



결과보고서

교과목명	모션그래픽-캡스톤디자인			
과제명	패키지디자인 가출력			
팀명	서가현			
지도교수 (과제 책임자)	소속	ICT디자인학부	성명	곽혜정
저작권	저작자 표시-비영리-변경금지(CC BY-NC-ND)			

○ 팀원현황

직책	성명	소속학과
팀장	서가현	ICT디자인학부
5학년 0명 4학년 0명 3학년 1명 2학년 0명 1학년 0명 총 1명		

○ 과제소개

과제개요	본 과제는 패키지 디자인 결과물을 실제 규격으로 출력하여 디지털 작업 환경과 실제 인쇄물 간의 차이를 확인하고, 최종 결과물의 완성도를 높이기 위한 가출력 과정이다. 색상, 타이포그래피, 이미지 품질, 레이아웃 및 용지 재질 등을 종합적으로 검토하여 제작 과정에서 발생할 수 있는 문제를 사전에 보완하고자 하였다.
과제목표 및 필요성	패키지 디자인 최종 제출본의 완성도를 높이기 위해 사전 가출력을 진행하였다. 디지털 화면에서 확인하기 어려운 색상 차이, 폰트 크기, 이미지 해상도, 레이아웃 균형 등을 실제 출력물 기준으로 검토하고자 하였으며, 패키지 제작 목적에 적합한 용지의 재질과 두께, 인쇄 표현력을 확인하는 것을 목표로 하였다. 이를 통해 제작 과정에서 발생할 수 있는 문제를 사전에 보완하고 완성도 높은 결과물을 구현하고자 한다.
과제내용	제작한 패키지 디자인 시안을 실제 크기로 출력하여 전반적인 시각적 완성도를 점검하였다. 출력물을 통해 컬러 재현 정도와 명도·채도 차이를 확인하고, 텍스트의 가독성 및 그래픽 요소의 표현 상태를 검토하였다. 또한 패키지의 콘셉트와 어울리는 용지의 질감과 두께를 비교하며 적합성을 평가하였다. 점검 과정에서 발견된 문제점을 바탕으로 디자인 수정 및 보완 작업을 진행하여 최종 결과물의 품질을 향상시키고자 하였다.
과제결과	실제 출력물을 통해 화면에서는 확인하기 어려웠던 색상 차이와 인쇄 표현, 텍스트 가독성 및 레이아웃의 문제점을 발견할 수 있었다. 또한 패키지 콘셉트에 적합한 용지의 재질과 두께를 비교·검토하여 최종 결과물의 완성도를 향상시킬 수 있었으며, 인쇄 및 제작 과정에 대한 실무적 이해를 높이는 계기가 되었다.

<p>활용방안 및 기대효과</p>	<p>가출력 결과를 바탕으로 색상, 타이포그래피, 레이아웃 등 세부 요소를 개선하여 최종 패키지 디자인의 완성도를 높일 수 있을 것으로 기대된다. 또한 실제 인쇄 환경에서 발생할 수 있는 오류를 사전에 확인하고 수정함으로써 제작 비용과 시간을 절감할 수 있다. 더불어 디지털 작업물과 실물 출력물 간의 차이를 이해하는 경험을 통해 실무적인 인쇄 및 패키지 제작 역량을 향상시키고 향후 디자인 프로젝트 수행 시 활용할 수 있는 경험을 축적할 수 있을 것으로 기대된다.</p>	
<p>결과물 사진</p>		
	<p>패키지 디자인 시안을 실제 크기로 출력하여 색상 재현, 타이포그래피의 가독성, 그래픽 요소의 표현 상태를 점검한 모습이다. 이를 통해 최종 제작 전 수정 및 보완 사항을 도출하였다.</p>	<p>패키지의 콘셉트에 적합한 용지와 인쇄 표현 방식을 비교·검토한 결과물이다. 실제 제작 환경을 고려하여 재질과 두께에 따른 시각적 차이를 확인하고 최종 패키지 디자인의 완성도를 높이고자 하였다.</p>

위와 같이 캡스톤디자인 교과목 결과보고서를 제출합니다.

2026. 07. 02

신청인(팀장): 서가현 (서가현) / 지도교수: 곽혜정 (인)

자료 (패키지디자인 가출력)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.