

능

히스토아
HISTOAR

심미선 | 박경호 | 이건환 | 유승래 | 조형준

TEAM
AVENGERS

목차

01

프로젝트 소개

개요
개발 동기
플랫폼 특징

02

시스템 설명

시스템 제작틀
설계도
서비스 소개

03

프로토타입

프로토타입
데이터 수급
계획 및 콘텐츠
확장 계획

04

시장 전략

마케팅계획
수익구조
전망
기대효과

05

프로그램 시연

Chapter

01

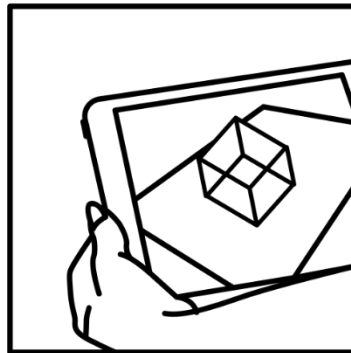
프로젝트 소개

1-1 HistoAR 어플리케이션 이란?



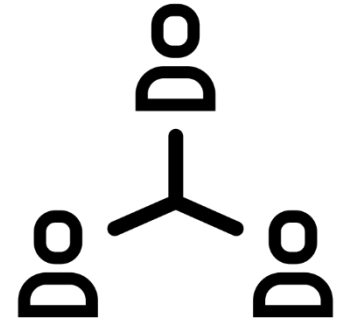
국사 교과서

+



AR 콘텐츠

+



커뮤니티 & 연계

||

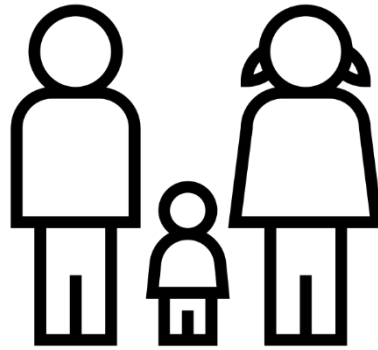


히스토AR



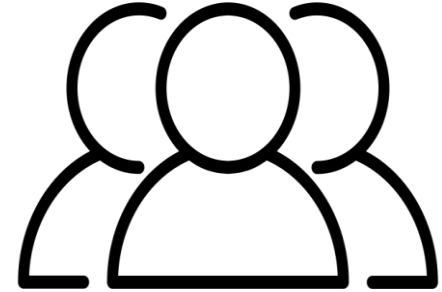
학생

- 국사에 대한 인식 부족
- 역사공부에 대한 흥미 감소
- 외부활동 감소로 인한 사교성 저하



학부모

- 자녀와의 유대관계 중요
- 학부모들의 재충전 필요성
- 경험에 의한 교육 강조



기타 사용자

- 관광산업에 대한 관심 고조
- 지역 역사 관련된 관광자원에 대한 홍보, 활용 부족
- 지역간 테마 통합을 통한 스토리텔링형 콘텐츠 필요

1-3 플랫폼 특징



Chapter

02

시스템 설명

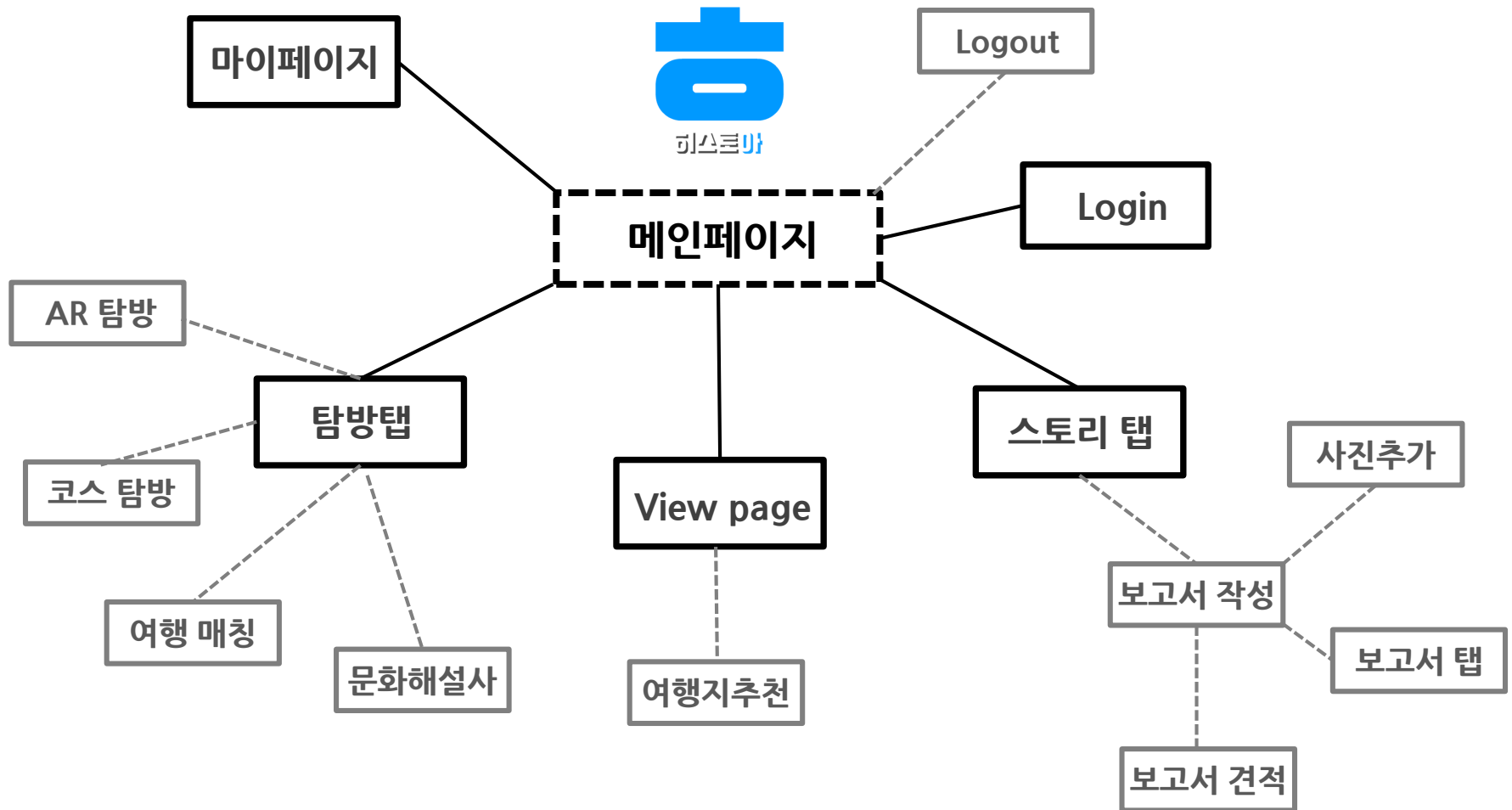


웹 기반 시스템

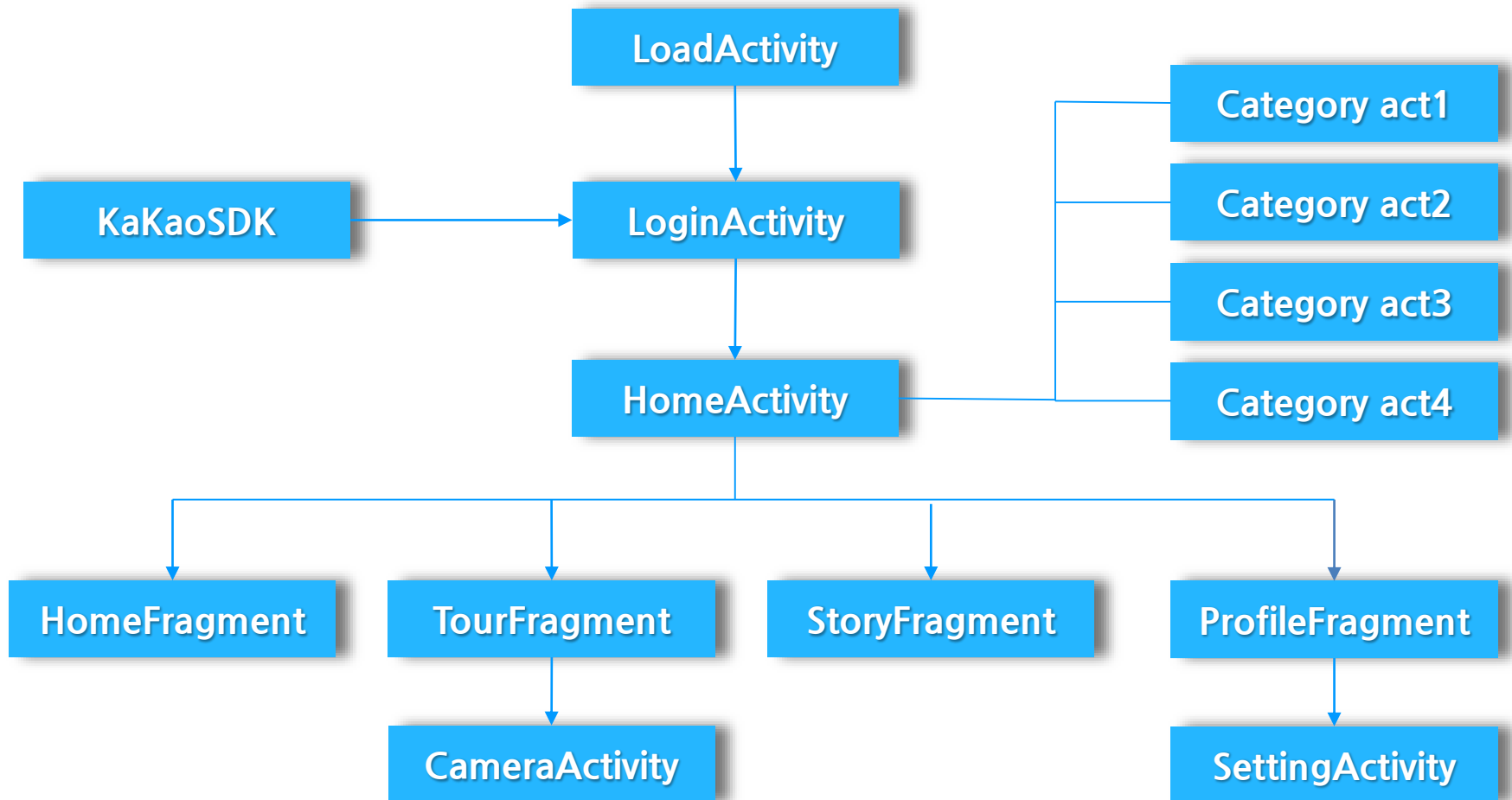


스마트폰 App

2-2 설계도 - 화면 구성도



히스토아 어플리케이션 Information Architecture





KakaoTalk
API

카카오톡 연동 로그인을 위한 api



Google Maps API

Map View사용, 경도와 위도 정보를 위한 api



OpenCV

실시간 이미지 프로세싱에 중점을 둔 라이브러리



vuforia™

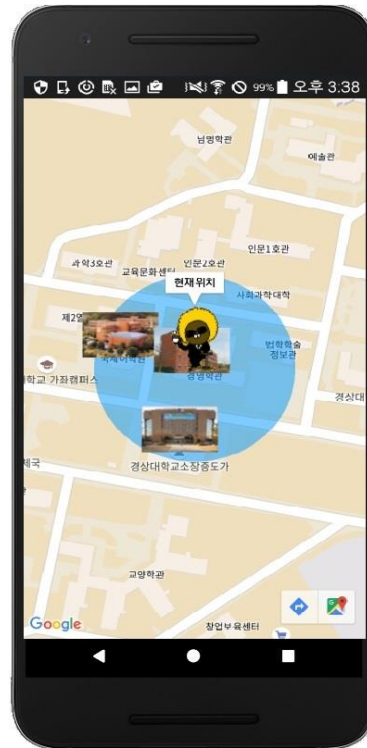
퀄컴에서 제작한 증강현실 플랫폼



unity

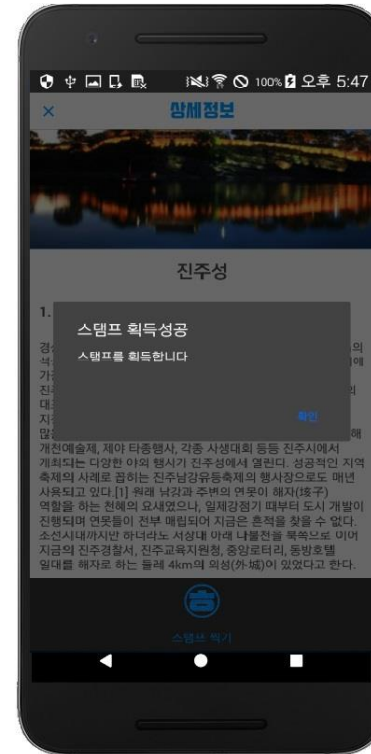
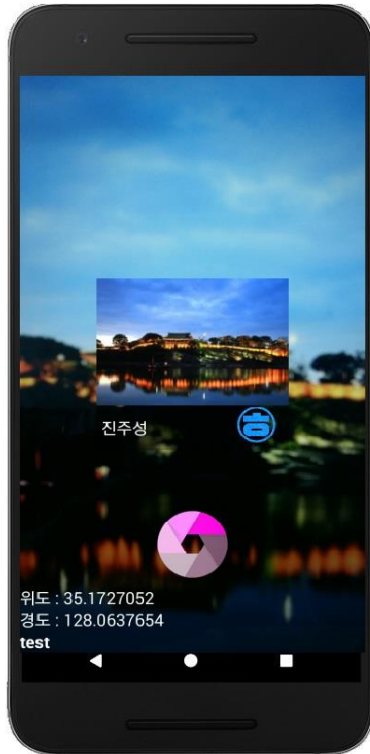
증강현실 (AR)을 위한 3D 그래픽디자인 플랫폼

2-4 메인서비스 소개



Google Map API를 통해 나의 위치와 유적지의 위도 경도를 파악

2-4 메인서비스 소개



현재위치 반경 안에 들어온 유적지를 선택 시 스탬프를 찍을 수 있는 AR창 팝업

여행 테마에 맞는 유적지 추천



학생연령에 따른 매칭 시스템



손쉬운 보고서 제작 및 제출 가능



모듈 단위로 보고서 제작비 계산





전문 문화해설가 예약서비스

SNS연동을 통한 프로필 및 스탬프 관리 페이지



Chapter

03

프로토 타입

3-2 프로토타입



로딩화면

최초 실행 시 로드화면
입니다.



로그인화면

히스토아 개인 이메일 계정
또는 카카오톡 SNS 계정연
동 로그인을 제공합니다.



메인화면

로그인이 성공하면 홈 화면
또는 AR카메라 화면으로
이동하기 위한 버튼이 나옵
니다.

3-2 프로토타입



홈 탭

메인 화면 이동 시
최초로 보여지는 홈
탭입니다.



탐방 탭

AR카메라 화면으로
이동하기 위한 탐방
탭입니다.



AR화면

유적지를 카메라에 인식
시키면 AR화면이 나타
납니다.

3-2 프로토타입



상세설명화면

음성설명을 듣거나 인식한 유적지에 스탬프를 찍을 수 있습니다.



코스추천화면

역사 교과서에 나와있는 유적지들을 추천합니다.



매칭화면

카테고리별로 오픈채팅에 참여할 수 있습니다.

3-2 프로토타입



예약화면

전문 문화해설가를
예약할 수 있습니다.



스토리 탭

촬영한 사진을 정리하거나
보고서를 작성할 수 있는
탭입니다.



프로필 탭

획득한 스탬프를 확인 할
수 있습니다.

3-2 프로토타입



포인트 상점

획득한 스탬프로 포인트를 쌓아서 기념품을 살 수 있습니다.



즐거찾기

AR카메라로 인식한 유적지들을 즐거찾기 하여 쉽게 접근할 수 있습니다.



랭킹화면

다른 사용자와 함께 스탬프 경쟁을 할 수 있습니다.

3-3 데이터 수급 계획 및 콘텐츠 확장 계획

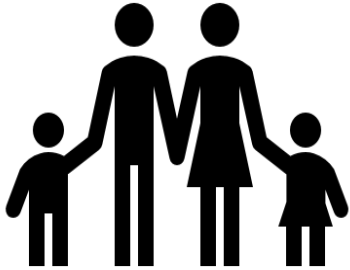
○ MAP Open API 활용하여 시스템 탑재	○ 공공데이터 활용한 기초 콘텐츠 확보
○ 각 지역 박물관 연계	○ SNS연동 플러그인 적용하여 콘텐츠 확장

Chapter

04

시장 전략

4-1 마케팅 계획



유아 및 학부모



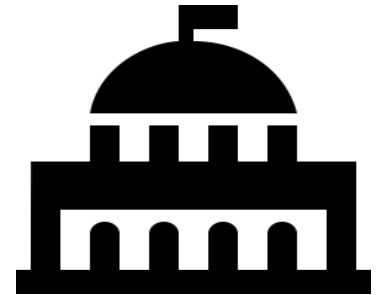
TV 광고와 프로그램 PPL
+
블로그와 카페



학생



SNS
(페이스북 & 인스타그램)



지자체 및 관련업계



지자체 기관지
+
업계 월간지

4-2 수익구조

플랫폼 제휴

최초년도 1회 구축예상
= 186,000,000

콘텐츠 제휴

최초년도 1회 업체예상
= 2,000,000(월) * 12
= 24,000,000

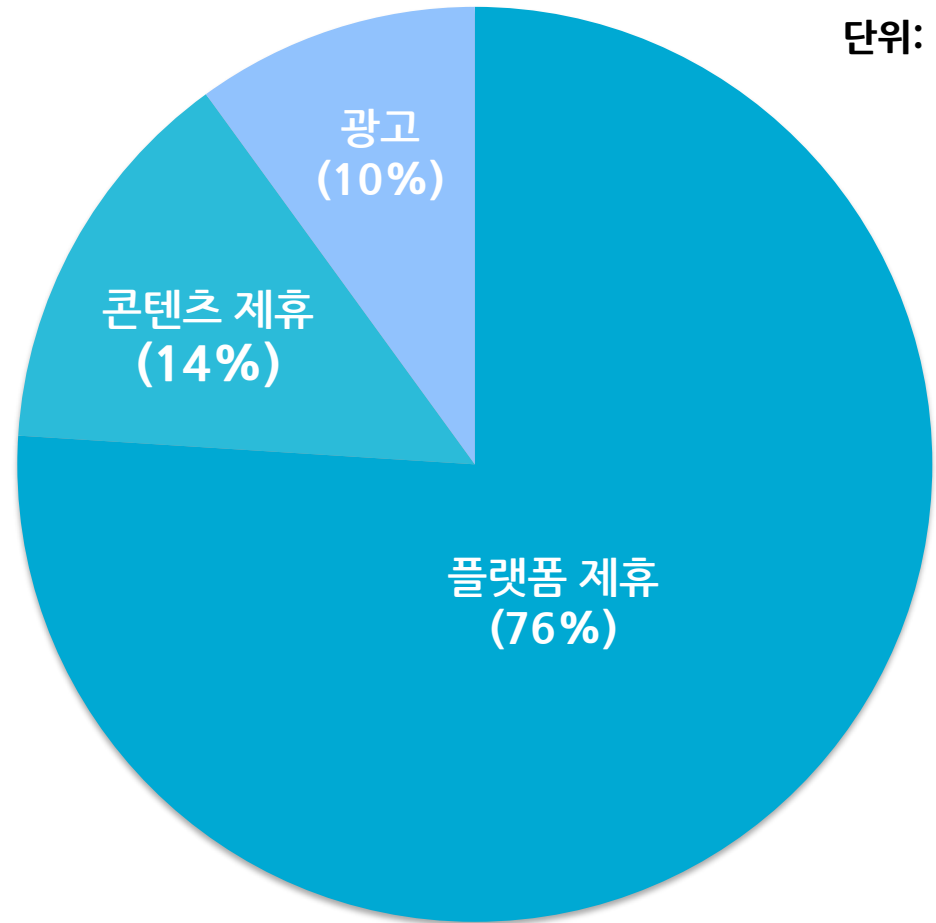
광고 메인광고

2,940,000(월) * 12
= 35,280,000

CPC

18,000(월) * 12
= 216,000

단위: 년



역사
관심 증가

AR
익숙함 증가

체험활동의 역동성 향상
+
해당 산업 규모 확대

어플
이용자 증가

인력보충
필요

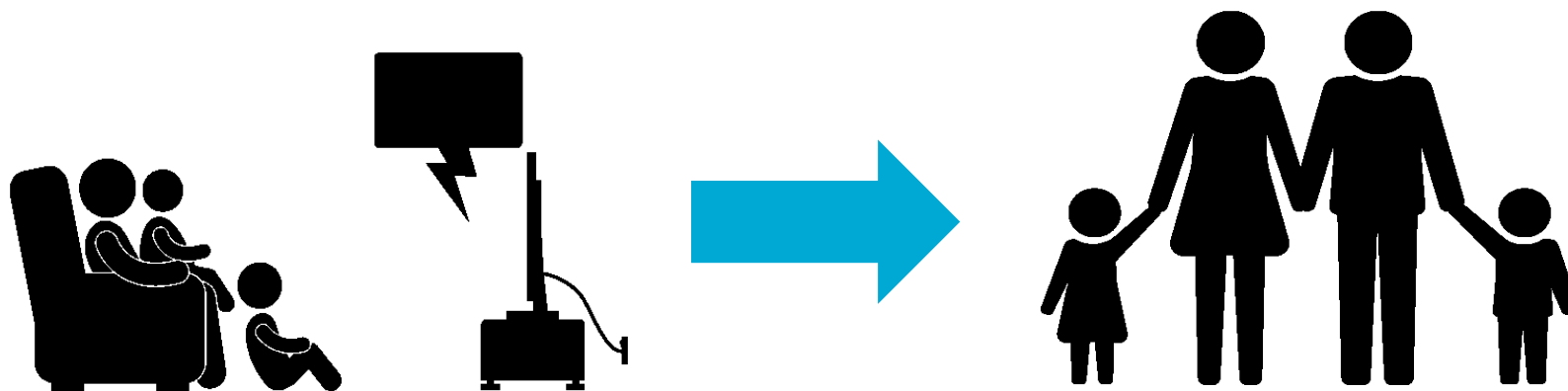
일자리 창출 효과

지자체 및 업계
관심 증가

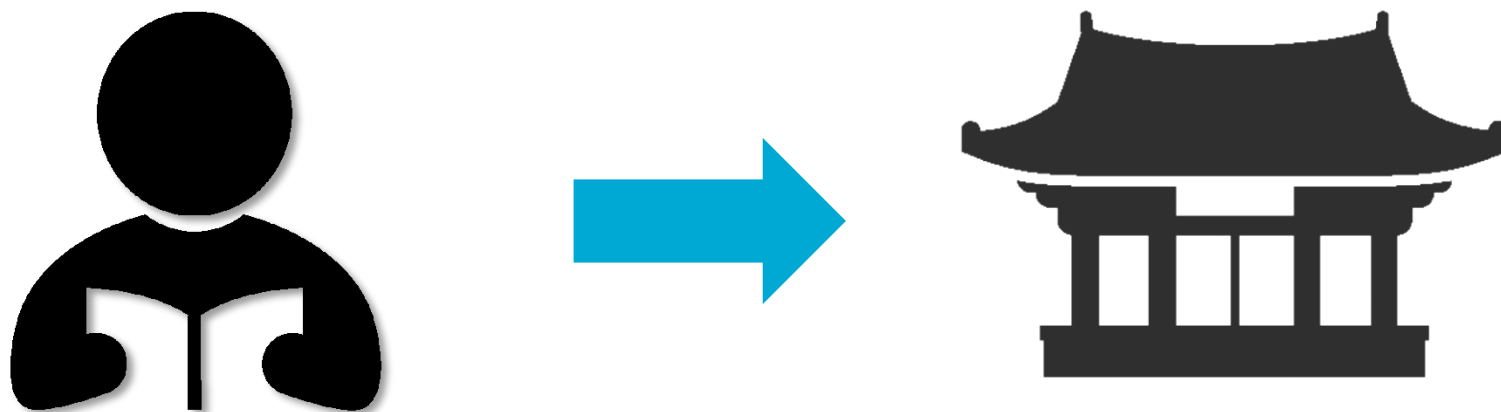
다양한 관광지
부각

주변 산업 규모 확대
+
지역 경제 활성화

4-4 기대 효과

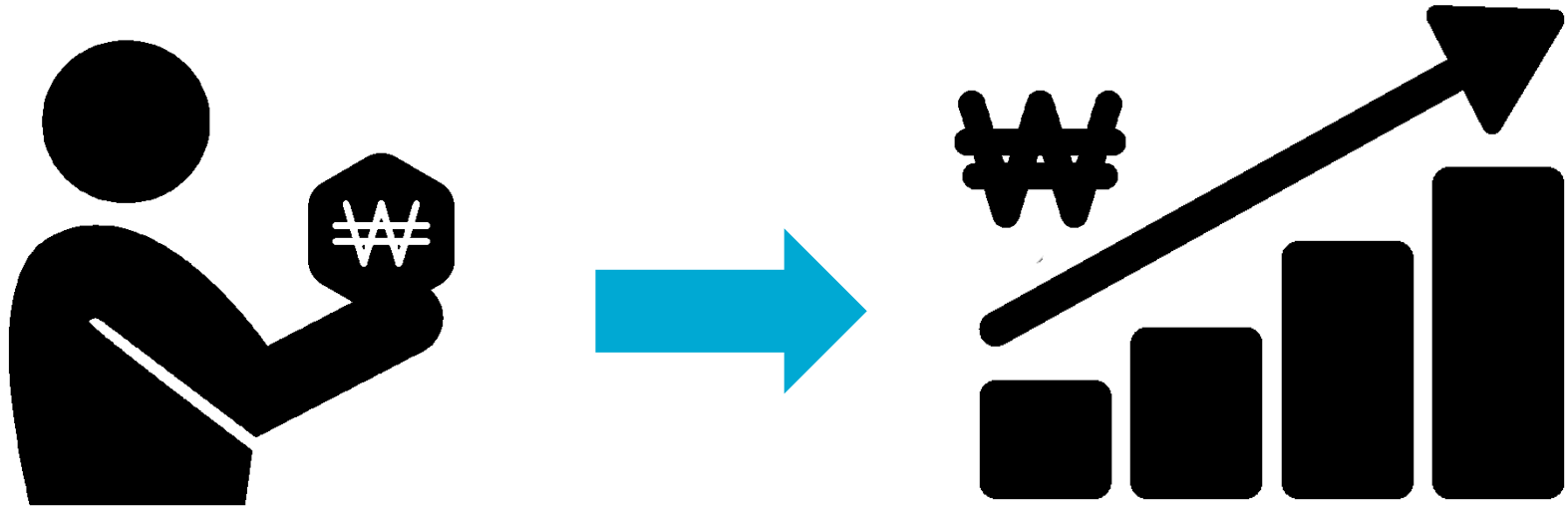


- ① 아이들과 부모의 역사의식 함양 및 고취
- ② 여가시간을 함께 보냄으로써 유대관계가 향상
- ③ 매칭 시스템을 통하여 사교성을 증진과 정보 공유
- ④ 주말 시간의 효율적 활용을 위해 받는 스트레스에서 탈피



- ① 여행을 통한 학습에 대한 두려움 해소로 교육효과 증대
- ② 이용자의 수준에 맞는 설명으로 이해력 향상
- ③ AR을 통한 콘텐츠 제공으로 교육효과 증대
- ⑤ 다양한 분야의 교육 사업으로 확장 가능

4-4 기대 효과



- ① 다양한 혜택들을 통해 흥미도를 높여 지속적 이용이 가능
- ② 관광지 방문을 통해 해당 지역들의 경제적 성장 기대
- ③ 본 보고서가 대표적인 보고서 양식으로 사용 될 수 있어
향후 문서 작성에 소요되는 비용 감소 가능

Chapter

05

프로그램 시연

Q & A



히스토아
HiSTOAR