

VR 음악센터 사용자 메뉴얼

VR 음악센터의 개발자 사용자를 위한 메뉴얼입니다.

- VR 음악센터의 저작권 및 권한은 모두 TimmyRoom에게 있습니다.
- 빌드 및 사용법은 ReadMe를 참고하세요.

VR 음악센터의 사용자를 위한 메뉴얼입니다.

0. 예상 사용 시나리오

VR음악센터가 활용될 수 있는 사용자 예상 사용 시나리오입니다.

VR 음악센터의 예상 사용 시나리오입니다. 상황 1, 2는 다음의 전제 하에 발생하였음을 가정합니다.

[전제]

본 프로그램은 노인복지회관이나 문화 센터 등에서 사용된다. 노인복지회관 시설 중 최소 3평의 공간 이상의 방 안에 VR 기기와 현재 사용자의 실행을 모니터할 수 있는 외부 모니터 기기를 설치한다. 기기간 연결 상황이 원활하다는 전제 하에서 본 프로그램을 실행할 수 있다. 주기적으로 시스템을 점검할 수 있는 인력이 1명 이상 존재 해야한다.

1. 복지시설 및 문화센터가 부족한 지역에 거주하는 70대 노인 A씨의 경우

최근 TV 프로그램을 통해 트로트 가수의 콘서트에 관한 영상물을 본 A씨는 음악과 악기연주에 관심이 생겼습니다. A씨가 사는 역은 지하철이 없고, 마을 버스도 시간 간격으로 존재하는 지역으로, 그의 지역에서는 전문 악기연주자를 초빙해 수업을 해줄 수 있는 장소와 상황이 여의치 않습니다. 배움에 대한 열정으로 악기 연주 뿐만 아니라 춤, 최근 유행하는 트로트 프로그램의 콘서트 등 여러 문화생활에 관심이 많은 A씨는 항상 더 경험해보고 싶어 합니다.

70대 노인 A씨는 주에 약 1~3회 노인복지관(경로당)으로 외출을 합니다. 운전과 장거리 이동이 힘든 A씨에게 복지관은 몇 안 되는 만남의 장소입니다.

A씨는 다양한 문화 경험을 통한 즐거움과 배움을 통한 성취감, 더불어 또래와의 커뮤니케이션을 원하며 그들의 일부를 해소할 수 있는 복지관을 애용합니다. 그런 복지관에 VR 음악센터가 도입되었다는 소식을 들은 A씨는 뉴스를 통해 접한 최신 기술과 음악센터라는 키워드에 관심을 가져 VR 음악센터를 체험합니다. 복지관 또래들과 함께 각자가 프로그램을 체험했던 모습을 서로 보고, 사용 경험을 공유하며 서로의 이야기를 나눌 수 있었습니다.

비록 현실의 체험은 아니고, 여러 장비들과 프로그램에 참여 중인 본인의 모습이 생소한 상황이었지만, 관심있던 음악 생활과 새로운 기술에 대한 본 체험에 대해 긍정적인 기억을 가지게 되었고, 문화 생활과 여가 활동에 대한 불충족감을 일부 해소할 수 있었습니다. 이번 체험을 통해 난타를 배워 본 A씨는 다음 방문 시 춤과 콘서트장에서 실행하는 난타를 체험해 볼 것을 기대하며 집으로 귀가합니다.

2. 복지시설 및 문화센터가 존재하는 지역에 거주하는 70대 노인 B씨의 경우

70대 노인 B씨는 거주지 인근 문화센터에서 도예등을 배우며 여가 생활을 보내고 있습니다. 최근 인터넷 뉴스를 통해 VR과 AR 등의 신기술에 대한 기사를 본 B씨는 새로운 체험에 관심을 가지게 되었습니다.

유튜브를 통해 VR에 대해 검색해보자 기기를 착용하고 총 게임을 하거나, 몸을 움직이며 게임을 하는 젊은 세대의 영상이 주를 이루었습니다. B씨는 본인이 체험하기에는 무리가 있어보인다고 판단하며 VR 체험에 대한 관심을 접습니다.

B씨가 도예 수업을 위해 문화센터를 찾은 날, 센터 내에 VR 음악센터라는 새로운 프로그램이 도입되었습니다. VR이라는 단어에 유튜브에서 본 영상을 떠올린 B씨는 '젊은 세대가 하는 게임인가?'라는 생각에 발길을 돌리려

하였으나, 외부 디스플레이로 재생되는 화면에서 복잡해보이지 않게 악기 연주, 춤 강습을 체험하는 모습이 보여집니다.

B 씨는 예정된 수업을 마친 후 VR 음악센터를 체험하게 됩니다. 현실과는 분명 차이가 있지만 춤, 난타 등의 체험을 하며 흥미를 느끼고, 유명 트로트 가수의 콘서트에 참여하는 기분이 들며 즐겁게 체험 시간을 즐길 수 있었습니다.

B 씨는 VR 음악센터의 체험으로 VR 기기와 뉴스로만 접하던 신기술에 대한 호기심을 해소할 수 있었고, VR로 즐기는 음악적 활동에 긍정적인 의견을 가지고, 재방문을 기대하며 귀가하였습니다.

1. VR음악센터를 이용하기 위한 사전 하드웨어, 소프트웨어 세팅 메뉴얼입니다.

VR 음악센터의 진행을 위해서는 '컨트롤러'와 '헤드셋'을 착용하셔야 합니다.

아래의 사진을 참고하여 착용하여 주세요.

1) 헤드셋 착용법입니다.

- 헤드셋 조정: 불편감을 줄이려면 헤드셋은 균형이 맞도록 중앙에 위치해야 하며 렌즈 사이 거리(축 내부 거리 또는 IAD)가 각 사용자에게 맞도록 적절하게 조정되어야 합니다.
- 헤드셋의 렌즈를 시야에 맞추어 착용하고 헤드셋 뒤의 조절 끈을 이용하여 머리에 맞추어 조정합니다.



2) 컨트롤러 그랩법입니다.

- 컨트롤러의 고정 끈에 엄지 손가락을 제외한 네 손가락을 넣은 후 컨트롤러 상단의 원형 부분이 위로 오게 하여 잡습니다.



2. 플레이어 생성 및 접속

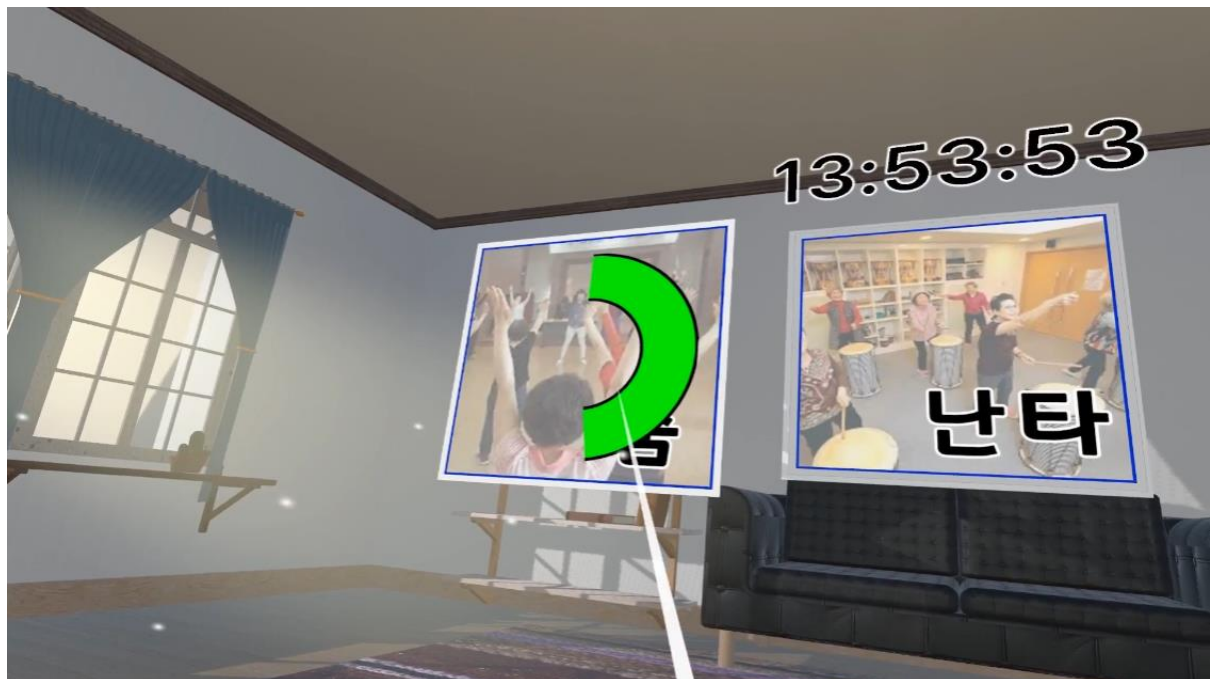
- VR 음악센터를 진행할 때 사용자의 정보를 저장할 수 있습니다.



*플레이어 최초 접속 시 메인 화면

3. VR음악센터 로비 (콘텐츠 선택)

- 플레이어가 VR 음악센터에 프로필을 선택한 후 프로그램을 진행시키면, 로비에서 콘텐츠를 선택할 수 있습니다.



4. VR음악센터 춤

- 컨트롤러를 이용하여 간단한 춤 동작을 배우고 노래에 맞춰 진행할 수 있습니다.

- 간단한 기기 조작을 통한 VR 댄스 체험

컨트롤러를 쥐고 위아래로 흔드는 간단한 동작을 통해 VR 상에서의 춤추기를 경험할 수 있습니다. 간단한 몸의 움직임을 통해 격한 동작이 힘든 사용자에게 춤의 경험을 제공합니다.



5. VR음악센터 난타

- 컨트롤러를 이용하여 간단한 난타 박자를 배우고 노래에 맞춰 연주할 수 있습니다.
- 간단한 기기 조작을 통한 VR 난타 체험
- 리듬 게임을 플레이하는 듯한 게임성 있는 난타 콘텐츠

컨트롤러를 쥐고 위아래로 흔드는 간단한 동작을 통해 VR 상에서의 난타 연주를 경험할 수 있습니다. 난타 연주의 방식과 판단을 리듬 게임과 유사하게 기획하여, 사용자에게 하여금 난타를 연주하며 리듬 게임을 즐기는 듯한 경험을 줄 수 있습니다.

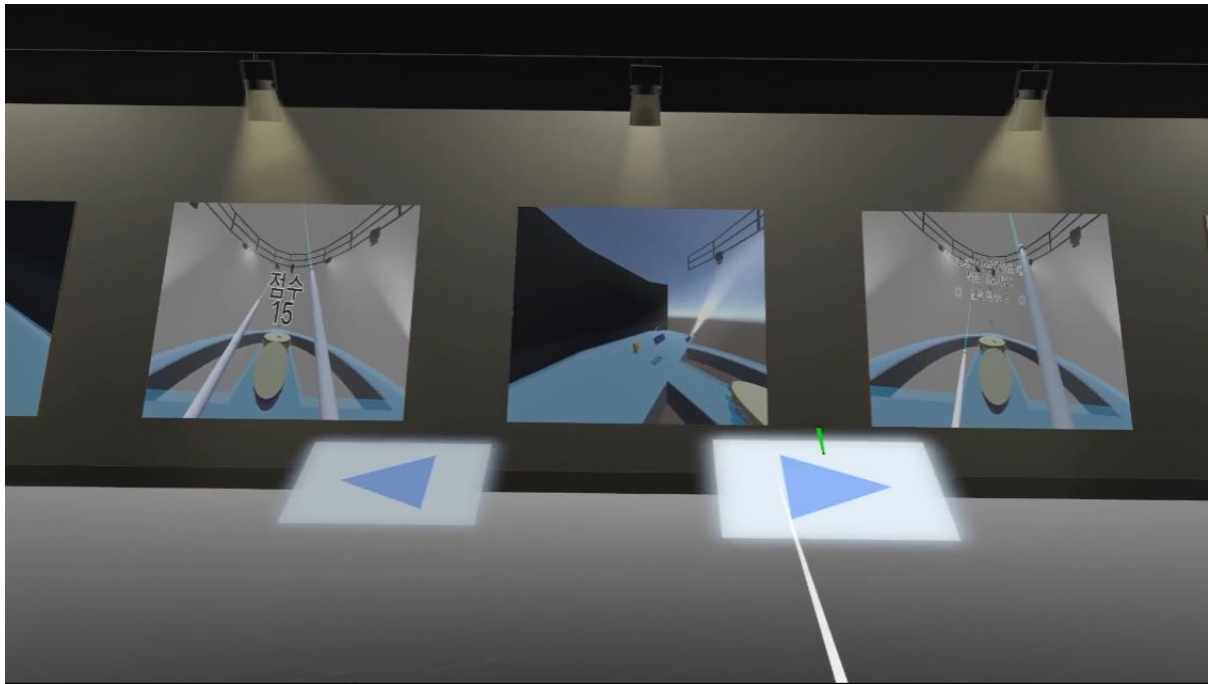


6. VR음악센터 갤러리

- 사용자가 VR 음악센터를 체험한 영상을 한곳에 모아 재생할 수 있습니다. 다른 사용자의 영상 또한 볼 수 있습니다.

- 체험 영상 저장을 통한 사용자간 공유 및 사용자 정보 저장

난타, 춤 등의 콘텐츠 체험 영상 및 사진 저장 기능을 통해 타 사용자간 경험의 공유와 사용자 개인의 경험 저장이 가능합니다. VR 난타와 VR 댄스의 경험을 타 사용자와 공유할 수 있는 VR 갤러리 콘텐츠에서는 아래와 같은 경험을 사용자에게 제공합니다.



7. 돌발상황 발생 시 매뉴얼

- VR 기기 착용 및 프로그램 실행 시 이상 증상 발생 시

a. 뜨겁거나 불편할 정도로 따뜻한 헤드셋을 피부에 지속적으로 접촉하는 경우, 피부 불편감, 홍반 또는 저온화상을 유발할 수 있으므로 사용 또는 충전을 중단하고 냉각시키세요.

b. 헤드셋 사용 중에 다음 중 하나의 증상이 나타나는 경우 즉시 사용을 중단하세요. : 발작, 의식 상실, 눈의 피로, 눈 또는 근육 경련, 무의식적인 움직임, 시력 저하, 흐린 시야, 복시 또는 기타 시력 이상 증세, 현기증, 방향감각 상실, 균형감각 손상, 손과 눈의 협응 장애, 과도한 땀, 타액 분비 증가, 메스꺼움, 어지럼증, 머리 또는 눈의 불편감 또는 통증, 졸음, 피로, 기타 멀미와 유사한 증상

c. 의료기기와의 간섭. 헤드셋 및 컨트롤러에는 전파를 방출하는 자석 또는 부품이 포함될 수 있으며, 이는 심장 박동기, 보청기, 제세동기 등 주변 전자기기의 작동에 영향을 줄 수 있습니다. 심장 박동기나 기타 의료 기기를 이식한 경우에는 의사나 의료 기기 제조업체와 먼저 상담한 후 헤드셋 또는 컨트롤러를 사용하십시오. 헤드셋 및 컨트롤러와 의료 기기 사이에 안전 거리를 유지하고, 의료 기기와 지속적인 간섭이 발생하는 경우에는 헤드셋 또는 컨트롤러의 사용을 중지하세요.