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

* **작품 개요**

|  |  |
| --- | --- |
| **구 분** | **세부 내용** |
| **이름(팀명)** | **미소랜드** |
| **작품명** |  |
| **파일명** | ***디토랜드 스튜디오에서 저장한 RMO 파일명 입력*** |

*※ 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 음식을 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 논의실, 프로젝트를 위해 필요한 도구와 재료를 구비한 공간 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.  **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.   1. **플레이 방법**  * **입장**   유저는 디토랜드 스튜디오 내부에 있는 입장 숲길을 들어가면서 게임을 시작한다. 입장 숲길은 자연스럽게 디토랜드 스튜디오의 한국 전통 공간으로 이어지는 연결고리 역할을 한다.   * **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.  **- 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.  **- 퇴장**  저잣거리와 추억의 거리를 둘러보고 나면 유저는 다시 입장 숲길을 통해 게임을 마무리한다. 퇴장 숲길은 입장 숲길과 비슷한 자연적인 분위기를 가지고 있으며, 유저는 이곳을 거쳐 게임에서 나올 수 있다.  이러한 방식으로 유저는 한국 전통 공간에서 가상 협업 프로젝트를 진행하며, 전통 문화와 건축 등을 체험할 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 | |
|  |

|  |
| --- |
| **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 월 일  서약자 성명(팀 대표자명): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (인 또는 서명)  ㈜유티플러스인터랙티브 대표이사 귀하 |