

서울노동권익센터 캐릭터 매뉴얼

Seoul Labor Center Brand Character Manual



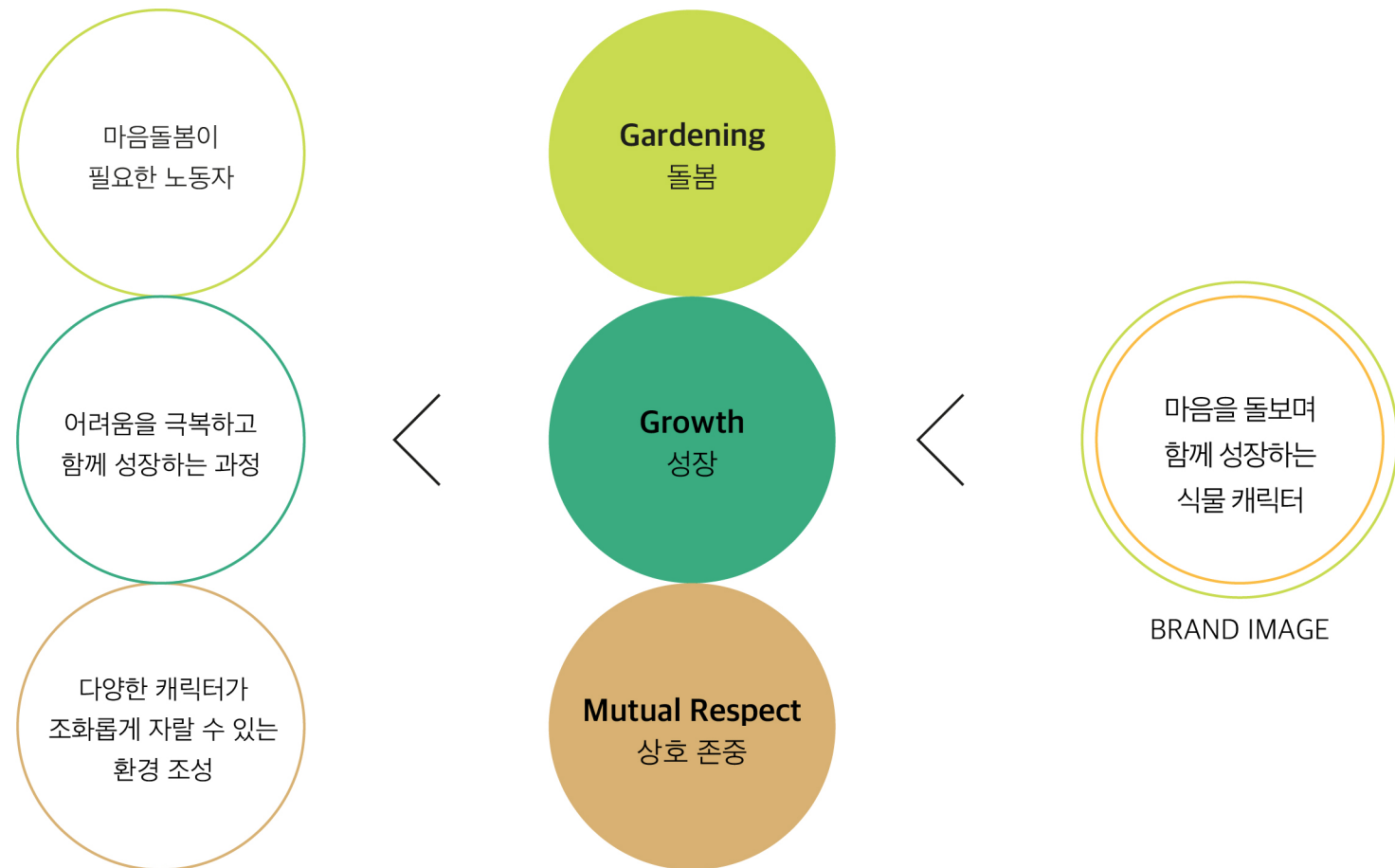
본 가이드라인은 **서울노동권익센터**를 대표하는 캐릭터 브랜드 가이드라인으로, 브랜드 이미지를 지속적으로 관리하고 유지하기 위해 제작되었습니다. 제작물과 관련된 부서 및 협력회사는 브랜드가 추구하는 이미지가 반영될 수 있도록 자료 제작 시 본 가이드라인을 따라 충실히 적용하여야 하며, 본 가이드라인을 벗어나는 지나친 변형은 브랜드 이미지를 저해할 우려가 있으므로 사용상의 세심한 주의를 기울여야 합니다.

CHARACTER BRANDING

가드닝(식물)을 모티브로 하여, 노동자의 마음을 돌보고 성장하는 것을 상징적으로 표현하였습니다.

다양한 식물 캐릭터들을 통해 직장 내 갈등을 극복하고, 상호 존중하며 조화롭게 성장하는 건강한 직장 문화의 이야기를 담고자 합니다.

캐릭터의 색상은 센터의 BI 색상을 변용하여 돌봄과 성장을 의미하는 따뜻한 계열의 황색, 녹색, 청색으로 적용하였습니다.



CHARACTER STORY

가든 컴퍼니는 지속적인 직장 내 갈등으로 인해 회사 경영에까지 문제가 되기 시작하자 팀장의 제안으로 새로운 프로젝트를 시작한다.
이름하여 마음 가드닝 프로젝트! 이 프로젝트의 목표는 직원들의 마음을 돌보며 함께 성장할 수 있는 건강한 일터를 조성하는 것이다.
생김새도 성격도 모두 다른 제각각의 팀원들은 직장 내 갈등을 극복하고 이 프로젝트를 무사히 끝마칠 수 있을까?
마음 가드닝 프로젝트를 성공적으로 완수하라!



단단이 팀원



버팀이 팀장



뽕족이 사장

자신의 생각이 씨앗처럼 단단한 사회생활 초년생.
정시 출/퇴근, 워라벨을 중요시하는 MZ세대로
당당한 성격으로 상사를 당황하게 만든다.
공정한 대우와 평등한 소통을 중요하게 생각한다.
자신이 어떤 씨앗인지 몰라 정체성 탐색
(심리 검사, mbti 자기 계발 교육 등)에 열심인 편이다.

#당당 #정체성 #자기탐구

잔디처럼 끈질긴 생명력으로 굳은 환경에서도 살아남은 팀장.
당당한 팀원과 까칠한 사장에게 끼여 이리저리 치이지만
근성 있게 문제를 해결해나가고자 한다.
처음엔 직장 내부 갈등 문제를 인지하지 못했으나
팀원의 의견을 수렴하며 점차 건강한 일터를 만드는 데 앞장선다.
감정노동자 캐릭터인 '감정이'와 친구이다.

#인내 #끈기 #중재

엄격하고 보수적인 성격으로 가시가 돋아 있는 대표.
감정적인 것에 동요하지 않으며, 이성적인 원칙과
회사의 성과와 성장을 중시한다.
엄격한 태도와 변화를 받아들이지 못하는 고집으로
직장 내부 갈등을 유발하지만, 팀원의 성장이
회사의 성장임을 인지하며 점차 바뀌어나간다.

#까칠 #엄격 #성장

TURN AROUND

형태와 색상은 캐릭터의 성격과 특성을 나타내는 중요한 요소이므로 임의로 변경할 수 없으며 형태와 색상을 유지해 사용, 관리되어야 합니다.
또한 턴어라운드는 캐릭터의 전후좌우를 입체적으로 보여주며 캐릭터를 활용함에 있어 지켜져야 합니다.



Dandan Basic
Pantone 7521 C
CMYK 24 / 40 / 50 / 0
RGB 197 / 155 / 129



Dandan Sprout
Pantone 2285 C
CMYK 50 / 0 / 100 / 0
RGB 134 / 206 / 50



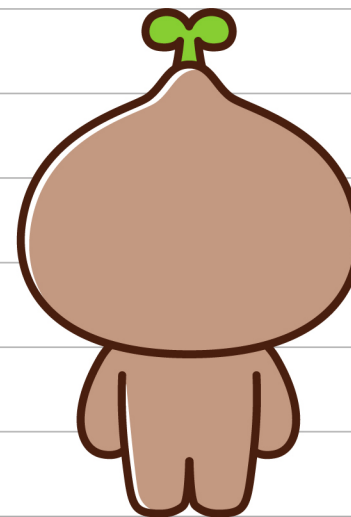
Garden Cheek
Pantone 100 C
CMYK 4 / 0 / 70 / 0
RGB 254 / 247 / 107



Front



Side



Back

TURN AROUND

형태와 색상은 캐릭터의 성격과 특성을 나타내는 중요한 요소이므로 임의로 변경할 수 없으며 형태와 색상을 유지해 사용, 관리되어야 합니다.
또한 턴어라운드는 캐릭터의 전후좌우를 입체적으로 보여주며 캐릭터를 활용함에 있어 지켜져야 합니다.



Beotim Basic
Pantone 2296 C
CMYK 21 / 0 / 74 / 0
RGB 210 / 228 / 103



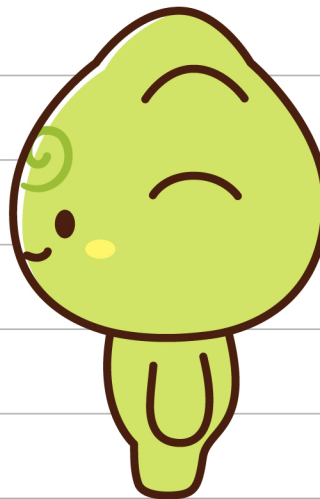
Beotim Sprout
Pantone 2300 C
CMYK 45 / 7 / 100 / 0
RGB 156 / 190 / 54



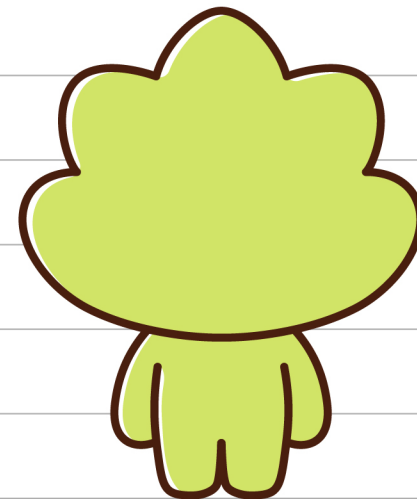
Garden Cheek
Pantone 100 C
CMYK 4 / 0 / 70 / 0
RGB 254 / 247 / 107



Front



Side



Back

TURN AROUND

형태와 색상은 캐릭터의 성격과 특성을 나타내는 중요한 요소이므로 임의로 변경할 수 없으며 형태와 색상을 유지해 사용, 관리되어야 합니다.
또한 턴어라운드는 캐릭터의 전후좌우를 입체적으로 보여주며 캐릭터를 활용함에 있어 지켜져야 합니다.



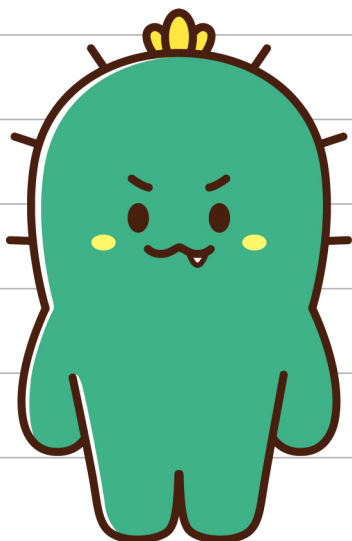
Ppyojok Basic
Pantone 2459 C
CMYK 72 / 4 / 61 / 0
RGB 63 / 178 / 136



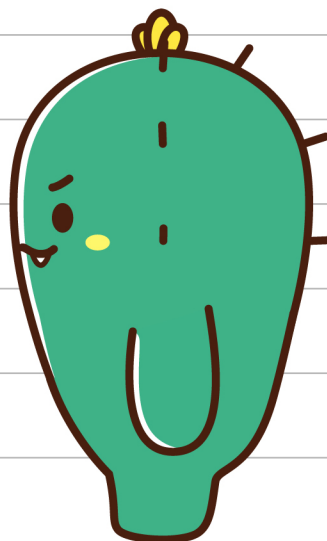
Ppyojok Flower
Pantone 106 C
CMYK 3 / 4 / 85 / 0
RGB 253 / 231 / 64



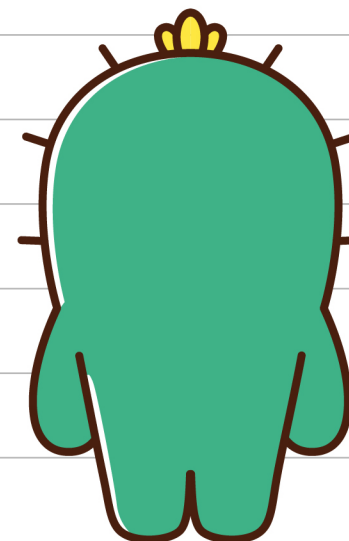
Garden Cheek
Pantone 100 C
CMYK 4 / 0 / 70 / 0
RGB 254 / 247 / 107



Front



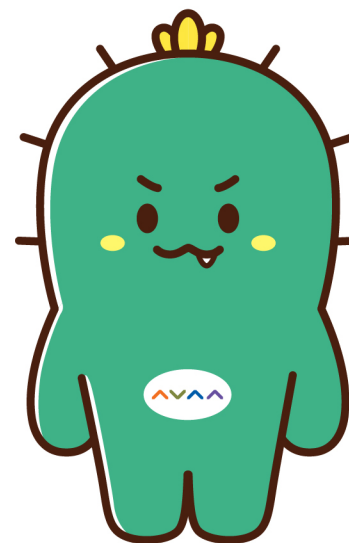
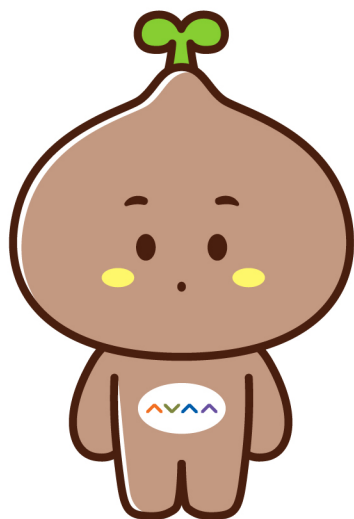
Side



Back

LOGO VARIATIONS

캐릭터는 로고 심볼과 조합하여 사용할 수 있으며, 일관된 브랜드 이미지를 유지하기 위해 비율과 간격에 유의합니다.



CHARACTER MOTION

실천 약속

활용형 디자인으로 정확한 재현을 위하여 매뉴얼에 수록된 데이터를 사용하는 것을 기본 원칙으로 하며,
새로운 동작의 개발이 필요한 경우, 관리부서와의 논의를 통해 캐릭터의 일관성을 유지하며 새롭게 개발하여 활용할 수 있습니다.



서로 예의를 지키고 존중하기



정시 퇴근은 당연하게



휴가는 당당하고 자유롭게



회식은 건전하고 부담 없게



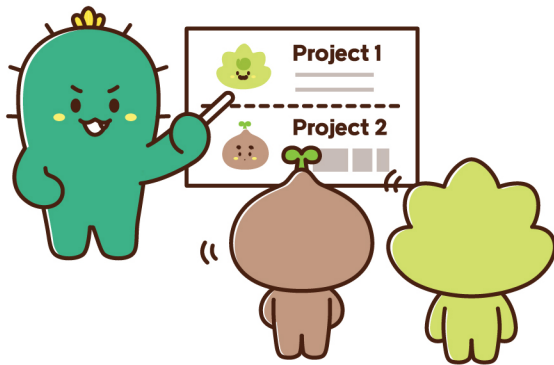
소통은 평등하게

CHARACTER MOTION

실천 약속

활용형 디자인으로 정확한 재현을 위하여 매뉴얼에 수록된 데이터를 사용하는 것을 기본 원칙으로 하며,
새로운 동작의 개발이 필요한 경우, 관리부서와의 논의를 통해 캐릭터의 일관성을 유지하며 새롭게 개발하여 활용할 수 있습니다.

명확한 업무지시



업무 지시는 처리 방향, 기한 등을 명확하게

공정한 업무분장



업무 분장은 공정하고 합리적으로

사생활 안.물.안.궁



서로의 사생활 존중하기

스마트한 업무처리!



보고와 업무는 스마트하게



회의 중 질문은 자유롭게

CHARACTER MOTION

관련 사업

활용형 디자인으로 정확한 재현을 위하여 매뉴얼에 수록된 데이터를 사용하는 것을 기본 원칙으로 하며,
새로운 동작의 개발이 필요한 경우, 관리부서와의 논의를 통해 캐릭터의 일관성을 유지하며 새롭게 개발하여 활용할 수 있습니다.



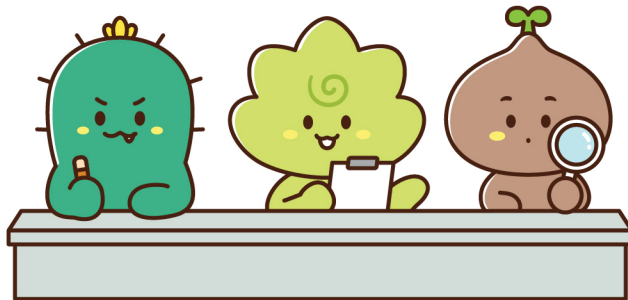
1:1 개인 심리 상담



집단 치유 프로그램



인식 변화 캠페인



직장 내 괴로힘 예방 교육 (단체)



직장 내 괴로힘 예방 교육 (개별)

CHARACTER MOTION

예시 상황

활용형 디자인으로 정확한 재현을 위하여 매뉴얼에 수록된 데이터를 사용하는 것을 기본 원칙으로 하며,
새로운 동작의 개발이 필요한 경우, 관리부서와의 논의를 통해 캐릭터의 일관성을 유지하며 새롭게 개발하여 활용할 수 있습니다.



폭언



괴롭힘에 대응하는 모습 1



괴롭힘에 대응하는 모습 2



과도한 업무지시 상황 1



과도한 업무지시 상황 2



과도한 업무지시 상황 3



괴롭힘 발생 상황



목적자 신고 상황

CHARACTER MOTION

일 상

활용형 디자인으로 정확한 재현을 위하여 매뉴얼에 수록된 데이터를 사용하는 것을 기본 원칙으로 하며,
새로운 동작의 개발이 필요한 경우, 관리부서와의 논의를 통해 캐릭터의 일관성을 유지하며 새롭게 개발하여 활용할 수 있습니다.

건강한 하루 되세요



인사

지금은 휴게시간!



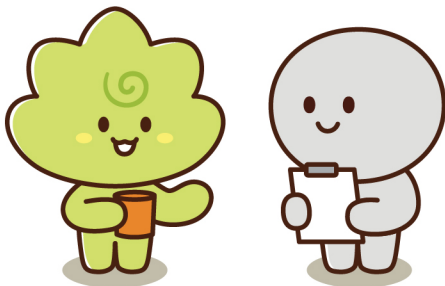
휴게 시간



굿밤



피곤



버팀이 얘기하는 중



뽕족이 일하는 중

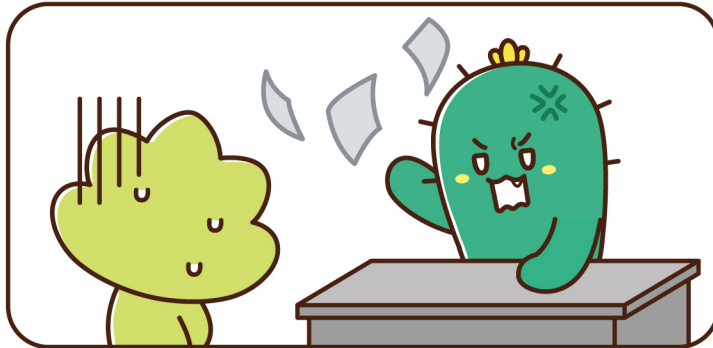


단단이 일하는 중

CHARACTER MOTION

활용형 디자인으로 정확한 재현을 위하여 매뉴얼에 수록된 데이터를 사용하는 것을 기본 원칙으로 하며,
새로운 동작의 개발이 필요한 경우, 관리부서와의 논의를 통해 캐릭터의 일관성을 유지하며 새롭게 개발하여 활용할 수 있습니다.

직장 내 괴롭힘 사례



신체적인 위협이나 폭력, 협박, 지속적인 폭언



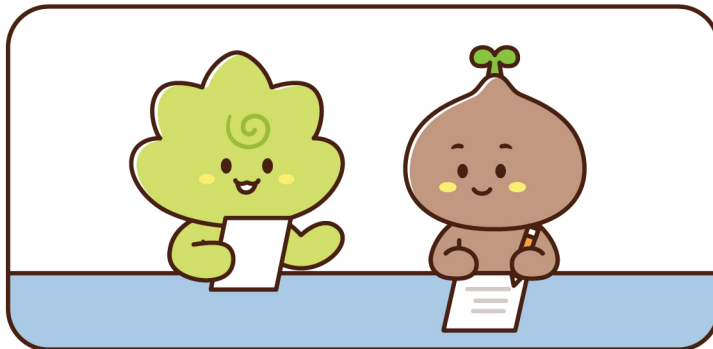
업무상 적정 범위를 넘어서는 업무 지시



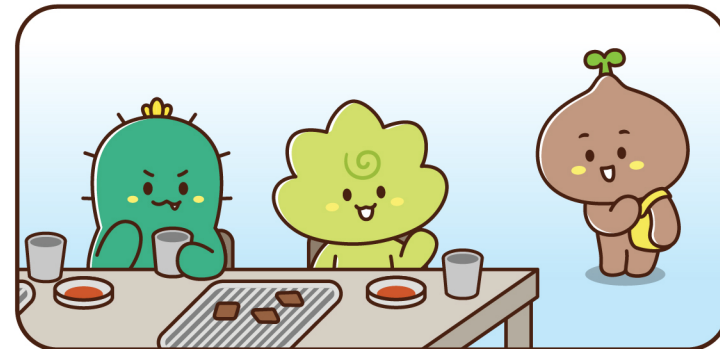
집단 따돌림, 업무 수행 과정에서의 의도적 배제/무시



의사와 상관없이 음주/흡연/회식 강요



나이, 직급 구분 없이 예의 있게



각자의 사생활을 존중하기