



디자인에 스토리텔링을 담다: POWER of STORYTELLING in DESIGN

THE WALT DISNEY COMPANY KOREA / CREATIVE TEAM / 손주현 이사 / 01 NOV 2018



하루 종일 힘들게 일한 엄마는 떡을 얻어 집으로 향했어요.
막 한 고개를 **꿀떡** 넘을 때였어요.
“홍홍, 고소한 떡 냄새가 나네? **떡 하나 주면 안 잡아먹지!**”
커다란 호랑이가 불쑥 나타나 길을 막았어요.
엄마는 벌벌 떨면서 **말랑말랑한 떡 하나**를 주었어요.
호랑이는 냇름 받아서 **꿀떡** 먹어 치웠지요.

떡 하나 주면 안 잡아먹지!

에구머니나!

이야기

두 번째 고개를 **꿀떡꿀떡** 넘을 때였어요.
“**떡 하나 주면 안 잡아먹지!**”
엄마는 **쫄깃쫄깃한 떡 하나**를 또 주었어요.
호랑이는 고개를 넘을 때마다 나타났어요.
엄마는 마지막 떡까지 호랑이에게 모두 주고 말았어요.



22배

가을 집경 시포



감정의 열 캠페인





상상력 망각

INTERNATIONAL BESTSELLER

THE DREAM SOCIETY



HOW THE COMING SHIFT FROM
INFORMATION TO IMAGINATION WILL
TRANSFORM YOUR BUSINESS

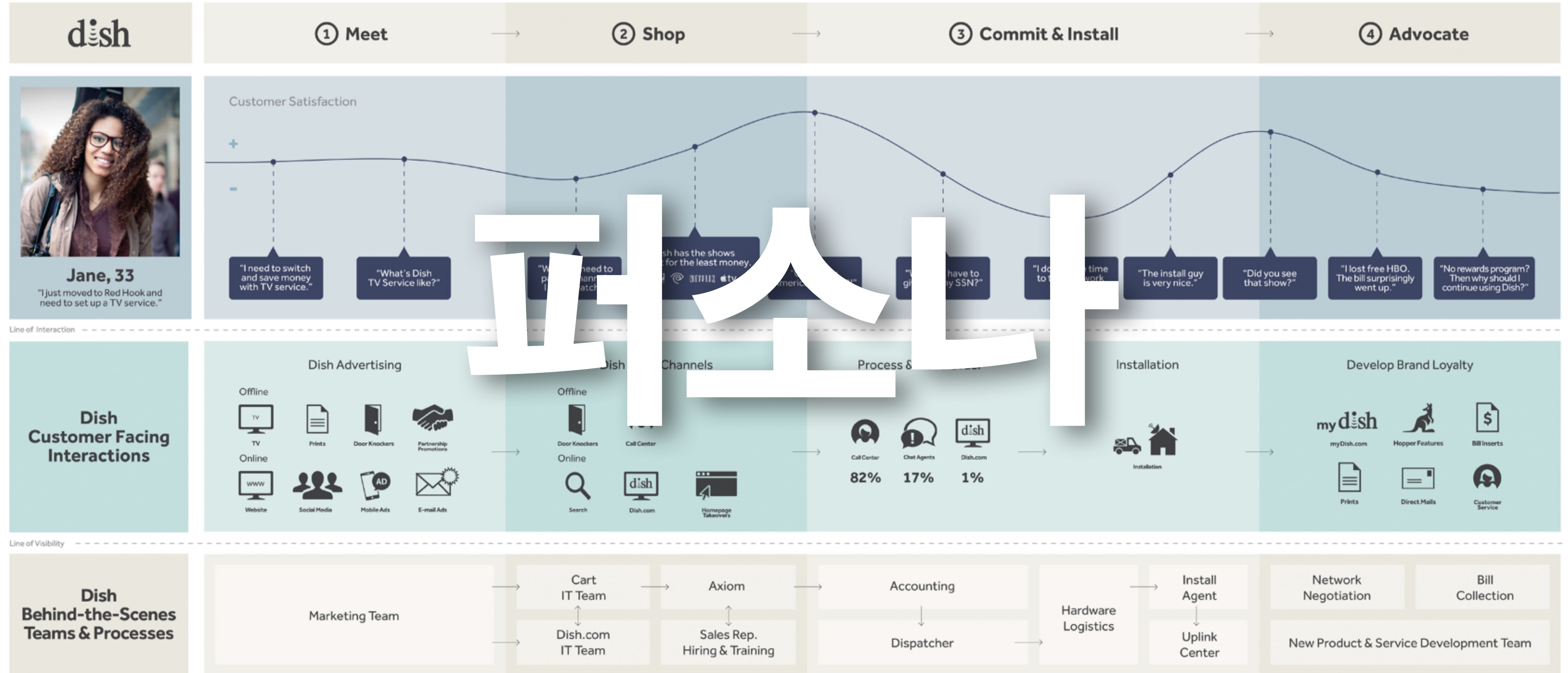
ROLF JENSEN



IMAGINEER

Dish Customer Journey Map

This blueprint represents all of the customer facing and behind the scenes interactions involved in setting up satellite TV service.



서비스용 캐릭터 페인의 포인트



DIVERGE

What is the nature of the problem

Which problem?

CONVERGE

Options

To select & make concrete from abstract

CONVERGE

DISCOVER

What is?

DEFINE

What?

DEVELOP

What works?

DELIVER

What works?

가 감 등 해 소 문 제 해 결

Initial
Insight/
Problem/
Statement
of work

Plan

Ship



감성 미팅



경험





기억 공감 감성 경험

THE

WALT DISNEY

COMPANY





1992

꿈 · 희망 · 감동



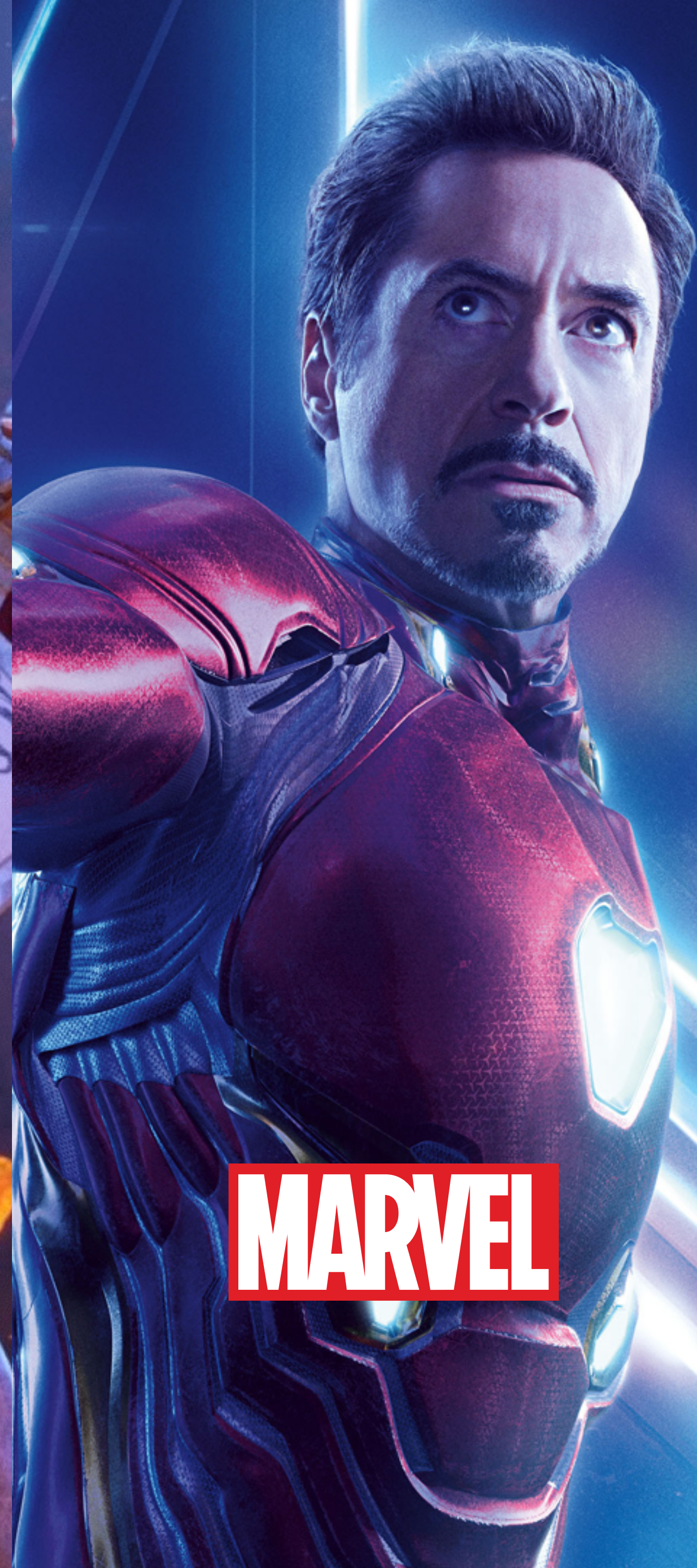
2017



Disney



PIXAR



MARVEL



STAR WARS



캐릭터 상품 디자인 개발의 진화

1.0

캐릭터 머천다이징

Character

키즈와 매스마켓 중심

2.0

캐릭터 머천다이징

Design

영어덜트 중심

3.0

캐릭터 머천다이징

Storytelling

라이프 스타일 중심



캐릭터 머천다이징 1.0

Character



캐릭터 머천다이징 2.0

Design



캐릭터 머천다이징 3.0

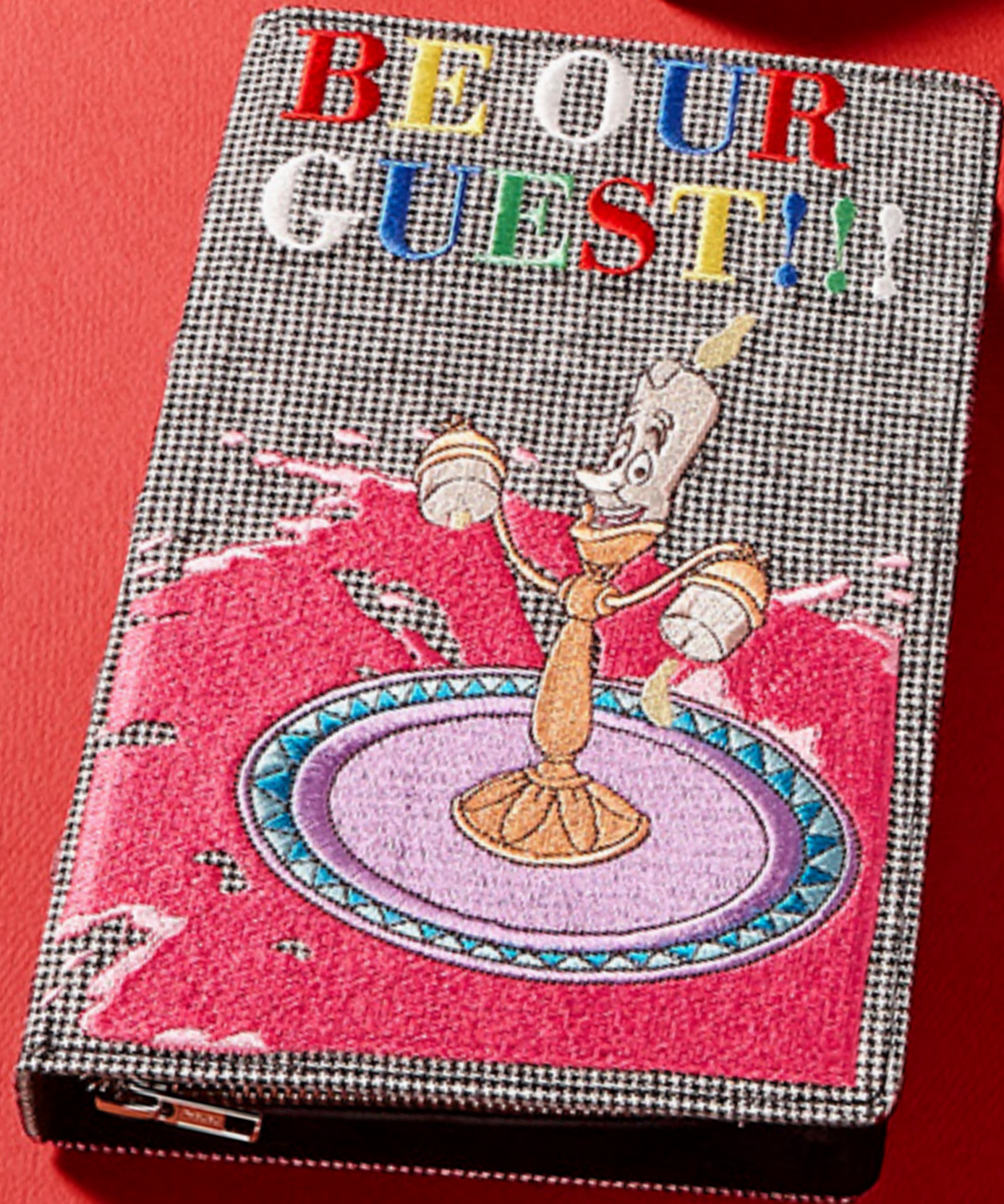
Storytelling

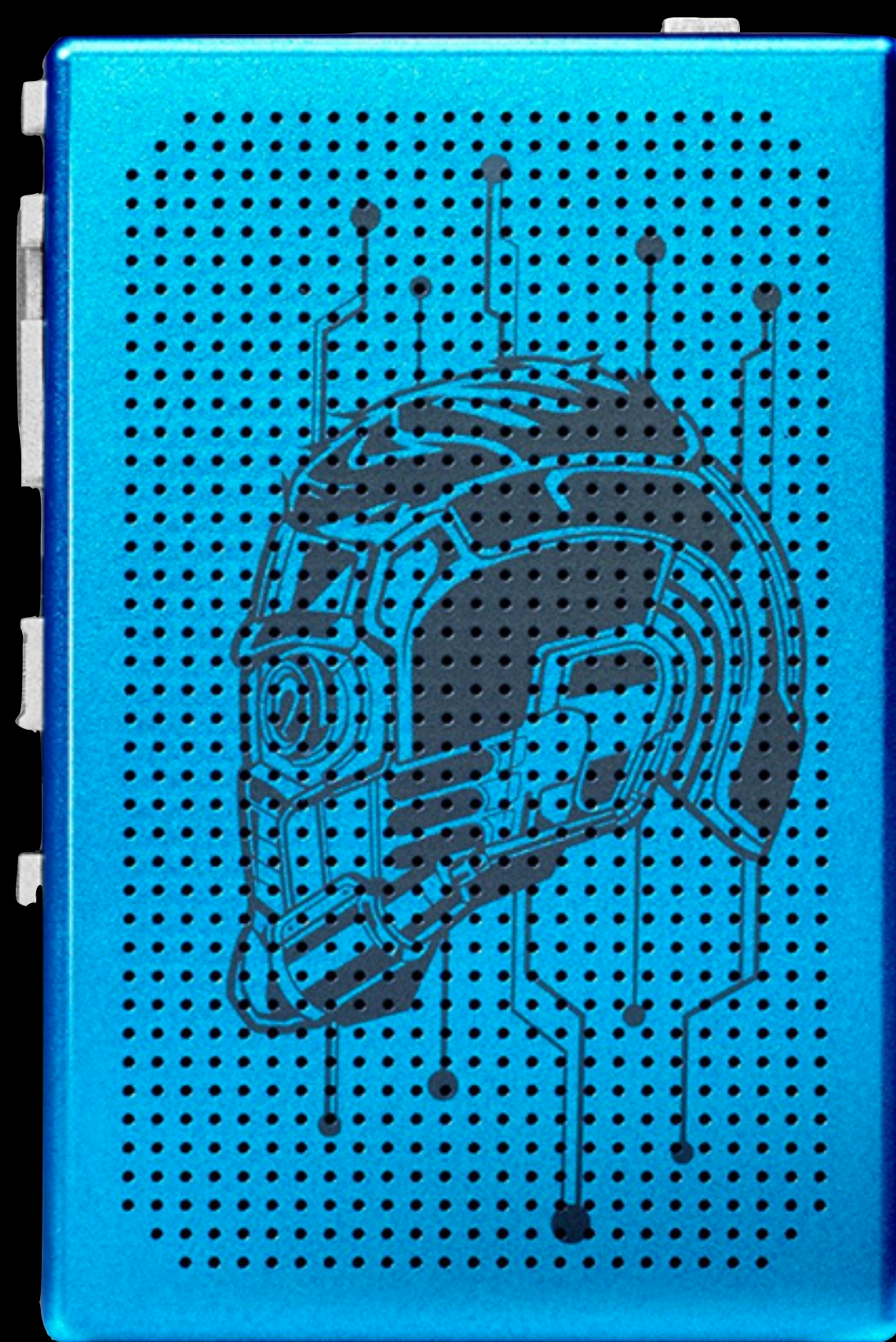
STAR WARS

Star Wars Umbrella Series



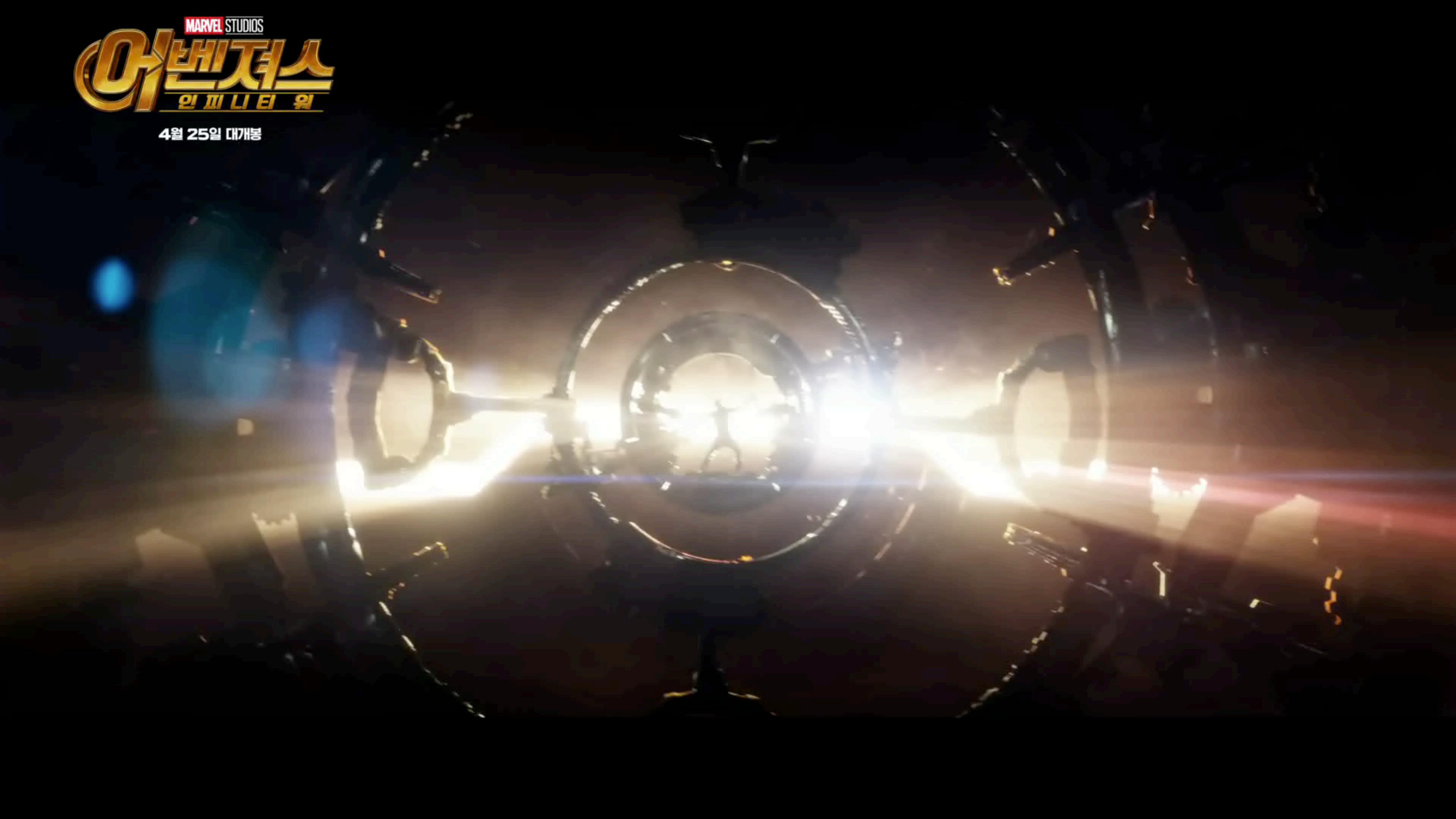
© & ™ Lucasfilm Ltd.





MARVEL STUDIOS
어벤저스
인피니티 워

4월 25일 대개봉





BUT...



공라보

Inspire Partners.



영감



STAR WARS



EXPRESS MYSELF with STAR WARS

2019 DESIGN GUIDE BOOK
#EXPRESS MYSELF with STAR WARS



MARVEL

캐릭터 상품 디자인 개발의 진화

1.0

Character

키즈와 매스마켓 중심

2.0

Design

영어덜트 중심

3.0

Storytelling

라이프 스타일 중심



STORYTELLING

Disney

FROZEN