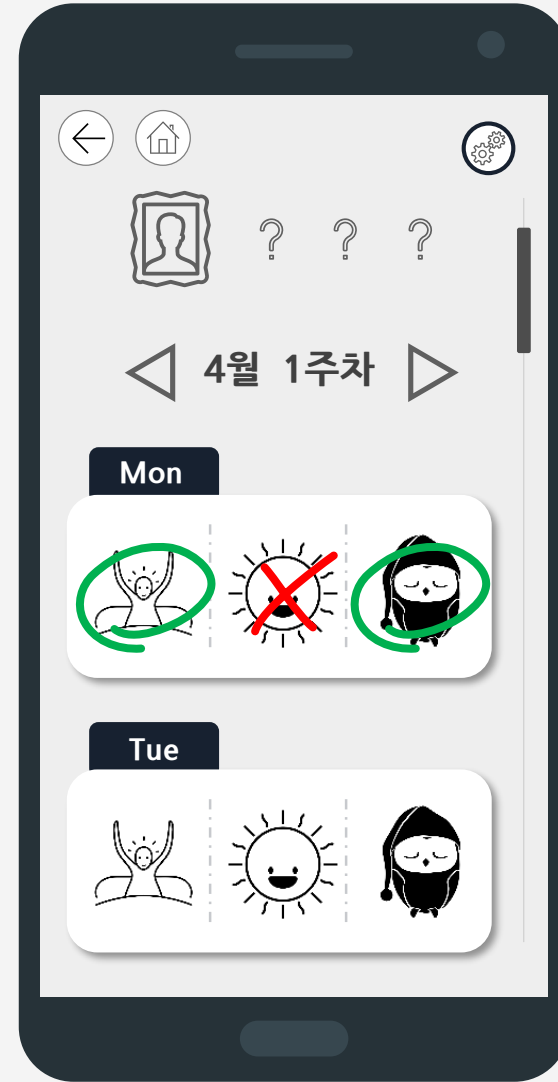


Portfolio

Digital Strategy Planner

Toothbrushing for Kids

영유아 양치 습관 개선 App 개발
메인 기획 담당



* 본 프로젝트는 아직 진행중이며 테스트 단계에 놓여있기에 결과물과 관련된 이미지는 첨부하지 않았습니다.



프로젝트 목적 및 제품의 특징

영유아기 아이들이 부모의 도움이 없어도 올바른 양치질 습관을 가질 수 있도록 유도하고 칫솔에 센서 부착을 통해 아이의 양치 습관을 부모가 파악할 수 있게 하는 **Add-on 형태의 IoT 제품 및 App 개발**.



애니메이션을 통한
올바른 양치 터득



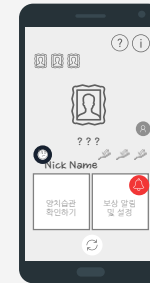
Sensor

Toothbrush

Tablet App



스마트폰을 통한 아이의
양치 습관 확인



Smartphone App

* 본 프로젝트는 아직 진행중이며 테스트 단계에 놓여있기에 결과물과 관련된 이미지는 첨부하지 않았습니다.



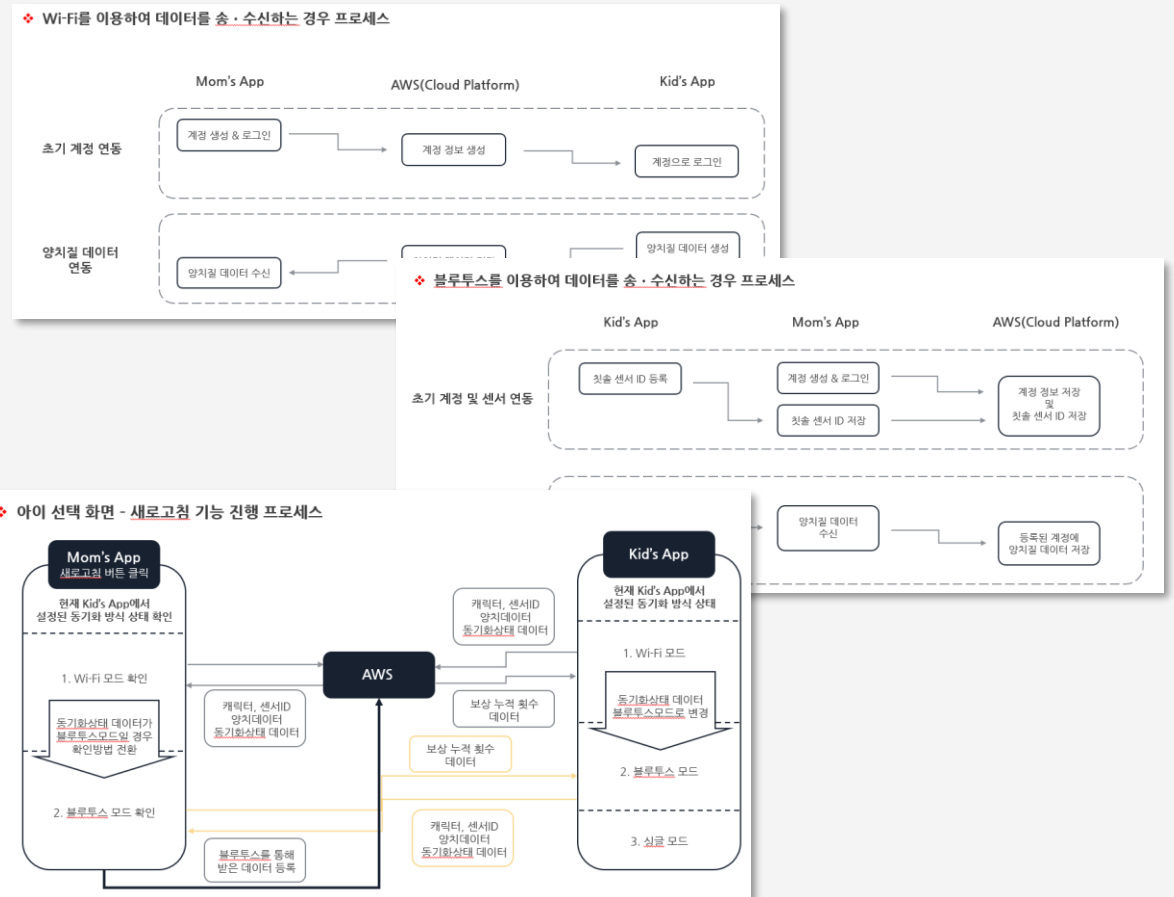
제품 동작 프로세스 기획

아이가 사용하는 태블릿과 부모가 사용하는 모바일 간의 연동 프로세스를 기획하여 개발자들이 다음과 같이 개발할 수 있도록 하였습니다.

아이가 앱을 보며 양치를 따라하게 되고, 칫솔에 부착된 센서에서 블루투스를 통하여 아이의 양치질 정보를 실시간으로 전송



등록된 부모의 핸드폰으로 아이의 날짜 별 양치 정보를 전송하여 부모가 아이의 양치 습관을 파악하고 아이에게 물리적 피드백을 전달



* 본 프로젝트는 아직 진행중이며 테스트 단계에 놓여있기에 결과물과 관련된 이미지는 첨부하지 않았습니다.



IA 작성

Mom's App

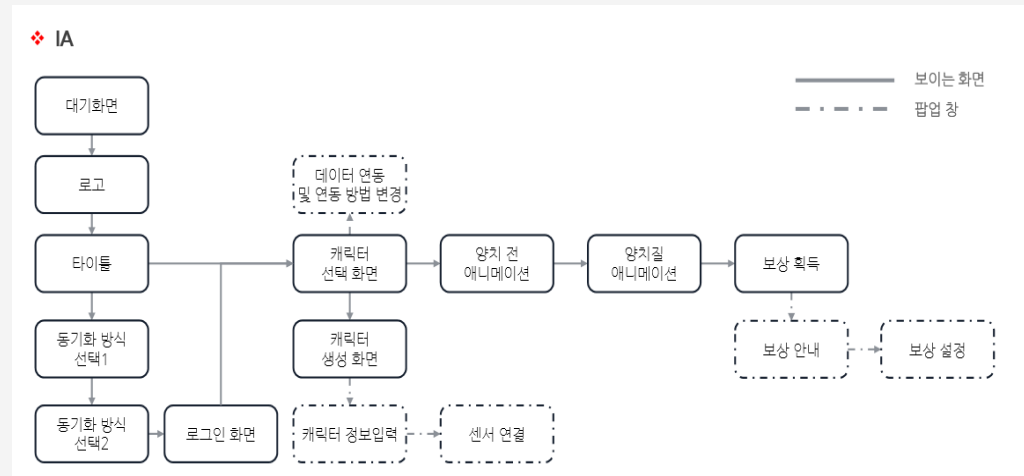
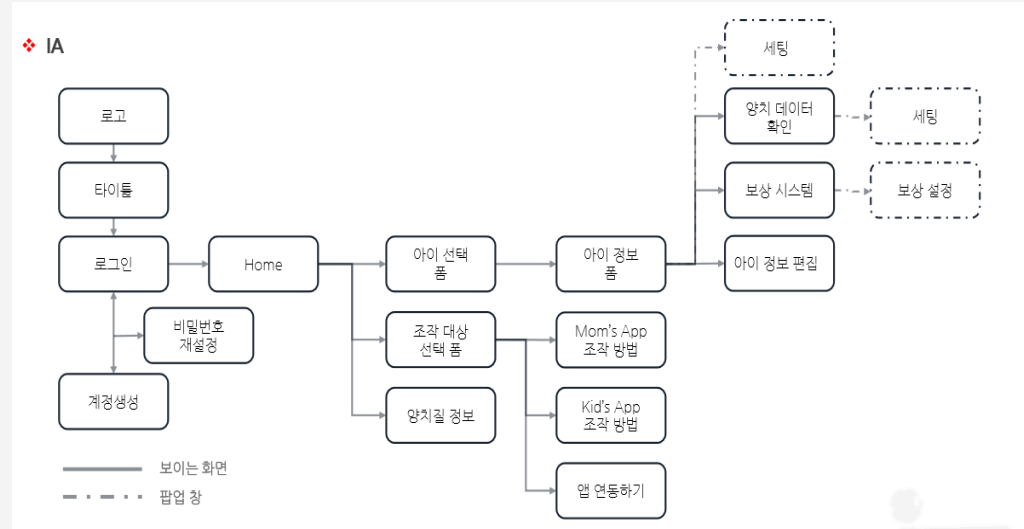


부모가 아이의 양치 정보를 확인할 수 있고, 각각의 App의 조작 방법, 영유아기 올바른 양치질 정보를 파악할 수 있도록 구성

Kid's App



아이가 양치질을 하는 것에 흥미를 느끼고, 나이에 맞는 올바른 양치질 방법을 터득할 수 있도록 구성

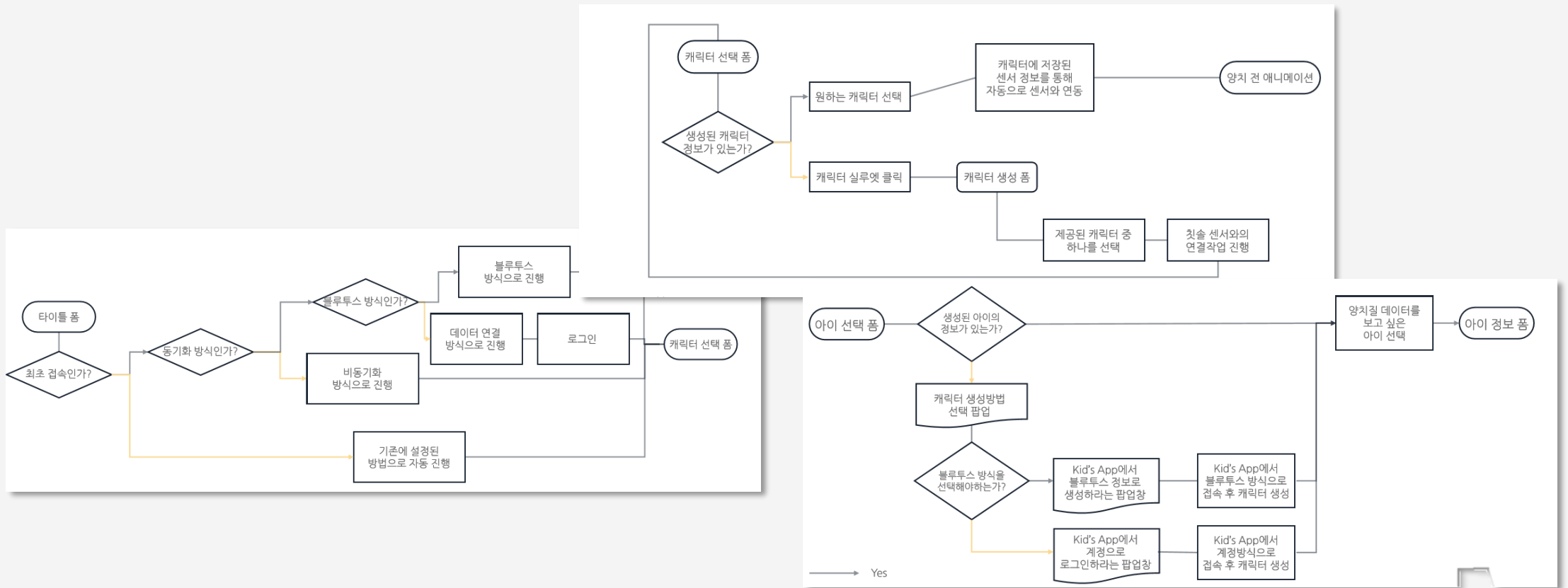


* 본 프로젝트는 아직 진행중이며 테스트 단계에 놓여있기에 결과물과 관련된 이미지는 첨부하지 않았습니다.



플로우 차트 작성

진행 과정에 있어서 조건이 발생하는 부분들을 플로우 차트로 작성하였습니다.
이를 보고 개발자가 진행 과정에서의 대처방안 스크립트를 작성하였습니다.



* 본 프로젝트는 아직 진행중이며 테스트 단계에 놓여있기에 결과물과 관련된 이미지는 첨부하지 않았습니다.



UI 화면 기획

App의 UI 화면을 기획하였습니다. 구성 UI들의 위치를 표시하고 해당 UI의 기능을 설명하였습니다.
또한 App 정보와 관련된 팝업창의 스크립트도 작성하였습니다.



1

2

3

4

5

아이 정보 화면

+ 개요

- 해당 화면은 아이의 양치 데이터를 확인하거나 데이터 초기화, 아이의 동기 부여를 위한 보상 설정, 아이의 정보를 편집하기 위한 화면으로 넘어 갈 수 있는 중간 부분이다.

+ 상세설명

① 상단에는 세팅 버튼과 현재 보여지는 아이의 이름 및 사진이 위치한다. 날짜 별 양치 정보를 획득하기 위한 양치 습관 확인하기 버튼, 아이에게 보상을 줄 수 있도록 설정하는 보상 설정하기 버튼, 아이의 사진이나 이름을 설정 할 수 있는 아이 정보 편집하기 버튼으로 구성한다.

② 세팅 버튼을 누르면 세팅과 관련한 팝업 창이 보여진다. 내용은 초기화, 접속 방식 변경 등이 있다.

③ 접속 방법을 변경하는 것은 탭뷰에서 가능하며 바꾸는 방법에 대한 정보를 이미지를 통해 제공한다.

④ 아이 정보를 초기화하는 경우에는 Kid's App에서 캐릭터를 초기화 해야 하므로 Kid's App에서 캐릭터를 초기화 하는 방법을 팝업 창으로 보여준다.

⑤ 아이가 일정 횟수를 채웠을 경우 부모 앱에 보상 알림을 표시하여 부모가 인지 할 수 있도록 한다.

1

2

3

4

양치질 정보 화면 - 폰즈법 스크립트

폰즈법이란?

폰즈법이란 어린이(3~7세)가 쉽게 양치질을 할 수 있는 방법입니다.

3~7세의 어린이는 입이 작고, 손놀림이 정교하지 못하기 때문에 칫솔질도 서투릅니다. 따라서 흔히 아는 회전법이 아닌 폰즈법을 통한 양치질이 어린이에게 더 적합합니다.

폰즈법을 통한 양치질은 칫솔질에 대한 흥미를 일으키고, 누구나 쉽게 따라할 수 있다는 것이 이 칫솔질의 장점입니다.

폰즈법으로 양치하기

치아의 바깥 부분은 칫솔을 원형으로 돌려가며 닦아주도록 한다.

이를 다물고 있는 상태에서 치아에 직각으로 칫솔을 위치하고 입안에서 어금니 왼쪽으로, 오른쪽으로 크게 원을 그리면서 치아와 잇몸을 닦아줍니다.

폰즈법으로 양치하기

치아의 바깥 부분을 닦은 뒤에는 치아의 안쪽 부분과 씹는 부분을 닦아주도록 합니다.

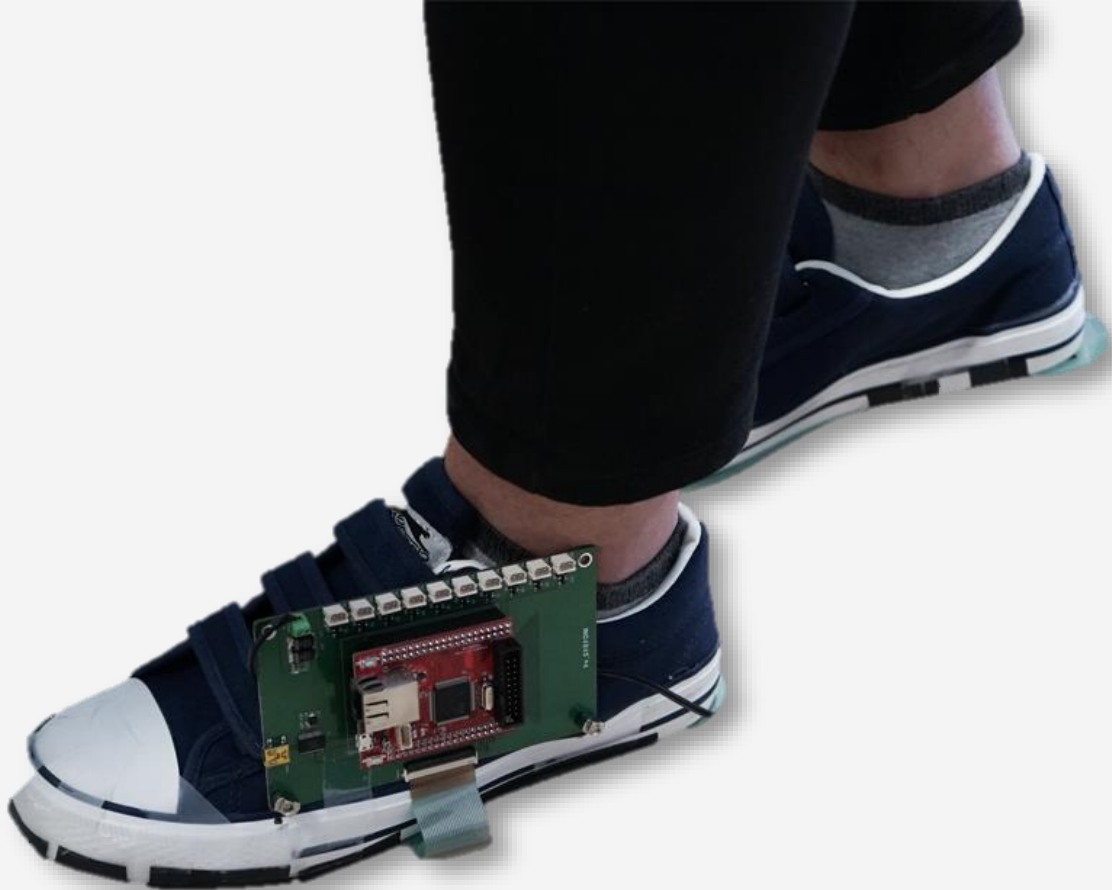
칫솔을 좌, 우로 왔다 갔다 하는 방법을 통해 치아를 닦아주도록 합니다.

폰즈법으로 양치하기

치아의 앞니쪽 부분은 위, 아래 모두 칫솔을 세로로 잡은 상태에서 안에서 밖으로 쓸어 내듯이 닦아주도록 합니다.

아이가 영구치가 나오는 시점부터는 폰즈법이 아닌 회전법을 사용하여 양치를 하도록 합니다.

* 본 프로젝트는 아직 진행중이며 테스트 단계에 놓여있기에 결과물과 관련된 이미지는 첨부하지 않았습니다.



VR Haptic Shoes

촉각 피드백을 통한 가상현실 콘텐츠

메인 기획 담당 및 PM



프로젝트 목적

한국전자통신연구원에서 바닥의 촉감을 구현하는 신발 연구와 관련하여 신발을 신고 돌아다니며 관람할 수 있는 VR 콘텐츠 제작을 의뢰하였습니다.
따라서, 가능한 햅틱 슈즈의 기능을 다양하게 체험할 수 있도록 가상 공간의 지면을 햅틱슈즈가 구현할 수 있는 느낌의 범위 안에서 다양하게 구성하였습니다.





최종 콘텐츠 화면





콘텐츠 체험 방안 기획

콘텐츠에서 Haptic Shoes의 움직임을 실시간으로 측정하고 반영할 수 있는 방법을 제시하였습니다.

유선 HMD로 인한 사용자 움직임 제한, 이를 고려한 체험 시 사용자 동선을 기획하였습니다.



< 바이브 컨트롤러 부착 예시 >



- + 체험자의 안전을 위하여 실제 공간보다 조금 더 작은 범위로 가상공간의 움직임 영역을 제한한다. (아직 정확한 체험 공간의 크기는 정해지지 않은 상태)
- + ● 지점은 체험자가 콘텐츠를 시작할 때 위치하는 공간이며, 가상 공간의 계절을 전환 할 때 필요한 전환 부스가 위치하는 공간이다.
- + 체험자가 제한 영역에 접근하면 이미지와 같은 벽과 함께 접근 경고에 대한 텍스트를 보여줌으로써 실제 공간의 벽에 충돌하는 것을 1차적으로 예방한다.
- + 체험자가 1차 경고를 무시하고 제한 영역 밖으로 나갈 경우 화면 자체가 Fade-out 되어 벽에 충돌하는 것을 2차적으로 예방한다.



< 접근을 제한하는 벽 예시 >

< 사용자의 동선 기획 >



콘텐츠 Scene 구성

고객사의 요구에 따른 사계절 콘텐츠를 기획하였습니다.

사계절로 Scene을 구성하면서 Haptic Shoes의 촉각적 피드백, 사용자 움직임 동선을 고려하여 기획하였습니다.

- + 배경은 잔디밭과 유채꽃들로 이루어진 동산 형태로 구성한다.
- + 체험자가 움직이는 공간은 잔디밭으로 이루어져 있고 공간의 바깥 부분은 유채꽃과 같은 꽃들과 나무로 구성한다.
- + 봄에서 햅틱 슈즈가 표현하는 질감은 부드러운 흙과 잔디들이며 체험자가 폭신한 느낌을 받을 수 있도록 한다.
- + 나비와 새들이 날아다니도록 구성하여 봄을 체험하는데 조금 더 사실감을 느낄 수 있도록 한다.
- + 주요 사운드로는 새소리로 구성한다.



< 체험자의 1인칭 시점 >

- + 배경은 빨강계 단풍이 든 단풍나무로 구성한다.
- + 길은 시멘트 바닥과 부엽토로 이루어져 있어 일정 구간은 단단한 질감을, 나머지 구간은 부엽토를 밟는 부드러운 질감을 구현한다.
- + 떨어진 낙엽을 밟으면 낙엽이 부스러지는 소리가 나도록 구현한다.
- + 주요 사운드로는 낙엽 밟는 소리와 바람에 나무들이 움직이는 소리들로 구성한다.



< 체험자의 1인칭 시점 >

- + 배경은 바다와 모래사장으로 이루어져 있는 해변가로 구성한다.
- + 체험 공간은 모래사장으로만 이루어져 있고 바다에는 들어갈 수 없도록 구성한다.
- + 체험자의 정면은 바다가 후면에는 열대나무나 오두막이 구성되어 있다.
- + 햅틱 슈즈는 모래가 푹푹 밟혀 들어가는 느낌을 구현한다. 체험자가 지나간 곳에는 발자국이 남도록 한다.
- + 주요 사운드로는 파도 소리로 구성한다.



< 모래사장에 남는 발자국 >



< 체험자의 1인칭 시점 >

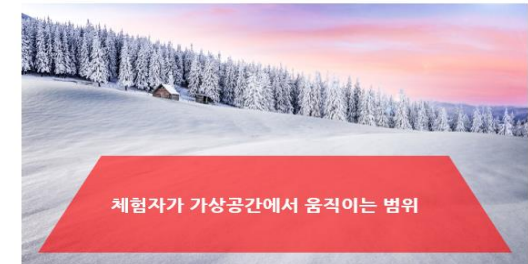


< 여름 공간 예시 >

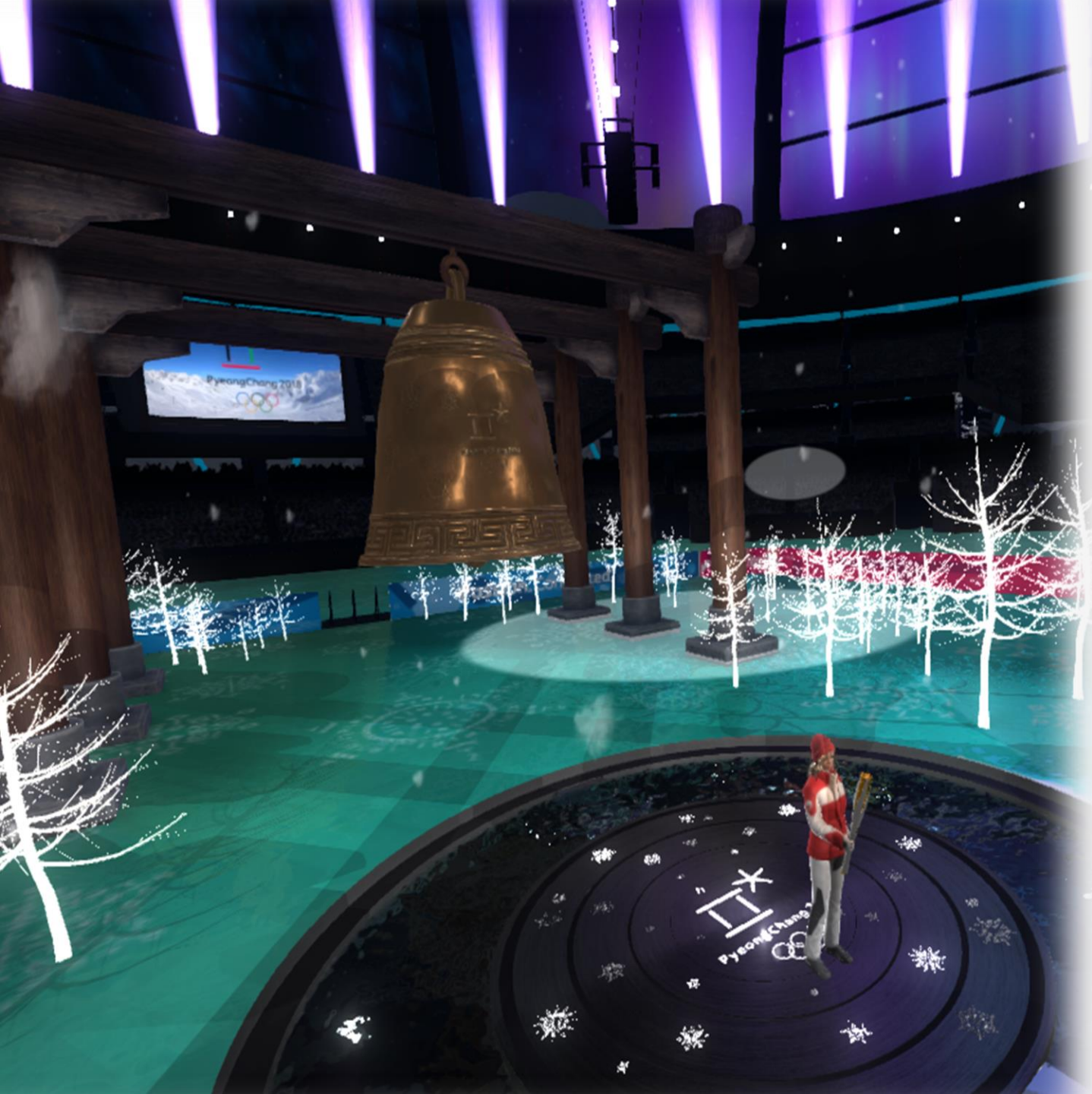
- + 배경은 눈 쌓인 동산을 배경으로 구성한다.
- + 배경의 모든 곳이 하얗게 눈이 쌓여 있으며 하나의 산장이 있어 산장을 멀리서 바라볼 수 있도록 한다.
- + 햅틱 슈즈로는 눈 밟는 질감을 구현하고, 체험자가 지나간 곳은 발자국이 남도록 구현한다.
- + 주요 사운드로는 체험자가 눈을 밟는 소리로 구성한다.



< 눈에 남는 발자국 >



< 체험자의 1인칭 시점 >



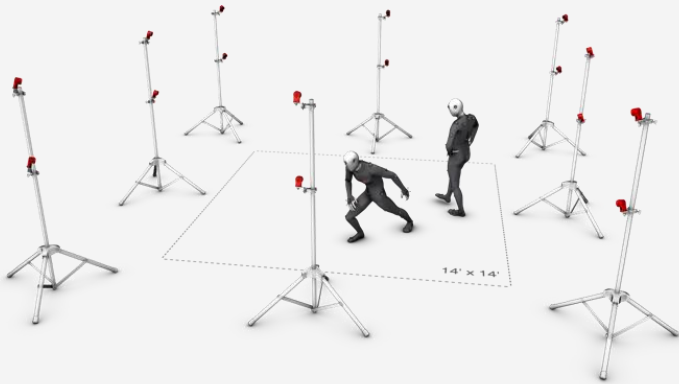
VR Walk-through

모션시뮬레이터 결합형 VR 콘텐츠
서브 개발 및 서브 기획



프로젝트 목적

사람의 움직임을 인식하는 Optitrack과 모션시뮬레이터를 사용하여 제작한 국내 최초의 모션 시뮬레이터 결합형 VR 콘텐츠
KT 5G 미디어데이 행사를 위하여 제작, 해당 기술에 5G를 사용하여 콘텐츠의 데이터를 PC에서 모바일로 전송
평창 올림픽 홍보를 위하여 동계 올림픽과 성화 봉송을 주제로 한 콘텐츠 제작



Opti-Track



Motion Simulator



VR



최종 결과물



<실제 체험 영상>

영상 링크 : <https://www.youtube.com/watch?v=EUDTTLNLfDo>



<언론보도 영상>

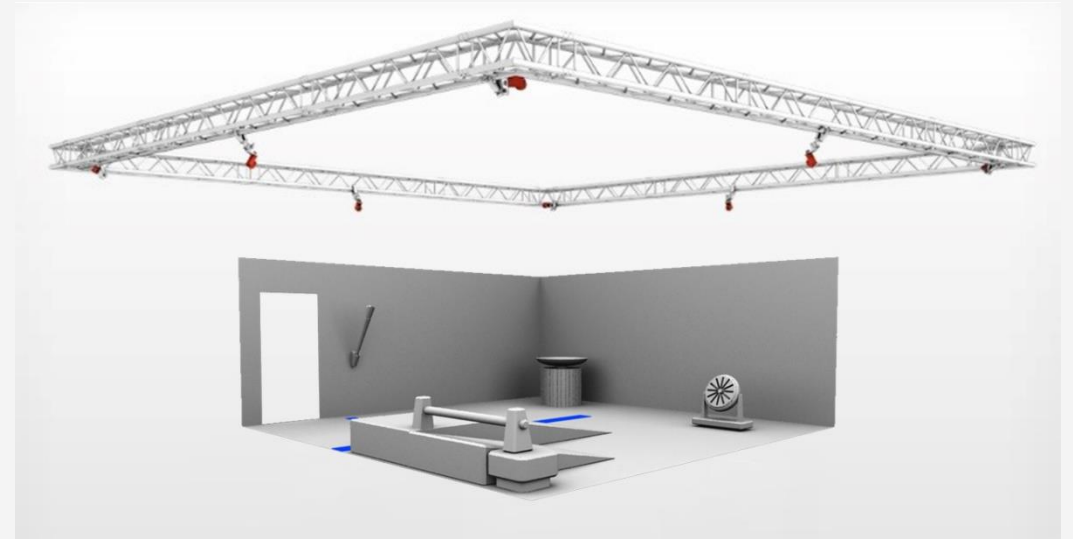
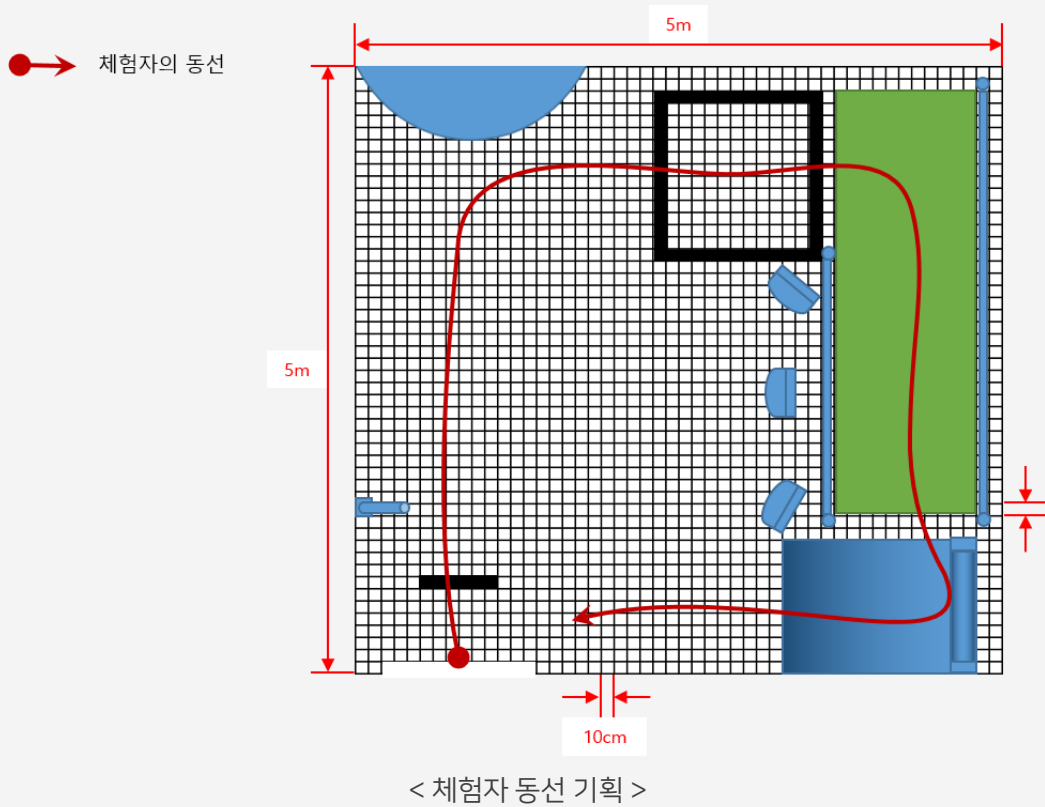
영상 링크 : <https://www.youtube.com/watch?v=GORyJru8kQM>

* 콘텐츠 체험 영상은 따로 첨부하였습니다.



참가 작업 내용

성화 봉송에 가상현실의 재미를 더한 기획서 작성 보조
사용자가 콘텐츠 체험 과정에서 움직이게 되는 동선 기획 및 이미지 작업



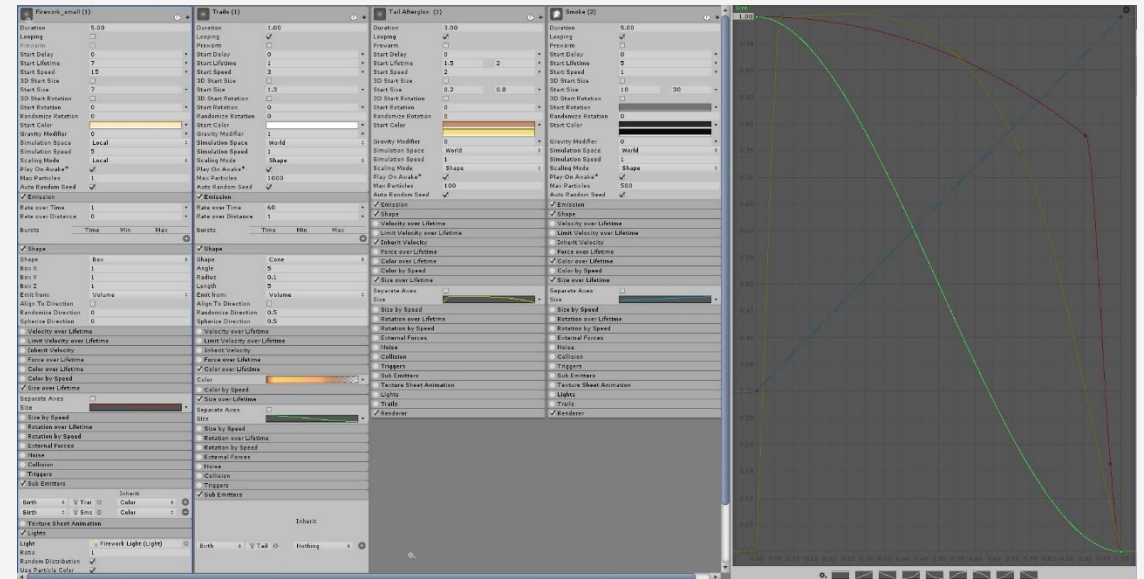
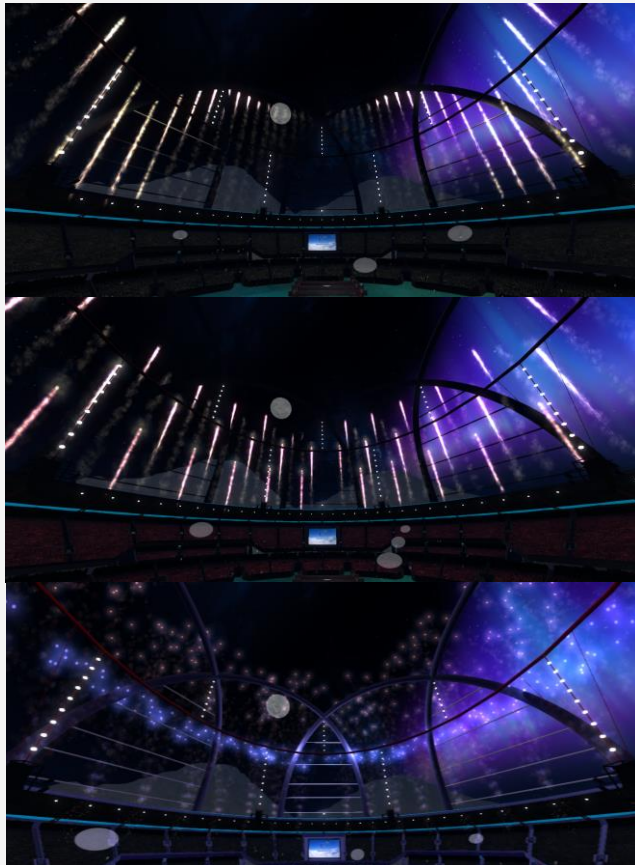
< 체험 공간 모델링 >



참가 작업 내용

콘텐츠에 구성되는 이펙트 제작(경기장 오브젝트 및 텍스처 효과, 폭죽 이벤트)

콘텐츠 마지막 최적화 작업 진행



< 폭죽 이벤트 제작 과정 >

< 제작한 폭죽 이벤트 >



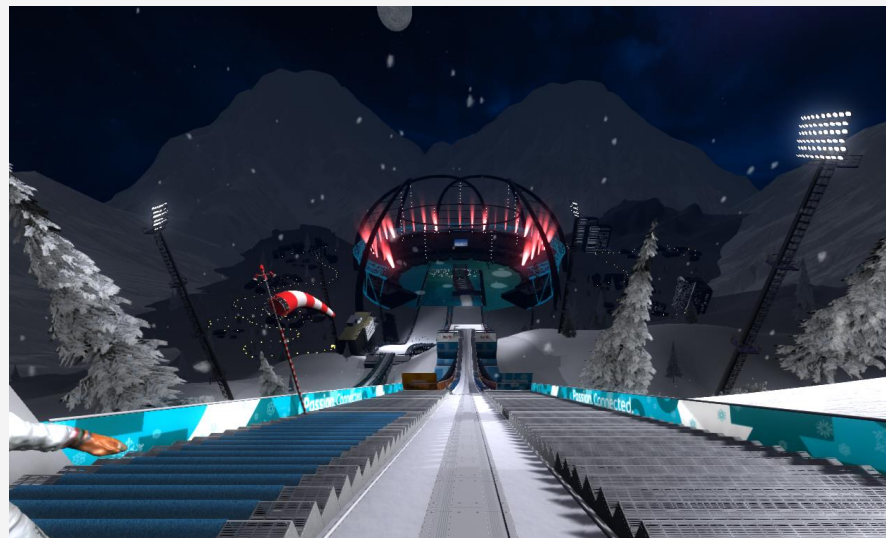
참가 작업 내용

콘텐츠에 구성되는 이펙트 제작(경기장 오브젝트 및 텍스처 효과, 폭죽 이벤트)

콘텐츠 마지막 최적화 작업 진행



< 경기장 텍스처 효과 >



< 배경 오브젝트 효과 >