

피규어뮤지엄더블유

I. 관 정보

관 기본 사항	관 명	피규어뮤지엄더블유		
	주 소	(우:06014) 서울시 강남구 선릉로158길 3		
	홈페이지	http://www.figuremuseumw.co.kr		
	대표전화	070-7404-2240	대표팩스	02-546-8868
	운영 형태	<input checked="" type="checkbox"/> 박물관 <input type="checkbox"/> 미술관	<input type="checkbox"/> 국립 <input type="checkbox"/> 공립	<input checked="" type="checkbox"/> 사립 <input type="checkbox"/> 대학
담당자	성 명	김혜숙	직위 및 부서	부관장 / 학예연구실
	이 메 일	ki2tty@daum.net		

II. 일반현황

교육 공간 현황	전시실(B2, 2~5 층), 교육실			
교육 공간 수용인원	약 20 명			
보유 기자재 현황	대형모니터 1대, PC 1대, pc 화상 카메라 1대, 마이크 1대, 스마트패드 10대, 접이 식 책상 8개, 이동식 의자 40개, 이동식 조명			
입지조건	인근 1Km 이내 청담중고등학교, 200m 이내 분당선 압구정로데오역 위치			
관람인원 (최근 3년간)	휴관일	개관 시간	연도	인원
	1월 1일, 설날·추석 연후 1~2째날, 매주 월요일	11:00~19:00 현재 코로나19로 단축운영 중 (주중 13:00~17:00 / 주말 11:00~18:00)	2020년	6,621
			2021년	10,608
			2022년	9,515
교육 공간 사진				
	전시실		교육실	
관 전경 사진				
	뮤지엄 외관		뮤지엄 입구	

III. 2023 년도 전시 계획

구분	일 자	전시명	소요시간	내용
1	상시	상설전시	40분	만화, 애니메이션, 영화 속 주인공들이 각 층 테마별로 나뉘어 전시되어 있으며, 역사, 과학, 미술 등의 분야와 관련된 디자인으로 설정되거나 꾸며진 피규어를 전시

IV. 사업계획서

1. 프로그램 개요

프로그램명	세 삶스러운 피규어				
주 제	피규어에서 찾은 세 가지 디자인 요소를 활용한 창의 활동				
교육목적	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업의 목적 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 콘텐츠의 박물관을 접하며 다양한 문화예술활동에 참여 - 미술, 역사, 과학 등 다양한 분야가 반영된 피규어와 관련 콘텐츠 이해 - 피규어를 관찰하고 즐기며 자신만의 피규어를 디자인하는 창의적 활동 ○ 사업의 목표와 방향 <ul style="list-style-type: none"> - 피규어를 비롯한 뮤지엄의 인프라를 통해 자신의 흥미와 적성 탐색 - 기존 캐릭터를 표현하더라도 자신의 취향과 세계관을 색과 디자인으로 담기 - 흥미있는 활동과 즐거움을 창조하며 자신과 맞거나 맞지 않음에 대한 경험 				
교육대상	초등학생, 중학생, 초등 자녀를 포함한 가족				
소요시간	100분				
인 원	목표 인원 : 총 170명 / 수용 인원 : 20명				
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 박물관에서의 문화 향유를 통한 긍정적 삶의 여유와 에너지 충전 - 문화예술로 즐거움을 창조하며 문화시민으로 행복한 삶 영유 - 창의적 문화예술 활동을 통한 문화 예술적 가치를 이해하고 창의적 소양 향상 - 다양한 인프라를 경험하며 자신의 적성에 맞는 다양한 진로를 탐색 				
체험비용	대 상	관 랑 료	교육설명 자료	교육체험비 (체험키트비)	합 계
	초등학생	8,400	-	15,000	10,000
	중·고등학생	9,450	-	15,000	10,000

2. 세부 추진 계획

1) 프로그램 세부 내용(학습지도안)

창의적 체험활동				
대상	시간	활동내용	강사	교육장소
초등 (가족)	100	1. 오리엔테이션 및 관 소개 - 인사 및 활동 소개 - 박물관 노닐기 애니메이션 사전 교육영상 관람 - 유의사항과 안전교육 2. 상설전시 관람 - 전시 해설을 들으며 피규어 감상하기 - 잡상, 단청, 성덕대왕신종 등 역사적 요소로 디자인된 피규어 찾고, 로봇의 기능 이해하기 3. 나만의 로봇 캐릭터 디자인하기 - 로봇 피규어에서 곤충, 넝쿨, 투구 등 다양한 융합 디자인 만나기 - 자신만의 로봇의 기능을 설정하고 디자인하기 4. 마무리 - 작품 큐레이팅 및 소감발표 - 설문지 작성 및 마무리	[주] 김○○ [보] 진○○	피규어 뮤지엄W 전시실 및 교육실
중등	100	1. 오리엔테이션 및 관 소개 - 인사 및 활동 소개 - 박물관 노닐기 애니메이션 사전 교육영상 관람 - 유의사항과 안전교육 2. 상설전시 관람 - 피규어와 뮤지엄의 인프라 감상하기 - 건물 디자인, 실내 디자인, 캐릭터 디자인, 레고 작가, 시나리오 작가, 애니메이터, 콘텐츠 제작가, 큐레이터 등 다양하고 세분화된 직업군 탐색하기 3. 자신을 탐구하며 캐릭터 디자인하기 - 미션으로 찾은 세 가지 디자인 요소 중 디자인 주제 정하기 - 자신의 관심 분야를 디자인화하거나 자신이 좋아하는 것으로 아트토이 열쇠고리 만들기 4. 마무리 - 작품 큐레이팅 및 소감발표 - 설문지 작성 및 마무리	[주] 김○○ [보] 진○○	피규어 뮤지엄W 전시실 및 교육실

자유학기제 대상

차시	시간	활동내용	강사	교육장소
1	100	1. 오리엔테이션 및 관 소개 - 인사 및 활동 소개 - 박물관 노닐기 애니메이션 사전 교육영상 관람 - 유의사항과 안전교육 2. 상설전시 관람 및 활동 - 전시 해설과 뮤지엄의 다양한 인프라 만나기 - 그 중 피규어의 다양한 표정 관찰과 감정 읽고 기록하기 3. 디자인 아이디어 노트 만들기 - 디즈니의 캐릭터 탄생과 디자인 이야기 - 자신의 캐릭터 설정을 위한 아이디어 기록하기 4. 마무리 - 작품 큐레이팅 및 사진 공유	[주] 김○○ [보] 진○○	피규어 뮤지엄W 전시실 및 교육실
2	100	1. 오리엔테이션 및 관 소개 - 인사 및 활동 소개 2. 디자인 입체화하기 - 지난 시간 디자인 노트 기록을 바탕으로 캐릭터 설정하기 - 캐릭터 디자인하고 피규어로 표현하기 - 스케치한 그림으로 애니메이션 구현하여 캐릭터 느낌 확인하기 (Animated Drawings 프로그램 사용) 3. 마무리 - 작품 큐레이팅 및 사진 공유	[주] 김○○ [보] 진○○	피규어 뮤지엄W 교육실
3	100	1. 오리엔테이션 및 관 소개 - 인사 및 활동 소개 2. 디오라마 표현하기 - 지난 시간 캐릭터의 설정을 구체화하여 배경 및 소품 만들기 - 완성된 디오라마를 이용하여 피규어로 스톱애니메이션 만들기 3. 마무리 - 작품 공유 및 친구들이 제작한 애니메이션 감상하기 - 작품사진 또는 동영상 SNS 홍보 안내 - 설문지 작성 및 마무리	[주] 김○○ [보] 진○○	피규어 뮤지엄W 교육실