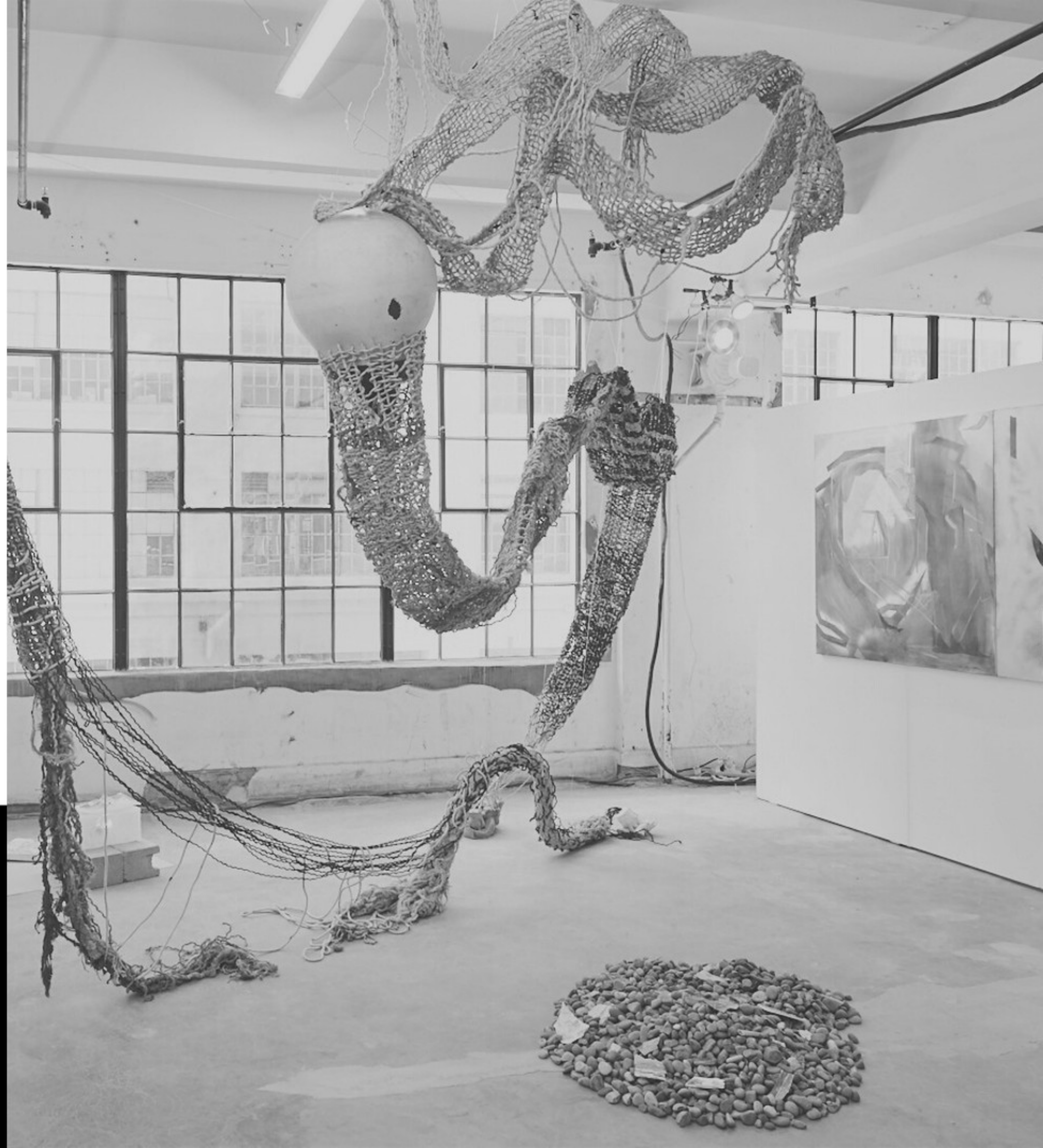


최종결과보고서

2021 전문대학 글로벌 현장학습

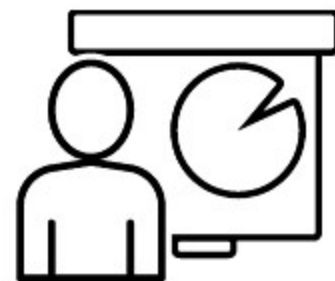


Contents



목표 및 계획

- 1) Company 소개
- 2) 실습 목표
- 3) 주차 별 실습 내용



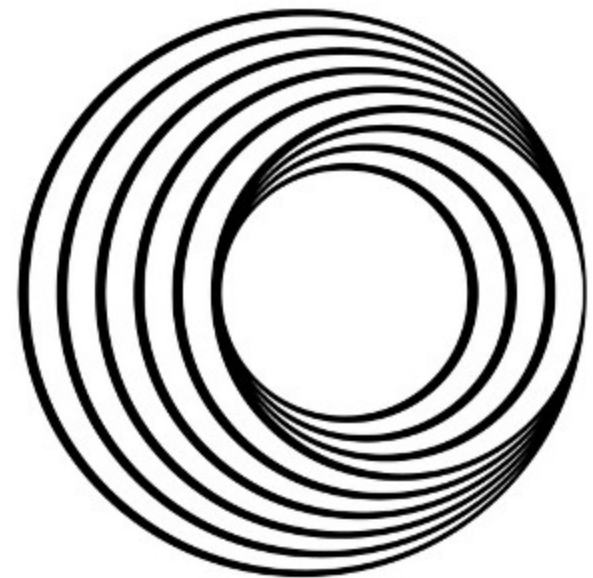
실습 과정

- 1) SFH 프로젝트 홍보 콘텐츠
- 2) SUPERCOLLIDER Video Reel
- 4) Research



최종 결과

-느낀점



SUPERCOLLIDER

1. Company 소개

파견 나라 : 미국

파견 업체명 : SUPERCOLLIDER

파견 기간 : 2021.08.30 ~ 2021.12.17 (16주)

2. 실습 목표

- ✓ Content research + aesthetics in other art-sci-tech orgs/galleries/museums
Art-Sci 분야의 다양한 예술단체, 갤러리, 미술관의 콘텐츠+미학 연구
- ✓ Developing a new SUPERCOLLIDER video reel
새로운 슈퍼콜라이더의 비디오 릴 제작
- ✓ Creating new templates for social media sharing Stories / Feed Posts / Videos
새로운 소셜미디어 콘텐츠 (인스타그램 스토리, 포스트, 비디오) 개발
- ✓ Creating feature stories for SUPERCOLLIDER website of collaborative teams
from the SUPERCOLLIDER x Space for Humanity Residency
슈퍼콜라이더XSpace For Humanity 팀의 소개 콘텐츠 제작
- ✓ Identify top exhibitions to be included in end-of-year
exhibition review.
연말 전시 리뷰를 위한 전시 검토





3. 주차별 실습 내용 Training Period

01 소개 및 관심있는 예술 단체 발표

02 예술 단체, 갤러리 등 현장 리서치 및 발표

03 SFH 프로젝트 지원자 심사

04 전시 콘센트 리서치 및 발표

05 전시 관련 Articles 리서치, SFH 홍보 콘텐츠 제작

06 SFH 홍보 콘텐츠 제작, 비디오릴 레퍼런스 리서치

07 SFH 홍보 콘텐츠 제작, 풀 타임 기간 계획 수립

08 중간 결과 보고 발표



3. 주차별 실습 내용

Full-time Period

09 SFH 홍보 콘텐츠 제작, 레퍼런스 리서치

10 비디오릴 레퍼런스 리서치

11 비디오 릴 기획 및 컨셉 구상

12 개인 프로젝트 중간 발표

13 비디오 릴 제작

14 비디오 릴 제작

15 비디오 릴 제작

16 최종 결과 보고 발표

Works

SFH 프로젝트 홍보 콘텐츠

Space For Humanity 프로젝트를 소개하는 홍보 콘텐츠 제작

소셜미디어 플랫폼 중 인스타그램을 활용 하였으며 그중 스토리 기능을 이용한 숏 폼 콘텐츠를 제작함.
프로젝트와 참가자를 소개하는 시리즈를 제작함.

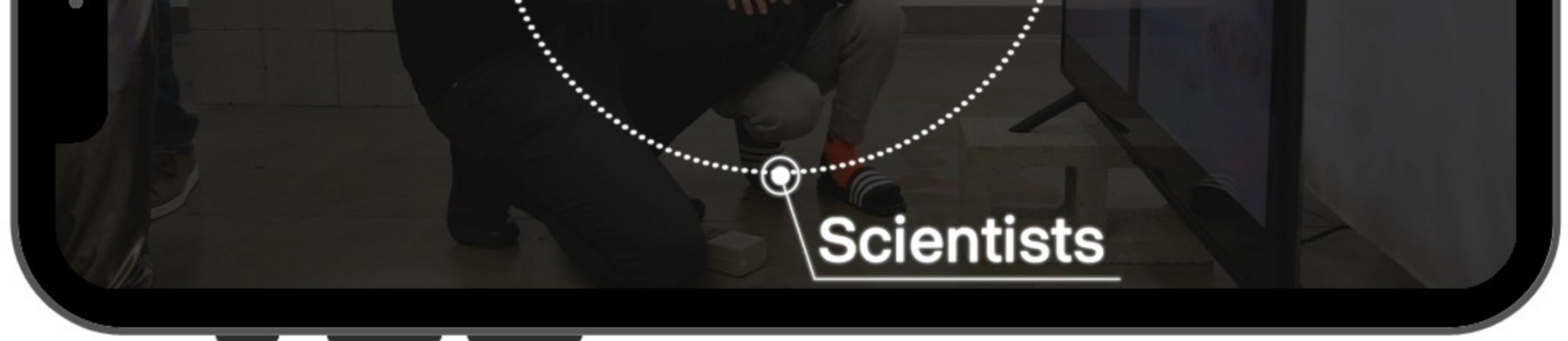


Works

SUPERCOLLIDER Video Reel

수퍼콜라이더가 큐레이팅한 전시들을 정리하여 하나의 영상으로 제작

특히 수퍼콜라이더의 이야기와 비전을 잘 드러내는 것에 중점을 두고 제작함.

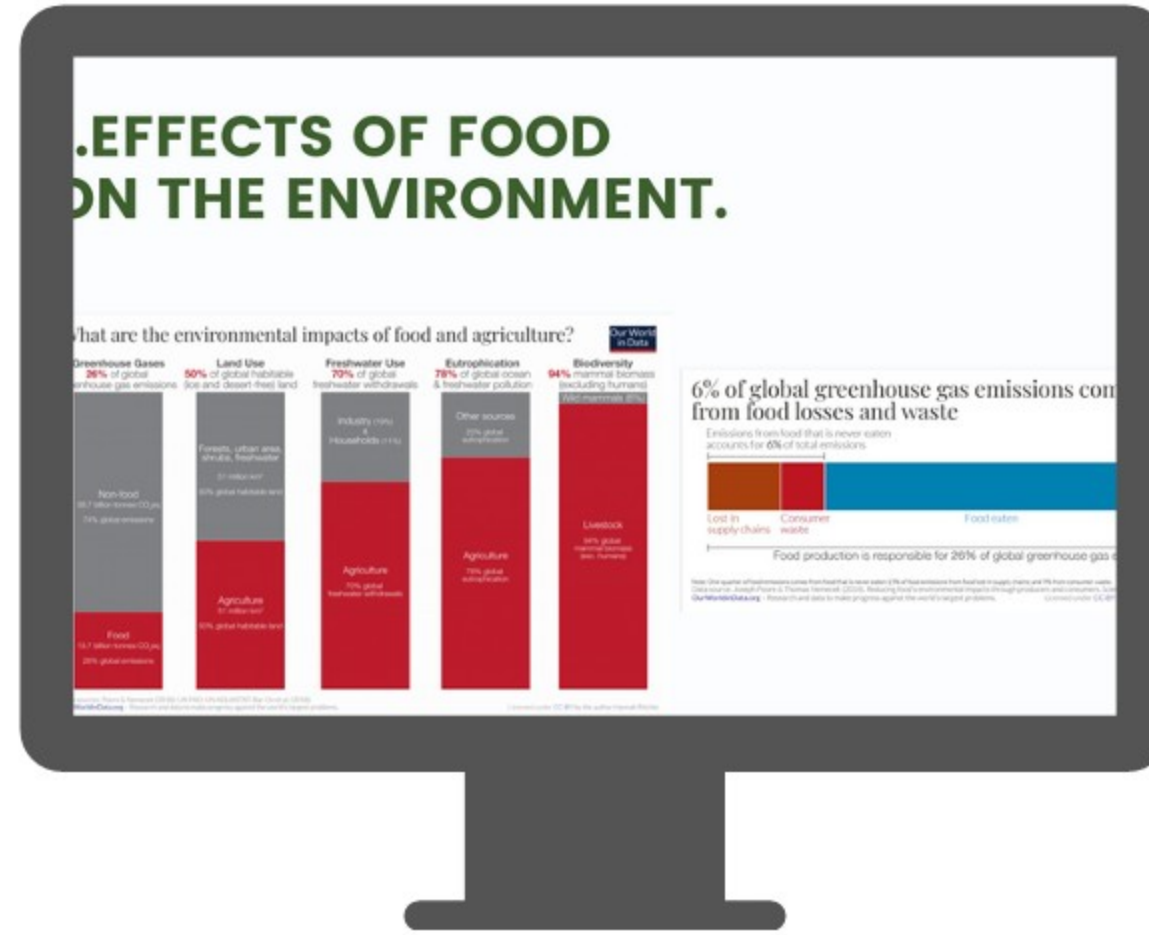


Works

Research

- 예술 단체 시장 조사 및 발표
- 전시 컨셉 기획 발표
- 전시 관련 해외 논문 리서치
- 홍보 콘텐츠 레퍼런스 발표
- SFH 지원자 심사

등 개인 프로젝트 외에도 다양한 프로젝트의 어시스턴트로 참여함.



CONCEPT OF VIDEO REEL

COLOR
I used black and white, of SUPUECOLLIDER.

IMAGE
I used the image of line to show the combination of white color well.

EFFECT
I used glow effects to express science, technology, SUPERCOLLIDER have.

Organization presentation

presented two art organizations. One of is the art organization I participated and the other is an exhibition about

Exhibition: Tong's Vintage

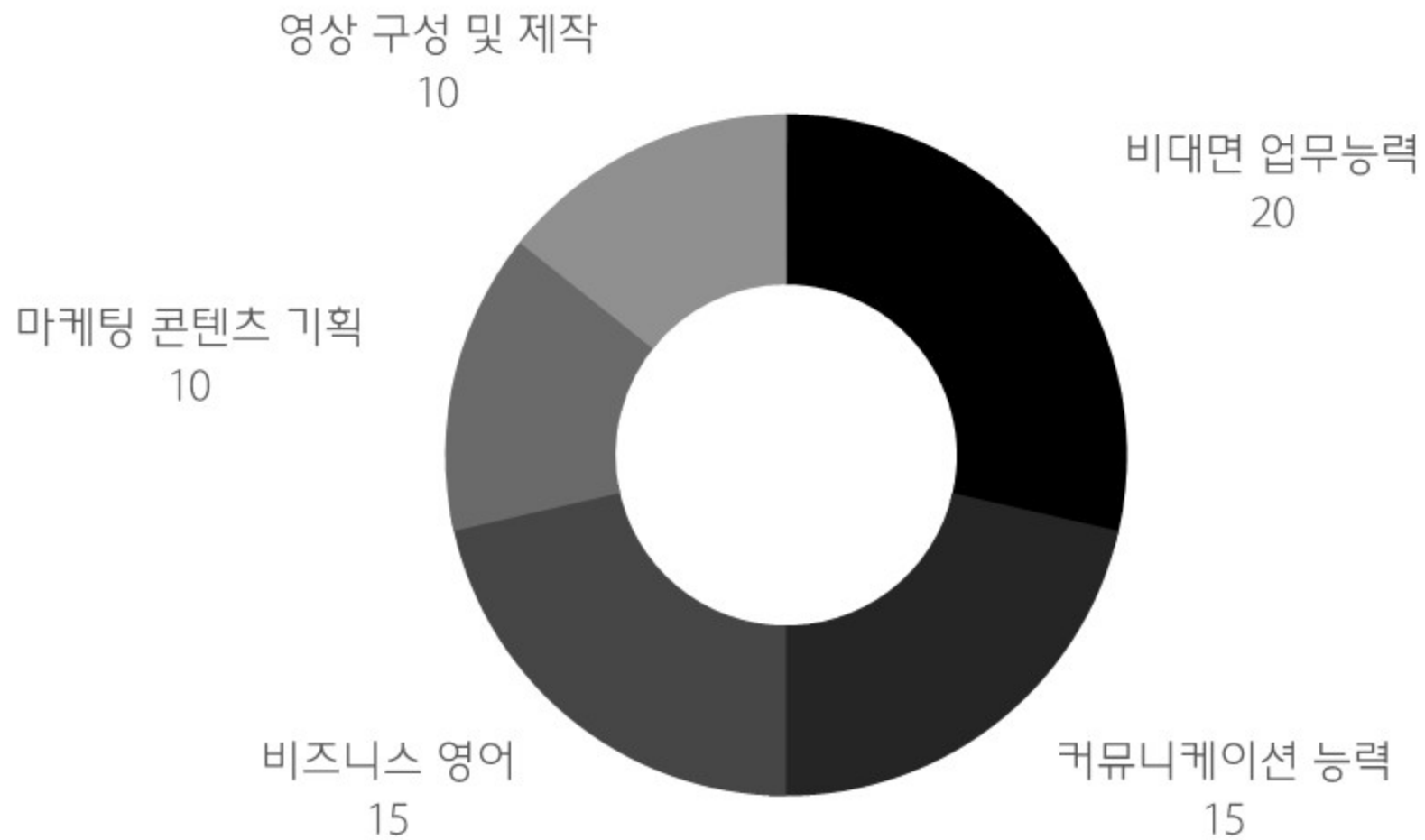
REFERENCES

Science Gallery Network (Science Gallery International)

SCIENCE

[HTTPS://YOUTU.BE/HHGDE9W3NSY](https://youtu.be/HHGDE9W3NSY)

최종 결과



글로벌 현장학습을 마치며

글로벌 현장학습 동안 많은 것들을 배웠다. 간단히 정리하자면 옆의 차트처럼 5가지의 영역에 대해 많이 경험하고 배웠다. 특히 인상 깊었던 것들을 두가지 추리자면 아래와 같다

첫 번째는 실무를 경험하며 커뮤니케이션 능력을 기를 수 있었다. 인턴십을 하면서 예술에 관련된 경험을 많이 쌓을 수 있었다. 실습 전에도 전시나 예술 작품에 대한 관심이 많았지만 관람객의 입장으로 경험했던 것이 대부분이었다. 글로벌 현장학습을 통해 실습업체에서 실무를 경험할 수 있었다. 특히 기획단계에서 컨셉을 발전시키고, 프로젝트를 진행해나가는 프로덕션 과정에 대해 배울 수 있는 기회가 되었다.

두 번째는 비대면 업무능력을 향상 시켰다.

코로나로 인해 실제 파견국으로 가지 못하고 비대면으로 모든 업무를 하게 되었다. 처음에 비대면으로 회의를 할 때는 어려운 점이 많았다. 가장 큰 문제는 언어가 다른 만큼 즉각적 피드백이 어려웠다는 것이다. 화상 또는 이메일로 의견을 주고 받다보니 대면회의 보다는 의견을 교류하는데 분명한 어려움이 있었다.

하지만 4달 간의 실습기간동안 비대면 업무방식에 조금씩 적응을 하고 더 효과적인 커뮤니케이션 방법을 찾기 위해 노력했다. 영상에 대한 피드백을 나눌 때는 구두로만 의견을 나눌 경우 서로 이해하는 바가 다를 수 있어 최대한 이미지를 활용했다. 시차 또한 커뮤니케이션을 방해하는 요소였으나 서로를 배려하고 더 효율적인 방법을 찾기 위해 업체와 함께 노력했다. 뉴노멀로 떠오른 비대면 업무방식을 경험하고 배울 수 있는 시간이었다.

감사합니다

