|  |  |
| --- | --- |
|  | 프로젝트 수행계획서 서식(학생용) |

**I. 프로젝트 정보**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트명** | **실감형(VR) 프로젝션 맵핑 콘텐츠 제작(아동용 실감미디어 콘텐츠 ‘스토리북’ 제작)** |
| **기술분야** | 실감미디어 |
| **수행예상기간** | 2022. 9. 7. ~ 2022. 12. 14. |
| **그간 연구경험** | 5세에서 10세라는 아동 나이에 맞추어 그들에게 맞는 실감미디어 콘텐츠에 대해 알아보았다. 특히 5세에서 7세 정도의 아이들은 VR기기 자체가 몸에 무리가 될 수 있기 때문에 활동의 제약을 두는 것이 필요했다. 또한, 또 다른 user인 부모님들께서는 아이들이 현실세계에서 느낄 수 없고 경험하지 못하는 콘텐츠를 제작하기를 바란다는 것을 알고 이에 맞추어 기획하였다. |
| **프로젝트 달성 및 목표** | 달성하고자 하는 콘텐츠는 위에서도 언급한 바와 같이 아이들이 잘 경험하지 못하는 환경이기를 바랬다. 따라서 동화 어린왕자를 선택하여 우주를 배경으로 제작할 예정이다. 또한 아이들이 좋아하는 요소를 통해 낯선 느낌을 줄일 수 있도록 한다. 눈에 확 띄는 반짝이고 화려한 것을 좋아하는 아동의 특성에 맞추어 별, 오로라 등의 미적 요소를 적재 적소에 배치할 예정이다.  이야기의 큰 틀은 자신감 없던 어린왕자가 성장함으로써 뿌듯함을 느끼는 스토리로 user가 어린왕자가 되어 user역시 같은 감정을 느끼도록 한다. 행성을 돌아다니며 간단한 인터렉션을 넣는다. 떨어지는 운석을 부수는 등이 이에 해당된다. 또한 행성 속 인터렉션을 수행하면 보상을 얻게 된다.  따라서 간추린 위의 내용을 간단히 이미지로 표현하면 아래와 비슷하다.  ­­­하늘, 실외, 옅은, 교통이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 떨어지는 운석 장면  옥외설치물, 밤하늘이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 오로라 배경의 별  보상 씬 |
| **수행 계획** | 한 팀에서 기획과 개발로 나눌 예정이면 필요에 따라 모델링 디자인 파트를 추가할 것이다.  개발에는 인터렉션 개발과 씬 배치 등으로 나누어 진행한다.  기획은 각 배경(이동, 지구, 다른 행성)마다 세세한 부분을 컨트롤하는 사람을 정한다. 기획 내용으로는 씬 구성, 컨트롤러와 인터렉션 연결, 캐릭터, npc배치, TTS등을 고려한다.  실감미디어 콘텐츠 개발로 VR을 제작할 예정이다. 사용 기기로는 오큘러스 퀘스트2를 이용할 것이며 제작 툴은 유니티3D 2021.3.11f1 LTS를 이용할 것이다. |
| **수행 일정 및 방법** | \* 추진일정, 팀원 소통 방법, 프로젝트 기본원칙 등  프로젝트는 gitlab을 이용하여 공유한다. 기획자는 문서를, 개발자는 개발한 것을 공유한다. 개발이 시작되면 기획자가 기획한 것을 개발자에게git을 통해 할당하여 시간을 맞추도록 한다.  ~11.09 : 캐릭터 디자인, 주요 행성 씬 배치 짜기, 공간 지도 작성  ~11.16: 최종 디자인 기술서 작성, 이동 동선 확인, 보상 배치, 인터렉션 구현  ~11.23: TTS넣기, 보상으로 꾸며진 행성 씬 배치, 인터렉션 구현  ~11.30: 각 씬에 대해 개발  ~12.07: 에셋 적용, 보수  ~12.14: 최종 완성 |
| **기대효과 및**  **활용분야** | \* 기대효과 – 단순히 책을 읽어 주는 것이 아닌 직접 책속의 인물이 되고 그 안의 사건을 경험하게 된다. 이러한 경험은 책에 대한 흥미를 높일 뿐 만 아니라 우리 팀이 선택한 어린왕자라는 아동에게는 다소 낯선 책을 읽어볼 수 있는 기회를 가진다.  \* 활용분야 – 아동 교육 분야에서 효과를 발휘할 수 있다. 책을 소개하고 적당한 교훈을 제공하면서 교육 분야에서 활용될 수 있다. 또한 스토리북을 주제로 인터렉션을 제공 하기 때문에 체험 활동으로도 즐길 수 있다. |