

종합박물관의 디지털 미디어 가이드 설계 연구

이준림*, 김치용**

*동의대학교 대학원 스토리텔링학과

**동의대학교 ICT 공과대학 게임애니메이션공학전공

e-mail :Lijunlin1996@naver.com, kimchee@deu.ac.kr

A Comprehensive Study of Digital Media Guided Design for Museums

Jun-Lin, Li*, Chee-Yong Kim**

*Dept. of Storytelling, Graduate School, Dong-Eui University

**Major of Game Animation Engineering, Dong-Eui University

요 약

본 연구는 종합 박물관 공간 내 안내 시스템 설계를 중심으로 전개되었다. 디지털 시대가 도래하고 사회가 급속히 발전함에 따라 디지털 미디어는 이미 디자인 분야를 향해 나아가고 있고, 이에 따라 박물관 등 문화교육적 의미를 지닌 공공장소도 각광을 받고 있다. 안내 서비스도 디자인에 있어 더 좋아졌고, 기본적인 기능을 충족시키는 전제 하에 디지털 미디어를 도입하여 박물관 시스템을 동적으로 만들고 있다.

1. 서론

논문은 "요녕성 박물관"을 연구 대상으로 하여, 종합적인 박물관에서의 안내 시스템에 디지털 미디어를 도입한 후의 설계를 연구하는 것을 목적으로 한다. 그리고 안내 시스템의 기능성을 따른다는 전제하에 박물관의 문화성을 더욱 잘 전달하여, 박물관 디지털 미디어의 안내가 전체 공간과 융합되도록 함으로써 사람들의 정보에 대한 감지력을 높였다.

2. 연구의 내용과 방법

주로 종합적인 박물관 중앙 지도 시스템이 디지털 매체를 도입한 후의 설계를 연구하다, 전통적안내의 보충적역할과 박물관의 문화내포에 대한 전승적역할, 도시계의 설계를 시각 위주의 형식으로 전방위적인 다차원도의 형식으로 전환시키다, 도시계의 설계를 시각 위주의 형식으로 전방위적인 다차원도의 형식으로 전환시키다, 정보의 감지를 높이다, 방문객들에게보다 나은 참관 경험을 선사하다. 인지 시스템 구축에 대

한 연구가 관람자들에게 길 안내 과정에서 첫 번째 호감을 주기 위한 연구라면, 시각 도감계 설계에 대한 연구는 이런 호감의 지속성을 유지하기 위해서입니다, 이는 도시간계의 일표일리의 관계를 구현한것이다.

시각 설계 연구와 여러 학과가 서로 겹치기 때문이다, 기존의연구는대부분기존의도시간시스템사례를수집 분석한것이다, 도화시스템의 가시화식별성에 대한 응용 및 도화시스템의 2차원평면표식의 도형과 문자색채에 대한 연구분석이 비교적 많다, 또한 박물관에 디지털 미디어를 도입한 후 가이드가 사람들에게 주는 인지심리와 상호작용체험의 관계를 보여주고 어떻게 박물관 공간정보에 대한 열독을 확대할것인가, 전통 시각 도시에 대한 보완 연구가 상대적으로 적다, 목적성이 부족하다. 본 내용의 연구는 당대의 디지털 미디어 예술 관련 이론을 운용하기를 바랍니다, 박물관의 공간적 특성과 관람객의 욕구 등을 결합할 수 있습니다, 박물관 안내시스템의 설계가 시대에 부응하도록 지도하다, 조류에 순응하다, 정보 전달을 더욱 정확하고 효과적으로하다, 디자인은 다양한 관객들이 이해할

수 있도록, 이는 미래박물관 안내시스템의 설계와 발전에 일정한 이론과 실천 참고로 된다.



그림 1. 일본 나가사키 미술관 가이드 마크,
투위안네트워크



그림 2. 박물관 전체 정보 투영, 투위안네트워크

문헌 검열로, 서적, 정기간행물, 자료를 수집하고 정리하는 일을하고 있습니다. 정확하고 객관적으로 관련 내용과 맥락을 분석하다, 선인들의 연구에 기초하여 자신의 새로운 관점과 견해를 내놓다. 심리학을 통해, 부호학, 디자인학 등 관련 학과 이론을 바탕으로 참고하세요, 디지털 미디어 아트가 도입한 박물관 가이드 시스템의 디자인을 연구한 결과입니다. 여러 개의 종합적인 박물관에 대해 현지 참관 고찰을 진행하다, 종합적인 박물관 공간에서 참고가 가능한 시각 설계 추출, 영상 자료를 동시에 촬영하다. 현지 조사 연구 중의 몇몇 종합성 박물관과 결부시켜 지도 시스템 설계의 다차원 각도를 진행하다, 여러 가지 유형의 비교,

조사연구한 사례를 통해, 현재 박물관 지도 시스템에 존재하는 문제를 토론하다, 박물관 모니터 시스템 디자인에서 디지털 미디어 아트의 디자인 발전에 대해 생각을 제공합니다.



그림 3. 박물관의 AR 기술 응용 프로그램은,
투위안네트워크

3. 결론

종합박물관 모니터 시스템 설계의 디지털 미디어 노출 형식을 연구한다, 이는 박물관의 디지털미디어 시각지도와 전통시도의 융합발전현황을 료해하는데 리롭다, 그 두드러진 우세와 존재하는 문제를 분석하다, 전통과 디지털매체가 서로 융합된 새로운 시청도 체계로 더욱 훌륭한 설계보장을 제공한다. 박물관 안내 시스템이 디지털 매체를 도입한 것은 예술과 기술의 내재적 관련성과 상호 작용의 현대 표현 형식이다, 미디어 기술의 우수성을 잘 보여준다, 설계도를 크게 확장했습니다, 또 예술적인 표현이 있다, 오늘날 디지털 매체가 보여주는 디자인은 관람객을 만족시킬 수 없습니다, 하지만 그것은 항상 있는 것은 아닙니다, 정보 전파 매체로서의 디지털 매체, 그 자기혁신과 변천은 박물관 안내시스템의 완벽화와 발전에 거대한 추동역할을 할것이다. 본 연구는 아직 모든 박물관과 디지털 미디어 가이드 시스템 설계에 관한 연구 내용을 전면적으로 전시할 수 없다, 더 많은 연구가 필요하다.

참고문헌

- [1] 向帆, 안내표시시스템설계, 강서예술출판사, 2009

- [2] 刘立伟, 뉴미디어예술디자인—세부·이념·혁신,
화학공업출판사, 2014
- [3] (美) 데이비드 길슨, 안내책자— 공공장소의
정보설계, 요녕과학기술출판사, 2010
- [4] 吕欣, 廖忠祥, 디지털 미디어 아트 가이드,
고등교육출판사, 2014
- [5] 黎映川, 뉴미디어아트 표현의 안내시스템 설계,
북경인쇄학원, 2010
- [6] 任晓辰, 박물관의 공간어에 대한 안내시스템의
확대, 서북예술-서안예술학보, 2015(4)
- [7] 李欣忆, 뉴미디어가 도입한 박물관의 안내시스템
설계에 관한 연구, 소주:소주대학, 2015
- [8] 王宏钧, 중국의 박물관학 기초, 상해;상해고적출
판사, 2001
- [9] Donald A. Norman, 梅琼译, 디자인심리학, 北京:
中信出版社, 2010