|  |
| --- |
|  |
| **제2회 디토랜드 메타버스 제작 공모전 기획서** |
|  |

* **작품 개요**

|  |  |
| --- | --- |
| **구 분** | **세부 내용** |
| **이름(팀명)** | **편진범 (MisoLand)** |
| **작품명** |  |
| **파일명** | guk\_ak\_dangRMO(메인파일), choaukRMO, roadRMO (총3개파일 연결) |

*※ 본 양식 외에 기타 자유로운 양식 및 별도의 파일과 자료를 통해 기획서를 제출하셔도 됩니다.*

* **작품 상세**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***작품 내용, 제작 의도, 플레이 방법, 활용한 기능 등 작품 소개와 제작 과정의 전반적인 내용을 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다. (서식 및 분량 제한 없음, 이미지 및 영상 등의 다양한 자료 첨부 가능)***   1. **작품 내용**   작품에서는 한국 전통 공간에서의 가상 협업 프로젝트를 경험할 수 있는 가상 협업 공간을 제작한다. 이 공간은 한국 전통 공간을 배경으로 유저들이 함께 협업하며 프로젝트를 진행하고, 발표하고, 소통하는 데에 최적화된 공간이다.  가상 협업 공간은 조선시대를 배경으로 한 저잣거리, 추억의 거리, 국악당 등 한국의 전통 배경을 모티브로 제작된다. 저잣거리와 추억의 거리에서 유저들은 다양한 상점들을 방문하여 토속적인 소품들과 여러 전통 건물을 구경하고 체험할 수 있다. 거리를 따라 이동하며 마주치는 건물들의 내부는 각각 다양한 분위기를 가진 협업 공간으로 구성된다.  이러한 가상 협업 공간에서는 팀원들과 함께 일할 수 있는 회의실, 토론의 장을 마련한 논의공간 등이 있다. 또한, 이들 공간은 모두 전통 건축 양식과 한국적인 인테리어 디자인으로 꾸며져 있어, 한국 전통문화에 풍부한 경험을 가상세계에서 즐길 수 있다.  주요 공간 중 하나는 국악당이다. 국악당은 전통적인 외관과 선율이 느껴지는 공간으로, 유저들은 이곳에서 발표나 공연을 할 수 있다. 이를 통해 글로벌 유저들은 소통을 하는 동시에 한국 문화에 대한 이해와 감상을 높일 수 있다. 또한 국악당을 통해 저잣거리와 추억의 거리로 이동할 수 있는 메인 공간으로 구성하였다.  **2. 제작 목적 및 의도**  작품의 목적은 한국의 전통적인 공간과 문화를 기반으로, 가상 협업 프로젝트를 위한 공간을 제작하는 것이다. 이를 통해 국내외에서 일하는 사람들이 쉽게 소통하고 협업할 수 있도록 지원하며, 한국 문화와 전통을 널리 알리고 홍보할 수 있는 기회를 제공한다.  작품의 의도는 한국의 전통적인 공간과 문화를 새롭고 현대적인 방식으로 재해석하고 보존하는 것이다. 특히, 디토랜드 스튜디오를 활용하여 가상의 한국 전통 공간을 제작함, 전통과 현대의 조화를 표현하고자 함. 또한, 이 작품을 통해 한국 문화와 전통에 대한 이해도를 높이고, 국내외에서 일하는 사람들이 함께 소통하며 성과를 이루는 새로운 협업 방식을 모색하고자 한다.  이를 위해 작품의 중앙에는 국악당과 같은 공간을 제작할 것이다. 이 공간에서는 한국의 전통적인 분위기 속에서 공연과 발표가 이루어질 수 있으며, 이를 통해 한국의 문화와 예술을 새롭게 이해하고 체험할 수 있는 기회를 제공한다.  또한, 토속적인 저잣거리와 추억의 거리 역시 중요한 요소로 다뤄질 것이다. 이를 통해 공간 속에서 한국 전통문화와 일상생활의 조화를 느끼며, 이를 바탕으로 창의적인 아이디어와 성과를 얻을 수 있는 환경을 제공하고자 한다.  따라서, 이 작품은 한국의 전통과 현대를 결합한 혁신적인 가상 협업 공간을 제공하며, 한국 문화와 전통에 대한 이해도를 높이고 새로운 협업 방식을 모색하고자 하는 의도를 지니고 있다.  또한, 메인 공간인 국악당에서 단순 회의나 협업 공간만 제공하는 것이 아닌 서브 맵을 두어 한국의 토속 문화를 즐길 수 있도록 준비하였습니다 저잣거리에서는 한국의 전통의상을 입고 체험할 수 있으며 양궁, 윷놀이 등의 민속놀이를 즐길 수 있습니다, 추억의 거리에서는 정거장에서 열차를 타는 등 다양한 체험 요소를 넣어 유저들이 같은 공간에서 한국의 전통을 체험하도록 제작하였습니다.     1. **플레이 방법**  * **입장**   유저는 디토랜드로 월드에 접속합니다. 입장 숲길은 자연스럽게 디토랜드 스튜디오의 한국 전통 공간으로 이어지는 연결고리 역할을 합니다.   * **한국 전통 공간**   입장 숲길을 나아가면 중앙에는 주요 공간인 국악당이 있다. 한국 전통 음악을 연주하는 공간인 국악당을 모티브로 제작하였으며, 유저는 이곳에서 프로젝트 발표나 협업을 할 수 있다. 국악당 좌우로는 저잣거리와 추억의 거리가 존재해, 유저는 이곳을 통해 전통적인 한국 문화를 체험할 수 있다.  **- 프로젝트나 협업 공간 이용하기** 유저는 국악당과 저잣거리, 추억의 거리 등 다양한 공간에서 프로젝트나 협업을 진행할 수 있습니다. 이를 위해 각 공간에는 회의실이나 논의공간 등이 제공되며, 유저는 이를 이용하여 팀원들과 함께 일할 수 있습니다.  **- 저잣거리와 추억의 거리**  국악당을 둘러싼 저잣거리와 추억의 거리는 한국 전통 마을의 분위기를 그대로 재현한 공간이다. 유저는 이곳에서 전통적인 한국 건축양식과 생활용품 등을 구경하며, 마을의 분위기를 느낄 수 있다.   1. **주차별 개발 계획**  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **구분** | **추진내용** | **추진일정** | | | | | **1주차** | **2주차** | **3주차** | **4주차** | | **계획** | 프로젝트 기획서 작성 및 검토 |  |  |  |  | | 필요한 자료 및 아이디어 수집 |  |  |  |  | | **분석** | 기술 적인 측면의 검토 및 결정(예: 어떤 기술을 사용할 것인가) |  |  |  |  | | 스토리 보드에 따른 이벤트 |  |  |  |  | | **설계** | 가상 협업 프로젝트의 3D 모델링 작업 |  |  |  |  | | 저잣거리와 추억의 거리의 3D 모델링 작업 |  |  |  |  | | 국악당의 3D모델링 작업 |  |  |  |  | | **개발** | 디토랜드 스튜디오를 활용하여 3D 공간 제작 |  |  |  |  | | 스토리보드에 따른 이벤트 및 발표 회의 등의 기능 구현 계획 세우기 |  |  |  |  | | 저잣거리와 추억의 거리의 필요기능 개발 |  |  |  |  | | 국악당 필요 기능 개발 |  |  |  |  | | **테스트** | 3D 모델링 작업 완료 및 최종 검수 |  |  |  |  | | 구현된 기능들 테스트 및 디버깅 |  |  |  |  | | **종료** | 최종적인 검수 후 완성 및 출시 |  |  |  |  |  1. **세부 연구 내용**  |  |  | | --- | --- | | **프로젝트 기간** | **세부 연구 내용** | | **1주차** | 기획서 작성 및 검토 | | 개발 환경 설정 및 팀원 간의 역할 분담 | | 디토랜드 스튜디오의 기능 및 툴 사용법 학습 | | 한국 전통 공간 디자인에 대한 연구 및 자료 수집 | | **2주차** | 한국 전통 공간의 3D모델링 제작 | | 국악당, 저잣거리, 추억의 거리 등의 공간 디자인 및 모델링 | | 모델링 된 공간에서의 유저의 이동 경로 및 메커니즘에 대한 계획 수립 | | **3주차** | 공간 내부에 필요한 오브젝트 및 필요 기능 제작 | | 환경 개발 및 음악 작업 | | 퀄리티 테스트 및 오류 수정 | | **4주차** | 테스트 및 디버깅 작업 | | 보완 및 추가 기능 구현 | | 최종 테스트 및 출시 준비 | |
| **6. 참고자료, 설계도**  **레퍼런스 - 국악당 (실제 답사 사진)**          **레퍼런스 - 추억의 거리**        **레퍼런스 - 저잣거리**      **7. 시스템 흐름도**    **8. 스토리 보드**  **- 저잣거리**  **야외, 스크린샷, 나무, 지상이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  저잣거리 시작 모습  **의류, 만화 영화, 신발류, PC 게임이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  마네킹에 걸린 옷들 중 마음에 드는 걸로  골라 갈아입는다.  **스크린샷, PC 게임, 만화 영화, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  -윷놀이  거리에 있는 윷을 던져 윷놀이를 한다.  **스크린샷, PC 게임, 만화 영화, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  -양궁  활을 손에 들고 조준하여 과녁을 맞춘다.  **의류, 스크린샷, PC 게임, 만화 영화이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  정자에 모여 사람들과 함께 이야기꾼의  이야기를 들을 수 있다.    저잣거리 모습  **- 추억의 거리**    추억의 거리 시작 모습  **스크린샷, 하늘, PC 게임이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  마네킹에 걸린 옷들 중 마음에 드는 걸로  골라 갈아입는다.  **구름, 하늘, 나무, 야외이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  다방 뒤편에서 보는 추억의 거리  **하늘, 나무, 건물, 구름이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  승강장에서 전차를 기다린다.  **만화 영화, 하늘, PC 게임, 애니메이션이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  전차 탑승 후에 다방 앞에서 내린다.  **나무, 하늘, 구름, 꽃이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  다방  **신발류, 만화 영화, 의류, 식물이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명**  다방 옆에 있는 포토존에서 사진도  찍는다.  **9. 기대효과**  이 작품은 가상 협업 공간을 제공하여 국내외에서 일하는 사람들이 쉽게 소통하고 협업할 수 있는 환경을 제공합니다. 이를 통해 프로젝트나 업무를 진행하면서 지리적, 문화적으로 떨어져 있는 팀원들과도 쉽게 소통하고 협업할 수 있습니다. 또한, 한국 전통 문화를 배우고 즐기는 것을 통해 문화적 이해도를 높일 수 있으며 더 나아가 국제적으로 한국의 문화를 알리는 기회가 될 수 있습니다.  또한, 이 작품은 코로나19로 인해 비대면 협업과 비대면 문화 체험이 증가하는 현대 사회에 맞춰 제작되었으므로, 비대면 환경에서도 쉽게 협업하고 문화 체험을 할 수 있는 다양한 기회를 제공합니다. 이를통해 유저들은 새로운 협업 방식을 경험하고, 문화 체험을 통해 새로운 시각을 얻을 수 있습니다.  또한, 이 작품은 한국의 전통 문화와 현대적인 가상 공간을 조합하여 새로운 경험을 제공합니다. 이를 통해 전통과 현대의 조화를 표현하고, 한국 문화를 새로운 방식으로 체험하고 이해하는 기회를 제공합니다. 이를 통해 한국 문화의 가치와 매력을 전 세계적으로 알리는 기회가 될 수 있습니다.  또한, 이 작품은 가상 공간에서의 협업과 문화 체험을 통해 다양한 분야에서의 교육적인 가치를 제공합니다. 예를 들어, 전통 음악, 의상, 건축 등에 대한 이해와 관심을 높일 수 있으며, 더나아가 문화 교육 분야에서 다양한 형태의 가상 체험을 제공하는 기회를 마련할 수 있습니다. 이를 통해 교육 분야에서 새로운 혁신을 이끌어내는 데에 기여할 수 있습니다.  종합적으로, 이 작품은 비대면 환경에서도 쉽게 협업하고 문화 체험을 할 수 있는 다양한 기회를 제공하며, 전통과 현대의 조화를 표현하여 새로운 경험을 제공합니다. 또한, 문화 교육 분야에서의 가치를 제공하며, 국제적으로 한국 문화를 알리는 기회가 될 수 있습니다. 이를 통해 새로운 협업 방식과 문화 체험의 가능성을 모색하고, 한국의 문화를 세계적으로 알리는 기회를 제공할 수 있습니다. |

|  |
| --- |
| **서약서** |
|  |
| 본인(팀)은 [2023 제2회 디토랜드 메타버스 제작 공모전]에 출품하며 아래 사항을 숙지하고, 아래 사항과 같이 부적절한 작품임이 확인될 경우 출품작은 심사 대상에서 제외함을 확인하며, 이와 관련한 문제의 책임은 본인(팀)에게 있음을 확인합니다.   1. 제출한 작품의 내용이 법률을 위반하거나, 제3자의 권리(지적재산권, 초상권 등)를 침해하거나, 특정 집단을 향한 차별과 혐오를 조장할 경우 2. 본 공모전이 아닌 다른 공모전 및 대회의 수상작 내용으로 접수 및 제출할 경우 3. 디토랜드 스튜디오 템플릿을 거의 변형 및 응용하지 않은 채 템플릿 내에 이미 있던 요소(기능, 디자인, 스크립트 등)를 참가자 본인(팀)이 기획 및 제작했다고 주장할 경우 4. 수상 이후에도 위 사항이 적발될 경우(이 경우 수상 취소 및 상금이 반환되며, 손해배상 청구 가능) 5. 기타 디토랜드 내부 정책에 위반되거나 부적절한 작품으로 판단될 경우   본인(팀)은 위 사항을 충분히 숙지하였으며, 공모전 진행에 필요한 요구사항에 성실히 응하고 본 공모전과 관련해 확인되지 않은 사실 유포 시 법적 및 도의적 책임을 지는 것에 동의합니다.  2023년 5월 28일    서약자 성명(팀 대표자명): \_\_\_\_\_\_\_\_편진범\_\_\_\_\_\_ (`인 또는 서명)  ㈜유티플러스인터랙티브 대표이사 귀하 |