어린왕자 스토리북

기초실감미디어 6조

김승채 안채연 윤재경 이양빈 이혜인 허건호



프로젝트 개요

동화 어린왕자

플랫폼 VR 스토리북

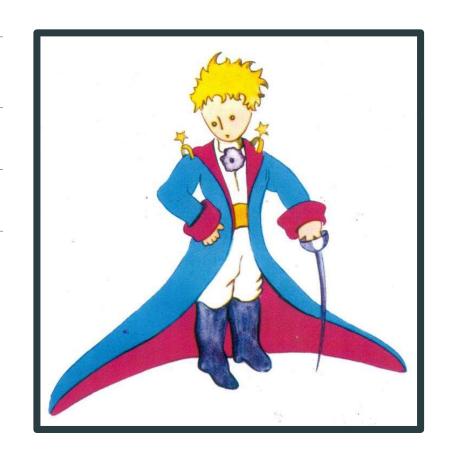
장르 롤플레이, 아케이드, 체감형 콘텐츠

대상 5세~10세 어린이

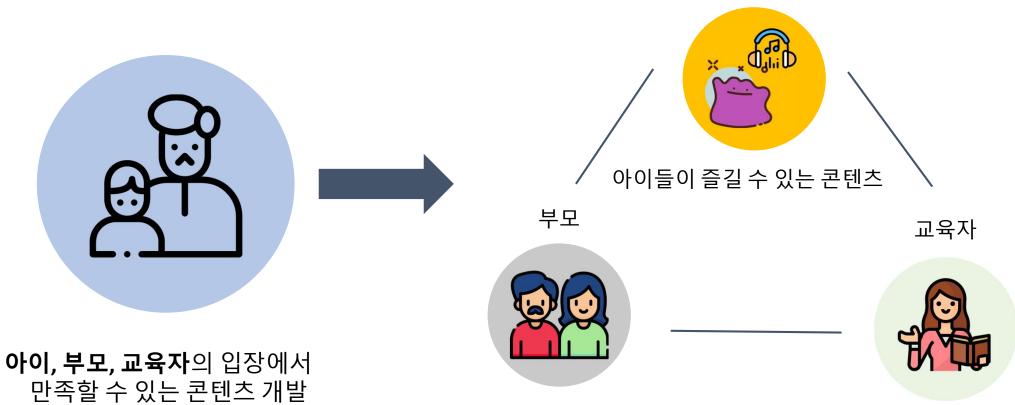
왕자는 어느 날 다른 행성의 구조 요청을 듣게 되고, 친구 여우와 함께 위험에 빠진 행성을 구하기 위한 모험을 떠나며 시작된다.

> 공룡별과 사막별에서 다른 캐릭터들에게 도움을 주며 인터렉션이 진행된다. 미션이 수행되면 보상을 얻는다.

B-612라는 행성에서 외롭게 지내던 어린



추진 배경 및 필요성

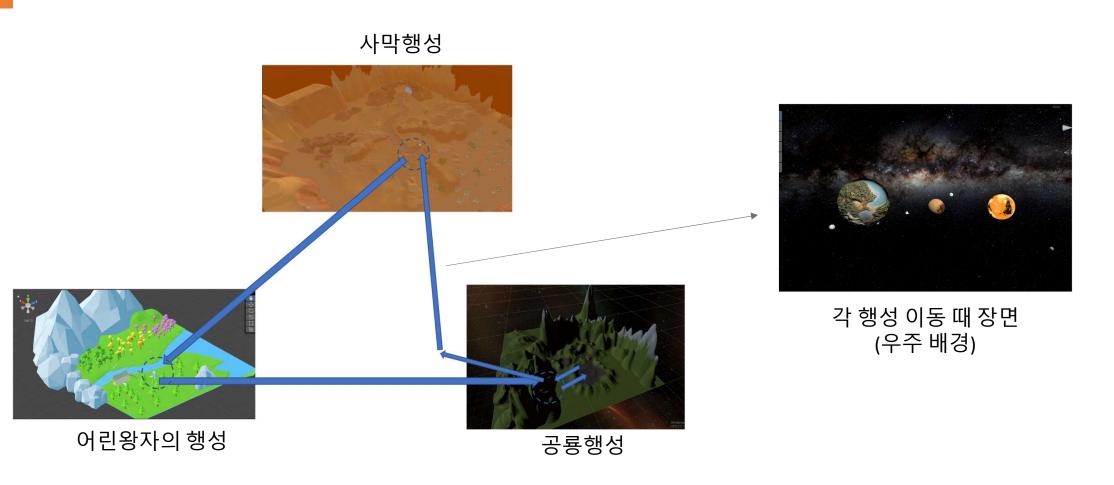


- 반쪽알 수 있는 곤덴스 개말 - 아이들의 학습에 이로운 콘텐츠
 - VR기기에 대한 부정적 인식 개선

놀이를 통해 앎과 삶을 배울 수 있는 학습 환경 필요

아동

컨텐츠 내 공간(공간지도)

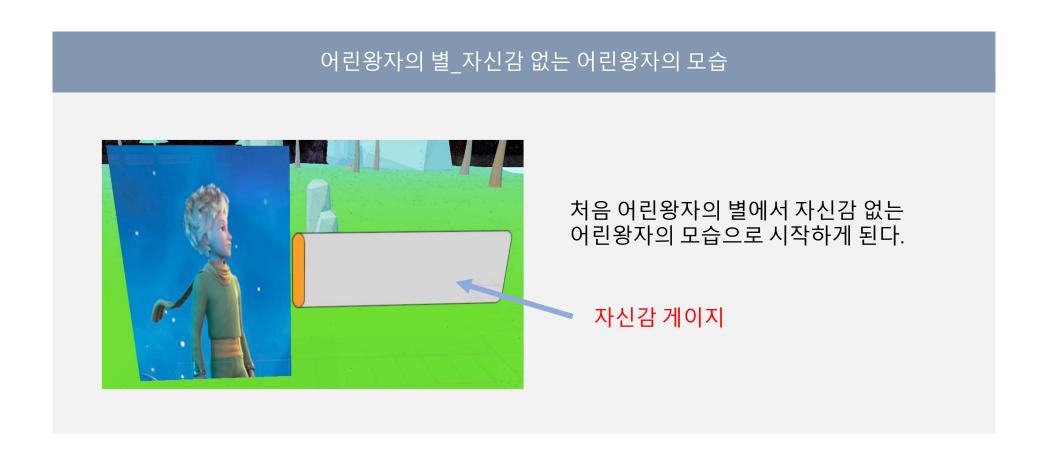


위험에 처한 별의 상황



가장 처음에 <mark>아기공룡이</mark> 위험한 상황을 보여준다.

위급한 상황과 사운드로 플레이어인 아이들의 관심을 끈다.

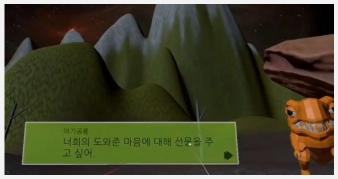


공룡별_겁먹은 아기 공룡과 운석을 부수는 인터렉션



아기 공룡을 구하기 위해 챙긴 무기로 운석을 부순 다.

이때 파괴 게이지가 다 차면 실패하게 된다.



아기 공룡을 구하는 인터렉션이 종료하게 되면 아기 공룡은 <mark>플레이어에게 보상</mark>을 준다.

> 공룡별 보상





사막별 도착 후 오아시스로 이동



뱀과 길을 따라 이동하여 오아시스를 찾고 목이 마른 유니콘에게 물을 가져다주자는 미션을 위해 물을 뜬다.

이때 물통을 오아시스에 가져다 대면 물이 떠지도록 구현했다.

여비행사와의 만남



유니콘에게 물을 주러 가는 길에 힘들어 보이는 여비행사를 만나게 된다.

여비행사에게 물을 나누어줌으로써 나눔의 기쁨을 느낄 수 있도록하고 자연스럽게 여비행사와 도움을 주고 받게 된다.

> 사막별 보상



보상엔딩



비행기, 운석, 공룡, 오로라와 같이 미션 수행으로 얻은 보상이 배치된다.

이 장면을 끝으로 콘텐츠가 끝나게 된다.

컨텐츠 제작 결과물 특징



떨어지는 운석으로부터 위기에 처한 아기 공룡 구해주기

도움을 주는 내용을 자연스럽게 녹아낸다.



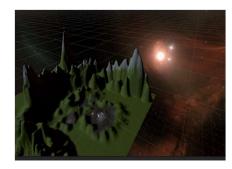
아이들이 보람을 느끼게 한다.

교 훈 적 인 내 용 은 실질적으로 아이들에게 콘 텐 츠 를 권 유 할 부모님들의 관심을 끈다.



따라서 아이들이 이 어린왕자 콘텐츠를 접할 기회를 높인다.

컨텐츠 제작 결과물 특징





아이들이 직접 경험할 수 있는 확률이 낮은 사막, 우주와 같은 배경으로 제작한다.

아이들의 관심을 환기하고 새로운 경험을 할 수 있도록 한다. 특히, 우주와 같이 시각을 자극하는 미적요소는 콘텐츠의 즐거움을 증가시켜준다.



보상을 줌으로써 플로우 유지할 수 있도록 한다. 아이들은 보상을 얻음으로써 즐거움을 느끼고 보상을 얻기위해 노력하게 된다.



따라서 보상은 집중력을 유발시켜 플로우 상태 유지에 도움을 주게 된다.

기대효과



단순히 책을 읽어 주는 것이 아니기에 아이들은 직접 책 속의 인물이 되고 그 안의 사건을 경험하게 됨

expectation

책에 대한 흥미를 높일 뿐 만 아니라 "어린왕자"라는 아동에게 다소 낯선 책에 관심을 가지게 하고 읽어볼 수 있는 기회를 가진다.



조종사 성별 바꿈



남자 조종사

여자 조종사

캐릭터들은 실질적으로 보이는 이미지와 반하게 설정함

expectation

당연하게 생각되던 것을 당연하지 않게 여기고, 한 번 더 생각함으로써 편견에서 벗어나도록 했다.

감사합니다.