꺼운 마분지)

(현 산학 업체에서 90%제작)는 자체제작으로 어렵지 않게 되었다.

※엠버싱 효과 및 3차원 입체제작은 도외기술 협력)

무속신화 중에서 건강, 행복 재물(三福)을 상징하는 3영웅을 모티브(motive)하여 제주의 무형이미지를 유형화하여 관광문화상품으로 개발하였다.

- 건강, 생명의 신: 삼승할망

- 행복, 질병의 신: 할락궁이
- 재물, 출세의 신: 무조육형제(젓부기 삼형제)

현재는 위의 세명의 신화들이 상호 연관성 없이 개별적으로 존재하였으나 이번 과제 개발을 통해 새롭게 탄생하였다. .

3영웅(가칭)의 마스코트(mascot)개발하고, 캐릭터 의장등록 후에 상업용 소재로서 상품화로 개발할 계획이다.

제 2 절 기술 개발의 목표

제주도는 관광문화산업을 기반으로 발전하고 있으며 앞으로도 지속적인 발전을 모색하고 있다.

그 중에서도 관광 하드웨어(교통, 숙박, 리조트문화) 쪽은 과거부터 정책적으로 관광산업의 활성화에 기반으로 국제화에 뒤지지 않을 정도로 기반을 갖추고 있으나 소프트웨어 쪽이 상대적으로 연약하며 특히, 상품화 부가치로 높일 수 있는 디자인 분야의 상품 개발은 더욱 개발의 필요성을 느끼게 한다.

지금까지 관광 상품으로 개발된 것은 돌하르방, 물허벅, 정낭 등 사실적이고 생활용품을 단순히 응용한 공예품이 주종을 이루고 있다.

매스미디어의 발달과 여행문화가 보편화가 된 현대인에겐 단순한 향토공예품보다는 스토리(story)와 테마(theme)가 있는 자극적인 관광 상품에 관심도를 보이고 있는 것이 현실적인 추세다.

제주도는 신(神)의 나라라고 말할 만큼 전 세계적으로 결코 뒤지지 않는 다양한 전설과 설화로서 자원은 풍부하다.

이러한 무형적인 자원을 유형적인 스토리가 있는 캐릭터로서 개발된다면 이에 따른 디자인적 파급효과는 무한하며 관광문화상품으로서 응용분야는 다양하게 전개될 수 있다.

자료를 조사하던 중 제주 신화에 대해 다양성에 대해 놀랐고 종류별로도 엄청나게 많다는 것을 알게 되었으며 이를 시각적으로 응용된다면 관광 상품적 자원으로 무한함을 확신한다.

제 3 절 사업계획 대비 진도표

세부 개발내용	세부 추진일정 (개월)												비 고
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
스토리 일러스트개발	■												
3영웅 마스코트 제작		■											
관광기념품개발			■										

제 3 장 사업성과

제 1 절 기술적 성과

무형적인 제주의 신화를 시각적인 관광 상품적 소재로 사용할 수 있는 인프라 기반 형성(D/B)에 도움을 주었다.

마스코트 제작에 필요한 다양한 연출 기법 및 기술 개발 (아크릴 FP이저 투사 형상제작기법, 전사기법, 구조기법)인쇄 출판 및 입체 동화 일러스트 제작 기술을 확보하게 되었다.

애니메이션 연출제작에 소재로서 기반을 쌓을 수 있었다.

스토리 전개 연출 제작 기법 개발에 도움을 주었다.

제 2 절 경제적 성과

지금까지 제주의 관광기념품은 주로 유형적인 공예품이 다수를 이루었으나 이 자체만으로 신상품을 개발하기에는 한계에 왔고 따라서 새로운 방향전환을 해야 하는 시점에 있어 무형적인 신화나 전설이 디자인 작업을 통해 유형화 되면 시각적 파급효과는 매우 크며 이를 관광문화상품에 접목 할 분야는 상상을 초월할 만큼 다양하며 따라서 경제적 측면이나 산업적 파급 효과는 제주 지역사회에 디자인 산업의 활성화를 이룰 수 있게 하였다.

현재 진행하고자 하는 이 개발은 관광기념품으로 응용할 소재를 모티브화 할 수 있는 자료개발로서 디자인 작업의 가장 중요한 핵심과정으로 지금까지 관광기념품을 개발하는데 소재로서의 고정정적인 관념을 무너트리는 시너지 효과를 연출할 수 있었다.

제 3 절 기타 성과

관광기념품 개발 (마스코트, 악세사리, 메달, 기념주화)

어린 동화 일러스트 (입체 동화집, 퍼즐놀이 게임, 3D 입체 영상 동화집)

만화 애니메이션 (인터넷 동영상, CD제작, 게임 캐릭터, 제주도청 홍보 사이트, 이벤트 행사용)

제 4 장 결 론

관광기념품 제작과 인쇄 및 상품 포장은 자체 기자재 및 현지 인력을 활용함으로써 기술적인 측면에서 가공제작까지 상품 개발을 통하여 생산 기술의 향상에 기여하였으며 제주 신화를 소재로 무형의 가치를 유형적인 가치로 창출해 관광 상품의 다양성을 모티브화 될 수 있었다.

이번 신화의 캐릭터화 함에 참여한 협력업체나 본 대학 부설기관인 디자인 혁신센터를 계속적으로 연계함으로써 상호 기술적인 측면을 보완할 수 있도록 노력하겠다.

특히, 방학기간을 통해 본 학과 디자인 전공학생들과 산학연 컨서시엄을 통해 현장실습과 연관시켜 디자인 기술 개발과 실무 현장학습을 체험할 수 있었던 것도 관광 상품 개발 만큼이나 중요한 요소로 작용하였다.

앞으로도 제주의 많은 신화들을 자체 개발하여 제주의 이미지를 살릴 수 있는 소재로서 지속적인 노력과 디자인 기술 개발에 좀 더 노력할 것을 약속하면서 결론을 내릴까 한다.

(시제품)





3차원 입체 동화집

