

PROJECT 01

# ANDERSEN

안데르센 동화 전시회

2024. 06. 12.



김홍덕 | 김민정 | 송은영 | 이가은

# INDEX

1 Team 구성

2 프로젝트 개요

3 콘텐츠  
——  
3-1. 기획 스토리  
3-2. 제작 스토리

4 맵 소개  
——  
4-1. Main Map  
4-2. Sub Map

5 홈페이지 소개

6 수행일정

7 Comment



팀장



담당 MAP :  
눈의 여왕, 인어공주

ZEP 기획 및 맵 제작  
홈페이지 기획 및 제작  
애니메이션 오브젝트 제작



팀원



담당 MAP :  
START MAP, 성냥팔이 소녀

ZEP 맵 제작  
홈페이지 디자인  
캐릭터 디자인 및 제작  
홍보 영상 인트로 제작



팀원



담당 MAP :  
MAIN MAP

ZEP 기획 및 맵 제작



팀원

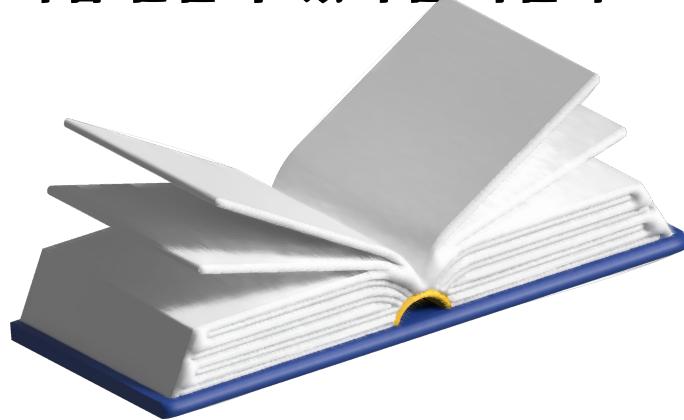


담당 MAP :  
빨간 구두, 인어공주, END MAP

ZEP 맵 제작  
홍보영상 제작  
맵 내 오브젝트 제작

인어공주, 성냥팔이 소녀, 미운 오리 새끼 등...

## 우리가 아는 유명한 동화들을 직접 만날 수 있다면 어떨까요?



안데르센 동화 전시회 기획은 이러한 아이디어에서 시작 되었습니다.

# TARGET

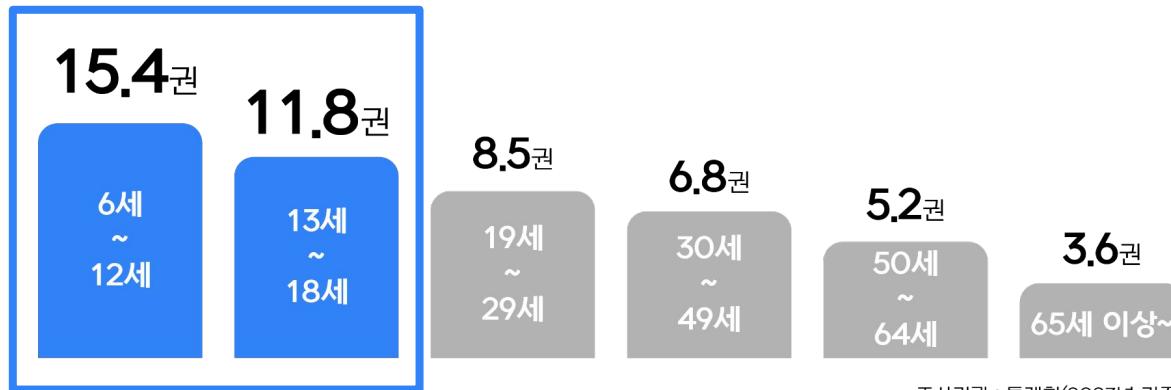
=

## 어린이

‘동화 전시회’ 이니만큼 타겟층을 ‘**어린이**’로 잡았습니다.

어린이를 교육하는 ‘**학부모**’ 와 ‘**교사**’ 또한 타겟층에 포함되어 있습니다.

## 어린이는 책을 얼마나 읽을까?

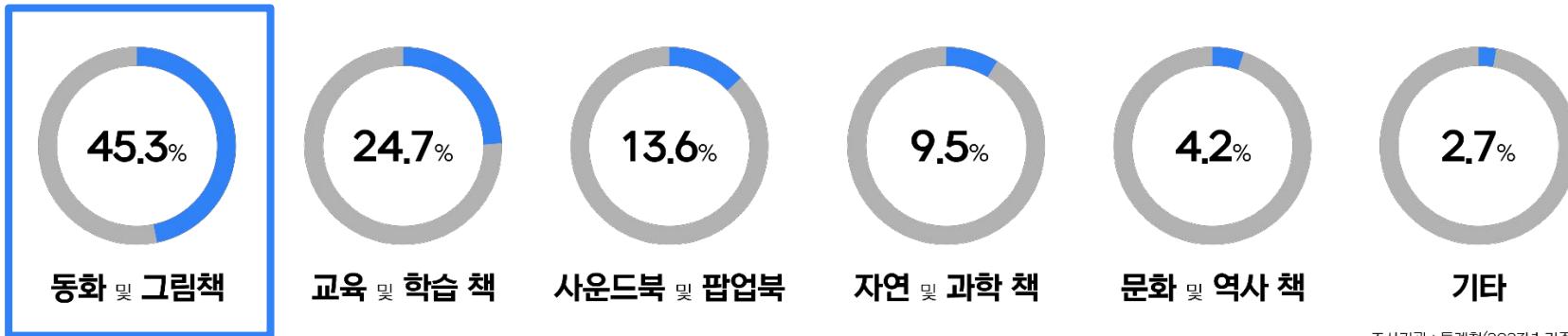


조사기관 : 통계청(2023년 기준)

‘요즘 아이들은 책을 잘 읽지 않는다’ 는 것은 잘못된 이야기

어린이는 평균 **15.4권** 으로 가장 독서량이 많은 연령대입니다.

## 어린이가 선호하는 책의 분야는 무엇일까?



조사기관 : 통계청(2023년 기준)

어린이들이 가장 선호하는 분야의 책은 '**동화 및 그림책**'

그렇다면, 책을 단순히 읽는 것만이 아닌

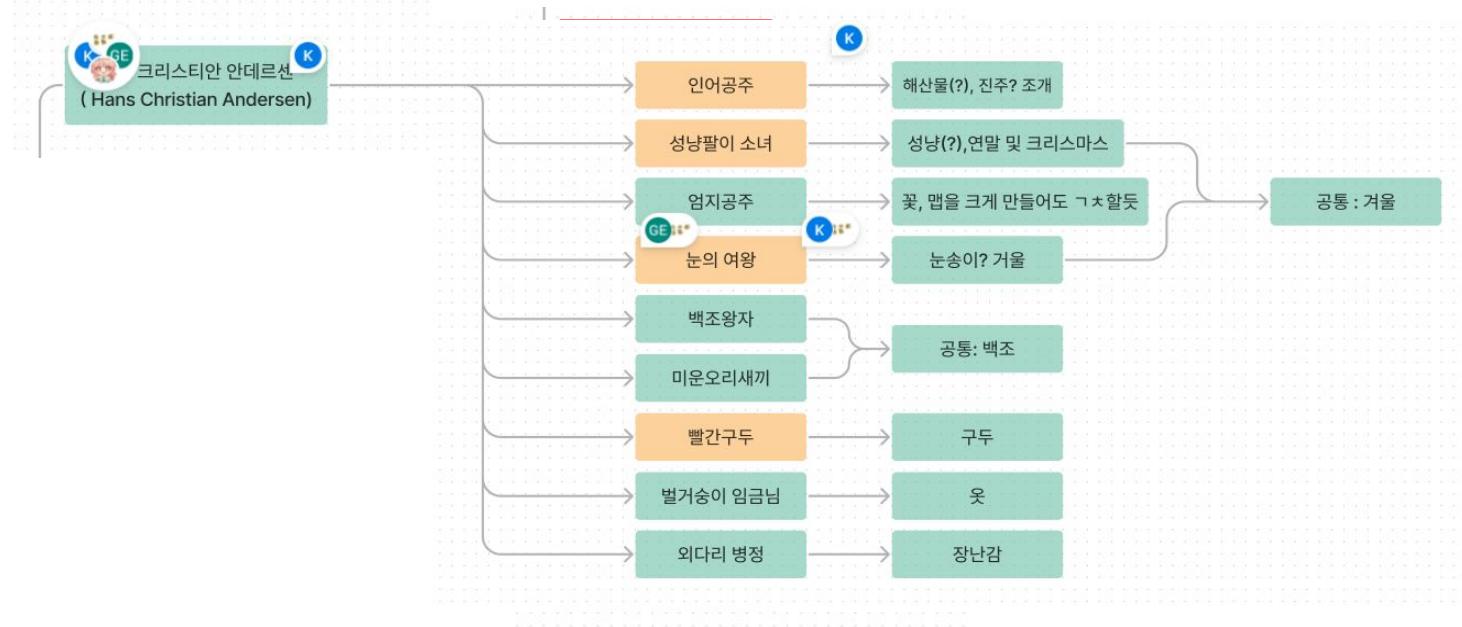
## 직접 체험하며 접해보는 것이 더욱 효과적이지 않을까?

라는 생각으로 이어지게 되었습니다.

3 콘텐츠

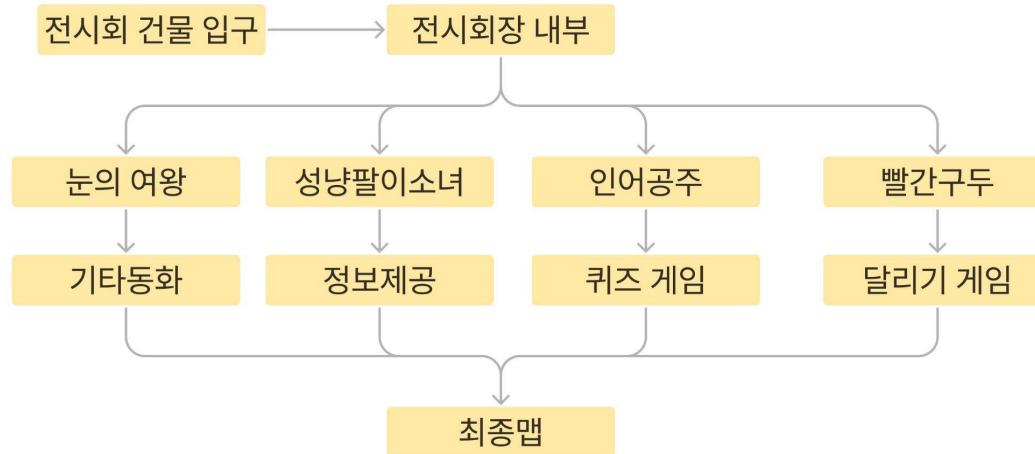
# 기획 Story





안데르센의 대표격 동화와 관련된 오브젝트 리스트를 작성 후 **4개의 동화 선정**

각 팀원이 맵을 담당하여 **컨셉에 맞는 맵을 구현**하고 스토리 및 기획 진행



전체적인 맵 구조 기획 및 맵 내에 **스토리를 녹여내어 독특한 분위기 조성**

사용자의 흥미가 끊기지 않게끔 **자연스러운 맵 이동 흐름**을 구상하여 ZEP 구현



원 페이지로 구현하여 **복잡하지 않고 직관적으로 정보 전달 가능**

안데르센과 선정된 4개의 대표 동화의 정보를 전달하며 다양한 효과와 MAP을 배치하여  
**ZEP에 대한 사용자의 흥미 유발**

3 콘텐츠

# 제작 Story



FALERSSEN

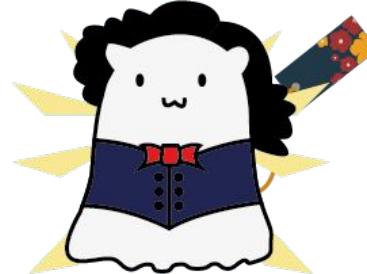
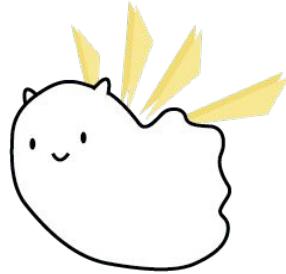
‘페르센’

Fairy + Tale + Andersen  
FAIRSEN  
'Fairy Tale' 과 'Andersen'의 합성어로

안데르센 동화 전시회를 개최하는 팀이라는 느낌을 주었습니다.



## 초기 마스코트 디자인



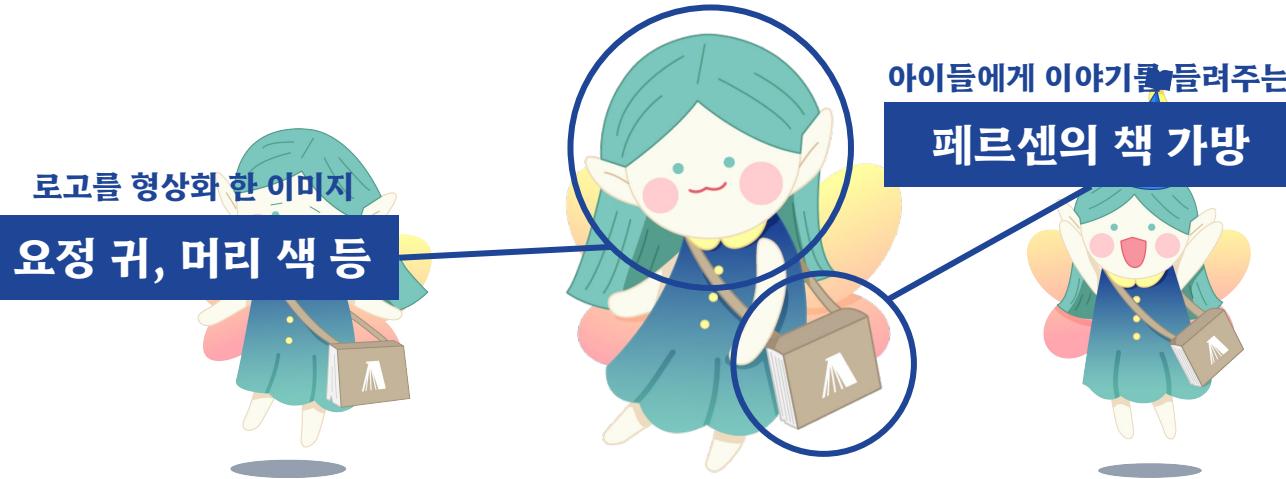
동화 'FAIRY TALE' 이라는 단어에 초점을 맞추어

'요정'과 '꼬리' 이미지를 따와 요정에게 책갈피 꼬리가 있는 이미지로 제작



동화 'FAIRY TALE' 이라는 단어 중

'요정' 과 '책' 이미지를 따온 스케치 작업



## 'FALERSEN'

아이들과 함께하며 이야기를 들려주기 위해 책을 가방처럼 들고 다니는 요정 페르센.

전시회 준비를 도와달라고 요청하며 맵 곳곳에서 가이드를 줍니다.



Fairy + Tale + Andersen

‘Fairy Tale’ 과 ‘Andersen’의 합성어로

안데르센 동화 전시회를 개최하는 팀이라는 느낌을 주었습니다.





곳곳에 책과 관련된 요소를 배치하여 동화 느낌을 부여



‘안데르센’의 동화를 전시하는 취지에 맞게끔

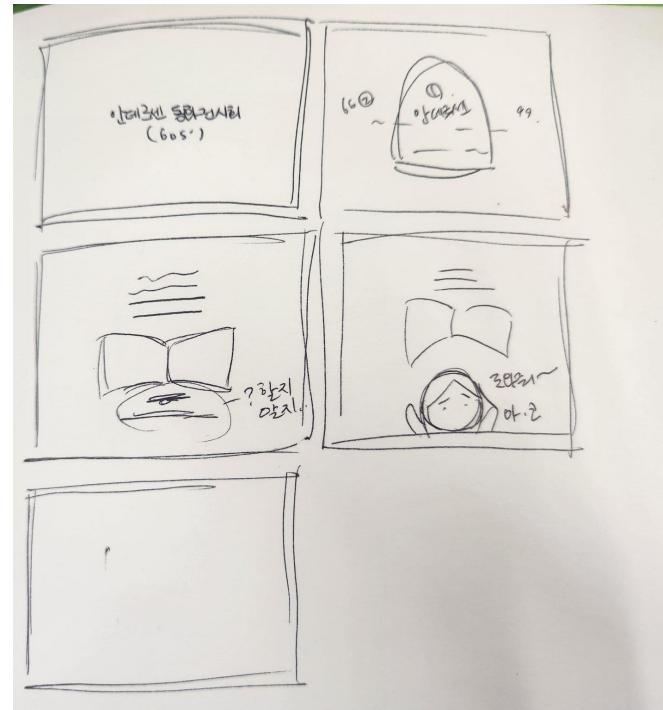
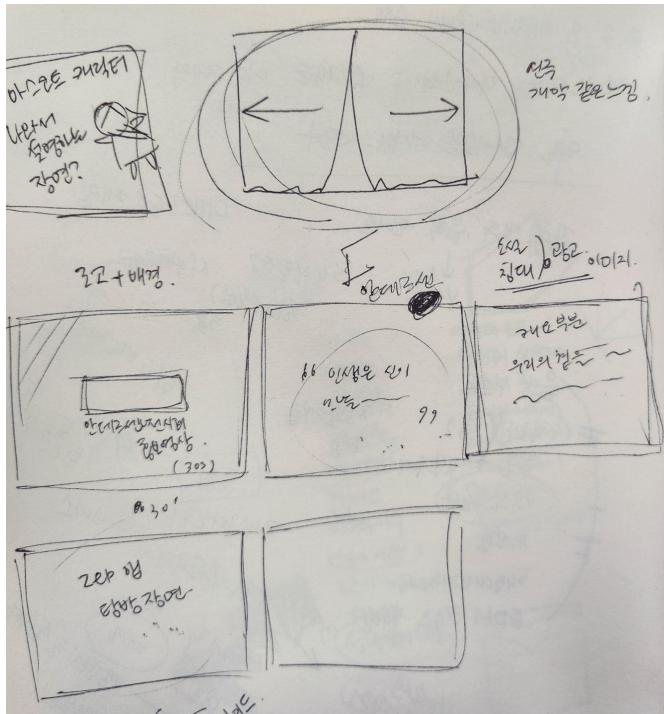
보다 직관적인 ‘**안데르센 동화 전시회**’라는 네이밍으로 변경했습니다.

3

콘텐츠 / 제작 스토리

# 홍보 & 시연 영상







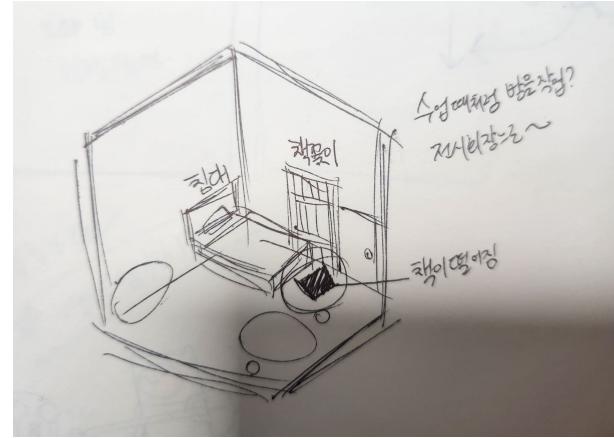




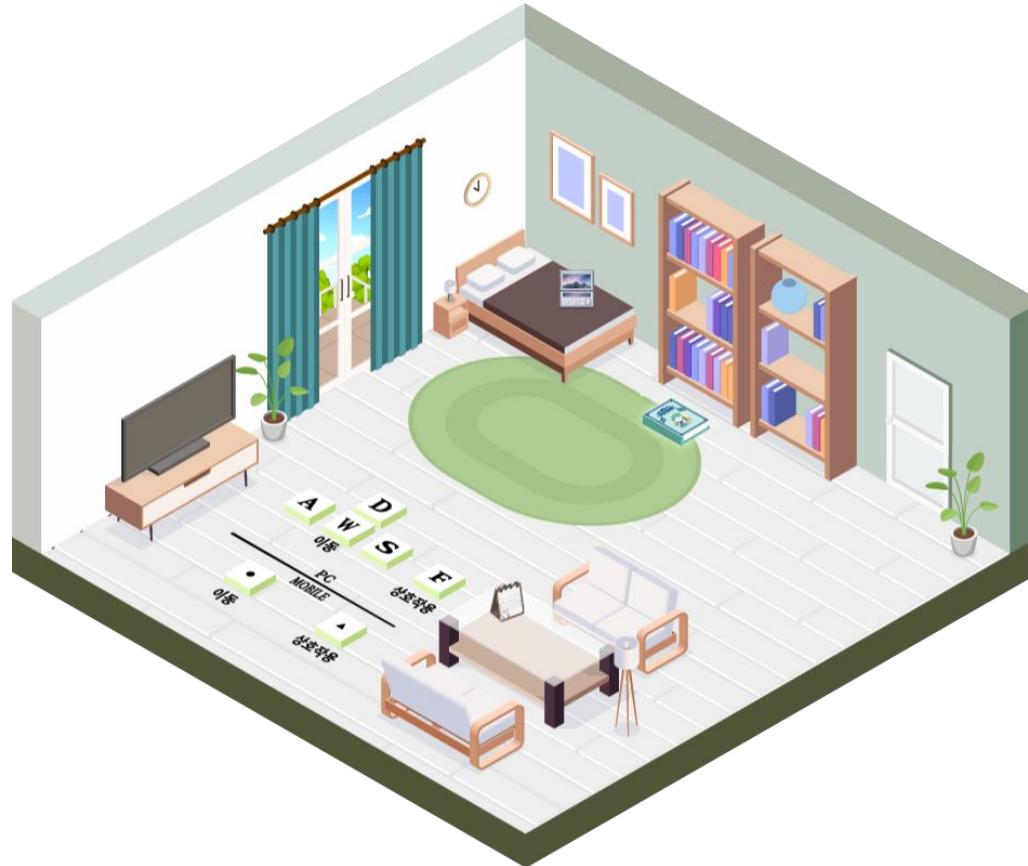
맵 소개

# Main Map 제작

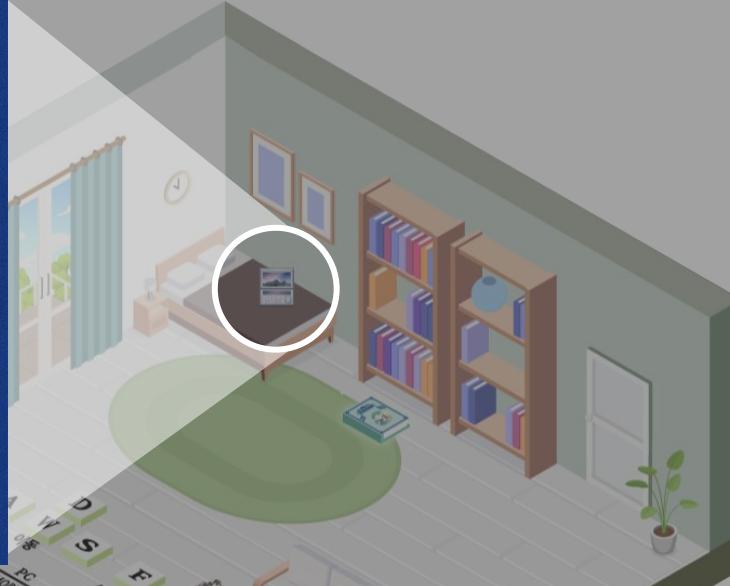
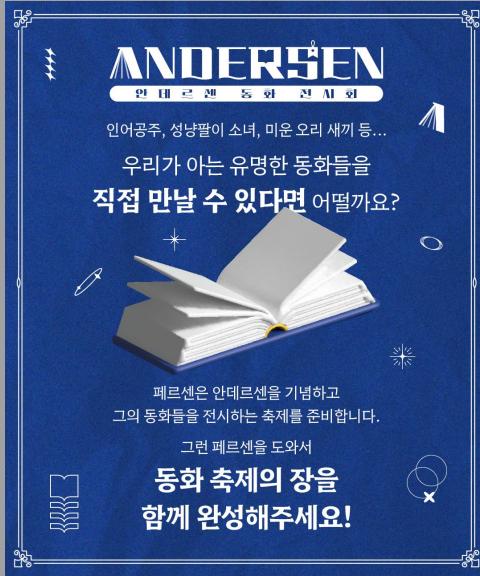




초기에는 전시회장으로 들어가는 입구를 생각했으나  
이후 변경된 스토리와 메인 맵으로 들어가는 개연성을 위해  
**‘사용자의 방’으로 시작 맵을 변경했습니다.**

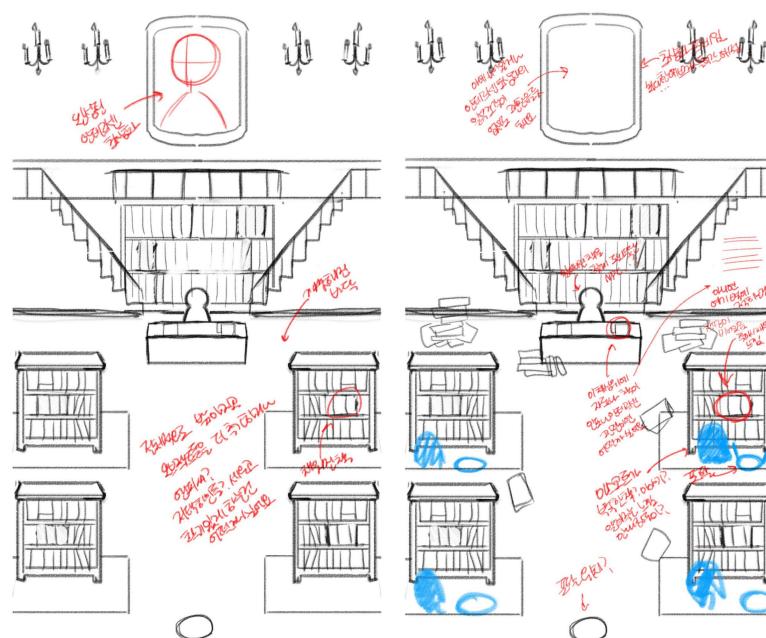






맵이 시작될 때 사용자가 스폰되는 자리에 배치하여  
바로 상호작용 해 확인할 수 있도록 유도



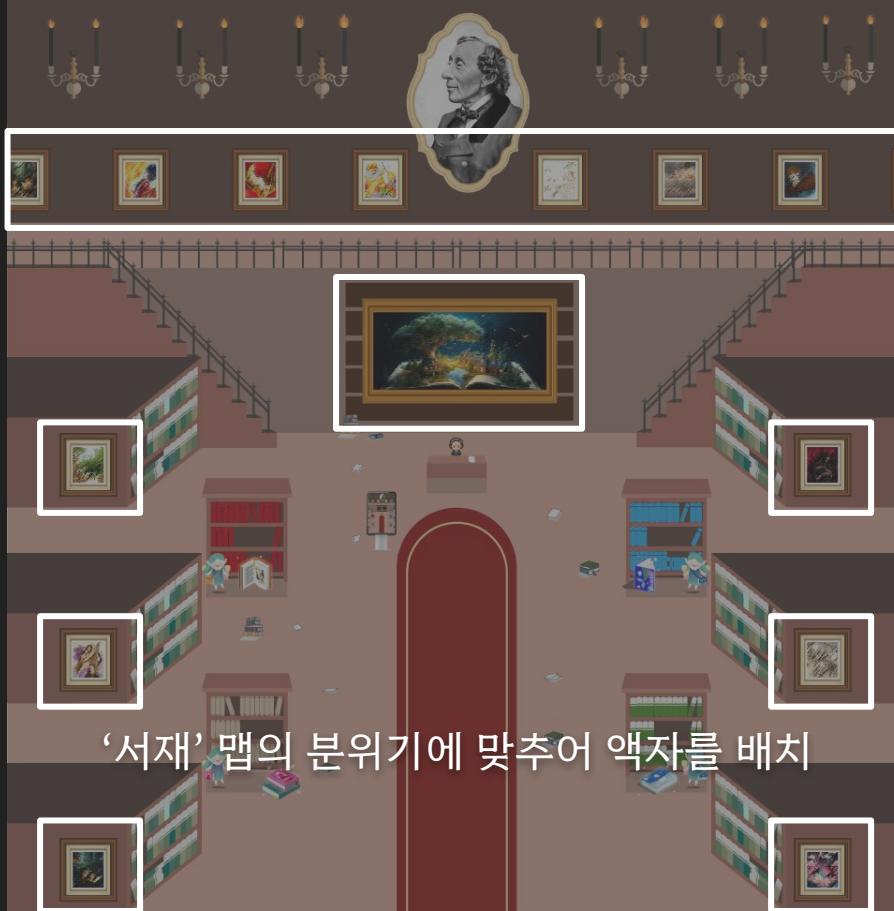


기존에 진행하던 전시회장은 피드백을 받아

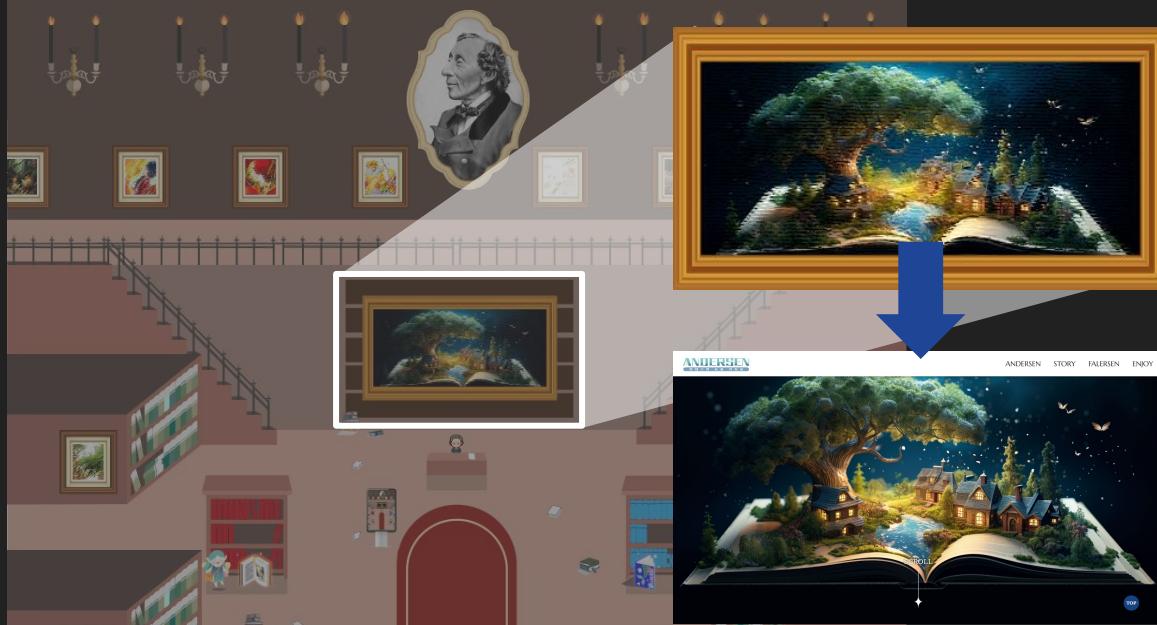
‘안데르센의 서재’로 변경해, 보다 **다양한 체험 요소**를 추가했습니다.







‘서재’ 맵의 분위기에 맞추어 액자를 배치

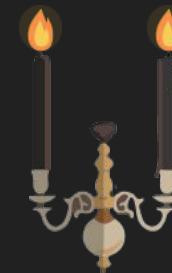
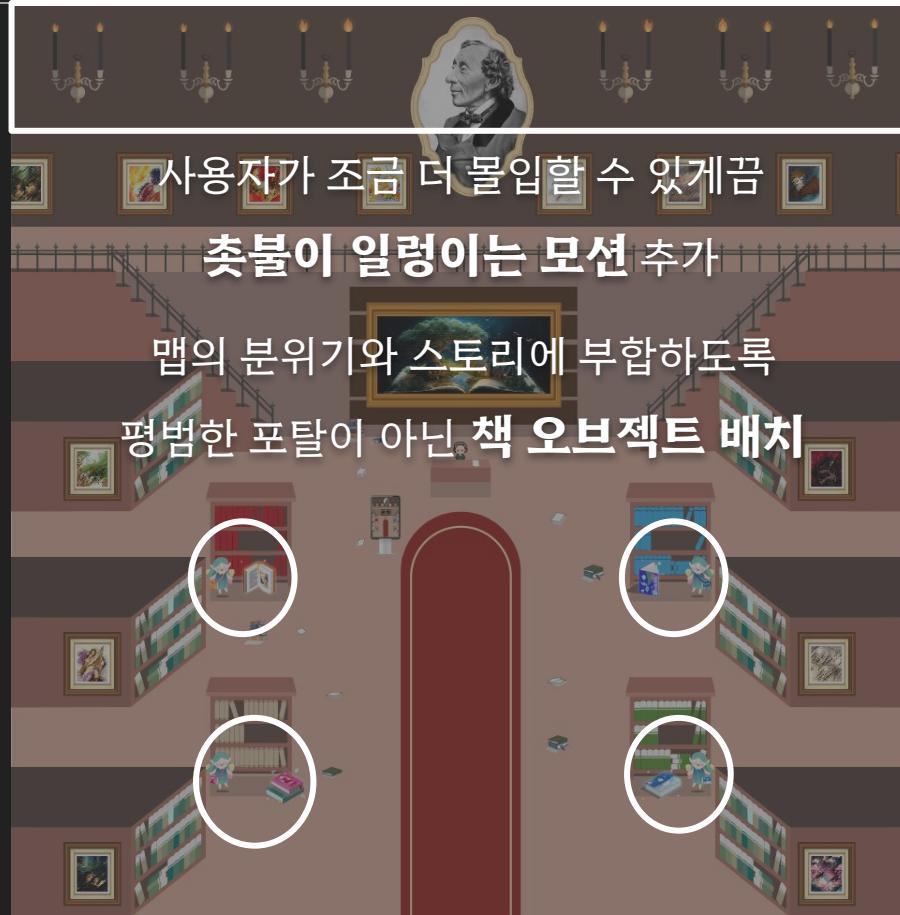


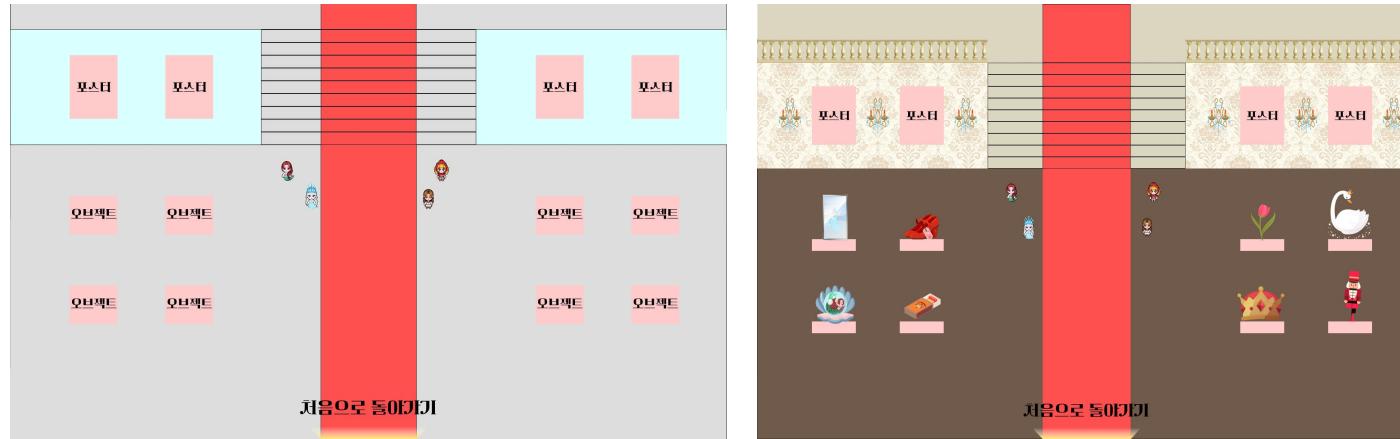
가장 큰 액자에 홈페이지를 배치해 상호 작용을 하면 팝업으로 뜨게 되어  
편하게 홈페이지를 구경할 수 있습니다.



사용자가 조금 더 몰입할 수 있게끔  
총불이 일렁이는 모션 추가

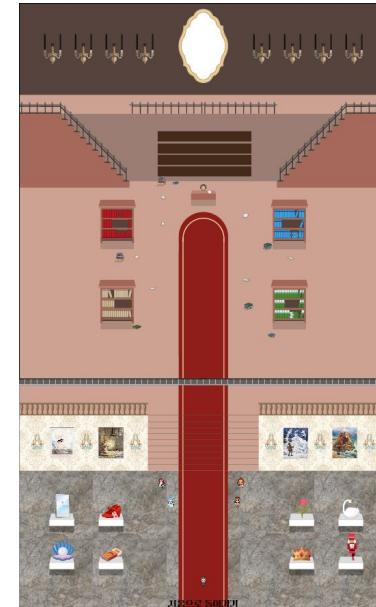
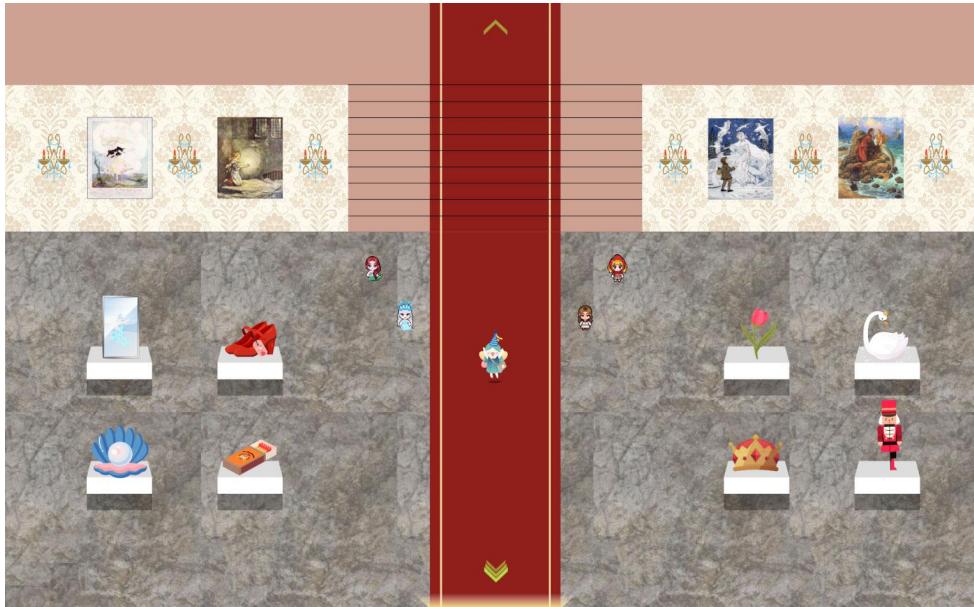
맵의 분위기와 스토리에 부합하도록  
평범한 포탈이 아닌 책 오브젝트 배치





사용자가 모아온 스탬프를 이용해 넘어갈 수 있는 엔딩 맵입니다.

맵에 들어가면 모아온 스탬프들이 전시되어 있고, 각 맵의 주인공들이 한데 모인 모습으로 축하하는 것을  
**통해 전시회가 성공적으로 마무리 되었다**는 느낌으로 기획되었습니다.



서재와 이어진 저택 홀 느낌으로

메인 맵과 맞추어 사용자가 맵을 이동했을 때 **이어져 있다는 느낌**을 주었습니다.





맵 소개

# Sub Map 제작



**성냥팔이 소녀****빨간 구두****인어 공주****눈의 여왕**

각 4개의 맵이 따로 구성되어 있습니다.

각각의 동화를 소개하는 맵이기에

**고유의 분위기**를 보여주되, **전체적인 느낌은 통일**시켰습니다.

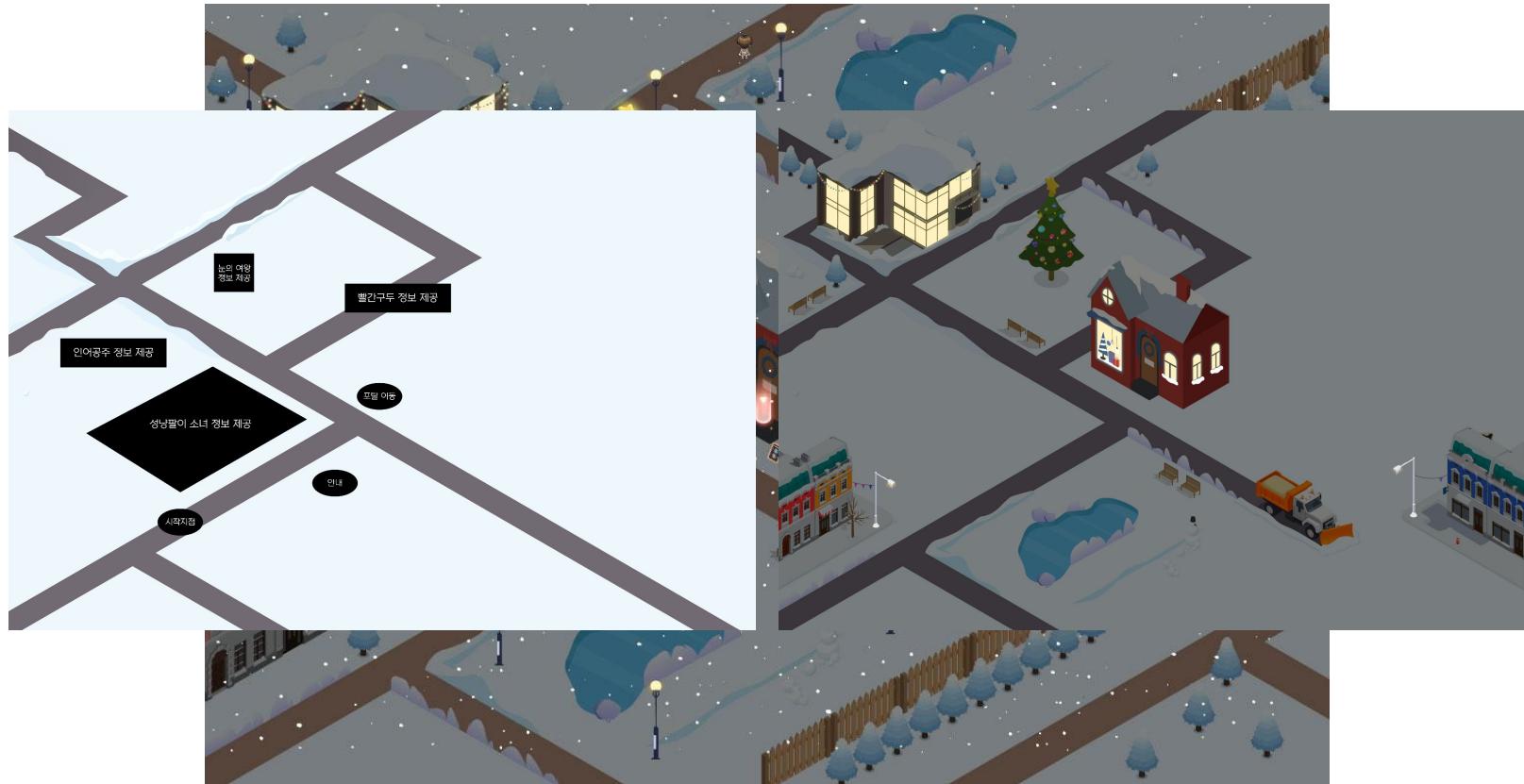
4

맵 소개 / Sub Map

# 성냥팔이 소녀

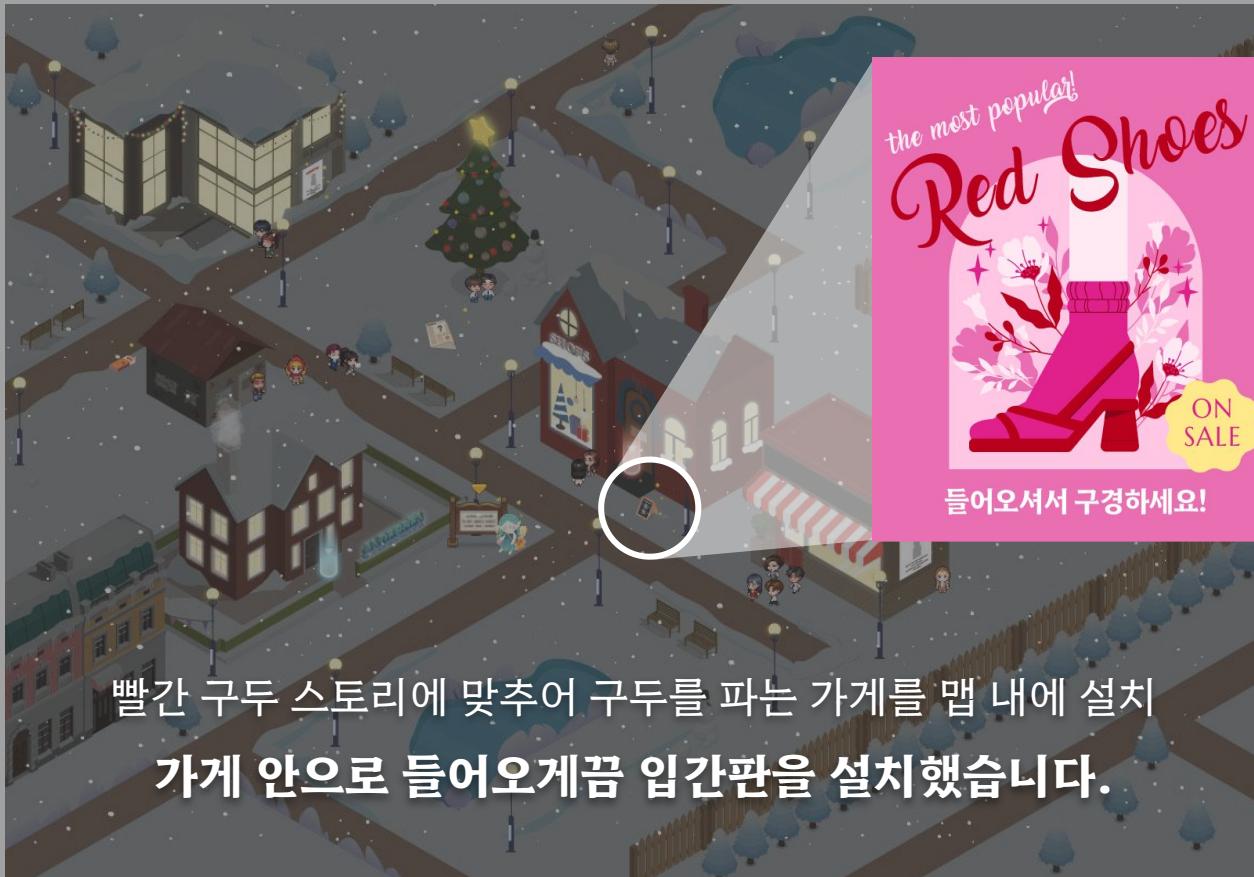


ANDERSEN  
안데르센 동화 전시회





- 특성에 맞게끔 맵 전체에 눈이 내리는 모션과  
크리스마스 트리와 전구가 반짝거리는 모션을 적용시켜  
**분위기를 더욱 끌어올리고 완성도를 높였습니다.**







눈의 여왕 스토리에 맞추어  
카이를 찾는다는 실종 전단지 컨셉으로 팝업 제작하여  
눈의 여왕에 대한 정보를 쉽게 전달

사라진 친구를 찾습니다.  
이름은 카이, 눈을 보는 것을 좋아해요.  
눈의 여왕이 제 친구를 데려갔어요.

이 소년을 보신 분은 게르다에게 말해주세요.  
저는 제 친구 카이를 찾으러 가야해요.

PLEASE HELP FIND



**Daily News**

# FALERSEN NEWS

Andersen Fairy Tale Exhibition, Tuesday, June 01, 1870 NO. 01

## WHERE IS THE PRINCESS?



비단 속 인어 왕국에서 헌터당 소란이 일었다. 인어 왕의 막내 공주가 사라져버린 것을 뒤늦게 알았기 때문에 파장을 더욱 깊으리라. 인어 왕은 금히 수색대를 파견했지만 아직 막내 공주의 행방은 묘연한 상태다.

한편, 페르센 뉴스에 삼해 주민의 제보가 들어왔다.  
바로 그 막내 공주가 삼해의 마녀와 은밀히 대화하는 것을 보았다는 제보다. 부족할 것 없는 공주가 마녀와 무슨 대화를 했을까. 마녀의 인터뷰로 얻은 결론은 다음과 같다.

막내 공주는 육지의 한 인간에게 사랑에 빠져 인간의 두 다리를 갖고 싶다며 부탁해왔다. 공주의 부탁을 들어주기 위해서 어떠한 거래를 하게 되었다는데... 마녀는 이것에 대해서 함구하는 중이다.



인어 공주 스토리에 맞추어  
인어 공주가 인간의 다리를 얻기 위해 마녀를 찾아갔다는  
정보를 신문으로 제작해 정보 전달

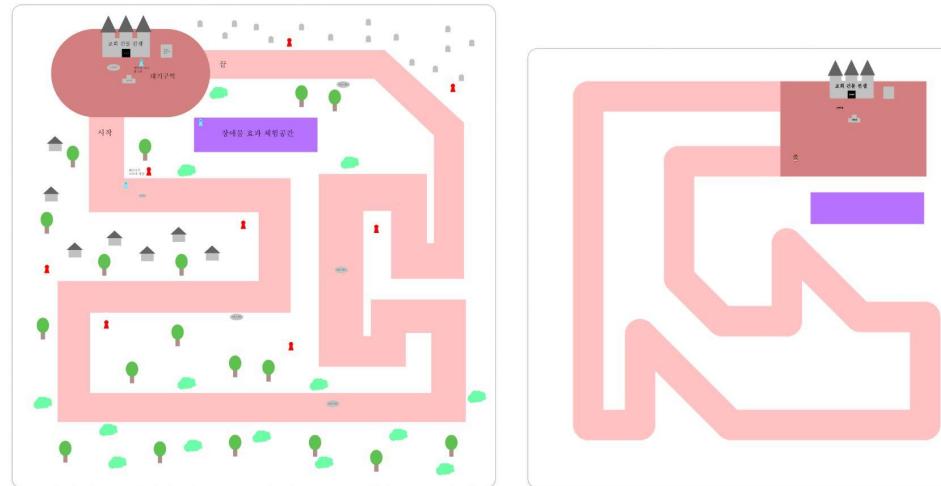


4 맵 소개 / Sub Map

# 빨간 구두



ANDERSEN  
안데르센 동화 전시회





### 달리기 튜토리얼



- 먼저 달리기 미니게임을 실행시켜주세요.

실행방법 :  
왼쪽 미니게임 버튼 -> 달리기게임



- 오브젝트 스템프는  
달리기 트랙 끝에 있습니다.  
달리기 트랙을 끝까지 완주하여  
얻어보세요.

\* 부득이하게 스템프를 얻지 못한 경우  
'묘지앞서'의 비밀번호(팝업 확인)를  
입력하여 끝맵으로 다시 들어가서  
스탬프를 얻을 수 있습니다.

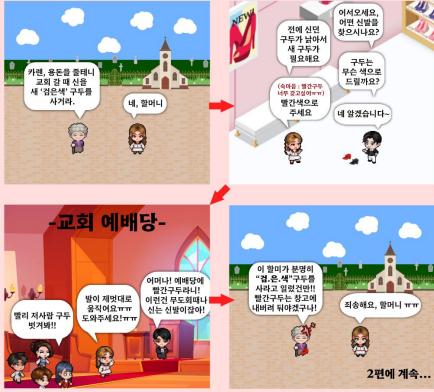


- 메인맵으로 돌아갈 때  
교회 문자기에게 암호를 말해서  
돌아갈 수 있습니다.  
(광장을 돌아다니니 NPC의 말에서  
힌트를 얻거나 달리기 트랙에서  
힌트종이를 발견하여 힌트를 얻을 수  
있습니다.)



작업자 : 이가은

## 카렌이 춤을 추게 된 이유 - 1



## 할머니의 유서

사랑하는 내 손녀 카렌,  
세상을 떠나기 전에 마지막 부탁이 있다.  
절대로 “빨간색” 구두는 신지 말거라.

몇 년 전에 교회에서 예배를 드릴 때 신을  
새 “빨간색” 구두를 사라고 말했는데  
나는 빨간구두가 달아 나는 바람에  
결국 빨간구두를 사자 예배시간에 신고 왔더구나.  
그 데 빨간구두가 딱 맞기 때문에 마음대로 춤을 추는 것을  
우리 교회 사람들에게 간신의 짐었던 것을 너도 기억해겠지?

만약 구석에 머려둔  
그 빨간구두를 다시 신게 된다면  
그때는 신발이 벗겨지지 않고  
영영히 춤을 추게 될 걸 알아서  
이 할미가 꼭 닉色情이다.

마지막 부탁을 잘 들어줄 것이라 믿는다.  
할미가.



## 카렌이 춤을 추게 된 이유 - 2

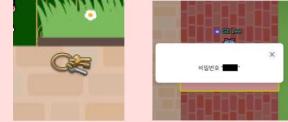


- 끝 -

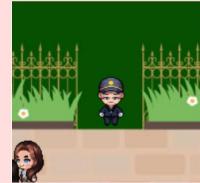




만약에 빨간구두 스템프를  
받지 못하고 대기 공간으로 이동했다면?



묘지 열쇠를 찾아서 트랙 안에서 보았던  
“비밀번호 (4자리)”를 입력해주세요



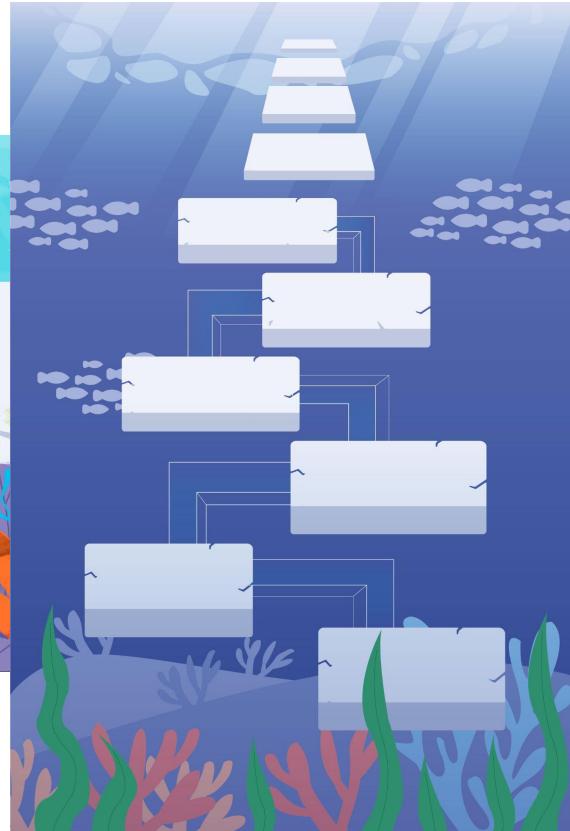
묘지를 지키는 경비아저씨에게  
암호 “카렌의 빨간구두”를 말하여  
묘지로 다시 들어간 다음 스템프를 얻어주세요

4 맵 소개 / Sub Map

# 인어 공주



ANDERSEN  
안데르센 동화 전시회



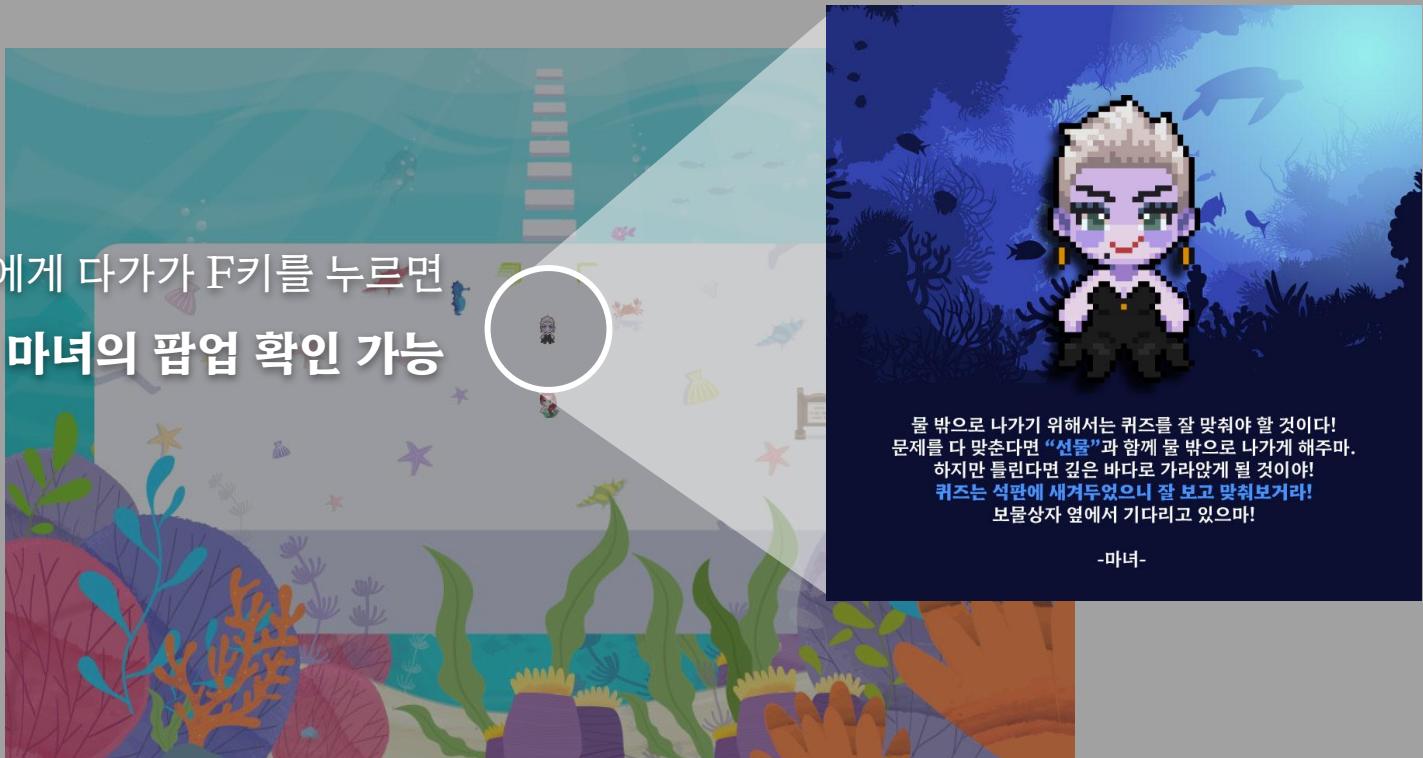


마녀에게 다가가 F키를 누르면  
**마녀의 팝업 확인 가능**



물 밖으로 나가기 위해서는 퀴즈를 잘 맞춰야 할 것이다!  
문제를 다 맞춘다면 “선물”과 함께 물 밖으로 나가게 해주마.  
하지만 틀린다면 깊은 바다로 가라앉게 될 것이야!  
**퀴즈는 석판에 새겨두었으니 잘 보고 맞춰보거라!**  
보물상자 옆에서 기다리고 있으마!

-마녀-





### 퀴즈 튜토리얼



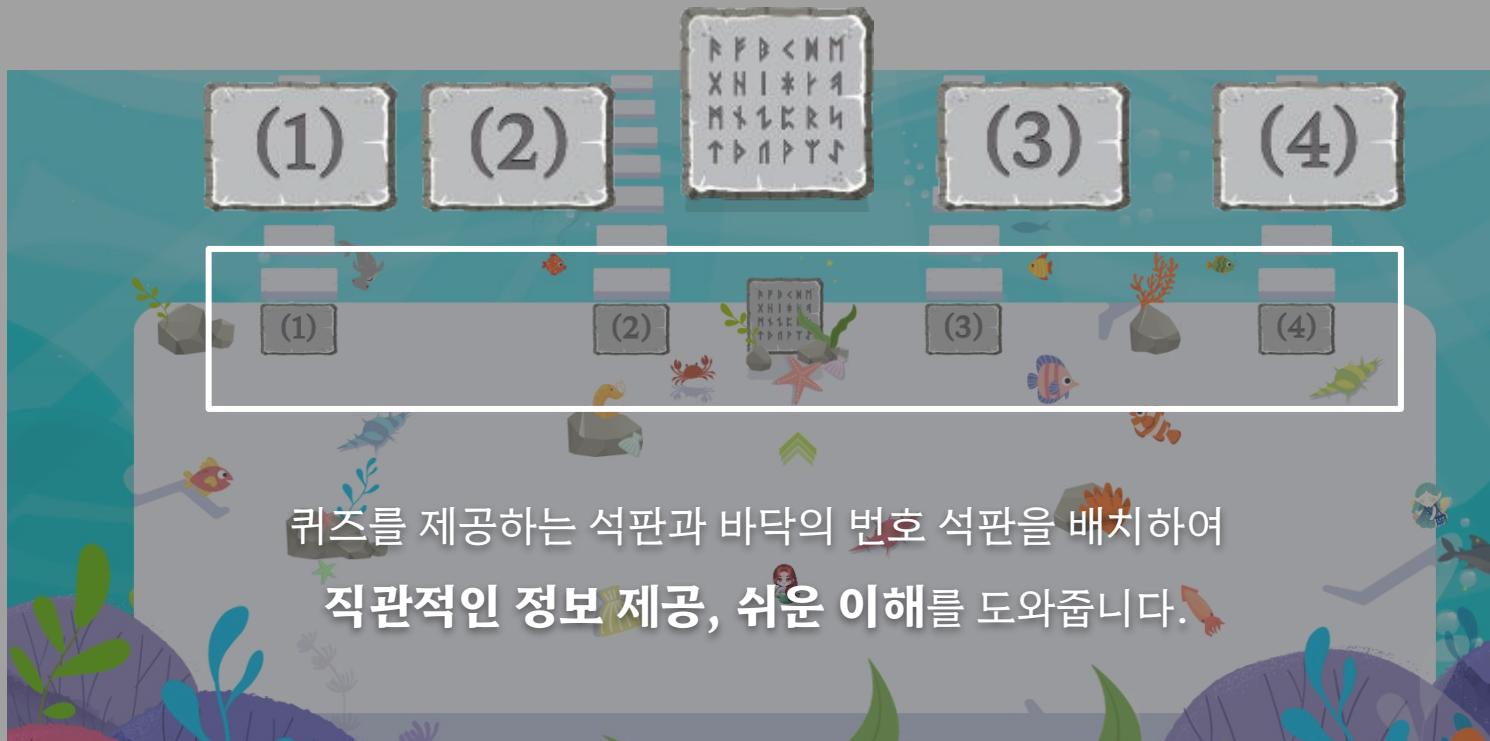
1. 석판에 새겨진  
퀴즈 내용을 확인해주세요.  
(pc - F1, 모바일 - 상호작용 키)



2. 4마리의 바다동물들이  
길을 안내하고 있습니다  
정답일 것 같은 길로  
이동해주세요.  
정답을 맞춘 경우, 다음 퀴즈로  
넘어가고, 오답일 경우  
다시 도전할 수 있습니다.



3. 5가지 퀴즈를 다 맞춘다면  
보물상자에 있는 스템프를  
얻을 수 있습니다.





**[한스 안데르센]**  
안데르센의 작품이 아닌것은  
무엇인가요?

- 1) 공주와 완두콩
- 2) 엄지공주
- 3) 백조왕자
- 4) 개구리왕자

**[성냥팔이 소녀]**  
작품의 내용이 맞는것은  
무엇인가요?

- 1) 추운 겨울에 성냥을 팔았다.
- 2) 성냥을 다 팔고 집으로 돌아갔다.
- 3) 집으로 돌아가 할머니를 봤다.
- 4) 다음날 사람들이 성냥을 또 사주었다.

**[빨간 구두]**  
카렌이 가보지 않은 곳은  
어디인가요?

- 1) 동네 구둣방
- 2) 무도회
- 3) 할머니 장례식
- 4) 교회 뒷마당

**[인어 공주]**  
인어공주가 도움을 받으러 가는  
존재는 누구인가요?

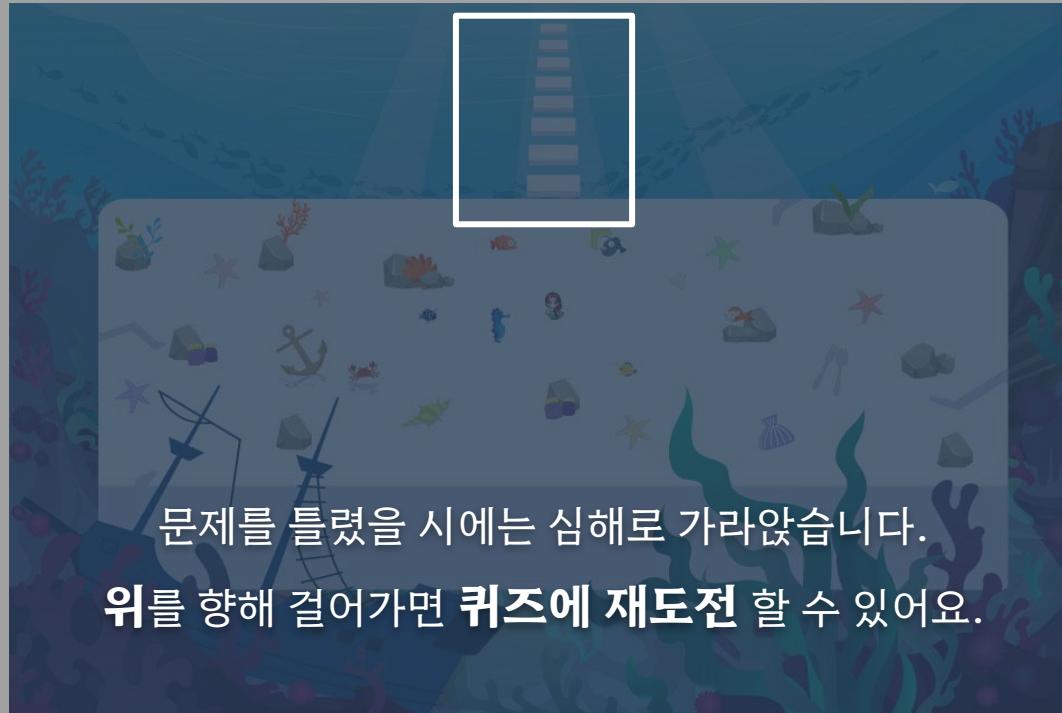
- 1) 왕과 왕비
- 2) 왕자
- 3) 흥기의 정령
- 4) 마녀

**[눈의 여왕]**  
주인공 게르다(Gerda)가  
마을을 떠난 이유는 무엇인가요?

- 1) 깨진 거울조각을 찾기 위해
- 2) 카이를 찾기 위해
- 3) 산책이 슬력했기 때문에
- 4) 마녀의 손녀가 되기 위해

(1) (2) (3) (4)

퀴즈 석판 또한 맵의 분위기와 잘 어우러지도록 제작,  
누구나 쉽게 풀수 있을 정도로 난이도를 조절



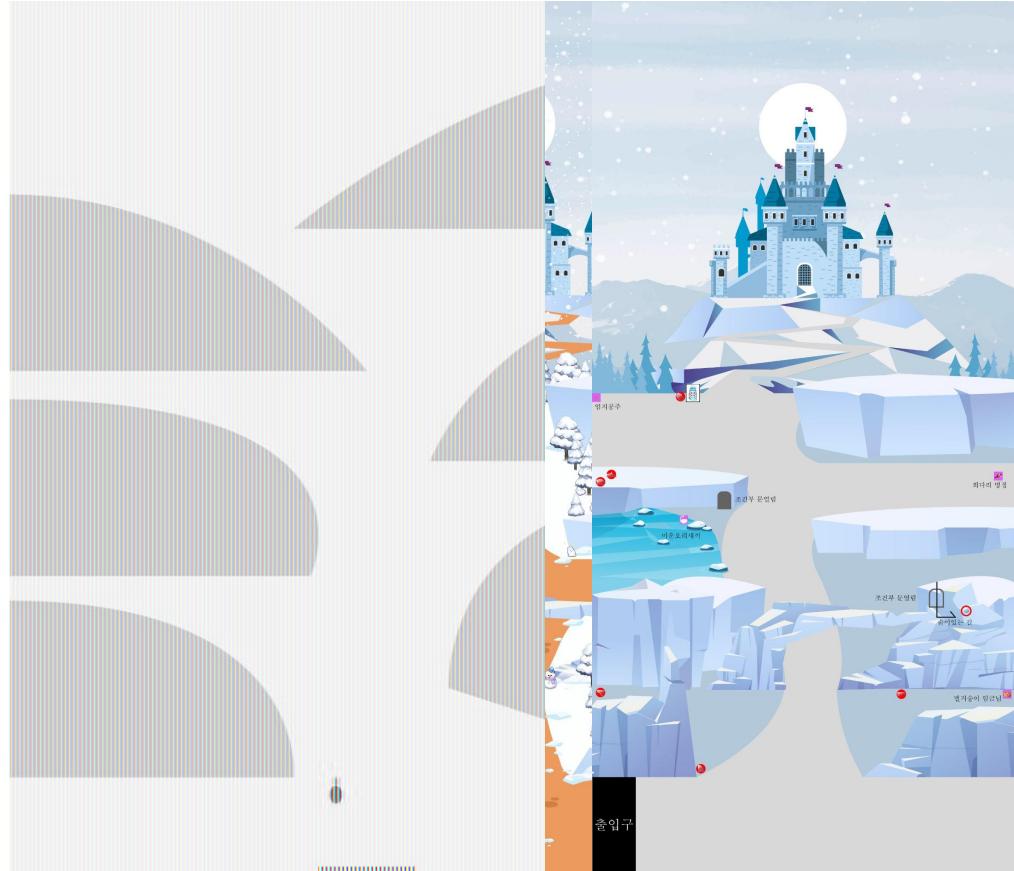


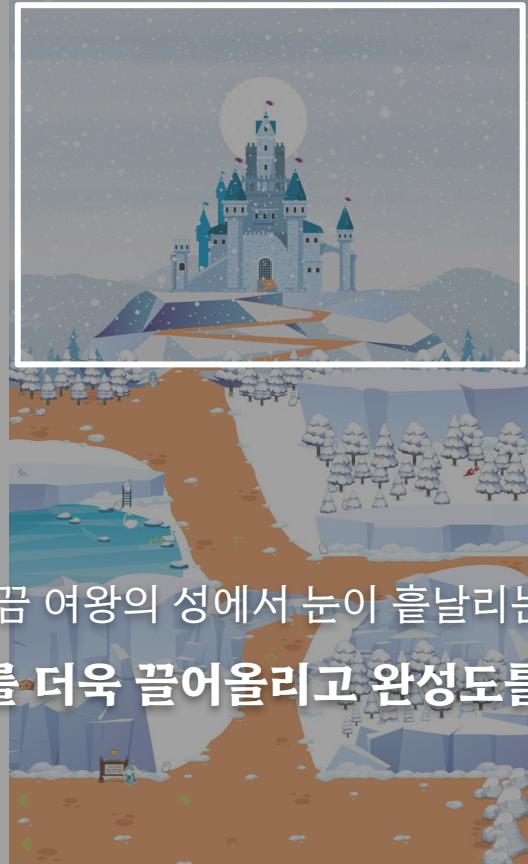
4 맵 소개 / Sub Map

# 눈의 여왕

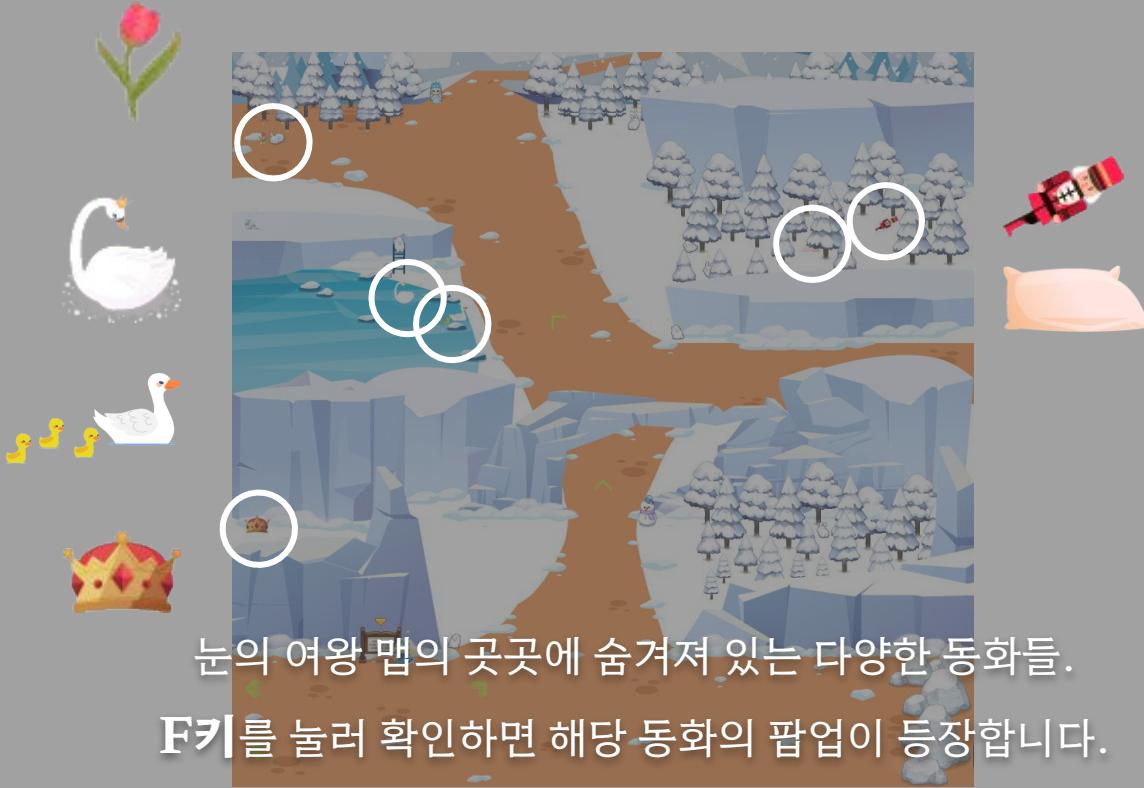


ANDERSEN  
안데르센 동화 전시회





맵의 특성에 맞게 끔 여왕의 성에서 눈이 흘날리는 모션을 적용시켜  
맵의 분위기를 더욱 끌어올리고 완성도를 높였습니다.



눈의 여왕 맵의 곳곳에 숨겨져 있는 다양한 동화들.

F키를 눌러 확인하면 해당 동화의 팝업이 등장합니다.

## 맵 소개 / Sub Map - 눈의 여왕

작업자 : 김홍덕(맵 담당, 디자인), 김민정(팝업)



**엄지공주**

옛날 어느 마을에 흘로 살던 어인이 있습니다. 어인은 마법사들을 찾다가 엄지손가락만한 아이라고 훌륭한 아이를 달라고 하셨고 씨앗 하나를 얻어 집으로 돌아와 화분에 심었더니 풀립 풍봉오리 속에서 키가 엄지손가락 정도로 작고 예쁜 소녀가 태어났습니다. 소녀는 키가 엄지손가락만큼 작고 예쁘기 때문에 엄지공주라고 불리며 잘처럼 칭송했습니다.

어느 날 밤, 엄지공주는 아버지 두꺼비에게 납치를 당해 아들 두꺼비의 청혼을 받지 못하고 물고기와 나비의 도움으로 가까스로 빠져나올 수 있었습니다.

그런데 이번에는 풍뎅이가 엄지공주를 낚아채어 친구들에게 보여주었지만 풍뎅이가 엄지공주를 다리가 두 개 뿐이고 못생겼다고 놀리자 엄지공주를 숲 속 어딘가에 놓고 가는데..

**외다리 병정**

한 소년이 자신의 생일선물로 25개의 장난감 병정 세트를 선물받았습니다. 남은 주석 숟가락으로 녹여낸은 모두 똑같은 모습의 주석 병정이었지만 제조종류에 주석이 부족해 외다리가 된 병정이 있었는데 외다리 병정은 자기처럼 한쪽 다리로 서 있는 편리리나 인형을 보고 사람에 빠졌습니다.

깜짝 상자속에서 어린이가 튀어나온 외다리 병정에게 벌레리나에게서 눈을 떼라고 경고했지만 외다리 병정은 무시하였고, 다음 날 상자를 놓아 있던 병정은 어미의 수작 때문인지 거센 바람이 불어와 창문이 쑥 열리는 바람에 창 밖으로 떨어졌습니다.

외다리 병정을 발견한 소년들은 신문지로 종이배를 만들고 병정을 태워 도량에 내려보내 외다리 병정은 여행을 떠나게 되는데..

**미운 오리새끼**

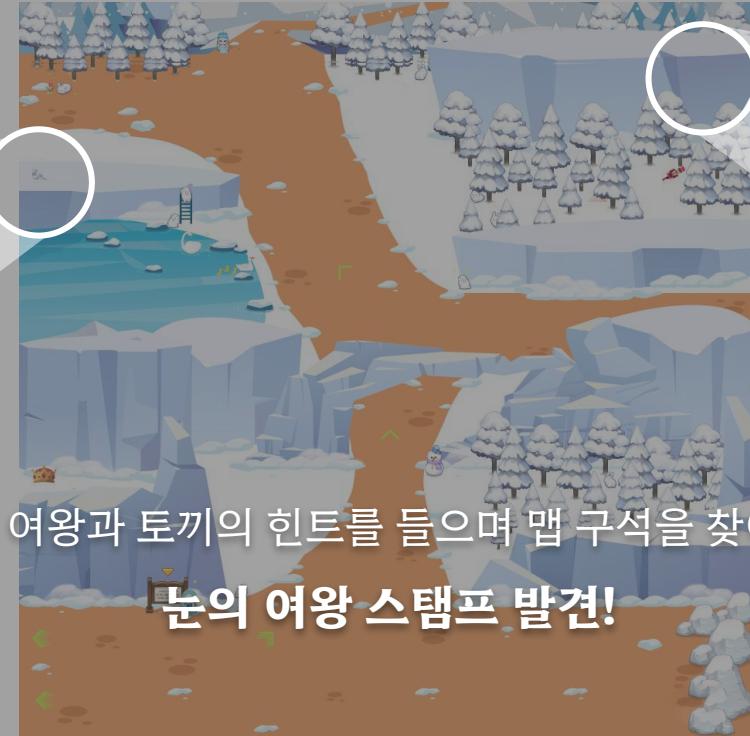
한 오리 농장의 어미 오리가 풀고 있던 여러 개의 알 중 하나는 다른 알보다 크고 색도 달랐습니다. 미지막으로 부화한 그 가장 큰 알에서 나온 것은 유달리 크고 회색 깃털을 가진 미운 오리 새끼였습니다. 그는 다른 오리들로부터 외모가 다르고 못생겼다는 이유로 따돌림을 받고 괴롭힘을 당했습니다.

미운 오리 새끼는 결국 스스로 농장을 떠났습니다. 미운 오리 새끼는 여러 장소를 전전하지만 어디에서도 원정하지 못했습니다. 주운 거울을 험하게 견뎌낸 그는 마침내 물이 맑을 때 물 속에 비친 자신이 알아볼 수 없을 정도로 아름답게 변한 것을 발견했습니다.

미운 오리 새끼는 자신이 사실은 벽조였다는 사실을 깨닫고 다른 벽조 무리와 어울리며 자신이 진정 누구인지 찾게 되는데..

눈의 여왕 맵의 곳곳에 숨겨져 있는 다양한 동화들.

F키를 눌러 확인하면 해당 동화의 팝업이 등장합니다.



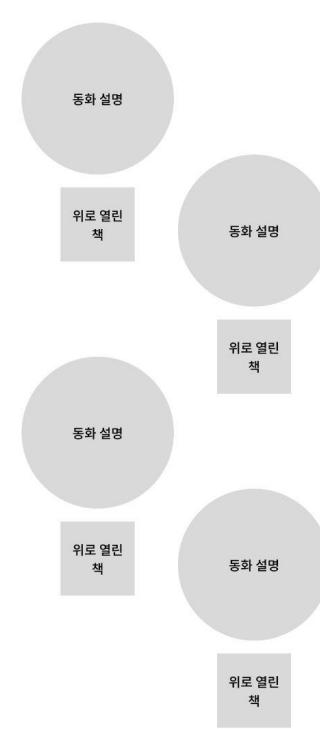
눈의 여왕과 토끼의 힌트를 들으며 맵 구석을 찾아보면  
**눈의 여왕 스탬프 발견!**

5

## 홈페이지 소개

# 홈페이지 소개







인생 그 자체가  
가장 훌륭한 동화

- 찰스 G. 안데르센 -

“沿途의 풍경을 놓아 둔다면 정성껏 걸친 사주는 그게 끝이요!”



인생줄수나라



힐링구수나라

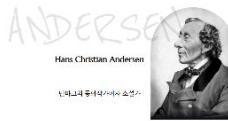


“죽은 게임과 활터에서 끝나는 게 아니라, 찾는 게임 도우미가 돼.”



## 홈페이지 소개 / 최종

작업자 : 김홍덕(홈페이지 제작), 김민정(디자인)



Hans Christian Andersen

1805. 04. 02 ~ 1875. 08. 04.

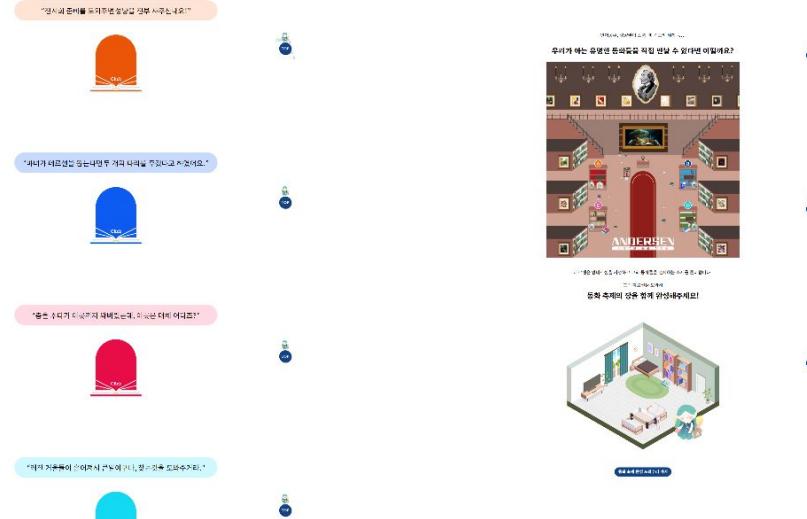
노르웨이 출생 외국에서 활동한 문학가

달서중주



인생 그 자체가  
가장 훌륭한 동화

-글쓰 C. 안데르센-







ANDERSEN  
안데르센 노벨·카페

ANDERSEN STORY FALERSEN ENJOY

Hans Christian Andersen  
덴마크의 동화작가이자 소설가

1805. 04. 02. ~ 1875. 08. 04  
미운 오리 세끼

J. C. Andersen

ANDERSEN  
안데르센 노벨·카페

ANDERSEN STORY FALERSEN ENJOY

Hans Christian Andersen  
덴마크의 동화작가이자 소설가

1805. 04. 02. ~ 1875. 08. 04  
성냥팔이 소녀  
Den Lille Pige med Svovlstikkene

J. C. Andersen TOP



The screenshot shows the homepage of the Andersen website. At the top, there is a navigation bar with the text "ANDERSEN" and "ANDERSEN STORIES". Below the navigation bar, there is a large, stylized title "ANDERSEN STORIES". The main content area features three book covers from the Andersen collection: "The Match Girl" (Illustration of a girl in a dark room), "The Mermaid" (Illustration of a mermaid and a man in the ocean), and "The Red Shoes" (Illustration of a person's legs in red shoes). Each book cover has its title written below it. At the bottom right of the page, there is a "TOP" button.



ANDERSEN STORY FALERSEN ENJOY

“전시회 준비를 도와주면 성냥을 전부 사주신대요!”

Click

TOP

ANDERSEN STORY FALERSEN ENJOY

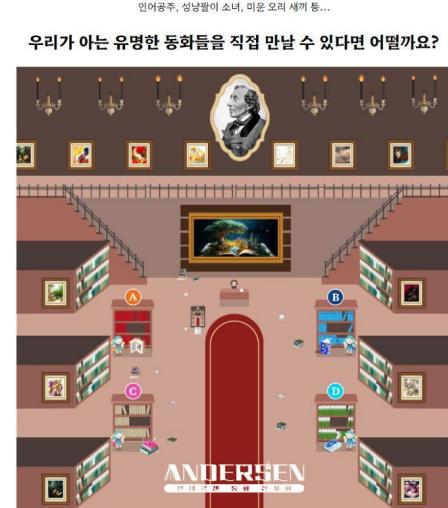
“마녀가 페르센을 듣는다면 두 개의 다리를 주겠다고 하였어요.”

Click

TOP

## 홈페이지 소개 / 연출

작업자 : 김홍덕(기능 구현)



페르센은 안데르센을 기념하고 그의 동화들을 전시하는 축제를 준비합니다.

그린 페르센을 도와서

**동화 축제의 장을 함께 완성해주세요!**

[ANDERSEN](#) [STORY](#) [FALERSEN](#) [ENJOY](#)

동화 축제 완성 도와주려 가기

TOP

6

수행 일정

# 수행 일정



	김홍덕	김민정	송은영	이가은
5월 1주차		주제 선정, 아이디어 컨셉 도출과 시각화		
5월 2주차		웹 페이지 컨셉 도출, 로고 & 메인 컬러 도출, 맵 구상 및 기본 시안 제작, 내용 정리		
5월 3주차		로고 & 메인 컬러 확정, 캐릭터 만들기, 웹 페이지 시안, 역할 분담 확정		
5월 4주차	웹 페이지 기획 및 제작	성냥팔이 소녀 맵 제작 웹 페이지 시안 제작 마스코트 캐릭터 제작 맵 내 캐릭터 제작	MAIN 맵 제작	빨간 구두 맵 제작 END 맵 제작 맵 내 캐릭터 제작
5월 5주차	눈의 여왕 맵 제작 맵 애니메이션 제작	시작 맵 제작 팝업 디자인 제작 마스코트 캐릭터 추가 제작		END 맵 및 스템프 오브젝트 제작
6월 1주차	인어 공주 맵 제작 PPT 기획	맵 애니메이션 제작 맵 내 캐릭터 추가 제작	인어공주 맵 오브젝트 제작	인어공주 맵 오브젝트 제작 맵 내 캐릭터 추가 제작
6월 2주차	발표 준비	홍보 영상(인트로) 제작 PPT 제작		시연 영상 제작



comment

# 팀원 별 COMMENT





## 김홍덕

처음 진행하는 프로젝트에  
팀장까지 맡아 아쉽고 부족한 부분이 많았겠지만  
팀원들이 잘 따라주어 고마웠고 서로 의견을 나누며  
좋은 결과물을 냈다고 생각하기에  
많은 것을 배워가는 좋은 시간이었습니다.





## 김민정

하나의 프로젝트에 디자인, 웹페이지, 영상, 맵 구현 등  
다양한 작업을 구사해내야 했기에 힘든 부분도 있었지만  
그만큼 역량이 늘어난 것 같아 좋았습니다.

생각했던 것들을 모두 담아내지 못한 것은 아쉽지만, 각자가 노력한  
덕분에 이만큼 결과물을 만들어 낸 것이라 생각합니다.





송은영

개인사정때문에 자주 참여하지 못해서 죄송했고  
그럼에도 잘 이끌어주시고 많이 도와주셔서 정말  
뜻깊은 경험으로 남을 수 있던 것 같습니다.  
정말 감사했습니다!





## 이가은

실무적인 프로젝트를 처음 해봐서 많이 서툴렀다고 생각했지만  
저의 능력을 살려서 팀 프로젝트에 기여를 했다는 점이 보람있었습니다.

앞으로 사회인으로서 팀을 꾸려서 프로젝트를 진행할 일이 꽤 있을 텐데 이런  
경험으로 자신감을 더 가질 수 있을 것 같습니다.



8

QnA

# QnA



# 감사합니다!

Thank you for watching



ANDERSEN  
안데르센 동화 전시회