
유엔젤 신규 아이디어 2차

체험관 커리큘럼 기반 개발

10종 컨셉 기획 목록

곤충 채집

특정한 패턴으로 움직이는 곤충들과 해당 곤충들의 이름과 특징을 간략하게 알 수 있는 교육 콘텐츠
재미요소

- 다양한 패턴의 곤충들을 민첩하게 잡아야 한다. (순발력)
 - 해당 과정에서 아이들의 키를 이용, 높이가 높은 공간일수록 잡기 힘들다.
 - 키가 닿지 않는 높은 영역과 상대적으로 닿기 쉬운 낮은 영역을 벌레들이 각자의 이동 패턴에 따라 넘나든다.
 - 이러한 설계를 통해 사용자가 잡아야 하는 타이밍을 설정할 수 있다.
- 곤충의 모션 및 특징, 이름을 천천히 학습시킬 수 있다.

플레이 컨셉

사용 도구

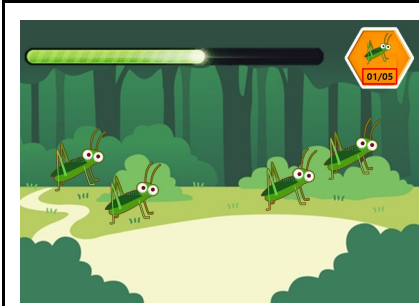
벽면 터치

플레이 흐름

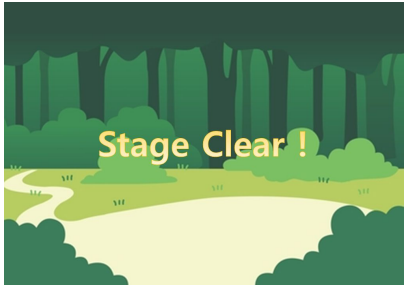
- 스테이지 시작 시, 잡아야 하는 곤충의 모양과 개수, 그리고 제한 시간이 노출된다.
- 숲에서 곤충들이 정해진 패턴으로 이동한다.
- 사용자는 정해진 패턴 안에서 타이밍 맞춰 알맞는 곤충을 잡는다.
- 제한 시간이 만료되기 전에 조건을 만족하면 스테이지가 클리어된다.
- 스테이지 클리어 후 채집한 곤충의 이름과 특징을 설명하는 간단한 텍스트와 모션, 나레이션 등을 연출한다.
- 해당 연출 이후 다음 스테이지로 이동한다.

플레이 예시

스테이지 시작 시	스테이지 UI 팝업	사용자 터치



카운트 증가



스테이지 클리어 시



스테이지 종료 연출

낚시

특정한 패턴으로 움직이는 물고기들과 해당 물고기들의 이름과 특징을 간략하게 알 수 있는 교육 콘텐츠

재미요소

- 다양한 패턴의 물고기들을 민첩하게 잡아야 한다. (순발력)
 - 해당 과정에서 아이들의 키를 이용, 높이가 높은 공간일수록 잡기 힘들다.
 - 키가 닿지 않는 높은 영역과 상대적으로 닿기 쉬운 낮은 영역을 물고기들이 각자의 이동 패턴에 따라 넘나든다.
 - 이러한 설계를 통해 사용자가 잡아야 하는 타이밍을 설정할 수 있다.
- 물고기의 외관 및 특징, 이름을 천천히 학습시킬 수 있다.

플레이 컨셉

사용 도구

벽면 터치

플레이 흐름

- 스테이지 시작 시, 잡아야 하는 물고기의 모양과 개수, 그리고 제한 시간이 노출된다.
- 숲에서 물고기들이 정해진 패턴으로 이동한다.
- 사용자는 정해진 패턴 안에서 타이밍 맞춰 알맞는 물고기를 잡는다.
- 제한 시간이 만료되기 전에 조건을 만족하면 스테이지가 클리어된다.
- 스테이지 클리어 후 채집한 물고기의 이름과 특징을 설명하는 간단한 텍스트와 모션, 나레이션 등을 연출한다.
- 해당 연출 이후 다음 스테이지로 이동한다.

플레이 예시

		
스테이지 시작 시	스테이지 UI 팝업	사용자 터치
		



카운트 증가	스테이지 클리어 시	스테이지 종료 연출
--------	------------	------------

색깔 체험

설정된 시간 내 사용자들은 본인 위치에서 원하는 색상을 골라 파이프 미로를 통해 올라가는 색상을 구경하며, 최종적으로는 본인이 선택한 색상이 도형을 색칠하는 변화를 체험하는 콘텐츠

재미 요소

1. 하단 부 터치를 활용하여 사용자에게 다양한 색상을 고를 수 있게 한다.
2. 본인이 선택한 색상이 미로를 타고 올라가며 도형을 색칠하는 연출적 재미를 감상할 수 있다.

플레이 컨셉

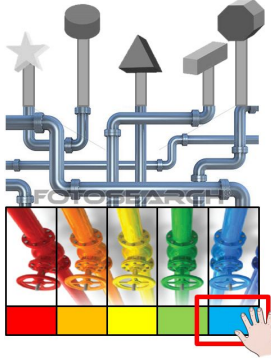
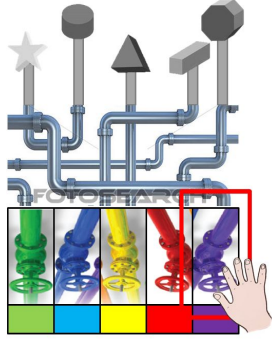
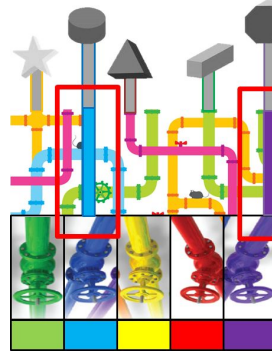
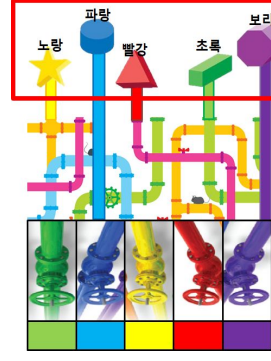
사용 도구

- 벽면 터치 인식

플레이 흐름

- 화면에 위치별로 파이프 호스가 나온다.
- 파이프 호스 아랫 부분의 색상 부분을 터치하면 파이프 호스의 색상이 변화한다.
- 파이프 호스 윗 부분의 밸브를 터치하면 해당 밸브가 열린다.
- 선택되어 있는 색상의 물이 미로처럼 얹힌 호스를 타고 올라간다.
- 호스를 타고 올라가는 물은 파이프 호스들과 호스 끝 부분의 도형까지 색을 채운다.
- 해당 도형을 채운 호스의 색상을 알려준다.
- 일정 시간이 지나면 호스의 색상이 원상복귀 된다.
- 위 과정을 반복한다.

예상 플레이 흐름

			
호스 아랫 부분을 터치하면 색상이 변함	호스 밸브를 터치하면 물감이 타고 올라감	호스를 따라 도형까지 물감이 이동함	해당 도형을 색칠 수 색상을 표시함

쌓인 눈 치우기

사용자들은 협력하여 NPC들이 만들어내는 눈을 치워 상대보다 많은 땅을 점유하여 승리하는 간단한 땅따먹기 게임

재미 요소

1. 사용자는 지속적으로, 여러 방면에서 눈을 생성하는 NPC들을 상대로 정신 없이 레이저를 쏘는 재미를 느낄 수 있다.
2. 일정 시간마다 발생하는 이벤트로 인해 급박해지는 상황에 또 다른 재미를 느낄 수 있다.
3. 스테이지 형식으로 매판 다른 패턴의 적군이 등장하여 지루함을 덜 수 있다.

플레이 컨셉

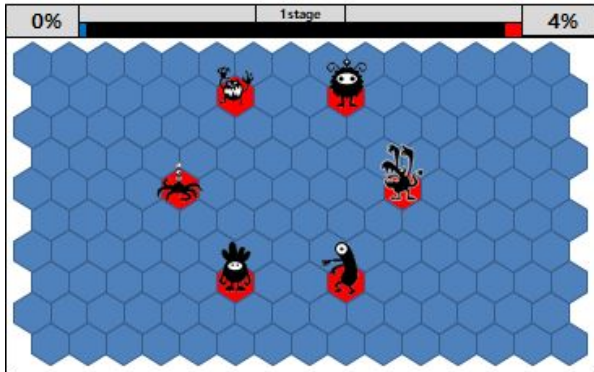
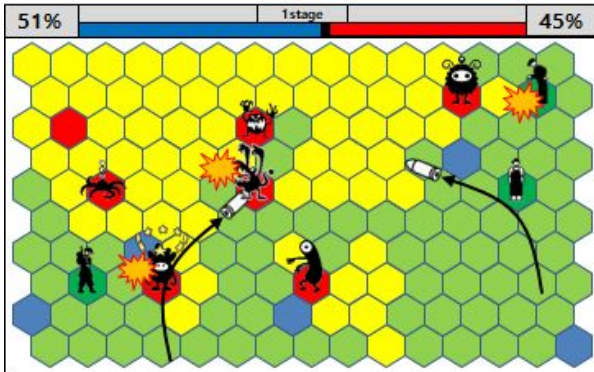
사용 도구

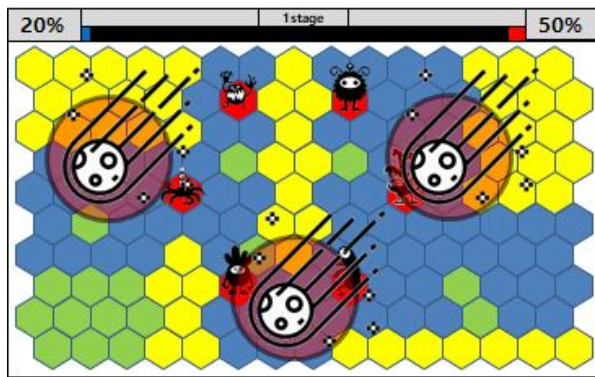
- 레이저 건

플레이 흐름

- 레이저 건을 사용하여 NPC를 맞추면 NPC의 행동이 억제된다.
- NPC는 행동이 억제되지 않으면 지속적으로 주위의 타일을 눈 타일로 변화시킨다.
- 레이저 건을 사용하여 눈 타일을 맞추면 눈 타일이 기본 타일로 돌아간다.
- 기본 타일과 눈 타일의 점유도가 실시간으로 상단부에 표시된다.
- 특정 시간이 되면 현재 타일 점유도에 영향을 주는 이벤트가 발동된다.
- 일정 영역 이상 사용자가 점유하게 되면 해당 스테이지를 승리한다.
- 다음 스테이지가 나오며, 이전에 나오지 않은 패턴의 적군이 등장하여 위를 반복한다.

예상 플레이 흐름

	
게임 시작 예시	플레이 진행 예시



특수 이벤트 예시



게임 승리, 종료 예시

고고학자

화면에 숨겨진 공룡 뼈 화석을 발굴하여 완성하는 콘텐츠

재미/요소

1. 숨겨진 화석을 도구(교구)를 사용해서 찾아내고 완성하는 재미
2. 완성된 화석을 통해 알아가는 공룡의 정보
 - a. 화석이 완성되면 연출을 통해 완성된 화석에 해당하는 공룡의 실제 모습(3D 모델링)을 통해 보여줄 예정

플레이 컨셉

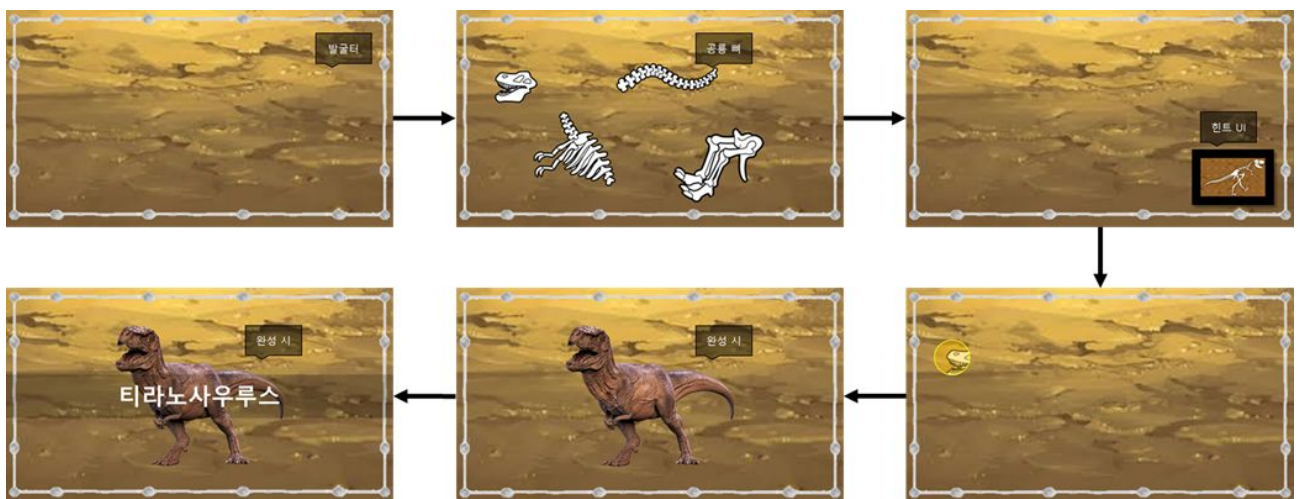
사용 도구

적외선 레이저 손전등

플레이 흐름

1. 완성 되 있던 공룡 화석이 부서짐
2. 부서진 조각들이 화면 내에 뿌러지고 숨겨짐
3. 아이들은 숨겨진 화석 조각들을 도구를 들고 찾는다.
 - a. 도구를 가져다 대고 일정 시간이 있으면 발굴 됨(1~2초)
 - i. 즉시 발굴되게 할 경우 스치기만 해도 다 찾아지기 때문에 콘텐츠 진행이 안 될 수 있음(기획적 조율 필요)
 - b. 일정 시간 찾지 못하면 힌트 제공(숨겨진 위치에 일정 시간 이펙트 재생)
 - i. 힌트를 제공하여 아이들이 찾지 못해서 흥미가 떨어지는 현상을 예방
4. 모든 화석 조각들을 발굴
 - a. 완성 연출 발생
5. 살아있는 공룡 모델(3D 모델)로 변경 후 연출 발생
 - a. 공룡에 대한 정보를 알려줌(공룡 이름 UI로 표시)

플레이 예시 화면



공룡시대(키넥트_터치형)

화면 내에 움직이는 공룡들을 터치하고 공룡들과 상호작용하는 콘텐츠

재미 요소

1. 아이들이 공룡알을 터치하면서 공룡들을 부화시키는 재미
2. 부화한 공룡들과 터치를 통한 상호작용과 그에 따른 재미

플레이 컨셉

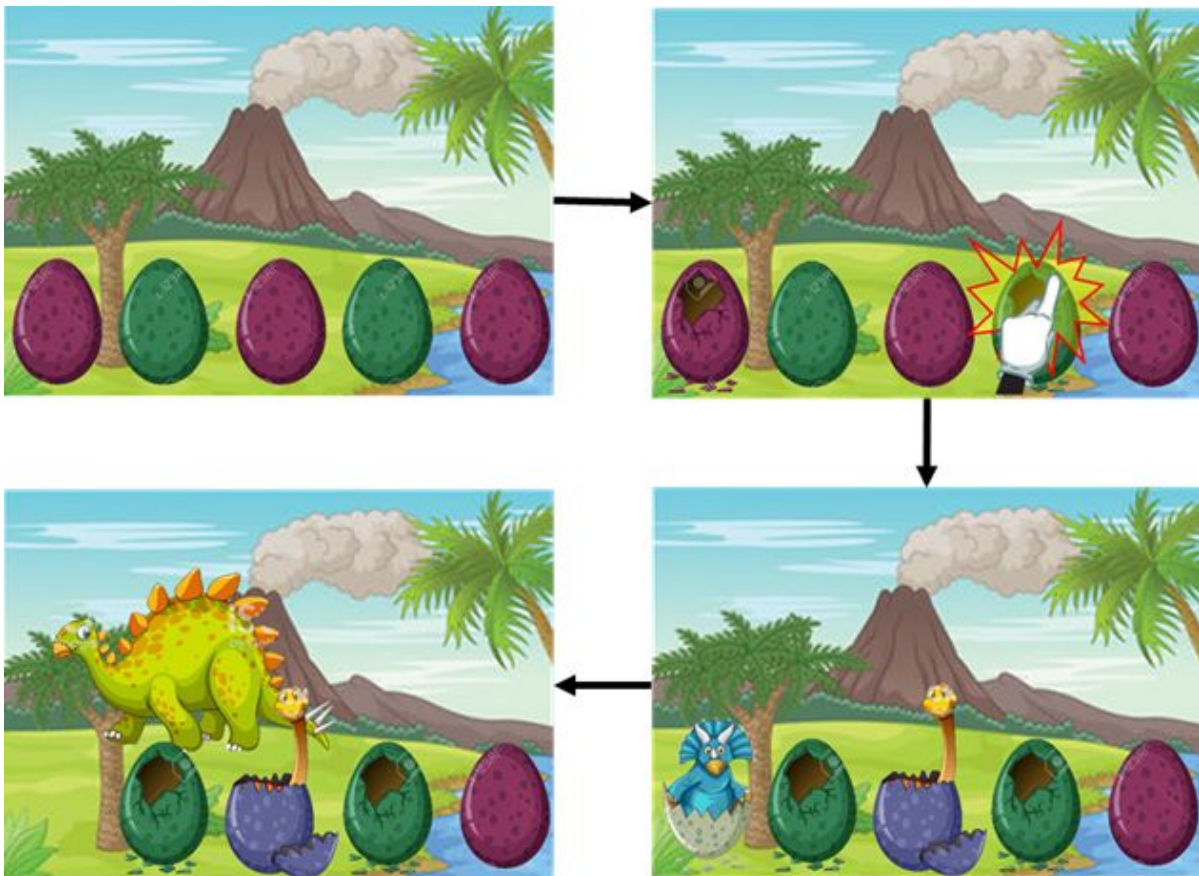
사용 도구

키넥트 - 도구 사용한 터치, 손을 사용한 터치

플레이 흐름

1. 화면에 다양한 종류의 공룡 알들이 등장
2. 공룡 알들을 터치
 - a. 계속해서 터치하면 알이 깨지고 공룡이 부화
3. 부화한 공룡은 자유롭게 이동
4. 부화한 공룡들을 터치시 연출을 보여줌
 - a. 울음소리 등

플레이 예시 화면



공룡시대(웹캠_AR증강)

플레이어를 AR로 증강시켜 마치 화면속에서 함께 있는 듯한 느낌을 들게 함

재미 요소

1. AR을 통한 증강으로 공룡세계에 아이들이 들어온 듯한 느낌을 줘 신기함을 느끼게 함
2. 공룡들을 터치시 상호작용을 통해 신기함을 느끼게 함

플레이 컨셉

사용 도구

AR 웹캠 - 증가된 화면 내에서 손을 사용한 터치 상호작용

플레이 흐름

1. 플레이어를 증강 시킴
2. 화면내에 공룡들이 등장하고 플레이어들은 공룡들을 터치
3. 각각의 공룡들을 터치하면 해당 공룡들은 각 종에 해당하는 움직임과 소리를 냄

플레이 예시 화면



공룡들이 돌아다니고 있는 배경



플레이어 증강 시 화면내에 플레이어 등장

소방관

소방차 모형을 이용한 가상 소방 체험을 교육할 수 있는 콘텐츠

재미 요소

1. 다양한 화재 현장을 구성하여 배경의 변화로 환기시켜 줄 수 있다.
2. 제공되는 소방관 복장 및 소방차 모형을 통해 소방 체험의 몰입도를 상승시킨다.

플레이 컨셉

사용 도구

- 레이저 건

플레이 흐름

- 메인 화면에서 소방관 체험 콘텐츠를 실행한다.
- 지정된 연출 화면을 재생한다.
- 스테이지에 불을 끌 때마다 진행도를 카운트한다.
- 사용자는 적외선 라이트 (소방관 호수)를 통해 화면의 불을 끈다.
- 불을 다 끄면 리워드 화면이 노출되며, 다음 스테이지로 이동한다.

예상 플레이 흐름

	
지정된 연출 예시	플레이 예시



00/04

진행도 예시



참! 잘했어요

리워드 예시

직접 그리고 색칠하기

체험 교구인 색칠 놀이로 자신만의 물고기를 만들고 이를 증강시켜 프로젝터 화면에서 감상하고 인터랙션을 할 수 있는 색칠 놀이 콘텐츠

재미 요소

1. 오프라인 체험 교구를 통해 색칠 질감과 함께 색칠 놀이를 할 수 있다.
2. 자신이 그린 물고기를 대형 화면에서 감상하며 인터랙션을 할 수 있다.

플레이 컨셉

사용 도구

- 벽면 터치

플레이 흐름

- 사용자는 준비된 도안 중 하나를 골라 색칠한다.
- 색칠이 완료된 도안을 스캔 기기(하드웨어 종류는 미정)에 대고 스캔한다.
- 스캔이 완료되면 프로젝터 화면에 자신이 그린 그림의 모델링이 노출된다.
- 해당 모델을 터치하면 해당 모델이 이동 및 리액션을 한다.
- 해당 씬에서 일정 개수의 개체가 되면 선입 선출로 삭제한다.

예상 플레이 흐름

	
체험 교구	바닷속 배경 화면 노출



바닷 속 장면 예시



터치 시 반응 예시

목장 체험

사용자들은 화면에 등장하는 오브젝트들과 상호작용하며 화면에서 연출되는 영상을 보며 목장을 체험하는 체험용 콘텐츠

재미 요소

1. 사용자는 목장에서 하는 일들을 간단하게 체험할 수 있다.
2. 다양한 플레이를 체험하여 재미를 줄 수 있다.

플레이 컨셉


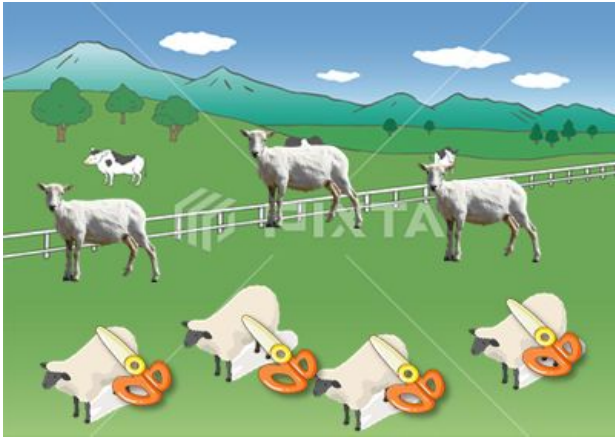
사용 도구

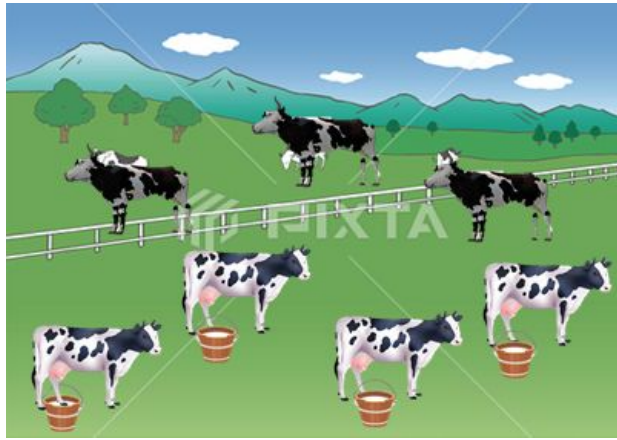
- 없음 - 벽면 터치 인식

플레이 흐름

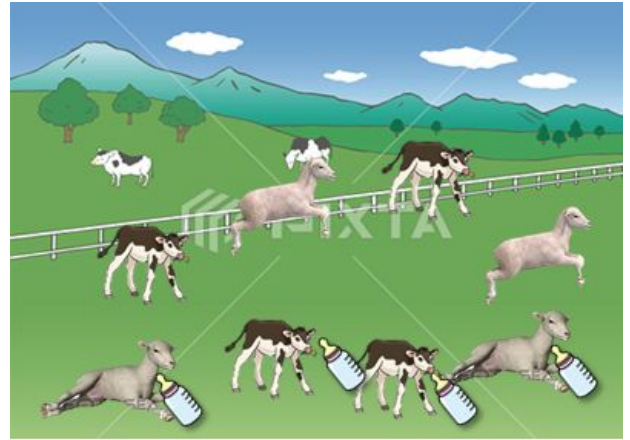
- 화면에 체험 가능한 리스트가 나온다.
- 해당 체험 버튼을 터치하면 플레이를 시작한다.
- 설정된 시간 동안 플레이를 진행하고, 설정된 시간이 지나면 다시 리스트 화면으로 돌아간다.
- 양털 깎기 - 양의 털이 다 자라면 아래 부분으로 내려온다, 털이 깎인 양은 다시 위로 올라가서 돌아다닌다. 터치하여 양털을 깎을 수 있다.
- 젖소 우유 짜기 - 젖소의 우유가 다 차면 아래 부분으로 내려온다, 우유를 짜인 젖소는 다시 위로 올라가서 돌아다닌다. 터치하여 우유를 짜 수 있다.
- 새끼 우유 주기 - 새끼 젖소와 새끼 양이 돌아다닌다, 뛰어 놀다가 힘들어진 젖소나 양은 아래로 내려와서 우유를 먹으러온다. 터치하여 우유를 먹일 수 있다.

예상 플레이 흐름

 목장 체험 시작 화면. 화면 상단에는 '목장 체험'이라는 제목이 있고, 아래에는 '양털 깎기', '소젖 짜기', '먹이 주기'라는 세 가지 메뉴 버튼이 표시되어 있다. 배경은 목장 풍경이다.	 양털 깎기 플레이 화면. 화면에는 양들이 풀을 뜯고 있는 목장 풍경이 보이며, 양들의 머리 부분에 양털을 깎는 아이콘이 표시되어 있다.
게임 시작 예시	양털 깎기 플레이 예시



젖소 우유짜기 플레이 예시



새끼 키우기 플레이 예시

빛과 그림자

어둠 속의 동물들을 발견하고 해당 동물의 그림자와 실제 동물의 생김새를 비교할 수 있다.

재미 요소

- 어둠 속에 어떤 동물이 있을지 상상하는 호기심 자극과 직접 동물들을 찾아보는 재미

플레이 컨셉

사용 도구

적외선 라이트

플레이 흐름

1. 검은 화면에 동물들 눈이 나타나며 눈을 깜박거림
 - a. 깜박거리는 눈동자들로 아이들의 호기심을 자극함
2. 적외선 라이트를 비추는 곳이 밝아지고 해당 위치의 동물 그림자가 나타남
 - a. 적외선 라이트를 비췄을 때 그림자가 생김으로써 신기함을 줌
3. 일정 시간이 지나면 화면이 밝아지고 동물들이 모두 나타남
4. 동물들을 터치하면 각 동물들이 다양하게 움직이며 동물소리를 냄
 - a. 동물들의 소리와 움직임이 연출로 제공

플레이 예시 화면

