



# 결과보고서


교과목명	레이아웃디자인-캡스톤디자인		
과제명	레이아웃디자인 기말과제 출력		
팀명	서가현		
지도교수 (과제 책임자)	소속	ICT디자인학부	성명 류재영
저작권	저작자 표시-비영리-변경금지(CC BY-NC-ND)		

## ○ 팀원현황

직책	성명	소속학과
팀장	서가현	ICT디자인학부
5학년 <b>0</b> 명   4학년 <b>0</b> 명   3학년 <b>1</b> 명   2학년 <b>0</b> 명   1학년 <b>0</b> 명   총 <b>1</b> 명		

## ○ 과제소개

과제개요	본 과제는 레이아웃디자인 수업에서 제작한 티켓, 포스터, 리플렛, 타블로이드 결과물을 실제 크기로 출력하여 디자인의 완성도를 검토하고 수정·보완하는 과정이다. 디지털 환경에서 작업한 디자인이 인쇄물로 구현 되었을 때의 색상, 이미지 품질, 가독성, 레이아웃 등을 점검하고, 매체별 특성을 고려한 최종 결과물을 제작하는 것을 목표로 한다.
과제목표 및 필요성	레이아웃디자인 기말과제 결과물인 티켓, 포스터, 리플렛, 타블로이드의 최종 출력을 통해 디지털 환경에서 작업한 디자인이 실제 인쇄물에서 어떻게 구현되는지 확인하고자 한다. 화면상에서는 파악하기 어려운 색상 차이, 이미지 해상도, 타이포그래피의 가독성, 여백 및 레이아웃 균형 등을 점검하여 완성도를 높이는 것이 목적이다. 또한 각 매체의 특성과 인쇄 방식을 고려한 검수를 통해 최종 결과물의 품질을 향상시키고 실무적인 제작 과정을 경험하고자 한다.
과제내용	기말과제로 제작한 티켓, 포스터, 리플렛, 타블로이드 디자인을 실제 규격으로 출력하여 전반적인 디자인 완성도를 점검하였다. 출력물을 통해 색상 재현 정도와 이미지 품질을 확인하고, 텍스트의 가독성 및 정보 전달력을 검토하였다. 또한 각 인쇄물의 크기와 접시 방식, 레이아웃 구성의 적절성을 확인하며 실제 사용 환경을 고려한 수정 사항을 도출하였다. 이를 바탕으로 최종 디자인을 보완하여 제출용 결과물의 품질을 향상시키 고자 하였다.

<p><b>과제결과</b></p>	<p>실제 출력물을 통해 화면상에서는 확인하기 어려웠던 색상 차이와 인쇄 품질, 텍스트 가독성 및 레이아웃의 문제점을 발견할 수 있었다. 이를 바탕으로 디자인 요소를 수정·보완하여 각 결과물의 완성도를 높였으며, 인쇄 제작 과정과 매체 특성에 대한 이해를 향상시키는 계기가 되었다.</p>	
<p><b>활용방안 및 기대효과</b></p>	<p>출력 결과를 바탕으로 디자인 요소를 개선하여 최종 결과물의 완성도를 높일 수 있을 것으로 기대된다. 특히 티켓, 포스터, 리플렛, 타블로이드 등 다양한 인쇄 매체의 특성을 직접 확인함으로써 실무적인 제작 및 편집 디자인 역량을 향상시킬 수 있다. 또한 화면과 인쇄물 간의 차이를 이해하고 실제 제작 과정에서 발생할 수 있는 문제를 사전에 파악함으로써 향후 디자인 프로젝트 수행 시 보다 효율적이고 전문적인 결과물을 제작할 수 있을 것으로 기대된다.</p>	
<p><b>결과물 사진</b></p>	<p>00 Mockup</p>  <p>리플렛 디자인의 최종 결과물을 mockup으로 구현한 모습이다. 접지 형태와 레이아웃의 흐름, 정보 전달 구조를 점검하였으며 실제 인쇄 시 콘텐츠 배치와 가독성이 어떻게 표현되는지 확인하였다.</p>	<p>00 Mockup</p>  <p>타블로이드 디자인의 최종 결과물을 mockup으로 제작한 모습이다. 표지와 내지의 시각적 완성도, 타이포그래피와 이미지의 조화를 검토하였으며 실제 출력물 형태에서의 디자인 적용성을 확인하였다.</p>

**위와 같이 캡스톤디자인 교과목 결과보고서를 제출합니다.**

**2026. 07. 02**

신청인(팀장): 서가현 (인) **서가현** / 지도교수: 류재영 (인) **류재영**

자료 (레이아웃디자인 기말과제 출력)은 한성대학교 캡스톤디자인 수업 결과물로서 (서가현)에 의해 창작되었으며 크리에이티브 커먼즈 라이선스 (저작자 표시-비영리-변경금지(CC BY-NC-ND)) 4.0에 따라 이용할 수 있습니다.