

PORTFOLIO

Minjung Park

Reflections of memory
played through the lens of interactive media

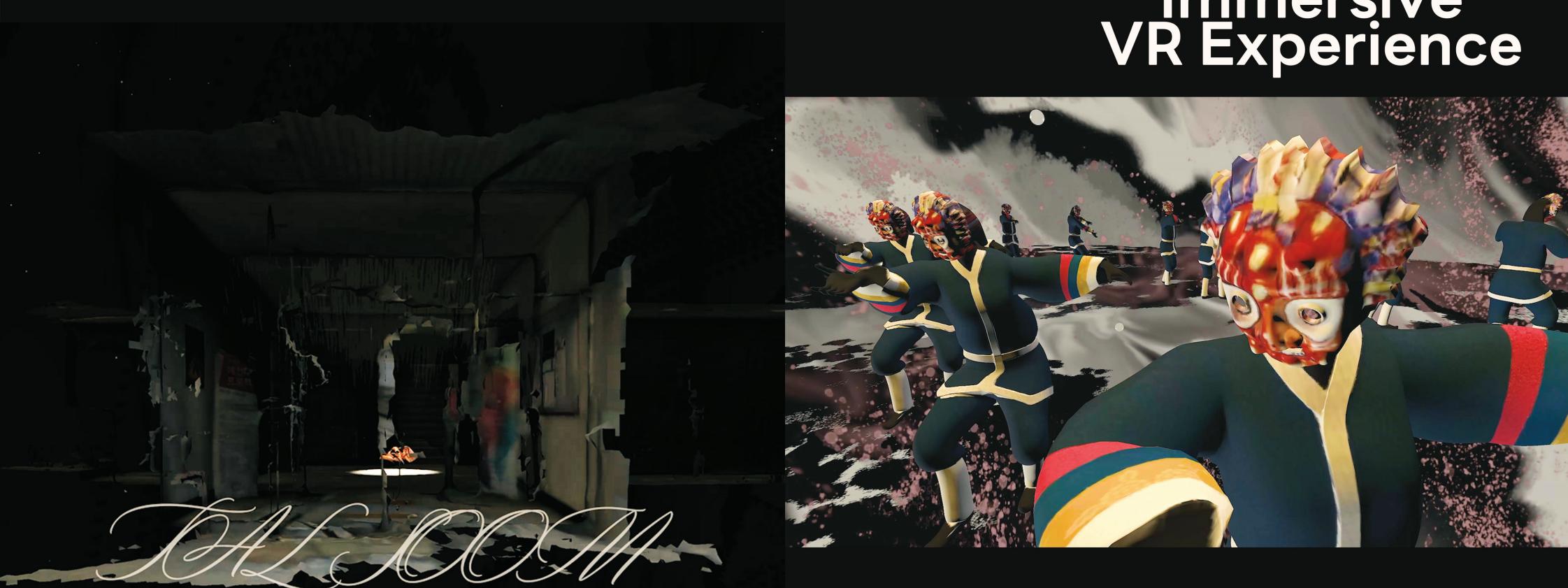
MinJung Park



About

저는 예술가이자 인터랙티브 개발자로서 다학문적 배경을 가지고 있으며, 혁신적이고 변화를 불러일으키는 디지털 경험을 창조하는 데 열정을 가지고 있습니다. 제 목표는 놀이와 디지털 기술을 결합한 플랫폼을 만들어, 일상 속에서 새로운 발견을 할 수 있는 기회를 제공하는 것입니다. 저는 커뮤니티를 형성하고 의미 있는 상호작용을 촉진하는 매력적인 플랫폼을 만들며, 이 운동을 선도하고 싶습니다.

Immersive VR Experience



BLoom

작업 기간

2022.06 ~ 2022.08

역할

기획자

개발자

영상 제작(기획, 편집, 사운드)

도구 및 기술

모션 캡처 사진 측량(Photogrammetry)





기획

빠르게 변화하는 세상에서 우리의 몸은 어떻게 자신의 이야기가 담긴 과거를 기억하고 상호작용할까요? <탈춤>은 우리의 일상 공간에서 펼쳐지는 탈춤 한마당을 가상 세계에서 체험하며, 신체와 가상, 고대와 현대, 그리고 연기자와 관객의 역할에 대해 탐구합니다.



개발

먼저 일상적인 공간을 몇 가지 선택한 후, 포토그래미트리 기술을 사용하여 이 공간들의 3D 모델을 만들었습니다. 이후 모델을 스티칭하고 렌더링한 후, 프로젝트에 포함할 공간을 최종 완성했습니다.

또한, 탈춤 무용수들의 모션 캡처 동작을 전승자인 모델에 통합했습니다. 반면, 노란색 의상을 입은 무용수 모델들은 실시간으로 공연에 참여하여 모션 캡처 수트를 착용하고 관객들에게 동작을 가르치고 길을 안내하는 역할을 했습니다.



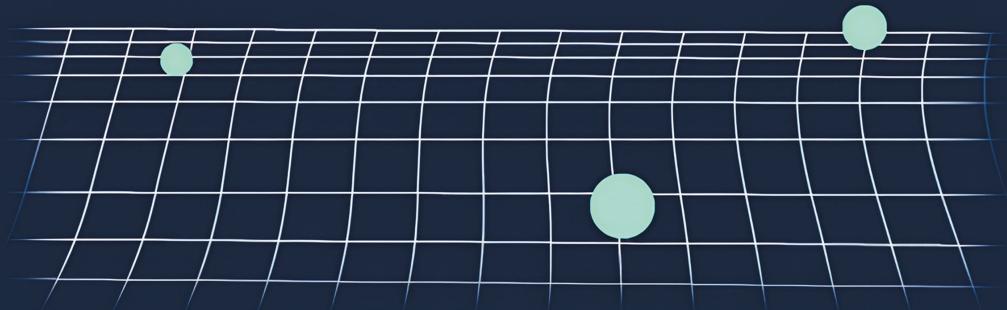


체험

관객들은 지하철, 방, 엘리베이터, 놀이터와 같은 일상적인 공간을 전통 한국 가면인 탈의 안내를 받아 이동합니다. 그들은 이 공간들 속에서 탈출 전수자들의 생동감 있는 동작들을 마주하고, 점차 이러한 일상적인 공간은 사라져 탈출 한 마당이 펼쳐지는 완전한 가상 세계로 전환됩니다.

AR Campus Exploration App

Artronaut



작업 기간

2022.7 - 2022.10

역할

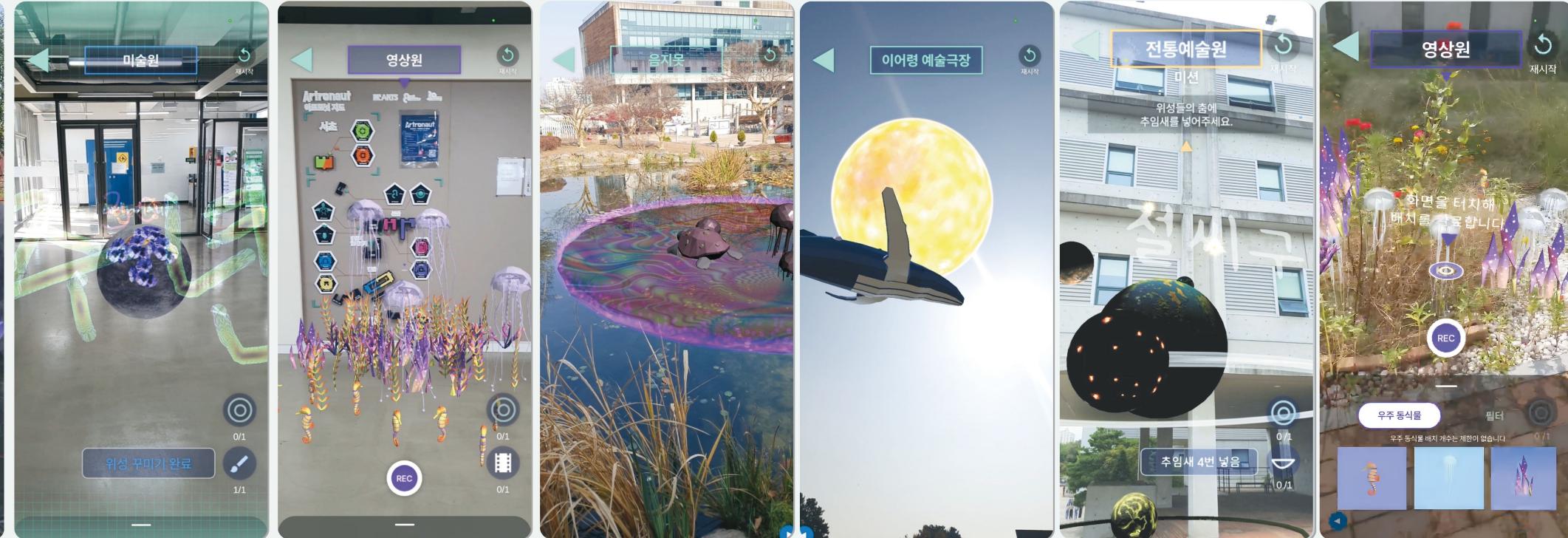
프로젝트 연구원
기획 및 개발
영상 제작(기획, 편집, 사운드)

도구 및 기술

모션 캡쳐



Gamifying campus exploration and fostering interactions through an AR experience



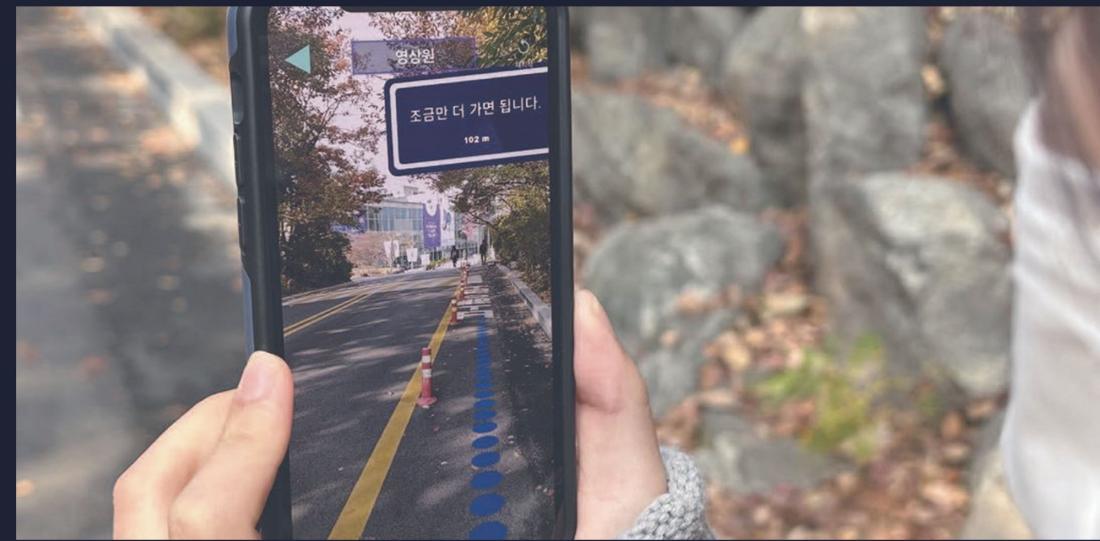
기획 의도

변화하는 예술 세계의 트렌드는 다양한 장르의 시너지를 강조합니다. 음악, 연극, 영화, 무용, 순수 예술, 전통 예술의 여섯 개 원을 두고 있는 한국예술종합학교(K-Arts)는 코로나19로 인해 대면 상호작용을 제한 할 수 밖에 없었으며, 이로 인해 학생들, 특히 신입생들은 학교를 알아가거나, 다양한 전공의 학생들과 상호작용하는 데 어려움을 겪었습니다. 이와 같은 상황을 보완하기 위해 캠퍼스 탐험을 게임화 하는 "Artronaut" 앱을 개발하게 되었습니다.

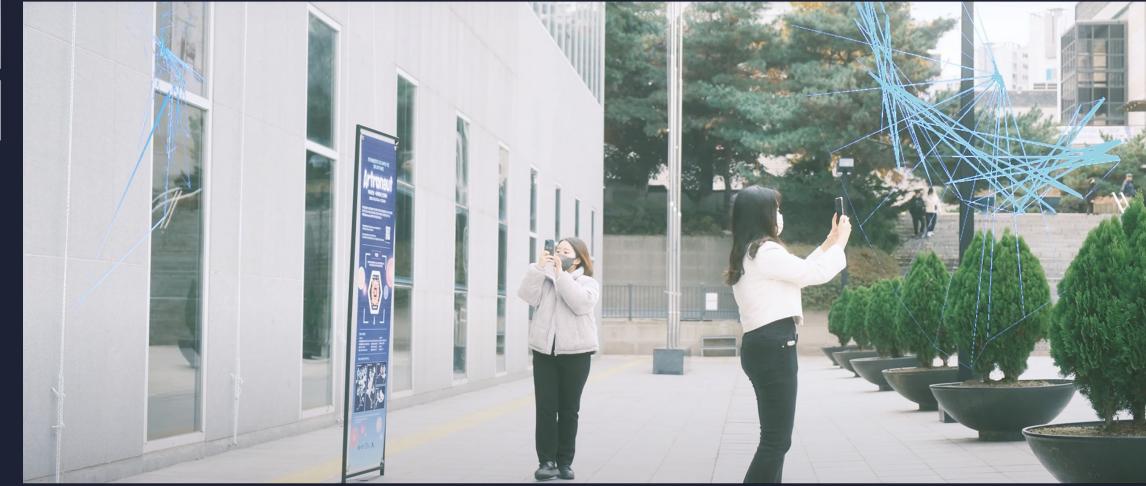


증강 현실 콘텐츠

<Artronaut>은 여섯 개 원의 특성을 담은 6개의 콘텐츠와 학교 광장, 창조관, 대학로 캠퍼스 등 학교 곳곳에 배치된 5개의 AR 콘텐츠를 담고 있습니다. AR 드로잉, 내러티브 기반 선택 게임, 리듬 만들기, 무용수의 동작이 기하학적 형태로 모션 캡처된 공연 감상까지 콘텐츠의 형태는 다양합니다. 11개의 경험을 모두 완료한 사용자에게는 기념 NFT가 보상으로 제공됩니다.



플레이어는 자신과 목표 AR 마커 사이의 거리를 실시간으로 확인할 수 있습니다.



11개의 AR 마커는 대학로, 서초구, 성북구의 다양한 장소에 위치해 있습니다.





Game Exhibition

작업 기간

2023.07 – 2023.10

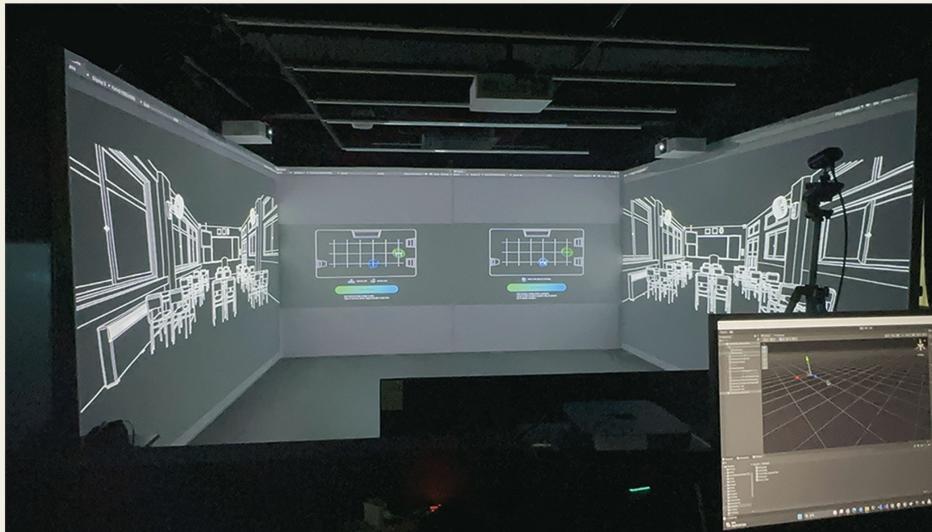
역할

기획 및 감독
시나리오 작가
개발자

도구 및 기술

Arena 8thWall

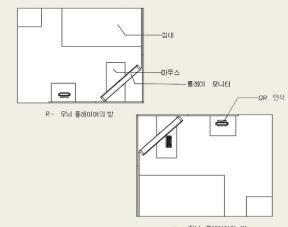
Exploring the absurdity of choice through game mechanics



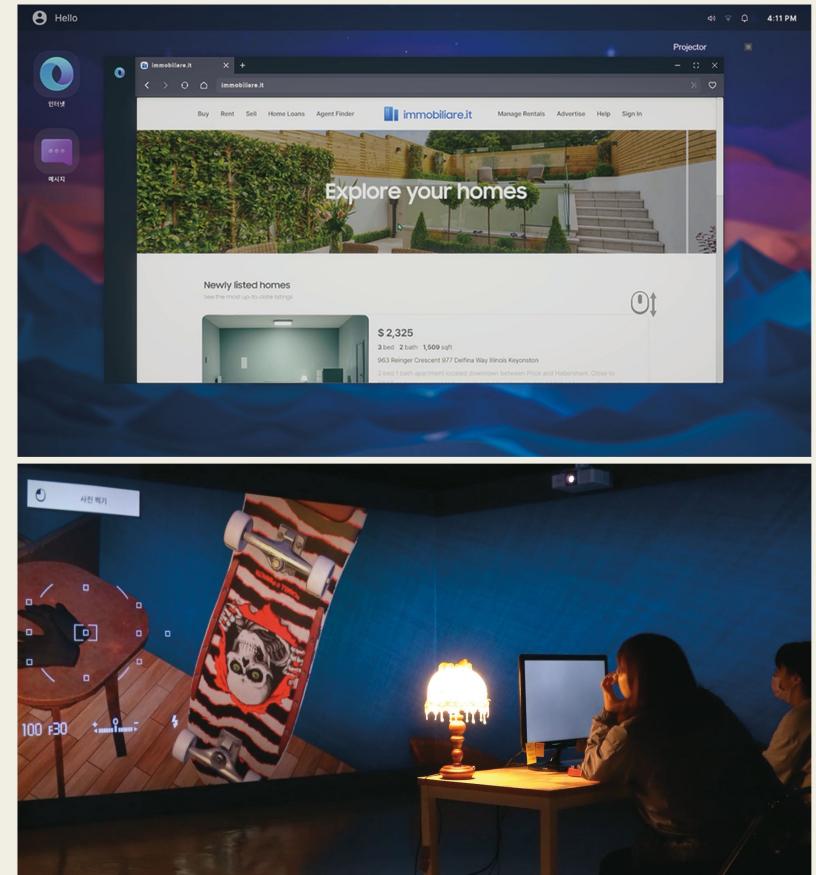
프로토타입 개발

기획 의도

<Wish You Were Here>는 방 탈출과 선택 게임 메커니즘을 활용하여 우리가 인생에서 내리는 선택의 부조리함과 그 결과에 대해 조명합니다. 이 게임은 인생의 무작위성을 반영하도록 설계되었으며, 플레이어가 과거와 다른 새로운 결정을 내려 대안적인 인생 경로를 탐색할 수 있도록 유도합니다. 이를 통해 플레이어는 인생에서 일어나는 이벤트들의 수동적인 수용자에서 능동적인 참여자로 변하게 됩니다.

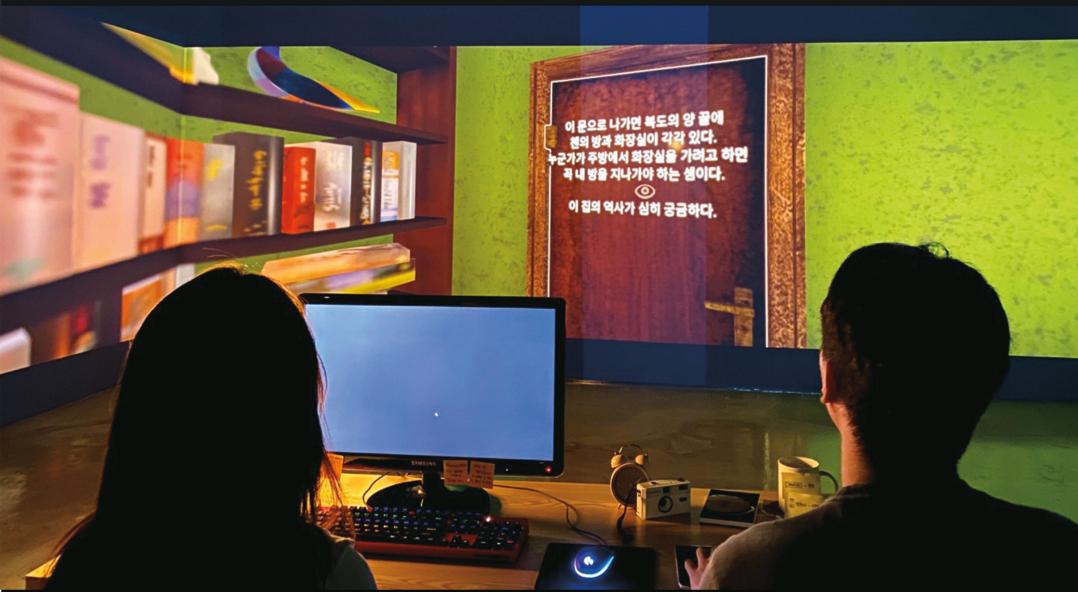


초기 공간 디자인



스토리

이야기는 주인공이 부동산 웹사이트에서 오래전 살던 집을 우연히 발견하면서 시작됩니다. 이 발견은 주인공에게 과거의 일을 회상하게 만들고 주인공은 그 당시의 결정과 그 결과를 재고하게 됩니다.



메커닉

두 플레이어는 각각 한 캐릭터의 다른 시점에서 플레이합니다.
한 사람은 PC 인터페이스를 통해 현재의 캐릭터로서 플레이하며, 다른 한
사람은 프로젝션 매핑을 통해 과거의 캐릭터로서 인생에서 일어난
이벤트들을 경험하고 선택을 내립니다. 이렇게 중첩된 두 사람의 선택은
사진 및 메시지와 같은 특정 게임 속 컨텐츠를 연락합니다.

Mood Tracking Mobile App

My Mood Planet

작업 기간

2023.9 -

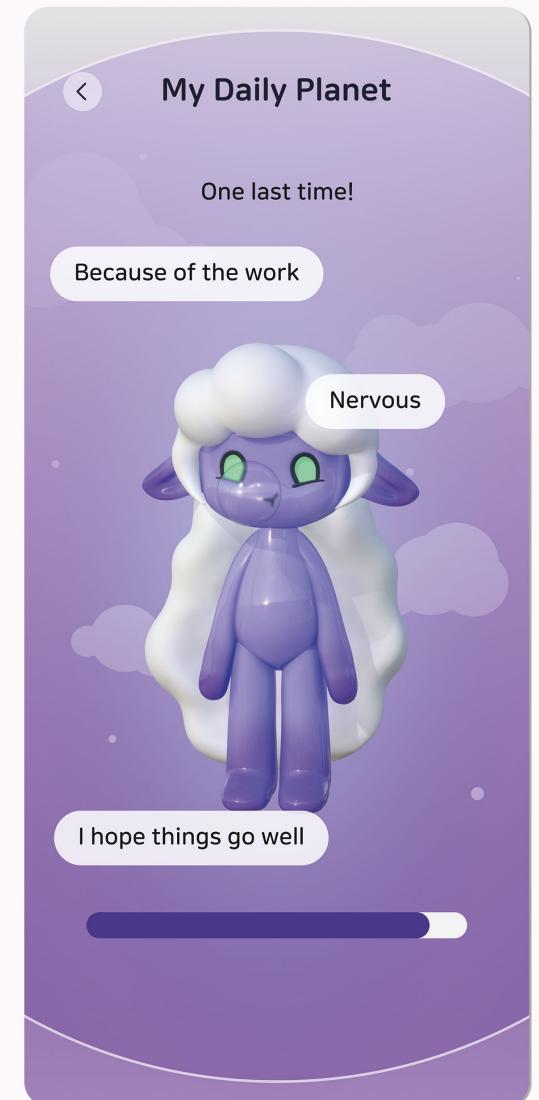
역할

기획자
개발자

도구 및 기술

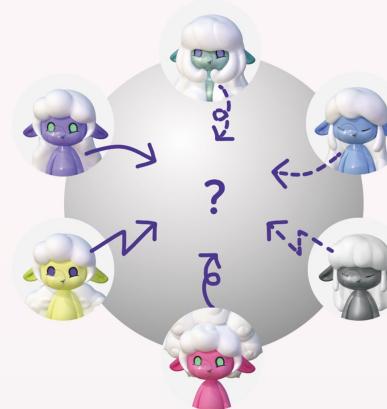


지원금 수여 기관 **K ARTS** KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY





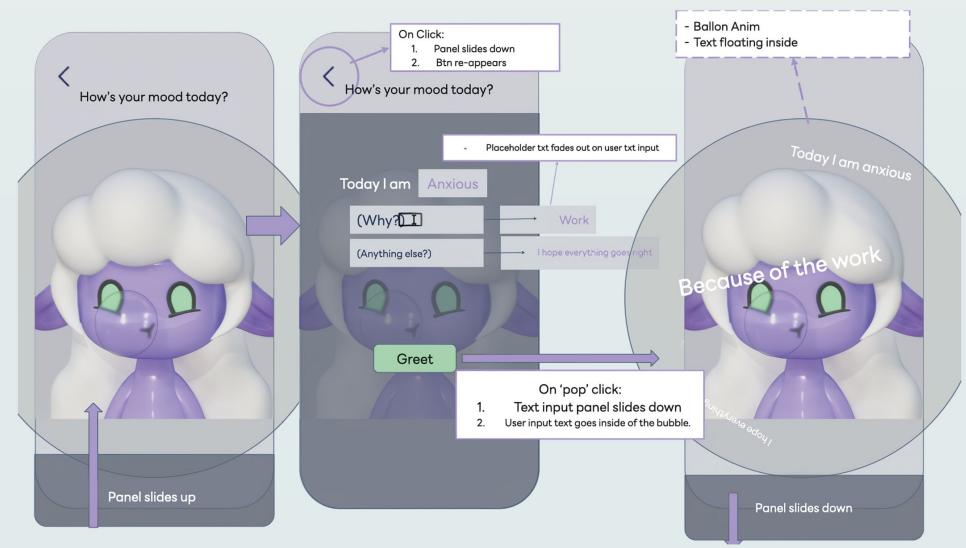
A playful comfort for concealed emotion



기획 의도

우리의 감정적 여성, 특히 '부정적인 감정'의 탐구는 이 프로젝트의 출발점입니다. 이러한 감정은 우리 자신을 이루는 중요한 부분이지만, 개인적인 선택이나 외부의 압력에 의해 종종 부정되거나 숨겨집니다.

저는 이러한 감정에 이름을 붙이고 시각화하여, 개인이 다양한 감정을 시각적인 행성을 통해 탐구하고 표현할 수 있도록 의도했습니다. 또한, 부정적 감정을 유머러스하게 표현한 Mood Lambs를 활용함으로써 각 사용자의 다양한 감정적 경험을 존중하고 지원하는 관점을 발전시키고자 합니다.



AroundT

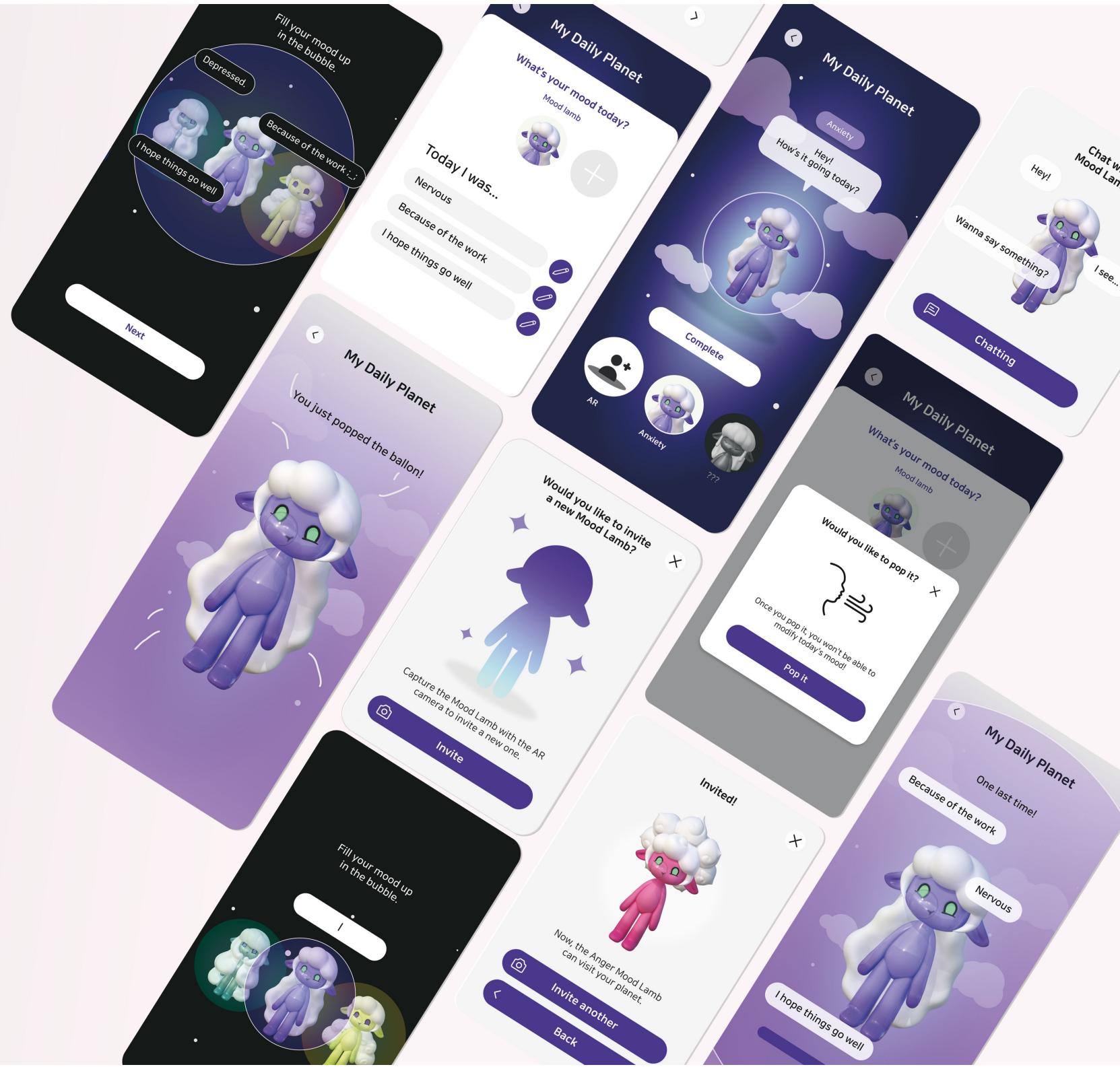
2023년에 창업한 회사 <AroundT>는 두 가지 주요 트랙으로 구성되어 있습니다. 첫 번째 트랙은 부정적인 감정을 유쾌하게 승화시키기 위해 고안된 아트 토이인 Mood Lamb의 디자인 및 제작입니다. 두 번째 트랙은 Rumi의 시 <Guest house>에서 영감을 받아 제작한 감정 기록 및 관찰 애플리케이션 <My Mood Planet>의 출시를 중심으로 합니다.

Wireframe

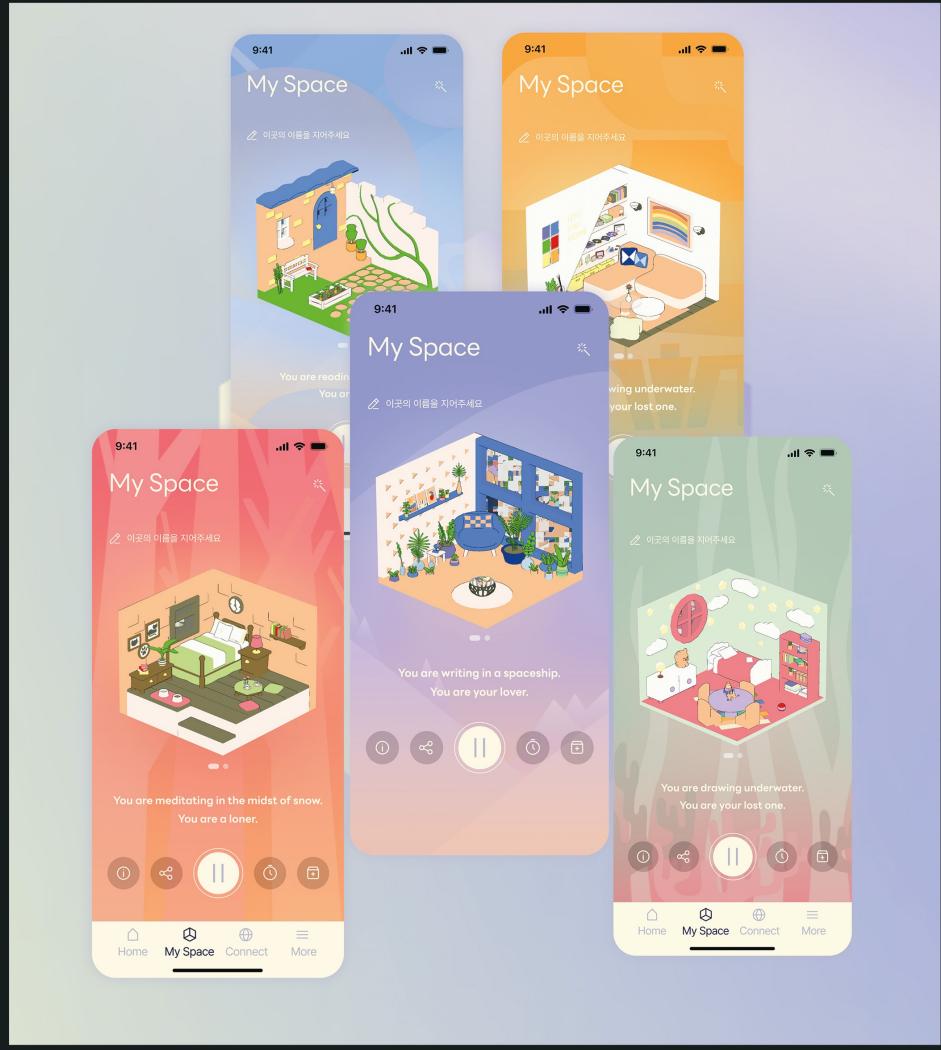


기능

<My Mood Planet> 앱에서 사용자들은 매일의 감정을 기록하고, 감정을 대표하는 Mood Lambs를 선택하여 자신만의 무드를 담은 행성에 초대합니다. 각각의 Mood Lamb은 행성에 독특한 영향을 미칩니다: 슬픔은 해수면을 상승시키고, 불안은 땅을 흔들며, 분노는 용암을 분출하는 화산을 만들어내하고, 혐오는 우버를 내리게 하며, 무기력은 땅을 마르게 하고, 부끄러움은 숲을 과도하게 자라게 합니다. 사용자는 또한 초대된 Mood Lamb 캐릭터와 대화를 나누며 자신의 감정에 대해 더욱 이해할 기회를 얻게 됩니다.

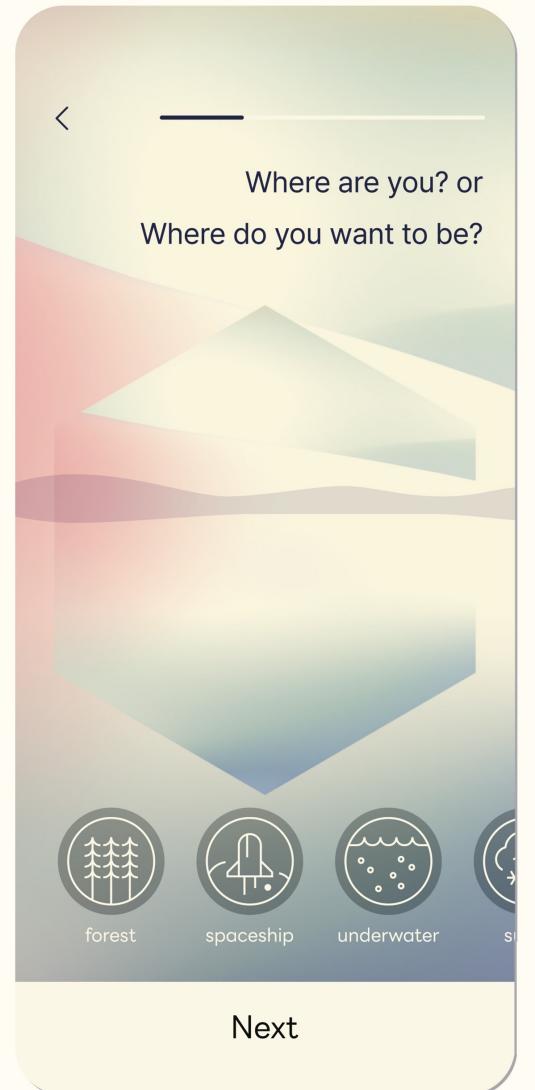


ambi band



지원금 수여 기관 
ARTS COUNCIL KOREA

Interactive Soundscape app



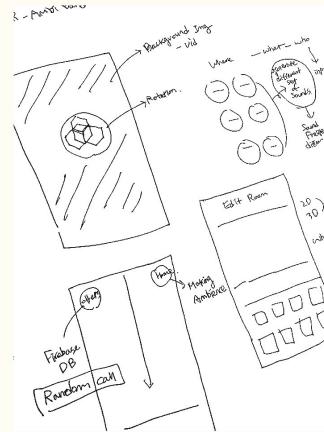


Mobile app that creates a connection through the art of sound

아이디어

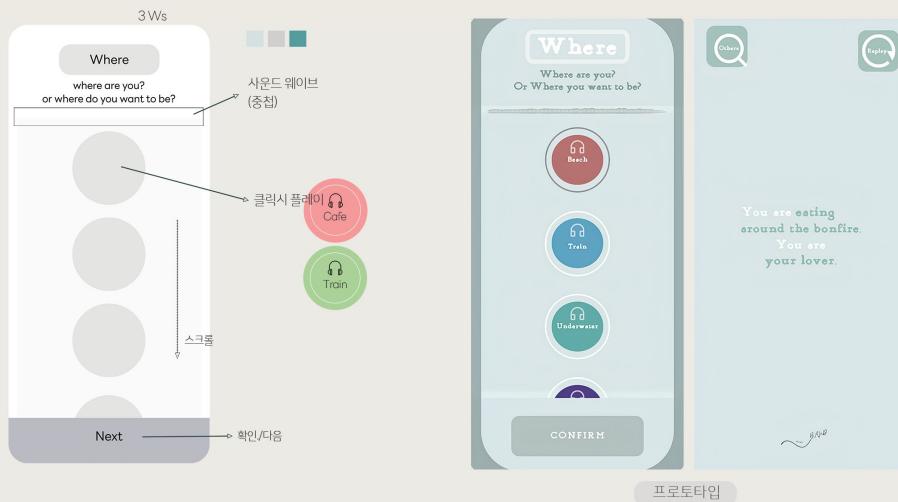
저는 사운드 디자인, 특히 영화 분야에서의 사운드 디자인 경험을 가지고 있는 사람으로서, 소리가 청취자를 다양한 장소로 이동시키고 주변 세계에 대한 더 깊은 통찰을 제공할 수 있는 독특한 매체라고 굳게 믿습니다. 특히 앰비언스는 폴리사운드 및 기타 사운드 효과와는 다른 독특한 특성을 가지고 있습니다.

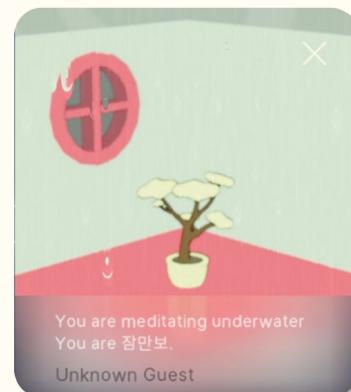
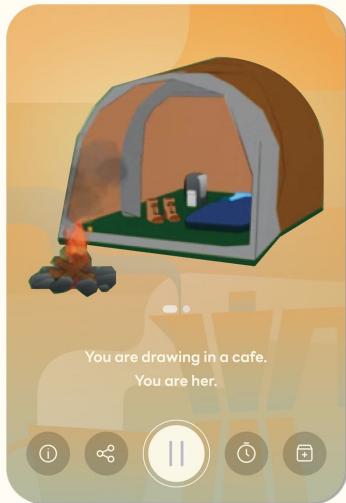
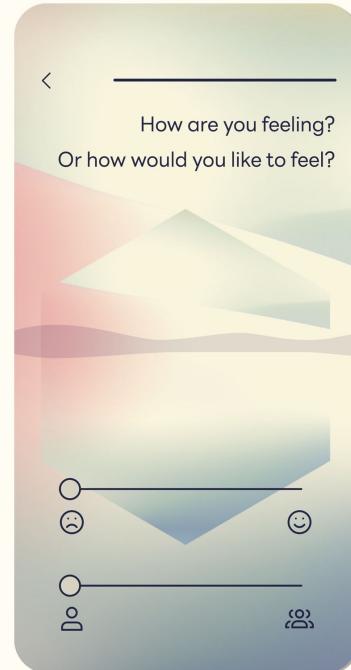
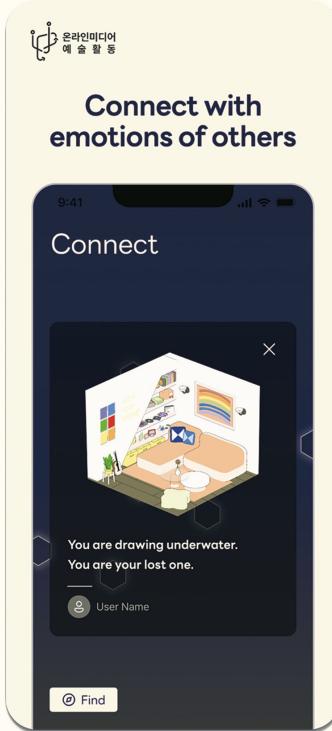
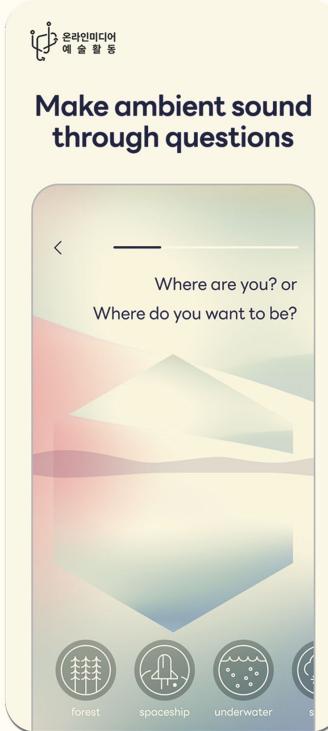
앰비언스는 공간과 시간의 특징을 포착하여, 단순한 청각적 감각을 넘어서는 시각적 및 인지적 차원을 유발합니다. 특정 시공간적 앰비언스를 접할 때, 우리는 그 환경에 대한 표상을 떠올립니다.



기획 및 개발

2022년 말, 저는 'What', 'Where', 'Who'에 대한 응답을 기반으로 한 사운드 조합 및 시각화 앱 Ambi Band의 프로토타입을 제작했습니다. 이 단계에서 진행된 플레이테스트의 피드백은 이후 버전에서의 개선에 활용되었습니다. 그리고 2023년, 한국문화예술위원회의 지원을 받아 구글 플레이 스토어와 애플 앱 스토어에 최종 어플리케이션을 퍼블리싱했습니다.



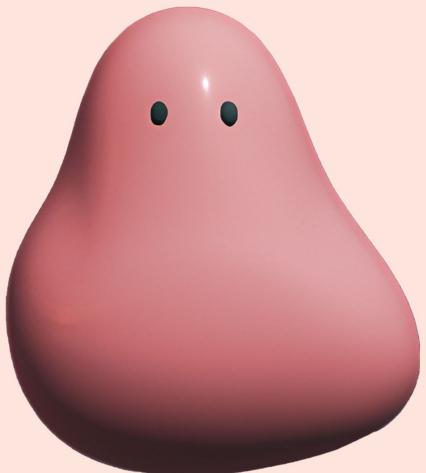


메커니즘 및 상호작용

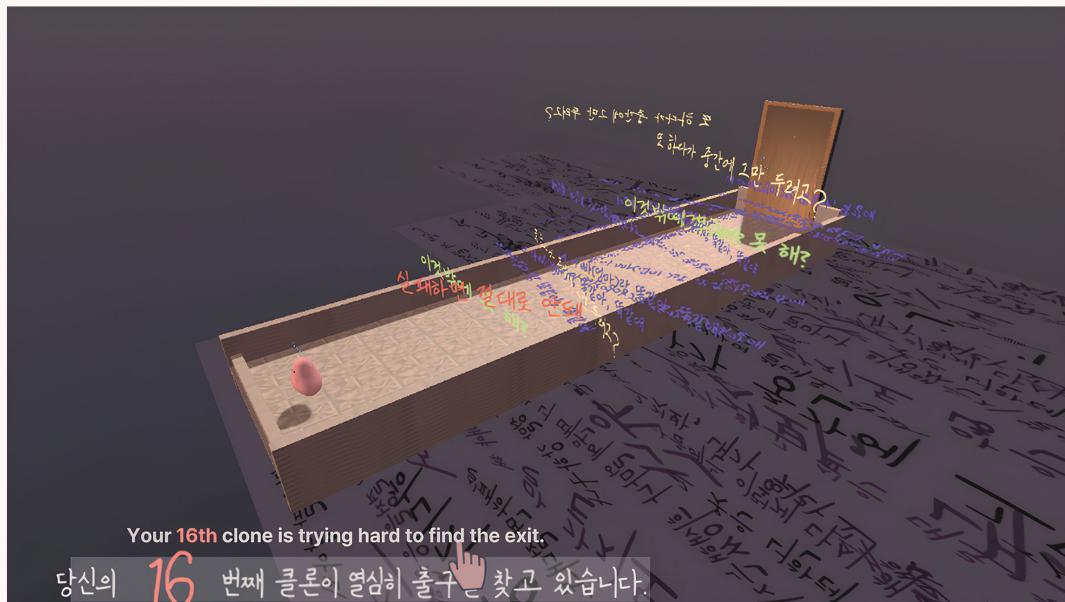
<Ambi Band>는 사용자들이 '어디서', '무엇을', '누가', '어떻게' (WWWH)의 네 가지 주요 카테고리를 통해 사운드를 선택하도록 유도합니다. 사용자는 이를 결합하여 자신만의 독특한 앰비언스를 만듭니다. WWWH에 대한 응답 및 사운드는 이후 문장으로 변환되며, 다시 나만의 공간 속 시각적 요소로 변형됩니다.

"Connect" 메뉴를 통해 사운드, 공간, 문장의 컬렉션을 다른 사용자와 익명으로 공유할 수 있습니다. 이 기능은 단순한 앰비언스 커스터마이징을 넘어, 소리를 통해 서로의 경험을 나누고자 하는 의미에서 비롯되었습니다.

6 Sentences



Interactive AI Game



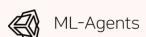
작업 기간

2021.12 ~ 2022.02

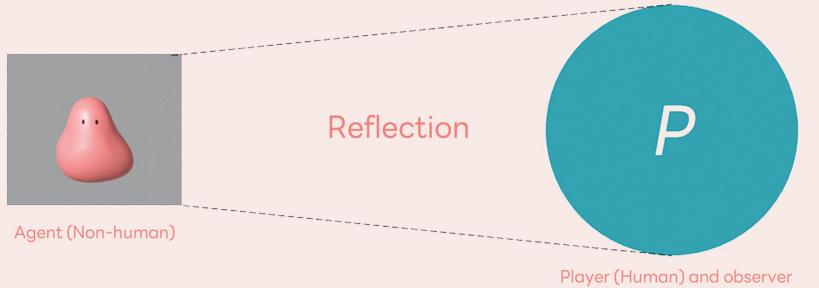
역할

게임 디자이너
개발자

도구 및 기술



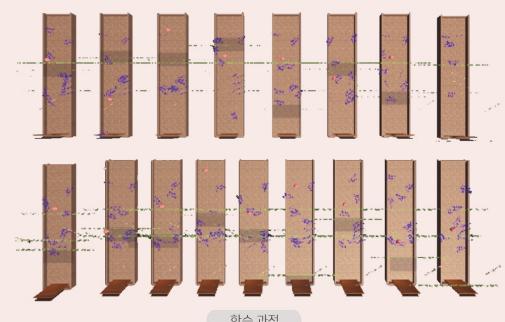
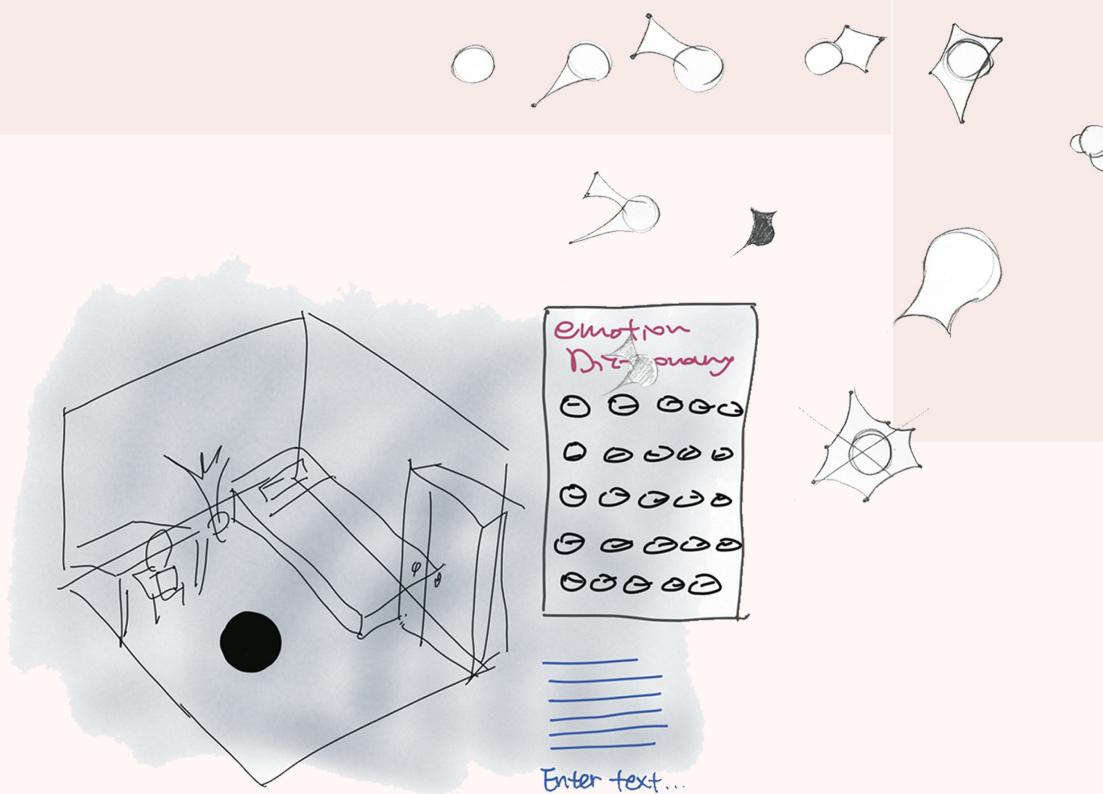
ML-Agents



Idea

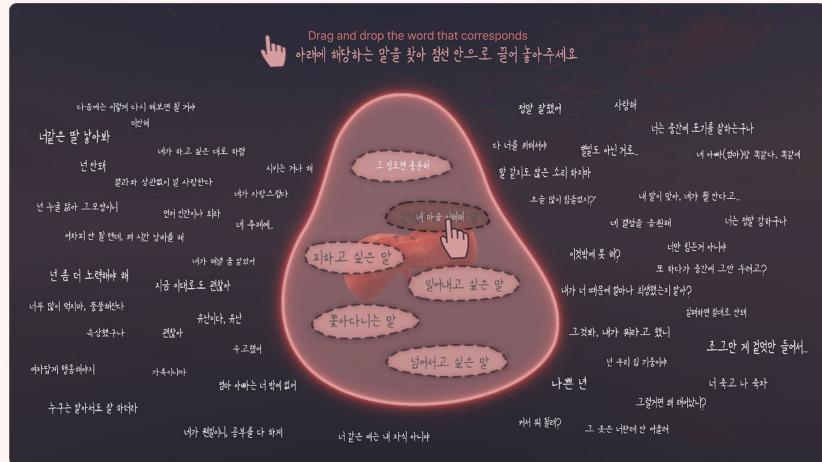
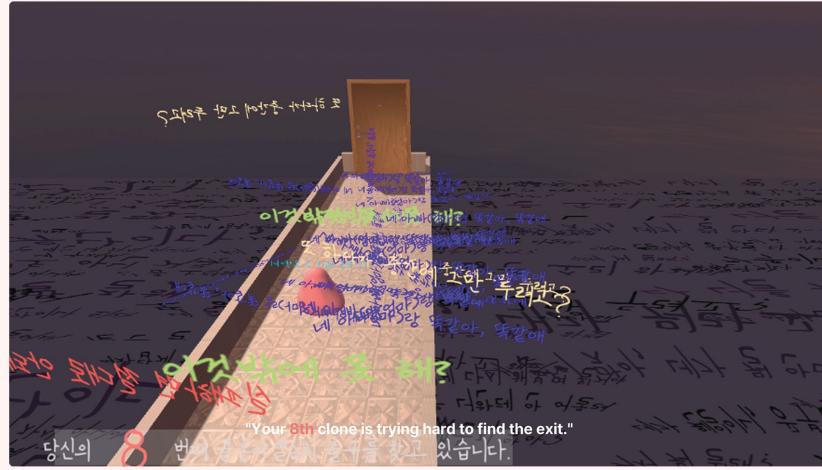
"인간답게 행동한다는 것은 무엇을 의미하며, 그러한 행동은 어떻게 만들어지는가?
인간성은 어떻게 구성되는가?"

초기 기획은 AI 강화 학습 워크숍에서 출발했습니다. 저는 AI가 주어진 환경 내에서 학습하고 적응하며 실패를 통해 성장하는 과정을 관찰했고, 그 과정 속에서 여러 가지 질문을 하게 되었습니다. 저는 우리를 개인이자 인간으로 형성하는 힘에 대해 생각 했고, 특히 우리 삶에서 단어, 문장 등의 '말'이 하는 역할에 관심을 갖게 되었습니다.



개발

먼저 층과 문을 배치한 후, 텍스트의 랜덤 생성 위치를 설정했습니다. 그 후 텍스트의 상징적 성질에 따라 충돌, 뛰어넘기, 밀기 등의 플레이 액션에 따른 보상 기능을 구현했고, 해당 환경을 복사해 800만 회 이상의 반복을 통해 AI 명란을 훈련시켰습니다. 그러나 저는 명란이 완벽한 AI가 되지 않기를 바랍니다; 우리처럼 실수와 실패를 겪는 불완전한 존재로 만들고 싶었습니다. 따라서 명란의 성공률이 너무 완벽하지도, 너무 미숙하지도 않은 균형을 이를 때 학습을 중단했습니다.



게임 플레이

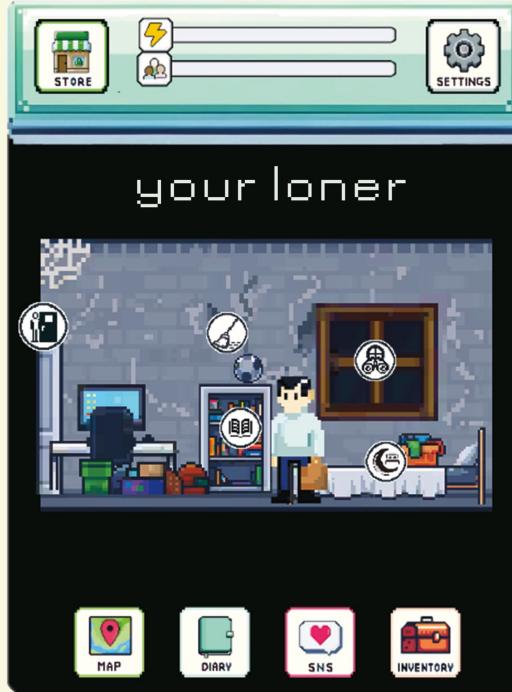
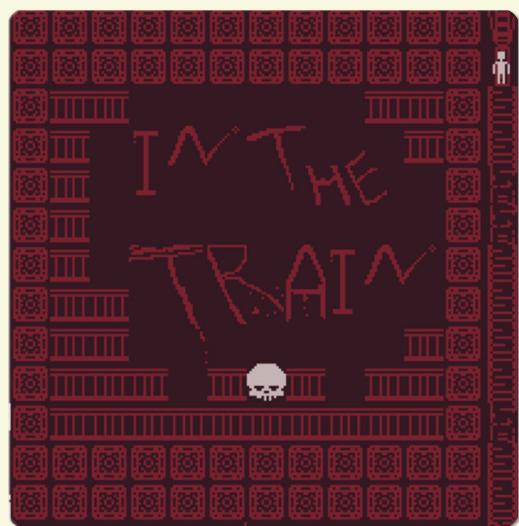
"명란"은 우리를 닮은, 약간 멀 훈련된 인공지능입니다. <6 Sentences> 속에서 "명란"은 물리적 움직임을 가진 여섯개의 문장 장애물을 통과하여 궁극적으로 문에 도달해야 합니다.

게임 초반 플레이어는 여섯 가지의 카테고리에 단어를 드래그 앤 드롭하거나 직접 입력하여 채워넣습니다. 이후 이 단어들은 각각 카테고리를 반영한 움직임을 가진 장애물로 변하여, 명란이 문에 도달하지 못하도록 방해합니다. 플레이어는 명란이 플레이어를 대신해 그 말들을 뛰어넘는 모습을 지켜보게 됩니다.



WebGL





More works on
minjungp.com

Thank you

박민정
minjungp.com
+8201071020286
gominiego@gmail.com