

# 출판산업 체험센터 체험프로그램 개발 용역 최종보고서



2016. 10

 출판산업체험센터  
Publication Industry Experience Center

 문화체육관광부

 PAJU

 pajubookcity  
(사)출판도시인주기업협의회

연구수행기관: (주)월드김영사

출판산업 체험센터 체험프로그램  
개발 용역 최종보고서

2016. 10.

(주)월드김영사

# 목 록

<b>제 1 장 사업의 개요</b> .....	<b>3</b>
제 1 절 체험프로그램 개발 영역의 개요 .....	3
제 2 절 출판산업 체험센터의 개요 .....	4
제 3 절 최종 납품물 정리 .....	6
<b>제 2 장 사업의 추진 보고</b> .....	<b>8</b>
제 1 절 추진절차 .....	8
제 2 절 출판산업 체험센터 콘텐츠 구성 .....	11
제 3 절 기획팀 운영 및 회의록 보고 .....	26
제 4 절 실무협의회 일정 및 운영회의록 .....	55
<b>제 3 장 시범프로그램(팸투어)운영 결과보고</b> .....	<b>71</b>
제 1 절 시범프로그램(팸투어) 개요 .....	71
제 2 절 시범프로그램(팸투어) 행사 사진 .....	74
제 3 절 시범프로그램 운영 설문조사 결과 분석 .....	78
<b>제 4 장 전시 시나리오 보충자료</b> .....	<b>104</b>
제 1 절 도입(인식단계) .....	104
제 2 절 세상을 변화시킨 book story(감동) .....	107
제 3 절 북월드(공감) .....	110
제 4 절 나도 출판인(직업체험코너) .....	121
<b>제 5 장 출판도시 진로직업 보드게임(북드림 Book Dream) ...</b>	<b>147</b>
제 1 절 1단계 게임(직업 원카드 게임) .....	147
제 2 절 2단계 게임(출판도시여행) .....	150
제 3 절 3단계 게임(직업미션게임) .....	152
제 4 절 보드게임 설명서 .....	155
<b>제 6 장 「마음약방 - 파주출판 도시점」 운영계획안</b> .....	<b>159</b>
<b>제 7 장 출판산업 체험센터 워크북</b> .....	<b>164</b>
제 1 절 워크북 구성 논의 사항 .....	164
제 2 절 워크북 디자인 .....	166
제 3 절 책의 본문 .....	167
<b>제 8 장 출판콘텐츠 창작활동 프로그램</b> .....	<b>177</b>
제 1 절 단기프로그램 개요 .....	177
제 2 절 직업으로 만나는 출판전문가 .....	178
제 3 절 중장기 교육프로그램 .....	193

# 제 1 장 사업의 개요

## 제 1 절 체험프로그램 개발 영역의 개요

1. 과 업 명 : 출판산업 체험센터 체험프로그램 개발 영역

2. 과업기간 : 2015년 12월 30일 ~ 2016년 3월 29일

### 3. 배경 및 목적

- 출판산업 체험센터 프로그램을 통한 출판산업에 대한 이해 증진
- 출판산업과 출판도시의 특성이 반영된 양질의 프로그램 개발
- 자유학기제 대비 초.중.고 진로직업 체험 프로그램 개발

### 4. 과업의 내용 및 범위

- 출판문화 및 산업에 대한 이해를 높일 수 있는 프로그램(인쇄체험, 진로직업, 산업 홍보) 실행 매뉴얼 개발
- 체험 강사가 바로 습득하고 수업이 가능한 교육 및 운영매뉴얼, 시청각 자료 (PPT, 동영상 포함), 교구 교재 개발
- 체험프로그램 운영 시, 개발진 중 1~2인을 파견하여, 현장 조사, 개발결과물 모니터링 및 강사 교육(특강) 등을 진행
- 체험프로그램 운영 실시 후 평가 결과를 바탕으로 수정보완 등의 사후관리방안 제시
- 출판산업 체험센터 홍보 마케팅 방안 제시

## 제 2 절 출판산업 체험센터의 개요

### 1. 체험센터 기본컨셉

사람이 만든 책 + 사람을 만드는 책

### 2. 체험센터의 역할 및 내용 정의

- 체험활동은 초·중·고 및 일반, 외국인을 대상으로 하는 브릿지의 역할
- 기본적으로 책의 일생(종이부터 기획, 편집, 인쇄, 유통)을 보여줄 수 있고, 출판도시의 취지와 지향하고자 하는 과거, 현재, 미래를 보여주는 공간
- 초등학생의 경우 교과서의 연장교육으로 이루어지거나 다양한 직업군에 대한 기초적인 **진로인식의 수준**
- 중학생의 경우 **창의적 체험활동**을 포함하여 단순하게 만지고 보고 느끼는 오감체험을 벗어난 **사고력 체험 프로그램**
- 고등부의 경우 진로와 관련된 구체적인 **진로설계**를 위한 **심화형 프로그램**으로 구성
- 대학일반 및 외국인의 경우 출판도시에 대한 안내와 다양한 볼거리, 출판도시의 과거, 현재, 미래에 대한 **투어와 다양한 체험중심**

### 3. 체험센터 공간구성

- 출판산업 연계체험 및 전시공간(체험센터의 중심공간)
- 로비 및 휴게공간, 출판도시 조형물
- 강의 공간(생명력 있는 다양한 프로그램을 배치 : 단기형/중기형/장기형)

### 4. 체험센터의 콘텐츠 구성

- 출판산업과 연계된 진로직업 콘텐츠 체험공간 - 출판기획자, 마케터, 북디자이너, 인쇄제작자, 작가 등
- 워크북 등을 활용한 미션체험중심으로 전시 콘텐츠 구성
- 문화예술 영역(multi-source one-use) - 출판인쇄 영역의 확장개념으로 글쓰기, 웹

툰, 독서, 영상구현 등 교육과 체험을 동시에 진행 - 실내 강의형, 문제 해결형, 결과물 제작형

## 5. 체험센터의 프로그램 개설 방향

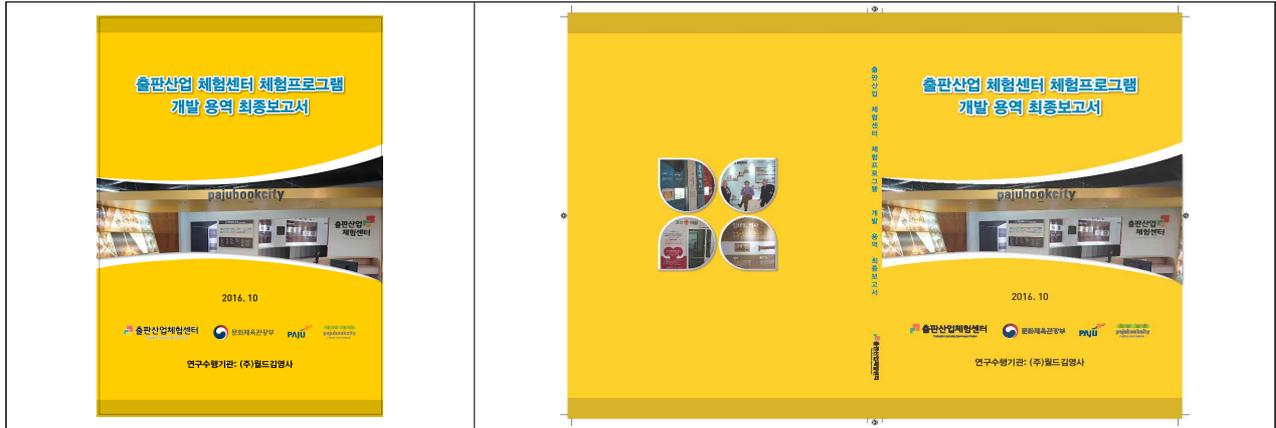
- 보드전시형, 입체물전시형, 시각영상물, 콘텐츠별로 차별적인 프로그램 구성과 운영
- 강의공간을 최대 활용한 중장기 프로그램 활성화
- 다양한 기관들로부터 요구되어지는 출판산업과 문화에 연계된 출판도시의 정체성에 부합하는 맞춤 프로그램 개발

## 6. 프로그램 기본 구성

구분	나들 숲	체험 숲		진로 숲(입주기업 프로그램)	
		체험센터	출판콘텐츠 창작활동	나들 숲 연계	별도운영
시간	70분	90분	50분	나들 숲 연계 60분 전후	별도운영 100분~다양
장소	출판도시 곳곳	체험센터 예정지		입주기업 개별공간	
내용	출판단지 투어	워크북을 활용한 미션형 체험프로그램 (인쇄/진로직업/ 산업홍보)	<b>단기, 중장기 상설프로그램</b> -웹툰마스터 -출판전문가 (진로숲연계) -독서힐링 -저널리스트 -스토리텔러 -언어마술사 -멀티크리에이트	-행복한 마음 -활판공방 -효영출판 -피노키오 등 다수	-작가의 숲 -디자이너 숲 -에디터 숲 -번역자의 숲 -그림의 숲 -음악의 숲 등
형태	해설사 도보 투어	해설사 체험센터 운영	실내 강의형 체험 및 실습	입주사 운영중인 체험형	입주사 운영 예정 체험 및 실습형
주요 타겟 층	가족, 학교단체, 외국 관광객	초고중저 학교단체	초고중등 자유학기프로그램	나들 숲 체험대상	중고등 및 가족, 기획 프로그램

## 제 3 절 최종 납품물 정리

### 1. 최종보고서 50권



### ○ 해설시나리오매뉴얼 및 중간보고서 각 50권



### 2. 교구교재

#### ○ 인쇄, 진로직업, 산업홍보 콘텐츠별 워크북 총 3,000권



○ 진로보드게임 교구 제작 100세트



○ 교육 및 운영 매뉴얼 150부



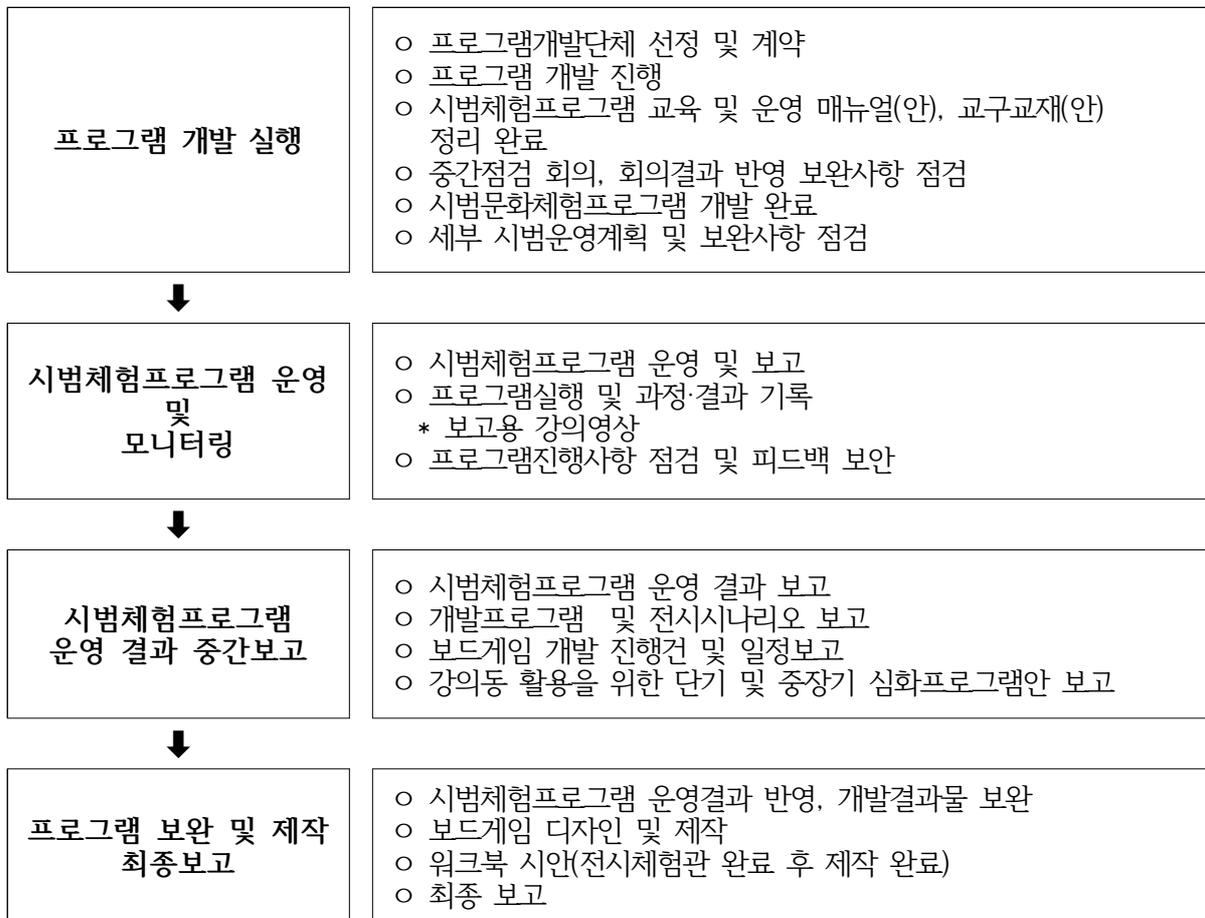
3. 결과보고서 및 각종 파일 등 일체 (USB 1개)



# 제 2 장 사업의 추진 보고

## 제 1 절 추진절차

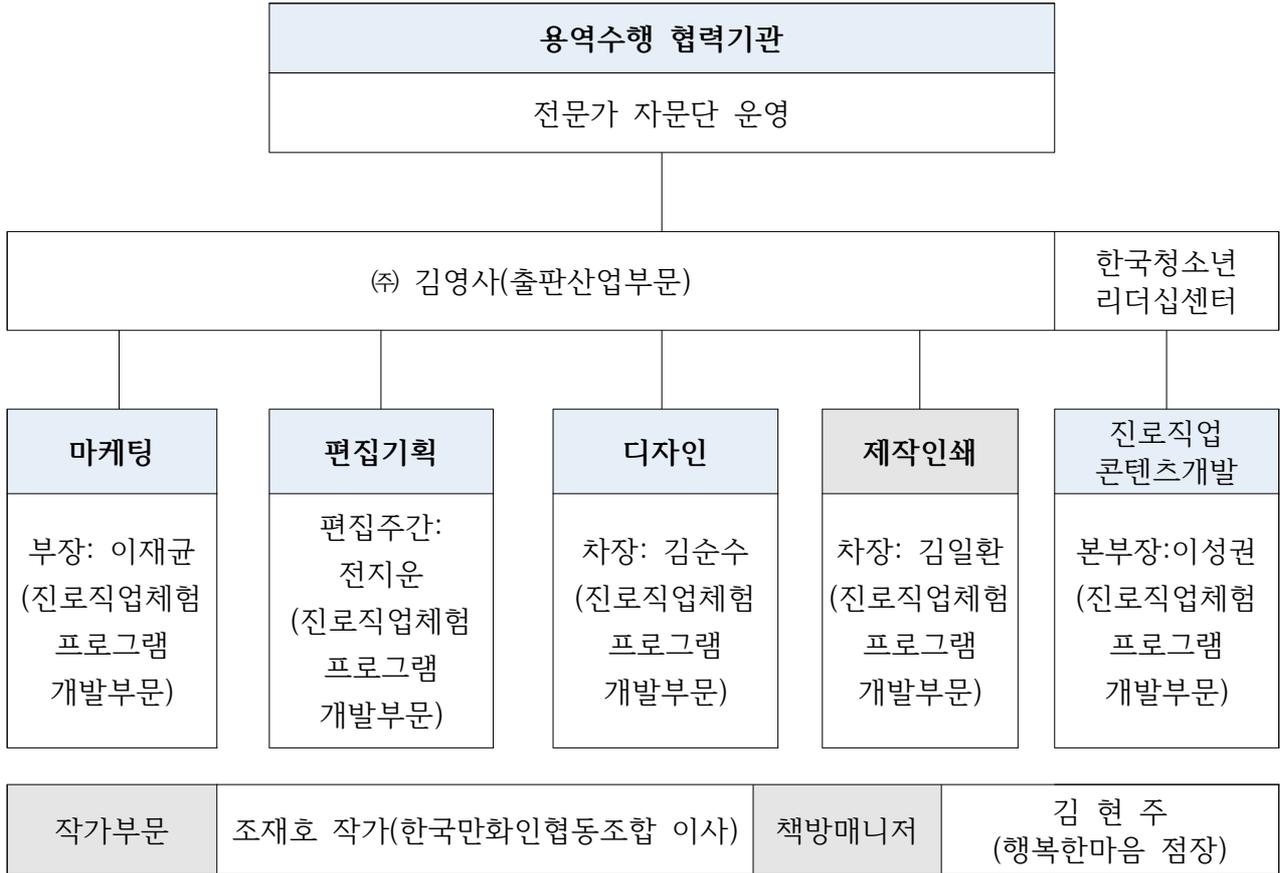
### 1. 추진절차



### 2. 기획팀 구성

용역총괄책임자(PM)	조명옥	월드김영사 부장
기획팀장	임수정	월드김영사 전임강사
팀원	이은정/신수연 김선아/유현진	월드김영사 체험학습부 강사

### 3. 자문위원단 구성



<자문단회의>

#### 4. 실무협의회 구성

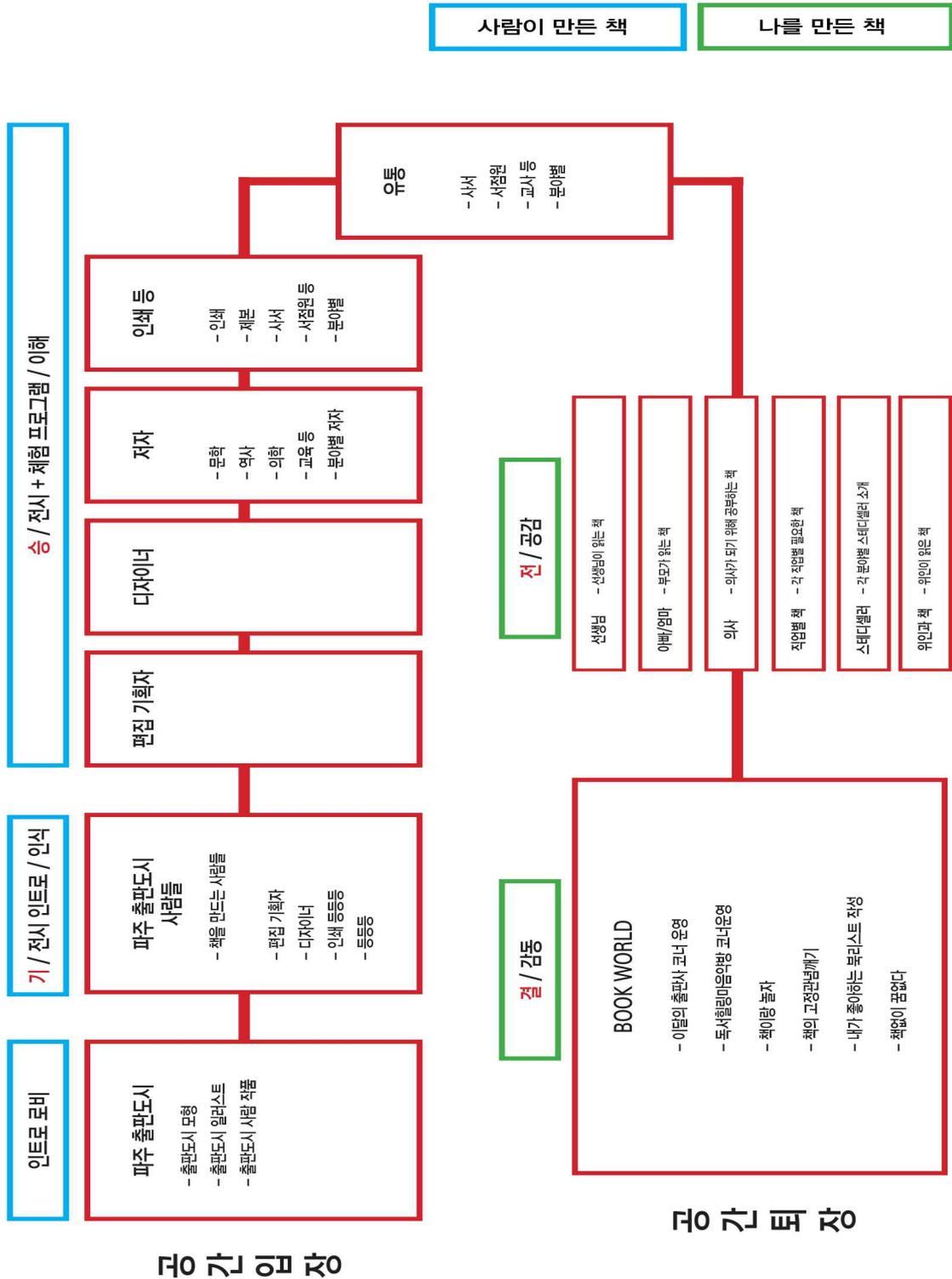
이 름	소 속
● 김춘식 사무국장	출판도시입주기업협의회
● 배문철 자문위원	출판도시입주기업협의회
● 유연식 대표	(주)넥스트 컴퍼니
● 조명옥 부장	(주)월드김영사 부장
● 임수정 팀장	(주)월드김영사 전임강사

#### 5. 출판산업 체험센터 TFT팀 구성

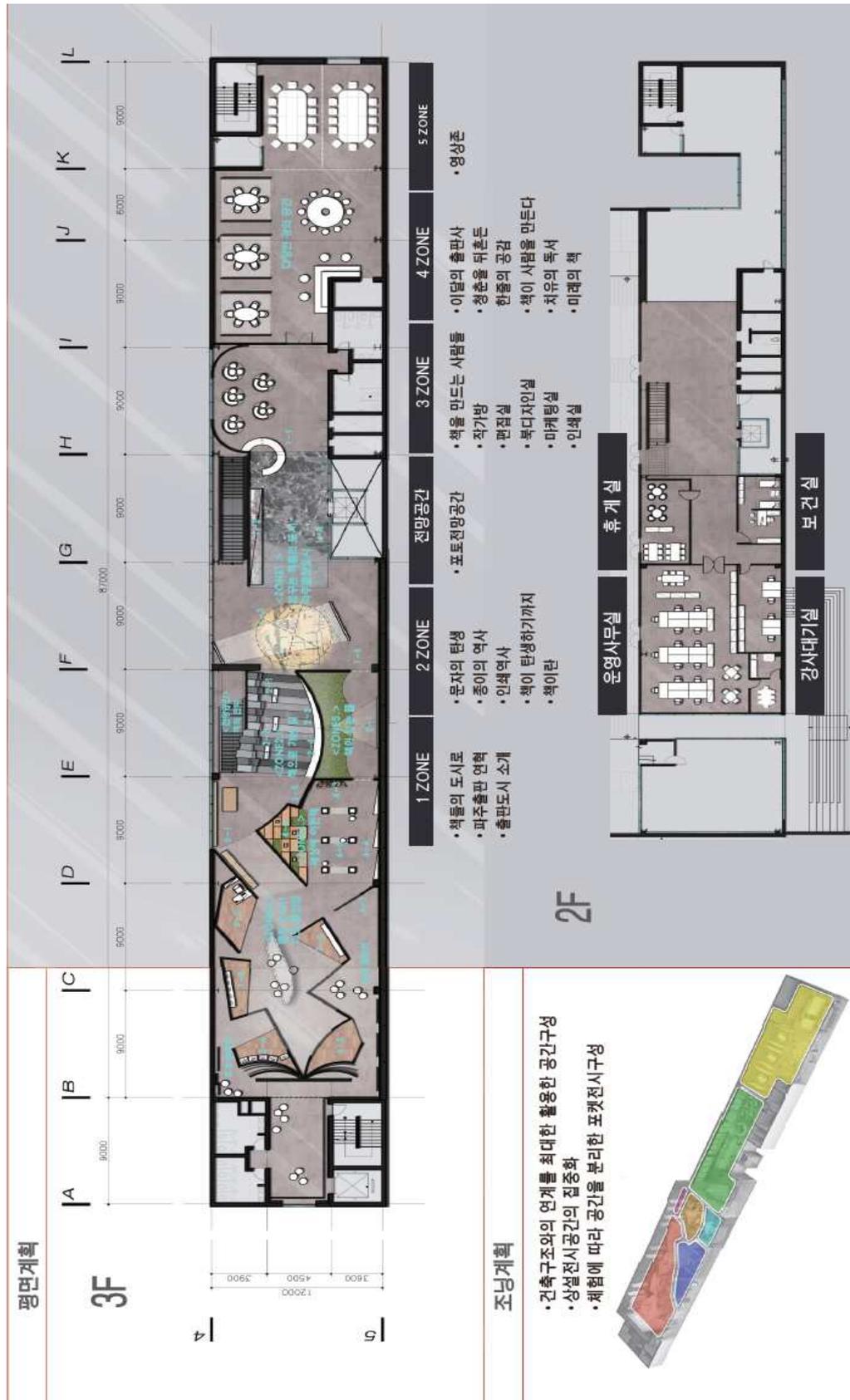
이 름	소 속
● 지현구 회장님	출판도시입주기업협의회
● 방재석교수님	체험센터 운영위원
● 김춘식 사무국장	출판도시입주기업협의회
● 이건욱이사	출판산업체험센터 TFT팀
● 배문철 자문위원	출판도시입주기업협의회
● 조명옥 부장	(주)월드김영사 옵저버로 참석

# 제 2 절 출판산업 체험센터 콘텐츠 구성

## 1. 출판산업 체험센터 콘텐츠 맵(1차)



## 2. 출판산업 체험센터 콘텐츠 맵(2차)



### 3. 체험센터 공간구성 시나리오 요약

메인 컨셉 : 위로가 되고, 힘이 되고, 빛이 되는 책  
- 사람이 만든 책  
- 사람을 만드는 책

#### 1) 로비

- 안내데스크 - 입장, 입주사소개, 안내책자  
- 입장객에게 워크북 지급(미션형 가이드북/ 스탬프 투어기능)
- 출판도시모형
- 출판도시소개 - 지혜의숲, 김동수가옥, 활판공방, 보진재, 6개의 다리, 회동길과 광인사길 등 주요 이정표, 편집자, 출판기획자, 작가, 그림작가 등 출판도시 사람들을 재밌는 일러스트로 표현
- 출판도시연혁 - 책, 건축, 생태환경, 책과 영화, 교육의 도시

#### 2) 파주출판도시 사람들

- 책 만드는 사람들 소개 - 출판기획자, 작가, 번역가, 출판편집자, 북디자이너, 인쇄기술자, 마케터 등의 하는 일과 핵심능력 소개
- 인터뷰 동영상코너(영상방 위치에 따라)
- 과거, 책만드는 사람들 - 식자공, 편집자, 인쇄공, 제본공, 서적상 등 현재와 비교

#### 3) 나도 출판인(직업체험코너)

- 출판기획자의 방 - 편집자공간, 편집자체험
- 북디자이너의 방 - 북디자이너공간, 북디자이너체험
- 마케터의 방 - 마케터공간, 마케터체험, 유통의 과정(도서관, 대형서점, 학교, 가정..)
- 인쇄제작의 방 - CMYK 인쇄의 기법, 인쇄체험
- 작가의 방 - 다양한 작가의 세계, 작가체험
- 1인출판사 소개

#### 4) 공감

- 책의 정의, 내가 책을 읽는 이유
  - 관람객 참여/ 이전 글을 다른 관람객들이 읽을 수 있게 전시
  - 카드에 적어서 벽면을 채우거나 dream tree 에 매달거나 투명 아크릴 통에 담아 전시효과도 있거나
- 출판인들이 추천하는 한권의 책, 한줄의 글, 책과 관련한 명언
- 독서힐링코너 : 치유센터 - 책자판기(책을 처방해 드립니다.)
  - ==> 처방에 따라 출판사에서 책을 구매시 다양한 혜택
  - ==> 서울시 도시게릴라프로젝트 : 마음약방 3호점 협약
- 나를 변화시킨 책 - 내 인생의 결정적인 책
  - 책에 얽힌 일화

#### 5) 감동

- 나의 책 목록, 나의 책장
- 다양한 책의 세상
- 책을 나만의 방법으로 즐겨라
- 책의 고정 이미지 깨기

#### 6) 이달의 출판사(1년간 진행할 매달 담당 출판사 리스트 공지로 관심유발)

- 출판도시 입주사 들의 참여 공간
- 3-4개 업체가 자유롭게 꾸미기
- 출판사 직원과 함께하는 진로직업이야기/ 내가 만든 책 에피소드

### 4. 각 zone별 콘텐츠 기획 및 시나리오 연계 추가자료

#### 1) zone 1.도시와 문화의 미래를 보여주는, 출판도시소개

코너	아이템	전시내용	전시매체
오리엔테이션	안내 데스크	입장 및 인포메이션의 공간으로 출판도시 안내책자 비치, 체험센터 이용, 입장권 발부 등	

공간	출판도시 모형	국가에서 지정한 국가문화산업단지로 출판기획, 편집, 디자인, 인쇄, 유통 등 출판 전 과정이 이루어지는 출판도시에 대하여 설명하고, 모형을 활용하여 출판 도시의 이해를 돕는다.
	출판도시 소개	<b>출판도시연혁</b> : 출판도시는 어떻게 만들어졌을까. 출판도시의 과거, 현재, 미래
		<b>책의 도시</b> : 책과 사람, 놀이와 자연이 만나는, 국내 유일의 문화산업단지로 출판, 디자인, 인쇄, 유통관련업체가 한곳에 모여 업무의 효율성을 높이고 책방, 북카페 등으로 책으로의 여행이 가능한 곳
		<b>건축의 도시</b> : 자연친화, 비움 등의 가치를 비중있게 두어 공간과 사물의 인간성 회복에 초점을 맞추어 건축된 120여개의 다양한 건축작품
		<b>생태환경의 도시</b> : 심학산을 뒤로 하고 한강, 임진강이 만나는, 천혜의 자연생태를 가진 곳으로 강변저습지에는 생물종이 다양하여 철새들의 보금자리이자 갈대군락지로 자연과 인간의 조화로움을 추구한 도시
		<b>책과 영화의 도시</b> : 1단계 사업지구에는 이미 120여개의 출판업체(출판57개사, 인쇄19개사, 영상34개사, 소프트웨어2개사)가 있으며 2단계 사업지구에는 책의 도시를 넘어 활자문화와 영상문화가 함께 꽃피는 도시를 만들기 위해 조성 중
<b>교육의 도시</b> : 출판문화발전을 위하여 각종 전시회, 공연 등 각종 문화행사와 체험활동을 통해 '책'을 통해 미래를 향한 꿈을 꿀 수 있는 도시		
포토존	출판도시 베스트 존	절제와 균형, 조화와 인간애를 구현하기 위해 노력한 출판단지의 특별한 건축물과 특별한 장소들을 소개
	착시효과 포토존	출판도시에 대한 관심, 고객들의 대기공간과 휴식공간으로 활용할 수 있도록 착시효과를 내는 포토존을 2층 외부계단이 있는 공간에 마련

## 2) zone 2. 책이란, 책이 만들어지기까지 : 문자, 종이, 인쇄

코너	아이템	전시내용	전시 매체
책이란	책이란	책 : 세상에서 만난 가장 재미있는 친구  사람들에게 지식과 지혜를 전달해주는 책, 재미난 상상에서부터 내가 경험하지 못한, 내가 할 수 없었던 모든	

		<p>것들을 자유롭게 상상할 수 있는 책.          지금 형태의 책이 만들어지기까지의 문자, 종이, 인쇄의 역사를 통해 책의 이야기를 만나본다.</p>	
문자의 탄생	문자와 문명	<p>인류 역사상 가장 위대한 발명-언어의 기록, 문자 세계 4대 문명과 함께 탄생한 세계 4대 문자</p> <p>이집트문명의 성각문자, 메소포타미아문명의 설형문자, 인더스문명의 상형문자, 황하문명의 갑골문자.</p>	<p>다양한 문자와 이미지 모형을 입체적으로 제작하여 만져볼 수 있게 구성</p>
<p>종이의 역사</p> <p>진흙판          ↓          파피루스          ↓          양피지          ↓          종이</p>	메소포타미아 점토판	<p>현존하고 있는 가장 오래된 유적은 점토판이나 석판에 남겨진 것.기원전 3천년전 최초의 책의 기원 메소포타미아의 점토판</p>	<p>다양한 종이의 형태와 질감, 원료에 따른 종이 등을 두성 종이 등 입주기업의 샘플 전시</p>
	파피루스	<p>이집트의 습지에서 자라는 파피루스를 이용하여 가늘게 쪼개어 물에 불려서 가지런히 피고 돌로 눌러 말린 것</p>	
	양피지	<p>양, 염소, 송아지 등 동물의 가죽을 가공, 처리하여 만든 영피지. 짐승의 가죽이 필기 재료로 쓰인 것은 더 오래되었으나 가죽을 철저히 세척하고 늘이고 문지르는 방법에 따라 양면 사용</p>	
	죽간, 목간	<p>지금의 책과 모양이 비슷한 형태인 죽간. 대나무를 엮은 뒤 그 위에 글씨를 쓰는 형태로 내용이 체계적으로 엮어진 것이 비로소 책. 책이란 글자가 바로 엮어진 책의 형태를 보고 만든 상형문자</p>	
	종이의 탄생	<p>중국의 후한때 채륜이 식물섬유를 원료로 만든 것이 종이의 탄생, 종이의 전파.</p> <p>책의 변혁 : 파피루스나 양피지를 길게 이어서 문서를 돌돌 말아서 보관하던 두루마리를 대신하여 새롭게 등장한 코덱스. 코덱스는 낱장별로 묶여 있어 내용을 찾기 쉽고 양면을 이용할 수 있어 내용을 더 많이 적을 수 있었다.</p>	
<p>인쇄의 역사</p> <p>필사-&gt;목판          -&gt;금속활자          -&gt;납활자          -&gt;전자책</p>	<p>인쇄란</p> <p>인쇄의 역사</p>	<p>문자,그림,사진 등을 종이나 기타 물체의 표면에 일정한 방법으로 옮겨 찍어서 여러 벌의 복제물을 만드는 것.</p> <p>일일이 손으로 배껴서 만든 책---필사가,필사본 목판 인쇄술---팔만대장경          금속활자---직지심체요절, 구텐베르크의 활자 주조기          인쇄술의 발달---책의 발달</p>	
책이 만들어지는 과정	현대의 책	<p>책이 만들어지는 과정과 소비자가 책을 선택하고 소유하기까지를 그림과 도표화</p>	

### 3) zone 3. 책을 만드는 사람들

코너	아이템	전시내용	전시 매체
출판과 관련된 직업들	직업소개	책 만드는 사람들, 출판도시 내 직업소개, 출판기획자, 작가, 번역가, 출판편집자, 북디자이너, 인쇄기술자, 마케터 등의 하는 일과 핵심능력 등을 소개하여 직업 탐색의 공간	
	과거, 책 만드는 사람들	식자공, 편집자, 인쇄공, 제본공, 서적상 등 과거의 다양한 출판 관련 직업들 소개를 통해 현재와 비교	사진으로 비교전시
부키 (book喜)를 찾아라	출판도시를 일러스트 그림으로 표현하여 그 속에서 일하고 있는 사람들과 대표적 공간을 찾도록 구성	지혜의 숲 : 누구나 자유롭게 책을 접하고 읽고 즐길 수 있는 개방형 책문화 공간, 공동서재	
		김동수 가옥 : 전라북도 정읍에 지어져 있던 큰 가옥의 사랑채로 우리의 옛것을 계승하면서 동시에 새로운 미래를 가꾸어 나가자는 의미로 만든, 전통과 현대가 공존하는 문화도시로의 상징	
		활판공방 : 우리나라에 남아 있는 유일한 전통 활자 인쇄방식의 공방, 활자문화의 역사를 알 수 있는 곳	
		보진재: 1912년 창립되어 4대에 걸쳐 가업을 이어온 국내에서 가장 오래된 인쇄소. 근현대 인쇄 백년의 역사를 알 수 있는 곳.	
		6개의 다리 : 은석교, 응철교, 다산교, 이석교, 노안교, 심학교	
		회동길과 광인사길 : 1897년 우리나라 최초 근대서점 <회동서관>, 1884년 최초 민간 출판사 <광인사>	
		편집자 : 작가가 쓴 원고를 검토하고 편집. 잘못된 표기법을 문법에 맞게 교정하고 매끄럽게 다듬어 독자가 이해하기 쉽게 수정함.->사무실에서 확대된 원고과 커다란 사전으로 직업 표현	
		출판기획자와 작가 : 시장의 흐름을 파악하여 독자들이 요구하는 책을 기획하는 출판기획자와 글을 쓰는 작가 -> 커다란 귀를 가진 기획자와 커다란 펜을 쥔 작가가 회의하는 모습	
그림작가 : 책에 들어가는 그림을 그리는 작가. 책의 중요 부분을 시각적으로 표현하여 글의 집중도를 높임-> 색깔 붓을 들고 있는 그림작가의 이미지			

		인쇄기술자 : 활판, 평판 등의 인쇄기를 조작하여 각종 인쇄물을 생산하는 일에 종사하는 사람>인쇄기계 앞에서 투명 필름을 보고 있는 이미지	
--	--	---	--

#### 4) zone 4. 나도 출판인

코너	아이템	전시내용
출판 기획자	편집자 공간	-출판 아이템선정, 목차구성, 마감 및 진행일정, 원고 피드백, 콘텐츠 조율, 마케팅 및 광고 기획참여 등 글과 그림, 표지 등 출판물의 총감독 역할을 하는 편집기획자의 특징이 나타나는 방. -투고된 원고를 살피고, 밀린 교정지를 정리하고, 기획물을 검토, 독자에게 필요한 책을 출간하기 위해 기획회의 등을 하는 편집자의 공간을 표현
	편집자 체험	-카피와 구성능력, 교정과 교열을 체험해 볼 수 있는 공간 -작성된 원고를 읽어보며 어떤 원고를 책으로 낼 것인지 기획자가 되어 원고선택. -이야기의 줄거리를 읽고 제목 정하기 -출판기획서 양식 작성해 보기
북 디자이너	북디자이너 공간	-책의 내용에 맞도록 겉표지 뿐 아니라 전체적인 레이아웃과 겉표지와 어울리는 책 속지의 색, 책 디자인과 관련된 모든 일을 전담.
	북디자이너 체험	-라이팅 박스를 이용하여 유명한 책표지 따라 그리기 -반쪽의 그림만을 주고 반쪽은 자기만의 해석으로 그리기 -제목이나 주제를 주고 표지 디자인 구성해 보기 -인디자인을 이용하여 책표지 만들어 보기
마케터	마케터의 활동공간	-소비자의 취향, 판매 등에 대하여 조사, 분석하여 효율적인 판매 전략을 수립하고 계획하여 실행. -출판마케터는 판매기획 뿐 아니라 상품이 만들어지기 전 단계에 소비자가 원하는 책을 만들기 위해 기획에 참여하기도 함. -온라인서점, 대형, 중소서점, 도매서점 등에서 해야 할 일들이 조금씩 다름.
	마케터 체험	-마케팅을 위한 이벤트 기획서 작성 -온라인 서점, 가상의 MD에게 책 소개하기
인쇄 기술자	CMYK 기법	-인쇄의 기법과 과정을 현장에서 보여줄 수 있는 공간으로 현대 인쇄의 출발인 색을 인쇄하는 원리를 보여줌 (청주 근현대인쇄전시관 참고)
	인쇄체험	-가장 기본적인 전통 인쇄체험방식으로 잉크를 문혀서 압력으로 찍히는 레터프레스기를 활용한 명함 찍기
1인 출판사	1인 출판사	책 선정부터 작가와의 계약, 편집, 제작, 마케팅 등 출판의 전 단계를 한 사람이 맡는 출판사로 보통 통계에서는 직원 수 4인 이하의 소규모 출판사를 1인 출판사

		1인 출판사에서 출간한 책 3권이 지난해 교보문고 베스트셀러 30위에 이름을 올렸음 /자료출처=2015년 연간도서판매 동향 및 베스트셀러 분석(교보문고) 3위 비밀의 정원(클출판사), 6위 하버드 새벽4시반(라이스메이커출판사), 16위 가면산장 살인사건(재인출판사)
--	--	---

## 5) zone 5. 영상방

출판도시 이야기/출판인 24시/책의 역사와 책 만드는 과정 3가지 주제에 대한 영상으로 관람객이 선택해서 볼 수 있음

코너	아이템	전시내용
1. 출판도시 이야기		도시의 부조화, 불균형, 무절제를 극복한 새로운 공간. 절제, 균형, 조화, 인간애의 가치가 살아 있는, 책의 도시, 건축의 도시, 문화와 힐링의 도시, 교육의 도시인 파주출판도시를 소개.
2. 출판인 24시		서점의 따뜻한 조명 아래 있는 책의 모습만 생각했었는데... 누군가에게는 한권의 책이 삶의 치열한 현장인 출판사의 하루를 스케치  "어느 한 권의 책이 팔린다는 건, 정말 누구 혼자만이 아니라 작가와 출판사, 독자가 한마음이 될 때 가능한 일인 거 같아요" 편집장 출신의 간간한 사장, 국내외 저자 섭외와 기획된 외서 계약 성사를 위해 동분서주하는 편집기획실, 디자인 한 컷과 색감표현에 민감한 디자이너 전자책시장 런칭과 오프라인 매출증대를 위해 동분서주하는 마케터 종이품질과 가격, 인쇄의 질을 위해 업체선정에 고민 중인 인쇄제작 담당자 다양한 매체로 독자들의 시선을 잡기위해 고군분투중인 작가들 (글작가/그림작가/웹툰작가/시나리오작가/방소작가 등등) 오늘도 읽고 싶은 책을 만들기 위해 애쓰는 OO출판사 사람들의 이야기
3. 책의 역사와 책 만드는 과정		1) 책은 어떻게 생겨났을까? - 문자가 있어야 책이 있지! - 파피루스와 양피지 이야기 - 대나무로 책을 만들었다고?  2) 종이야 나오너라! - 종이, 누가 만들었을까? - 종이의 시대가 활짝 열리다 - 종이의 친구, 붓과 펜

	<p>3) 손으로 만든 아름다운 책</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 책 한 권에 양이 200마리!</li> <li>- 보석처럼 화려하고 보물처럼 귀한 책</li> <li>- 우리나라의 필사 전문가</li> </ul> <p>4) 인쇄 기술은 어떻게 발전했을까?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나무판에 글자를 새긴 목판인쇄</li> <li>- 금속활자 발명은 우리가 먼저!</li> </ul> <p>5) 책! 책! 책! 세상을 바꾸다</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 놀랍다, 책의 힘!</li> <li>- 책의 힘을 두려워한 사람들</li> </ul> <p>6) 책읽기의 행복에 퐁당! 빠진 사람들</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 새책 소설 없인 못 살아!</li> <li>- 조선 시대 사람들의 유별난 책 사랑</li> </ul> <p>7) 인류의 소중한 유산 도서관</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 옛날의 도서관과 오늘날의 도서관</li> <li>- 우리나라에는 어떤 도서관이 있었을까?</li> </ul> <p>8) 반갑다, 어린이책!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동화책은 언제 처음 나왔을까?</li> <li>- 그림책의 황금 시대</li> <li>- 우리나라의 첫 동화집</li> </ul> <p>9) 미래의 책은 어떤 모양일까?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편리한 전자책과 전자 종이</li> <li>- 책의 역사는 계속된다</li> </ul> <p>&lt;참고: 김영사, 책의 역사&gt;</p>
--	--

## 6) zone 6. 다양한 책

코너	아이템	전시내용
이달의 출판사	출판사 3개업체 입주	출판도시내 입주기업 중 출판사 전시공간을 마련하여 새롭게 출간된 책, 저자와의 인터뷰, 베스트셀러, 책과 함께 해온 출판사 이야기를 두달 주기로 돌아가며 공간을 꾸며서 참여/ 출판사별 월별 참가리스트를 전시해서 독자들이 방문시 참고 할 수 있게 구성

책을 통해 변한 내 삶 & 영혼을 위한 약-책	편집자의 책	출판도시의 편집기획자들의 추천하는 한권의 책, 한줄의 글
	책을 읽는 이유	현실이 힘들어질 때 책을 읽거나, 부모의 강요에 의해서 책을 읽거나 업무나 공부에 도움이 되고자 책을 읽거나.. 재미, 꿈, 새로운 앞, 미지로의 여행, 위인에 대한 존경 등 관람객들에게 책을 읽는 이유를 생각해 보게 하는 전시로 꾸밈.
	나를 변화 시킨 책	관람객들에게 자신의 삶을 변화시킨 책과 사연을 적어보는 코너운영 (방문객들이 계속적으로 적은 내용이 다음 방문한 사람들이 읽어 볼 수 있게)
		책과 얽힌 일화를 소개하는 코너 인생을 바꾸는 책 책에 관한 금언/명언
	다양한 종류의 책	동화책, 만화책, 그림책, 위인전, 역사책, 소설책, 사전, 외서, 교과서, 전자책, 고전, 미래의책 등 분야별, 연령별, 크기별 다양한 책을 통해 익숙하기도, 낯설기도 한 책의 세계를 보여준다.
오디오 북, 전자책	한국출판문화산업진흥원 후원코너	

## 5. 직업체험코너 전시 상세 시나리오 및 체험기획안

- 코너 한쪽 벽면은 직업을 보여줄 수 있는 사진과 작업물들을 전시하는데 일차 협의회에서 각 출판사에 협조공문을 보내어서 각 직군별 필요한 데이터를 수집하고 센터구성에 적극적으로 협조하는 출판사는 그만큼 노출할 수 있는 기회를 부여하면 좋을 것 같음. 현장에서 나온 자료가 생생한 전달력과 감동이 있기 때문에 각 회사 별로 자료를 모아보고 수량이 안되면 사진사가 업체를 돌며 사진을 찍어서 보충.

### 1) 작가의 방

- 한쪽 면은 다양한 작가들의 일한 흔적을 보여주는 것으로 원고나 글인쇄, 습작그림, 낙서, 글기획안 등등 작가들의 작업내용을 보여준다.

(1) 다양한 작가 : 동화작가, 방송작가, 시나리오작가, 웹툰작가, 시인 등등 다양한 작가 군을 소개

: 직업명과 하는 일 등을 사람모형의 입간판 형태로 제작하여 획일화된 판넬은 지양하여 흥미롭게 관심을 가질 수 있도록 구성.

(2) 워크북에 작가의 종류와 각각 하는 일을 설명해 주고 전시물에서 찾아 쓸 수 있는 미션장치를 만들 예정이고 이 코너에서 작가 체험을 해볼 수 있도록 만들.

## 2) 출판기획자의 방

● 도서기획안이나 작가미팅 스케줄표, 교정교열을 한 흔적이 있는 원고, 날개원고를 작성한 샘플, 각 출판사 편집인의 각기 다른 사무실의 모습을 사진으로 찍어서 벽의 한쪽 면 꾸밈

(1) 태블릿 5대 설치

: 책관련 명언이나 문구를 읽어보고 틀린 부분을 체크하면서 교정, 교열 체험

(2) 워크북에 이 코너를 방문할 때 기획안 샘플을 참고로 직접 워크북에 기획안의 일부를 작성해보는 미션으로 넣을 예정임. (책의 주타겟 선정이나 샘플안 문구 작성 등)

(3) 한쪽 면은 틀리기 쉬운 맞춤법카드를 만들어 배열해 두고 맞는 것을 선택해 눌러 볼 수 있도록 공간구성.. 오답일 경우 빨간불과 경고음이 들어옴

## 3) 복디자이너의 방

● 한쪽 벽면은 디자이너들의 다양한 작업시안이나 계획안 등을 전시

(1) 태블릿 5대 설치 : 몇 개의 표지디자인 프로그램 미리 세팅 - 책표지 꾸미기

(프로그램은 운영하기 편하고 구현이 쉬운 것으로 아이들이 간단한 조작으로 이미지를 구현할 수 있는 정도)

(2) 워크북에 책표지를 각자의 개성대로 꾸며서 스티커 인쇄형태로 출력하여 붙일 수 있도록 페이지 구성할 예정임

## 4) 인쇄제작자의 방

● 한쪽 벽면에는 인쇄제작자의 일을 이해할 수 있는 현장에서 쓰이는 문서와 발주서 등 전시

- (1) CMYK기법을 영상이나 판넬로 제작하여 과정을 이해할 수 있도록  
: 청주 근현대인쇄박물관 cmyk인쇄 구현 참고
- (2) 다양한 종이를 만져보면서 체험할 수 있도록 다양한 두께가 다른 종이키트를 전시
- (3) 인쇄제작과정을 영상으로 제작하여 보여줄 것 : 보진재 인쇄과정 영상촬영 편집
- (4) 레터프레스를 이용한 나만의 명함 인쇄하기
  - 파주출판도시를 상징하는 로고나 건물을 동판으로 제작
  - 레터프레스기 5대 설치 :  
대당 가격이 30만원대 부터 300만원까지 다양함. 예산에 맞추어서 기능적인 간단하고 조작성이 쉬운 종류로 시장조사함
  - 엽서사이즈/명함 사이즈 2종 동판제작. 출판도시 지도나 캐릭터 등을 동판으로 제작해서 레터프레기에 걸어두고 직접 인쇄체험을 할 수 있게 공간구성
- (5) 현대의 인쇄기술소개
  - 3d입체 프린터를 통해 만들어지고 있는 제품이나 콘텐츠를 전시
  - 시간대별로 3D 입체프린터의 기본 시연을 볼 수 있도록 구성.

## 5) 마케터의 방

- 한쪽 벽면을 마케터 손때 묻은 업무일지/ 마케팅 기획안/ 미팅스케줄/ 온오프라인 프로모션일정/ 홍보이벤트기획서/ 온라인 프로모션 도서와 같이 기증선물을 샘플로 전시  
(인터파크와 진행한 프로모션 기획안전시--“요리스타 청”도서와 프로모션 기념품 앞치마 전시)
- (1) 워크북에 마케터의 방에 전시 되어있는 도서 하나를 활용해 그에 따른 홍보이벤트 기획안 일부 완성하기
- (2) 한 면에는 마케팅 유통에 대한 흐름도를 크게 만들어서 자석형태로 붙여보기 체험을 통해 다양한 유통구조를 알 수 있도록 함. (도서관, 대형서점, 온라인,오프라인 유통구조, 총판 등)

## 6. 출판산업 체험센터 해설시나리오 구성

학습목표 : 출판의 역사와 책 만드는 사람들에 대해 알아본다.

주요대상 : 중학교 1~2학년

소요시간 : 약 1시간 10분~15분

과정	코너	학습내용	시간	자료 및 유의점
안내	안내데스크	▶입장, 출판도시 소개, 워크북 배부	5분	▶워크북
출판도시 소개	출판도시 모형 출판도시 소개	▶출판기획,편집, 디자인, 인쇄, 유통 등 출판 전과정이 이루어지는 출판도시 설명  ▶출판도시 연혁, 출판도시의 과거.현재.미래 -책의 도시, 건축의 도시, 생태환경의 도시, 책과 영화의 도시, 교육의 도시	5분	▶출판도시모형 활용
문자,종이, 인쇄의 역사  책이 만들어지기 까지	문자의 탄생 종이의 역사  인쇄의 역사 책이 만들어지기 까지	▶문자와 문명 -이집트 문명의 상형문자, 메소포타미아 문명의 설형문자, 인더스 문명의 인더스 문자, 황하 문명의 갑골문자, 잉카 문명의 결승 문자, 마야 문명의 마야 문자  ▶파피루스, 양피지, 죽간, 목간, 종이  ▶필사, 목판인쇄, 금속활자, 타자기와 프린터, 3D 프린터  ▶출판기획->글쓰기->북디자인->인쇄->배분	10분	▶다양한 문자 모형  ▶종이 샘플 전시  ▶책이 만들어지기까지 영상  ▶책이란, 참여유도
책 만드는 사람들	Book&People	▶안중근, 처칠, 빌게이츠, 조앤롤링	40분	

	책을 만드는 사람들	<p>▶작가방 -다양한 작가 : 동화작가, 방송작가, 시나리오작가, 웹툰작가, 시인 등 - 낱말카드로 문장 만들기 - VR 체험</p> <p>▶출판기획자 - 출판기획자의 역할 - 교정, 교열체험</p> <p>▶북디자인 - 북디자인의 역할 - 책표지 만들어보기 - VR 체험</p> <p>▶마케터 - 책의 유통구조 - 마케터의 역할 - 다양한 마케팅기법</p> <p>▶인쇄전문가 - CMYK 기법 - 책의 구성 - 인쇄 망점</p>		<p>▶작가방 -낱말카드,워크북, -VR체험</p> <p>▶출판기획자 -교정, 교열체험</p> <p>▶북디자인 -디자인 프로그램 -VR체험</p> <p>▶마케터 -팟캐스트 QR코드</p> <p>▶인쇄전문가 -인쇄 망점 보기 -입주사 실크스크린 체험</p>
마음약방	마음약방 포토박스	<p>▶마음약방</p> <p>▶진로처방</p> <p>▶포토박스</p>	10분	<p>▶수익금 전액 기부에 대한 설명</p> <p>▶포토박스 안전 유의</p>
출판도시 소개	출판도시 둘러보기	<p>▶출판도시 명소 소개 -지혜의 숲, 김동수 가옥, 활판공방, 보진재, 6개의 다리, 회동길과 광인사길</p> <p>▶다양한 입주사 프로그램 소개</p>	5분	

## 제 3 절 기획팀 운영 및 회의록 보고

### 1. 회의록 1

회의 일시	2015년 12월 31일 목요일
회의 장소	파주 김영사 사옥 및 출판단지 내 업체
회의 안건	체험프로그램 개발 방향논의

#### 1) 프로그램과 업무 역할 논의 및 담당자 선정

- 인쇄체험
- 보드진로체험
- 진로직업체험
- 산업홍보체험

#### 2) 기존 진행하고 있는 책마을투어 점검해보기

- 건물들의 공통점, 특이성 찾아보기
- 기존 투어에 미션지등을 추가해서 수행 후 목걸이볼펜 증정 등 사은품 지급에 대해 논의

#### 3) 출판사 서점 답사

- 효형, 돌베개, 비룡소, 탄탄북스토리, 사계절 등
- 서점 매니저 간담회 진행: 현실적 운영의 어려움 토로

#### 4) 논의사항

- 체험센터 내에 만들어질 안내센터에 각 출판사에서 하고 있는 프로그램에 대한 정보지 마련하여 고객들에게 제공
- 2층 테라스 공간에 캐릭터존을 만들어 고객들이 사진을 찍으러 오는 장소로 만들자는 의견
- 출판도시 전용 비자, 여권을 만들어 책마을을 투어하고 스탬프투어 맵에 인증도장을 몇 개 이상 받아와서 체험센터 안내센터에서 사은품제공

- 책을 버리자 ==> 책을 찢자, 기존의 무겁고 조심스럽게 다루었던 책을 가까이 하기 위한 역발상의 체험존 구성
- 책에서 쉬자 ==> 책 모양으로 만든 다양한 쿠션, 의자 제품에 눕기도, 앉기도 하면서 편안하게 책을 보는 공간체험
- 책을 먹자 ==> 책 모양으로 만든 쿠키, 빵등 핑거푸드존 구성(청주고인쇄박물관 직지빵, 여수 거북선 빵, 헤이리예술마을 못난이 빵처럼 캐릭터화)
- 책속에서 희망을 ==> 포춘쿠키 속에 책속에 담긴 좋은 글귀를 넣어 책속 이야기를 궁금해 하는 시간 가져보기
- 중,고등학생들이 좋아하는 캐릭터를 조사 캐릭터존에 반영
- 체험콘텐츠와 공간 구성에 대한 다양한 기획안 아이디어 수시 게재
- 1차 프로그램과 매뉴얼 시안/ 2차 워크북 시안 일정 논의
- 매주 금요일 정기 기획회의 일정 공유



## 2. 회의록 2

회의 일시	2016년 1월 6일 수요일
회의 장소	파주 김영사 사옥
회의 안건	체험센터 내 담당별 공간구성안 회의

## 1) 논의사항

- 3층 공간의 높은 층고를 활용, 가운데 출판단지 나무모형을 전시하고 그 주변에 심학산을 형상화하여 능선이나 계단형으로 만들어 출판도시를 조망할 수 있도록 구성 제안
- 체험센터 마지막에 인쇄된 체험물을 가지고 나올 수 있도록 프로그램 구성

## 2) 인쇄 체험 콘텐츠 구성안

- 인쇄의 역사 : 그 시대의 모습 재현하는 코너. 예를 들어 필사하기(화면에 필사입력하여 노래방처럼 점수나오게), 전기수되어 음성녹음하기, 책꽂이 체험
- 표절과 관련하여 사회적 이슈가 되고 있으므로 검사컴퓨터로 표절이 몇프로인지 조회해 보도록 하여 심각성 고취
- 인디자인으로 책표지 만들어 보기 체험 코너

## 3) 진로직업체험 콘텐츠 구성안

- 프린트물을 이용하여 오자찾기, 띄어쓰기 시간 안에 찾아내기, 간추린 내용보고 가장 좋은 제목 정하기, 마케팅 지도를 그리고 마케팅 전략 세워 가상 시나리오 써 보기==> 워크북에서 다루는 걸로 결정
- 각 직업군별 대표적인 예시 활동들 발표
- 진로직업 적성 보드게임 “북드림 Book Dream”을 할 수 있는 보드게임방을 전시공간 내에 구성하는 것이 주제연계에 맞음.

## 4) 산업홍보체험 콘텐츠 구성안

- 이달의 출판사 방을 마련하여 각 출판사의 역사와 주요발간 도서 등 소개.
- 입주출판사들의 캐릭터 인형이 출판도시를 돌아다녀서 방문객들과 포토타임, 캐릭터 스티커 증정, 재밌는 도시 조성
- 2층 테라스공간을 출판사들의 다양한 활동이 상설적으로 진행되는 복합 문화공간으로 구성
- 출판사에서 운영 중인 유료 체험프로그램이나, 서점공간 구성 체험 등 콘텐츠 비교 답사일정 논의

### 3. 회의록 3

회의 일시	2016년 1월 8일 금요일
회의 장소	국립민속박물관 답사후 서울역
회의 안건	- 답사를 통한 다양한 콘텐츠와 전시공간 연구1 - 체험콘텐츠 논의

#### 1) 답사후기 논의

- 국립민속박물관 콘텐츠와 전시공간 비교 논의 : 나무야 놀자, 해와 달은 작은 공간도 허투루 쓰지 않고 잘 활용, 타겟 대상을 명확히 하여 대상 맞춤형 콘텐츠로 구성하여 반응이 좋음
- 서울역 타이포그래피 전시내용 검색 : 타이포그래피를 활용한 다양한 구성과 공간 배치에 대해 참고할 내용 서칭

#### 2) 체험콘텐츠 논의

- 출판의 역사, 또는 출판도시 여행을 할 수 있는 코너에 자전거를 설치하고 이동 동선에 따라 불이 들어오는 효과장치
- 책하고 놀자
  - 줄의 높이를 다르게 하여 책을 매달아 두고 누워서도, 까치발을 해서, 의자에 앉아서도 다양한 자세와 위치에서 책을 읽을 수 있는 공간 구성제안
  - 책이 펼쳐져 세워진 모형의 휴식공간 마련. 안쪽 벽에 책을 비치, 독서와 휴식공간 마련
  - 높은 천장을 이용해서 큐브를 미로처럼 연결, 아이들이 몸으로 글자미로 탐험하기
  - 장애물통과처럼, 밀폐된 공간에 들어가면서 단어를 선택. 내가 선택한 단어의 자음과 모음을 바닥에 흩어져 있는 단어카드에서 찾아야 미션을 성공하여 방을 통과할 수 있는 코너
- 교정교열을 몸으로 익히자 ==> 맞춤법 말판을 만들어 틀리는 곳을 밟으면 ‘뺨’ 등 효과음. 맞는 맞춤법 단어나 문장을 밟아야 통과
  - 서울역 타이포그래피전시에서 응용 : 동선에 따라 전시를 보면서 키워드를 계속 선택, 입력하면, 체험센터로 나가기 직전 나의 진로 탐색, 유형이 지금까지 내가 입력한 단어로 파악되어 인쇄되어 가지고 갈 수 있는 프로그램 개발 제안
- 작가체험 : 벽에 단어카드를 자석 등으로 만들어 두고 명언이나 속담등 자유롭게 문장을 지어 볼 수 있도록 하는 문장의 방

- 체험센터를 방문할 때 마다 퍼즐형 여권을 증정. 여권표지그림을 모으면 또 하나의 큰그림이 되도록 세트구성으로 제작. (예를 들어 8개의 여권을 연결하면 출판도시전체지도완성)
- 디자이너 체험 : 컴퓨터마다 다른 활자체 화면을 보여주고 같은 내용인데 다르게 느껴지는 타이포그래피 체험
- 산업홍보체험으로 출판도시지도를 터치스크린으로 만들어 출판사와 출판산업 연계 직업을 볼 수 있도록 구성

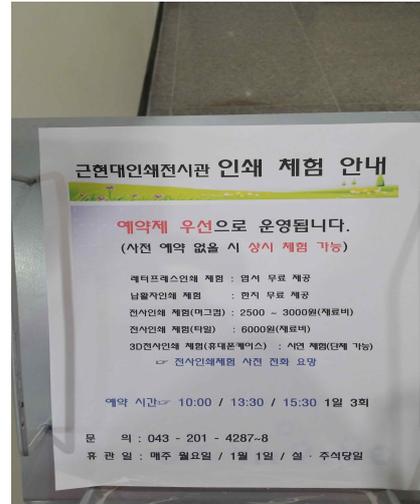
#### 4. 회의록 4

회의 일시	2016년 1월 15일 금요일
회의 장소	파주 김영사 사옥 4층회의실
회의 안건	- 출판도시내 체험프로그램 구성운영안 - 답사를 통한 다양한 콘텐츠와 전시공간 연구2

##### 1) 답사후기 논의

- 삼성출판박물관 : 고인쇄 출판물 등 전시물 비교
- 청주고인쇄박물관과 근현대인쇄전시관, 금속활자체험관 : 인쇄술의 역사와 체험활동 콘텐츠
- 한글박물관 : 전시콘텐츠와 공간배치답사, 한글을 소재로 다양한 콘텐츠 디지털 전시 활용의 예

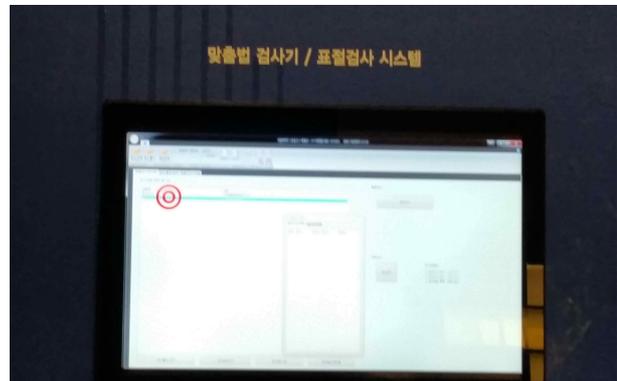




### 금속활자체험관



### 한글박물관





## 2) 논의사항

- 출판산업 체험센터는 디지털 형식의 구성은 지양하는 방향.
- 전체적인 출판인들의 성향이 적극적으로 홍보하는 쪽은 아님.
- 출판센터의 역할은 인쇄, 진로, 출판산업을 이해하고 각각의 기능, 소개를 통해 출판도시 각 입주사들을 홍보할 수 있는 공간이 되어야 함.

## 3) 체험센터 체험프로그램안

- 인쇄체험 → 나만의 명함만들기(어떻게 만들 것인가?)
- 진로직업체험 → 직업보드게임, 직업특강
- 산업홍보 → 책읽는 재밌고 편안한 공간+책파는 코너+출판사 대표 캐릭터 사진방

## 4) 체험센터 운영 방안 논의

운영 시간	10시~12시	13시~15시	15시~17시	운영시간이 120분 일 때
	10시~11시30분	13시~14시30분	15시~16시30분	운영시간이 90분 일 때
인원	100명~120명( 한 타임당 최대 수용인원)			
운영 형태	체험센터+ 출판도시투어	체험센터+ 직업특강	체험센터+ 출판도시투어+ 직업특강	체험센터+ 입주사운영 체험

## 5. 회의록 5

회의 일시	2016년 1월 19일 화요일
회의 장소	파주 김영사 사옥 4층 사무실
회의 안건	- 각 영역별 프로그램 및 워크북 구성안 논의 - 답사를 통한 다양한 콘텐츠와 전시공간 연구3

### 1) 답사후기 논의

- 잡월드 : 다양한 직업군 콘텐츠 내용과 전시기법, 진행되고 있는 체험활동 분석비교, 다양한 판넬활용과 영상자료 배치, 체험 활동지 자료 분석, 휴게공간구성 등

잡월드



몽타주제작소 Montage Studio



비밀번호 키 사용안내

**보관 시**  
1. 키 번호를 틀리면 경고음이 울리고, 3분이 지난 후 번호 4234를 눌러 종료합니다.  
2. 키 번호를 틀리면 경고음이 울리고, 3분이 지난 후 번호 4234를 눌러 종료합니다.  
3. 키 번호를 틀리면 경고음이 울리고, 3분이 지난 후 번호 4234를 눌러 종료합니다.

**찾을 시**  
당첨 상태에서 자신의 입력하신 고유번호를 다시 맞춰 키 행을 눌러야 합니다.  
당첨 번호를 잊으신다면 관리자에게 꼭 문의하시고, 강제로 열거나 문에 손은 얹어서 제압할 경우 즉시 주의하시길 바랍니다.  
관리자 031-696-8560 031-696-8564



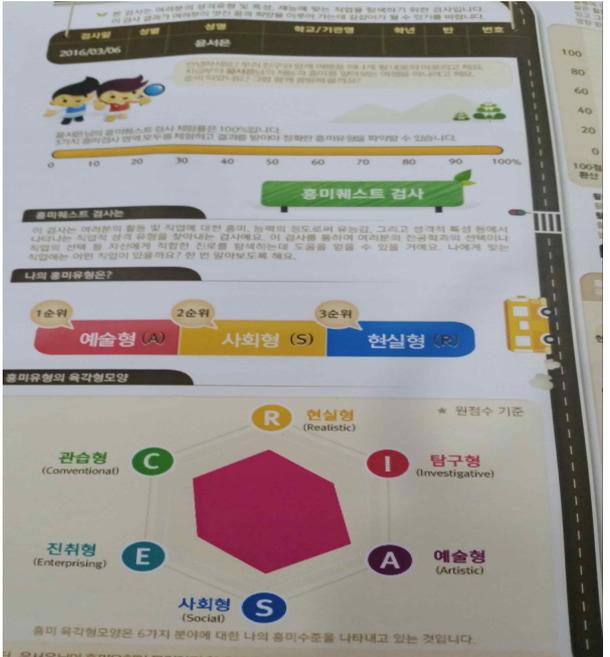
2016/03/06

흥미유형 검사 결과: 예술형 (A) 100%

흥미유형 검사란  
흥미유형 검사란 흥미를 가진 직업에 대한 흥미, 능력의 정도를 측정하고, 그리고 성격의 특성 등에서 나타나는 직업적 성격을 파악하는 검사예요. 이 검사를 통하여 여러분의 진로적응의 적합성이나 직업의 선택에 있어서 자신에게 적합한 직업을 선택하는데 도움을 받을 수 있을 거예요. 나에게 맞는 직업에는 어떤 직업이 있을까요? 한 번 알아봐주세요.

나의 흥미유형은?  
1순위 예술형 (A) 2순위 사회형 (S) 3순위 현실형 (R)

흥미유형의 육각형모양  
흥미유형모양은 6가지 분야에 대한 나의 흥미수준을 나타내고 있는 것입니다.



흥미유형 검사 결과: 예술형 (A) 100%

흥미유형 검사란  
흥미유형 검사란 흥미를 가진 직업에 대한 흥미, 능력의 정도를 측정하고, 그리고 성격의 특성 등에서 나타나는 직업적 성격을 파악하는 검사예요. 이 검사를 통하여 여러분의 진로적응의 적합성이나 직업의 선택에 있어서 자신에게 적합한 직업을 선택하는데 도움을 받을 수 있을 거예요. 나에게 맞는 직업에는 어떤 직업이 있을까요? 한 번 알아봐주세요.

나의 흥미유형은?  
1순위 예술형 (A) 2순위 사회형 (S) 3순위 현실형 (R)

흥미유형의 육각형모양  
흥미유형모양은 6가지 분야에 대한 나의 흥미수준을 나타내고 있는 것입니다.

## 2) 산업홍보콘텐츠

- 파주출판도시를 활성화하기 위해 큰 광고판이나 버스외부광고 설치
- 홈페이지에 학교별로 사진을 검색할 수 있도록 구축하여 학교에서 편리하게 사진을 찾을 수 있으면 좋을 듯.
- 김동수 가옥 앞쪽에 파주 돌탑쌓기, 소원의 광장 등으로 볼거리, 할거리 체험활동 등이 출판도시 곳곳에 상설적으로 배치되었으면 좋겠음(프로그램을 만들 때 이동 동선에서 책 제목, 좋은 글귀를 돌, 나무 등에 써서 흔적을 남기고 갈 수 있도록 구성)
- 워크북에 사람사람사람! 출판도시에서 만난 사람들을 인터뷰를 진행할 수 있게 내용을 미션으로 구성해 넣음

## 3) 인쇄체험

- 현장에서 체험활동으로 구현 가능한 것을 사례 조사함.
- 다양한 사례 조사결과 인쇄기계가 너무 비싸고, 크기가 커서 공간을 많이 차지함. 또한 현장체험에 안전위험발생 가능성 있으며 전문 인쇄 체험 인력이 배치되어야 하는 등 부적절함.
- 운영 전문 인력이 필요치 않고 안전사고, 구매 및 설치 비용 등을 고려해 학생 관람층에 적합한 인쇄체험활동 사례들을 조사해본 결과 레터프레스기로 결정
- 운영매뉴얼을 상세히 구성하기로 함
- 이 코너는 운영담당 용원이 배치되어야 됨(레터프레스 운영을 위한 전문교육은 5회정도 진행되고 있음)

	
<p style="text-align: center;"><b>레터프레스기 샘플</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>레터프레스기로 인쇄한 명함 샘플</b></p>

#### 4) 진로직업체험

- 워크북에 출판도시 캐릭터를 스티커로 정답을 붙일 수 있도록 출판도시 대표 캐릭터 개발 제안
- 출판도시에서 일하는 사람들, 십자말풀이 만들어 워크북 구성
- 출판관련 직업 진로적성 알아보기 미션구성하기 - 예/아니오로 따라가면 자기 적성유형 타입별 제시.
- 인쇄/문자 관련 마야 문자와 숫자를 표현했던 내용 참고.
- 워크북 내에 다양한 원료로 만든 종이, 질감에 따라서, 두께에 따라서 종이를 오감으로 느껴볼 수 있게 만들기 ==> 종이를 제공한 출판도시내 업체 “두성종이”를 명시해 줌.
- 강의동을 활용하기 위한 단기 직업특강 - 드라마 동영상을 사용하여 그곳에 나온 출판관련 직업을 찾아보고 전문가와 이야기 나누는 시간(드라마에 나오는 화면 사용에 대한 저작권 비용 등 조사)

#### 5) 출판도시내 업체 프로그램 개발 가능한 곳 선별 탐방진행- 두성종이

두성종이	기본적으로 종이의 재질, 원료의 다양함, 모양과 형태, 용도등에 따라 종이를 체험할 수 있는 공간이 구성되어 있음
프로그램 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ‘종이야 안녕’ 종이에 대한 다양한 원료, 쓰임등 소개. 여러 종류의 종이를 뜯어서 명화작품 완성하기             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1시간정도 소요/ 공간대여비 대관료 5만원</li> </ul> </li> <li>● 성인과 중고등학생 대상             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실루엣디자인, 컬러링 민화복 체험.</li> <li>- 인당 5천원</li> <li>- 컬러링을 소형 체험키트 개발: 2천원선</li> </ul> </li> <li>● 초등대상             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팝업카드 만들기 + 종이질감 느껴보기 샘플북</li> <li>- ‘어디 있니?’ 책을 상품화한 나만의 책 만들기</li> </ul> </li> <li>● 마스킹테이프를 이용하여 필통만들고 꾸미기</li> </ul>

## 6. 회의록 6

회의 일시	2016년 1월 22일 금요일
회의 장소	파주 김영사 사옥 4층 사무실
회의 안건	체험공간과 워크북 구성논의

### 1) 진로직업체험

- 사라진 사람들, 사라진 직업들 : 지금은 사라지고 없는 출판관련 다양한 직업알아보기
- 책 만드는 사람들은 누구까
- 십자말 풀이
- who I am? : 일정 예시스케줄표를 작성해서 어느 직업군인지 알아보기
- 서울시 교육청, 꿈꾸미검색 → 초등, 중등 참고하기
- 출판관련 직업군 조사:
  - 워크넷 <http://www.work.go.kr/index.jsp>
  - 한국직업능력개발원 [www.krivet.re.kr](http://www.krivet.re.kr)

### 2) 산업홍보체험

- 출판단지의 홍보용 이미지를 전면에 넣고 고급스러운 이미지를 만들 수 있도록 공간구성
- 이런 산책 어때요? : 전체 도시의 약도, 팝업북으로 흥미유발, 코스소개
- 어린이책잔치, 파주북소리 소개와 사진
- 파주 출판도시의 20년의 발자취 ==> 만화나 애니메이션으로 혹은 발자국을 따라서 배치

### 3) 워크북

- 인쇄체험 1부, 진로직업 1부, 산업홍보 1부 3종으로 구성되며 각각 16p정도의 분량. 각 날권으로 만들지 한권 안에서 분철을 하도록 할지는 이후 논의.
- 활동지 파일 : 활동지 맨 뒷면에 명함꽃이를 만들어 자기가 만든 직업명함을 꽂아둠

### 4) 일정공유

- 워크북 초안 만들기/ 건축가미팅
- 1월말 전국 교육, 지자체 홍보물 배포 → 프로그램안은 예정으로 처리

## 5) 진로직업체험지원센터 현황조사

2014년 자치구별 진로직업체험지원센터 현황			
연번	자치구	센터명	개소일
1	동대문구청	와락	2014-09-29
2	중랑구청	중랑드림하이	2014-05-14
3	마포구청	희망나래	2013-09-11
4	서대문구청	바람	2013.06.21
5	은평구청	드림아지트	2013-05-25
6	구로구청	구로 진로직업체험지원센터	2014-05-13
7	금천구청	꿈꾸는 나무	2012-11-01
8	영등포구청	나비	2014-08-01
9	노원구청	상상이룸센터	2012-10-19
10	도봉구청	꿈여울	2013-06-03
11	용산구청	미래야	2013-06-28
12	중구청	드림톡톡	2013-09-11
13	강동구청	상상팡팡	2012-06-26
14	송파구청	꿈마루	2014-05-09
15	강서구청	드림로드	2013-10-07
16	양천구청		2014-10 예정
17	강남구청	나래꿈터	2013-10-17
18	서초구청	서초구진로직업체험지원센터	2014-04-02
19	동작구청	두드림	2014-05-23
20	광진구청	해봄	2014-05-27
21	성동구청	성동 진로직업체험지원센터	2013-02-06
22	성북구청	미래창창	2013-05-22

## 7. 회의록 7

회의 일시	2016년 1월 25일 월요일
회의 장소	지혜의 숲 1층, 김영사2층 회의실
회의 안건	콘텐츠와 공간구성논의 후 변경제안

### 1) 출판산업 체험센터 콘텐츠 연계 공간구성 변경사항 논의

- 진로보드방은 체험센터 내부가 아닌 강의동에서 집중수업으로 따로 운영
- 출판도시 소개와 연혁은 들어오는 입구에 배치
- 화이트 보드방, 낱말의 방은 빼기

- ‘북키를 찾아라’는 쉬어가는 코너로 동선 중간이나 계단 아래쪽 끝배치
- 책 만드는 과정에 종이의 선택부터 유통까지의 과정을 담을 것
- 편집자의 방: 화면에 다양한 샘플 제시글 선택==> 중학교 국어교과서 지문 뽑기  
==> 틀린 글자와 문장 부호등을 워크북에 있는 원고지에 수정해서 고쳐 쓰기
- 각 직업체험 코너는 실제 작업공간으로 표현하기위해 직업별 데이터 수집필요
- 디자이너 방
  - 각 출판사의 대표도서를 추천받고, 도서의 표지디자인을 한 쪽 벽면에 전시
  - 라이트박스를 이용하여 대표서적 표지 따라 그리기
  - 반쪽 그림을 주고 완성하기
  - 단어를 주고 표지디자인 구성하기
  - 글과 그림디자인, 명함만들기 코너 대신 책을 제본해 볼 수 있는 곳으로 만들
  - 출판도시의 소개가 있던 가운데 공간은 휴식 숲 공간으로 꾸미고 이곳을 이달의 출판사 코너로 운영



## 8. 회의록 8

회의 일시	2016년 1월 27일 수요일
회의 장소	파주 김영사 사옥
회의 안건	체험센터관련 일정보고 및 워크북안 검토

### 1) 진행상황 및 일정보고

- 전시기획디자인팀 미팅 진행 - 공간구성 도면시안 요청

- 팸투어

- 시기 : 2월중순(선생님들 일정 파악하여 정할 것)
- 방법 : 온라인이벤트로 초청행사 진행
- 대상 : 초·중등학교 교사 대상
- 팸투어 프로그램 구성 : (체험센터가 건립전 이므로)
  - 1) 진로보드게임+전문가특강
  - 2) 출판단지 투어 (의견수렴, 설문지반영)

## 2) 체험센터 콘텐츠 연계 공간구성 논의

- 전시입구에 출판도시소개, 연혁, 홍보공간 마련
- 문자, 종이, 인쇄 패널과 디오라마 형태로 제작의뢰, 전시기법을 다양화
- 출판도시 사람들이 하는 일, 직업별 공간구성이 되어야 함
- 홀랜드검사는 워크북에만 담기로 함
- 워크북은 기본 제공되는 출판도시안내와 함께 미션지 형태로 제작되어 책 제본을 경험할 수 있도록 묶어 가는 형태로 만들면 좋을 듯
- CMYK 인쇄의 원리는 필수내용, 인쇄체험시 프로그램 운영요원 필수
- 이달의 책, 출판사 공간은 가운데 메인공간으로 부담을 줄이기 위해 2~3곳의 출판사가 참여해 코너를 운영

## 3) 진로보드방 운영을 위한 구성 논의

- 1안- 30명 정도의 공간으로 1반 수용
- 2안- 50명 정도의 공간으로 2반 수용
- 출판산업의 이해와 직업소개 (5~10분) ⇒ 게임구성 및 게임방법 설명 (10분) ⇒ 게임진행 (40분~50분) ⇒ 마무리 (10분)

## 9. 회의록 9

회의 일시	2016년 2월 4일 목요일
회의 장소	파주 김영사 사옥
회의 안건	출판산업관련 직업전문가 자문단인터뷰 진행

## 1) 자문단 회의 및 심층 인터뷰 2회 진행



## 2) 자문단에게 사전 질문지를 메일로 미리 발송함

읽어보시고 해당사항에만 답해주시면 됩니다~

- (1) 본인 직업의 매력 3가지, 간단한 소개와 경력 부탁드립니다.  
- 하루일과를 소개해 주세요(일주일단위, 1년 업무에 대한 계획이 있나요?~)
- (2) 많은 직업 중에서 이 직업을 선택한 이유는, 선택하실 때 어디에서 정보를 얻으셨나요?
- (3) 실제 업무를 진행하면서, 취업 전에 생각했던 것과 어떤 점이 다른지. (구체적으로)
- (4) 첫 번째 했던 실수는? 그리고 그걸로 배우게 된 직업인의 삶은?
- (5) 이 직업의 애로사항 한 가지.
- (6) 이 직업을 하면서 짜릿한 성취감을 쫓던 순간은?
- (7) 이 직업에 필요한 능력 3가지
- (8) 지금 하는 일이 전체 출판 과정에서 차지 하는 중요도는 어느 정도일까요? 출판관련 직업중 다른 직업을 선택한다면 어떤 일을 해보고 싶으신가요?
- (9) 지금의 직업을 본인의 자녀나 지인의 자녀들에게 추천할 의향이 있으신가요? 본인의 직업이 사회적으로 인정받는다고 생각하시나요?

(10) 학업(전공)과 연관성이 있나요?

(11) 최종적으로 이루고 싶은 꿈이 있나요?

(12) 중학생 대상으로 직업 체험이나 전문가 특강을 할 때 할 수 있는 체험활동은 뭐가 있나요?

예) -출판기획] 출판기획서 작성하기(양식 품 있나요?)

청소년과 문화, 10대 결혼, 우리끼리, 꿈과 미래 등등의 주제로 기획서 작성 후 코멘트

-디자인] 인디자인프로그램으로 표지 디자인하기, 스티커를 이용한 표지 디자인하기

-마케팅] 마케팅 기획서 작성하기, 가상시나리오 써보기(양식 품 있을까요?)

-편집자] 올바른 맞춤법 찾기, 시나 간단한 내용의 글을 보고 제목 짓어보기. 소재목을 제시하고 이야기 순서를 구성해 보기.

예로 든 것들이 가능할까요? 가능하면 어떤 방식으로 할 수 있나요? 그리고 소요시간은 얼마정도 예상하시나요?

(13) 직업별 전문적인 강의를 한다면 어떤 것들이 있나요? 강의 소요시간으로 적당한 시간은 얼마정도 생각하시나요?

예) 출판기획] 출판기획이란? 기획의 종류, 출판기획에 3대 요소 등등....

디자인] 표지 콘셉트 잡기, 시선을 가게 하는 디자인, 제목을 눈에 띄게 디자인하는 법 등

마케팅] 마케팅이란? 마케팅의 종류, 종류별 장단점, 분야별 효과적인 마케팅 방법 등등

(14) 직업별 특별히 주의해야 할 사항은 있는지.

예) 역사물 도서가 선풍적으로 인기를 끌 때는 다른 역사물 기획은 이미 늦었다.

표지 디자인할 때 제목에 빨간 색은 쓰지 않는다.

마케팅 이벤트 할 때 하지 말아야 할 것들

(15) 학생들(주대상은 중학생)과 만남의 시간에 하고 싶은 것이 있다면 어떤 것들이 있는지도 궁금합니다.

(16) 가끔 드라마속에 등장하는 직업들과 실제 직업과의 차이를 알고 싶습니다.

(17) 워크지 만들 때 '실제 출판업계에서는 이렇게 만들고 있어요' 라는 부분을 실

어 차별화를 두려고 합니다.

책에서만 볼 수 있는 내용이 아닌 현장에서 활용하는 내용들이 들어가면 아이들에게 흥미와 재미를 끌 수 있을 것이라는 생각입니다.

#### <인쇄파트>

(1) 출판계에서 인쇄의 변화는...

: 예를 들어 인쇄의 발달은 필사가에서 목판 활자 납...이지만 실제 출판계에서 요즘 사용하는 방법은 무엇인지요?

(2) 제본하는 방법

: 떡제본이라는 용어가 있던데 만화책이나 저렴한 책을 만들때만 사용하는지 일반 동화책에서는 어떤 제본 방법을 택하는지 알고 싶습니다.

(3) 종이 선택

: 인쇄전 종이의 재질을 먼저 선택한다고 하는데 비용때문인지 아니면 연령별로 선호하는 종이재질이 있는것인지요?

(4) 인쇄 방법의 차이

: 인쇄할 때 평판/ 불록판/ 오목판/ 공판이 있다고 하던데 이러한 항목들에 대한 샘플을 볼 수 있거나 사진자료를 얻을 수 있을까요?

(5) 책 1권이 만들어지는데 들어가는 비용은?

개인 일기나 습작노트도 책으로 만들 수 있나요?

(6) 작가가 쓴 원고는 인쇄할 때 파일로 가져다 쓰는 건지 아니면 스캐닝을 하는 것인지요?

: 원고와 그림에 대한 재미난 에피소드나 힘든 점이 있나요?

### 3) 자문단 인터뷰 정리

#### 출판기획자와의 만남

- 출판기획은 책이 나오기까지 전체적으로 총괄의 역할. 기획, 편집, 홍보 전체 디렉팅
- 직업의 매력 : 내가 만든 책, 결과물을 만날 때, 좋아하는 책을 맘껏 볼 수 있다는 점과 인문학적 소양이 깊어지는 점 등.

- 직업에 필요한 능력 3가지 : 책을 좋아하고 구성능력(기·승·전·결)이 있으며 기획 능력과 대인관계, 언어능력 등이 필요하다.
- 출판사에 투고되는 양은? 출판사마다 다르겠지만 하루에? 10편 정도

- 북디자인**
- 전공은? 시각디자인학과.
  - 하는 일? 그림작가 섭외, 전체적인 디자인 디렉팅, 종이 선택 등 책의 시각적인 모든 부분을 디자인하는 직업. 멀티분야. 책표지부터 속지에 쓰인 그림들, 그림 작가와 협의, 광고디자인, 이벤트 디자인 등
  - 직업의 좋은점? 글보는 능력이 생김. 책에 이름이 나옴. 어린이책 담당자인 경우 동심을 잃지 않고 살아감.
  - 학생들과 함께 하면 좋을 만한 직업체험 조언

- 마케터**
- 출판마케터가 하는일은 일반 영업과는 다름. 판매기획뿐 아니라 상품이 만들어지기 전단계 기획부터 참여할 수 있고 책이 만들어진 후에는 각각 다른 매체를 통해 도서가 잘 팔릴 수 있도록 하는 일.
  - 외부활동이 많음. 대형서점, 온라인서점, 총판, 도매등에서 해야할일들이 다름. 온라인에서는 광고노출빈도 등 조정(노출자리, 광고영역에도 급이 다름). 이벤트기획. 오프라인에선 전시코너 조율, 도매총판에서는 수량과 수금이 주업무, 작업에 필요한 능력 ; 분석력, 센스, 판단력 등.

- 인쇄제작자**
- 필요한 능력? 꼼꼼함, 전문적 지식(전공자 유리)
  - 예전과 다르게 편집을 끝낸 데이터를 가지고 책으로 만들
  - 평판은 물과 기름의 원리, 친수성과 친유성을 이용하여 찍어냄
  - 제본의 형태 : 무선제본, 양장, 중철
  - cmyk기법으로 인쇄. 색의 삼원색 원리. 참고도서 <책 잘만드는책>

## 10. 회의록 10

회의 일시	2016년 2월 11일 목요일
회의 장소	전쟁기념관 커피나무
회의 안건	워크북내용, 보드게임, 체험센터구성

## 1) 워크북

- 알고 있는 작가, 알고 있는 출판사, 가장 기억에 남는 책, 새롭게 알게된 출판사, 작가 등을 적을 수 있도록 구성
- 책은 ( )다. → 응모할 수 있도록 워크북내에 적고 뜯어서 제출 응모할 수 있게 투명 아크릴통 구성
- 산업홍보부분 워크북 내용이 소개에만 국한되어 있어 다른 방법 모색
- 인쇄부분에서 중복되는 과거 직업군들은 진로직업쪽으로 넣고 책만드는 과정에 대한 이야기로 구성

## 2) 공간구성

- 그림디자이너실 다양한 글씨체를 전시. 캘리그래피 체험할 수 있도록 구성
- 명예의 전당 : 상을 받은 책들 전시
- 다양한 종류의 책 : 나의 인생, 책의 인생, 다양한 종류의 책을 전시하면서 엄마, 아빠, 가족, 청춘 등 단어를 생각하면 떠오르는 책들을 전시
- 독서힐링코너 :
  - ====> 서울시 도시게릴라프로젝트 연계 콘텐츠 확장방안 검토
  - 마음약방을 독서힐링코너에 콘텐츠 제휴로 제안한 상태임
  - 박스 안에 출판도시 서점 방문 스탬프 투어지도를 추가 : 힐링메세지와 추천 도서를 보기위해, 관심있게 만들어 도서판매로 이어질 수 있음. 해당 출판사 서점에서 추가로 증정하는 기념품이나 추가 적립을 등을 출판도시 서점매니저협의회와 논의되었음.
  - 각 출판사에 힐링문구에 사용할 도서콘텐츠를 기증받아서 출판사와 도서를 홍보할 수 있음.





- 영혼의 처방전 : 명언이나 명시를 포춘쿠키 속에 넣어 뽑아서 가져갈 수 있도록 마련
- 책을 읽는 이유, 또는 내게 책이란? ==> 소지 나무 걸기처럼 사람들이 책을 읽는 이유나 책에 대한 정의를 목간에 적어 발처럼 늘어뜨려 전시하는 공간.  
==> 내가 책을 읽는 이유를 다른 사람들과 공유할 수 있는 전시기법논의
- 나를 변화시킨 한권의 책 : 세종대왕, 이덕무, 마크트웨인, 안중근, 정약용 등 위인들과 책과 연관된 스토리 조사 및 발굴

### 3) 보드게임

- 스토리가 있는 보드게임  
출판판인들의 생활, 출판사창업, 책이 만들어지는 과정 등 스토리가 있는 보드게임, 세계의 문명의 발생과 종이, 인쇄의 역사, 책의 역사 등 다양한 테마를 가지고 보드게임으로 만들 수 있는 방안 모색



## 11. 회의록 11

회의 일시	2016년 2월 16일 화요일
회의 장소	국립중앙박물관 3층 카페 '사유'
회의 안건	팸투어 일정 공유, 체험센터 내용구성, 진로특강프로그램 논의

### 1) 팸투어일정 내용 공지

### 2) 진로직업특강 프로그램

- 출판기획, 편집자와 함께 하는 특강매뉴얼 구성
- 도입부분의 OX 퀴즈부분과 Q&A 이미지 수정
- 진로특강은 집중도를 높이기위해서 동영상이나 사진으로 전문가의 사무실과 하루 일과를 찍어서 편집하여 아이들에게 보여주면서 효과적

### 3) 이후 일정 및 과제

- 진로직업프로그램 매뉴얼 작업
- 보드게임 개발
- 책과 관련 인물 자료조사



## 12. 회의록 12

회의 일시	2016년 2월 17일 수요일
회의 장소	파주 김영사 사옥
회의 안건	교사, 학생 팸투어 프로그램 동선, 일정회의

● 팸투어 준비 상황 체크 및 일정공유

- 팸투어 프로그램 구성 : 출판단지 투어, 전문가특강, 진로보드게임, 간담회, 설문지반영
- 일정 및 유의사항
- 단체 플랭카드 사진 및 주요활동 동영상
- 유료 동선코스 모니터링 : 지혜의 숲, 보물섬, 체험센터예정지, 보진재, 열화당, 김영사 등
- 보드게임 룰설명 프리젠테이션
- 간담회 진행
- 설문지 작성



13. 회의록 13

회의 일시	2016년 2월 29일 월요일
회의 장소	강남역, 공간노웨이브 방문 상담.
회의 안건	인쇄체험으로 활용가능한 레터프레스

### 1) 인쇄체험 현장답사

- 장소 : 공간 노웨이브
- 명함, 카드로 만들어 인쇄체험이 가능한 레터프레스 상담
- 레터프레스에 대해 알아보고 아이들이 실습을 하며 인쇄의 기법을 이해하는데 도움이 될지 알아봄.
- 레터프레스기 설치 및 준비물에 따른 비용산정 의뢰 → 레터프레스 배법식작가
- 체험을 통해 인쇄에 이용되는 CMYK 설명이 용이함.
- 체험센터에 5~6대 정도 설치하는 비용, 예산 산정과 이후 강의 수강을 통해 자체 레터프레스를 다룰 수 있는 운영요원의 필요성 인지.

### 2) 이후 과제

- 레터프레스, 만화작가 등 다양한 직업군의 단기특강과 장기특강 강의안을 통한 진로특강 프로그램 구성.
- 팸투어시 수렴된 의견 반영하여 진로 보드 게임 매뉴얼 정리
- 현재 구성되어 있는 직업군들의 강의계획서를 각자 맡은 부분 수정보완하여 다음 회의시 전체적인 통일화 작업할 것.

### 3) 산업홍보콘텐츠

- 영혼의 치유, 책자판기 - 쓸쓸할 때, 외로울 때, 심심할 때... 청소년의 심리상태에 따른 20가지 힐링처방 패키지: 서울시청 도시게릴라 프로젝트 마음약방 구체논의  
==> 500원 자판기 수익금은 공공의 목적으로 사용 : 신인작가 발굴지원, 저소득지원 계층 도서지원 등  
==> 힐링메시지에 활용할 수 있는 도서저작권에 대한 기부나 협찬(힐링메시지에 도서와 출판사를 적어서 홍보효과)
- 거리에 포토존, 벽화거리 등 찾고 싶은 출판단지를 위한 노력이 필요함.
- 유통업체 견학 -> 북센 현재 견학 운영하지 않음/ 현장 작업으로 위험한 장소/ 투어 코스로 적합하지 않다고 결론.
- 도서정가제에 따라 떨어진 출판도시 책방의 경쟁력을 높이기 위한 여러 가지 아이디어를 각 회사별로 공유할 수 있도록 노력. 예) 김영사의 '책을 빌려주는 코너'
- 아이들과 투어프로그램을 진행하며 각자 사진이나 영상을 찍게 한 후 아이들이 간단한 앱을 이용하여 프로그램 편집 → 출판도시 홍보+진로특강의 효과(전에 논의

되어진 것을 구체화하여 프로그램으로 구성된 것 보완)



**교육시간** 평일 월요일 2016년 10월 10일부터 매주 월요일 7:30pm-9:30pm  
 주말 토요일 2016년 10월 15일부터 매주 토요일 1:00pm-3:00pm

**교육문의** 공간노웨이브 (신논현역, 강남역) 서울특별시 강남구 역삼동 601-30  
 전화문의 02.538.4573 / 070.8683.4573 문자문의 010-9480-4573  
 이메일문의 spacenowave@naver.com

**교육목표** 레터프레스의 이론 교육과 레터프레스 디자인을 진행하고 레터프레스 기법을 이용해 명함과 엽서를 제작하는 방법을 습득하는 것을 목표로 하고 있습니다.

## 14. 회의록 14

회의 일시	2016년 3월 3일 목요일
회의 장소	파주 4층 회의실
회의 안건	체험센터 직업군 코너, 보드게임메뉴얼, 전문가특강 구성안

### 1) 직업체험코너 시나리오 논의 및 작성

- 작가의 방
- 출판기획자의 방
- 복디자이너의 방
- 마케터의 방
- 인쇄제작자의 방

## 2) 보드게임 북드림 (Book Dream) 매뉴얼 점검

- 수준별 난이도에 따른 3종 게임
- 출판산업 직업인식게임
- 출판도시여행을 통한 출판산업의 이해
- 출판산업 연계 직업군이 요구하는 능력이해

## 3) 전문가 특강 기획안 점검

- 단기 상설 강좌안 : 저널리스트, 스토리텔러, 언어마술사, 멀티크리에이터, 출판전문직업군 특강
- 중장기 프로그램 : 웹툰작가 마스터, 독서힐링프로젝트

## 15. 회의록 15

회의 일시	2016년 5월 20일 금요일
회의 장소	국립중앙박물관 3층
회의 안건	체험센터, 워크북 구성, 보드게임 박스 문구(안), 직업별 보드게임 단순화

### 1) 회의 보고

### 2) 체험센터 구성에 대한 의견

### 3) 보드게임 문구(안)

- 직업을 탐구하는 자

- 출판도시에서 만나는 직업
- 대상 : 초3이상
- 카드이미지를 박스에..

주사위를 굴려라~

고고씽~ 파주출판도시

- 파주에서 즐기는 출판도시여행

- 주사위를 던지면 눈앞에 펼쳐지는 출판도시
- 지식의 창고, 지혜의 숲, 보물같은 출판도시가 한눈에
- 게임을 따라가 보면 만나게 되는 파주 출판도시와 다양한 책  
직업을 지배하는자
- 룰렛을 돌려라
- 미션을 수행하라                   -> 나에게 이런 재능이?!!, 찾았다. 숨겨진 나의 재능!
- 능력타일을 획득하라

#### 4) 보드게임 단순화

- 직업카드 6종 6세트 -> 6종 2세트
- 직업별 미션카드 111장->84장
- 능력타일 290개 -> 104개

## 16. 회의록 16

회의 일시	2016년 5월 27일 금요일
회의 장소	한글박물관
회의 안건	한글박물관 기획전시 답사, 체험센터 공간, 마음약방 문구, 낱말카드

### 1) 체험센터에 대한 논의

- 영상으로 하루 일과 보여주는 코너(방학생활계획표 느낌)
- 길게 책표지 포스터 만들어 흐르게 연결
- 의자 위에 명문장 넣기

### 2) 각 회사별로 가지고 있는 영상 활용

- 협의회에서 자료 모집

### 3) 마음약방, 진로부분 추가

- 시장산책길을 파주출판도시 지도로 바꿀 것
- 10개의 진로 직업 내용을 넣을 것
- 계열에 대한 설명(법관련 직업)
  - 1장 앞면 법관련 직업/뒷면 추천 목록
  - 2장 실제 책/생각해 볼 문장
  - 3장 쿠폰(북카페) 발행 - 쿠폰은 북카페에서 제시한 것을 내용으로 담고 각 북카페 방문 도장을 찍으면 인포에서 선물을 주는 걸로

## 17. 회의록 17

회의 일시	2016년 5월 31일 화요일
회의 장소	파주, 2층 행복한 마음
회의 안건	마음약방 문구, 낱말카드

### <박스문구>

job(잡)아라

오늘 잡(job)으셨나요? 당신의 진로에 작은 희망을 드립니다.

### <옆면문구>

파주출판도시에 오신 것을 환영합니다.

직업리스트 : 출판도시에서 찾을 수 있는 다양한 직업들

출판편집자
소설가
일러스트레이터
북디자이너
번역가
출판마케터
웹툰작가(만화가)
인쇄전문가
사진작가
사서

출판편집자	책을 만드는 지휘자
소설가	노벨문학상은 나의것
일러스트레이터	글에 색을 입히다.
북디자이너	책을 디자인하다.
번역가	다양한 언어의 마술사
출판마케터	백만부를 팔다.
웹툰작가(만화가)	웹으로 만나는 만화세상
인쇄전문가	종이로 책을 엮어내다.
사진작가	세상을 담아내다
사서	도서관의 마스터키, 책으로의 안내자

## 18. 회의록 18

회의 일시	2016년 8월 4일 화요일
회의 장소	국립중앙도서관 세미나실
회의 안건	워크북 회의

### 1) 체험센터 워크북 구성 회의

- 입구
- 문자의역사
  - \* 문자는 이렇게 탄생했어요: 각 문명 및 그림 간략
- 종이의역사
- 인쇄의역사
  
- 영상: 책이 만들어지기까지
- 피플앤 북코너
- 등장인물의 이야기 넣기
  
- 입구끝 중간
- 책이란( 사람들이 포스트잇으로 써볼 수 있도록)

- 테이블: 직사각형 형태에서 변형 곡선이나 s형으로 들고 나는 곡선부분에 컬러색 달리하기
- 작가방
  - ▶ 벽면에 낱말카드 (가져갈 수 있도록 전시): 낱말카드를 연결해서 문장 만들기
  - ▶ 작가인터뷰 VR
  - ▶ 작가의 종류: 연극작가, 영화시나리오작가, 웹툰작가, 동화작가, 만화작가 등
- 편집실(출판편집자로 용어 통일)
  - ▶ 교정교열표 예시넣기: 원고지 형식으로
  - ▶ 맞춤법 관련 예시: 아씨방 일곱동무
  - ▶ 나만의 기획서 만들기
- 복디자인
  - ▶ 복디자인 실습 컴(3대) VR
  - ▶ 디자인체험: 프레지(표지체험)
- 마케팅실
  - ▶ 온라인서점의 마케팅자료 분석하기
  - ▶ 이벤트를 마케팅으로 활용하는 방법
  - ▶ VR - 회의 모습
  - ▶ 책의 유통도
  - ▶ 나도 출판마케터
- 인쇄실
  - ▶ 인쇄기 조작원 모형, cmyk 인쇄망점 보기(점으로 났다는 것)
  - ▶ 실크인쇄 체험

## 제 4 절 실무협의회 일정 및 운영회의록

### 1. 실무협의회 일정 및 회의록

- 실무협의회 회의 일정

2015년 12월 31일~2016년 8월 23일

#### <실무협의회 회의록 1>

- 일 시 : 2015년 12월 31일(목), 14시~16시30분
- 장 소 : 김영사 행복한마음
- 참 석 자 : 김태현큐레이터, 조명옥부장, 임수정팀장

- 주요 회의 내용

- 체험센터와 진로보드 공간 이용에 대한 회의
- 워크북개발, 매뉴얼 수준별 개발  
강의동 진로창작체험센터 공간은 다양한 프로그램들 중에서 생명력있는 콘텐츠가 서로 공존할 수 있는 공유의 공간으로 구성되어야 한다는 점 인식
- 진로관련 창작체험센터 강의실 이용해서 할 수 있는 프로그램안에 대해 독창스튜디오의 방, 저널리스트, 멀티크리에이터, 스토리텔링프로그램 구성
- 체험센터안에서 이루어질 체험들 중 인쇄체험이 가능할 수 있는 방안 모색

#### <실무협의회 회의록 2>

- 일 시 : 2016년 1월 15일(금), 14시~17시
- 장 소 : 김영사 3층 회의실
- 참 석 자 : 김춘식국장, 김태현큐레이터, 조명옥부장, 임수정팀장

- 주요 회의 내용

- 체험센터 공간 구성에 대한 논의
- ‘사람이 만든 책,’ 나를 만든 책“이라는 주제를 가지고 체험공간이 구성되어지도록 논의
- ‘사람이 만든 책“은 어느정도 구현이 되어 있으나 ‘나를 만든 책”에 대한 주제는 공간 구성이 미비. 자유롭게 논의되었던 이야기들을 함으로써 새로운 아이디어를 도출해 봄.

### <실무협의회 회의록 3>

- 일 시 : 2016년 1월 22일(금), 14시~16시
- 장 소 : 지혜의 숲
- 참석자 : 김춘식국장, 배문철위원, 김태현큐레이터, 조명옥부장, 임수정팀장

#### ● 주요 회의 내용

- 중, 장기프로그램에 대한 논의. <꿈의 학교>사업. 교육청이나 문화부에서 이 센터를 이용해서 만들어 질 수 있는 다양한 프로그램을 원함.  
→ 진로숲을 활성화하여 중장기 프로그램을 진행할 수 있는 기반 마련
- 지역과 연계하여 이곳에 사는 사람들과 함께 하는 작업들 구상
- 직접 가셔도 할 수 있는 파견프로그램도 개발
- 학생들의 동아리 활동을 지원하는 공간이 될 수도 있고 각 학교들의 프로그램을 진행할 수도 있는 공간이 되어야 함.
- 실제 2015년 아이들이 직접 책을 만드는 기획부터 판매까지 경험해 본 과정 소개.
- 책 관련한 중장기 프로그램도 있으면 좋을 듯 함.
- 1인출판사의 의미: 기억프로젝트진행 - 노인분들 인터뷰로 자서전을 만들어가는 과정
- 체험센터는 입주자들의 책방으로 연계하여 나갈 수 있는 역할을 하여 출판도시 전체가 활성화 될 수 있는 곳이 되어야 함.

### <실무협의회 회의록 4 >

- 일 시 : 2016년 2월 3일(수), 오후2:00 ~ 4:00
- 장 소 : 신촌 토즈
- 참석자 : 김태현큐레이터, 조명옥부장, 임수정팀장

#### ● 주요 회의 내용

- 1) 진로특강
  - 2월 팸투어시 건축가, 편집기획자, 북디자이너, 작가중에서 특강 구성
  - 19,21,24일,25일중 2-3회 팸투어 일정
  - 팸투어용 워크북8페이지 제작
- 2) 콘텐츠 시나리오 안 → 금요일 저녁까지 송부
  - 도입부분, 공감, 나도 출판인, 감동, 워크북과 인쇄체험 코너에 대한 논의.
  - 내가 골라 읽는 책 코너, 독서힐링 치유 약처방에 대한 신뢰도와 권위 형성 방안, 추천책 목록을 어떻게 선정해야 할지 추후논의

### <실무협의회 회의록 5>

- 일 시 : 2016년 2월 17일(수), 오후5:00 ~ 6:00
- 장 소 : 김영사 행복한 마음
- 참 석 자 : 김태현큐레이터, 조명옥부장, 임수정팀장

#### ● 주요 회의 내용 : 콘텐츠 안에 대한 논의

- 로비 인트로
- 출판도시모형 : 출판도시가 들려주는 다섯가지 이야기  
: 책이야기, 건축이야기, 환경이야기, 영화 혹은 사람이야기, 교육 이야기
- 출판도시의 탄생 : 만화형식
- 책에 대한 각국의 언어 타이포 그래픽: 다양한 언어로 “책”을 표현
- 출판도시 사람들 오브제, 1인 출판사 회의 테이블, 2층 전망대 : 책과 위인들이야기
- 사람이 만든 책/ 나를 만든 책 12면 텍스트 중심 구성-: 주제 구성안 고민

### <실무협의회 회의록 6>

- 일 시 : 2016년 3월7일 월, 오후4시~5시30분
- 장 소 : 김영사 행복한 마음
- 참 석 자 : 조재호작가, 조명옥부장, 임수정팀장

#### ● 주요 회의 내용

- 청송 마법사과레시피 보드게임에 대한 설명
- 파주출판도시 보드게임과 비슷, 방해하는 괴물의 등장만 다름
- 캐릭터에 대한 논의
- 북디자인 프로그램에서 포토샵 프로그램은 월정기권을 끊는 것이 경제적이며 작가들이 이용하는 프로그램들을 선호에 따라 구비할 필요성이 있음.
- 데스크탑 및 프로그램구입 비용등 필요한 준비물에 대한 대략적인 견적서 이번주내 보내주기로 함.
- 초, 중, 고 프로그램의 구성 방안/ 중장기 프로그램 구성안 4회+8회+10회+12회 등등

### <실무협의회 회의록 7>

- 일 시 : 2016년 3월8일(화), 오후4시~5시30분
- 장 소 : 김영사 행복한 마음
- 참 석 자 : 조명옥부장, 임수정팀장

#### ● 주요 회의 내용

- 레터프레스 기계 도입하여 인쇄파트 체험진행.
- 북테라피 : 마음치료책(가제) 논의.
- 보드게임 구성안 수정, 사전활동도입 : 빙고게임, 직업카드게임, 젠가게임
- 체험센터 공간 구성 필수사항
- 출판전문직업인 인터뷰를 영상으로 제작하여 진입단계에서 소개영상으로 보여주거나 전문가의 방에서 화면으로 보아도 좋을것 같음.
- 강의동에 필요한 데스크탑, 소프트웨어 부분, 필요파악하여 예상견적서를제출

### <실무협의회 회의록 8>

- 일 시 : 2016년 3월 9일(수), 오후1:00 ~ 3:00
- 장 소 : 신촌 토즈
- 참 석 자 : 김태현큐레이터, 조명옥부장, 임수정팀장

#### ● 주요 회의 내용

- 1) 팸투어 진행 보고
  - 팸투어 설문 의견 자료 공유: 체험활동 공간은 필수다. 결과물이 나오는 공간
- 2) 체험센터
  - 출판단지내 직업에 대한 이해를 돕기 위해 체험코너 구체화  
레터프레스, 디자인체험, 교열.교정체험 등
  - 기존 동선에서 공감부분을 위쪽으로 옮기고 직업체험코너를 확장하는 계획.
  - 워크북에서 미션체험을 배치하기 위해 동선 논의
- 3) 진로특강실의 구조
  - 다양한 프로그램 제안에 따른 공간이 가변적으로 다양하게 사용될 수 있도록 공간 구성제안

### <실무협의회 회의록 9>

- 일 시 : 2016년 3월 11일(금), 오전 11:00~12:30
- 장 소 : 지혜의 숲
- 참 석 자 : 김춘식 국장, 김태현큐레이터, 조명옥부장

#### ● 주요 회의 내용

- 중간 보고 내용에 대한 논의
- 구체적 공간 실시디자인이 언제 가능할지,
- 5월 오픈은 사실적으로 무리다. 현실적인 제안 기간은 7~8월
- 사전 콘텐츠 조율이 끝나야 공간 실시설계디자인이 나올 수 있다.  
견적은 그 이후에 가능하다
- 강의동 특강실의 구조와 배치

### <실무협의회 회의록 10>

- 일 시 : 2016년 4월 18일(월), 오후6:30 ~ 9:00
- 장 소 : 흥대 토즈
- 참 석 자 : 박진수교수, 조명옥부장, 임수정팀장

#### ● 주요 회의 내용

- 1) 보드게임 제품 디자인
  - 각각의 보드게임 설명
  - 청송 요리스타 청 보드게임 샘플 예시
  - 디자인 작업 검토 요청
- 2) 체험센터
  - 체험센터 공간과 콘텐츠에 대한 설명
  - 보드게임과의 연관성 설명
- 3) 향후 일정
  - 4월 말까지 시안 제시
  - 5월 셋째주까지 작업완료 요청

### <실무협의회 회의록 10>

- 일 시 : 2016년 4월 22일(금), 오후2:00 ~ 3:00
- 장 소 : 파주 지지향 4층
- 참 석 자 : 출판협의회 국장, 차장, 넥스트컴퍼니, 아시아문화네트워크, 김영사

#### ● 주요 회의 내용

- 1) 출판산업 체험센터 전시, 체험공간 설계용역 및 전시물제작, 설치 협상리스트 검토
  - 인포데스크 중점, 입구 각 입주사 홍보물 설치대, 3개 기업 홍보부스
  - 보건실 비용 부분 협의
  - B.I. 상징, 심볼, 서체, 색채디자인 통일
  - 패널, 설명 등의 원고는 발주처와 협의, 전문기관의 감수비용은 사업자 부담 명시
  - 강의공간 기자재 비용문제 협의
- 2) 향후 일정
  - 4월말 예산 확정, 평면도, 입면도 등 기본설계
  - 5월초 그래픽 패널 및 디자인 내용 시안 제작 등
  - 전시체험공간 공정표 확인
  - 전시 내용 수시 협의

### <실무협의회 회의록 11>

- 일 시 : 2016년 5월 4일(수), 오전10:00 ~ 11:30
- 장 소 : 김영사 3층
- 참 석 자 : 넥스트컴퍼니 디자이너, 협의회 차장, 조명옥부장, 임수정팀장

#### ● 주요 회의 내용

- 1) 파주 출판산업 체험센터 전시, 체험공간 설계에 따른 콘텐츠 적용
  - 콘텐츠가 잘 반영되어진 설계도면인지 검토
  - 코너별 중점적인 사항 설명

- 체험센터 사인 리스트 점검

## 2) 체험센터

- 영상방 대신 증감현실체험 기기 도입
- 인터뷰 영상을 제작하여 각 체험부스 공간별 진로직업에 대한 탐색
- 각 공간별 운영요원 여부와 수용인원 파악요청

## 3) 향후 일정

- 디자인 작업 중 수시로 내용에 대한 논의
- 책의 역사 이미지 등 사용여부 검토 후 파일 제공

## <실무협의회 회의록 12>

- 일 시 : 2016년 5월17일(화), 오전10:00~13:00
- 장 소 : 흥대 토즈
- 참 석 자 : 박진수교수, 조명옥부장, 임수정팀장

### ● 주요 회의 내용

#### 1) 출판도시 진로 직업카드게임 제품 디자인 계획

- 설명서, 카드24개씩3타입 : 카드별 색깔을 다르게, 힌트지 : 색깔 카드와 동일하게)
- 직업별 아이콘화
- '(사)출판도시입주자협의회'가 카드의 아래쪽에 인쇄

#### 2) 보드게임으로 떠나는 출판도시 여행

- 설명서, 보드판(크기는 정사각형 보다 조금 크게), 카드33개, 책모양의 팁, 주사위, 말판
- 각 업체의 로고와 대표서적 이미지와 대표도서 이미지 협의회에 공문 요청

#### 3) 출판도시 진로직업카드 게임

- 설명서, 보드판, 이벤트카드, 주사위, 룰렛, 직업카드, 미션카드, 능력타일, 말, 스탠드
- 게임방법이 이해가 어려움. 다시 간소화 작업 요청

### <실무협의회 회의록 13>

- 일 시 : 2016년 5월 18일(수), 오전10:00~12:30
- 장 소 : 지지향 4층
- 참 석 자 : 출판협의회, 넥스트컴퍼니, 김영사, 아시아문화네트워크

#### ● 주요 회의 내용

##### 1) 체험센터 설계5차 회의

- 각 다른 입장 차이를 설명하고 의견 나눔.
- 넥스트 : 강의동 사무집기, 영상 등 예산 집행이 어려움
- 김영사 : VR 제작으로 영상제작이 어려우면 조정하여 VR내용에 영상에 담길 내용을 반영할 것
- 아시아문화네트워크 : 설계도면상 녹음부스와 강의동 등 조정사항 넥스트와 협의

##### 2) 체험센터 내 추가 콘텐츠

- 구성안대로라면 맛있는 구조가 될거라는 운영위평가. 무엇이든 가져갈 수 있는 센터, 콘텐츠 필요-> 기획 초반부터 논의되었으나 평가위 쪽과는 간극이 보임.  
예산을 떠나서 이야기 할 수 없으나 예산과 상관없이 기발한 아이디어로 많은 이들이 찾는 체험센터가 되도록 원함.

##### 3) 넥스트 계약건

- 운영위 보고할 수 있도록 입체 설계안 제출요청

### <실무협의회 회의록 14>

- 일 시 : 2016년 5월 23일(월), 오후 2:00 ~ 3:30
- 장 소 : 김영사 행복한 마음
- 참 석 자 : 넥스트컴퍼니, 페이지원, 3D넥스텝, 조명옥부장, 임수정팀장

● 주요 회의 내용

1) 영상업체 미팅

- 영상, VR 각자의 핸드폰을 기계에 넣고 보는 방식  
-> 각 핸드폰을 이용할 경우 기기가 맞지 않을 경우도 있고 앱을 다운받는 시간과 방법도 알아야 하므로 기계에 세팅해놓고 운영하는 것이 좋을듯함.
- 영상운영시간은 1~2분내외
- 책의 역사(김영사) 재편집하는 방안 검토
- EBS 책에 대한 영상 편집방안 검토  
(-기계 비치만 신경쓸 뿐 내용에 대한 부분은 간과하는 듯 보임)

2) 사인그래픽 콘텐츠

- 매뉴얼에 따라 워드 작업한 책의 역사 검토->메일 보내주기로 함
- 책속의 한줄, 새롭게 출간되는 책이나 좋은 문구를 찾아 출판사에 사용 가능 여부를 묻고 전시할 수 있도록 구성->팀원들과 책속의 한줄 찾기 작업
- B.I 시안 네가지 안 검토했으나 출판도시를 형상화시킨 것에는 부족해 보여 다시 제안하기로 함

3) 체험센터 공간 구성에 대한 논의

- 직업체험의 방을 VR만 설치하고 공간을 비어두면 오프라인으로 볼것이 없으므로 공간을 구성하는 것도 함께 이루어져야 함.
- 포토존, 아이들이 직접 꾸밀 수 있는 공간을 마련하여 책속의 주인공되어보기, 책표지만들어 사진찍기 등이 이루어 질 수 있도록 공간 마련
- 벽면에 접어서 글자나 그림을 만드는 글자 블록 제안
- 다양한 문자로 타이포그래피 표현

<실무협의회 회의록 15>

- 일 시 : 2016년 7월 15일(금), 11시~13시
- 장 소 : 흥대 토즈
- 참 석 자 : 박진수교수, 조명옥부장, 임수정팀장

● 주요 회의 내용

1) 보드게임 제품 디자인 점검

- 보완, 수정사항 점검
- box디자인, 설명서, 제품디자인

### 2) 제품 수정사항

- 출판도시여행 보드판 번호 뺀 것
- 작가방 15개 카드로 줄여 제공, 칸수를 줄여서 게임 시간 줄이는 것 검토
- 미션카드에서 마지막 줄 빼고 9칸으로 조정
- 설명서에 '색인식표가 있는 갈림길에서는 던진 주사위가 홀수이면 파랑화살표를, 짝수일때는 분홍화살표로 이동한다'로 고치고 제비뽑기세트를 삭제

### 3) 향후 일정

- 100세트 7월말 납품

## <실무협의회 회의록 16>

- 일 시 : 2016년 7월 15일(금), 오후2:00 ~ 5:30
- 장 소 : 페이지원 홍대 사무실
- 참 석 자 : 신미숙대표, 조명옥부장, 임수정팀장

### ● 주요 회의 내용

- 1) 문자의 탄생, 종이의 역사 -> 책모양으로 구성, 내용 검토
- 2) 인쇄의 역사 -> 필사에서 3D까지
- 3) 책이 탄생하기까지 ->여원 제공도서 활용
- 4) 책이란? 고객참여코너 디자인화
- 5) 체험코너
  - 출판편집자, 인쇄기 조작용으로 명칭 통일
  - 작가, 북디자이너, 마케터 -> VR제작
  - 작가방 낱말카드 단어 선정

- 편집실, 교정교열표 작성, 컴퓨터 5대설치->앱을 사용하여 교정,교열체험할 수 있는 프로그램 세팅
- 기획안이나 작업일지 실물전시 또는 기획안을 크게 이미지화 해서 한면을 꾸미는 안 검토

### <실무협의회 회의록 17>

- 일 시 : 2016년 7월 18일(월), 오후5:00 ~ 6:30
- 장 소 : 김영사 2층
- 참 석 자 : 넥스트컴퍼니 대표, 페이지원 대표, VR제작업체, 조명옥부장, 임수정팀장

#### ● 주요 회의 내용

- 1) 각 코너 정리 공유
- 2) VR제작 기획에 대한 논의
- 3) 프로모션 기획안 전시와 기념품, 실물책 샘플 공유 크기 확인
- 4) 마음약방 업체 확인 사항
- 5) 향후 일정
  - 디자인 작업 중 수시로 내용에 대한 논의
  - VR제작에 대한 내용 및 제작과정 필요사항 협조

### <실무협의회 회의록 18>

- 일 시 : 2016년 7월20일(수), 오후4:30~7:30
- 장 소 : 페이지원 홍대 사무실
- 참 석 자 : 페이지원 신미숙대표, 조명옥부장, 임수정팀장

● 주요 회의 내용

1) 전체 내용 점검

- 책임는 사람들 내용 통일감 있게 수정
- 편집실 : 맞춤법 뒤집기 20~30개 정리->앞면 틀린 표현, 뒷면 맞는 표현
- 마케팅실 : 온라인 마케팅 홍보 문구 원본 출판도시 업체 찾아서 출처 적어서 협의회에 요청
- 편집실 : 교정교열부호 내용->워크북과 연계, 고친후 적을 내용을 워크북에 빈칸으로 만들어 제공
- 낱말카드 : 100개 자음순으로 정리
- 복디자인실 : 컴퓨터5대를 4대로 줄이고 1대를 마케팅실로 옮겨 온라인 복광고영상을 틀어주어 신간소개 코너 활용 제안
- 인쇄체험 : 레터프레스 대신 3D프린터기 검토
- 한국출판연감2015, 통계자료 마케팅실에 도서 발간 자료나 구매 자료
- 책의 유통과정 정리

2) 책만들어지는 과정 동영상 만들기로 ->운영비에서 충당

<실무협의회 회의록 19>

- 일 시 : 2016년 7월 22일(금), 오전10시
- 장 소 : 지혜의 숲
- 참석자 : 협의회 김병호차장, 조은란교수, 넥스트대표, 넥스트 현장실장, 김영사 임수정팀장.

● 주요 감리회의 내용

1) 전체 센터에 대한 설명

- 조명등 한지 조형물로 천장에 매달리는 구조로 제작중
- 인쇄 화소체험, 사진포토존에 대한 설명
- 전체 센터 각 존에 대한 간략 설명

2) 자문내용

- 최대한 글을 줄이고 단순, 상징화 할 것
- 서체를 시각화하고 색감으로 포인트를 줄 것

- 민속박물관 기획전시실 참신한 아이템 참고

### 3) 이후 계획

- 서체 계획 및 디자인 작업 스케줄 확인
- 책이란 정의 적어놓은 메모지 디자인 작업
- 8월1일 월요일 10시 협의회 사무실 회의

## <실무협의회 회의록 20>

- 일 시 : 2016년 8월 1일(월), 오전10시
- 장 소 : 지혜의 숲(협의회 사무실)
- 참 석 자 : 협의회 김병호차장, 페이지원 신미숙대표, 넥스트 현장실장, 김영사 임수정팀장.

### ● 주요 감리회의 내용

#### 1) 일정에 대한 설명 및 내용 점검

- 1차 시안 8월 4일, 2차 수정 8월 10일, 완료 8월 16일 예정
- 타이틀 서체(안) 검토
- 각 존 내용에 대한 검토
- 문자, 종이 모형제작 중, 인물 일러스트 작가 작업중(위대한 인물4인, 각 직업 상징 실물)
- 연혁부분 요약 검토

#### 2) 현장확인

- 공사 현장에서 각 존의 크기 및 필요한 사항 체크
- 동선 및 공간에 구성될 내용들 확인
- 책이 만들어지기 까지 중간쪽에 모니터 위치 확인 및 내용 재배치 작업요청

#### 3) 회의일정 및 변경

- 감리회의 8월 8일 10시 출력물 검토
- 감리회의 8월16일 10시 최종 검토 예정이었으나 감리담당 교수에 의해 오후 회의시 변경됨
- 오전으로 약속되어 세업체가 모두 오전에 와있었으나 감리담당 교수는 오후인줄 알았다고 오후에 다시 회의 진행(협의회, 페이지원, 넥스트)

### <실무협의회 회의록 21>

- 일 시 : 2016년 8월 12일(금), 오전10시
- 장 소 : 지혜의 숲(협의회 사무실)
- 참 석 자 : 협의회 김병호차장, 조은란교수, 페이지원 신미숙대표, 넥스트 대표, 디자인팀장, 넥스트 정재기실장, 김영사 임수정팀장

#### ● 주요 감리회의 내용

##### 1) 현장점검

- 현장에 출력물들 붙이고 각 공간에 들어갈 내용들 점검
- 도입부분 출판도시모형의 크기가 지나치게 커서 공간에 대한 답답함 이야기
- 문자, 종이, 인쇄의 역사 부분 높이와 내용의 높이, 양에 대한 의견
- 2층으로 올라가는 공간에 대한 위험성

##### 2) 확인내용에 대한 회의

- 그래픽 컬러가 통일감이 떨어지는 부분-> 메인색감, 색채감 통일
- 2층 큰 배너. 출판도시의 느낌과는 동떨어짐
- 업체에서 받은 캐릭터 색감이나 통일성 보고 벽면에 전시 여부 결정
- 노출빈도가 많은 곳과 적은 곳 자료들 배치 순서 결정
- 출판도시지도 나오는 벽면으로 장소 옮김
- 문자, 종이의 역사 부분 고서적 느낌이라 디자인 색감 변경과 인쇄의 역사쪽과 한 느낌으로 디자인 요청

##### 3) 회의일정

- 감리회의 8월 17일 오전10시

### <실무협의회 회의록 22>

- 일 시 : 2016년 8월 17일(수), 오전10시
- 장 소 : 지혜의 숲(협의회 사무실)
- 참 석 자 : 조은란교수, 페이지원 신미숙대표, 넥스트 현장실장, 협의회 김병호차장, 김영사 임수정팀장.

● 주요 감리회의 내용

- 1) 설계디자인 검토, 수정보완사항 점검
  - 출판산업 체험센터 B.I 색채감(오렌지, 초록, 노랑)
  - 출판도시 둘러보기, 위쪽 아래쪽 여백 주고 조정할 것
  - 종이의 역사, 문자의 탄생 글내용 줄여서 각 코너별 사이즈 통일 (임수정팀장)
  - 파주출판연혁 수정사항 검토
  - 책이 만들어지기까지 내용 보충필요(임수정팀장)
  
- 2) 현장확인
  - 공사 현장에서 각 존의 크기 및 필요한 사항 체크
  - 캐릭터 검토, 자리지정
  - 확장실 앞 공간 의자 배치 없애기로
  - 전시실 입구에 체험센터 안내도 제작
  
- 3) 회의일정
  - 감리회의 8월 23일 화요일 10시

<실무협의회 회의록 23>

- 일 시 : 2016년 8월 23일(화), 오전10시
- 장 소 : 지혜의 숲(협의회 사무실)
- 참 석 자 : 조은란교수, 넥스트대표, 협의회 김병호차장, 페이지원 신미숙대표, 넥스트 현장실장, 김영사 임수정팀장.

● 주요 감리회의 내용

- 1) 내용 점검
  - 출력물을 실제 크기로 붙여서 확인할 수 있도록 요청
  - 책의 유통구조, 마케팅실, 체험센터 안내도 등 디자인 안 확정
  - 전체 색감에 대한 논의
  - 전시공간과 체험공간 사이 긴 형태로 어린왕자 텍스트를 작게 넣는 안 새로 구성
  - 포토박스 이미지 정하기(파주북소리를 잡지 형태처럼, 직업 일러스트 두명 정도 그림이용)

- 출판기획서, 기획회의란 무엇인지 조금 더 문구 보충

2) 현장확인

- 출력물 각 전시코너마다 확인(어체 통일)

3) 회의일정

- 이후 필요시 방문하여 점검

# 제 3 장 시범프로그램(팸투어)운영 결과보고

## 제 1 절 시범프로그램(팸투어) 개요

### 1. 내용

개발되고 있는 콘텐츠와 체험센터가 출판도시를 방문하는 실수요자인 학생과 교사, 체험학습 전문강사들의 사전 모니터링을 통해 수정보안 할 내용들을 피드백 받고 점검함

### 2. 일시 및 대상

차수	진행일시	대상	참여자
1차	2월 19일	중등교사	15명
2차	2월 21일	초등고학년, 중학생	31명
3차	2월 26일	체험강사	35명

### 3. 일정표

#### 1) 2월 19일 시범프로그램 학생 체험단 일정표

시간	내 용		
10:00	아시아 출판문화 정보센터	▷ 인원확인/ 일정소개 /안전교육	
10:00~11:30	책마을 걷기 투어	▷ 출판도시 소개 ▷ 지혜의 숲, 보물섬 ▷ 책방거리, 문화 공간 탐방 ▷ 책을 맘껏 즐겨라~ 내맘대로 책읽기~ ▷ 책방 속 미션활동 ▷ 출판사 방문	출판도시 투어
11:30~12:30	점심식사	밥상마루	

12:30~14:00	전문가특강	▷출판편집기획자 - 주니어김영사 전지운 편집주간과 함께 하는 진로체험 - 출판기획서 작성과 책광고 카피만들기 - 기념도서: <과학동화-장영실 아저씨네 발명 만물상>	김영사 4층 강당
14:00~15:00	진로보드게임	▷ 출판도시 구석구석 탐험하기 ▷ 출판관련 직업 알아보기 ▷ 책이 만들어지는 과정 알아보기 ▷ 출판인의 하루 체험하기	김영사 4층 강당
15:00~16:00	간담회	▷ 미리보는 출판산업 체험센터 ▷ 출판도시에서 하고 싶은 진로체험 ▷ 설문조사	김영사 4층 강당
16:00~	종 료	마무리 및 인사/ 인사 후 해산	

## 2) 2월 21일 시범프로그램 학생 체험단 일정표

시 간	내 용	
09:00	덕수궁 정문 앞	
	▷ 인원확인 / 일정소개 / 안전교육	
10:00~11:00	1조	책마을 걷기 투어
	2조	
	▷ 출판도시 소개 (아시아 출판문화 정보센터) ▷ 지혜의 숲, 보물섬 ▷ 책방거리, 문화 공간 탐방 ▷ 책을 맘껏 즐겨라~ 내맘대로 책읽기~~ ▷ 출판사 방문	
11:00~12:45	1조	▷ 출판산업에 관련된 전문가와 진로체험 : 강정화 북디자이너 - 내가 직접 디자인해보는 책표지
	2조	▷ 출판도시 구석구석 탐험하기 ▷ 출판관련 직업 알아보기 ▷ 책이 만들어지는 과정 알아보기
12:45~13:45	점심식사	
	▷ 심학산 진갈비	
13:45~15:30	1조	▷ 출판도시 구석구석 탐험하기

			<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 출판관련 직업 알아보기</li> <li>▷ 책이 만들어지는 과정 알아보기</li> </ul>
	2조	전문가 특강	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 출판산업에 관련된 전문가와 진로체험 : 강정화 북디자이너</li> <li>- 내가 직접 디자인해보는 책표지</li> </ul>
15:30~16:00	간담회		▷ 설문조사, 질의응답
16:00~17:00	이동, 해산		▷ 마무리 및 인사 / 인사 후 해산

### 3) 2월 26일 시범프로그램 체험전문강사 체험단 일정표

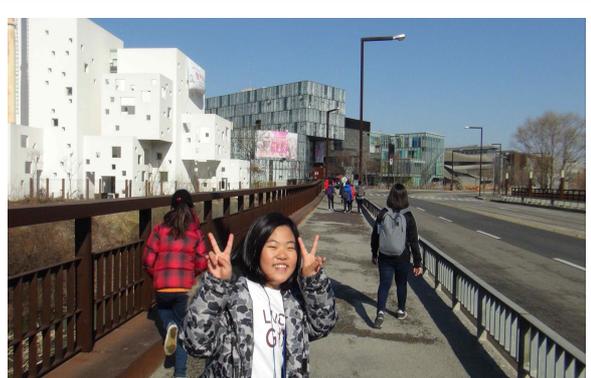
시간	내 용		
10:00	아시아 출판문화 정보센터	▷ 인원확인/ 일정소개 /안전교육	
10:00~11:30	책마을 걷기 투어	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 출판도시 소개</li> <li>▷ 지혜의 숲, 보물섬</li> <li>▷ 책방거리, 문화 공간 탐방</li> <li>▷ 책을 맘껏 즐겨라~ 내맘대로 책읽기~</li> <li>▷ 책방 속 미션활동</li> <li>▷ 출판사 방문</li> </ul>	출판도시 투어
11:30~12:30	점심식사	심학산 진갈비	
12:30~14:00	전문가특강	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 이은정 작가</li> <li>- 저자와 함께 하는 진로체험</li> <li>- 다양한 작가의 세계</li> <li>- 글쓰기에 필요한 것들</li> <li>- 주인공 선택하기 등등</li> </ul>	김영사 4층 강당
14:00~15:00	진로보드게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 출판도시 구석구석 탐험하기</li> <li>▷ 출판관련 직업 알아보기</li> <li>▷ 책이 만들어지는 과정 알아보기</li> <li>▷ 출판인의 하루 체험하기</li> </ul>	김영사 4층 강당
15:00~16:00	간담회	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 미리보는 출판산업 체험센터</li> <li>▷ 출판도시에서 하고 싶은 진로체험</li> <li>▷ 설문조사</li> </ul>	김영사 4층 강당
16:00~	종 료	마무리 및 인사/ 인사 후 해산	

## 제 2 절 시범프로그램(팸투어) 행사 사진

### 1. 2월 19일 교사단 시범프로그램 운영 현장사진

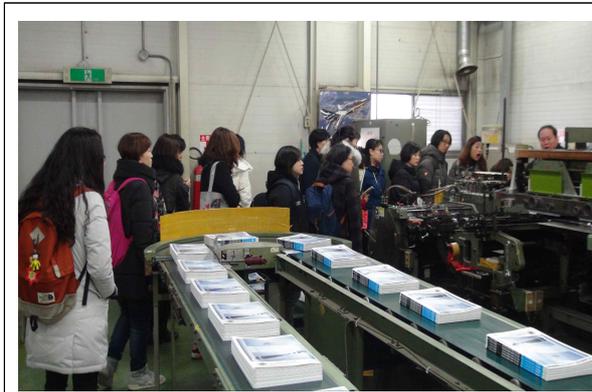


## 2. 2월21일 초중등생 시범프로그램 운영 현장사진





### 3. 2월26일 체험강사 시범프로그램운영 현장사진



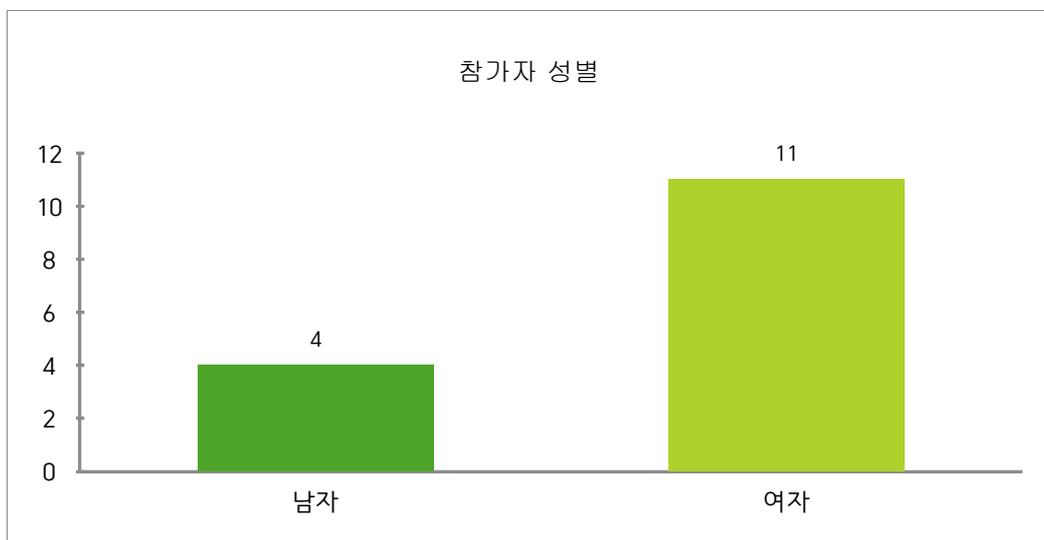


## 제 3 절 시범프로그램 운영 설문조사 결과 분석

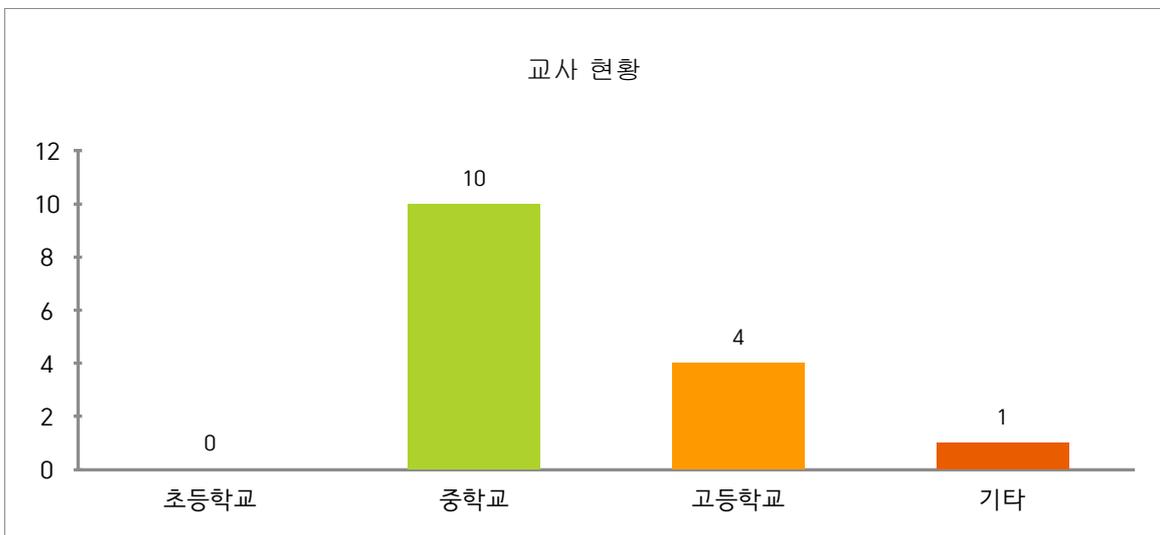
### 1. 2월 19일 교사 대상 모니터링 설문지

#### 1)참가자 정보

##### (1) 참가자 성별

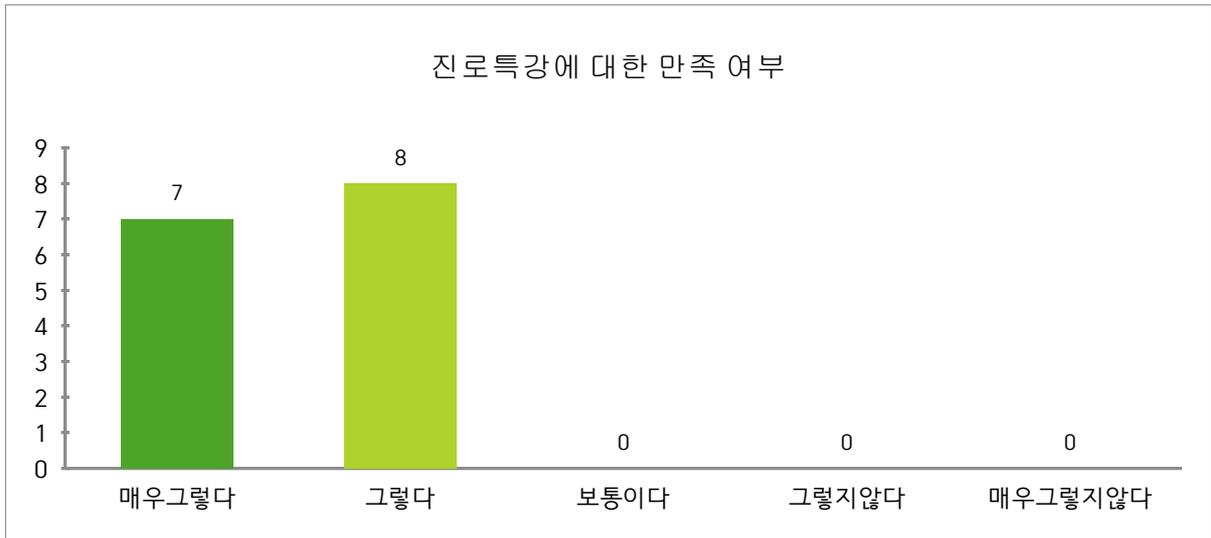


##### (2) 참가한 교사 현황

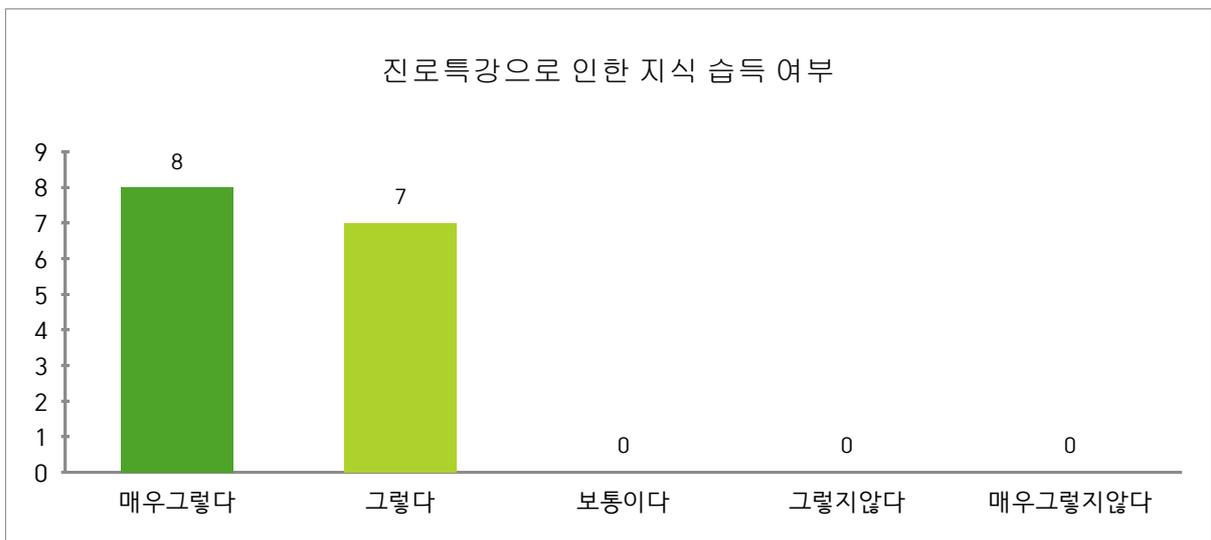


## 2) 설문조사 결과

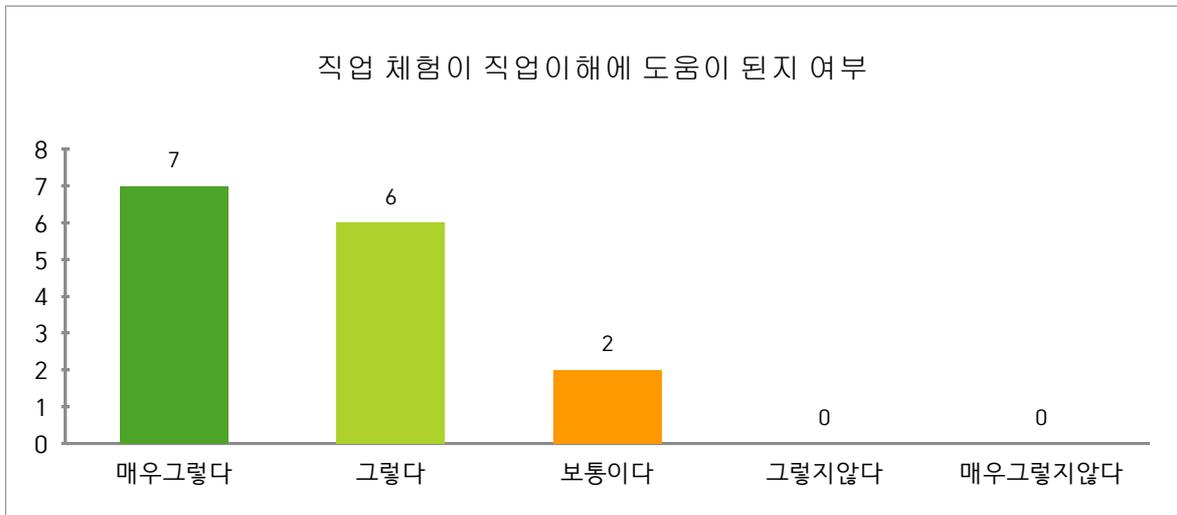
### (1) 진로직업 특강이 진로를 탐색하는데 어느 정도 도움이 되었나요?



### (2) 진로직업 특강은 직업에 대한 정보를 얻는데 어느 정도 도움이 되었나요?



(3) 진로직업 특강에서 실제 직업을 체험한 것이 직업 이해에 도움이 되었나요?



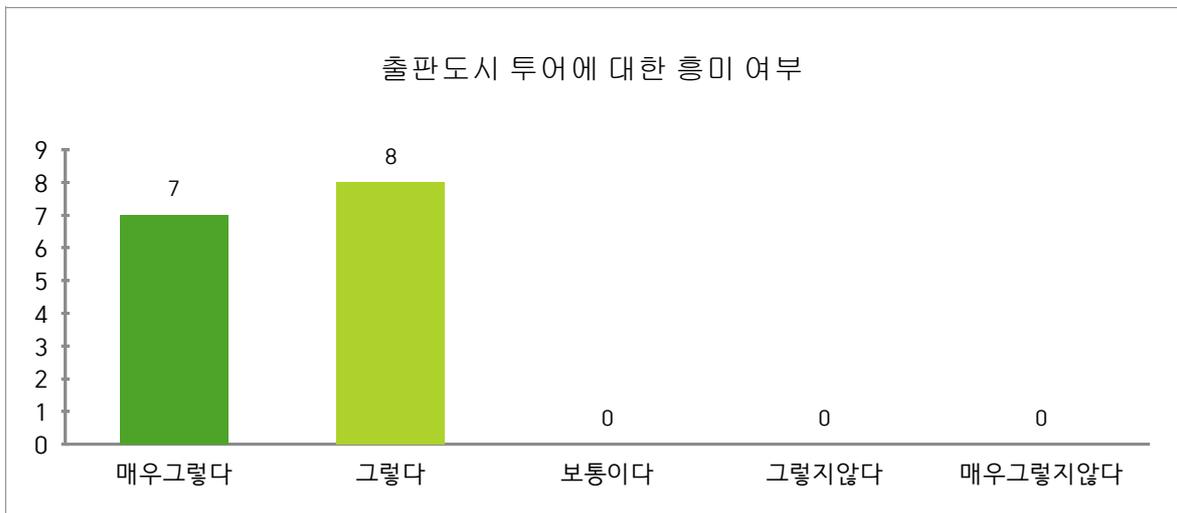
(4) 진로직업 특강 중 가장 좋았던 부분은 무엇인지 자유롭게 의견을 주세요.

- 책박물관에서 본 희귀한 고서를 학예사의 자세한 해설과 함께 듣게 돼 인상적
- 출판산업과 관련된 전문직업군에 대하여 정보를 얻을 수 있어서 유익함
- 인쇄 과정 견학 및 체험(특성화고 중심)
- 이구동성 (학생들은 특강에 대한 관심이 매우 낮으므로 아이들의 집중을 도울 수 있는 시간 필요)
- 학생들이 직접 편집자가 되어 카피를 해 보도록 하는 것
- 출판 편집자의 업무에 대한 상세한 설명으로 직업의 역할에 대한 명확한 이해가 되었음
- 다양한 건물을 볼 수 있고 걸으며 출판을 체험할 수 있어 좋았음
- 오래된 책을 직접 보고 세계 다양한 나라의 책을 볼 수 있어 좋았음
- 직업인이 나와 자신이 종사하는 이야기
- 출판 현장에서 직접 인쇄 하는 것을 본 것

(5) 진로직업 특강 중 프로그램에서 아쉬웠던 점이 있으면 자유롭게 의견을 주세요.

- 이동 시 거리에서 볼거리 부족(책 관련 조형물이나 명언?)
- 미니북 만들기 체험(직접 작은책 제작해 봄으로써 책의 의미 돌아봄)
- 대상(초/중/고)별 난이도 수준이 궁급함
- 고등학교 직업과정 연계
- 아이들의 동선 고려
- 중학교 수준을 반영하는 프로그램(예전에 참여해보니 초등 수준이었음)
- 특강 강사 범주가 다양할 필요가 있음
- 일반적인 강의는 학생들에게 지루한 감이 있고 목소리가 너무 작아서 졸립기도 했음  
시각적 영상도 준비하여 아이들에게 흥미를 줄 수 있었으면 함
- 중학생 대상으로 같은 내용이 진행된다면 지루할수도 있다고 여겨짐
- 설명+영상/이미지 자료(또는 동영상)를 보완하는 것이 좋을 듯함
- 책방 탐방을 할 때 건물의 명칭을 한 눈에 알 수 없어 아쉬웠음
- 다양한 시간 구성
- 보드게임 등 이해 프로그램에 대한 구체적인 배려
- 출판 도시 내 안내 현황이 너무 없음

(6) 출판도시 투어 내용이 흥미가 있었나요?



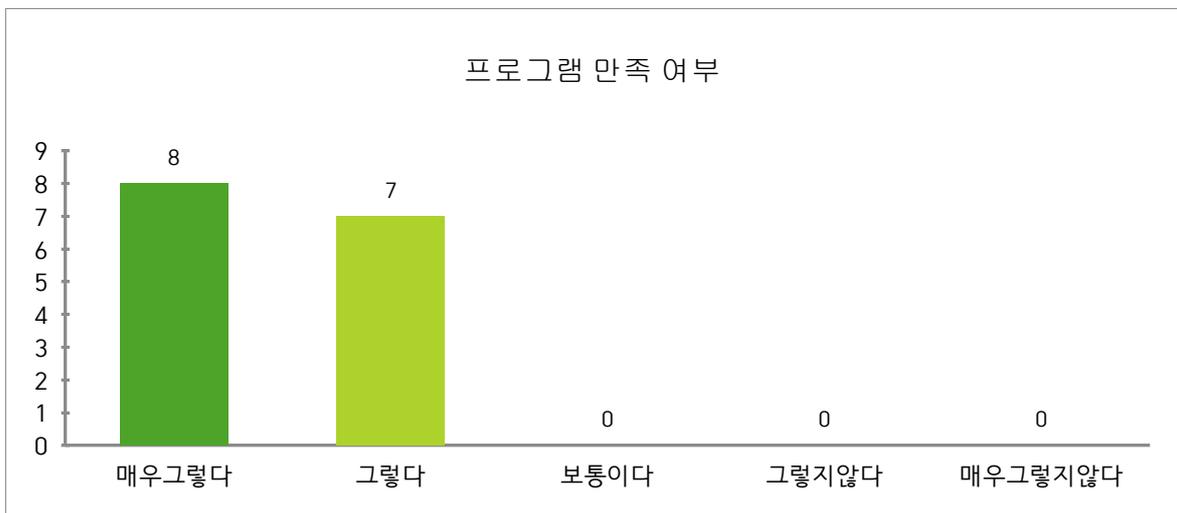
(6-1) 투어 프로그램에 만족하지 못하셨다면 어떤 점이 보완되면 좋을까요?

- 출판산업과 직접적인 체험(실무)을 경험할 수 있는 프로그램 보완
- 길거리 문화 추가(야외 공연 등)
- 투어 내 이동 시 불편함 개선
- 출판사 투어 시 기계소음 때문에 안내 설명이 잘 안 들렸음
- 손에 드는 마이크 대신 고정된 마이크 사용하여 좀 더 큰 볼륨 필요함
- 어른들에게는 재미가 있지만 학생들의 흥미는 제한적이므로 이에 대한 보완 필요

(7) 출판도시 재방문시 특별히 가보거나 체험활동을 해보고 싶은 장소가 있으셨나요?

- 열화당 책박물관
- 공방체험
- 지혜의 숲 도서관(Cafe)
- 피노키오 박물관
- 열화당 책박물관

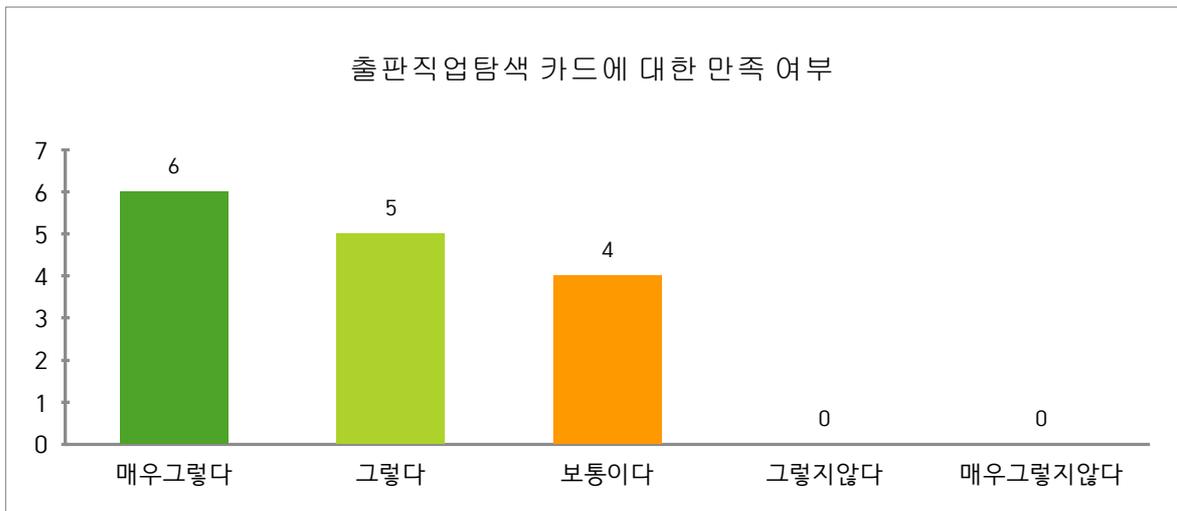
(8) 향후 출판도시 체험 프로그램을 주변에 추천 하시겠습니까?



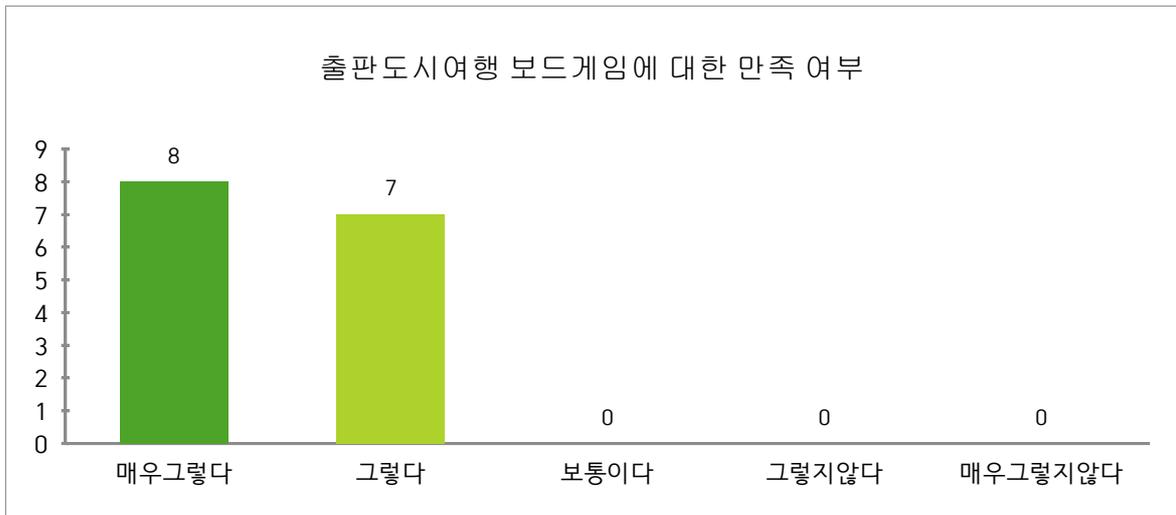
(9) 출판도시 체험센터 프로그램과 관련, 보완하거나 추가, 개선될 내용이 있으시면 자유롭게 적어주세요.

- 런닝맨처럼 다이나믹한 요소가 첨가될 수 있는지
- 안내 표지가 없어 지혜의 숲을 찾는데도 세 분의 도움이 필요했음
- 도시 전체적으로 길거리에 안내표지가 필요함
- 수준별 프로그램 운영 필요함
- 학생들이 출판단지에 왔을 때 한 눈에 알아볼 수 있는 안내판들이 단지 내에 많았으면 함
- 동선 안내(투어장소에 표지판 설치 등) 보완 요망
- 출판 관련 만들기 체험 부분은 보드게임 외에도 추가할 예정인지

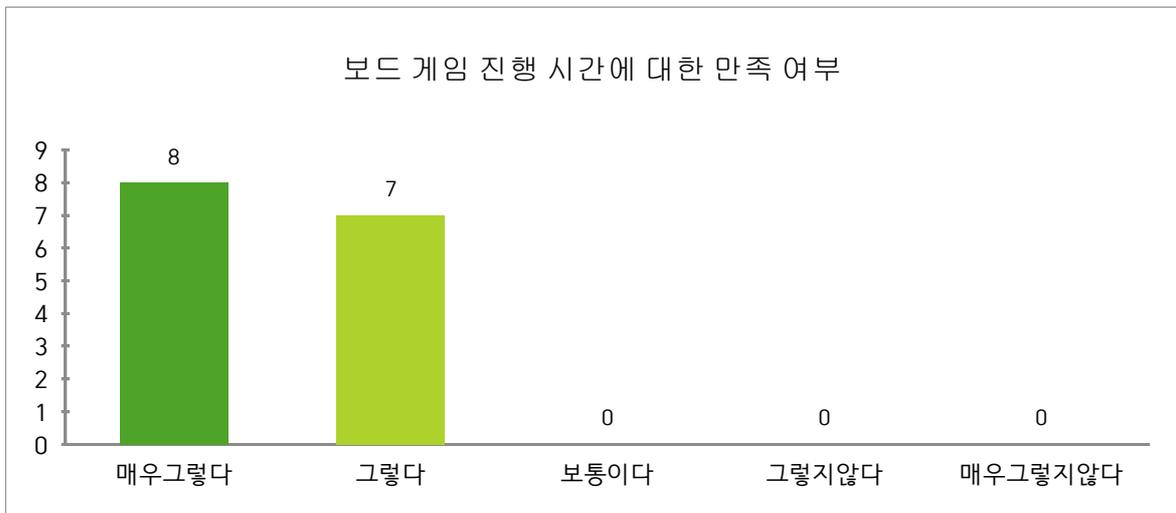
(10) 출판직업탐색 카드를 이용하여 출판 전문 직업에 대한 탐색이 이루어졌다고 생각하시나요?



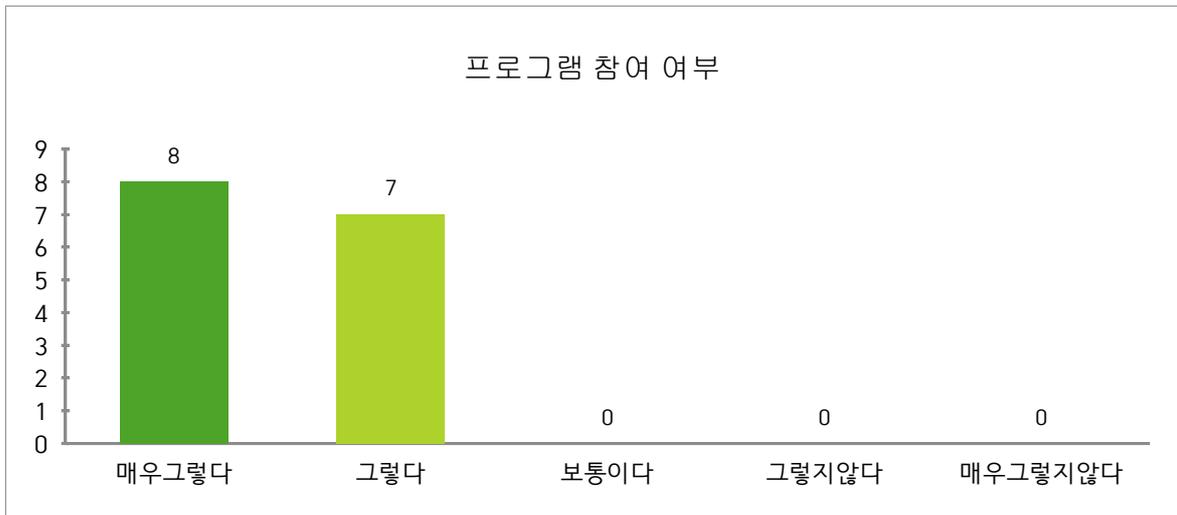
(11) 출판도시여행 보드게임을 통해 출판도시와 기업에 대해 이해하는 데 도움이 되었나요?



(12) 보드게임 시간은 적당했나요?



(13) 전체 프로그램의 나의 참여도는 어느 정도로 평가 할 수 있나요?



2. 2월 21일 초중등학생 대상 모니터링 설문지

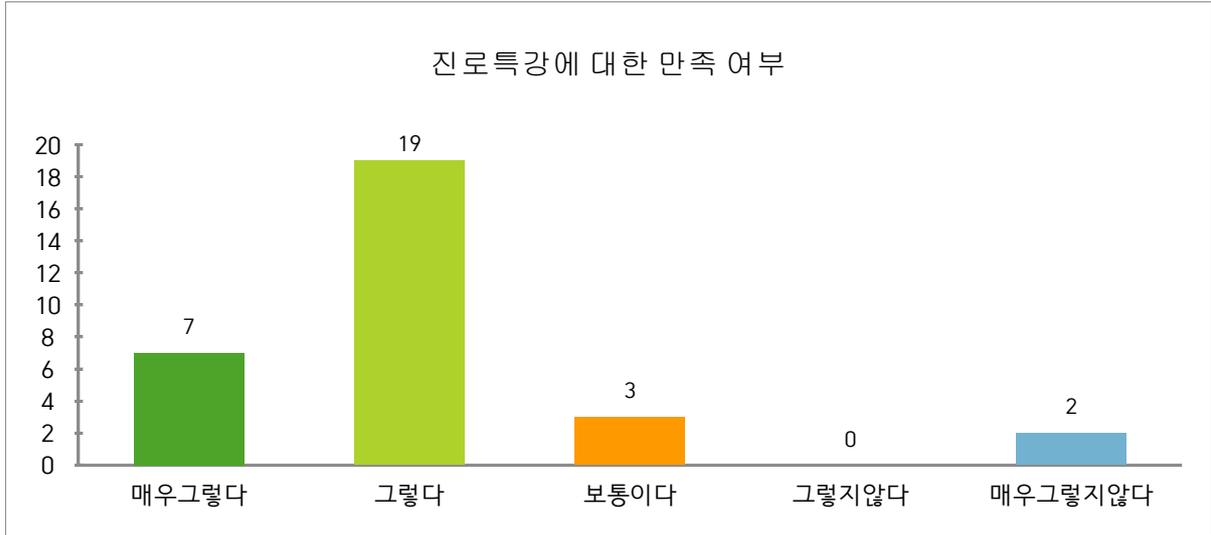
1) 참가자 정보

(1) 참가자 연령

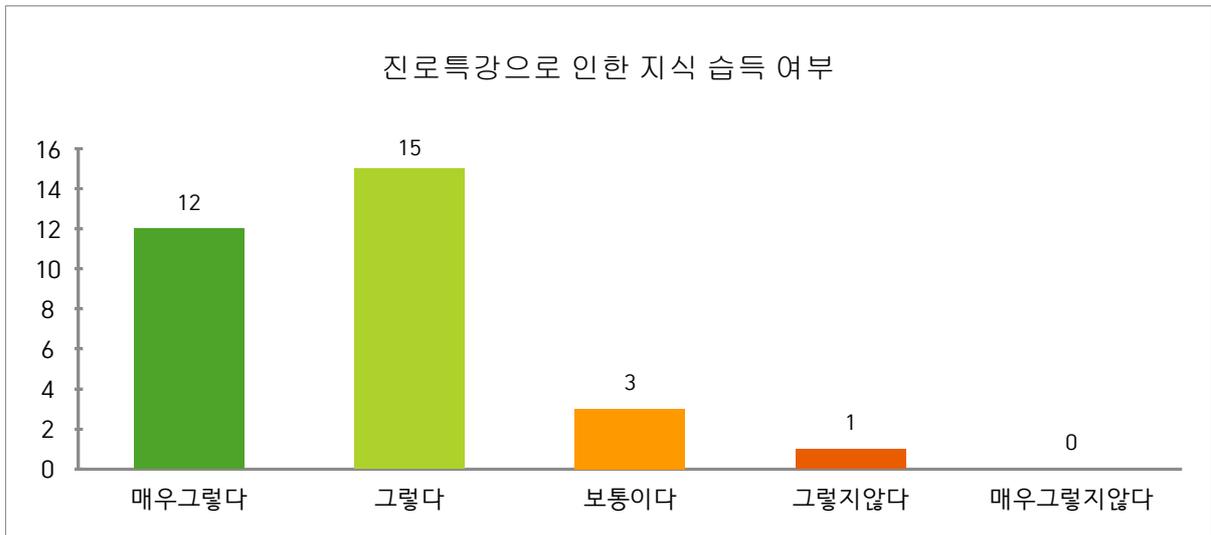


## 2) 설문조사 결과

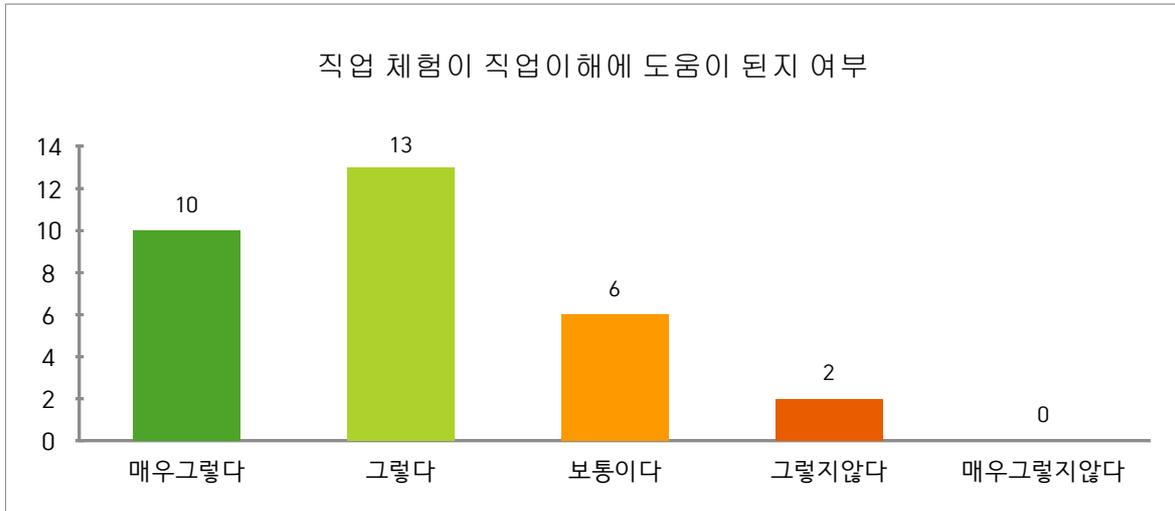
### (1) 진로직업 특강이 진로를 탐색하는데 어느 정도 도움이 되었나요?



### (2) 진로직업 특강은 직업에 대한 정보를 얻는데 어느 정도 도움이 되었나요?



**(3) 진로직업 특강에서 실제 직업을 체험한 것이 직업 이해에 도움이 되었나요?**



**(4) 진로직업 특강 중 가장 좋았던 부분은 무엇인지 자유롭게 의견을 주세요.**

- 다 좋음(북 디자이너)
- 북 디자인을 실제로 체험하는 것이 좋았다.
- 직접 북디자이너가 와서 어떻게 북디자인을 하는지 직접 체험하는게 정말 좋았던 것 같다.
- 돌아다니는 부분은 조금 지루했던 것 같다. 북디자인은 정말 좋았다.
- 카드게임
- 처음 투어 다 좋았어요.
- 밥 먹는 거
- 컴퓨터 배우는 것
- 대동여지도 본 곳(열화당)
- 지혜의 숲에서 책을 읽었던 것과 열화당에서 역사의 책을 봤던 일입니다.
- 보드게임할 때가 제일 재밌었다.
- 책들을 본 것이 좋았다.
- 보드게임, 점심
- 보드게임, 도서관 관람
- 맨 마지막에 게임을 하면서 선생님과 함께 노는 것이 재미있었다.
- 게임하는 것이 가장 좋았다. 그리고 컴퓨터로 디자인하는 것도 재미있었다.
- 컴퓨터(노트북)으로 책표지 다시 만들기 같은 것을 해서 좋았다.
- 마지막에 보드게임 했던 것과 북디자이너에 대해 이해하고 직접 디자인하는 특강이 가장 재미있었다.
- 보드게임시간이 가장 재미 있었다.
- 책표지를 내가 편집할 때가 좋았습니다. 그리고 마지막할 때 보드게임을 한 것도 좋았다.

- 직접 책 표지 만들기
- 보드게임이 재미있었다.
- 보드게임을 통해 모르던 친구들과도 친해질 수 있었던 것.
- 북디자인을 해보았던 것이 재미있었습니다.
- 책 표지를 직접 바꾸어 만들 수 있어서 좋았다.
- 책 표지 편집하기가 가장 재미있었다. 공부만 하는 줄 알고 있었는데 마지막에 보드게임을 해서 운동하고 바로 샤워하고 나온 것처럼 개운하고 깔끔하게 끝난 것 같아서 좋았다.
- 보드게임
- 직접 체험할 수 있어서 좋았다.(컴퓨터)
- 게임은 직업에 이해에 많은 도움을 준 것 같다. 강의와 체험은 시간이 조금 길다 느낄 수 있었지만 그러저럭 괜찮았다고 생각한다.

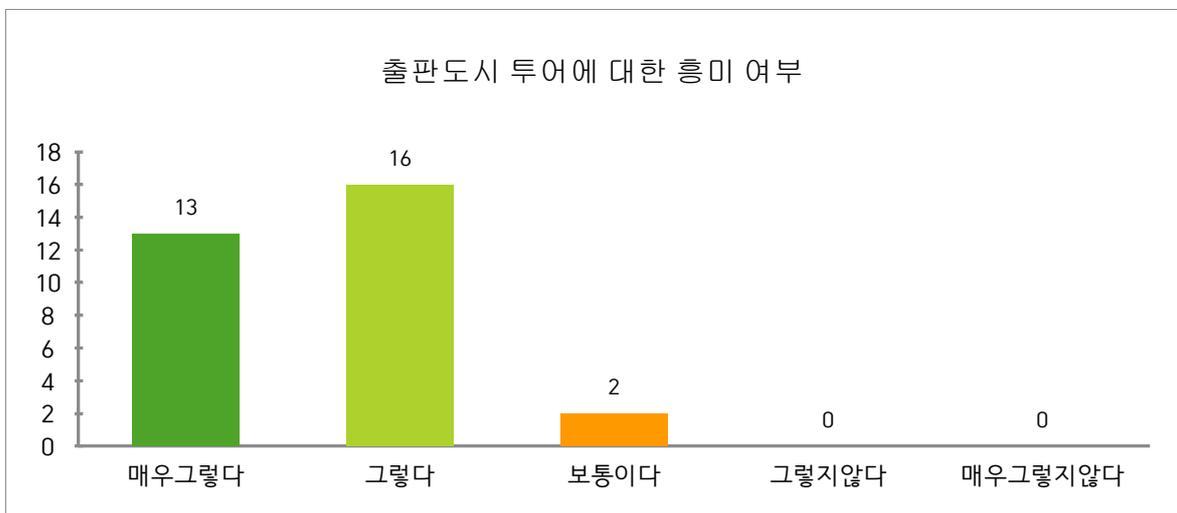
**(5) 진로직업 특강 중 프로그램에서 아쉬웠던 점이 있으면 자유롭게 의견을 주세요.**

- 없다
- 보드게임을 조금 더 색다르게 하면 좋겠다.
- 북디자인 할 때에 넉넉한 시간을 잡아서하면 좋겠다.
- 도서관을 갔던 부분과 오래된 책 볼 때 돌아다니는 부분이 많았다. 그 부분을 조금 줄여 주시면 좋겠다.
- 딱히 없음.
- 진로직업 특강이 좀 지루했다.
- 아쉬운거 없어용
- 책 관련분야에 관심 없는 사람은 위처럼 진로에 도움이 안 될 듯하다.
- 보드게임에 더 많은 직업정보가 없는 것이 많음.
- 책에 관심이 없다면 ..보드게임이 재미없었다.
- 사진을 따로 찍을 곳이 없었고 너무 빨리빨리 넘어갔던 것 같습니다.
- 없음.
- 책을 볼 때 잘 안보였다.
- 진로에 관련이 없었다. 책표지 만들기 체험에서 인터넷 연결이 빨리 안되어서 지루했다.
- 열화당에서 좀 더 있었으면 좋겠다.
- 야외에서 너무 긴 설명을 했던 것이다.(너무 추웠어요.)  
하지만 보드게임하는 시간이 짧았다는 것이 아쉬웠다. 시간을 좀 더 늘렸으면 좋겠다.
- 북디자인어 선생님께서 설명하시는데 좀 말도 빠르시고 지루했었다.
- 김영사 행복한 마음에서 책읽는 시간을 조금만 더 주면 좋겠다.
- 1 설명시간이 너무 길다. 2 생각보다 걷는 거리가 있었다. 3 보드게임을 하면서 시간이 넘 길었다. 나누어(5~10명)관람하면 자세히 알 수 있을 것 같다. 5 히터 온도 내려주세요.
- 북디자인을 하는 건 재미있었지만 설명 듣는 것이 지루했다.
- 책 읽는 시간이 더 많았으면 좋았겠고, 출판사들의 건물들을 구경할 수 있는 시간이 여유

롭게 있었으면 좋겠다. 실내에서만 있지 않고 나가서 체험하는 것이 많았으면 좋겠다.(과주까지 왔으니까.)

- 없습니다.
- 책 박물관에서 책 소개를 하며 책을 보여줄 때 1조와 2조 나누었으면 좋겠다.
- 오늘 책 표지 편집하기를 할 때 인터넷 문제가 생겨서 조금 지루하게 기다렸다.
- 보드게임할 때 게임 규칙을 적은 종이가 있었으면 선생님이 일일이 설명할 필요없이 빨리 진행할 수 있을 것 같다.
- 딱히 아쉬운 점은 없다.

### (6) 출판도시 투어 내용이 흥미가 있었나요?



### (6-1) 투어 프로그램에 만족하지 못하셨다면 어떤 점이 보완되면 좋을까요?

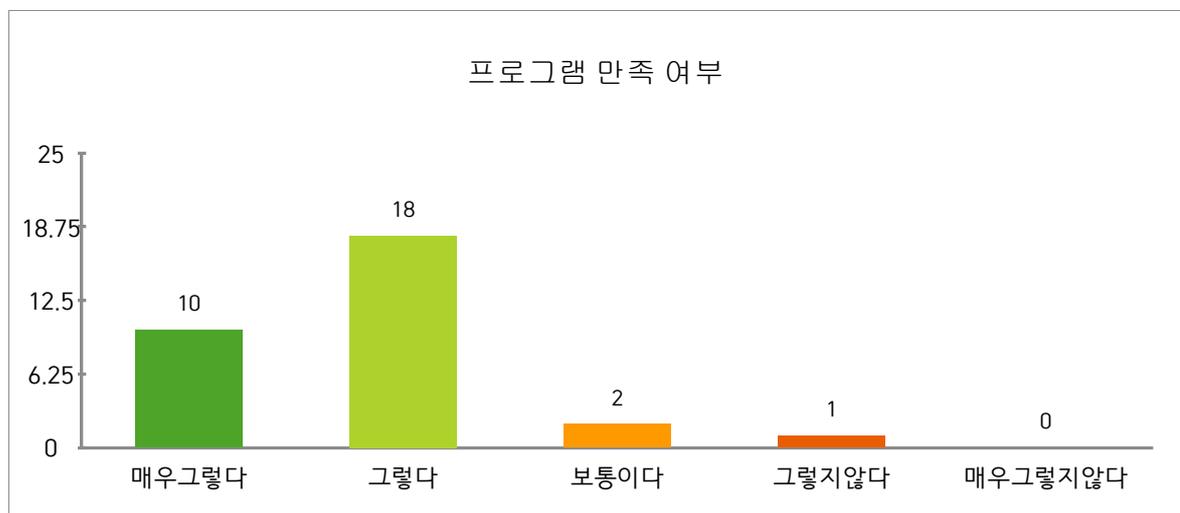
- 다 만족한다
- 보물섬을 못가본게 엄청 마음에 걸린다. 다음에는 보물섬일정을 뒤로 빼서 책을 살 수 있는 시간을 조금이라도 주었으면 좋겠다.
- 만족했어요
- 보드게임부분에서 책의 수가 사는데 필요한 코인수로하고 질리면 1.5배 소수가 나오면 반 올림
- 만족하다.
- 없다
- 설명요약
- 직업체험 하는 것을 좀더 설명을 재미있게 했으면 좋겠다. 그리고 책 읽기 시간을 좀더 늘렸으면 좋겠다.

- 여러 출판사를 구경하는 시간과 퀴즈시간이 있었으면 더 집중할 수 있었겠다.
- 만족했습니다.
- 책을 읽을 수 있는 시간이 좀 더 있었으면 한다.

(7) 출판도시 재방문시 특별히 가보거나 체험활동을 해보고 싶은 장소가 있으셨나요?

- 딱히 없다
- 북디자인
- 보물섬!!(못가봐서 안좋았다.)
- 지지항에서 자고 싶다.
- 지혜의 숲, 보물섬, 열화당
- 진로체험 센터
- 알고 있는 곳이 없어 추천을 하지 못하겠다.
- 열화당
- "그녀는 예뻐다."찍은 곳에서 책을 읽어 보고 싶다.(도서관을 이용하고 있다.)
- 그냥 예쁜 길들을 걸으며 건물들도 이쁘니까 주변 풍경을 관찰할 수 있으면 좋겠다.
- 열화당, 활판공방
- 다른 출판사의 책방
- 도서관을 좀 더 둘러보고 싶다.
- 책을 만드는 과정에 대해 알고 싶다.
- 아니요

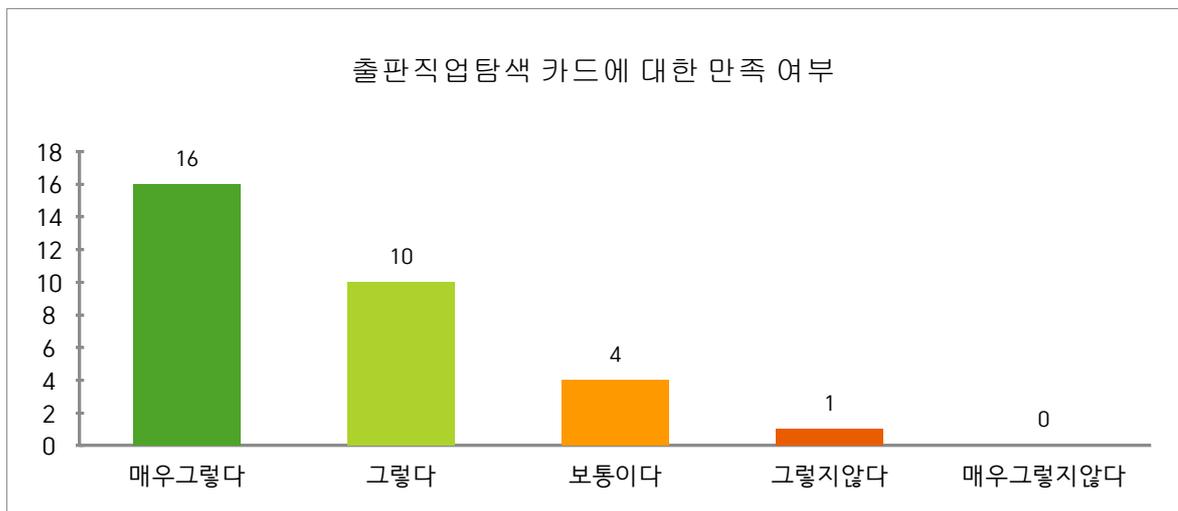
(8) 향후 출판도시 체험 프로그램을 주변에 추천 하시겠습니까?



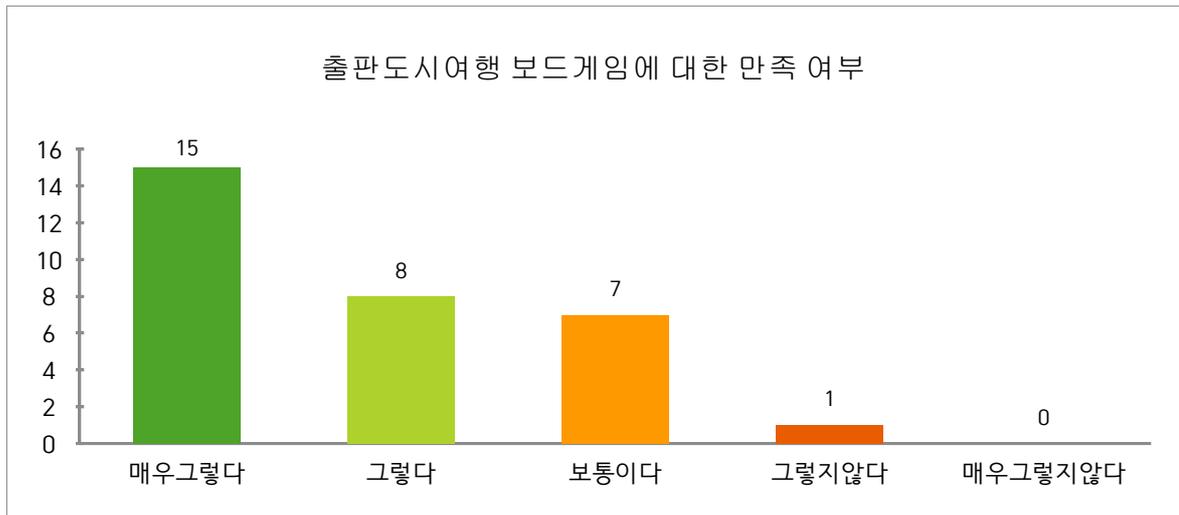
(9) 출판도시 체험센터 프로그램과 관련, 보완하거나 추가, 개선될 내용이 있으시면 자유롭게 적어주세요.

- 보드게임 시간을 더 늘리면 좋겠다.
- 보물섬을 갔으면 좋겠다.
- 지혜의 숲에서 책을 읽는 시간이 있었으면 좋겠다.
- 특강을 좀 줄이고 체험시간을 늘리면 좋겠다.
- 없어요. 완벽!!
- 컴퓨터 복디자이너 교육할 때 너무 길어서 지루했다.
- 더 재미있는 설명
- 컴퓨터로 디자인하는 것도 다른 것도 했으면 좋겠다.
- 조금 더 재미있는 게임이 필요하면 좋겠다.
- 시간이 짧아서 보드게임 흥이 낮다.
- 열하당 인원을 교대로 들어가면 좋아요..
- 책 읽기 시간 추가. 체험활동시간을 줄였으면 좋겠다. 보드게임은 좋았다.
- 밖에서 풍경과 함께 책 읽고 싶다.(낭만)
- 재미있었지만 시간이 촉박해 정신이 없었던 것 같다.
- 꼼꼼함, 질서
- 강의도중 시간이 길어 다소 지루하다 느낄 수도 있다고 생각한다.

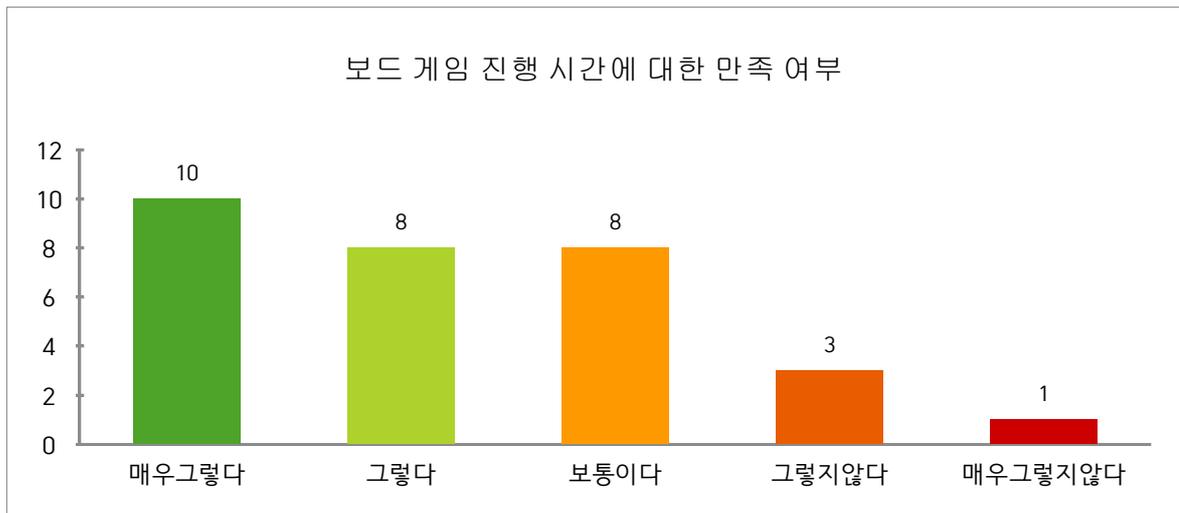
(10) 출판직업탐색 카드를 이용하여 출판 전문 직업에 대한 탐색이 이루어졌다고 생각하시나요?



(11) 출판도시여행 보드게임을 통해 출판도시와 기업에 대해 이해하는 데 도움이 되었나요?



(12) 보드게임 시간은 적당했나요?

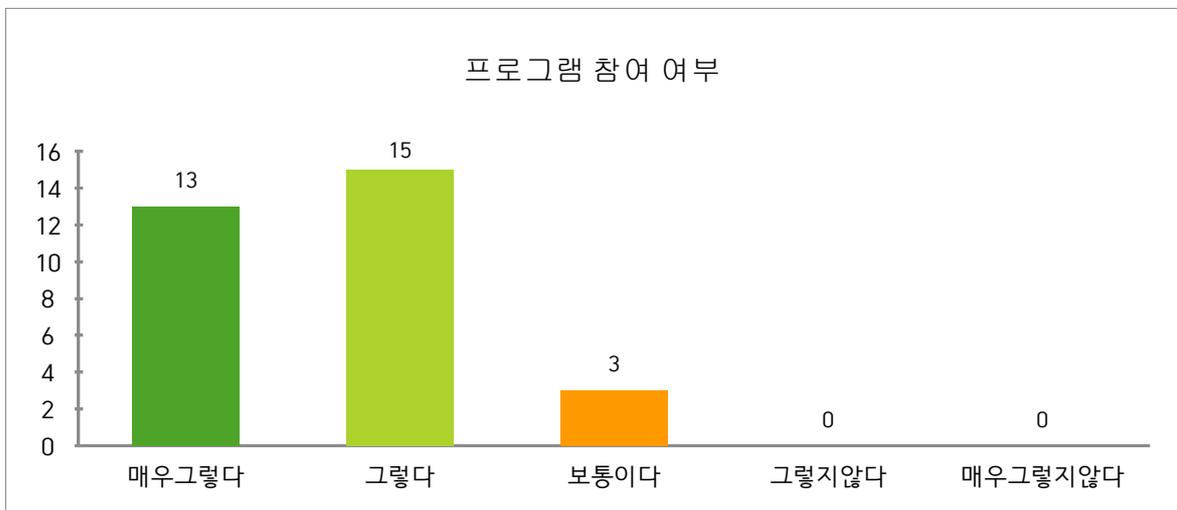


(12-1) 아니라면 시간은 어느 정도가 적당하다고 생각하시나요?

- 좀 시간을 줄여야 한다.
- 40분
- 35분
- 20분
- 73분

- 너무 조금이었어요. 시간을 늘려주세요.
- 45분
- 적당하다.
- 시간을 조금 더 늘려주셨으면 좋겠습니다.
- 40분~1시간
- 15분
- 좀 더 많이
- 적당하다고 생각한다.
- 총 4단계 정도여서 10분씩 총 40분

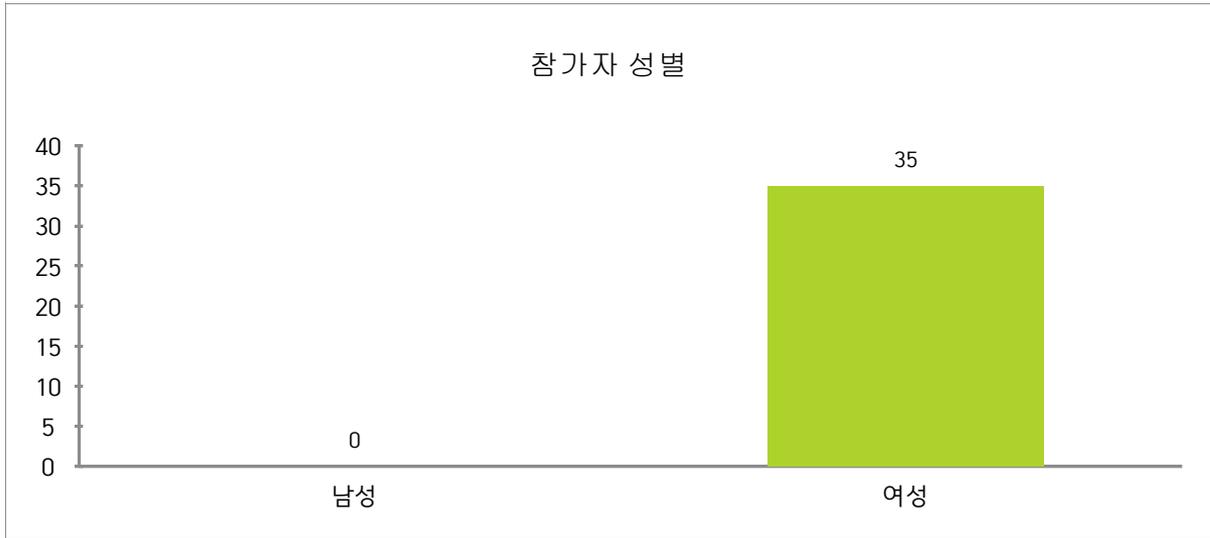
13) 전체 프로그램의 나의 참여도는 어느 정도로 평가 할 수 있나요?



### 3. 2월 26일 체험전문강사 대상 모니터링 설문지

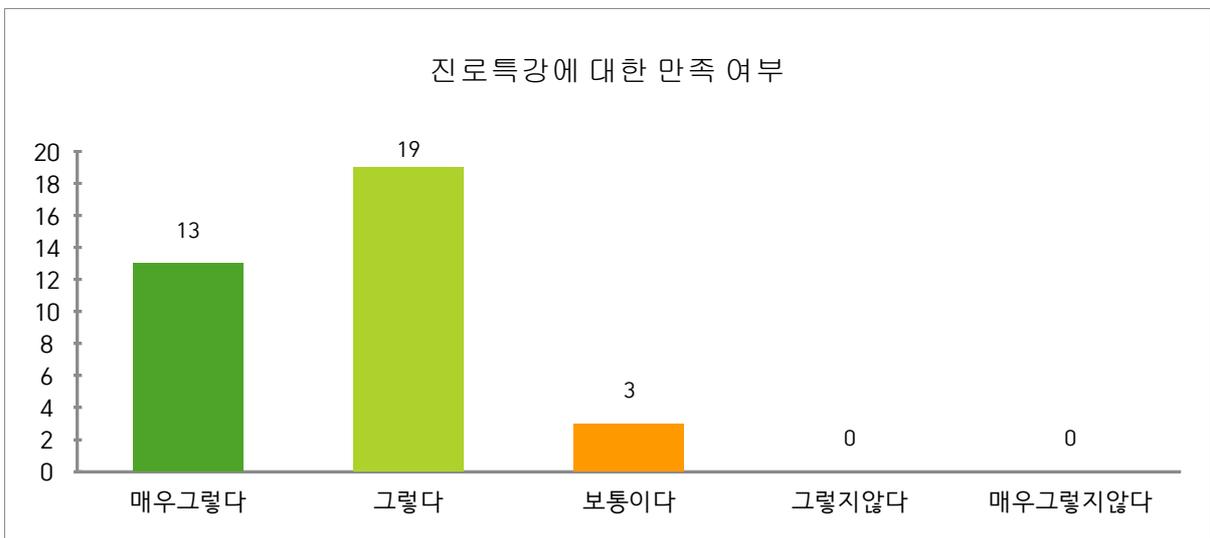
#### 1) 참가자 정보

##### (1) 성별

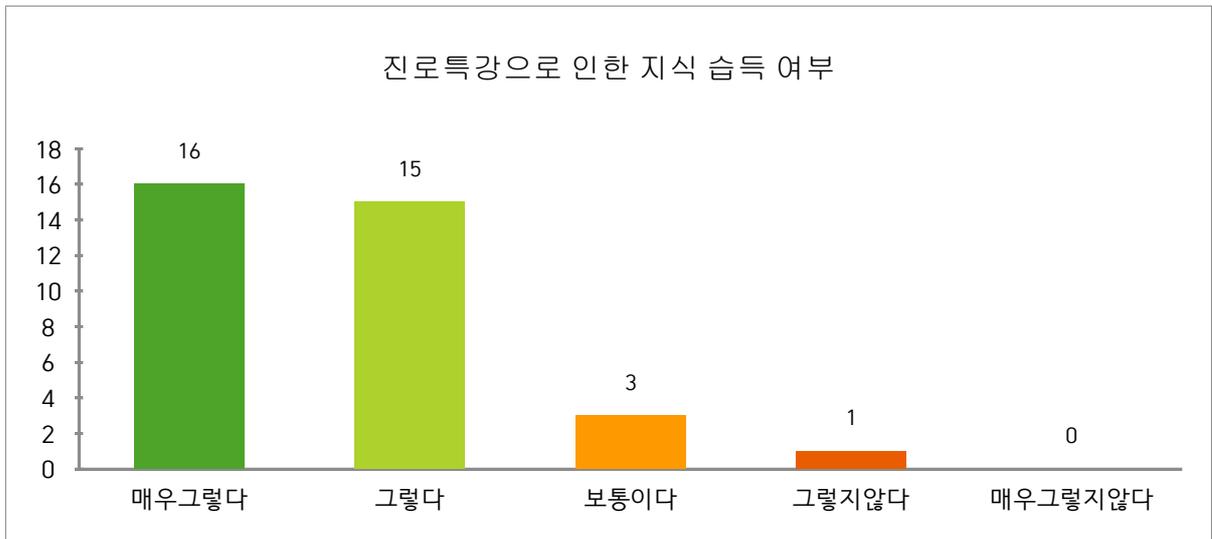


#### 2) 설문조사 결과

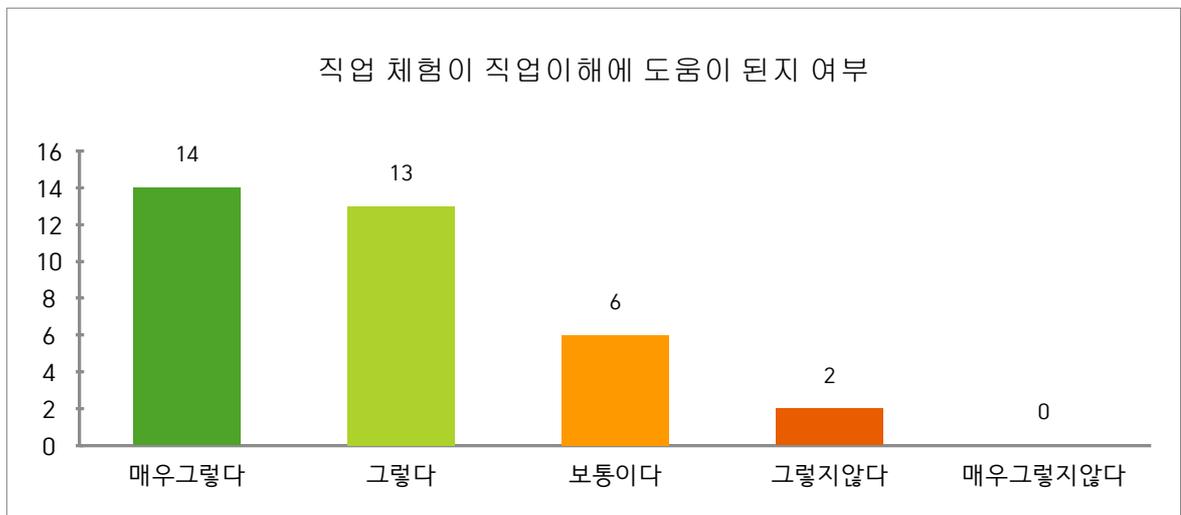
##### (1) 진로직업 특강이 진로를 탐색하는데 어느 정도 도움이 되었나요?



(2) 진로직업 특강은 직업에 대한 정보를 얻는데 어느 정도 도움이 되었나요?



(3) 진로직업 특강에서 실제 직업을 체험한 것이 직업 이해에 도움이 되었나요?



(4) 진로직업 특강 중 가장 좋았던 부분은 무엇인지 자유롭게 의견을 주세요.

- 직접 이야기 만들어보는 시간이 좋았다. 이야기를 만들고 발표해 보는 수준을 넘어 좋았던 점과 보강한 점을 코멘트해주면 자극이 될 것 같음
- 작가가 직접 자신의 이야기를 전해주시는 것은 정말 좋았다. 좋은 점만 말씀해 주신게 아니라 어려움도 말씀해주셔서 더 좋았다
- 실제 인쇄소에 가서 본것이 가장 기억에 남는다. 열화당 고서를 볼 기회를 갖게 되어서 좋았다. 출판단지 지혜의 숲은 설명을 많이 하지 않아도 되겠다.

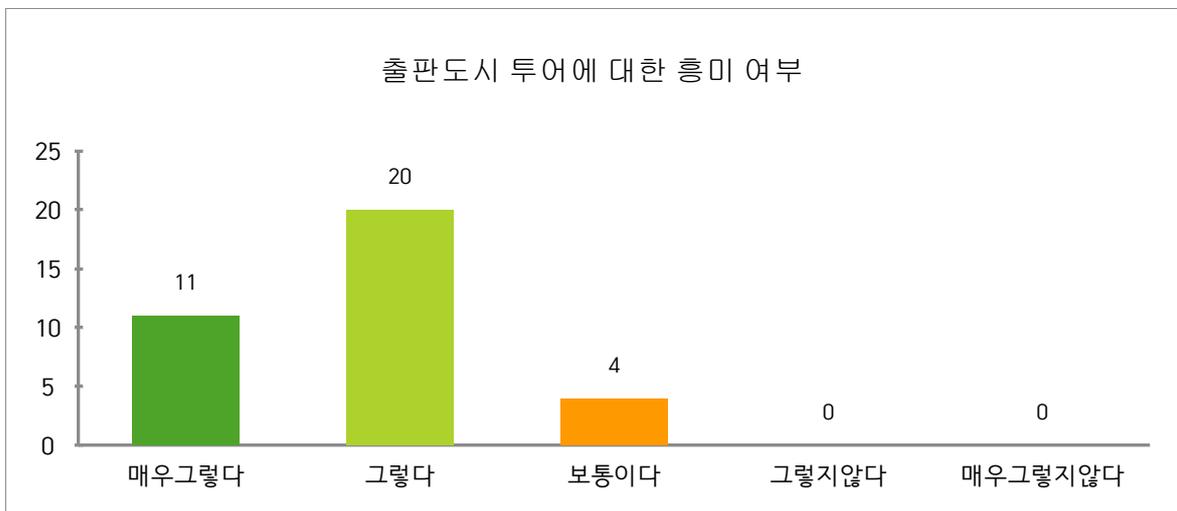
- 이은정 작가와의 대화에서 실제 작가의 삶과 드라마에서 삶을 비교해 주시는 부분이 재미있었다. 책이 완성되기까지 어떠한 노력이 필요한지 아이들에게 도움이 될 것 같다.
- 흔히 접할 수 없는 보진재에서 인쇄를 직접 볼 수 있어서 너무 좋았으나 시끄러워서 설명이 잘 들리지 않았다. 나오셔서 따로 정리를 해주시면 좋겠다. 열화당에서 다양한 재료의 책을 직접 보고 만질 수 있어서 좋은 기회였다.
- 열화당 체험.책이란 내용 위주의 읽는 것이라는 고정 관념을 디자인과 역사에 접근한 것이 색다른 경험이었다
- 작가체험활동으로 각 그림 연결하여 이야기 만들기 활동이 좋았다.
- 작가의 경험담, 어떻게 작가가 되었는지, 작가가 되기 위해 어떤 노력을 해야 하는지 들을 수 있어서 도움이 많이 되었다
- 열화당 학예사 분의 책설명이 가장 좋았다 특히 옛 고서를 보여주고 다양한 소재의 책을 소개한 부분. 단지 자신의 소개를 조금 더 상세히 참여자에게 이야기를 해주었으면 건물, 건축에 대한 이야기도 좋았다
- 열화당에서 다양한 도서를 볼 수 있어서 좋았고 평소 보지 못한 소재의 디자인 책이 흥미롭고 좋았다
- 보진재는 시끄럽고 오늘은 기계 에러 등 매끄럽지 못했지만 현장을 볼 기회가 드무니 체험자에게는 좋은 경험일 듯
- 작업공정을 간단하게 인쇄,제본 개념을 알려 준 후 현장 설명 들으면 더 좋을 듯.
- 작가의 진솔한 직업이야기와 조별 스토리 만들어 발표가 가장 좋았다
- 보진재에서 책이 직접 인쇄,접지 과정을 통해 만들어지는것을 본것
- 활판공방 안을 자세히 보지 못했던 점
- 특강은 실생활 모습과 실제적인 것을 들어서 멀게 느껴지지 않아 좋았음. 참고가 많이 되었다.
- 작가와의 만남,실제 작가의 직업이 어떤지 알 수 있어서 좋았다.
- 아이들의 창의성이 돋보이는 활동이었다
- 출판과 관련된 직업을 가진 사람을 직접 볼 수 있는 점이 좋았다
- 작가에 대해 책,TV에서 잘못 알고 있는 부분을 작가님이 경험담과 실제 소재를 찾는 방법등 실제적인 이야기를 해주서 많은 도움이 되었다
- 열화당은 평소 접하지 못했던 책에 대한 다양한 정보를 접하고 과거부터 현재 출판 문화 변화에 대해 알게 되어 좋았다.
- 그림 카드 보고 즉흥 스토리 만들기->글쓰기 순발력을 기를 수 있어서 재미 있었으나 글쓰기 자신 없는 아이들은 싫어할까 걱정됨

**(5) 진로직업 특강 중 프로그램에서 아쉬웠던 점이 있으면 자유롭게 의견을 주세요.**

- “나도 작가”그림이 팀별로 완전하게 다른 그림보다는 같은 그림을 주고 어떻게 이야기가 달라지는지 들어보는 것도 좋을 것 같다.
- 작가의 생생한 이야기가 풍성했으나 관련 직업을 하기 위해 관련 학과나 도움이 되는 방법도 소개해 주면 좋겠다
- 보진재 인쇄소 탐방은 설명 없이 둘러 보는게 좋겠습니다. 기계 소리에 설명은 잘 들리지 않았다

- 출판관련 직업들에 대해 미리 이야기가 있었으면 좋겠다. 보드게임전에 각 직업들을 가진 사람들의 대표작업 들을 보여주거나 알 수 있는 연상이 있었으면 더 마음에 와 닿을 것 같다
- 출판단지내에서 인쇄,고서를 보았으나 단순 보는 재미 밖에 없으므로 연계가 되면서 경험 하고 이야기를 들으면 좋겠다.
- 출판단지에 속해 있는 직업군을 게임 형식으로 보여주어 쉬웠다.
- 이야기를 듣는 강의보다 실제 몸으로 체험할 수있는 경로가 더 있었으면 좋겠다.
- 보진재에서 기계소리 때문에 해설사의 소리가 듣기 어려웠으나. 인쇄의 과정을 볼 수 있어서 좋았다
- 진로특강은 진로를 정할 수 있는 꿈을 가진 계기나 본인의 특기를 발견하게 된 계기부터 과정 그리고 현재 이야기를 아이들의 눈높이에 맞게 설명하면 좋겠다.
- 글을 쓰고 출판사를 정하는 과정을 자세히 설명해 주었으면 좋겠다
- 특강은 한 직업에 대해서만 알 수 있어서 다양한 직업에 대한 전체적인 특강이 있었으면 함
- 진로지도는 현재의 직업을 인지하는 것도 좋지만 아이들이 자라는 시점에 맞추어 미래 지향적인 모습도 제시하여야 함. 그렇다면 미래 출판 산업의 변화를 짐작해 보고 미래 직업을 생각해 보는 시간이 있었으면 좋겠다
- 직접 체험해 볼 수 있는 프로그램이 추가되었음 좋겠다
- 출판물 한가지를 정해서 보여주었으면 좋겠다.
- 실제 작가의 방을 보여주기(원고지와 타이핑한 모습,실제 작업 중간 결과, 디자인 된 책이 단순 프린트 된 것)을 보여주면 작가의 작업 과정을 이해하는데 좋을 것 같다
- 전시공간에 자신이 직접 편집,그림 삽입,글을 써서 프린트하는 과정이 있었으면 한다(신문 박물관처럼)
- 전시관에 영상전시가 꼭 필요하다.
- 예상보다 시간이 짧았다, 질문 응답 시간을 가졌으면 좋겠다

## (6) 출판도시 투어 내용이 흥미가 있었나요?



### (6-1) 투어 프로그램에 만족하지 못하셨다면 어떤 점이 보완되면 좋을까요?

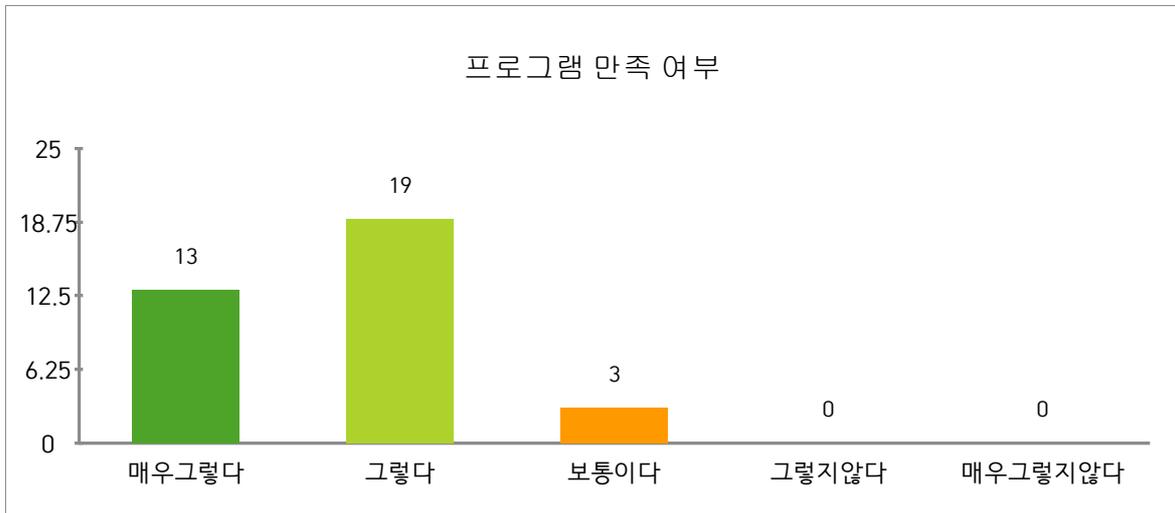
- 보진재 공장안이 너무 위험, 냄새, 소음 등이 집중 되지 못함. 출판과정을 다른 방법(스케치북, 또는 PPT로 설명)공장은 10분 정도만 하면 좋겠다.
- 건축물 특징 설명이 더 있었으면 좋겠다
- 특강과 투어할 때 모두 체험활동이 필수이다.
- 설명 듣는 시간이 길어 아이들이 지루해 할 것이다. 연령대를 고려한 체험중심의 일정이 필요하다.
- 열화당에서 흥미로운 체험이 가능하다면? 또한 동선이 너무 길다.
- 작가 뿐만 아니라 다른 직업 멘토와의 만남의 시간이 있으면 좋겠다
- 작가와 편집자의 만남부터 책 출판까지의 스토리 텔링이 먼저 이야기 됐으면 좋겠다
- 일하는 모습을 보고 싶다.
- 센터에서 진행되는 체험활동을 하지 못해 아쉽고, 꼭 영상이 있었으면- 아이들이 영상세 대라서 없으면 지루해 한다.
- 글로만 알게 되는 직업이 아닌 현장 인터뷰도 진행하면 재미있겠다.
- 지나가는 출판사 별 대표 도서나 작가 소개 등을 볼 수 있으면 좋겠다.
- 출판도시는 불친절한 도시이다. 이정표가 눈에 띄지 않는다.
- 시작 전에 간단한 지도를 나눠주고 자신의 위치나 방문할 곳의 위치를 알고 투어를 시작 하면 좋겠다
- 투어전에 파주 출판사에 대한 전체적인 설명이 있었으면 좋겠다
- 활판 공방을 안에서 보지 못하는 것이 체험 활동을 하지 않아서 라고 하니..체험비말고 투어만 하더라도 지원이 되면 좋겠다.

### (7) 출판도시 재방문시 특별히 가보거나 체험활동을 해보고 싶은 장소가 있으셨나요?

- 활판공방 12명
- 캐릭터디자이너 활동
- 보진재
- 팝업북만들기
- 사계절,보리,두성종이
- 열화당 10명
- 책 디자인, 삼화 관련된 활동이나 전시가 있는 곳
- 한옥,홈스테이
- 반차도만들기 9명
- 인쇄해보기
- 북센
- 출판사 방문
- 책쇼핑
- 지혜의 숲 5명

- 진로체험 센터
- “그녀는 예뻐다.”찍은 곳에서 책을 읽어 보고 싶다.(도서관을 이용하고 있다.)
- 그냥 예쁜 길들을 걸으며 건물들도 이쁘니까 주변 풍경을 관찰할 수 있으면 좋겠다.
- 없다.
- 책을 만드는 과정에 대해 알고 싶다.

**(8) 향후 출판도시 체험 프로그램을 주변에 추천 하시겠습니까?**

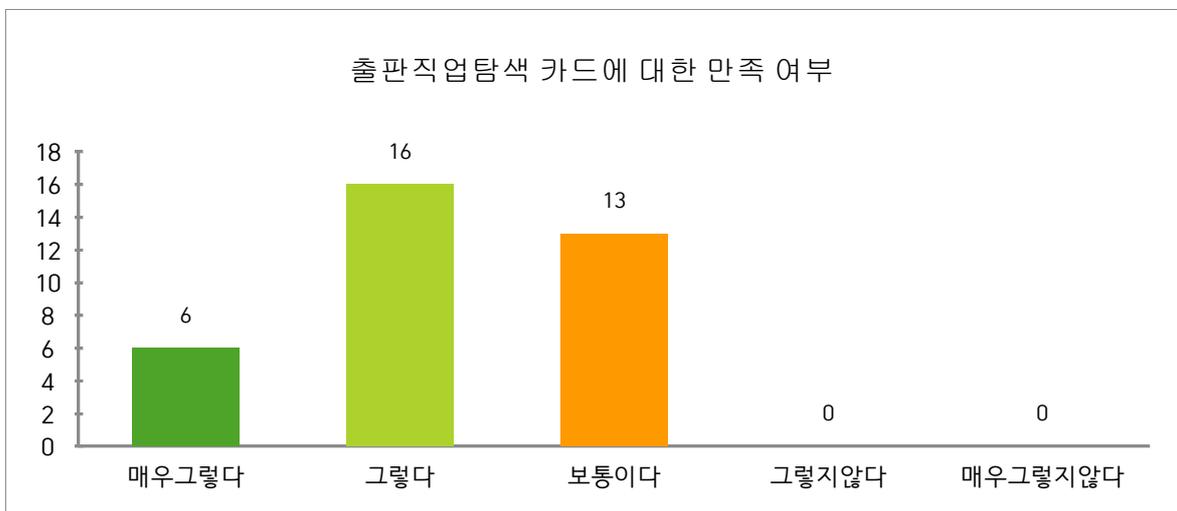


**(9) 출판도시 체험센터 프로그램과 관련, 보완하거나 추가, 개선될 내용이 있으시면 자유롭게 적어주세요.**

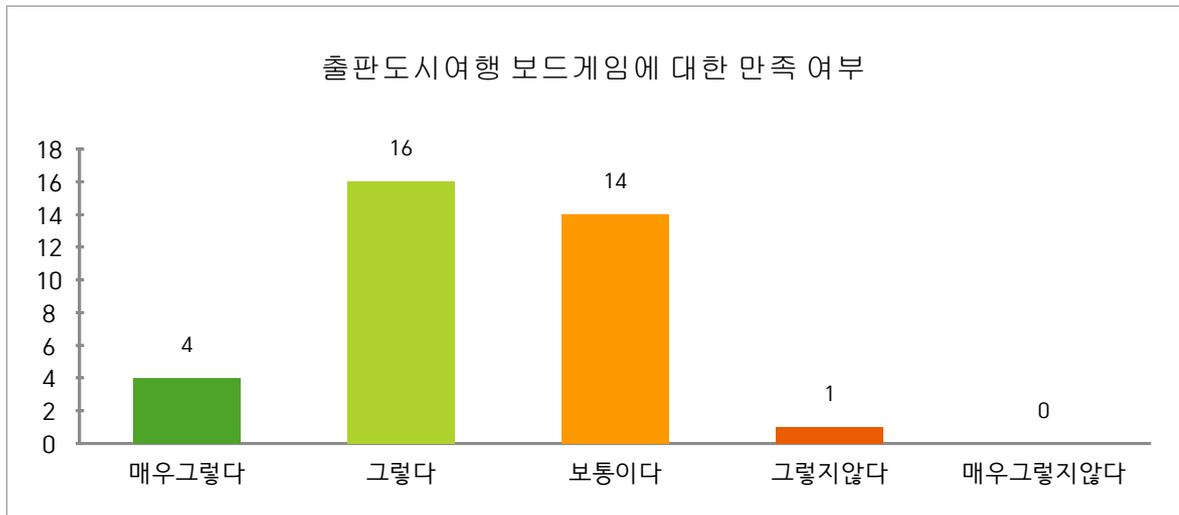
- “책 표지 디자인 하기”활동을 넣었으면 좋겠다. 열화당 다녀온 후 표지디자인에 관심이 생겼다
- 이후에 체험센터내에 내가 직접 써 본것을 인쇄하고 작은 책으로 만들어 갈 수 있는 체험이 있으면 좋겠다. 아니면 체험오기전 기본지식과 준비물을 준비하면 어떨까
- 참여자를 모집할 때 특화된 분야(예-과학,예술,창작 등)을 나누어 모집한 뒤 체험할 수 있는 출판사나 작가를 그 분야의 전문장소나 전문가를 섭외하여 특화시키는 것은 좋겠다.
- 체험센터에 터치스크린으로 된 입구 쪽 공간엿 출판도시를 맛보기 체험하고 투어하면 좋겠다.
- 유명한 출판사 경험도 있었으면 한다. 또한 직업인 설명은 아이들이 출판 관련 직업인 중에 선호하는 직업 중에서 선정했으면 한다 (그림작가,출판사,마케팅,웹툰작가 등)
- 체험전 간략 명확한 체험장소에 대한 사전 설명(동선,내용)을 알아야 하고 알고 들어가 체험했다면 훨씬 이해하기 쉽고 재미 있을 듯 하다
- 열화당에서 본 책 디자인이 인상적이었다. 책의 내용과 홍보하고자 하는 부분을 제시하고 책 표지 디자인을 해보는 체험활동 추천함

- 편집자가 베스트셀러가 될 거라는 예상을 하고 책을 출판하는지 예상치 못하게 대박이 나는 경우 등의 에피소드 등을 듣고 싶다
- 진로에 관련하여 좀 더 다양하게 알고 싶다  
(예-웹툰작가체험,북편집을 컴퓨터로 해 볼수 있는 공간이 있었음 함)
- 출판사에서 체험프로그램을 문 앞에 공지 및 밖으로 광고해주시길 바람
- 체험센터 직업군을 볼 수있게 전시를 하면 좋을 것 같음
- 보드게임을 할 때 모르는 직업이 많아서 놀랐음
- 많이 보는 것도 중요하지만 내가 직접 한번 해보는게 중요하다
- 체험별 테마를 정해서 하는 활동도 좋겠다-일러스트 작가 되보기, 나만의 표지 만들기 등, 나를 키워주는 말, 나에게 힘주는 말 만들어 들어보기
- 출판도시 체험이라고 하면 직접 책을 만들어보거나 책 만드는 모습을 볼 것이라 기대하게 됨. 간략한 단계의 체험과정을 보여주면 좋겠다. (교정해 보기,프린터 된 전지 나눠주고 직접 나눠서 책 만들어 보기)
- 열화당 설명이 너무 한쪽을 길게 설명하는 부분이 있어서 아이들이 지루해하지 않을까 싶다(여러 종류의 책만 구경하는 정도의 관람이 나올 듯)
- 책에 대한 명사들의 생각이나 터닝 포인트가 되었던 책을 소개하면 함
- 보진재 코스는 좋았지만 시끄럽고 설명이 미약했음
- 직업카드의 직업 설명 내용이 어려워서 용어설명을 좀더 쉽게 하면 좋겠다.
- 다양한 직업을 가진 분들이 돌아가면서 그룹형태로 직업에 대한 이야기를 나눴으면 함.
- 결과물을 꼭 가져가야 한다(인쇄,편집,디자인 등 특화된 심화 체험이 있으면 좋겠다)
- 작게라도 책을 직접 만들어보는 체험이 포함되었으면 좋겠다
- 책이 만들어지는 과정과 관련된 직업에 대해 자세한 안내가 되었음 함
- 보드게임 게임 룰을 더 단순하게 하면 좋겠다.

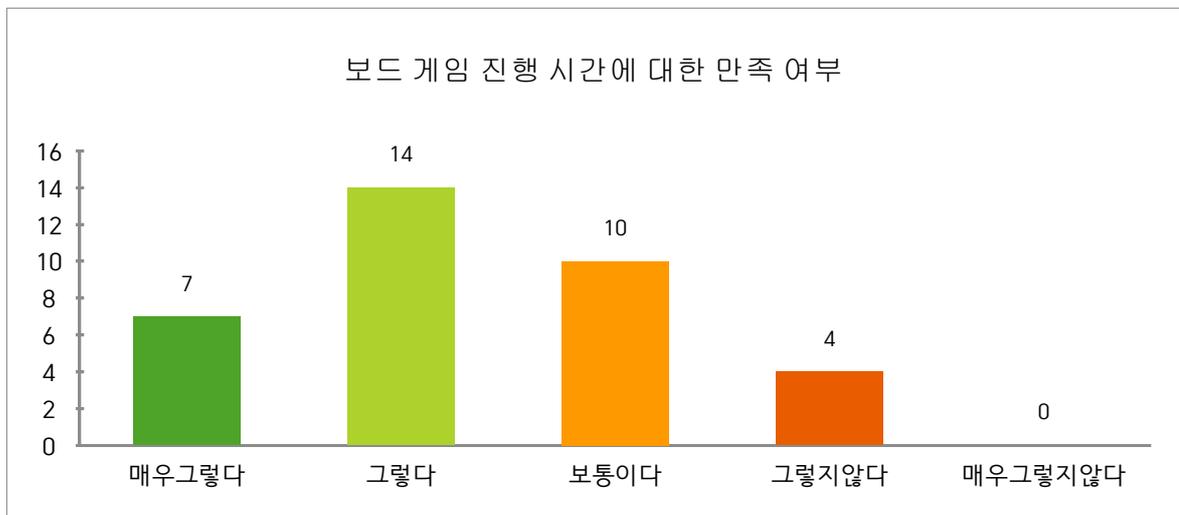
(10) 출판직업탐색 카드를 이용하여 출판 전문 직업에 대한 탐색이 이루어졌다고 생각하시나요?



(11) 출판도시여행 보드게임을 통해 출판도시와 기업에 대해 이해하는 데 도움이 되었나요?



(12) 보드게임 시간은 적당했나요?

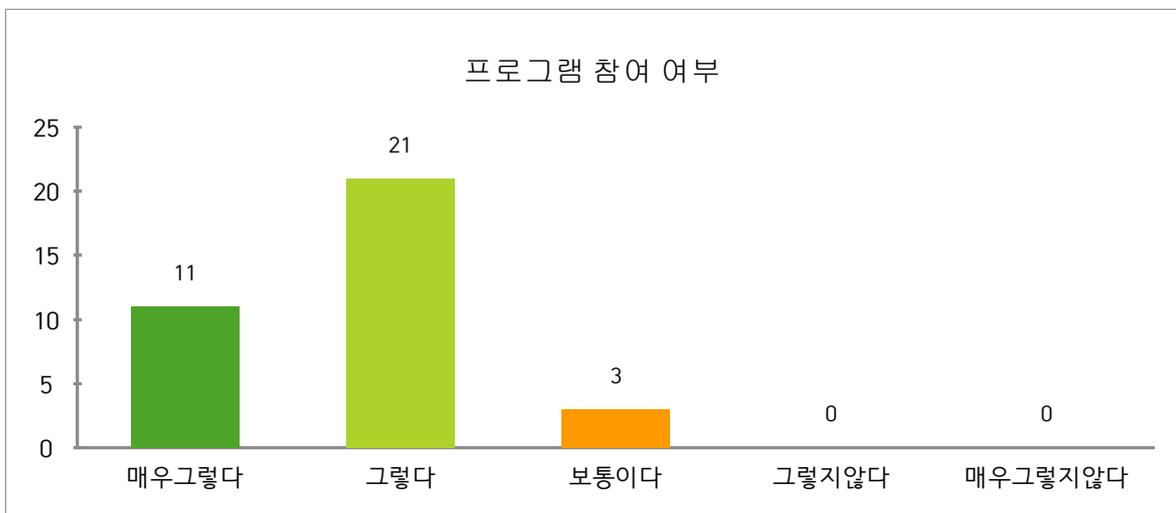


(12-1) 아니라면 시간은 어느 정도가 적당하다고 생각하시나요?

- 게임 자체에 집중하게 됨. 게임전 게임 설명도 중요하지만 직업 탐색을 할 수 있는 시간이 필요함. 출판 도시는 이해가 되는데 출판 기업 설명은 눈에 들어오지 않음
- 직업 관련 설명을 카드에서 간략하게 특정 단어만 사용해서 직업인식정도 생각함
- 게임에만 몰두 하느라 전문직업에 대한 정보를 갖기 어려운 면이 있었다
- 출판사와 인쇄소의 구분이 필요하다.
- 판에 게임물을 적어두었으면 좋겠다.

- 1시간 정도
- 새로운 게임은 난이도가 '상'이라 성취감을 가지고 하기엔 중학생도 어려울 것 같다. 조금 더 단순화시켜서 집중도 있게 활용하면 좋겠다.
- 주사위와 룯렛의 단점을 보완했으면 한다.
- 보드게임하는 순서에 대한 숙지가 되어 있어야 후에 적용하기가 쉽겠다. 순서1번 카드 후 2번 카드 이런 순으로 ...
- 30분 이내가 좋을 듯 2명 -50분 -40분~50분
- 카드종류 중 출판사가 너무 많음(출판기업설명 카드임)
- 게임 방법을 조금 다양하게 보완했으면 함
- 룰이 복잡하고 설명 듣고 진행하느라 제대로 게임을 하지 못해서 시간이 많이 모자랐음

(13) 전체 프로그램의 나의 참여도는 어느 정도로 평가 할 수 있나요?



(14) 기타

- 체험코스로 활판공방 인쇄체험 후 보진재 옵셋인쇄 관람하면 인쇄 흐름 파악이 참 좋을 듯
- 출판단지 팸 투어시 기념품 제공하기, 편집작가 직업체험
- 지문을 주고 내가 그림 작가가 되어보기
- 직업에 대해 전체적 설명이나 '골든벨', 전체게임->조별심화 게임
- 보드게임에 규칙이 정해져서 쓰여있다면 좋겠다(출판도시 여행)
- 열화당 책 박물관이 굉장히 인상 깊고 평소에 보지 못한 책들을 볼 수 있는 보석같은 시간이어서 저희 아이들과 한번 더 가보고 싶다
- 보드 게임 직업 카드에 글을 줄이고 이미지를 활용했으면 좋겠다

## (15) 나에게 책이란?

- 친구이고 선생님이다
- 내가 생각하는 복잡한 일상을 잠시 잊어버리고 책안으로 여행을 갈 수 있는 좋은 쉼터입니다. 내가 사랑하는 책은 한국사책-이미 지나간 이야기지만 내가 모르는 이야기,과거를 여행하는 기분으로 좋습니다
- 자유로움입니다. 책속의 나라에서는 무한한 자유를 느끼죠. 그런데 현재는 책이 강요가 되었습니다. 도서관에서조차 책은 자유롭지 못합니다. 책의 파손은 안되는 일이지만 출판단지이니 무한한 책의 자유로움이 있었으면 좋겠네요. 자유관람. 언제 보든, 어찌 보든 상관 없는 자유로운 공간이 있었으면 좋겠어요
- 책은 나의 길잡이
- 외부 세계와 잠시 거리를 두는 것. 꿈꿀 수 있는 기회를 주는 것
- 상상과 간접 체험, 지식이 곁들여지는 세계로 이끄는 역할을 한다. 내가 한걸음 성장하는 지렛대 역할을 한다.
- 또 다른 세계와의 간접적 만남, 경험은 사람을 성장케 한다.
- 여가시간에 시간을 보내는 친구이다. 수업을 준비하는데 도움을 주는 보물이다
- 다른 사람의 인생을 들여다 보는 것, 그 인생을 보고 내 인생을 돌아보고 나아갈 길을 찾아가는 과정<어린왕자><데미안>
- 멘토가 될 수 있는 책
- 휴식이다 2명
- 마음의 길을 잃었을 때 도움을 청하는 곳
- 직업을 연명시켜주는 수단이다
- 인생의 나침반이다. 인생의 지침, 천국의 열쇠이다.
- 박사가 사랑한 수식
- 현재의 나를 키우고 미래의 나를 변화시킨다.
- 알지 못하는 사람들의 인생을 알려주는 것
- 책은 상상과 위로의 통로이다
- 책은 집이다
- 어린시절부터 지금까지 곁에 있어주는 친구
- 책은 만남이고 어울림이다. 책속에서 수많은 다양한 사람들을 만나 볼 수 있고 간접적으로 만나 볼 수 있기 때문이다
- 책은 지식의 커튼이다-다양한 독서를 해놓으면 적당한 곳에서 지식의 창을 열어 커튼을 열고 닫을 수 있을 것 같다.
- 피난처입니다. 힘들때도 귀찮은 일이 있을 때도 심지어 졸릴 때도 책으로 도망갑니다.
- 천명관 작가의 <고래>책 추천합니다

# 제 4 장 전시 시나리오 보충자료

제 4 장에서는 시나리오 전개과정에서 공간과 콘텐츠구성 논의에서 빠지거나 다른 테마로 대체되면서 좀 더 자세한 정보나 자료, 스토리구성에 도움이 될 만한 것들을 정리해 두었다.

## 제 1 절 도입(인식단계)

### 1. 출판도시의 탄생(애니메이션이나 일러스트)

<p>‘과주출판도시, 어떻게 만들어졌을까?’</p>	<p>과주출판도시는 어떻게 만들어졌나요?</p> <p>새로운 개념의 출판공동공간을 만들기 위해 출판인들이 마음을 모아 ‘한국출판문화산업단지 건설추진위원회(가칭)’를 구성하고 1998년 11월 과주시 교하읍 문발리에서 시작되었지.</p>	<p>재미있는 것은 이곳 지명이 과주시 교하읍 문발리인데 문발이라는 이름은 글이 시작된다는 뜻이라서 옛 조상들이 이미 이곳을 출판도시로 정해준 것 같단다.</p> <p>우리 조상들이 선견지명이 있으셨나 봐요~</p>
<p>사실 이렇게 조성된 출판도시는 전 세계적으로 이곳이 유일하지.</p> <p>아~ 그렇군요!</p>	<p>2000년 4월에 출판인들과 건축가들이 모여 ‘과주출판도시 시범지구 건축설계’라는 계약을 맺고, 국내외 유명한 건축가들이 다양한 건축 작품을 만들어 내면서 독특하고 개성있는 출판도시가 탄생되었지.</p> <p>도시 자체가 거대한 건축 전시장 같아요.</p>	<p>과주출판도시는 단계별 사업으로 진행되었는데, 1단계는 출판의 도시, 2단계는 책과 영화의 도시를 만들어 가고 있고 이후 3단계도 준비중이란다.</p>

<p>1단계 사업은 출판의 도시로서 기획,편집,인쇄,물류,유통,홍보에 이르는 출판의 전 과정이 이루어지는 도시를 만드는 것이 목표였지.</p> <p>정말 대단하네요. 이곳에서 출판에 관한 모든 과정이 이루어진다니 무척 효율적일 것 같아요.</p>	<p>2단계는 출판과 영상이 융합된 출판도시안의 영화마을을 조성하는 것이고.</p> <p>출판과 영상이 만나 힘을 모은다면 산업적, 문화적 시너지 효과가 극대화될 것 같아요.</p>	<p>앞으로 파주출판도시는 더욱 발전하여 명실상부한 우리나라의 지적, 문화적 중심지가 될거야.</p> <p>맞아요. 문화인이라면 당연히 파주출판도시를 찾을 것 같아요. 이곳 출판도시는 어쩐지 저와 잘 어울리는 도시 같아요.</p>
---	---	--

## 2. 출판도시 소개

### 1) 책의 도시

파주 출판단지는 국가산업단지이자 국내 유일의 문화산업단지이다.

특히 출판, 디자인, 인쇄, 유통, 관련 업체가 한곳에 모여 업무 효율성을 높이고 있다.

### 2) 건축의 도시

파주출판도시는 도시 자체가 거대한 건축 전시관이다.

국내 건축가 30명, 외국 건축가 10명 포함 40여명의 건축가가 1단계 사업 건축물 설계에 참여했다. 건축계의 노벨상인 프리츠커 건축상을 수상한 알바로 시자, SANNA (세지마 카즈요, 류에 니시자와)의 건축작품을 비롯한 120여개의 건축작품을 만날 수 있다.

### 3) 생태 환경의 도시

심학산을 뒤로 하고 한강, 임진강이 만나는 천혜의 자연 생태 보고 이다. 예로부터 강 하류의 저습지로 생물 다양성이 풍부하여 도요새, 물떼새, 저어새, 재두루미 등 멸종 위기 조류의 서식지이자 갈대군락지이기도 하다.

### 4) 책과 영화의 도시

110 여개의 업체(출판 57개사, 인쇄 19개사, 영상 34개사, 소프트웨어 2개사)가 입주할 예정이다.

책의 도시를 넘어 활자문화와 영상문화가 함께 꽃피어나는 도시가 될 것이다.

### 5) 교육의 도시

출판 문화 발전을 위하여 각종 전시회, 공연 등 각종 문화행사와 각종 책과 관련된 체험 활동을 통해 이 도시의 영원한 테마인 '책'을 통해 젊은이들에게 미래를 향한 꿈을 꾸게 할 것이다.

## 3. 부키(book喜[boo:ki])를 찾아라

### 1) 파주 출판단지의 중요 장소들과 출판인들을 찾아보는 코너

- 생태공원에서 인간과 자연에 대해 고민하고 있는 작가
- 좋은 원고를 찾아 헤매는 원고 더미 속에 묻혀 있는 편집자
- 인쇄소에서 인쇄 필름을 보고 있는 인쇄제작기술자
- 좋은 책을 알리기 위해 발로 뛰는 출판 마케터
- 컴퓨터로 책 표지를 디자인하는 북디자이너
- 서점에서 엄마와 함께 책을 보는 어린이(또 하나의 출판인 : 독자)

### 2) 지혜의 숲

출판도시의 랜드마크, 독서와 사색의 공간으로 지혜의 숲에서 주관하는 전시와 인문학 강연 등 다양한 문화행사에 참여 할 수 있다.

### 3) 출판도시 6개의 다리를 찾아라

- 응칠교 : 출판도시의 정신적 지주인 안중근 의사의 아호를 딴 다리
- 은석교 : 출판계의 존경받는 어르신인 정진숙 선생의 아호를 딴 다리
- 다산교 : 실학자 정약용 선생의 호를 딴 다리
- 이석교 : 건축가 김수근 선생의 호를 딴 다리
- 노안교 : 생태적 환경을 상징하는 갈대와 기러기를 표현한 다리
- 심학교 : 심학산에서 유래한 다리

### 4) 갈대습지

한강, 임진강이 만나는 거대한 강하류의 저습지로 철새 도래지이며 갈대군락을 볼 수 있다.

## 5) 김동수가옥

전라도 정읍에서 가져온 1784년에 건립된 김동수가옥의 별채, 출판도시의 성장을 지켜본 출판도시의 정신적 상징물이다.

## 6) 회동길

1897년 설립된 근대서점인 회동서관을 기념하여 이름 지어진 길. 아시아출판문화 정보센터를 비롯하여 30여개의 출판사와 다양한 문화공간이 자리하고 있다.

## 7) 광인사길

1884년, 우리나라 최초의 근대적 출판사이자 인쇄사인 광인사를 기념하여 이름 지어진 길. 국내 유일의 활판인쇄소인 활판공판을 비롯한 40여개의 출판사와 문화공간이 자리하고 있다.

## 8) 활판공방

사라져가는 활판인쇄기법으로 책을 인쇄하는 국내 유일한 활판인쇄소. 활판인쇄 체험 프로그램을 할 수 있다.

# 제 2 절 세상을 변화시킨 book story(감동)

## 1. 이집트 상형문자의 수수께끼를 풀다

이집트 문자는 그림과 흡사해 상형문자라고 하는데 사자, 새, 채찍처럼 의미심장한 그림들로 가득하다. 때문에 글자가 아닌 그림의 형태의 이집트 문자는 그 뜻을 알아내기가 쉽지 않았다.

그러던 중 19세기에 이집트를 원정 중이던 나폴레옹의 군대가 나일 강 서쪽의 로제타 마을에서 문자 비석을 발굴했는데 그 비석은 이집트 상형문자를 해독할 수 있는 비석이었다.

## 2. 국가에서 관리한 파피루스

파피루스 풀은 이집트의 나일 강 주변에서만 자라기 때문에 책을 만들려는 나라들은 모두 이집트에서 파피루스를 수입해야 했다.

따라서 파피루스는 이집트의 으뜸가는 수출품이었고, 국가가 직접 관리하는 귀중한 자원이었다.

### 3. 파피루스 수출 금지로 만들어진 양피지

터키의 페리가몬 부근에 도서관이 만들어지자 이집트에서는 알렉산드리아 도서관이 타격을 받을 것을 염려하여 이집트의 왕이 파피루스의 수출을 금지했다. 파피루스의 수출이 금지되자 페리가몬에서도 대체 도구를 찾아야 했다. 오랜 동안 방법을 찾던 페리가몬에서는 가죽을 햇빛에 말리다 보니 기록할 면이 거칠어지거나, 한 쪽 면 밖에 사용할 수 없는 방법을 개선하던 중 양피지를 알게 됐다. 어린 양이나 송아지 가죽을 깨끗이 씻어 털을 깎고 기름을 제거한 양피지는 부드럽고 매끈한 표면에 양쪽 모두 글쓰기에 적당했다. 더군다나 습기에 약하고 시간이 지나면 부스러지는 파피루스에 비해 장기간 보관도 가능했다.

### 4. 종이의 발명 : 채륄

채륄은 대나무나 비단이 중요한 기록을 남기기에 적당하지 않다고 생각했다. 그래서 직접 여러 가지 재료를 이용해 종이를 만들어 보았다. 실패를 거듭했지만 꾸준히 연구하고 도전한 끝에 나무껍질, 낡은 천, 헨 그물 등으로 품질이 좋은 종이를 만드는 데 성공했고, 종이는 책을 만드는데 없어서는 안 될 가장 중요한 재료가 되었다.

### 5. 세계로 뻗어나간 종이

중국은 서양 여러 나라에 종이를 수출하면서 종이 만드는 방법은 비밀로 숨겼다. 그러던 중 당나라와 이슬람 제국과의 전쟁이 탈라스 강 주변에서 벌어지면서 종이 만드는 기술이 서양으로 전해졌다.

어떻게 꼭꼭 숨겨두었던 비밀이 알려졌을까?

그 이유는 당나라가 탈라스 전투에서 패하면서 종이 만드는 기술자들이 이슬람제국으로 끌려갔기 때문이다. 이슬람 제국은 즉각 종이 공장을 세우고 포로로 잡혀온 기술자들에게 종이를 만들게 하면서 이집트를 비롯해 북아프리카까지도 알려졌다. 이후 유럽의 에스파냐로 전해지면서 유럽에서도 귀하고 값비싼 종이를 직접 만들 수 있게 되었다.

## 6. 고대 이집트에는 1인 출판사가 있었다?

BC 27세기경에 만들어진 이집트 사카라 무덤 벽화에는 파피루스 두루마리에 글을 쓰고 있는 필사원이 그려져 있다.

인쇄 출판 분야에서 최초로 돈을 받고 일을 한 직업인은 바로 이 필사원이다.

필사원은 이집트 장례식에 쓰이는 [사자의 서]를 파피루스 두루마리에 베껴 쓰고 화려한 색깔로 삽화를 그려 넣어 사람들에게 판매를 했다.

그러니까 고대 이집트에는 필사원이 글과 그림뿐만 아니라 판매까지 모든 일을 하여 현대의 1인 출판사 같은 역할을 했던 것이다.

## 7. 금속활자의 우수성

고려의 기술자들은 훌륭한 청동 주조 기술을 가지고 있었다. 청동 은입사 기술은 고려가 청동으로 활자를 만들 수 밖에 없었던 자연스런 결과를 잘 설명해준다. 금속 활자를 발명해낸 고려인들은 12세기 말에서 13세기 초에 이르는 시기에 상정 고금예문, 직지심체요절 등을 찍어 낼 수 있었으며 이는 서양의 구텐베르크가 14행 성서를 금속 활자로 인쇄한 것보다 200여 년이 앞서는 과학적 발명이었다.

## 8. 한석봉 - 필사원에서 타이포그래퍼가 되다

조선시대에는 필사 업무를 담당하는 벼슬인 사자관이 있었다. 한석봉은 집안이 어려워지자 사자관으로 일을 했는데, 그 실력을 인정받아 국가의 주요 문서와 외교 문서를 도맡아 작성했다. 뿐만 아니라 한석봉은 남의 글씨를 베껴 쓰는데 머물지 않고 자신만의 글자체인 석봉체를 완성했고 석봉체는 명나라에서 외교문서를 석봉체로 써 달라고 요구할 정도로 유명해졌다.

오늘날 글자체를 만드는 직업으로 타이포그래퍼가 있는데 필사 일을 하던 한석봉은 자신의 실력을 더 높이 쌓아 타이포그래퍼까지 이룬 거라 할 수 있다.

## 9. 조선 시대의 북 큐레이터 '서쾌'

"천하의 책이란 책은 모두 내 책이지요. 책을 아는 사람 가운데 나보다 나은 사람은 없을 게요."

책만큼은 스스로 '조선최고'라 자부하던 '조생'. 그의 직업은 당시 '서쾌'라 불리던 서적 중매상이었다. 조선 시대에는 책을 손에 쉽게 넣을 수도, 원하는 만큼 모두 가질 수도 없었기에 더욱 서쾌의 역할이 중요했고 책거래는 대부분 서쾌들에 의해 이루어졌

다. 이들은 책에 관한 모든 내용을 기억하고 직접 구매 상담이나 추천도 했는데 이는 오늘날의 북큐레이터, 서점의 MD와 같은 역할을 했던 것으로 볼 수 있다.

## 제 3 절 북월드(공감)

### 1. 책이란?

관람객들에 의해 꾸며지는 공간으로 책에 대한 정의를 다양한 종이에 적어서 붙일 수 있는 공간.(날말의 방에서 제안했던 15cmX5cm 사이즈 종이에 적어서 벽 한면에 계속 전시해나가면서 완성해가는 코너/ 포스트잇을 활용해도 됨)

### 2. 출판인들의 추천 도서 코너

각 출판산업 연계 직업군에 설문조사로 추천도서 리스트 작성

- 직업별로 추천도서가 특이성이나 상관 관계가 있는지 비교 분석
- 왜 이 도서를 추천했는지 이유도 같이 적는다.

### 3. 책 만드는 과정 - 각 과정 그림으로 이해를 도움

- 1) 편집자와 작가가 한자리에 모여 새로 만들 책에 대해 기획 회의를 한다.
- 2) 작가가 책에 들어갈 원고 내용을 쓴다.
- 3) 그림작가는 원고의 내용에 맞는 그림을 그린다.
- 4) 원고와 그림을 편집자와 편집 디자이너가 보기 좋게 정리한다.
- 5) 컴퓨터로 편집한 내용을 인쇄할 수 있도록 출력소에서 필름으로 만든다.
- 6) 인쇄소에서 필름에 있는 내용을 종이에 인쇄한다.
- 7) 제본소에서 낱장의 종이를 묶어 책으로 만든다.
- 8) 완성된 책을 서점이나 도서관 등으로 배달한다.
- 9) 서점이나 도서관에서 완성된 책을 읽는다.



## 4. 책속의 명문장

기획의도 : 타이포그래피 형태로 글로 벽면을 장식하는 형태 - 전시디자이너와 협의하여 책속의 명문장과 명언들을 전시한다. 동양과 서양으로 구분하거나 다른 기준을 만들어서 전시해도 좋음.

- 오르고 싶은 산을 결정하라. 이것으로 인생의 반은 결정된다. - 조영탁, 행복한 경영이야기
- 어디로 가야할지 모르겠다면, 그냥 가라. 실수하는 것 보다 나쁜 것은 아무것도 하지 않는 거야 - 김난도, 아프니까 청춘이다 중
- 삶은 하나의 강이다. 강을 건너기 위해 나룻배가 필요하듯이 삶을 순조롭게 헤어나가기 위해 배움도 필요한 것이다. 결국 살아간다는 것은 나를 찾아가는 길이며 내가 도달해야 할 곳은 참자아의 발견이라는 진리의 동산이다. - 배명식, 마음에 감동을 주는 이야기 중
- 세상에서 가장 소중한 선물은 바로 지금 현재이다 - 스펜서 존슨, 선물 중
- 진짜 두려운 것은 상실이 아니라 망각이다. 잃어버린 것에는 회환이라도 남지만 잊어버린 것에는 아무것도 남지 않으므로 - 위기철, 껌 중
- 삶이 얼마나 고통스럽든 우리에게 최악의 상황을 최선의 상황으로 바꿔 놓을 힘이 있다 - 에이미 스펜서, 행복인 줄도 모르고 놓쳐버린 것들 중  
인생은 좋아하는 것만 골라 먹을 수 있는 뷔페가 아니라 좋은 것을 먹기 위해 좋아하지 않는 디저트가 따라나오는 것도 감수해야하는 세트메뉴다. - 한비야, 그건 사랑이었네 중
- 가깝다는 것은 거리를 줄이는 게 아니라 거리를 극복하는 거예요 - 다니엘 글라타우어, 새벽 세시, 바람이 부나요 중
- 시간이 해결해준다는 말이 있긴하지만 실제로 일을 변화시켜야 하는 것은 당신이 다 - 앤디워홀
- 이 세상 어떤 책도 당신에게 곧바로 행복을 가져다주지는 못한다. 하지만 책은 살며시 당신을 자기내면으로 되돌아가게 한다. 그러니 우리에게 필요한 모든 것은 우리 안에 있다. 책은 그런 우리마음을 비추어보는 거울이다. - 헤르만헤세

## 5. 책과 관련된 명언

- 하루라도 책을 읽지 않으면 입안에 가시가 돋친다. - 안중근
- 사람은 책을 만들고 책은 사람을 만든다. - 신용호
- 사람의 품격을 그가 읽는 책으로서 판단할 수 있는 것은 마치 그가 교제하는 벗으로 판단되는 것과 같다. - 스마일즈
- 독서는 정신적으로 충실한 사람을 만든다. 사색은 사려깊은 사람을 만든다. 그리고 논술은 확실한 사람을 만든다. - 벤자민 프랭클린
- 과학 서적은 새로운 것을 읽고, 문학 서적은 오래된 작품을 읽어라. -프랭클린
- 독서는 인간을 정신적으로 충실하고 명상으로써 심오하게 해줄 뿐만 아니라 영리한 두뇌를 만들어 준다. -벤자민 프랭클린
- 책은 꿈꾸는 걸 가르쳐 주는 진짜 선생이다. - G. 바슐라르
- 이로운 것을 하나라도 찾을 수 없을 정도로 나쁜 책은 없다. -프라니우스
- 책은 청년에게는 음식이 되고 노인에게는 오락이 된다. 부자일 때는 지식이 되고, 고통스러울 때면 위안이 된다. - 키케로
- 방에 서적이 없는 것은 몸에 영혼이 없는 것과 같다. - 키케로
- 책 속에 모든 과거의 마음이 잠긴다.  
오늘의 참다운 대학은 책을 모집함에 있다. - 칼라일
- 법은 죽지만, 책은 죽지 않는다. - 리턴
- 책은 정신의 음식이다. - 소크라테스
- 아이디어를 듬뿍 주고 영감을 불러일으키는 책을 읽어라. - 앤드류 매튜스
- 책은 한번 읽히면 그 구실을 다하는 것이 아니다.  
재독하고 애독하며, 다시 손에 떼어 놓을 수 없는 애착을 느끼는 데서 그지없는 가치를 발견할 것이다. - 러스킨
- 책은 늘 살아, 자기의 씨앗을 인간의 마음속에 심으며, 다가올 새로운 시대에 끝없이 행위나 의견을 불러일으킨다. - 베이컨
- 독서는 완성된 사람을 만들고, 담론은 재치있는 사람을 만들고 필기는 정확한 사람을 만든다. - 베이컨
- 오로지 사색하고 검증하기 위해 책을 읽어라. - 베이컨
- 지식은 곧 힘이다. - 베이컨
- 책은 위대한 천재가 인류에게 남겨 주는 유산이며, 아직 태어나지 않은 자손들에게 주는 선물로서 한 세대에서 다른 세대로 전달된다. - J. 에디슨
- 나와 벗 사이는 내가 책을 대하는 것과 같다. 그것을 발견했을 때는 언제까지나 떼어놓지는 않지만 그것을 이용하는 일은 지극히 드물다. - 에머슨

- 정선하여 읽혀진 작은 책 안에 얼마나 거대한 부가 잠재되어 있는가? 수천 년 동안 문명국에서 선택된 가장 현명한 사람들, 그들의 지혜의 소산이 잘 정리된 채 우리에게 주어져 있는 것이다. 우리는 우리의 생활에 있어서 가장 중요한 정신적 기반을 올바른 책에서 얻을 수 있다. - 에머슨
- 같은 책을 읽었다는 것은, 사람들 사이를 이어 주는 끈이다. - 에머슨
- 책이 없는 집은 문이 없는 주택과 같고 책이 없는 방은 혼이 빠진 육체와도 같다. - 키케로
- 독서를 즐기는 것은 권태로운 시간을 환희의 시간으로 바꾸는 일이다. - 몽테스키외
- 책은 그것을 적절히 선택할 수 있는 독자에게 갖가지의 즐거움을 안겨준다. - 몽테스키외
- 한 시간 정도 독서를 하면 어떠한 고통도 진정이 된다. - 몽테스키외
- 약으로써 병을 고치는 것과 마찬가지로 독서로써 마음을 다스린다. - 시이저
- 책을 읽는데 장소를 가리지 않는다. - 퇴계
- 좋은 책을 읽는 것은 과거의 뛰어난 사람들과 대화를 나누는 것과 같다. - 데카르트
- 이 세계는 거의 몇권의 책으로 지배되어 왔다. - 볼테르
- 좋은 책은 좋은 친구와 같다. - 생피에르
- 가장 훌륭한 벗은 가장 좋은 책이다. - 체스터필드
- 독서란 자신의 머리가 남의 머리로 생각하는 것이다. - 쇼펜하우어
- 가장 유능한 사람은 가장 배우기에 힘쓰는 사람이다. - 괴테
- 법률의 힘은 위대하다. 그러나 필봉의 힘은 더욱 위대하다. - 괴테
- 모든 책은 일시적인 것과 영구적인 것, 두 종류로 분류된다. - 존 러스킨
- 책은 세상 안에 있는 하나의 보다 훌륭한 세상이다. 나는 긴 잠, 다시 말해서 죽을 때, 책을 베개 삼아 누울 것이다. - A. 스미드
- 책은 만인의 공유물이며, 만인은 배움의 의무를 지닌다. - 탈무드
- 독서의 즐거움은 관능을 만족시키는 데 있는 게 아니라 지성을 만족시키는 데 있다. - 모옴
- 독서만큼 값이 싸면서도 오랫동안 즐거움을 누릴 수 있는 것은 없다. - 몽테뉴
- 마음만을 즐겁게 하는 평범한 책들은 지천으로 깔려 있다. 따라서 의심할 바 없이 정신을 살찌우게 하는 책만을 읽어야 한다. - 세네카
- 나는 책 없이는 살 수 없다. - 토머스 제퍼슨
- 책은 남달리 키가 큰 사람이요, 다가오는 세대가 들을 수 있도록 소리 높여 외치는 유일한 사람이다. - 브라우닝

- 단 한 권의 책밖에 읽은 적이 없는 인간을 경계하라. - 디즈레일리
- 책만큼 우리를 기쁘게 하는 것이 이 세상에 또 없다. - 초오서
- 무릇 책을 읽을 때는 반드시 책상을 잘 정돈하고, 마음가짐을 깨끗하게하고, 책을 가지런히 놓고는 몸을 바른 자세로 책을 대하고, 자세하게 글자를 보며, 분명하게 읽을 것이다. - 주희
- 독서는 정신의 음악이다. - 소크라테스
- 책이 없다면 신도 침묵을 지키고, 정의는 잠자며, 자연과학은 정지되고, 철학도 문학도 말이 없을 것이다. - 토마스 바트린
- 언제고 괴로운 환상을 위로하고자 한다면 너의 책으로 달려가라. 책은 언제나 변함없는 친절로 너를 대한다. -T. 풀러
- 사람은 음식물로 체력을 배양하고 독서로 정신력을 배양한다. - 쇼펜하우어
- 독서는 일종의 탐험이어서 신대륙을 탐험하고 미개지를 개척하는 것과 같다. - 듀이
- 자손에게 만금을 물려준다 해도 그것은 한 권의 경전을 주는 것만 못하다. - 한서
- 남아라면 모름지기 다섯수레의 책을 읽어야 한다. - 두보
- 보기 드문 지식인을 만났을 때는 그가 무슨 책을 읽는가를 물어보아야 한다. - 에머슨
- 남의 책을 읽는 데 시간을 보내라. 남이 고생한 것에 의해 쉽게 자기를 개선할 수 있다. - 소크라테스
- 신이 인간에게 책이라는 구원의 손을 주지 않았더라면, 지상의 모든 영광은 망각 속에 묻히고 말았을 것이다. - 리처드 베리
- 전함없이 해전에서 승리하는 것 보다 책 없이 사상전에서 승리하는 것이 더 어렵다. - 루즈벨트
- 독서는 하나의 창조과정이다. - 에렌부르그
- 사대부는 삼일을 책을 읽지 않으면 스스로 깨달은 어언이 무미하고, 거울에 비친 자기 얼굴을 바라보기가 가증하다. - 황산곡
- 독서 습관은 닥쳐올 인생의 여러가지 불행으로부터 당신의 몸을 보호하는 하나의 피난처가 되기도 한다. - 모음
- 책, 그대는 사원의 황금 그릇이요, 언제까지 손에 들고 있어야 할 타오르는 등불이다. - R.D.베리
- 책은 꿈꾸는 것을 가르쳐 주는 진짜 선생이다. - G. 바슐라르
- 독서는 약처방처럼 당장 효과가 나타나거나 행복을 만들어 주지 않는다. 그러나 한편씩 읽어 가는 동안에 내가 무엇을 알고 모르는 지를 깨닫게 하는데 도움이 되는 것에 틀림없다. - 패디먼

- 책이 없는 백만장자가 되는 것 보다 차라리 책과 더불어 살 수 있는 거지가 되는 것이 낫다. - D.R. 매킨리
- 사람이 늙어가며 겪는 생활의 가치는 그 사람이 사는 동안에 얼마나 책을 읽었는가에 따라서 달라진다. - 아놀드
- 책은 레크레이션 가운데서도 가장 큰 레크레이션이라고 할 수 있다. 책 읽는 기술을 터득한 사람은 결코 고독한 가운데 권태를 이기지 못하는 일이 없다.  
- 에드워드 구레
- 가난한 자는 책으로 말미암아 부자가 되고 부자는 책으로 말미암아 존귀해진다.  
- 고문진보
- 좋은 책을 읽노라면 삼천년도 더 사는 듯한 느낌이 든다. - 이머슨
- 생애에서 몇 번이고 되풀이해 읽을 수 있는 한 권의 책을 가진 사람은 행복한 사람이다. 더욱이 여러 권의 책을 가진 사람은 행복을 다한 사람이다.  
- 몽테를랑
- 친구를 고르듯이 저자를 고르라 - 로스코몬
- 생각하지 않고 읽는 것은 씹지 않고 식사하는 것과 같다. - E. 버크
- 과학에서는 최신의 연구서를 읽으라. 문학에서는 최고(最古)의 책을 읽으라. 고전은 항상 새로운 것이다. - 리턴
- 당신에게 가장 필요한 책은 당신으로 하여금 가장 많이 생각하게 하는 책이다.  
- 마크 트웨인

## 6. 책에 관한 일화

기획의도 : 책으로 변화된 사람들의 이야기, 책이 만든 사람들의 이야기 코너로 만든다.

### 1) 안중근 의사

안중근 의사는 중국 뤄순감옥 사형장에서 짧은 생을 마감했다. 그 사형 집행이 거행되던 바로 5분 전 사형 집행인은 안중근 의사에게 말했다. ‘마지막 소원이 무엇입니까?’ 그러자 안 의사는 ‘5분만 시간을 주십시오. 책을 다 읽지 못했습니다.’ 이렇게 말한 뒤 5분간 책을 마저 다 읽은 후 사형이 집행되었다.

## 2) 처칠

처칠이 학교 시절 대부분의 학과목에서 뒤쳐졌지만 역사와 영어 과목만은 뛰어났던 것에서 작가와 연설가로서의 자질을 엿볼 수 있다. 그가 독서광이었다는 것도 빼놓을 수 없다. 장교로 임관하여 여러 임지를 전전하면서 처칠은 독서에 몰두했다. 특히 역사와 정치 관련 도서를 집중적으로 탐독했는데, 에드워드 기번의 <로마제국흥망사>가 애독서였다. 급박하게 전개되는 역사의 흐름을 읽어내고 격조 높은 문장과 연설문을 쓸 수 있었던 것도, 역사서 탐독 덕분이었다고 할 수 있다. 그는 1932년에 출간한 산문집에 실린 ‘취미’라는 글에서 이렇게 독서를 권한다. “설령 책이 당신의 친구가 되지 못하는 못하더라도, 최소한 당신과 일면식이 있는 관계로 묶어둘 수는 있지 않은가. 설혹 책이 당신의 삶에서 친교의 범위 안으로 들어오지는 못한다 해도, 아는 체하며 가벼운 인사 정도는 반드시 하고 지낼 일이다.”

세계대제국으로 ‘해가 지지 않는’ 빅토리아 시대에 태어나 청년 시절을 보내고, 대영제국의 최전성기에 장년과 노년 초기를 살았으며, 제2차 세계대전 승리의 주역이었지만, 세계 패권이 미국에 넘어가 영욕이 교차하는 시대를 겪고 동서 냉전이 심화되는 시기까지 살았던 윈스턴 처칠. 2002년 BBC가 영국인 1백만 명을 대상으로 조사한 ‘위대한 영국인 100명’ 가운데 아이작 뉴턴과 셰익스피어를 제치고 처칠이 1위를 차지한 것이 이를 잘 말해준다.

## 3) 빌게이츠

빌 게이츠의 가정환경은 유복했다. 아버지는 변호사, 어머니는 금융기업과 비영리 단체의 이사였다. 부모는 게이츠가 변호사가 되기를 바랐다. 초등학교 시절 게이츠는 못 말리는 독서광이었다. 10살이 되기 전에 백과사전을 전체를 독파한 그는 집 근처 공립도서관에서 열린 독서경진대회에서 아동부 1등과 전체 1등을 차지했다. 4~5장 분량이면 되는 리포트 숙제를 20~30페이지가 넘는 사실상의 논문으로 작성할 정도로 의욕도 넘쳤다. “오늘날의 나를 만든 것은 동네 도서관이다. 멀티미디어 시스템이 정보 전달 과정에서 영상과 음향을 사용하지만, 문자 텍스트는 여전히 세부적인 내용을 전달하는 최선의 방식이다. 나는 평일에는 최소한 매일 밤 1시간, 주말에는 3~4시간의 독서 시간을 가지려 노력한다. 이런 독서가 나의 안목을 넓혀준다.”

## 4) 사기의 「백이열전」을 1억 1만 3천 번이나 읽은 조선선비. 김득신

명문 양반 가문에서 태어난 김득신은 당시 사대부의 자식들보다 뒤늦은 10살이 되어서야 겨우 글을 배우기 시작했는데, 한심할 정도로 공부를 못했다. 배우고 돌아서면

잊어버리는 기억력의 소유자였던 것이다. 과거에 급제한다는 꿈은커녕 '까막눈'이나 면할 수 있을까 싶을 정도였다. 그러나 그는 자신의 '노둔함'과 주변의 '힐난과 멸시'에 굴복하지 않고, 자신만의 특별한 방법으로 노력에 노력을 거듭했다. 그 특별한 방법이란 다른 사람이 몇 십 번 읽을 때 자신은 몇 백 번 혹은 몇 천 번을 읽고, 또 다른 사람이 몇 백 번을 읽으면 몇 만 번을 되풀이해서 읽는 것이었다. 이와 같은 공부 방법을 통해 김득신은 비록 남보다 뒤늦은 나이인 59세였지만 과거에도 급제하고 또한 당대를 대표하는 명시인(名詩人)의 반열에도 올랐다.

이와 같은 독서욕(讀書慾) 때문에 김득신은 책과 관련한 여러 가지 재미있는 이야기들을 남겼다. 특히 결혼 첫날밤 이야기는, 그가 얼마나 책읽기에 빠져 있었는지를 전해준다. 김득신이 책에 미쳐있다는 소문을 들은 장모는 혼례식이 있던 날, 신방에 있는 책을 모두 치워버렸다. 그날 밤, 신방에 든 김득신은 장모의 우려대로 신부에게는 관심도 두지 않고 온 방을 뒤지며 책을 찾았다. 천신만고 끝에 경대 밑에서 발견한 것은 책력(冊曆 : 양력과 음력 그리고 절기를 적어놓은 책. 일종의 달력)이었다. 밤새도록 읽고 또 읽기를 되풀이한 김득신은 날이 새자 "무슨 책이 이렇게 재미가 없느냐"고 했다고 전해진다.

## 5) 책만 보는 바보 이덕무(李德懋)

정조(正祖) 시대의 북학파 실학자 이덕무(李德懋).

젊은 시절 이덕무가 전기(傳記)의 형식을 빌려, 독서에 대한 자신의 욕망과 서열이라는 이유 때문에 겪어야 하는 차별과 가난을 한편으로는 자부(自負)하고 또 다른 한편으로는 자조(自嘲)한 글이 있다.

‘목멱산(남산) 아래 어리석은 사람이 있었는데, 어눌(語訥)하여 말을 잘하지 못하고, 성품은 게으르고 졸렬해 시무(時務)를 알지 못했으며, 바둑이나 장기는 더구나 알지 못했다. 이를 두고 다른 사람들이 욕을 해도 변명하지 않고, 칭찬해도 자랑하거나 뽐내지 않으며, 오로지 책만 보는 것을 즐거움으로 삼아 추위나 더위, 배고픔이나 아픈 것도 전연 알지 못했다. 어렸을 때부터 21살이 되기까지 하루도 손에서 고서(古書)를 놓지 않았다. 그의 방은 매우 작았다. 그러나 동창과 남창·서창이 있어, 해의 방향을 따라 밝은 곳에서 책을 보았다. 지금까지 보지 못했던 책을 보면 문득 기뻐서 웃으니, 집안사람들은 그가 웃는 것을 보고 기서(奇書 : 기이한 책)를 구한 줄 알았다. 심오한 뜻을 깨우치면 매우 기뻐서 일어나 왔다 갔다 걸어 다녔는데, 그 소리가 마치 갈까마귀가 우짖는 듯했다. 혹 아무 소리도 없이 눈을 동그랗게 뜨고 뚫어지도록 보기도 하고 혹은 꿈꾸듯이 혼자 중얼거리기도 하니, 사람들은 그를 두고 '간서치(看書痴 : 책만 보는 바보)'라고 했다. 이 또한 기쁘게 받아들였다. 그의 전기(傳記)를 지어주는 사

람이 아무도 없어, 이에 붓을 펼쳐 그에 관한 일을 써 '간서치전(看書痴傳)'을 만들었다. 그 이름과 성은 기록하지 않았다.'

- 『청장관전서』 「간서치전」

이덕무는 장성해서는 온갖 서적을 폭넓게 읽었다는데 그를 좋아하는 사람은 책을 빌려달라고 부탁하기도 전에, 먼저 스스로 빌려주면서 "이군(이덕무)의 눈을 거치지 않는 책이 있다면, 그 책을 무엇에 쓸 것인가?"라고 말했다.

책을 베껴 쓰는 버릇이 있어 한 권의 책을 얻으면, 읽은 다음 베끼곤 했다. 항상 얇팍한 책을 수중에 품고 다니면서 비록 주막이나 배(舟)를 탈 때도 책 읽기를 멈추지 않았고 평생토록 읽은 책이 거의 2만여 권이 넘고, 직접 베껴 쓴 승두세자(蠅頭細字 : 파리 머리만한 작은 글자) 또한 수백 권에 달했다.

## 6) 시인 윤동주

매일 새벽 2~3시까지 책을 읽었다. 중학생 시절 시인 백석이 100부 한정판으로 낸 '사슴'이란 시집을 구하지 못하자 도서관에서 하루종일 그 시집을 베껴 필사본을 만들어 가졌다.

## 7) 나폴레옹

전쟁터 말 위에서 책을 읽었다는 일화를 남겼다. 전쟁터에서 책을 읽는 습관은 이동도서관의 원조가 됐는데 그가 52년 평생동안 읽은 책은 8천여 권에 달했다. 이집트 상형문자의 열쇠가 담긴 로제타석을 발굴하고 나폴레옹법전을 만든 것도 독서를 바탕으로 한 빼어난 학식과 교양 덕이었다.

## 8) 정재승 교수

대중강연으로 과학에 기반한 다양한 지식들을 전해줄 수 있는 것은 독서습관 덕분이다. 그가 다닌 과학고등학교는 학생들이 모두 수학이나 과학 문제를 푸는 데 많은 시간을 보냈다. 그도 다른 학생들과 마찬가지로였다. 그런데 이런 공부에 답답함을 느끼고 있을 때 학교 도서관에서 책 정리를 맡게 되었고 이때부터 책을 읽기 시작했다. 일부러 과학책이 아닌 문학이나 철학서적을 읽었다. 대학에 들어가서는 평생 추구해야 할 가치를 도서관에서 찾아보려고 결심했고 방학 때는 아예 도서관에서 살며 읽어야 할 리스트를 만들어 하나씩 지워갔다. 이후 대학원 때부터 본격적으로 책 읽기에 빠졌다. 그렇게 10년 정도 읽고 모은 책이 2만 권이나 되었다.

## 9) 조앤 롤링

영국 소설가 해리포터 이야기는 어떻게 만들어졌을까?

조앤 롤링은 1990년 어느 주말, 직장 일을 마치고 집으로 가기 위해 맨체스터에서 런던으로 가는 기차를 탔다. 무심코 창 밖을 바라보고 있는데, 갑자기 머릿속에 어떤 소년의 영상이 스쳐 지나갔다. 런던으로 돌아오는 네 시간 내내 롤링은 그 마법사 소년을 생각했고 그렇게 만들어진 책이 해리포터이다. 만약 롤링이 열심히 책을 읽고 상상력을 키우지 않았다면 해리포터는 탄생하지 못했을 것이다.

## 10) 별난 독서가로 유명한 김수온

젊어서부터 책 읽기를 즐겼던 그는 자신이 가지고 있는 책뿐 아니라 남의 책도 전부 빌려 읽었다. 그런데 문제는 그의 책 읽는 습관이 독특하여 책 내용을 거의 외우다시피 했는데 내용을 다 외웠다 싶으면 그 책장을 찢어버리는 것이었다. 그리고 한 장씩 뜯어서 소매 속에 넣어 가지고 다니며 암기하고, 다 암기하면 그 장을 버리곤 했다. 그래서 책장에 남아있는 책이 없었다. 꼼꼼하면서도 완전히 자기 것으로 만들려 애썼던 그의 독특한 독서법을 통해 끊임없이 노력하는 학자로서 세종의 인정을 받았다.

## 11) 주자학을 체계화한 이황

어려서부터 책 읽기를 즐긴 것은 물론 자기 나름의 독서에 대한 해안과 철학이 있었다. 제자가 독서에 관해 묻는 질문에 주저없이 “글이란 정신을 차려서 수없이 반복해서 읽어야 한다. 한두 번 읽어보고 뜻을 대충 알았다고 해서 그 책을 그냥 내다 버리면 자기 몸에 충분히 배지 못해서 마음에 간직할 수가 없다. 이미 알고 난 후에도 그것을 자기 몸에 배도록 공부를 더 해야만 비로소 마음속에 간직할 수 있다. 그래야만 학문의 참된 뜻을 체험하여 마음에 흐뭇한 맛을 느끼게 되는 법이다.”라고 대답했다.

## 12) 독서록의 효시 허균

그는 광범위한 독서를 한 대단한 독서가였다. 그렇게 다양하게 책을 읽다보니, 당대에 그의 해박한 지식을 따라 올 사람이 없을 정도로 그의 지식세계는 무척이나 넓었다. 책 욕심도 많아 보유한 책만도 무려 4,000여 권에 이르렀다고 한다. 그는 책을 그냥 읽는 것이 아니라 책을 읽다가 좋은 구절을 만나면 즉시 메모 해 두는 습성이 있었다. 그리고 나중에는 그것을 내용별로 분류하여 책을 엮었는데 그렇게 탄생한 책이 바로 [한정록]으로 독서록의 효시인 셈이다. 비록 명문 사대부가에서 태어나긴 했지만 그는 다양한 독서를 통해 당시 사회를 바르게 볼 수 있는 눈을 키웠다. 그래서 당시로서는 생각할 수 없는 개혁적인 소설을 쓸 수 있었던 것이다.

### 13) 창의적 독서가 박제가

어려서부터 책을 읽고 베껴 쓰고, 화장실에 가서도 옆땅이나 허공에다 글씨를 쓰곤 했다. 이런 열정적인 독서를 통해 현실을 진단하고 미래로 가는 길을 파악하고자 했다. 아무리 많은 독서를 한다해도 독서를 통해 얻은 지식을 써 먹지 못한다면 그것은 무용지물일 뿐이다. 독서로 얻은 지식을 제대로 활용하기 위해서는 먼저 독서를 제대로 해야한다. 그는 책 내용을 그대로 받아들이기보다는 자신의 태도나 입장에 따라 창의적으로 독서하는 모습을 보여 주었다. 읽고 베껴 쓰기의 반복을 통해 완전한 자기 것으로 만들 줄 알았던 박제가는 보기 드문 열혈 독서인이다.

### 14) 진정한 독서인 정약용

“나는 몇 년 전부터 독서에 대하여 조금이나마 알게 되었다. 한갓 책을 담기만 한다면 비록 날마다 천백 편을 읽었다하더라도 책을 읽지 않은 것과 같다. 책을 읽을 때는 한 글자라도 의미가 밝혀지지 않은 곳을 만난다면 넓게 고찰하고 세밀하게 연구하여 그 근본 뿌리를 알아야한다.” [여유당전서]

“오직 독서 이 한 가지 일이, 위로는 옛 성현을 좇아 함께할 수 있게 하고, 아래로는 백성을 길이 깨우칠 수 있게 하며, 신명에 통달하게 하고 임금을 도울 수 있게 할 뿐만 아니라. 인간으로 하여금 짐승과 벌레의 부류를 벗어나 저 광대한 우주를 지탱하게 만든다.” 하였다. 언제나 스스로 독서를 즐기며 살았을 뿐 아니라 누구를 만나든 독서의 중요성을 강조하면서 독서를 권장하며 평생을 살았던 진정한 독서인이었다. 그것은 500권이란 방대한 양의 그의 저서가 증명하고 있다.

### 15) 조선조 최고의 개인 장서가 최한기

책 읽기를 무척 즐겼던 사람이기도 했지만 책에 대한 욕심이 많아서 많은 책을 소장한 사람으로 유명하다. 그는 “이 책 속에 나오는 사람이 나와 같이 동시대에 살고 있는 사람이라고 한다면 천리라도 불구하고 찾아가야만 할텐데 지금 나는 아무 수고 하지 않고 가만히 앉아서 그를 만날 수 있다. 책을 구입하는 것이 돈이 많이 들기는 한하지만 식량을 싸 가지고 먼 여행을 떠나는 것보다야 훨씬 나은 것이 아니겠냐?” 말하면서 책값을 따지지 않고 새로운 서적이면 무조건 구입했다. 어려서부터 천재적인 기질이 있었고 재주가 남달랐다. 그래서 책을 읽을 때도 그냥 읽어 넘기는 것이 아니라. 심오한 뜻을 만나면 스스로 자기화해 이해하는 능력이 탁월했다. 그는 방대한 독서를 통해 1,000여권에 이르는 저술로써 독서의 힘을 보여준 대학자이다.

## 16) 신기하고 다양한 책세상

세상에서 가장 작은 책, 세상에서 가장 큰 책, 세상에서 가장 긴 제목의 책, 팝업북, 깃털책.. 다양한 재질과 형태로 만들어진 책 등 전시하거나 전시가 힘들다면 영상자료로 보여주기

## 제 4 절 나도 출판인(직업체험코너)

- 출판도시에서 일하는 사람들 (다양한 기법으로 제작. 직업 탐색) 영상인터뷰 제작, 전시입구에 상영 또는 체험코너에서 상영.
- 직업에 대한 정의와 하는 일, 적성, 필요로 하는 능력 등을 다양한 전시기법으로 제시.
- 그 직업을 가장 잘 설명해주는 다양한 소품 등을 활용, 워크북 미션활동 구성.

출판기획자	시장의 흐름을 파악하여 독자들이 요구하는 책을 기획하는 사람을 말한다. 독자가 원하는 작품을 기획하기 위해서는 시장 조사를 하기도 한다. 또한 주제 설정 및 작가 선정, 그리고 책 홍보 구상 등 출판에 관한 거의 모든 업무를 진행한다. 핵심 능력 : 창의력, 대인관계능력, 공간시각능력
편집자	작가가 쓴 원고를 검토하고 편집한다. 잘못된 표기법을 문법에 맞게 교정하고 매끄럽게 다듬어 독자가 이해하기 쉽게 수정한다. 그러나 내용상의 오류나 애매한 사항들은 작가의 의도가 있을지도 모르니 작가와 상의해서 수정한다. 핵심 능력 : 이해력, 맞춤법, 교정 교열 지식
작가	글을 쓰는 사람을 말한다. 소설가나 시인처럼 창작을 하는 사람도 있고, 지식정보 책의 기획 글을 쓰는 사람도 있다. 작가가 되는 데는 특별한 자격은 없지만 문법이나 맞춤법 등 기초적인 글쓰기 방법은 알아야 한다. 핵심 능력 : 창의력, 문장력, 다양한 경험과 지식
일러스트레이터	책에 들어가는 그림을 그리는 사람. 그림은 책의 중요 부분을 시각적으로 표현해서 글의 집중도를 높인다. 그림을 그려야 하는 만큼 미술에 재능과 컴퓨터 그래픽 관련 기술을 익혀야 한다.

	핵심 능력 : 미술, 창의력, 컴퓨터 그래픽 기술
북디자인	책 표지와 내용을 효과적으로 잘 보일 수 있도록 꾸민다. 책의 성격과 주제, 그리고 주 독자 층에 맞게 이미지, 색깔, 글자의 배열 및 모양과 크기 등을 조절 해서 디자인 한다. 핵심 능력 : 이해력, 창의력, 컴퓨터 그래픽 관련 기술
번역가	외국의 서적을 우리 글로 번역하거나 우리 책을 외국어로 번역하는 일을 한다. 그래서 우리나라 말과 번역해야 하는 나라의 말을 매우 잘 알아야 한다. 맞춤법이나 띄어쓰기도 정확하게 알아야 하고, 번역하는 글 분야의 상식과 전문지식도 풍부해야 한다. 핵심능력: 외국어 능력, 문장력, 표현력, 번역 글 분야 상식과 전문지식
마케터	책 판매를 담당하는 사람으로써 시장의 흐름을 파악하여 마케팅 전략을 짠다. 새로운 책이 나오면 홍보와 판매를 위해 이벤트를 기획하고 진행하기도 한다. 또 출판 기획자에게 아이디어를 제공하기도 한다. 핵심 능력 : 통찰력, 판단력, 논리력, 언어능력
그 밖의 출판 관련 직업들	경영전문가, 행정전문가, 저작권 관리자, 감수자, 인쇄 기술자, 제지 기술자, 출판 제작 관리자, 광고 홍보전문가, 물류관리사 등 많은 사람들이 출판 관련해서 일을 하고 있다.

## 1. 출판기획자 체험공간

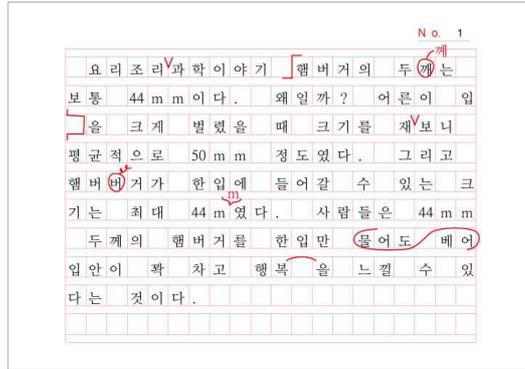
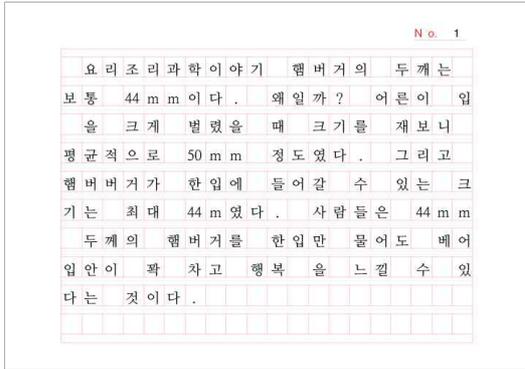
- 공통적으로 직업체험공간에 직업인들의 작업일지, 기획안, 작업공간 사진등을 모아서 그 직업에 대한 이해를 도울 수 있도록 전시공간을 구성 한다.  
(협의회에서 공문을 발송하여 각 출판사의 협조하에 자료를 모을 수 있도록 함)

예시)편집기획안 ( 2009년 3월 3일 ) 담당자 이름 :			
제목(가제)	게으른 고양이의 결심	출간 예정일	2009.3. 17.
컨셉	혼자 놀기 좋아하는 게으른 고양이가 친구들의 중요성을 깨달으며 부지런해지는 교훈적 이야기!		

도서내용 (예상카피or 시놉)	자신의 소파에서 하루를 보내며 움직이기 싫어하는 고양이는 어느 날 벼룩에 옮겨 된다. 고양이는 성가신 벼룩을 떼내고자 벼룩을 옮길 상대를 찾아 나선다. 여러 상대를 거쳐 우여곡절 끝에 벼룩을 떼어내고 자신의 일상으로 돌아오지만 안락하다고 느꼈던 일상이 심심하게 느껴진다. 고양이 똥굴이는 게으른 자신을 부지런하게 만들었던 벼룩을 찾아오기 위해 친구들을 찾아 아침 일찍부터 움직이기 시작한다.					
차별화 요소 (주요 메시지, 특장점 등)	- <책 먹는 여우>의 작가 프란치스카 비어만의 최신작 - '친구들의 중요성'과 '부지런함'이란 교훈적 주제를 고양이를 빗대어 유머 있게 접근함.					
예상독자	1차(핵심) 타겟: 6세~9세 2차(확산) 타겟: <책 먹는 여우>의 작가를 알고 있는 부모			분류 분야	꼬마 도서관	
저자(역자) 특이사항	프란치스카 비어만					
시장분석 경쟁서 분석 등	초등 저학년의 경우, 창작 분야에서도 바른 습관 기르기 또는 친구 관계 같이 실생활 소재들이 주목받고 있다. ex) <게으름뱅이 탈출학교> - 예스24 지수 29472/ 5,236 <친구가 필요해> - 예스 24지수 32643/ 알라딘 지수 13,871					
도서기초사항	계약 조건	선인세 5,000 euro 7%	판형	60*230	예상가격	8,500원
	장정	양장	면수	56쪽	도수	4도
마케팅포인트	-프란치스카 비어만의 신작 -사회성과 바른 습관을 고민하는 외동 자녀를 둔 부모 공략->친구로 인해 생활이 훨씬 즐거워질 수 있고, 또한 게으름까지 탈출한다는 내용을 강조함.					
마케팅 참고사항						

- 전시실에 기획서 , 나온 책들의 띠지, 표1, 표4등을 전시하여 출판기획서 작성하기
- 워크북 : 출판기획서 작성과 전시와 연계된 교정, 교열 체험을 구성한다.
- 교정, 교열지 샘플전시, 흔히 틀리는 말 모음, 사전 , 외래어 표기법, 역사를 왜곡한 일본 한자말 등

● 워크북 교정 원고사례



2. 복디자이너 체험공간

- 워크북 : 색이나 글,그림 배치 능력 체험할 수 있는 공간구성
- 두개의 책표지를 보고 틀린 그림 찾기(글자포인트, 색, 띠지 등의 차이점 찾기)
- 그림판 프로그램(인디자인)으로 직접 다양한 책표지 만들기(태블릿으로 다양한 글꼴, 색채, 디자인 체험하기)
- 디자인 시연 컴퓨터와 디자인프로그램 소프트웨어 인쇄로 책표지 출력
- 디자인 프로그램을 체험할 수 있는 데스크탑 또는 태블릿 설치 구매예산단가 예시

데스크탑 구입	9,300,000	930,000원 × 10대 = 9,300,000원
모니터 구입	2,000,000	200,000원 × 10대 = 2,000,000원
태블릿 구입	3,600,000	360,000원 × 10대 = 3,600,000원
클립스튜디오 구입	2,524,800	252,480원 × 10개 = 2,524,800원
Adobe 구입	2,772,000	23,100원 × 12개월 × 10개 = 2,772,000원

### 3. 마케터 체험공간

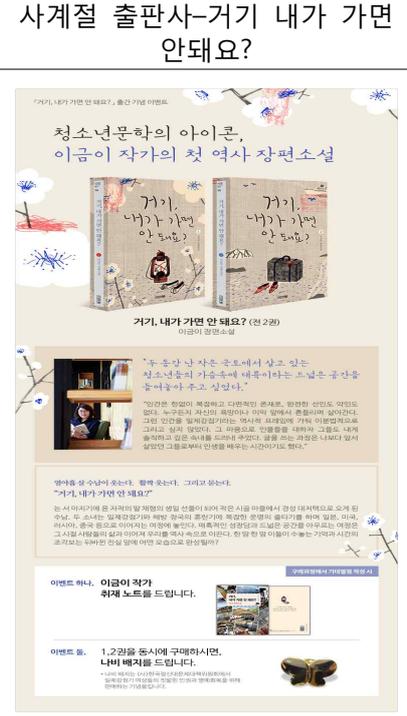
- 워크북 : 이벤트기획서 작성  
(이벤트기간, 이벤트명, 이벤트내용, 도서소개, 서점당 배포수, 이벤트개수 등 정하기)
- 자석 그림판에 책 디스플레이하기 → 커다란 마케팅 지도판에 서점들, 지하철광고판, 티비광송, 인터넷블로그, 입소문 등등 마케팅 요소들을 보여준다. → 여러종류의 책표지(자석)를 바둑알처럼 많이 준비해 놓는다. → 마케팅 지도판에 자기가 홍보해야 할 책을 붙인다.
- 실제 사용한 매출계획표나 매출추이, 시장조사, 도표나 그래프를 전시

구분		출간 전							출간 1주전							1주차											
날짜		12/29	12/30	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9	1/12	1/13	1/14	1/15	1/16	1/17	1/18	1/19	1/20	1/21	1/22	1/23	1/24	1/25	1/26	1/27	1/28	1/29	
주요목표		도서 사전홍보							예판부수 서점별 200부 이상							예판부수 서점별 300부 이상											
주요 실행		사전홍보							예판 시작							오프라인 매장 진열											
오프라인	교보문고	본사광고																									
		광화문점																									
		강남점																									
		잠실점																									
		분당점																									
		영등포점																									
	서문고	목동점																									
		본사광고																									
		센트럴 시티																									
		목동점																									
영풍문고	광주점																										
	코엑스점																										
온라인	교보온라인	메인탑																									
		분야노출																									
		기타																									
	예스24	메인탑																									
		분야노출																									
		기타																									
	인터파크	메인탑																									
		분야노출																									
		기타																									
	알라딘	메인탑																									
		분야노출																									
		기타																									

● 마케팅기법

1) 마케팅실 홍보용 온라인 서점 이벤트 자료 조사

인터파크		
김영사-요리스타 청	사계절-육망연습	넥서스-걱정마 걱정건강시리즈
		

에스24		
자음과모음-청소년브랜드전	들녘출판사	사계절 출판사-거기 내가 가면 안돼요?
		

예스24		
키다리 출판사 -란란의 아름다운 날	돌베개-피자와 파스타로 읽는 맛있는 유럽사	창비-철의 시대

## 2) SNS홍보, 북트레일러, 팟캐스트- 새로운 시도

스마트시대에 맞추어 마케터들은 블로그나 카페, 트위터와 페이스북을 이용한 SNS홍보 마케팅, 영화의 예고편처럼 제작하는 북트레일러, 팟캐스트나 앱을 이용해 새로 나온 책을 홍보

이 중 책과 관련된 인기 있는 팟캐스트 소개	
	<p>집안 곳곳에 쌓아둔 만권의 책에 관한 이야기 - <b>이동진의 빨간 책방</b></p> <p>'이동진의 빨간 책방'은 출판사 '위즈덤하우스'에서 제작하는 팟캐스트 방송 프로그램으로 다양한 책을 소개하며, 책을 직접 낭독해주기도 한다.</p>



책과 사람의 만남 - **창비 라디오 책다방**

아나운서 박혜진과 문학평론가 송종원이 진행하는 라디오 책다방 시즌 2는 감동과 재미를 나누는 대화와 다양한 코너들로 구성되어 있다.



어린이청소년 문학전문 출판사 - **푸른책방 BOOK소리**

어린이청소년 문단의 대표 작가들과 신예 작가들을 인터뷰하고 다양한 문화계 뉴스도 전해준다.



소설 전문 팟캐스트 낭만서점



명로진 권진영의 고전읽기

김영하의  
책읽는  
시간



**읽어  
드림**

책 읽어주는 팟캐스트 방송  
'읽어드림'입니다.

**문학  
이야기**

문학동네 채널 ONE

김사인의  
**詩** 다방

## 4. 글 작가 체험공간(글쓰기 위주)

- 워크북 : 이모티콘으로 이야기 구성
- 보드판과 보드펜(투명한 유리판을 칠판으로 이용해도 좋음)  
: 칠판을 활용해서 낙서하는 것처럼 예술품 만들기
- 명문장 또는 낱말 카드로 글 만들기 → 책의 좋은 문구 카드(또는 자석)을 벽에 가득 붙여 놓는다. → 그중에서 마음에 드는 문장, 단어들을 골라 하나의 이야기를 만든다.
- 다양한 작가들의 작품을 비교전시  
(웹툰작가의 웹툰만화/ 시나리오 작가의 영화/ 방송작가의 드라마/ 동화작가의 어린이 동화책)
- 낱말카드

### ① 가택질

[명사] 아이들이 서로 잡으려고 쫓고, 이리저리 피해 달아나며 뛰노는 장난  
용례) 깊은 곳에 들어가 물장구와 **가택질**이다. 어린아이 그대로의 순진한 마음이 방울방울 날리는 물방울과 함께 하늘을 휘젓었다가는 쏟아지는 것이다. <이효석, 들>

### ② 갈강갈강하다

[형용사] 얼굴이 파리하고 몸이 여윈 듯하나 단단하고 굳센 기상이 있다.  
용례) 순경이는 사십이 넘은 **갈강갈강하게** 생긴 여자인데 여자의 키로는 중키가 넘을 것 같다. <이기영, 고향>

### ③ 갈매

[명사] 짙은 초록색  
용례) 잇다홍 무명 적삼에 **갈매** 무명 치마를 입었는데 매무새까지도 얌전하다. <홍명희, 임궫정>

### ④ 갓밭이

[명사] 날이 막 밝을 무렵.  
용례) 두 젊은이는 대둔산 서북쪽 계곡을 타고 내려갔다. 초겨울 **갓밭이**의 냉기가 차갑게 불을 활궤었다. <송기숙, 녹두 장군>

### ⑤ 격실격실하다

[형용사] 성질이 너그러워 말과 행동이 시원시원하다.  
용례) 누님은 중성적인 **격실격실한** 성격을 가진 부인이라, 내 배 앓아 낳은 딸이 아니라고 구박을 하거

나 들볶거나 할 사람은 아니었지만... <한무숙, 돌>

⑥ 결국하다

[형용사] 얼굴 생김새나 마음씨가 깨끗하고 야무져서 빈틈이 없다.

용례) 흰 도포를 입고 가슴에 하늘빛 술띠를 두른 두 아들은 하나같이 **결국하고** 아름다웠다. <한무숙, 만남>

⑦ 꺾

[명사] 유난히 귀엽게 여겨 사랑함.

용례) 어려서부터 남의 **꺾**만 받고 곱게 자란 진수는 진지는 하되 끈기가 부족하였다. <한무숙, 어둠에 갇힌 불꽃들>

⑧ 깔축없다

[형용사] 조금도 축나거나 버릴 것이 없다.

용례) 바로 완장을 통해서 그는 지도에 그려진 광활한 땅덩어리 전체가 **깔축없는** 자기의 소유물임을 알뜰뜰하게 확인하고 있었다. <윤홍길, 완장>

⑨ 껌냥

[명사] 스스로 일을 헤아림. 또는 헤아릴 수 있는 능력.

용례) 그는 자기의 **껌냥**을 잘 알고 있었다. <이기영, 봄>

⑩ 나들잇별

[명사] 나들이 할 때에만 쓰는 좋은 옷과 신 따위의 총칭.

용례) 옛장수라고 **나들잇별** 한 벌 없으란 법 있습니까? <박완서, 미망>

⑪ 나비잠

[명사] 갓난아이가 두 팔을 머리 위로 벌리고 편히 자는 잠.

용례) 팔을 어깨 위로 쳐들고 **나비잠**을 자던 갓난아이가 얼굴을 심하게 구기며 울기 시작했다. <진용선, 정선아라리>

⑫ 다라지다

[형용사] 여간한 일에 겁내지 아니할 만큼 사람됨이 야무지다.

용례) 조금도 **다라진** 맛이 없는 것 같은 스물다섯이 채 되었을까 한 청년이다. <계용목, 별을 헨다>

⑬ 덜푹지다

[형용사] 푸지고 탐스럽다

용례) 꽃이 어떻게 **덜푹지게** 피었는지 이것 한 나무만 있으면 세상이 다 가을이라도 혼자 봄 노릇을 할 듯하다. <최남선, 심춘순례>

⑭ 도두보다

[동사] 실상보다 좋게 보다.

용례) 제 것이면 **도두보고** 남의 것을 깔보려 하는 것이 인간의 숙명적인 성격인가 보다. <이희승, 병어리 냉가슴>

15 동티

[명사] 건드려서는 안 될 것을 공연히 건드려서 스스로 걱정이나 해를 입음. 또는 그 걱정이나 피해를 비유적으로 이르는 말.

용례) 늙은 불여우가 짓고 다니면 반드시 **동티**가 나고야 만다니까! <이무영, 농민>

16 두남받다

[동사] 남다른 도움이나 사랑을 받다.

용례) 더군다나 여자가 귀한 집안이어서 꽤나 **두남받으며** 자랐던 모양이더라구. <김소진, 쌍가매>

17 뒤빨치기

[명사] 남의 밑에서 그 뒤를 거들어 도와줌.

용례) 전향과 수근비는 장녹수보다도 상감의 사랑을 먼저 받았건만, 제안궁에서 장녹수가 들어온 뒤에는 슬그머니 **뒤빨치기**가 되었다. <박종화, 금삼의 피>

18 드티다

[동사] 예정하였거나 약속하였던 것이 어그러져 연기되다. 또는 그렇게 연기하다.

용례) 후퇴나 철수할 시간을 **드티어** 주느라고, 총으로 탱크와 싸운 용사 아닌가! <염상섭, 취우>

19 등걸잠

[명사] 옷을 입은 채 아무것도 덮지 아니하고 아무 테나 쓰러져 자는 잠.

용례) 그러나 **등걸잠**에 익달한 그들은 천연스럽게 나란히 누워 주리차게 퍼붓는 밤비 소리를 귀담아 듣고 있었다. <김유정, 소낙비>

20 떠세

[명사] 재물이나 힘 따위를 내세워 쟁취하고 역지를 쓰는 짓.

용례) 명옥이만 하더라도 특하면 **떠세**가, 제 남편 덕에 출세하게 된 것이 아니냐는 것이다. <염상섭, 돌아온 어머니>

21 띠앗

[명사] 형제나 자매 사이의 우애심.

용례) 다음의 일천 년간은 동족 일문끼리 **띠앗**이 사납다가는 배기지 못할 터이니 무엇보다도 먼저 내적 통일을 해야 하겠다 하여...

<최남선, 백두산 근참기>

22 마수걸이

[명사] 맨 처음으로 물건을 팔거나 부딪히는 일.

용례) **마수걸이**에 수월치 아니한 태령을 만나서 얼마만큼 난색이 있어 하는 죽헌을 가다듬어서... <최남선, 심춘순례>

㉓ 마중물

[명사] 펌프에서 물이 잘 나오지 아닐 때 물을 끌어 올리기 위하여 위에서 붓는 물,

용례) 깊은 샘에서 펌프로 물을 퍼 올리려면 한 바가지쯤의 마중물이 필요한 것이다. <이병주, 행복어 사전>

㉔ 맨드리

[명사] 옷을 입고 매만진 맵시.

용례) 그는 인물보다 맨드리가 쓰레기꾼 축에 섞이기는 아까웠다. <현덕, 남생이>

㉕ 먹거지

[명사] 여러 사람이 모여서 벌이는 잔치.

용례) 금성의 사랑에는 거의 밤마다 먹거지가 벌어졌다. <현진건, 무영탑>

㉖ 모르쇠

[명사] 아는 것이나 모르는 것이나 다 모른다고 잡아떼는 것.

용례) 나장이 노밤이를 꾸짖은 뒤 다시 늙은이더러 이 말 저 말 더 물어보았으나 늙은이는 모두 모르쇠로 방패막이하였다. <홍명희, 임궫정>

㉗ 무람없다

[형용사] 예의를 지키지 않아 삼가고 조심하는 것이 없다.

용례) 구민식은 여느 때 자기 앞에서 거의 의식적으로 무람없는 짓을 함부로 해 보이곤 하는 정작귀의 부은 입 모습을 건너다보면서 입을 열었다. <한승원, 해일>

㉘ 무지르다

[동사] 말을 중간에서 끊다.

용례) 바깥주인이 안주인의 말 나오는 것을 무질러 핀잔을 준다. <이해조, 고목화>

㉙ 미주알고주알

[부사] 아주 사수한 일까지 속속들이

용례) 털이가 안 된다는 까닭을 미주알고주알 캐내서 수다 늘어놓는데 주만은 참다 못하여 소리를 뺏 질렀다. <현진건, 무영탑>

㉚ 바람꽃

[명사] 큰 바람이 일어나려고 할 때 먼 산에 구름같이 끼는 뽕얀 기운.

용례) 멀리 둘러선 높직한 산들이 바람꽃에 뿌옇게 싸여 있는 게 마치 하암리 김가네 기와집 안방에 둘러친 병풍 속의 그림 같아 보였다. <전상국, 하늘 아래 그 자리>

㉛ 바투

[부사] 두 대상이나 물체의 사이가 썩 가깝게.

용례) 그는 농구화의 코끝을 적실 듯이 찰랑대는 물가에 바투 붙어 섰다. <윤홍길, 완장>

32 발쇠꾼

[명사] 남의 비밀을 캐내어 다른 사람에게 넘기지 알려 주는 것을 습관적으로 하는 사람.

용례) 그리고 보면 대갓집에다 **발쇠꾼**을 놓아서 염탐을 하는 경우도 없지 않겠구려. <김주영, 객주>

33 배돌다

[동사] 한데 어울리지 아니하고 조금 동떨어져 행동하다.

용례) 슬슬 눈치를 보며 **배돌았고**, 혈색 없는 얼굴로 통 입을 떼지 않았다. <조정래, 태백산맥>

34 배참

[명사] 꾸지람을 듣고 그 화풀이를 다른 데다 함.

용례) 입때껏 느려느려 누놀며 해찰만 부리던 신대복이가 **배참**으로 드티면서 반겨 물었다. <이문구, 우리 동네 정씨>

35 벌충

[명사] 손실이나 모자라는 것을 보태어 채움.

용례) 그동안 먹지 못한 것을 **벌충**이라도 하듯 된밥을 식성대로 우겨 넣었으니 위가 견디날 까닭이 없었다. <송기숙, 암태도>

36 벽창호

[명사] 고집이 세며 완고하고 우둔하여 말이 도무지 통하지 아니하는 무뚝뚝한 사람.

용례) 넌들 **벽창호**가 아닌 담에야 그만 생각이 없겠나? <심훈, 상록수>

37 보비리

[명사] 아주 아니꼽게 느껴질 정도로 인색한 사람.

용례) 그래서 이악스럽기 짝이 없는 **보비리**인 이 침까지도 은근히 꺼리는 주인마누라한테 온갖 구박을 다 받아 가면서도 묵묵히 일만 해 온 그가 사람이 달라진 것은 지난해 시월 공주를 다녀온 다음부터였다. <김성동, 국수>

38 복성스럽다

[형용사] 생김새가 모난 데가 없이 둥그스름하고 도톰하여 복이 있을 듯하다.

용례) 바가지처럼 둥글고 수수한 얼굴을 **복성스럽다** 해서 이상(理想)으로 삼는다. <이어령, 흙 속에 저 바람 속에>

39 비거스름이

[명사] 비가 갠 뒤에 바람이 불고 기온이 낮아지는 현상.

용례) 초가 골뚝에선 저녁 청솔가지 연기가 **비거스름이**에 놀려 안개처럼 번져 나가고 있었다. <이문구, 관촌 수필>

40 빙통그러지다

[동사] 하는 짓이 꼭 비뚤로만 나가다.

용례) 세상 놈들이야말로 동으로 가라면 서로만 달아나는 **빙통그러진** 놈뿐이외다. <염상섭, 표본실의 청개구리>

〔41〕 백백하다

[형용사] 시야가 비좁게 촘촘하다.

용례) 그의 눈에는 회관 앞마당에 전보다 몇 곱절이나 **백백하게** 모여 선 회원들이, 팔다리를 벌렸다 오므렸다 하며, 체조를 하는 광경이 보였다. <심훈, 상록수>

〔42〕 사날

[명사] 제멋대로만 하는 태도

용례) 그런 짓을 저 방 생원이 시킨 일인가, 차 씨가 제 **사날**로 농간을 부렸는가 알아봐 주시고.... <송기숙, 녹두장군>

〔43〕 사로자다

[동사] 염려가 되어 마음을 놓지 못하고 조바심하며 자는 잠

용례) 이러할 때에 잠을 **사로자던** 안빈은 눈을 뜬다. <이광수, 흙>

〔44〕 살붙이

[명사] 혈육으로 볼 때 가까운 사람. 보통 부모와 자식의 관계에서 쓴다. =피붙이

용례) 고아나 다름없는 신세였는데 **살붙이**가 그리운 생각이 난 적도 없다. <최익훈, 광장>

〔45〕 살천스럽다

[형용사] 쌀쌀하고 매섭다.

용례) 어둠 속에 눈을 뜬 강실이한테 무참히 끼쳐 든 것은 생전 처음 맞닥뜨린 낯섦의 스산하고 **살천스러운** 기운이었다. <최명희, 혼불>

〔46〕 상막하다

[형용사] 기억이 분명하지 않고 아리송하다.

용례) 삼 년을 그린 탓인지 그 안타까운 모양이 **상막하게** 얼른 나타나지 않는다. <현진건, 무영탑>

〔47〕 새때

[명사] 끼니와 끼니의 중간 되는 때.

용례) 처남은 아침 **새때**쯤부터 별절게 취해 있곤 하는 호주가였다. <한승원, 날개들은 돌아갈 줄 안다>

〔48〕 새참하다

[형용사] 새뜻하고 참하다.

용례) 그는 나들이옷을 썩 빼고 분홍 고무신을 **새침하게** 신었다. <이기영, 고향>

〔49〕 썰빚

[명사] 날이 썰 무렵의 빚.

용례) 기차 바퀴의 구르는 대로 퍼져 나가는 **썰빚**이.... <최남선, 백두산 근참기>

㉔ 선웃음

[명사] 우습지도 않은데 꾸며서 웃는 웃음.

용례) 이제는 **선웃음**까지 지어 가며 부지런히 월남에서 벌어졌던 해괴한 일화들을 되새김질했다. <안정효, 하얀 전쟁>

㉕ 섬뻑

[부사] 어떤 일이 행하여진 후 곧바로.

용례) 내가 말을 너무 까다롭게 내기 때문에 **섬뻑** 대답이 안 나왔거나 그랬겠지요. <채만식, 치숙>

㉖ 세나다

[동사] 상처나 부스럼 따위가 덧나다.

용례) 팔에 감은 붕대가 비에 젖고 물에 불어 달라붙으면서 **세난** 상처가 저리고 아파 꼼짝할 수가 없었다.

<황순원, 나무들 비탈에 서다>

㉗ 소나기밥

[명사] 보통 때에는 얼마 먹지 아니하다가 갑자기 많이 먹는 밥.

용례) 그렇게 **소나기밥**을 먹고 하는 동안에 그녀의 위장은 엉망이 되었다. <한무숙, 생인손>

㉘ 소담스럽다

[형용사] 음식이 풍족하여 먹음직한 데가 있다.

용례) 자그마한 양접시에 흰무리떡이며, 송편과 갖은 경단을 곁들여서 **소담스럽게** 담은 것이 먹음직스러워 보였다. <염상섭, 우주 시대 전후의 아들딸>

㉙ 수나롭다

[형용사] 무엇을 하는 데 어려움이 없이 순조롭다.

용례) 누구 말이던가, 머리를 쓰면 쓸수록 **수나롭게** 돌아간다더니만 상배는 비로소 그 말을 실감했다. <이문구, 장한몽>

㉚ 슬겁다

[형용사] 마음씨가 너그럽고 미덥다.

용례) 순영이가 내 이종 동생이라고 해서 하는 말이 아니네만, 그만하면 인물도 반반하고 속도 **슬거워서** 자네한테는 잘 어울릴 것일세. <문순태, 타오르는 강>

㉛ 시나브로

[부사] 모르는 사이에 조금씩 조금씩.

용례) 그는 비슬비슬하다 어느 틈엔가 구덩이 속으로 **시나브로** 없어져 버린다. <김유정, 금 따는 콩밭>

㉜ 시망스럽다

[형용사] 몹시 짓궂은 데가 있다.

용례) 아이들이야 학교 가는 시간을 빼고는 내내 밖에서만 노는데, 놀아도 여간 시망스럽게 놀지 않았다. <최일남, 노새 두 마리>

〔59〕 신소리

[명사] 상대방의 말을 슬쩍 받아 엉뚱한 말로 재치 있게 넘기는 말.

용례) 구경꾼들은 신소리를 해 대며 웃었다. <하근찬, 야호>

〔60〕 실답다

[형용사] 꾸밈이나 거짓이 없이 참되고 미답다.

용례) 그러나 정자 자신이 얼마나 실답고 자기 자신에게 충실한가는 누가 알 일인가? <염상섭, 만세전>

〔61〕 실박하다

[형용사] 사람이나 물건 따위가 보기에 매우 실하다.

용례) 추녀 끝이 덩실한 집들이 규모 있게 서 있고 울타리도 돌로 실박하게 둘러있었다. <오유권, 절도>

〔62〕 심드렁하다

[형용사] 마음에 탐탁하지 아니하여서 관심이 거의 없다.

용례) 속으로 기뻐지만 내색하지 않고 오히려 심드렁하게 반문했다. <황석영, 무기의 그늘>

〔63〕 쓸쓸하다

[형용사] 품질이나 수준 정도 따위가 웬만하여 팬찮거나 기대 이상이다.

용례) 함경도는 콩이 많이 나는 곳인데, 이게 가격 변동이 심해서 이문이 여간 쓸쓸하지 않았으나, 일본 상인들 등쌀에 장사가 마음대로 안 되었다. <송기숙, 녹두 장군>

〔64〕 안다미

[명사] 남의 책임을 맡아 짐.

용례) 지금 외국 군대를 불러온 것은 민씨 일당이지만, 그 안다미를 우리 농민군이 뒤집어쓰게 생긴 판입니다. <송기숙, 녹두 장군>

〔65〕 안차다

[형용사] 겁이 없고 야무지다.

용례) 아키코는 방세를 내래도 입을 꼭 다물고는 안차게도 대꾸 한마디 없다. <김유정, 따라지>

〔66〕 알심

[명사] 은근히 동정하는 마음.

용례) 영호가 오 선생이 더위하는 것을 알고 알심 있어 세숫물을 가져왔다. <채만식, 소년은 자란다>

〔67〕 앙감질

[명사] 한 발은 들고 한 발로만 뛰는 짓. =깨금질

용례) 개똥 물은 계다짜의 오른발을 들고 **양감질**로 뛰면서 깔깔대고 웃었다. <문순태, 타오르는 강>

〔68〕 애당기다

[동사] 마음에 끌리다.

용례) 발에 맞을 성싶으면 **애당기실** 때 사 가소. <박경리, 토지>

〔69〕 애면글면

[부사] 몹시 힘에 겨운 일을 이루려고 갖은 애를 쓰는 모양.

용례) 그는 집에 돌아와 자기가 **애면글면** 장만해 놓은 그릇을 부수었다. <김유정, 생의 반려>

〔70〕 앵돌아지다

[동사] 노여워서 토라지다.

용례) 말바우 어미는 **앵돌아진** 표정으로 법당 앞 댓돌 아래 쪼그리고 앉아 있었다. <문순태, 타오르는 강>

〔71〕 약비나다

[동사] 정도가 너무 지나쳐서 진저리가 날 만큼 싫증이 나다.

용례) 소를 통째로 잡아다가 각을 떠서 판 부대하고 나누긴 했지만 한이틀 **약비나게** 고기로만 배를 불린 적도 있다고 했다. <박완서, 그 많던 싱아는 누가 다 먹었을까>

〔72〕 어리눅다

[동사] 일부러 어리석은 체하다.

용례) 서태석이가 소작인들의 **어리눅은** 표정에서 무슨 낚새를 눈치 챘는지 말머리를 돌렸다. <송기숙, 암태도>

〔73〕 어썰고비썰다

[동사] 요구나 권유를 이리저리 사양하다.

용례) **어썰고비썰고** 하기가 싫어서 잔이 앞에 오는 대로 덥석덥석 받아먹었다. <홍명희, 임꺽정>

〔74〕 어우렁더우렁

[부사] 여러 사람들과 어울려 들떠서 지내는 모양.

용례) 골짜기 산등성이에 흰 뚜갈 꽃이 피는 여름도 **어우렁더우렁** 지나고... <문순태, 피아골>

〔75〕 에움길

[명사] 굽은 길. 또는 에워서 돌아가는 길.

용례) 그들은 주로 마을 들머리 길을 잡지 않았고 들길이나 야산을 넘는 **에움길**로 우회를 하다가도... <김원일, 불의 제전>

〔76〕 여우별

[명사] 비나 눈이 오는 날 잠깐 났다가 숨어 버리는 별.

용례) 여우벌이 나는 것을 개는 줄로 알고 정 생원이 뒤설레를 쳐서... <홍명희, 임궏정>

〔77〕 오사바사하다

[형용사] 굳은 주건 없이 마음이 부드럽고 사근사근하다.

용례) 계집이 어찌 오사바사하고 수완이 반지라운지... <윤홍길, 완장>

〔78〕 옥생각

[명사] 웅졸한 생각. 공연히 자기에게 해롭게만 받아들이는 그런 생각.

용례) 사내대장부가 웅졸하게 그게 무슨 말이야. 그럴수록 마음을 단단히 먹어야지. 아예 그런 옥생각은 먹지 마라. <이기영, 고향>

〔79〕 움살

[명사] 매우 친밀하고 가까운 사이.

용례) 김시만은 전봉준과 나이도 비슷했지만, 의기도 투합하여 금방어나들이하는 움살이 되고 말았다. <송기숙, 녹두 장군>

〔80〕 왕배덕배

[부사] 이러니저러니 하고 시비를 가리는 모양.

용례) 밤중이라 인근의 입맛 까다로운 장터 왈자나 객점에 묵고 있는 상단 패거리들이 모이지 않아 다행이지 만약 그들이 피어든다면 왕배덕배 가리기 전에 그 당장 명석말이 난장질당하기 알맞을 지경이었다. <김주영, 객주>

〔81〕 왕청되다

[형용사] 차이가 엄청나다.

용례) 금교 역말에서 평양 진상봉물을 빼앗아 간 화적이 왕청된 유달산 패보다도 가까운 청석골패가 아닐까... <홍명희, 임궏정>

〔82〕 우수리

[명사] 일정한 수나 수량에 차고 남는 수나 수량.

용례) 조카에게 이십만 원을 일 할로 얻어 쓸 터이니, 우수리 이만 원만 현금으로 내놓고, 표를 한 장 써내라는 것이다. <염상섭, 두 파산>

〔83〕 울가망

[명사] 근심스럽거나 답답하여 기분이 나지 않음. 또는 그런 상태.

용례) 저쪽도 쾌쾌히 들어 덤벼야 말하기가 좋을 텐데 울가망으로 한풀 꺾이어 들음에는 더 지껄일 맛도 없는 것이다. <김유정, 따라지>

〔84〕 의몽스럽다

[형용사] 보기에 겉으로는 어리석어 보이나 속으로는 영리한 데가 있다.

용례) 팔기는 짐짓 의몽스러운 바보짓을 해 보인다. <김춘복, 쌈짓골>

85) 이울다

[동사] 꽃이나 잎이 시들다.

용례) 감꽃이 하얗게 **이울** 때쯤이면 아이들은 곧잘 새벽잠을 설치곤 했었다. <이동하, 장난감 도시>

86) 자발없다

[형용사] 행동이 가볍고 참을성이 없다.

용례) 가만둬도 괜찮았을지 몰랐는데 원체 **자발없는** 작자라 지레 겁이 나서 피를 낸다는 것이 제 피에 제가 걸려들고 만 풀이었다. <송기숙, 자랏골의 비가>

87) 재념이

[명사] 산에서 부는 바람. =산바람

용례) 그믐치를 하는 **재념이**인가. 희끗희끗 눈발을 거느린 밤바람이 차다. <김성동, 국수>

88) 주리팅이

[명사] 부끄러움을 아는 마음

용례) 선생질하는 것은 고사하고, 미꾸라지 용 된 거는 왜 생각 못하냐고? 나도 인제는 딸 살리고 싶은 생각 안 하건마는, 염치없고 **주리팅이** 없다! <박경리, 토지>

89) 중동무이

[명사] 하던 일이나 말을 끝내지 못하고 중간에서 흐지부지 그만두거나 끊어 버림.

용례) 최봉일은 주양수가 이때껏 지껄인 말들을 한 마디도 듣지 않고 줄곧 자기의 생각만 해 왔던 듯 이렇게 **중동무이**를 하고 나셨다. <한승원, 해일>

90) 찌러기

[명사] 성질이 몹시 사나운 향소.

용례) 고삐 풀린 **찌러기** 소같이 길길이 날뛰는 종술의 가슴팍을 익삼 씨가 거꾸 손으로 밀어붙였다. <윤홍길, 완장>

91) 철겹다

[형용사] 제철에 뒤져 맞지 아니하다.

용례) 남산의 푸르던 소나무는 가지가 휘도록 **철겨운** 눈 덩이를 안고 함박꽃이 피었다. <현진건, 적도>

92) 추레하다

[형용사] 걸모양이 깨끗하지 못하고 생기가 없다.

용례) 달수의 그런 **추레한** 꼴을 본 사람들은 경멸에 앞서 동정을 보냈다. <최일남, 거룩한 응달>

93) 칼바람

[명사] 몹시 매섭고 독한 바람.

용례) 설달그믐께나 강을 훑고 올라온 **칼바람**이 살점을 도려내는 듯 싶었다. <문순태, 피아골>

94) 코숭이

[명사] 물체의 뾰족하게 내민 앞의 끝 부분.

용례) 그는 한 손에는 아이들 고무신 **코숭이**가 비죽이 내보이는 종이 꾸러미를 들고 있었다. <손창섭, 잉여인간>

95) 터수

[명사] 살림살이의 형편이나 정도.

용례) 더군다나 안팎에서 받아 챙길 만큼 궁해 보이지도 않은 **터수**니 무슨 사연이 있긴 있는 모양이었다. <박완서, 미망>

96) 팍팍하다.

[형용사] 몹시 지쳐서 걸음을 내디디기가 어려울 정도로 다리가 무겁고 힘이 없다.

용례) 원체 경사가 져 있고, 또 산길을 꽤 걸어온 뒤라, 오르기에 두 다리가 **팍팍했다**. <서정인, 별관>

97) 핑구

[명사] 위에 꼭지가 달린 팬이

용례) 또 한번은 얼음판에 **핑구**를 돌리고 있는데..<김구, 백범일지>

98) 해찰

[명사] 마음에 썩 내키지 아니하여 물건을 부질없이 이것저것 집적거리 해침.

용례) 조선어 시간에 아이들이 **해찰**을 부리거나 또는 열심히 않는 아이가 있는지 한다 치면..<채만식, 소년은 자란다>

99) 해갈

[명사] 쌓이거나 모인 물건이 흩어져 어지러운 상태.

용례) 마당 하나 가득히 쓰레기통 같은 속에는 밥 짓던 화덕이며 장작개비, 냄비조각, 밥그릇들이 **해갈**이 되고..<염상섭, 취우>

100) 휘뚜루

[부사] 무엇에나 닥치는 대로 쓰일 만하게.

용례) 이 집 식구는 물론 고모들, 과출부나 드나드는 손님에게까지 **휘뚜루** 통용되는 성남댁의 호칭이었다. <박완서, 그 가을의 사흘 동안>

## 5. 인쇄제본기술자 체험공간

### 1) 워크북의 구성내용

- 워크북 : 인쇄의 원리에 대한 설명, 다양한 종이질감의 종으로 만든 명함을 비교할 수 있게 종이 샘플 전시
- 활판공방과 연계하여 활판 구조를 구비하여 전시
- 평판은 물과 기름의 원리, 친수성과 친유성을 이용하여 찍어내는 원리 설명
- 제본의 형태 : 무선제본, 양장, 중철
- CMYK기법으로 인쇄시연설치/ 힘들다면 영상으로 인쇄과정 재연
- 색의 삼원색 원리. 학생들에게 색의 삼원색 원리를 통해 인쇄기법소개
- 보통은 cmyk기법으로 인쇄하나 특별한 색이 필요한 경우에는 그라비아인쇄(8~12 색), 화사한 느낌을 살릴 수 있는 오목판을 이용.(화폐도 오목판으로 인쇄)
- 현대 인쇄술의 발달사 : 3D인쇄기를 설치 1시간 단위로 시연할 수 있게 세팅. 다양하게 만들어진 샘플도 전시해둔다.
- 레터프레스기 5대 설치-출판도시 지도와 이미지, 캐릭터 등을 동판으로 제작하여 명함으로 찍을 수 있게 체험코너 구성

### 2) 레터프레스기 종류

#### ① 아다나 8x5 핸드프린팅프레스



아다나 8x5 + 체이스 + 롤러 + 베이스 + 코인 + 코인키

아다나 8x5 핸드프린팅프레스

아다나는 수동으로 조작하는 옛방식의 인쇄기계로 8in x 5in는 가장 큰 크기로 소형 인쇄물 제작에 활용성이 뛰어나.

기계마다 제품 고유번호가 있으며 부속품 및 소모품 조달이 가능.

금액은 3,000,000원대/ 배송기간 2주~4주

② Letterpress Ultimate Starter Kit with Evolution



Price: \$102.99

아레나가 좀더 전문적인 교육과 관리가 필요하고, 교육받은 전문 운영 요원이 상주해야 한다.

3) 책의 모양을 구성하는 요소에는 판형, 색도, 용지, 제본방식 등이 있다.

판형	색도	용지	제본방식
책의크기	인쇄할 때 쓰는 색상의 가짓수 (4도,2도,단도)	표지와 본문인쇄에 쓰이는 종이	책을 묶어내는 방법 (양장본) (지장본)

#### 4) 인쇄방식에는 POD(Publish on Demand) 인쇄 , 오프셋 인쇄, 마스터 인쇄 등이 있다.

##### (1) POD(Publish on Demand) 인쇄

원고 작성부터 제본까지 출판의 모든 과정을 온라인으로 처리하고 인쇄판을 따로 만들 필요가 없어 출판비용을 줄일 수 있는 첨단인쇄 방식이다.

##### (2) 오프셋 인쇄

일반적인 서적 인쇄와 포스터, 잡지, 전단 등의 컬러 인쇄에 널리 이용된다. 세밀하고 정교하게 인쇄할 수 있어 고급 인쇄물에 적합하고 대량 인쇄가 가능하지만 비용이 많이 든다.

##### (3) 마스터 인쇄

비교적 간단한 설비로 1,000부 이하의 소량 인쇄물을 생산할 때 적합하다. 오프셋 인쇄나 POD 인쇄에 비해 품질이 떨어지며 다색인쇄에는 적합하지 않다.

#### 5) 인쇄색도

	<b>1도 인쇄:</b> 한 가지 색의 잉크를 사용하여 책을 인쇄한다. 일반적으로 먹색(검정) 잉크를 사용한다.
	<b>2도 인쇄:</b> 다양하고 독특한 편집을 하기 위해 2가지 색을 사용하는 것으로 기본색은 먹색이고 나머지 색은 주로 별색을 사용한다. 별색이란 4원색 이외의 색을 말하며 도수로 계산할 때 1도로 친다.
	<b>4도 인쇄:</b> 4원색을 조합하여 사용하는 것으로 컬러 편집물을 제작할 때 쓰인다. 4원색 별로 인쇄판을 만들어 인쇄하고, 컬러는 작은 점들로 변환시킨 후 각 점을 CMYK로 4등분하여 각 색별로 필름과 인쇄판을 만든 후 같은 종이에 4번 인쇄한다.
<b>NO image</b>	<b>별색 인쇄:</b> 비교적 가격이 비싸지만 소비자가 지정하는 모든 컬러를 인쇄할 수 있다.

## 6) 종이

### (1) 미색 모조지

출판물의 본문 용지로 가장 많이 사용된다. 백색 모조지는 눈부심이 있어 눈에 쉽게 피로를 줄 수 있는데 이 점을 보완하여 미색 염료를 첨가하고 무광 처리하여 가독성이 높다. 백색 모조지에 비해 가격이 비싸다.

### (2) 백색 모조지

보통 복사용지나 프린터용지로 가장 많이 사용되며 봉투나 본문용지로 사용되는 용지로, 표면이 매끄럽고 탄력성이 좋으며 색상은 백색이다. 색 재현력이 떨어지는 단점이 있지만 아트지에 비해 가격이 저렴하기 때문에 대량 광고물에 많이 쓰인다.

### (3) 이라이트지

표면이 거칠고 누런 색상 탓에 재생용지 느낌을 주지만 실은 천연펄프로 만들어진 종이. 미색모조보다 1.34배 부피감이 있으면서도 새털처럼 가벼운 장점 덕분에 인기가 높다. 요즘은 재생펄프로 만들어진 그린라이트지도 많이 사용되고 있다.

### (4) 중질지

품질이 백상지(白上紙, 모조지)와 갱지(更紙)의 중간 정도인 인쇄용지. 화학 펄프를 70% 이상 함유하고 있다. 가격이 저렴하여 주로 단행본이나 흔히 보는 출판물의 본문 용지로 많이 사용하고 있으나 원색 인쇄에는 적합지 않다.

### (5) 서적지

교과서 용지라고도 하며 교재나 단행본 교과서 등의 인쇄에 주로 쓰인다. 일정한 두께에 불투명도가 모조지보다 뛰어나며 가격도 모조지보다 저렴하다.

### (6) 아트지

일반적으로 표지에 많이 쓰인다. 평활도(지면의 매끄러운 정도)와 광택이 높아 고급 인쇄나 컬러 인쇄 등에 널리 사용되고 있다. 흔히 볼 수 있는 카탈로그, 팸플릿, 포스터, 전단지 등의 컬러인쇄에 사용된다.

### (7) 스노우지

일반적으로 표지에 많이 사용된다. 고급 인쇄나 컬러인쇄 등에 널리 사용되고 있으며 아트지와 달리 무광택지이다.

### (8) 색모조

본문용보다는 장이나 부를 구별할 필요가 있을 때 한 장씩 끼워 넣는 식으로 주로 쓰인다.

### (9) 레자크지

마스터 인쇄 시 표지에 많이 사용되는 종이다. 표지와 본문지 사이에 넣는 면지로 많이 활용된다.

## 7) 제본

### (1) 무선제본

단행본의 가장 일반적인 제본 형태. 인쇄물을 정해진 규칙에 따라 접어서 대수에 맞게 한 권으로 묶은 다음 접착제로 책 표지와 접착시키는 방식이다. 요즘은 제본 기술의 발달로 낱장을 접지 않고 제본하기도 한다. ‘무선(無線)’이라는 말은 실(線)을 사용하는 양장제본과 구별하기 위해 사용한다.

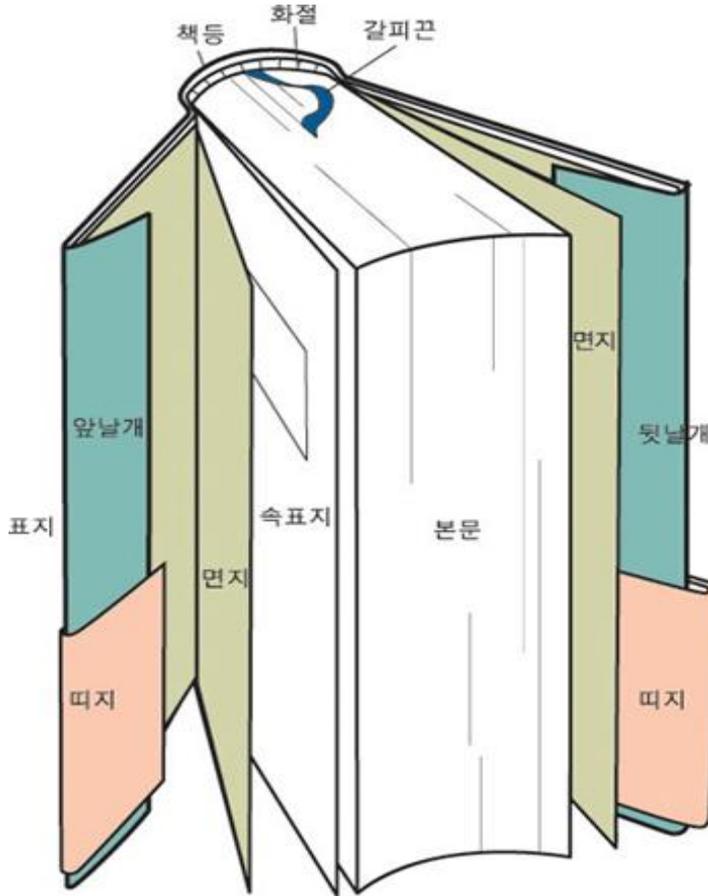
### (2) 양장제본

일반 제본 중에 책등이 가장 튼튼한 제본형식이다. 접지를 한 종이를 대수 별로 실을 꿰매어 책등을 직각으로 혹은 둥글려 모양을 내고 두꺼운 합지나 가죽류 등으로 하드 커버를 사용하여 표지를 만들어 붙인다. 어린이 책이나, 연감 등 단행본보다 전집류에 많이 쓰이고 있으며 두꺼운 책이나 장기간 보관하는 책, 고급스럽고 특수한 책에 사용한다.

### (3) 반양장 제본

무선제본 형식에 칼집이 들어간 곳을 실로 한 번 더 꿰매어 더욱 튼튼하게 만드는 제본. 두껍거나 보관기간이 긴 고급스러운 책에 주로 쓰인다. 실로 꿰매어 무선제본보다 펼침은 떨어지지만 책등이 견고하여 잘 뜯어지지 않는다.

## 8) 책의 명칭



무선철	반양장	양장	<p><b>1. 재단</b> 인쇄물을 판형별로 16쪽수나, 8쪽수로 재단한다.</p> <p><b>2. 접지</b> 책의 판형별로 접지를 한다. 이때 칼집을 위의 그림과 같이 넣는다.</p> <p><b>3. 정합</b> 대수별로 쪽수를 맞춰 주려 본문을 만든다. 이때 부속물에 주의한다. 16쪽수에 24번(콤마)은 384쪽의 본문이 되는 셈이다.</p> <p><b>4. 실 꿰매기(사철)</b> 칼집을 넣은 곳에 실을 넣어 꿰맨다.</p> <p><b>5. 책등 만들기(가다미)</b> 책등에 홈을 문힌 등모양 만들기. 등만들기(가는 망사, 헤드밴드, 가름끈)</p> <p><b>6. 표지 붙이기</b> 표지와 본문을 붙인다. 싸발이한 하드커버를 먼지에 접착제를 바르면서 본문과 접착한다. 반양장은 먼지와 본문 등에 본드칠을 하여 표지를 붙인다. 날개가 있을 때는 날개를 접는다.</p> <p><b>7. 성책</b> 커버나 띠지를 씌우거나 압축 등으로 책의 모양을 만든다.</p> <p><b>8. 포장</b> 책의 크기와 무게에 따라 적당량을 박스나 밴드로 묶는다.</p>
-----	-----	----	--

# 제 5 장 출판도시 진로직업 보드게임 (북드림 Book Dream)

## 제 1 절 1단계 게임(직업 원카드게임)

### 1. 출판도시 보드게임 학습목표

#### 학습목표

1. 출판산업의 다양한 직업군을 알아보고, 전문성에 대한 비전을 이해한다.
2. 전문출판인력이 되기 위한 준비 과정을 체험하고, 실질적인 도움이 될 수 있는 체험 교육을 제공한다.
3. 출판산업 관련업무를 이해함으로써 진로탐색과 적성 개발을 위한 기회를 제공한다.

### 2. 대상 및 시간

- 1) 대상인원 : 중학교 1~2학년
- 2) 소요시간 : 1시간~2시간 (시간에 따라 교육내용 추가하거나 조정)
- 3) 장 소 : 파주 출판체험산업센터 진로보드교실

### 3. 1단계 게임 (직업 원카드게임)

#### 1) 게임의 목적

- 출판단지에서 만날 수 있는 직업의 종류와 해당 직업을 갖기 위해서 어떤 능력과 어떤 공부를 해야 하는지 게임으로 쉽게 습득함으로써 스스로 인지 못하고 있는 각 개인의 흥미, 능력, 재능을 파악해 볼 수 있다.
- 이론교육에서 벗어나, 아이들 스스로 참여율이 높은 보드게임으로 즐겁게 게임을 하면서 자연스럽게 직업들에 대하여 알아갈 수 있다.

## 2) 보드게임의 구성

- 게임카드 : 직업명카드 A와 직무카드 B, WHO카드 C 세트 각 24장씩



## 3) 게임방법

게임방법 1. 준비 : 직업명카드 A와 직무카드 B

1. 4~5명 정도가 게임에 참여하여 직무와 핵심능력이 적힌 설명 B카드를 순서대로 갖습니다.
2. 직업명이 적힌 A카드 세트는 바닥에 보이지 않도록 쌓아둡니다.
3. 각자 B카드에 적힌 직업의 내용을 읽고, 아는 직업과 모르는 직업을 공부해 봅니다.
4. 바닥에 둔 A카드를 순서대로 뒤집어 놓아 일치하는 B카드를 가진 사람은 '매칭'을 3초안에 외치고 짝을 맞추어 내려둡니다. 카드를 내려두기 전에 직업명과 직무내용을 큰소리로 읽습니다.
5. 직업카드 모두를 빨리 바닥에 내려두는 사람이 이깁니다.

### 게임방법 2. 준비 : 직업명카드 A와 직무카드 B

1. 4명이 한조를 이룹니다. A카드와 B카드 세트를 6장씩, 총 12장씩 나누어 가집니다.
2. 내가 가진 12장 중에서 직업이름과 하는 일이 매칭되는 카드는 바닥에 내려둡니다.
3. 더 이상 매칭되는 카드가 없을때는 시계방향의 옆 사람의 카드를 한 장씩 뽑아옵니다.
4. 가져온 카드와 매칭되는 카드를 바닥에 내려두고 매칭되지 않는다면 가지고 있습니다.
5. 가장 먼저 매칭되는 카드를 바닥에 다 내려두고 내가 내려둔 카드의 직업이름을 다 말해주면 게임에서 이깁니다.

### 게임방법 3. 준비 : 직업명카드 A와 직무카드 B, WHO카드 C

1. 4~5명이 한조를 이룹니다. 직업명 A카드와 직무설명 B카드 세트를 섞어서 바닥에 보이도록 펼쳐놓습니다.
2. C카드는 바닥에 보이지 않도록 뒤집어 놓습니다.
3. 시계방향의 순서대로 C카드를 한 장씩 뽑아서 읽어주면 매칭되는 A,B카드를 찾습니다.
4. 단, 모두가 모를 경우, 힌트지 확인 시간을 갖은 후에 다시 찾기를 시작합니다.
5. 가장 많은 A, B카드를 가진 사람이 이기게 됩니다.





### 3. 게임방법

#### 게임방법

1. 판에 그려진 출판도시 지도를 펴니다.
2. 가위바위보로 순서를 정하고 주사위를 먼저 던집니다. 나오는 숫자에 따라 말을 이동합니다.
3. 이동한 곳이 출판기업이라면 각각의 카드를 찾아 특징을 읽어주고, 카드에 수록된 책의 수만큼 칩을 받습니다.
4. 같은 칸에 다음 사람이 도착한 경우, 해당카드를 가지고 있는 사람에게 통행료로 칩 하나를 지불합니다.
5. 갈림길에 도착하면 주사위를 던져 홀수면 검정 화살표, 짝수면 붉은 화살표로 나온 수 만큼 이동합니다.
6. 직업칸에 도착하면 월급으로 칩 1개를 지급받습니다.
7. 모두가 도착한 후 코인의 개수를 합하여 가장 많은 사람이 승리하게 됩니다.

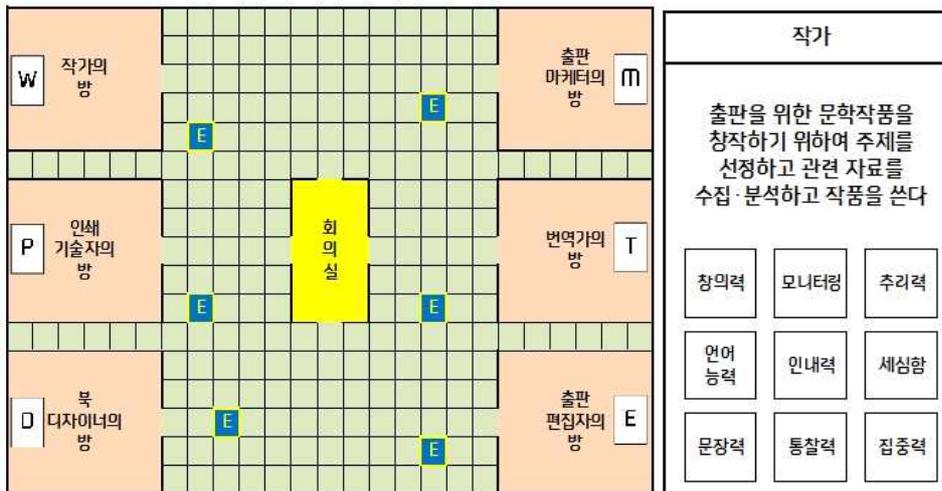
## 제 3 절 3단계 게임(직업미션게임)

### 1. 게임의 목적

- 출판산업의 다양한 직업군을 알아보고, 전문성에 대한 비전을 이해한다.
- 전문출판인력이 되기 위한 준비 과정을 체험하고, 실질적인 도움이 될 수 있는 체험교육을 제공한다.
- 출판산업 관련업무를 이해함으로써 진로탐색과 적성 개발을 위한 기회를 제공한다.

### 2. 보드게임의 구성

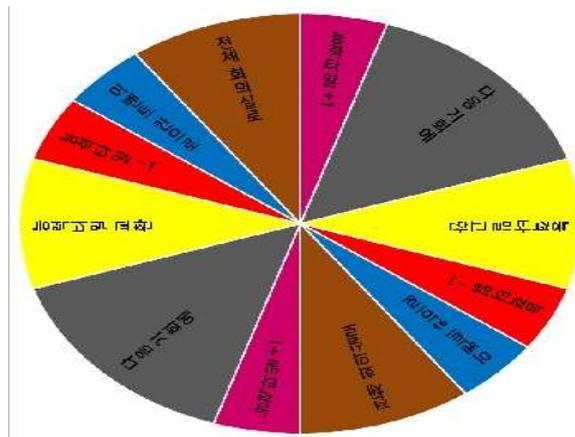
보드판 / 직업카드 6종 / 직업별 미션카드 / 이벤트카드 / 능력타일 / 말 / 주사위 2개 / 룰렛



 <b>짱</b> 표정관리 해! 짱 얼굴 하지 말고!!	 <b>공격</b> 전체에게 원하는 능력타일 1개씩 받기	 <b>공격</b> 한명에게 원하는 능력타일 2개 받기	 <b>교환</b> 다른 유저와 이벤트카드 교환
---	---	--	--

맞춤법의 달인	출판의 과정	3단어로 문장만들기	초성 단어 3개 말하기
잘 될꺼야 vs 잘 될거야	(?) 원고 집필 삽화 그리기 교정·교열·편집 인쇄 제본 마케팅과 배본 독자	종이 우유 신발	ㄱ ㅁ
능력타일 +1	능력타일 +2	능력타일 +1	능력타일 +1

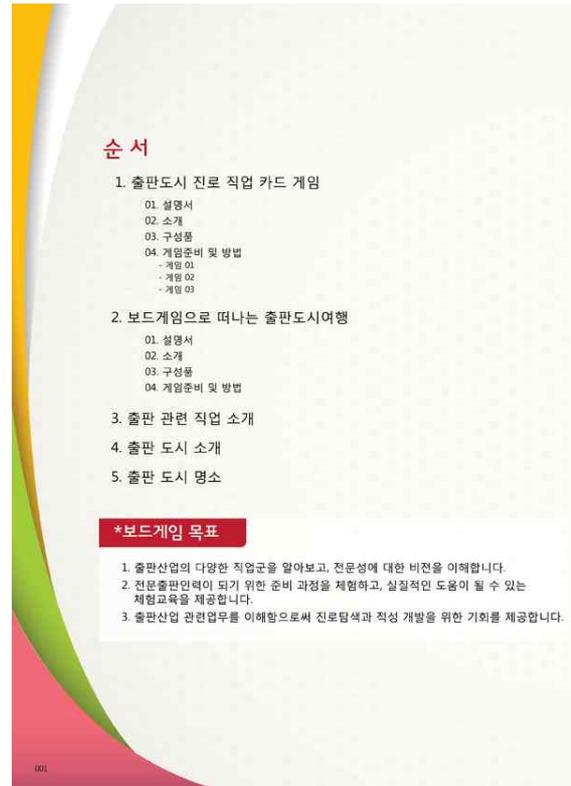
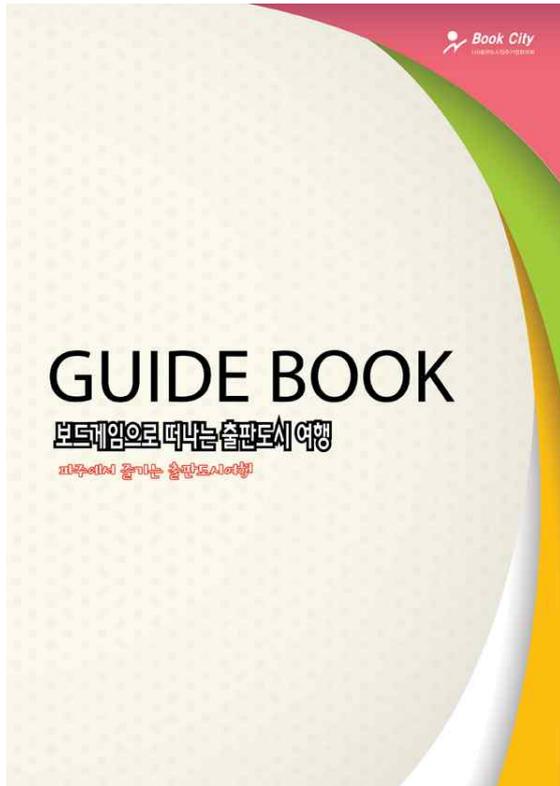
사회성	리더십	세심함	집중력	자기 통제	체력	인내력	기계 조작
창의력	언어능력	이해력	문장력	독립성	추리력	통찰력	모니터링
스트레스 감내성	기억력	시력	미적 감각	컴퓨터 활용능력	논리력	분석력	



### 3. 게임방법

- 1) 보드판을 펼치고 각 방 별로 직업별 미션카드를 뒤집어 쌓아둡니다.
- 2) 주사위를 굴려 가장 높은 수가 나온 사람이 선이 되고 시계방향으로 돌아가며 플레이 합니다.
- 3) 모든 말은 회의실에서 출발합니다.
- 4) 이벤트카드는 뒤집어 놓고 한 장씩 골라 다른 유저에게 보이지 않게 감춰둡니다.
- 5) 주사위 2개를 굴려 직업방에 도착하면 해당 직업카드를 획득하고 필요한 능력 타일을 확인합니다.
- 6) 이벤트칸에 도착할 경우에는 이벤트카드를 바꿀 수 있습니다.
- 7) 직업방에 도착한 후에는 다음 차례에 반드시 오른쪽으로 다음 직업방에 들러 미션을 수행해야 합니다.(같은 방에서 계속 미션을 수행할 수는 없습니다)
- 8) 직업방 미션에서 성공한 경우, 카드 하단에 쓰여있는 보상을 받을 수 있습니다.  
(예) 능력타일 +1 : 능력타일 1개 획득 / 룰렛 : 룰렛을 돌려 '능력타일 -1'이 나온 경우, 1개 반납
- 9) 이벤트카드는 자기 순서에 주사위를 굴리지 않는 대신 사용할 수 있습니다.  
(예) '한 사람에게 능력타일 2개 받기' 카드를 특정 유저에게 사용할 경우,  
상대에게 '방어' 카드가 있을 때는 무효  
상대에게 '역공' 카드가 있을 때는 반대로 능력타일 2개를 지불해야 함  
사용한 카드는 이벤트 카드방 가장 아래로 넣습니다.
- 10) 직업카드에 쓰여 있는 능력타일의 모든 칸을 채웠을 때 승리합니다.  
직업에서 필요로 하는 능력이 무엇인지를 큰소리 같이 읽어봅니다.

# 제 4 절 보드게임 설명서



## 보드게임으로 떠나는 출판도시 여행

### 게임설명서

#### 소개

- 출판도시의 지도가 새겨진 보드판에 각 입주기업과 출판도시에서 일하는 전문 인력 직업카드를 이용하여 즐겁게 게임을 하면서 자연스럽게 출판도시에 있는 기업들과 직업들에 대하여 알아갈 수 있습니다.
- 각 출판사에서 출간되고 있는 책에 대한 소개와 특별한 공간들에 대한 소개로 파주 출판도시에 대한 인지도를 높이고 직업 방문할 기회와 참여를 높입니다.

#### 구성품

- 보드게임판, 출판도시카드, 책모양 보너스칩, 말판, 주사위



#### 게임준비 및 방법

1. 게임보드 판을 펴놓고 안정적인 장소에 합니다.
2. 각자 말을 정합니다.
3. 가위바위보로 순서를 정하고 주사위를 먼저 던진 후 나오는 숫자에 따라 말을 이동합니다.
4. 이동한 곳이 출판기업이라면 각각의 카드들을 찾아 특징을 읽어주고, 카드에 수록된 책의 수만큼 보너스칩을 받습니다.
5. 같은 칸에 다음 사람이 도착한 경우, 해당카드를 가지고 있는 사람에게 통행료로 그려진 책의 수 만큼의 책을 지불합니다.
6. 길옆길에 도착하면 주사위를 던지고 출수가 나오면 붉은 화살표, 짝수기 나오면 파란 화살표 방향으로 이동합니다.
7. 직업칸에 도착하면 월급으로 칩 1개를 지급받습니다.
8. 모두가 도착한 후 칩의 개수를 합하여 가장 많은 사람이 승리하게 됩니다.

004

## 출판 관련 직업소개

### 출판기획자

- **하는 일**: 시장의 흐름을 파악하여 독자들이 요구하는 책을 기획하는 사람을 말합니다. 독자가 원하는 작품을 기획하기 위해서는 시장 조사를 하기도 합니다. 또한 주제 설정 및 작가 선정, 그리고 책 홍보 구성 등 출판에 관한 거의 모든 업무를 진행합니다.
- **핵심 능력**: 창의력, 대인관계능력, 공간지각능력

### 작가

- **하는 일**: 글을 쓰는 사람을 말합니다. 소설이나 시인처럼 창작을 하는 사람도 있고, 지식정보 책의 기획 글을 쓰는 사람도 있습니다. 작가가 되는 데는 특별한 자격은 없지만 문법이나 맞춤법 등 기초적인 글쓰기 방법은 알아야 합니다.
- **핵심 능력**: 창의력, 문장력, 다양한 경험과 지식

### 번역가

- **하는 일**: 외국어의 서적으로 우리 글로 번역하거나 우리 책을 외국어로 번역하는 일을 합니다. 그래서 우리나라 말과 번역해야 하는 나라의 말을 매우 잘 알아야 합니다. 맞춤법이나 띄어쓰기도 정확하게 알아야 하고, 번역하는 글 분야의 상식과 전문지식도 풍부해야 합니다.
- **핵심 능력**: 외국어 능력, 문장력, 표현력, 번역 글 분야 상식과 전문지식

### 북디자인어

- **하는 일**: 책 표지와 내용을 효과적으로 잘 보일 수 있도록 꾸밈니다. 책의 성격과 주제, 그리고 주 독자 층에 맞게 이미지, 색상, 글자의 배열 및 로고와 크기 등을 조절 해서 디자인 합니다.
- **핵심 능력**: 이해력, 창의력, 컴퓨터 그래픽 관련 기술

### 인쇄기술자

- **하는 일**: 활판, 평판 등의 인쇄기를 조작하여 책, 신문, 팸플릿 등을 인쇄합니다.
- **핵심 능력**: 인쇄력, 성실성

### 마케터

- **하는 일**: 책 판매를 담당하는 사람으로써 시장의 흐름을 파악하여 마케팅 전략을 짭니다. 새로운 책이 나오면 홍보와 판매를 위해 이벤트를 기획하고 진행하기도 합니다. 또 출판 기획자에게 아이디어를 제공하기도 합니다.
- **핵심 능력**: 친화력, 결단력과 순발력, 정보력



005

## 출판 도시 소개

- 책의 도시**: 파주 출판단지는 국가산업단지이자 국내 유일의 문화산업단지입니다. 특히 출판 디자인, 인쇄, 유통, 관련 업체가 한곳에 모여 업무 효율성을 높이고 있습니다.
- 건축의 도시**: 파주출판도시는 도시 자체가 거대한 건축 전시관입니다. 국내 건축가 30명, 외국 건축가 10명 도합 40여명의 건축가가 1단계 사업 건축물 설계에 참여했습니다. 건축계의 노벨상인 코리아너 건축상을 수상한 알바로 시자, SANNAI세지마 카즈요, 류에 니시자(사)의 건축작품을 비롯한 120여개의 건축작품을 만날 수 있습니다.
- 생태 환경의 도시**: 심학산을 뒤로 하고 한강, 일진강이 만나는 천혜의 자연 생태 보고입니다. 예로부터 강 하류의 저습지로 생물 다양성이 풍부하여 도요새, 물떼새, 저어새, 재두루미 등 멸종 위기 조류의 서식지이자 철새군락지이기도 합니다.
- 책과 영화의 도시**: 310여개의 영화(출판 57개사, 연화 13개사, 영상 34개사, 스포츠 2개사)가 입주할 예정입니다. 책의 도시를 넘어 활차문화와 영상문화가 함께 꽃피어나는 도시가 될 것입니다.
- 교육의 도시**: 출판 문화 발전을 위하여 각종 전시회, 공연 등 각종 문화행사와 각종 책과 관련된 체험 활동을 통해 이 도시의 영원한 테마인 '책'을 통해 젊은이들에게 미래를 향한 꿈을 꾸게 할 것입니다.

## 출판 도시 명소

- 지혜의 숲**: 출판도시의 랜드마크, 독자와 사색의 공간으로 지혜의 숲에서 주관하는 전시와 인문학 강연 등 다양한 문화행사에 참여 할 수 있습니다.
- 갈대습지**: 한강 일진강이 만나는 거대한 강하류의 저습지로 생태 도래지이며 갈대군락을 볼 수 있습니다.
- 김동수 가족**: 전라도 정읍에서 거주로 1784년에 건립된 김동수가족의 별채, 출판도시의 상징을 지녀본 출판도시의 정신적 상징물입니다.
- 회동길**: 1897년 설립된 근대서점인 회동서관을 기념하여 이름 지어진 길. 아시아출판문화위정보센터를 비롯하여 30여개의 출판사와 다양한 문화공간이 자리하고 있습니다.
- 광인사길**: 1884년 우리나라 최초의 근대형 출판사이자 인쇄사인 광인사를 기념하여 이름 지어진 길. 국내 유일의 활판인쇄소인 활판공원을 비롯한 40여개의 출판사와 문화공간이 자리하고 있습니다.
- 활판공방**: 사라져가는 활판인쇄기법으로 책을 인쇄하는 국내 유일한 활판인쇄소. 활판의 체험 프로그램을 할 수 있습니다.

### 출판도시 6개의 다리를 찾아라!

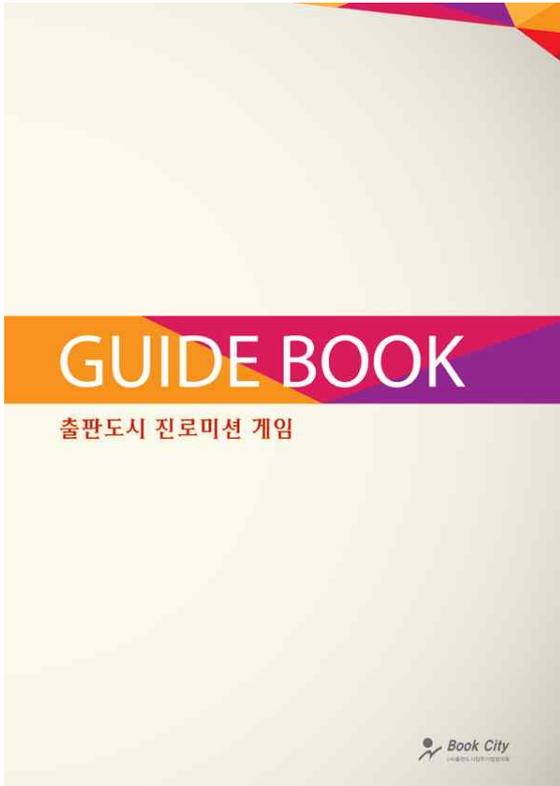
- 용정교: 출판도시의 정신적 지주인 안중근 의사의 아호를 딴 다리
- 운석교: 출판계의 존경받는 어르신인 정진숙 선생의 아호를 딴 다리
- 다산교: 실학자 정약통 선생의 호를 딴 다리
- 이석교: 건축가 김수근 선생의 호를 딴 다리
- 노연교: 생태적 환경을 상징하는 갈대위 기차길을 표현한 다리
- 심학교: 심학산에서 유래한 다리

006

## GUIDE BOOK

### 보드게임으로 떠나는 출판도시 여행

판권사항 | 출판사 | 출판연도



## 출판도시 진로미션 게임

### 게임목적

게임을 통해 출판단지에서 만날 수 있는 다양한 직업군을 이해하고 해당 직업을 갖기 위해서 갖추어야 할 능력과 학습 내용을 쉽게 습득함으로써 스스로 인지하지 못하고 있었던 개인의 흥미와 능력, 재능을 파악할 수 있습니다.

### 목 차

01 구성품 02 게임 준비 03 기본 규칙 04 진행 방식 05 직업 소개



### 02 게임 준비

1. 게임보드판을 펼평하고 안정적인 곳에 펼칩니다.
2. 각 직업방에 해당하는 미션카드는 각 방마다 표시된 미션카드 자리에 잘 섞어 뒤집어 놓아놓습니다.
3. 이벤트카드는 뒤집어 놓은 후 한 장씩 골라 다른 플레이어에게 보이지 않게 내려놓습니다. 남은 이벤트카드는 보드판 위 이벤트 카드 놓는 자리에 뒤집어 한 장씩 올려 놓습니다.
4. 휠렛은 보드판 옆에 놓아둡니다.
5. 능력타일은 찾기 쉽게 직장이 구분해 보드판 옆에 놓습니다.
6. 말은 보드판 위 출발시점에 모아 놓습니다.
7. 모든 플레이어는 직업카드를 한 장 골라 갖습니다.
8. 시작할 플레이어를 정한 후 주사위 2개를 가져옵니다.



### 03 기본 규칙

1. 직업카드에 있는 각 직업은 필요로 하는 능력이 다릅니다. 미션과 휠렛을 통해 원하는 직업의 능력타일을 다 모으면 승리하게 됩니다.



2. 직업방에 도착하면 미션카드를 뽑아 쓰여진 미션을 수행합니다. 성공할 경우, 하단에 쓰여 있는 보상을 획득할 수 있습니다.

1) 일반 미션카드를 뽑은 경우, 해당 미션을 수행합니다.



2) 특정 직업과 함께 하는 미션카드를 뽑은 경우, 해당 직업방에 있는 참가자들과 함께 모두 출발지점인 회의실로 이동하여 미션을 수행합니다. 성공하면 함께 보상을 받습니다. 미션 수행 후 원래 자리로 돌아가지 않고 자기 차례가 되면 회의실에서 출발합니다.

3) 전체 회의실로 미션카드를 뽑은 경우, 모든 참가자가 함께 회의실로 이동하여 미션을 수행합니다. 이후 2번과 동일하게 진행합니다.

4) 방에 도착하여 미션을 수행한 후에는 다음 차례에 반드시 다른 방으로 이동해야 합니다. (한 방에서 계속 미션 수행할 수 없습니다)

3. 이벤트간에 도착하면 가지고 있는 이벤트카드를 사용하거나 이벤트카드를 교환할 수 있습니다.

1) 이벤트카드 사용: 자신이 가지고 있던 이벤트카드를 보여주고 쓰여진 내용대로 다른 참가자를 공격할 수 있습니다. 만약 다른 참가자가 방어카드를 가지고 있을 경우 공격을 무효화하거나 역으로 공격을 당할 수 있으므로 사용 시 주의해야 합니다. 사용한 이벤트카드는 보드판 위 이벤트카드 중 한 장과 바꿔 갖고 그 자리에 뒤집어 올려 놓습니다.



- 2) 이벤트카드 교환: 자신의 이벤트카드를 공개하지 않고 보드판 위 이벤트카드 중 한 장과 바꿔 갖고 그 자리에 뒤집어 올려 놓습니다.

2. 미션 성공 후 물렛 사용권을 받은 경우, 물렛을 돌려 해당칸에 쓰여 있는 보상을 받을 수 있습니다.
- 1) 전체 회의실: 미션카드 중 전체회의실로 카드와 동일하게 진행합니다.
  - 2) 능력타일 교환: 다른 참가자와 능력타일을 교환합니다.

회의실로 역할	회의실로 역할	회의실로 역할
회의실로 역할 회의실로 역할 회의실로 역할 회의실로 역할 회의실로 역할	회의실로 역할 회의실로 역할 회의실로 역할 회의실로 역할 회의실로 역할	회의실로 역할 회의실로 역할 회의실로 역할 회의실로 역할 회의실로 역할

#### 04 진행 방식

1. 주사위를 던져 가장 높은 숫자가 나온 참가자가 먼저 시작합니다.
2. 시계방향으로 돌아가며 플레이를 합니다.
3. 자신의 차례가 되면 주사위 2개를 굴러 나온 수대로 칸을 이동합니다.  
(전/후/좌/우로 이동할 수 있으며 대각선으로는 이동할 수 없습니다)
4. 도착한 칸을 확인합니다.
  - 1) 직업방: 미션카드를 뽑아 미션을 수행합니다.
  - 2) 이벤트칸: 이벤트카드를 교환하거나 사용합니다.
5. 자신의 차례를 마치고 다음 사람에게 주사위를 넘깁니다.



004

#### 북디자이너

- 하는 일: 책 표지와 내용을 효과적으로 잘 보일 수 있도록 꾸밈니다. 책의 성격과 주제, 그리고 주 독자 층에 맞게 이미지, 색감, 글자의 배열 및 모양과 크기 등을 조절 해서 디자인 합니다.
- 핵심 능력: 이해력, 창의력, 컴퓨터 그래픽 관련 기술



출판직업탐색

북 디자이너

#### 인쇄기술자

- 하는 일: 활판, 평판 등의 인쇄기를 조작하여 책, 신문, 팸플릿 등을 인쇄합니다.
- 핵심 능력: 인내력, 성실성



출판직업탐색

인쇄기 조작원

#### 출판마케터

- 하는 일: 책 판매를 담당하는 사람으로서 시장의 흐름을 파악하여 마케팅 전략을 짭니다. 새로운 책이 나오면 홍보와 판매를 위해 이벤트를 기획하고 진행하기도 합니다. 또 출판 기획자에게 아이디어를 제공하기도 합니다.
- 핵심 능력: 친화력, 결단력과 순발력, 정보력



출판직업탐색

마케팅 전문가

006

## 그 직업이 알고 싶다!

#### 출판편집자

- 하는 일: 시장의 흐름을 파악하여 독자들이 요구하는 책을 기획하는 사람을 말합니다. 독자가 원하는 작품을 기획하기 위해서는 시장 조사를 하기도 합니다. 또한 주제 설정 및 작가 선정, 그리고 책 홍보 구상 등 출판에 관한 거의 모든 업무를 진행합니다.
- 핵심 능력: 창의력, 대인관계능력, 공간사각능력



출판직업탐색

출판편집자

#### 작가(시인, 소설가 등)

- 하는 일: 글을 쓰는 사람을 말합니다. 소설가나 시인처럼 창작을 하는 사람도 있고, 지식정보 책의 기획 글을 쓰는 사람도 있습니다. 작가가 되는 데는 특별한 자격은 없지만 문법이나 맞춤법 등 기초적인 글쓰기 방법은 알아야 합니다.
- 핵심 능력: 창의력, 문장력, 다양한 경험과 지식



출판직업탐색

시인

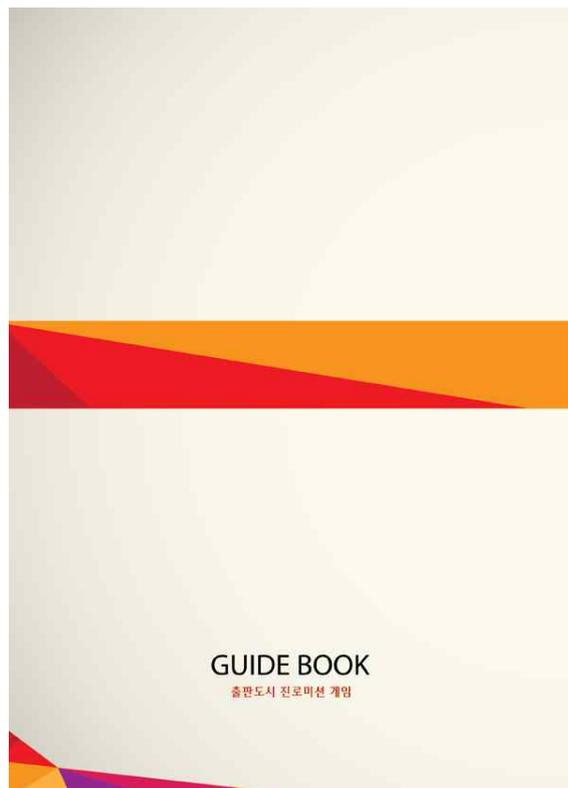
#### 번역가

- 하는 일: 외국의 서적으로 우리 글로 번역하거나 우리 책을 외국어로 번역하는 일을 합니다. 그래서 우리나라 말과 번역해야 하는 나라의 말을 매우 잘 알아야 합니다. 외국어나 외국어도 정확하게 알아야 하고, 번역하는 글 분야의 상식과 전문지식도 풍부해야 합니다.
- 핵심 능력: 외국어 능력, 문장력, 표현력, 번역 글 분야 상식과 전문지식



출판직업탐색

번역가



# 제 6 장 「마음약방 - 파주출판 도시점」 운영계획안

(고민과 불안을 넘어 공감과 동행의 소통연결고리프로그램)

## 1. 기획의도

출판산업체험센터의 주 대상인 학생들이 겪는 고민과 갈등에 작은 위로가 될 수 있도록 구성된 마음약방의 콘텐츠와 출판도시에서 일하는 다양한 출판전문인들에 대한 소개, 적성 및 흥미, 출판도시에 대한 소개 등을 제시하여 잘할 수 있는 것, 하고 싶은 것을 꿈꾸며 진로에 대한 작은 희망을 줄 진로처방을 결합하여 운영함으로써 불안하고 고단한 청소년들에게 위로와 공감, 희망을 처방할 수 있도록 기획되었다.

또한 모아진 기부금 전액은 저소득 지원계층에 대한 도서기증과 청년작가에 대한 지원 등 공공의 목적을 위해 사용됨을 밝힘으로써 함께 하는 사회에 대한 의미를 갖도록 한다.

## 2. 마음약방 이용도안 내용

- 1) 마음약방 자판기에 500원을 기부합니다.
- 2) 10가지 증상과 10가지 진로에 대해 처방이 필요한 번호를 누르고 '결정'버튼을 눌러 줍니다.  
\*번호 수정시 '정정'버튼을 누르세요.
- 3) 처방 나오는 곳을 확인합니다.
- 4) 증상에 따라, 진로에 대한 궁금함에 따라 나에게, 친구에게, 가족에게 처방을 선물합니다.  
\*모아진 기부금 전액은 저소득 지원계층에 대한 도서기증과 청년작가에 대한 지원, 공공의 목적을 위해 사용됩니다.

### 3. 패키지 구성 내용

- 마음약방 기존 구성품 중 10개 선별 (기존 마음약방 구성+ 쿠폰북, 서울시 지도대신 출판도시지도 추가)
- 진로처방 10개( 출판산업 직업 소개 카드 1/직업별 추천도서 카드 1 / 명언이나 책속의 한줄 엽서/ 쿠폰북/ 출판도시지도)

### 4. 구성내역과 물품

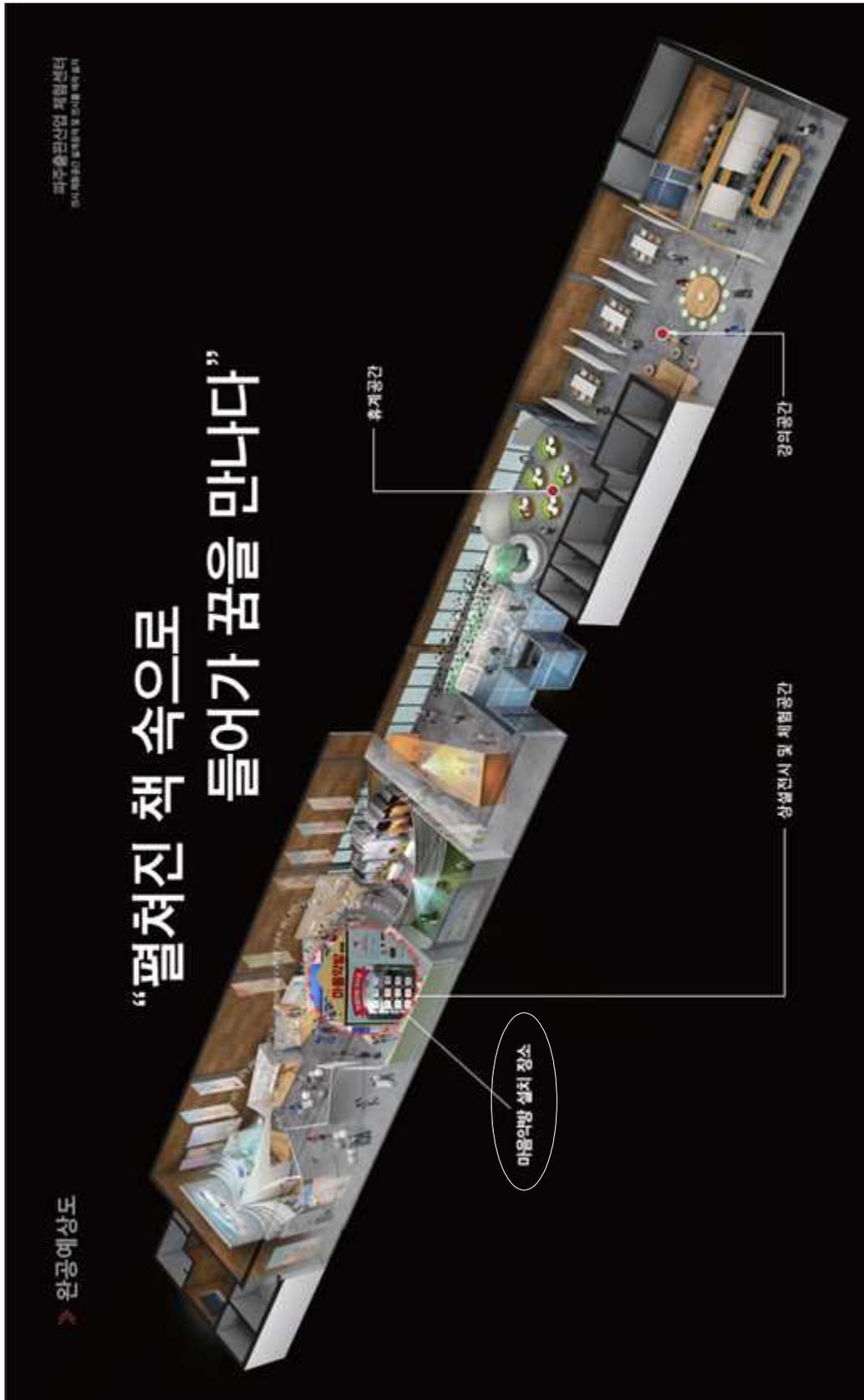
#### 1) 마음약방- 당신의 마음에 작은 위로가 될 마음약방

	증상명	메인카피	공통물품	처방		
				영화	장영미영미시, 김전선화백그림	기타
1	꿈 소멸증	꿈이 없어요	▶ 파주출판도시 안내지도  ▶ 쿠폰북 *1000원 사은품 증정 - 7321 디자인 - 시공주니어 - 아르디움 - 파주나비나라박물관  * 인형극 공연 할인 -보림출판사 -탄탄스토리하우스  (단체 할인가 적용) * 음료 아이스크림 1000원 할인 또는 사은품 증정 - 김영사			댄스카드-메모지 떨어뜨리기
2	외톨이 바이러스	외로워요				고도원글처방
3	유행성 스마트폰 중독	폰 없이 못살아요				자가진단-스마트폰
4	분노조절장치 실종	화가 나요				미소카드-미소호흡
5	자존감바닥 증후군	내가 싫어요				
6	예민성 경쟁 과다증	뒤쳐질까 두려워요				음식처방카드-골동면
7	의욕상실증	세상만사 허무해요				
8	현실도피증	도망치고 싶어요				음식처방카드-경동시장
9	긴장불안 증후군	이유없이 초조해요				음식처방카드-흰쌀밥에청양고추
10	가족남남 신드롬	가정이 삭막해요				음식처방카드-스끼야끼

## 2) 진로처방- 불안한 미래에 작은 희망을 줄 진로처방

	진로명	메인카피		진로 카드	추천도서	명언 또는 책속의 한줄 엽서
11	출판편집자	책을 만드는 지휘자	<p>▶ 파주출판도시 안내지도</p> <p>▶ 쿠폰북 * 1000원 사은품 증정 - 7321 디자인 - 시공주니어 - 아르디움 - 파주나비나라 박물관</p> <p>* 인형극 공연 할인 -보림출판사 -탄탄스토리하우스 (단체 할인가 적용)</p> <p>* 음료 아이스크림 1000원 할인 또는 사은품 증정 - 김영사</p>	<p>▶ 각1종씩 하는 일, 적성 및 흥미, 관련 학과소개</p>	-책 잘 만드는 책	<p>▶ 각 1종씩 카드 나 엽서를 넣음</p>
12	소설가	노벨문학상 은 나의 것			-두근두근 내인생 -감옥으로 부터의 사색 -뜻으로 읽는 한국어사전	
13	일러스트레이터	글에 색을 입히다.			-디자인이 디자인을 낳는다. -10초 -디자인과 진실.우리가 몰랐던 뜻밖의 디자인 이야기.	
14	북디자이너	책을 디자인하다.			-나는 3D다. 나눔디자이너 배상민의 세상을 바꾸는 크리에이티브. -10년차 디자이너에게 1:1로 배우는 편집디자인 강의 -인디자인 CS5 무작정 따라하기	
15	번역가	다양한 언어의 마술사			-김화영의 번역수첩,	
16	출판마케터	백만부를 팔다.			-SNS 마케팅 기획전문가 -백만방문자와 소통하는 소셜 홍보마케팅 -친구를 잃지않고 두려움없이 네트워크 마케팅을 소개하는 법	
17	웹툰작가(만화가)	웹으로 만나는 만화세상			-만화의 이해 -한국 현대만화사 1945~2010 -쉽게 배우는 캐릭터 디자인 견본 첩	
18	인쇄전문가	종이로 책을 엮어내다.			-이이화 역사 할아버지가 들려주는 인쇄이야기 -근대 유럽의 인쇄 미디어 혁명	
19	사진작가	세상을 담아내다			-사진의 역사 -사진	
20	사서	도서관의 마스터키, 책으로의 안내자			-책의 우주.세기의 책벌레들이 펼치는 책과 책이 아닌 모든 것들에 대한 대화 -유럽의 아날로그 책 공간 오래된 책마을. 동화마을.서점. 도서관을 찾아서 -사서가 말하는 사서	

## 5. 마음약방 배치 장소 - 출판산업 체험센터 내 체험 존



## 6. 운영주체

(사)출판도시입주기업협의회

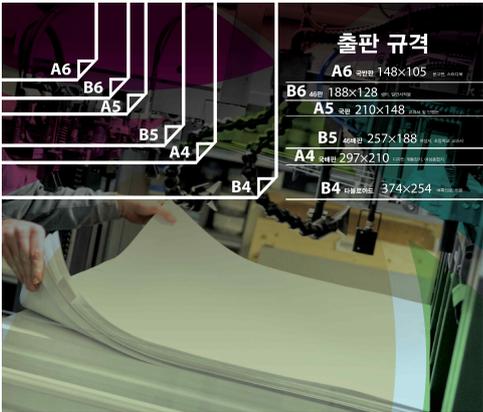


▶ 도서출판 김영사는 출판산업 체험센터 콘텐츠기획을 담당하고 운영에 대한 자문과 지원을 하고 있다.

# 제 7 장 출판산업 체험센터 워크북

## 제 1 절 워크북 구성 논의 사항

1. 체험센터의 콘텐츠를 최대한 워크북에서 체험해 볼 수 있도록 구현해 내고, 좁은 공간을 최대한 활용할 수 있게 구성한다.
2. 책의 명칭과 구조를 워크북에 구현해 본다.

책의 명칭부분															
책 사이즈부분	 <table border="1" data-bbox="949 1041 1145 1243"> <thead> <tr> <th colspan="2">출판 규격</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A6</td> <td>세로 148×105</td> </tr> <tr> <td>B6</td> <td>세로 188×128</td> </tr> <tr> <td>A5</td> <td>세로 210×148</td> </tr> <tr> <td>B5</td> <td>세로 257×188</td> </tr> <tr> <td>A4</td> <td>세로 297×210</td> </tr> <tr> <td>B4</td> <td>세로 374×254</td> </tr> </tbody> </table>	출판 규격		A6	세로 148×105	B6	세로 188×128	A5	세로 210×148	B5	세로 257×188	A4	세로 297×210	B4	세로 374×254
출판 규격															
A6	세로 148×105														
B6	세로 188×128														
A5	세로 210×148														
B5	세로 257×188														
A4	세로 297×210														
B4	세로 374×254														
책의 구조															

3. 다양한 종이의 색감과 질감 등을 체험해 볼 수 있게 제작한다.

종이의 다양한 종류	Hi-Q미스틱 208g/m <sup>2</sup>	인견한지 백색 85g/m <sup>2</sup>	매직패브릭 아이보리 120g/m <sup>2</sup>	뉴-백상지 100g/m <sup>2</sup>	람세스 화이트 120g/m <sup>2</sup>	마제스틱 블루 130g/m <sup>2</sup>
------------------	--------------------------------	----------------------------------	--------------------------------------	------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

4. 재미있는 미션활동을 중심으로 구성한다.

0a. 문명이 발생한 곳에서는 ( )이가 만들어졌다.

0a. 문자를 만들게 된 이유는 무엇일까?  
( )

0a. 한자의 기원이 되는 문자는 ( )이다.

0a. 문명의 발달지, 지도에 표시하기

0a. 인쇄 출판에서 가장 오래된 직업은 무엇인가?  
1)각수 2)인쇄공 3)책배 4)필사가 5)판집자

0a. 대량 출판이 가능해졌던 것은 활판 인쇄가 시작되고부터였다. 목판 인쇄에서 가장 중요한 작업을 했던 사람은?  
1)각수 2)야장 3)필사원 4)책자장

0a. 다산 정약용은 「여유당전서」에서 「조신산」을 「모든 책에 대해 모르는 게 없어서 마치 군자와 같았다.」라고 했다. 조신산의 직업은 무엇이었나?  
1)각수 2)필사원 3)번집자 4)서적상 5)책배

0a. 시대는 다르지만 같은 종류의 일을 했던 직업군끼리 바르게 연결해 보자.

책식사	인쇄기술자
책배	일러스트레이터
인쇄공	서점 MD
서적상	서점주인

26. 책판의 미션

0a. 출판도시 잡자말 놀이

(7)	(3)	(6)	(4)
(1)		(2)	
	(5)		(1)
(8)			
	(7)		
(5)			

★ 정답은...  
1. 서울 2. 서울 3. 서울 4. 서울 5. 서울 6. 서울 7. 서울 8. 서울

5. 사람이 만든 책, 책이 만든 사람

0a. 각 분야에 해당되는 사람을 연결해서 찾아 책이 보자.

① ( )  
사람들은 전 '책'이 소용이 무엇입니까? 그러자 '계'에 5명만 시선을 주십시오. 책을 더 읽지 못했습니다. 이렇게 말하고도 못한 책을 더 읽은 후 중국 특은 일대에서 죽음을 맞이했다.

② ( )  
1922년 출판된 산문집에서 그는 '실용' 책이 당신의 친구가 되지는 못하더라도, '조신산'이라고 말하며 있는 것만 봐도 할 수는 있지 않겠나. 실용 책이 당신의 삶에서 친교의 법칙으로 들어오지는 못 한다. 책도, 이는 책이라야 가능한 일사 관조는 반드시 하고 자를 읽는다. '책'과 '말'은, 그는 영국 의 대법관 정약용을 특히 '책'의 권위 관련 도시를 읽도록 매우 높은 문장조와 문법으로 인물이 되었다.

③ ( )  
"오늘날의 나를 만든 것은 황제 도시였다. 나는 평일에는 최소한 매일 밤 1시간, 주말에는 3, 4시간의 독서 시간을 가져야 노력한다. 어떤 독서가 나의 인격을 넓혀 준다."  
말 씌어 있어 경제 책이지만 경제를 위한 그는 집 근처 공립도서관에서 열린 독서강좌에서 이틀부 1등과 함께 '인물'을 차지했다.

④ ( )  
세계적으로 사랑받는 이 책은 언어가 넘어 이어서부터 출판사인 이야기로 잘 만들고 도서관에 있는 책을 모두 읽을 정도로 독서광이었다. 결국 이 책은 여러 차례에 걸쳐가 될 수 있었던 힘은 그의 책에 대한 사랑과 상책이었다.

36. 책판의 미션

6. 내 인생, 한편의 책

0a. 가장 감명 깊게 읽은 책과 그 이유를 써 보자.

0a. 내가 알고 있는 출판사들을 써 보자.

# 제 2 절 워크북 디자인

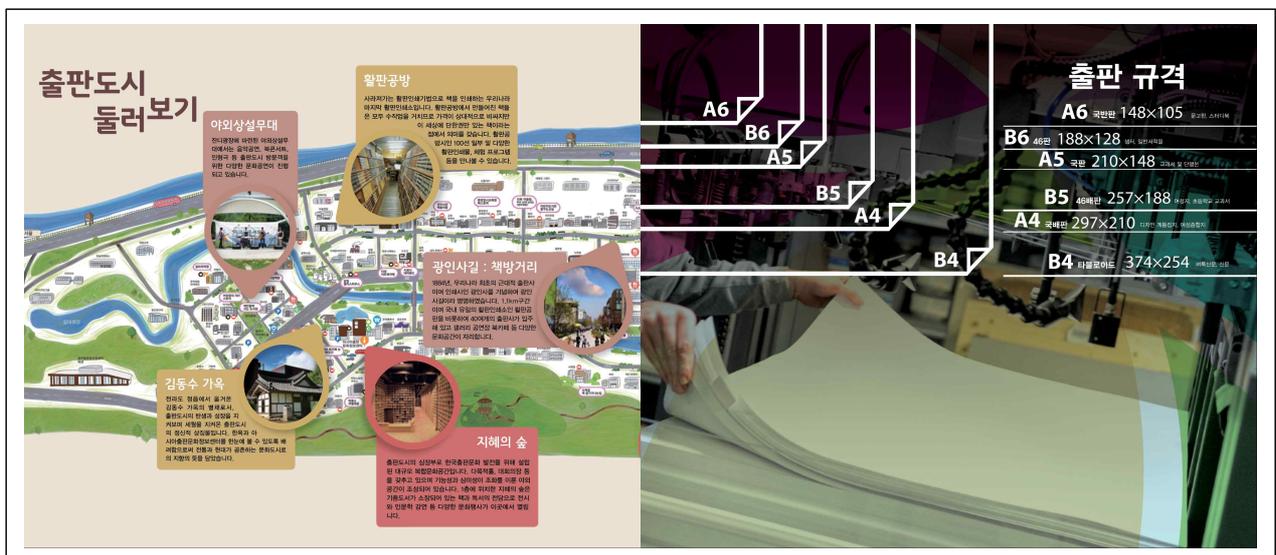
## 1) 전면이미지



## 2) 띠지



## 3) 속표지



# 제 3 절 책의 본문

**갈대셋강 산책로**  
울진도시 주변지역은 환경의 특색이 풍부하여 사계 때 아름다운 갈대셋강을 따라 산책하는 곳입니다. 갈대셋강은 환경의 아름다움으로 알려져 있고, 울진도시는 아름다운 자연환경을 자랑하며, 특히 갈대셋강의 아름다움으로 알려져 있습니다. 또한 "갈대셋강-갈대셋강-갈대셋강"이라는 울진도시의 특색을 살려 갈대셋강을 따라 산책하는 즐거움을 선사합니다.

**서촌공감기념관**  
향우회 조영된 울진도시 2단계 사업부부 사업 완료시 까지 산책로와 함께 지역 개발을 하게 되며 이후에는 울진도시 입주민을 위한 공공시설로 활용될 예정입니다. 2단계 사업은 각 건물의 부지, 시설, 스포츠, 휴식, 편의 등 문화관광 특성을 고려하여 조성될 예정입니다.

**회동길**  
1987년 설립된 2대 시장의 200여 개 업체가 입주해 있는 울진도시 1.7km에 이르는 유흥길인 울진도시 갈대셋강변을 하는 아시아호텔2121 정보 센터를 비롯하여 30여개의 유흥과 다양한 유흥시설이 입주해 있고, 최근 유흥, 문화, 관광, 다양한 문화공간이 자리잡고 있습니다.

**목차**

1. 책이 만들어지기까지
2. 출판도사에서 책 만드는 사람들
3. 파주출판도시

**1 책이 만들어지기까지**

책은 세상에서 만난 가장 재미있는 친구!

책은 사람들에게 지식을 전달해 주는 멋진 친구이다. 재미난 상상에서부터 내가 할 수 없었던 모든 것들이 자유롭게 펼쳐지는 곳이기도 하다. 인쇄술이 발달하지 않았던 옛날에는 책의 내용을 입가에서 전달하거나 사람이 직접 손으로 글씨를 써서 책을 만들었다. 따라서 책이 만들어지기까지는 오랜 시간이 걸렸고, 특별한 사람만이 가질 수 있는 특별한 물건이었다.

하지만 인쇄 기술이 발달하고 책을 구하는 방법이 많아지면서 많은 사람들이 자유롭게 책을 읽을 수 있게 되었다.

만약 문자가 없었다면, 종이도 발명되지 않았다면 책은 우리의 친구가 될 수 있었을까?  
지금부터 문자와 책에 얽힌 재미난 이야기 속으로 들어가 보자.

**1. 문자의 탄생**

종이가 만들어지기 이전의 사람들은 흙이나 돌, 또는 짐승의 가죽에 후세에 전하고 싶었던 이야기를 그림으로 표현했다. 그러나 그림은 보는 사람들마다 다른 해석을 할 수 있어서 사람들은 공통된 기호를 정했고 이것이 문자의 시작이다.

◆ 메소포타미아  
기원전 3500년 경 이곳에서 정착 생활을 했던 수메르인들은 메소포타미아의 기름진 땅에서 수확된 많은 양의 곡식을 교역하면서 기록의 필요성을 느꼈고, 지배자들은 자신들의 업적을 문자로 남기고 싶어 했다. 신에게 제사를 지내는 일도 중시했기에 재물로 바치는 물건이나 순서를 단순한 그림으로 표현하는 데 이렇게 만들어진 글자가 쐬기 문자이다.

당신을 사랑합니다.

Or. 점토판에 쓴 글자가 쐬기 모양 같다고 하여 붙여진 문자의 이름은 무엇일까?  
( )

◆ 이집트 문명  
이집트인들은 농작물의 수확량이나 물물교환에 대한 기록을 간단한 기호나 도형들로 표시했고 이것이 이집트 문자의 시작이었다. 이후 이들이 사용했던 문자는 동물이나 사람, 사물의 모습을 본떠 만든 상형문자로 발전했다.



### 3. 직업으로 보는 인쇄·출판의 역사

책 한권을 만들기까지 작가, 출판 기획자, 편집자, 복 디자이너, 일러스트레이터, 마케터 등 많은 사람들의 노력이 필요하다. 그렇다면 처음 책을 만들었을 때도 이런 직업들이 있었을까? 이렇게 직업이 분화된 것은 언제부터일까?

#### ◆ 고대 이집트에는 1인 출판사가 있었나?

BC 27세기경에 만들어진 이집트 사카라 무덤 벽화에는 파피루스 두루마리에 글을 쓰고 있는 필사원이 그려져 있다.

인쇄 출판 분야에서 최초로 돈을 받고 일을 한 직업인은 바로 이 필사원이다.

이집트 장례식에 쓰이는 <사자의 사>를 파피루스 두루마리에 베껴 쓰고 화려한 색깔로 삽화를 그려 넣어 사람들에게 판매했다. 즉, 필사원이 글과 그림뿐만 아니라 판매까지 모든 일을 했는데 이는 마치 현대의 1인 출판사를 운영했다고 볼 수 있다.



<사자의 사>

출처: [www.egyptology.com](http://www.egyptology.com)

#### ◆ 신라의 <백지묵서대방광불화엄경> - 필사본도 분업화되었다!



<백지묵서대방광불화엄경>

우래나라 현존 최고의 필사본은 754년 신라 경덕왕 때 만들어진 <백지묵서대방광불화엄경>이다. 이 책은 책 만드는 방법과 참여한 사람에게 대해 적혀 있는데, 그것을 보면 글을 똑같이 베끼는 필사원, 그림을 그리거나 색칠하는 채색사, 종이를 만드는 자작인, 글의 제목만 쓰는 경제필사 등 철저한 분업이 이뤄졌다는 걸 알 수 있다.

중세 유럽에서는 수도원을 중심으로 분업화해서 책을 만들었다. 글씨를 비르게 베껴 쓰는 [채색사], 장식 그림을 그리거나 세밀화를 그리는 [자작인], 또 필사본과 원본을 비교하여 교정을 하는 교정사 그리고 필사한 종이를 묶어 제본을 하는 제본원이 있었다.

#### ◆ 한석봉 - 필사원에서 타이프그래퍼가 되다.

조선시대에는 필사 업무를 담당하는 벼슬인 사자관이 있었다. 한석봉은 집안이 어려워서 사자관으로 일했는데, 그 실력을 인정받아 국가의 주요 문서와 외교 문서를 도맡아 작성했다. 그 뿐만 아니라 남의 글씨를 베껴 쓰는데 머물지 않고 자신만의 글자체인 석봉체를 완성했고 석봉체는 명나라에서 외교 문서를 [한석봉체]로 써 달라고 요구할 정도로 유명해졌다.

필사 일을 하던 한석봉은 자신의 실력을 높이 쌓아, 현대의 글자체를 만드는 직업인 타이프그래퍼가 됐다고 할 수 있다.



한석봉 필체

출처: [www.hanseo.com](http://www.hanseo.com)

#### ◆ 활판 인쇄 시작 - [무구정광대다라니경]

현존 최고의 목판 인쇄물은 750년 경에 만들어진 우리나라의 [무구정광대다라니경]이다. 이후 목판으로 책을 대량으로 생산할 수 있게 되었는데 이때부터 활판이 만들어져서 새로운 직업도 생겼다. 바로 각수와 목판 제작자이다. 목판 제작자는 목판 인쇄물 나무판을 만드는 일을 했고, 각수는 그 목판에 글자를 새기는 일을 했는데, 목판 인쇄술에서 가장 중요한 직업이었다.



각수

#### ◆ 현존 최고의 금속활자 - [직지심체요절]

현존 최고의 금속활자 인쇄본은 고려시대인 1377년 창주 흥덕사에서 만들어진 [직지심체요절]이다. 금속활자는 납이나 구리 등의 금속으로 글자 하나 하나를 틀로 만들어 놓은 것으로 조선시대를 거치며 크게 발전했다.



각자틀(각수):  
인출을 위한 활자  
자리를 위해  
글자를 새기는 사람

아장:  
녹인 쇠를 거꾸집  
안에 부어 금속 활자를  
만드는 사람

책자장:  
원고 내용에 맞는  
활자를 찾아 붙는  
사람



글자장:  
조판하고 활자를  
고정하여 인쇄판을  
만드는 사람

인출장:  
인출용 목판이나  
활판에 먹물을 문혀  
종이에 찍어 내는 사람

#### ◆ 대중 지식의 확산은 책패로부터

'책패'는 조선시대에 책을 사고 파는 일을 하는 사람을 가리키며 '서패', '책거간'이라고도 불리었다. 이들은 책에 관한 내용을 기억하고 있다가 고객들의 성향에 맞게 구매 상담이나 추천을 했다. 그러니까 단순 서적상(책중매상) 역할뿐만 아니라 지금의 북 마케터나 서점 MD의 역할까지 한 것이다. 유명한 책패로는 '조선선'이 있는데, 다산 정약용은 「여유당전서」에서 그를 "모든 책에 대해 모르는 게 없어서 마치 군자와 같았다."라고 평했다.

Q8. 인쇄 출판에서 가장 오래된 직업은 무엇인가?  
1) 각수 2) 인쇄공 3) 책패 4) 필사가 5) 편집자

Q9. 대량 출판이 가능해졌던 것은 활판 인쇄가 시작되고부터였다. 목판 인쇄에서 가장 중요한 작업을 했던 사람은?  
1) 각수 2) 아장 3) 필사원 4) 책자장



Q10. 다산 정약용은 「여유당전서」에서 '조선선'을 "모든 책에 대해 모르는 게 없어서 마치 군자와 같았다."라고 했다. 조선선의 직업은 무엇이었나?  
1) 각수 2) 필사원 3) 편집자 4) 서적상 5) 책패

Q11. 시대는 다르지만 같은 종류의 일을 했던 직업군끼리 바르게 연결해 보자.

- 채색사 • 인쇄기술자
- 책패 • 일러스트레이터
- 인쇄공 • 서점 MD
- 서적상 • 서점주인



- 작품이 있는지 확인하는 일은 매우 중요하다.  
 ③ 원고 쓰기 : 장기간 작업을 하는 경우가 많아 인내심이 요구된다.  
 ④ 작가가 되려면 : 언어 감각과 문장력, 창의력을 갖춰야 하고 사회 현상과 사람에 대해 깊은 관심을 가져야 한다.

01 작가는 영화시나리오 작가, 방송대본 작가, 동화작가, 웹툰작가 등 다양한 작가가 있다. 어떤 글을 쓰는 작가가 되고 싶은지 생각해 보고, 쓰고 싶은 글의 주제에 대해 적어 보자.

주제 : \_\_\_\_\_

02 다음 낱말 중 세 개를 골라 문장으로 만들어 보자.

갈매, 짐, 풍터, 마중물, 무렵있다, 미주알고주알, 벽창호, 살붙이, 시나브로, 심드렁하다, 앙감질, 어리눅다, 여우벌, 아슬다, 자발없다, 재념이, 추레하다, 칼바람, 짝딱하다.

\_\_\_\_\_

갈매 [명사] 짙은 초록색.	벌 [명사] 유난히 귀엽게 여겨 사랑함.
풍터 [명사] 건드려서는 안 될 것을 공언해 건드려서 스스로 걱정이나 후회 있음. 때 물을 끓여 올리기 위하여 위에서 또는 그 걱정이나 후회를 비유적으로 이르는 말.	마중물 [명사] 병풍에서 물이 잘 나오지 아니할 정도로 스스로 걱정이나 후회 있음. 때 물을 끓여 올리기 위하여 위에서 또는 그 걱정이나 후회를 비유적으로 이르는 말.
무렵있다 [명동사] 예의를 지키지 않아 삼가고 조심하는 것이 없다.	미주알고주알 [부사] 아주 사소한 일까지 속속들이 알함.
벽창호 [명사] 고장이 새미 완고하고 우둔하여 일이 도무지 통하지 아니하는 무복독한 사람.	살붙이 [명사] 혈육으로 볼 때 가까운 사람. [명동사] 마음에 보충 부모와 자식의 관계에서 쓴다. = 피붙이
시나브로 [부사] 모르는 사이에 조금씩 조금씩	심드렁하다 [명동사] 마음에 탐탁하지 아니하여서 관심이 거의 없다.

II. 출판도시에서 책 만드는 사람들

앙감질 [명사] 한 발은 들고 한 발로만 뛰는 짓 = 깨달음	어리눅다 [명사] 일부러 어리석은 제하다.
여우벌 [명사] 바나 눈이 오는 날 잠깐 낮다가 숨어 버리는 벌	이물다 [명사] 꽃이나 잎이 사들다. 재념이 [명사] 신에서 부는 바람 = 신바람
자발없다 [명동사] 행동이 가볍고 참을성이 없다.	칼바람 [명사] 몹시 매섭고 독한 바람.
추레하다 [명동사] 걸모양이 깨끗하지 못하고 생기가 없다.	짝딱하다 [명동사] 몹시 지쳐서 곁을 내디디기가 어렵음 정도로 다리가 무겁고 힘이 없다.

2. 출판편집자

- 원고 교정, 교열, 유통: 독자가 흥미롭게 읽을 수 있도록 원고를 매끄럽게 다듬는다.
- 편집 양식 결정 및 편집: 책 내용에 맞게 판형, 글씨체, 디자인 등 편집 양식을 결정하고 내용을 편집한다.
- 책임 진행: 작가, 부디자이너와 끊임없이 의견을 교류하여 책이 나올 때까지 책임을 지고 진행을 맡는다. 그 과정에서 책 제목도 정하고 책 표지, 책 낱개 등의 홍보 문구도 작성한다.
- 출판편집자가 되려면: 원고의 사소한 부분까지 수차례 읽고 반복적으로 확인 작업을 해야 하기 때문에 꼼꼼함과 성실성이 필요하다.

03 편집기행안을 보고 도서 판매 가격과 책을 많이 읽을 예상독자를 생각해 보자.

편집기행안

담당자 이름:			
제목(가제)	게으른 고양이의 결심	예상 가격	_____

컨셉트	혼자 놀기 좋아하는 게으른 고양이가 친구들의 중요성을 깨달으며 부지런해지는 교훈적인 이야기
도서내용 (책상/책자 시선)	소파에서 하루를 보내며 움직이지 싶어하는 고양이는 어느 날 벽쪽에 옮겨 왔다. 고양이는 생기신 벽쪽에 떼어내고 벽쪽을 옮길 상태를 찾아 나섰다. 여러 상태를 거쳐 우아곡절 끝에 벽쪽을 떼어내고 자신의 일상으로 돌아오지만, 안락하고 느꼈던 일상이 상상하게 느껴진다. 고양이가 친구들과 함께 아침 일찍부터 움직이기 시작한다.
차별화 요소 (주요 메시지 특징/장점)	- '책 먹는 여우'의 작가 프란치스카 비어만의 최신판 - '친구들의 중요성'과 '부지런함'이란 교훈적인 주제를 고양이를 통해 유머 있게 접근함.
예상독자	1차(핵심) 타겟 2차(확산) 타겟 - 프란치스카 비어만의 신작
마케팅포인트	- 사회성과 비론 습관을 고안하는 외동 자녀를 둔 부모 공략 - 친구로 인해 생활이 훨씬 즐거워질 수 있고, 또한 게으름까지 탈출한다는 내용을 강조함.

04 체험센터 출판편집실에서 제시된 교정, 교열표를 보고 잘못된 원고를 고쳐 보자.

Ex 1

요리 조리 과학 이야기	행복의 두께는 보통 44mm이다. 왜일까? 어린이 일 줄 크게 벌렸을 때 크기를 게보너 평균적으로 50mm 정도였다. 그리고 행복의 두께가 한일에 들어갈 수 있는 크기는 최대 44mm였다. 사할론은 44mm 두께의 행복을 한일만 들어도 배어 일일이 짜 채고 행복을 느낄 수 있다는 것이다.
--------------	---

II. 출판도시에서 책 만드는 사람들

01 다음 책 제목에서 틀린 부분을 찾아 바르게 고쳐 보자.

이별의 절망 동무	세계의 어린이 우리는 친구	국어 실력이 밥 먹어 준다	새남전기	견우와 직녀
고래들의 숨겨진 비밀을 찾아라	행마이어 시스티	킨드 아저씨네 언국번	나의 문화유산답사기	유성룡 장벽록

3. 부디자이너

- 편집 양식 결정: 편집자와 함께 책 내용에 맞게 판형, 글씨체, 이미지, 색깔 등 디자인적 요소를 결정한다.
- 내지 디자인: 결정된 편집 양식대로 글 본문 내용과 삽화를 보기 좋게 디자인한다.
- 표지 디자인: 독자의 눈에 띄고, 호기심을 일으킬 수 있도록 제목과 표지 이미지를 이용해서 책 겉표지를 디자인한다.
- 부디자이너가 되려면: 색채 감각과 조형 감각이 필요하며 출판에 대한 기본적인 지식과 컴퓨터 그래픽 관련 기술도 익혀야 한다.

02 나도 부디자이너 - 체험센터에서 다양한 책의 표지를 디자인해 보자.



### 4. 출판마케터

- ① 마케팅 계획 수립 : 책이 출간되는 시점에 맞춰서 효과적인 마케팅 전략을 세운다.
- ② 책 배분 : 책을 도매상과 온, 오프 서점에 배분한다.
- ③ 광고 및 이벤트 진행 : 책 판매 부수를 높이기 위해 책에 맞는 이벤트를 진행하고 적절한 시기에 맞춰 광고도 진행한다.
- ④ 출판 마케팅이 되려면 : 이벤트와 광고는 많은 비용이 들기 때문에 출판 마케팅의 시장 분석과 판단력은 매우 중요하다. 사람들을 많이 만나야 하기 때문에 친화력이 중요하고 경영, 마케팅, 심리 관련 공부가 필요하다.

- Q. 스마트시대에 맞추어 마케팅들은 블로그나 카페, 트위터와 페이스북을 이용한 SNS 홍보마케팅, 영화의 예고편처럼 제작하는 ( ), ( ) 나 앱을 이용해 새로 나온 책을 홍보한다.
- 체험센터에서 QR코드를 이용하여 책과 관련된 방송을 들어보자.



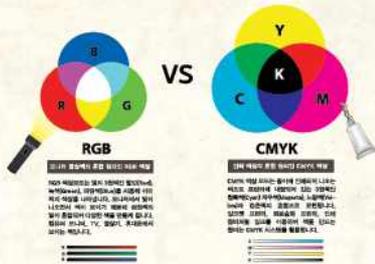
- Q. 제시된 책들을 보고 홍보 문구를 만들어 보자.



### 5. 인쇄 기술자

- ① 인쇄물 생산 : 활판, 평판 등의 인쇄기를 조작하여 책, 신문, 팸플릿 등의 각종 인쇄물을 생산한다.
- ② 작업에 따른 분류 : 작업 지시서 또는 주문서에 따라 제작할 인쇄물의 종류, 용지, 잉크, 인쇄 방식, 인쇄량 등을 확인하고, 인쇄판, 인쇄 용지 등을 기계에 장착한다.
- ③ 색 조합, 교정 : 잉크를 조합하여 잉크통에 투입하고 교정 인쇄를 통해 원고와 비교하여 색도, 밀점 등을 검사하고 교정한다.
- ④ 인쇄 기술자가 되려면 : 기계 조작에 대한 흥미와 재능을 가지고 있어야 하며, 반복적인 인쇄 작업을 잘 견디어 낼 수 있는 인내심과 꼼꼼함, 체력이 요구된다.

### ◆ 빛의 삼원색과 인쇄의 삼원색

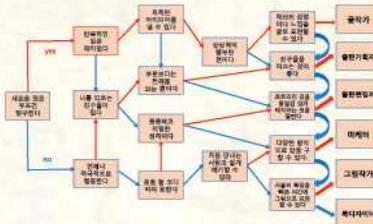


- Q. 인쇄실에서 CMYK의 원리를 알 수 있는 표를 보고 CMYK가 어떤 색을 의미하는지 써 보자.

--	--	--	--

### 6. 출판도시에서 일하는 사람들

- Q. 재미로 보는 미로(ME)찾기  
다양한 출판 직업을 통해서 나와 맞는 직업은 어떤 것인지 진로 직업 찾기를 해 보자.



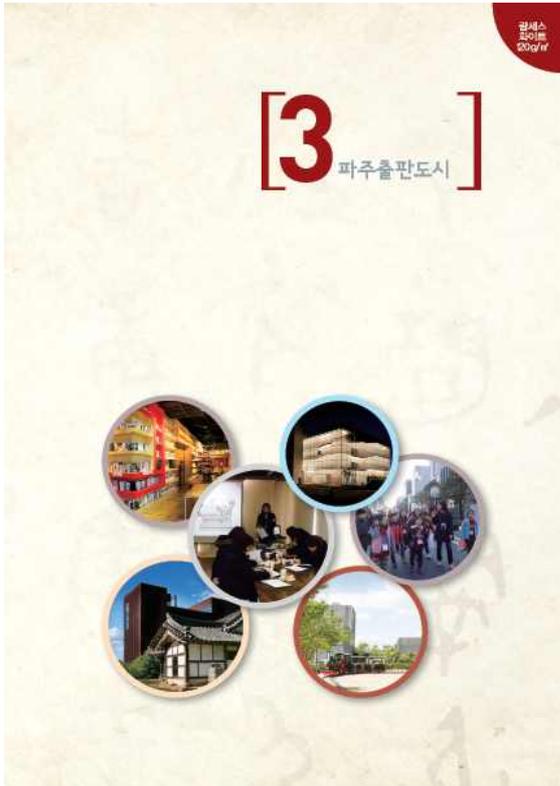
### ◆ 출판진로 탐색 체크리스트

출판진은 인간의 흥미 유형을 6가지로 나누고 그에 따른 직업의 유형도 6가지로 나뉜다.

6가지 유형은 현실형, 탐구형, 예술형, 사회형, 진취형, 관습형인데 모든 사람들이 누구나 몇 가지의 유형을 동시에 가질 수 있다. 그 중에서도 가장 점수가 높은 유형을 자신이 가진 주된 유형으로 본다.

현실형 (R)	실제적이고 단순한 기계나 도구, 사물을 조작하는 활동 사람이나 아이디어를 다루는 일보다는 사물을 다루는 일 선호	간호사, 경찰관, 기계공학자, 운동선수, 조리사, 항공교통관리사
탐구형 (I)	지적이고 분석적인 호기심이 많고 과학적인 과학적이고 학문적인 활동, 문제 해결을 위해 아이디어를 사용하고 정보를 분석하는 일 선호	대학교수, 로보틱공학자, 번역가, 역사학 연구원, 컴퓨터프로그래머





권재소  
도아림  
20g/㎡

# [3] 파주출판도시



30 개항안서 워크북

## 1. 파주출판도시 소개



**교육의 도시**  
각종 전시회 공연 등 문화 행사와 책과 관련된 체험 활동을 통해 모든 세대에 걸쳐 꿈과 미래를 꿈꾸게 한다.



**건축의 도시**  
파주출판도시는 도시 전체가 거대한 건축 전시관이다. 건축계의 눈부신인 프리츠커 건축상을 수상한 알바로 시자의 건축 작품을 비롯한 다양한 건축 작품을 만날 수 있다.



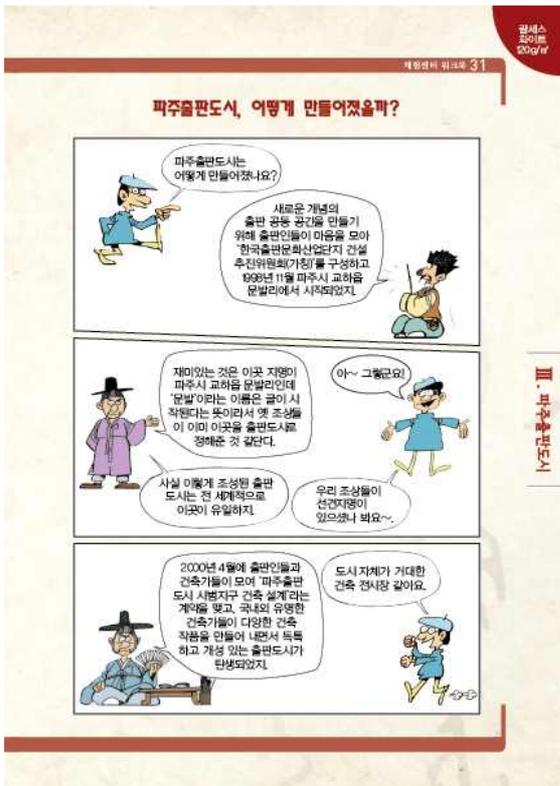
**책의 도시**  
파주출판도시는 국가산업단지이자, 국내 유일의 문화산업단지이다. 특히 출판, 디자인 인쇄, 유통 관련 업체가 한곳에 모여 업무 효율성을 높이고 있다.



**책과 영화의 도시**  
파주출판도시는 450여 개의 업체(출판, 인쇄, 유통, 영상, 소프트 웨어)가 입주하여 활자문화와 영상 문화를 모두 즐길 수 있는 출판의 도시, 책과 영화의 도시이다.

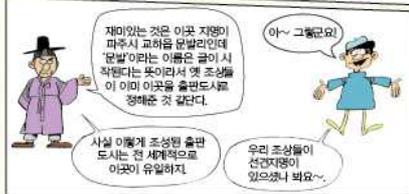


**생태 환경의 도시**  
삼척산을 뒤로 하고 한강, 임진강이 만나는 천혜의 자연 생태 보고이다. 강 하류의 저습지로 다양한 생물이 풍부하여 도요새, 물떼새, 저어새, 재두루미 등 멸종 위기 조류의 서식지이자 갈대군락지이기도 하다.

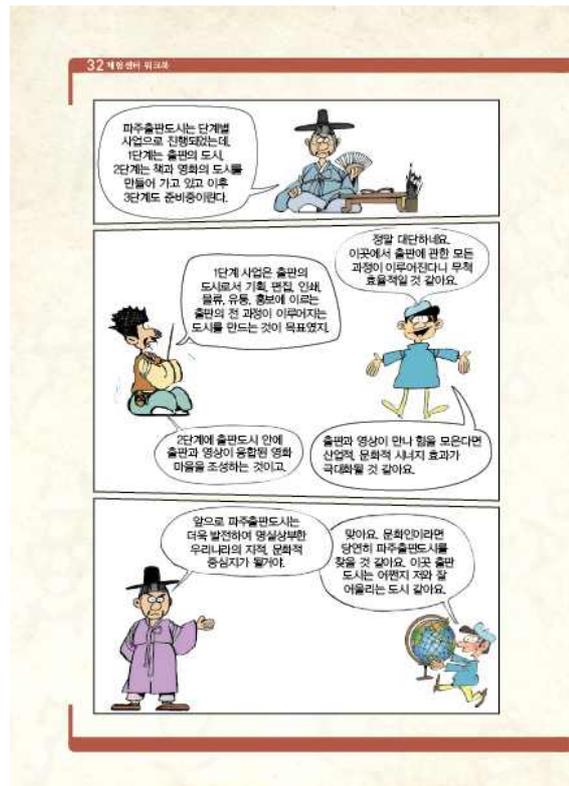


권재소  
도아림  
20g/㎡

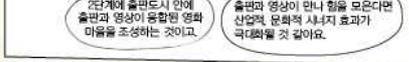
## 파주출판도시, 어떻게 만들어졌을까?



III. 파주출판도시



32 개항안서 워크북



## 2. 파주출판도시가 추천하는 베스트 포토존

### 파주출판도시 베스트 포토존



## 3. 파주출판도시 축제

### ① 파주 어린이책잔치

《파주출판도시 어린이책잔치》는 국내 최대의 어린이 책 축제로 200여 개의 출판사 및 문화 단체가 준비한 다양한 일관 프로그램이며 매년 5월에 열린다.  
 ◆ 기간: 매년 5월 ◆ 주요 내용: 테마 전시 및 거리 공연, 일주사 오픈 하우스, 어린이 백일장, 책 배부시장, 체험 행사 등.



### ② 파주 북소리

출판과 영화를 중심으로 복합문화를 형성한 파주출판도시에서 문학, 음악, 공연, 미술 등 다양한 프로그램을 바탕으로 저자와 독자가 만나는 활기찬 축제의 장이다.

◆ 기간: 매년 10월경 ◆ 주요 내용: 테마 전시 및 공연, 지식난장, 국제 행사, 체험 행사 등



## 4. 출판도시 둘러보기

01. 출판도시의 랜드마크이자 독서와 사색의 공간으로, 각종 전시와 인문학 강연 등 다양한 문화 행사를 주최하는 곳은 어디일까?

02. 출판도시 6개의 다리를 찾아보자.

03. 1897년 설립된 근대 서점인 회동서관을 기념하여 이름 지어진 길이다. 아시아출판문화 정보센터를 비롯하여 30여 개의 출판사와 다양한 문화 공간이 자리하고 있는 이 길의 명칭은 무엇일까?

## 5. 사람이 만든 책, 책이 만든 사람

01. 각 설명에 해당하는 사람을 체험센터에서 찾아 적어 보자.

① ( )  
 '사형 5분 전 '마지막 소원이 무엇입니까?' 그러자 '제게 5분만 시간을 주십시오. 책을 다 읽지 못했습니다.' 이렇게 말하고 5분간 책을 다 읽은 후 중국 뤄순 감옥에서 죽음을 맞이했다.'

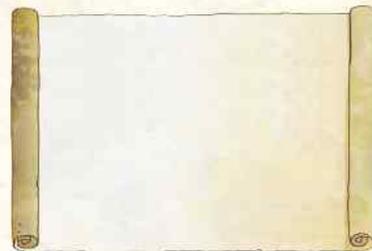
② ( )  
 1932년 출간한 산문집에서 그는 '실용 책이 당신의 친구가 되지는 못하더라도, 최소한 당신과 일면식이 있는 관계로 묶어 둘 수는 있지 않겠는가. 실용 책이 당신의 삶에서 친교의 범위 안으로 들어오지는 못 한다 해도, 아는 게 하며 가벼운 인사 정도는 반드시 하고 자를 일이다.'라고 말했다. 그는 영국의 대표적인 정치가로 특히 역사와 정치 관련 도서를 탐독해 격조 높은 문장과 연설문으로 이름이 높았다.

③ ( )  
 '오늘날의 나를 만든 것은 동네 도서관이다. 나는 평일에는 최소한 매일 밤 1시간 주말에는 3, 4시간의 독서 시간을 가지려 노력한다. 이런 독서가 나의 안목을 넓혀 준다.'  
 열 살이 되기 전에 백과사전 전체를 독파한 그는 집 근처 공립도서관에서 열린 독서경진대회에서 아동부 1등과 전체 1등을 차지했다.

④ ( )  
 세계적으로 사랑받는 이 작가는 언어재능이 높아 어려서부터 흥미진진한 이야기를 잘 만들고 도서관에 있는 책을 모두 읽을 정도로 독서광이었다. 결국 어려운 여건 속에서도 작가가 될 수 있었던 힘은 그의 책에 대한 사랑과 상상력이었다.

## 6. 내 인생, 한권의 책

01. 가장 감명 깊게 읽은 책과 그 이유를 써 보자.



02. 내가 알고 있는 출판사들을 써 보자.





# 제 8 장 출판콘텐츠 창작활동 프로그램

## 제 1 절 단기프로그램 개요

### 1. 학습 목표

#### 학습 목표

- 1) 진로에 대한 관심을 높이고 자신에게 맞는 진로를 스스로 탐색하게 한다.
- 2) 직업에 대하여 바른 이해를 통해 일과 직업에 대한 건전한 가치관을 갖도록 한다.
- 3) 전문직업인들의 경험과 이야기를 통해 학생들 스스로 미래에 대한 비전을 갖도록 꿈을 심어준다.
- 4) 다양한 전문가들의 직업세계를 통해 많은 직업 분야에 대한 관심을 높여 시야를 넓히고 새로운 분야에 대한 흥미를 갖도록 한다.
- 5) 출판 산업의 사회적 역할과 전문성에 대한 이해를 돕는다.
- 6) 출판 분야의 직업에서 요구되는 기본적인 지식이나 기술은 무엇인지 체험을 통해 보다 적극적인 진로탐색이 이루어질 수 있도록 한다.

### 2. 대 상

- 대상인원 : 중학교 1~2학년
- 소요시간 : 탄력적 프로그램 운영으로 시간 조정 가능
- 장 소 : 파주 출판산업 체험센터 강의동

### 3. 도 입

- 출판도시에 대한 간단한 소개
- 기본예절 및 안전 수칙 교육, 질서유지 사전 교육

- 전문 직업 특강자에 대한 지켜야 할 기본예절 및 청취 자세 지도  
(학생들이 강연을 청강하는 매너와 규칙을 알고 그에 맞는 언어를 사용하도록 사전 교육)
- 직업인에 따라서는 별도의 기기나, 장치 등을 준비하여야 하는 경우, 사전에 확인.
- 전문 직업 특강자 소개  
전문가에 대한 소개 (영상, 또는 프로필 간단하게 소개)  
사전질문지, OX퀴즈 영상 준비

#### 4. 전 개

- 직업인에게 강의 주제 선정 의뢰 및 강의에 포함되어야 할 기본 사항 전달
- 전문가의 직업과 직무에 대한 이야기를 강연할 수 있도록 사전에 협의

## 제 2 절 직업으로 만나는 출판전문가

### 1. 출판기획자

목 표	1. 출판기획자가 직접 들려주는 생생한 체험담으로 출판기획자가 하는 일을 안다. 2. 출판기획자의 전문적 지도하에 간단한 실무를 체험해 본다. 3. 이 모든 과정을 통해 자신의 진로직업 탐색을 해 본다.
대 상	중학생
시 간	1시간 30분
장 소	체험센터 내 강의실
운영팀 준비물	빔 프로젝트, 칠판, 필기도구 등
특강자 준비물	관련 PPT 자료, 실무 예제 샘플(출판기획서, 책 제목, 책날개문구), 작업했던 책
사전 협의	특강자의 강의안을 수업전 받거나 사전 미팅을 통해 강의안에 대한 내용 점검 및 필요한 사항에 대해 협의하고 조율한다.

과정	교수, 학습활동	시간	자료 및 유의점
소개	<p>1. 특강자 소개</p> <p>1) 출판기획자 소개</p> <p>강사 소개에는 이름, 경력, 현재 소속된 출판사, 처음 시작한 출판사, 대표적인 책들 등이 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소개시 작품이미지, 사무실, 관련 서류등의 전문가의 작업공간에 대한 모습을 10장내외의 사진을 받아 미리 운영자가 편집하여 전문가 소개시 화면으로 보여주며 소개한다.</li> </ul> <p>예시)전지운:</p> <p>금성교과서와 지학사에서 교과서와 학습 교재를 시작으로 출판일을 시작했고, 이후 디자인하우스에서 여성, 에세이, 실용 분야의 성인 단행본 기획, 편집 일을 담당했다. 현재 주니어김영사에서 편집주간으로 어린이, 청소년 책을 담당하고 있으며 올해로 편집자 21년차로 접어들었다. 기획하고 편집 담당한 책으로는 음식평론가 황교익 씨의 첫 책 &lt;맛 따라 갈까보다&gt;, 조병준 여행 에세이 &lt;길에서 만나다&gt;와 GQ 편집장 이충걸 에세이 &lt;어느 날 엄마에 관해 쓰기 시작했다&gt; 등이 있으며 어린이 책으로는 프란치스카 비어만의 &lt;게으른 고양이의 결심&gt;, &lt;미국 초등학교에서 배우는 수학 영어&gt;, 초등 국어 교과서 수록 도서 &lt;우리 반 스파이&gt; 등이 있다.</p> <p>2) 이구동성 O X</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 질문에 대한 답을 강사와 학생들이 동시에 O, X로 대답한다.</li> <li>- 강사와 학생들의 공통점과 차이점을 알아보며 출판기획자에 대한 직업의 관심도를 높인다.</li> </ul> <p>질문 예제)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 사람들이 원하는 게 무엇인지 잘 캐치해 낼 수 있다.</li> <li>- 나는 하루라도 책을 안 읽으면 입에서 가시가 난다.</li> </ul>	10분	<p>진행자가 강사를 소개하고 도입부분을 진행한다.</p>

	<p>- 나는 베스트셀러보다 스테디셀러가 더 좋다.</p> <p>- 뭐니 뭐니 해도 직업에서 가장 중요한 것은 돈이다.</p>		
내용	<p><b>2. Who? 출판기획자란?</b></p> <p>* 출판기획자 직업에 대한 간략한 소개 (동영상이나 애니메이션 혹은 파워포인트로 보여줌)</p> <p>1) 출판기획자와 편집자(editor) 호칭에 대한 견해</p> <p>2) 다음의 세 가지를 소유한 사람</p> <p>- Desire : 나를 둘러싼 삶을 '책'이라는 콘텐츠로 만들고자 하는 욕구</p> <p>- Ladder : 저자와 독자를 이어주는 사다리</p> <p>- Producing skill : 시작(기획)부터 중간 과정(편집)을 거쳐 끝(홍보, 마케팅)까지 책임지는 능력</p> <p><b>3. What? 출판기획자란 무슨 일을 하는가?</b></p> <p>실제 제작된 책과 함께 그 책이 만들어지기까지 사용되었던 기획서, 편집과 카피문구, 책제목, 책날개 등의 샘플을 준비</p> <p>1) 기획, 기획서 작성 양식 [출판기획서] : 출판기획자가 자신이 작성했던 [출판기획서]를 보여주며 어떻게 작성하는지, 그리고 왜 이렇게 작성했는지에 대해 설명해준다.</p> <p>2) 편집, 카피 문구 작성 첨부, 편집기획안 [책 제목 정하기] : 간략한 책 내용을 보여준 후, 책 제목 후보 리스트를 보여준다. 학생들과 함께 책 제목을 골라본다. 책 제목에 따른 효과를 알려준다. [책날개 문구 만들기] : 자신이 작업했던 여러 책날개 문구 후보들을 보여주며, 그 중 어떤 문구가 선택 했는지 알려준다</p> <p>3) 홍보&amp; 마케팅 사용된 보도자료 &amp; 광고를 보여준다</p>	10분	
		30분	특강 강연자가 필요한 샘플들을 챙겨와서 학생들에게 보여주며 특강 진행

	<p>4. Do it yourself 나도 출판기획자 * 체험출판기획자의 지도하에서 체험활동을 한다.</p> <p>1) 뒷표지 카피 작성하기 2) 광고 카피 써 보기 3) [출판기획서] 작성하기 4) [책 제목] 정하기 5) [책날개]에 들어갈 문구 만들기</p>	30분	
마무리	<p>5. 이미지(키워드)카드로 보는 Q &amp; A</p> <p>1) 이미지 카드로 아이들의 호기심을 높이고, 출판기획자의 하는 일에 대한 질의응답에 아이들 적극 참여할 수 있도록 유도한다.</p> <p>2) 이미지의 카드를 보여주고 아이들이 선택한 이미지를 클릭하면 그에 해당하는 질문이 나오고 강사가 생생한 체험담으로 답변을 한다.</p> <p>질문 예제)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무슨 과 나왔어요? 전공과 출판기획자 직업은 상관있나요?</li> <li>- 출판기획자가 되기 위해 필요한 능력 3가지는 뭔가요?</li> <li>- 출판기획자가 되어서 좋은 점은 뭔가요?</li> <li>- 최종적으로 이루고 싶은 꿈이 있나요?</li> </ul> <p>학생들의 추가 질문 3개정도 받고 마무리한다. 전문가와의 특강 설문지를 받는다.</p>	10분	

## 2. 글 작가

목표	1. 글 작가 들려주는 체험담 위주의 특강으로 작가 하는 일을 안다. 2. 작가의 지도하에 간단한 실무를 체험해 본다. 3. 이 모든 과정을 통해 자신의 진로직업 탐색을 해 본다.
대상	중학생
시간	1시간 30
장소	체험센터 내 강의실
운영 팀준 비물	빔 프로젝트, 칠판, 필기구, 클리어 파일
특강 자준 비물	관련 PPT 자료, 번호 스티커, 실무 예제 샘플(결말 바꿔 쓸 원고 요약본, 그림보고 이야기 만들기 그림, 4장내외의 만화 그림)
사전 협의	특강자의 강의안을 수업전 받거나 사전 미팅을 통해 강의안에 대한 내용 점검 및 필요사항에 대해 협의, 조율. 기본적인 사항을 잘 익힐 수 있도록 설명이나 기본 사항은 프린트물로 배포.

과정	교수, 학습활동	시간	자료 및 유의점
소개	☞ 학생들 강의실 입실 시 번호스티커를 부착해야 한다.  1. 특강자 소개 1) 글 작가 소개 강사 소개에는 이름, 경력, 출간 한 책과 작품소개.  - 작품이미지, 작업공간에 대한 모습을 찍은 사진을 10여장 미리 받아서 운영자는 소개 시 화면으로 보여준다.	10분	진행자가 강사를 소개하고 도입부분을 진행한다.

	<p>2) 이구동성 O X</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 질문에 대한 답을 강사와 학생들이 동시에 O, X로 대답한다.</li> <li>- 강사와 학생들의 공통점과 차이점을 알아보며 작가에 대한 직업의 관심도를 높인다.</li> </ul> <p>질문 예제)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 워트 있는 글을 잘 쓴다.</li> <li>- 한번 의자에 앉으면 1시간 이내 엉덩이를 들지 않는다.</li> <li>- 책은 나의 베스트 프렌드다.</li> <li>- 일기 쓰는 것이 재밌다.</li> </ul>		
내용	<p>2. Who? 작가란? 작가에 대한 간략한 소개</p> <p>3. What? 작가는 어떻게 글을 쓰는가? 소재 잡기 소재로 어떤 이야기를 전달 할 것인가?(주제 설정)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품을 보여주며 설명</li> </ul> <p>4. Do it yourself 나도 작가</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작가에 기본 지식을 쌓아본다.</li> <li>- 습작노트나 작가 메모지등을 보여주며 작가가 이야기를 구상하는 방법을 알려준다.</li> </ul> <p>1) 단어와 친해지기 :</p> <p>2개 내지 3개의 단어로 된 단어로 짧은 글 짓기. (제한시간 1분 =&gt; PT화면에 타임워치 띄워두기)</p> <p>예시) 과자, 안경, 지우개, 선생님 등등</p> <p>방법① 1분여 동안 생각할 시간을 준다.</p> <p>② 작가가 번호를 호명하면 해당 스티커를 부착한 학생이 먼저 시작한다.</p>	60분	강 연 자 에 게 필요 한 샘 플 들 을 챙 겨 와 서 학 생 들 에 게 보여 줌

	<p>③ 글짓기를 한 학생이 다음 번호를 호명한다.</p> <p><b>2) 결말 바꿔 쓰기</b> 작가가 쓴 책의 결말을 들려준다. 이후 결말을 바꿔 쓰는 짧은 글 짓기를 한다.</p> <p><b>3) 상상하여 글쓰기</b> 출력된 그림을 학생들에게 배포한다. 학생들은 그림을 보고 각자가 상상하여 글쓰기에 도전한다.</p> <p><b>4) 대사는 이렇게</b> 4장으로 구성된 만화를 기승전결의 짜임새에 맞춰 맛깔난 대사를 입힌다. 중요한 것은 만화에는 통일된 주제에 맞도록 구성해야 한다.</p> <p>☞ 학생들이 매번 실습한 프리트 물은 클리어 파일에 담아 가도록 유도한다.</p>		
<p>마무리</p>	<p><b>5. 이미지(키워드)카드로 보는 Q &amp; A</b></p> <p>1) 이미지 카드로 아이들의 호기심을 높이고, 작가가 하는 일에 대한 질의응답에 아이들 적극 참여할 수 있도록 유도한다.</p> <p>2) 12개 이미지의 카드를 보여주고 아이들이 선택한 이미지를 클릭하면 그에 해당하는 질문이 나오고 강사가 생생한 체험담으로 답변을 한다.</p> <p>질문 예제)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 왜 작가가 되려고 했어요?</li> <li>- 스토리가 풀리지 않을 때 하는 버릇이 뭐예요?</li> <li>- 출간과정에서 일어난 재미난 에피소드를 알려주세요.</li> </ul>	<p>20분</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작가들은 다 밤에 글을 쓰나요?</li> <li>- 작가들은 일어나는 시간이 오전 11시 이후라면서요?</li> <li>- 작가들은 변비를 달고 산다고 하던데 사실인가요?</li> <li>- 작가들은 성질이 괴팍하다고 해요 작가님도 그런가요?</li> <li>- 작가되길 잘했다고 생각할 때는 언제예요?</li> <li>- 작가들은 손이 생명이라서 운전은 잘 하지 않는다는데 정말 그래요?</li> <li>- 라이벌 작가나 싫어하는 작가가 있나요?</li> <li>- 책 한권 쓰는데 얼마나 걸려요?</li> </ul> <p>학생들의 간단한 질문 3개정도 받고 마무리한다. 전문가와의 특강 설문지를 받는다.</p>		
--	--	--	--

### 3. 북디자인

목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 북디자인이 직접 들려주는 생생한 체험담으로 북디자인이 하는 일을 안다.</li> <li>2. 북디자인의 전문적 지도하에 간단한 실무를 체험해 본다.</li> <li>3. 이 모든 과정을 통해 자신의 진로직업 탐색을 해 본다.</li> </ol>
대상	중학생
시간	1시간 30
장소	체험센터 내 강의실
운영 팀준 비물	빔 프로젝트, 칠판, 필기구
특강 자준 비물	관련 PPT 자료, 실무 예제 샘플(본문 디자인 페이지, 책 표지 디자인), 다양한 책표지
사전	특강자의 강의안을 수업전 받거나 사전 미팅을 통해 강의안에 대한

협의	내용 점검 및 필요사항에 대해 협의, 조율. 기본적인 사항을 잘 익힐 수 있도록 설명이나 기본 사항은 프린트물로 배포.
----	---

과정	교수, 학습활동	시간	자료 및 유의점
소개	<p>1. 특강자 소개</p> <p>1) 북디자이너소개 강사 소개에는 이름, 경력, 현재 소속된 출판사, 처음 시작한 출판사, 대표적인 책들 등의 이력과 작품소개.</p> <p>- 작품이미지, 작업공간에 대한 모습을 찍은 사진을 10여장 미리 받아서 운영자는 소개시 화면으로 보여준다.</p> <p>2) 이구동성 O X - 질문에 대한 답을 강사와 학생들이 동시에 O, X로 대답한다. - 강사와 학생들의 공통점과 차이점을 알아보며 북디자이너에 대한 직업의 관심도를 높인다.</p> <p>질문 예제) - 나는 센스 있게 옷 코디를 잘 한다. - 흐트러진 것을 통일감 있게 배치하는 것을 잘 한다 - 사물의 특징을 빠른 시간에 그림으로 표현할 수 있다. - 나는 음식의 비주얼을 중요하게 생각한다.</p>	10분	진행자가 강사를 소개하고 도입부분을 진행한다.
내용	<p>2. Who? 북디자이너란? 북디자이너 직업에 대한 간략한 소개,</p> <p>3. What? 북디자이너는 무슨 일을 하는가? 작업했던 작품을 보여주며 실제 작업한 부분에 대해 설명.</p>		강연자에게 필요한 샘플들을 챙겨 와서 학생들에게 보여줌

	<p><b>4. Do it yourself 나도 북디자이너</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 북디자이너 체험에 대한 기본 지식을 쌓아본다.</li> <li>- 북디자이너가 자신이 했던 대표 책을 예로 들어 학생들에게 북디자이너가 하는 일에 대해 구체적으로 알려준다.</li> </ul> <p>1) [책 내지 디자인] : 북디자이너가 직업 디자인해서 출간된 책을 보여주고, 컴퓨터 화면으로 책 내지 디자인을 하는 방법과 이때 고려해야 할 사항에 대해 설명해준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글과 그림의 배치 방법과 주의사항</li> <li>- 글자 크기와 줄 간격에 따른 가독성의 차이점</li> </ul> <p>2) [책 표지 디자인] : 북디자이너가 했던 책 표지들 (후보 책표지 포함)를 보여주며 이미지, 제목의 색깔이나 크기, 폰트에 따른 다양한 책표지 예제를 보여주며 그에 따른 장단점을 설명한다.</p> <p>3) 전문가와 함께 하는 체험</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 북디자이너의 지도하에서 [인디자이너 프로그램]으로 책 표지 디자인 실무 체험을 경험한다.</li> </ul>	60분	
마무리	<p><b>5. 이미지(키워드)카드로 보는 Q &amp; A</b></p> <p>1) 이미지 카드로 아이들의 호기심을 높이고, 북디자이너의 하는 일에 대한 질의응답에 아이들 적극 참여할 수 있도록 유도한다.</p> <p>2) 12개 이미지의 카드를 보여주고 아이들이 선택한 이미지를 클릭하면 그에 해당하는 질문이 나오고 강사가 생생한 체험담으로 답변을 한다.</p> <p>질문 예제)</p>	20분	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 무슨 과 나왔어요? 전공과 복디자이너 직업은 상관 있나요?</li> <li>- 복디자이너가 되기 위해 필요한 능력 3가지는 뭔가 요?</li> <li>- 복디자이너가 되어서 좋은 점은 뭔가요?</li> <li>- 최종적으로 이루고 싶은 꿈이 있나요?</li> </ul> <p>학생들의 간단한 질문 3개정도 받고 마무리한다. 전문가와의 특강 설문지를 받는다.</p>	
--	--	--

#### 4. 마케터

목 표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 마케터가 들려주는 생생한 체험담으로 마케터가 하는 일을 안다.</li> <li>2. 마케터의 전문적 지도하에 간단한 실무를 체험해보고 코멘트를 받는다.</li> <li>3. 특강을 통해 자신의 진로직업 탐색을 해 본다.</li> </ol>
대 상	중학생
시 간	1시간 30분
장 소	체험센터 내 강의실
운영팀 준비물	빔 프로젝트, 칠판, 필기도구, 질문카드 등
특강자 준비물	<p>관련 PPT 자료, 실무 예제 샘플(실패한 이벤트기획서, 성공한 이벤 트기획서)</p> <p>마케팅이 성공했던 책, 여러 가지 사은품, 북트레일러</p>
사전 협의	특강자의 강의안을 수업전 받거나 사전 미팅을 통해 강의안에 대한 내용 점검 및 필요한 사항에 대해 협의하고 조율한다.

과정	교수, 학습활동	시간	자료 및 유의점
소개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 특강자 소개</li> <li>1) 마케터 소개</li> </ol>	10분	

	<p>전문가 소개에는 이름, 경력, 현재 소속된 출판사, 처음 시작한 출판사, 대표적인 책들 등이 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소개시 전문가의 사무실이나 작업공간에 대한 사진, 일하는 모습 등 10장 내외의 사진을 받아 미리 운영자가 편집하여 전문가 소개 시 화면으로 보여주며 소개한다.</li> </ul> <p><b>2) 이구동성 O X</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 질문에 대한 답을 강사와 학생들이 동시에 O, X로 대답한다.</li> <li>- 강사와 학생들의 공통점과 차이점을 알아보며 마케터에 대한 직업의 관심도를 높인다.</li> </ul> <p>질문 예제)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 말을 잘 한다.</li> <li>- 마케팅을 영업이라고 생각한다.</li> <li>- 나는 다른 사람들의 생각을 잘 캐치 해 낼 수 있다.</li> <li>- 나는 하루라도 책을 안 읽으면 입에서 가시가 난다.</li> <li>- 나는 평소에도 이벤트를 좋아한다.</li> <li>- 나는 감이 잘 발달되어 있다.</li> <li>- 뭐니 뭐니 해도 직업에서 가장 중요한 것은 돈이다.</li> </ul>		<p>진행자가 강사를 소개하고 도입부분을 진행한다.</p>
<p>내용</p>	<p><b>2. Who? 마케터란?</b></p> <p>* 마케터 직업에 관한 간략한 소개 (동영상이나 애니메이션 혹은 파워포인트로 보여줌)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 마케터란 어떤 직업인가요?</li> <li>2) 책 마케팅이 다른 마케팅과의 같은점과 다른점 그리고 특징은?</li> <li>3) 마케터가 되려면 갖춰야 하는 조건이 있는지? (학과,자격증,성격 등)</li> </ol> <p><b>3. What? 마케터는 무슨 일을 하는가?</b></p> <p>실제 판매된 책을 예로 들어 그 책의 기획에서 홍보까지 사용되었던 마케팅 전략이나 이벤트기획서, 이벤트 물품(사은품) 등을 준비</p>	<p>10분</p>	<p>특강 강연자가 필요한 샘플들을 챙겨와서 학생들에게 보여주며 특강 진행</p>

<p>1) 마케팅 전략 세우기  마케터가 소개할 책의 마케팅 전략을 세운다.  --&gt;자신이 만들었던 마케팅 전략에 관한 계획서를 보여주며 어떻게 작성하는지, 그리고 왜 이렇게 작성했는지에 대해 설명해준다.</p> <p>2) 이벤트 기획서 만들기  이벤트가 필요한 책일 경우 &lt;이벤트 기획서&gt;를 만들고 사은품을 어떤 것으로 할 지 계획한다.  --&gt;실제 이벤트 기획서 양식을 직접 보여주고, 사용했던 사은품을 왜 사용했는지에 대한 구체적인 설명 해주기</p> <p>3) 책이 나오면 담당 온라인 서점의 MD에게 책을 소개하고 카피문구를 뽑는다.  --&gt;MD에게 어떻게 책을 효과적으로 설명하는지에 대한 노하우와 실제 사용되었던 카피문구를 소개한다.</p> <p>4) 북 트레일러를 만들거나, 운영하는 인터넷 카페 업무를 보기도 한다.  --&gt;만든 북 트레일러 보여주고, 운영하는 카페 업무 보여주기</p> <p>5) 신간 평가단을 만나 신간에 대한 간담회를 진행하기도 하고 광고를 집행하기도 한다  --&gt; 진행했던 간담회 자료를 보여주고, 집행한 광고를 보여주며 마케팅 효과에 대해 설명한다.</p>	<p>30분</p>	
<p>4. Do it yourself 나도 마케터  * 마케터의 지도하에서 1개 이상 체험활동을 한다.</p> <p>1) 전문가가 성공한 마케팅 기획서와 실패한 마케팅 기획서를 아이들에게 보여주고 성공과 실패 요인에 대해 분석하라고 한다.</p> <p>2) 책을 보여주고 어떤 마케팅을 하면 좋을지, 마케팅 전략 세우게 한다.</p> <p>3) 이벤트는 어떻게 진행할 지, 또 이벤트에서 사용할</p>	<p>30분</p>	

	<p>사은품은 무엇으로 할지 등 이벤트 계획서 만들게 한다.</p> <p>4) 마케팅 전략과 이벤트 계획서 발표하고 전문가 코멘트</p>		
마무리	<p><b>5. 이미지(키워드)카드로 보는 Q &amp; A</b></p> <p>1) 이미지 카드로 아이들의 호기심을 높이고, 마케터의 하는 일에 대한 질의응답에 아이들 적극 참여할 수 있도록 유도한다.</p> <p>2) 이미지의 카드를 보여주고, 아이들이 선택한 이미지를 클릭하면 그에 해당하는 질문이 나오고 강사가 생생한 체험담으로 답변을 한다.</p> <p>질문 예제)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무슨 과 나왔어요? 전공과 마케터란 직업은 상관이 있나요?</li> <li>- 마케터가 되기 위해 필요한 핵심 능력 3가지는 뭔가요?</li> <li>- 마케팅을 할때 주의해야 점이 있다면?</li> <li>- 마케터가 되어서 좋은점이나 뿌듯할 때는 언제인가요?</li> <li>- 최종적으로 이루고 싶은 꿈이 있나요?</li> </ul> <p>학생들의 추가 질문 3개정도 받고 마무리한다. 전문가와의 특강 설문지를 받는다.</p>	10분	

## 5. 유의사항 및 기대효과

### 1) 설문조사

- 프로그램 진행 결과 보고서 작성
- 만족도 설문조사를 통해 성과 정리 및 향후계획 수립

### 2) 유의사항

- 특강을 맡은 강연자와 사전 조율을 통해 학생들의 연령과 관심분야에 대해 제공하고 강의에 포함되어야 할 기본 내용에 대한 이해를 통해 강의를 준비할 수 있도록 안내한다.
- 학생들이 관심을 가지고 특강을 들을 수 있도록 강의와 체험을 적절히 구성한다.
- 체험시 학생들의 눈높이에 맞게 어휘를 선택하고 전문가 용어는 쉽게 풀어서 이해를 돕는다.
- 체험 예제 제시문은 간략한 것으로 준비하여 학생들이 스스로 해볼 수 있는 시간을 마련한다.
- 전문가들이 실제로 작업한 작품을 실물이나 이미지로 준비하여 현장감을 높인다.
- 출판도시에서 일하는 직업에 대해 사전에 각종 자료를 통하여 탐색해 볼 수 있는 시간을 마련한다.
- 학생들 스스로 전문 직업인의 직업과 직무에 대해 궁금한 내용을 미리 정리해 보고, 평소 궁금했던 질문을 미리 준비할 수 있도록 인솔교사와 진로특강에 대한 내용을 공유한다.
- 강연을 듣고 난후 더 궁금한 점이나 직업에 대해 체험하고 싶은 점들을 이후 활동을 통해 할 수 있도록 연계방법을 제시한다.

### 3) 기대효과

- 다양한 분야에서 일하는 직업에 대해 정보를 넓힐 수 있다.
- 관심이 있는 직업에 대해 새로운 경험과 간접 경험을 할 수 있어, 직업에 대한 진로탐색의 시간을 가질 수 있다.
- 직업을 갖기 위해 필요한 사항과 준비 등에 관해 구체적인 내용과 방향을 설정할 수 있다.

## 제 3 절 중장기 교육프로그램

### 1. 웹툰작가와 함께 하는 작가체험

#### 1) 대상

방과 후 시간을 활용해 만화를 배우고자 하는 중·고등학생

#### 2) 목표

기초적인 만화 지식에서부터 만화 제작에 쓰이는 프로그램 사용법, 만화 제작 기술에 이르는 정보를 균형 있게 만날 수 있도록 구성

### 2-1. 단기 과정(각 1회 x 3)

만화를 반드시 배우려 하는 사람이 아니어도 만화 문화에 관심을 보일 수 있게끔 구성된 교양 강좌

#### 1) 단기 과정 프로그램

(1) 포인트 「한국만화사」 : 1909년에 시작돼 이제 100년을 갓 넘긴 한국만화. 우리가 만나고 있는 만화는 어떤 과거를 겪어 지금에 이르렀을까. 시기별 주요 사건들을 통해 한국 만화계의 역사를 접한다.

#### (2) 「세계 만화 시장 분석」

만화는 한국에만, 또 일본에만 있지 않다. 북미, 남미 그리고 유럽권에 이르는 세계 만화 문화의 흐름과 규모에 관해 소개한다.

#### (3) 「미래의 만화, 만화의 미래」

만화는 늘 시대 변화와 함께 진화를 거듭하며 지금에 이르러 있다. 스마트 디바이스의

발달과 함께 웹툰마저 모습을 바꾸고 있는 지금, 그간의 변화 과정을 짚고 앞으로의 변화를 예측해 본다.

## 2) 강좌 성격

거시사 강좌, 시장 및 트렌드 분석

## 3) 강좌 목적

- 한국만화가 현재의 형태로 정립되기까지의 과정을 소개함으로써 시장에 관한 기초 이해를 높인다.
- 만화의 진화 과정과 그 중심에서 유지되고 있던 핵심을 소개함으로써 이후의 시대 변화에서 창작자와 독자가 취해야 할 방향을 제시한다.
- 세계 단위에서 한국 만화의 위치를 확인시키고 또 어떤 차이가 있는지를 인지시킨다.

## 4) 기대 효과

- 만화를 보는 시야 확대
- 만화계 진입을 위한 관심과 지식 증대
- 시대별 만화의 변천 과정과 미래상을 접하여 만화 창작 과정에 새로운 힌트를 얻는다.

## 5) 방식

구술 강의 및 프레젠테이션, 영상 등

## 2-2. 중기 과정(16주)

### 1) 중기과정 프로그램

웹툰 창작에 필요한 기초 지식과 기본 도구 사용법을 익힐 수 있는 16주짜리 일반 과정.

## 2) 강좌 성격

만화 창작 강좌

## 3) 강좌 목적

- 최신 트렌드인 웹툰에 특화된 창작 방식과 팁을 도구 사용법과 함께 배운다.
- 가장 널리 쓰이는 도구인 포토샵과 사이틀, 그리고 클립스튜디오를 익힌다.

## 4) 기대 효과

웹툰 창작에 본격 입문

## 5) 방식

구술 강의 및 프레젠테이션, 실습

## 6) 16주 커리큘럼

- (1) 나도 웹툰 작가 OT : 한국 웹툰산업 현황과 전망 [1, 2교시]
- (2) 나도 웹툰 작가 웹툰 창작의 이해 [1, 2교시]
- (3) 나도 웹툰 작가 웹툰 기획과 아이디어 [1교시] 나도 웹툰 작가 취재법 [2교시]
- (4) 나도 웹툰 작가 웹툰 콘티 ① [1교시] 나도 웹툰 작가 웹툰 콘티 ② [2교시]
- (5) 나도 웹툰 작가 특강 및 중간 발표 [1, 2교시]
- (6) 나도 웹툰 작가 밑그림 그리기 ① [1교시] 나도 웹툰 작가 밑그림 그리기 ② [2교시]
- (7) 나도 웹툰 작가 터치 ① [1교시] 나도 웹툰 작가 터치 ② [2교시]
- (8) 나도 웹툰 작가 컬러링 ① [1교시] 나도 웹툰 작가 컬러링 ② [2교시]
- (9) 나도 웹툰 작가 효과 및 수정 [1교시] 나도 웹툰 작가 편집 및 완성 [2교시]
- (10) 나도 웹툰 작가 특강 및 최종 평가 [1, 2교시]
- (11) 포토샵 + 사이틀 OT : 포토샵을 활용한 웹툰 창작의 세계 [1교시]  
클립스튜디오 OT : 클립스튜디오를 활용한 웹툰 창작의 세계 [2교시]
- (12) 포토샵 + 사이틀 포토샵 ① 기초 프로그램 툴 [1교시] 클립스튜디오 프로그램의

이해 및 튜토리얼 [2교시]

(13) 포토샵 + 사이틀 포토샵 ② 합성 및 변환 [1교시] 클립스튜디오 펜터치 [2교시]

(14) 포토샵 + 사이틀 포토샵 ③ 편집 [1교시] 클립스튜디오 배경 및 3D 활용 [2교시]

(15) 포토샵 + 사이틀 포토샵 ④ 고급 팁 [1교시] 클립스튜디오 효과 작업 (브러시, 톤, 패턴) [2교시]

(16) 포토샵 + 사이틀 사이틀 도구 및 사용법 [1교시] 클립스튜디오 배경 및 3D 활용 [2교시]

## 2-3. 장기 과정(32주)

### 1) 장기과정 프로그램

- 웹툰 창작 기법과 함께 가장 널리 쓰이는 포토샵, 사이틀, 클립스튜디오 사용법을 배움
- 중기 과정의 내용에 배경 제작에 쓰이는 스케치업 사용법과 기초 만화 교양, 만화 기획, 스토리 강좌 등을 결합한 심화 과정
- 웹툰과 더불어 만화 창작 전반에 걸친 작법과 연출론 등은 물론 각종 교양적 지식과 스토리 창작까지 익힐 수 있는 32주짜리 심화 과정

### 2) 강좌 성격

만화 창작 강좌

### 3) 강좌 목적

- 일반 강좌에 덧붙여 창작에 필요한 각종 지식과 소양을 함께 익힌다.
- 포토샵, 사이틀, 클립스튜디오에 덧붙여 배경 제작에 쓰이는 3D 모델링 툴인 스케치업도 배운다.

#### 4) 기대 효과

- 일반적인 창작 기술은 물론 대학 만화학과 수준의 다양한 교육과정을 만남으로써 만화 창작에 기술만이 전부가 아님을 탑재할 수 있게 된다.

#### 5) 방식

구술 강의 및 프레젠테이션, 실습

#### 6) 32주 커리큘럼

- (1) 포토샵 + 사이틀 클립스튜디오 스케치업 OT : 포토샵, 클립스튜디오, 스케치업을 활용한 웹툰 창작의 세계 [1, 2교시]
- (2) 포토샵 + 사이틀 포토샵 ① 기초 프로그램 툴 [1, 2교시]
- (3) 포토샵 + 사이틀 포토샵 ② 합성 및 변환 [1, 2교시]
- (4) 포토샵 + 사이틀 포토샵 ③ 편집 [1, 2교시]
- (5) 포토샵 + 사이틀 포토샵 ④ 고급 팁 [1, 2교시]
- (6) 포토샵 + 사이틀 사이틀 도구 및 사용법 [1, 2교시]
- (7) 클립스튜디오 프로그램의 이해 및 튜토리얼 [1, 2교시]
- (8) 클립스튜디오 펜터치 [1, 2교시]
- (9) 클립스튜디오 배경 및 3D 활용 [1, 2교시]
- (10) 클립스튜디오 효과 작업 (브러시, 톤, 패턴) [1, 2교시]
- (11) 클립스튜디오 배경 및 3D 활용 [1, 2교시]
- (12) 스케치업 프로그램의 이해 및 튜토리얼 [1, 2교시]
- (13) 스케치업 소품 소도구 만들기 [1, 2교시]
- (14) 스케치업 배경용 소스 개발 기법 [1, 2교시]
- (15) 스케치업 배경용 소스 개발 [1, 2교시]
- (16) 스케치업 기존 이미지 변환 응용 [1, 2교시]
- (17) 나도 웹툰 작가 OT : 한국 웹툰산업 현황과 전망 [1교시] 기초 교양 포인트 한국

만화사 [2교시]

(18) 나도 웹툰 작가 웹툰 창작의 이해 [1교시] 만화 만들기 & 팔기 만화 캐릭터

만들기 [2교시]

(19) 나도 웹툰 작가 웹툰 기획과 아이디어 [1교시] 만화 기획&스토리 만화 독자 선정  
방법 [2교시]

(20) 나도 웹툰 작가 취재법 [1교시] 만화 기획&스토리 스토리의 기본은 취재 [2교시]

(21) 나도 웹툰 작가 웹툰 콘티 ① [1교시] 만화 만들기 & 팔기 만화 콘티 구성법  
[2교시]

(22) 나도 웹툰 작가 웹툰 콘티 ② [1교시] 기초 교양 한국 만화 시장의 이해 [2교시]

(23) 나도 웹툰 작가 특강 및 중간 발표 [1교시] 기초 교양 세계 만화 시장 분석  
[2교시]

(24) 나도 웹툰 작가 밑그림 그리기 ① [1교시] 기초 교양 미래의 만화, 만화의 미래  
[2교시]

(25) 나도 웹툰 작가 밑그림 그리기 ② [1교시] 만화 만들기&팔기 만화 배경 [2교시]

(26) 나도 웹툰 작가 터치 ① [1교시] 만화 기획&스토리 성공하는 작품 만들기 [2교시]

(27) 나도 웹툰 작가 터치 ② [1교시] 만화 기획&스토리 어떤 스토리가 좋은 스토리인가  
[2교시]

(28) 나도 웹툰 작가 컬러링 ① [1교시] 만화 만들기&팔기 웹툰으로 판매하기 [2교시]

(29) 나도 웹툰 작가 컬러링 ② [1교시] 만화 만들기&팔기 모바일로 판매하기 [2교시]

(30) 나도 웹툰 작가 효과 및 수정 [1교시] 만화 만들기&팔기 책으로 판매하기 [2교시]

(31) 나도 웹툰 작가 편집 및 완성 [1교시] 기초 교양 덕후학 개론 [2교시]

(32) 나도 웹툰 작가 특강 및 최종 평가 [1교시] 기초 교양 만화 직업의 세계 [2교시]

장기 과정 편성표 (2/2)

