

S M A R T C I T Y , S M A R T L I F E

노인을 위한 나라는 있다

WE CAN DO, YOU CAN DO

알파 VR

김하빈 | 나정원 | 장서현 | 송장영

● 팀원 소개



김하빈



나정원

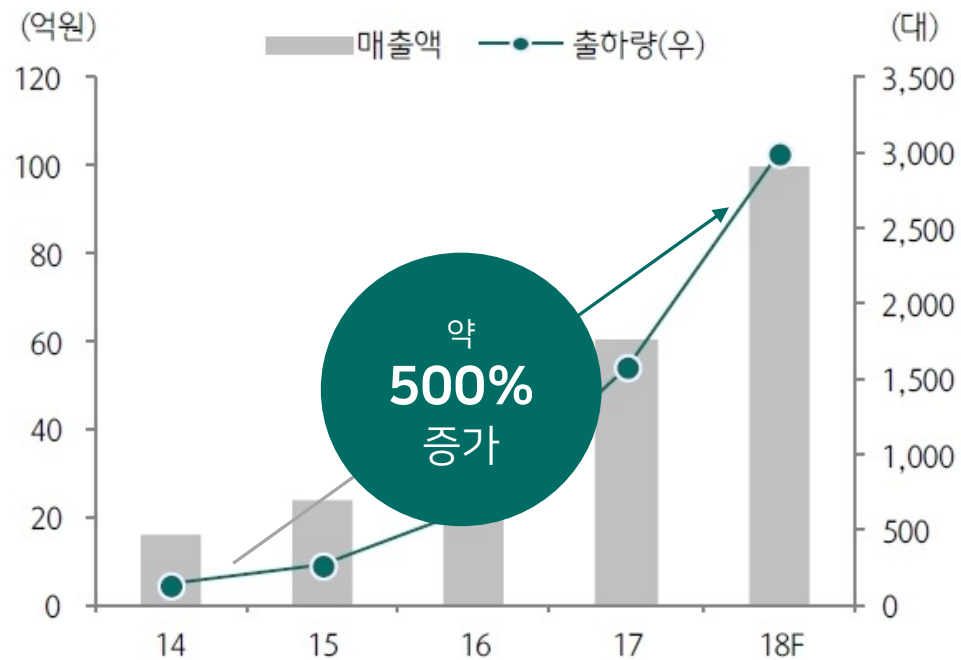


장서현



송장영

그림 5. 키오스크 부문 매출액 및 출하량 추이



자료: 한국전자금융, 하나금융투자

무인 산업화 추세로 키오스크 (무인 자판기) 사용량 증가

[불편한IT] 무인포스 확산...햄버거 주문이 버거운 노인

사라지는 점원, 무인매대 앞에서 찔찔 매는 노인들



증가하는 노인 인구와 이에 따른 디지털 소외 계층의 발생

무인 주문·계산기 들여놓자 60대 단골은 발길을 끊었다

[MT리포트] 노년층의 한탄 "밥도 못시켜 먹는 세상이 왔구먼"

"키오스크, 정보취약계층 노인 배려 부족"

[불편한IT] 무인포스 확산...햄버거 주문이 버거운 노인

사라지는 점원, 무인매대 앞에서 찔찔 매는 노인들



생소한 키오스크 접근



사용법 무지

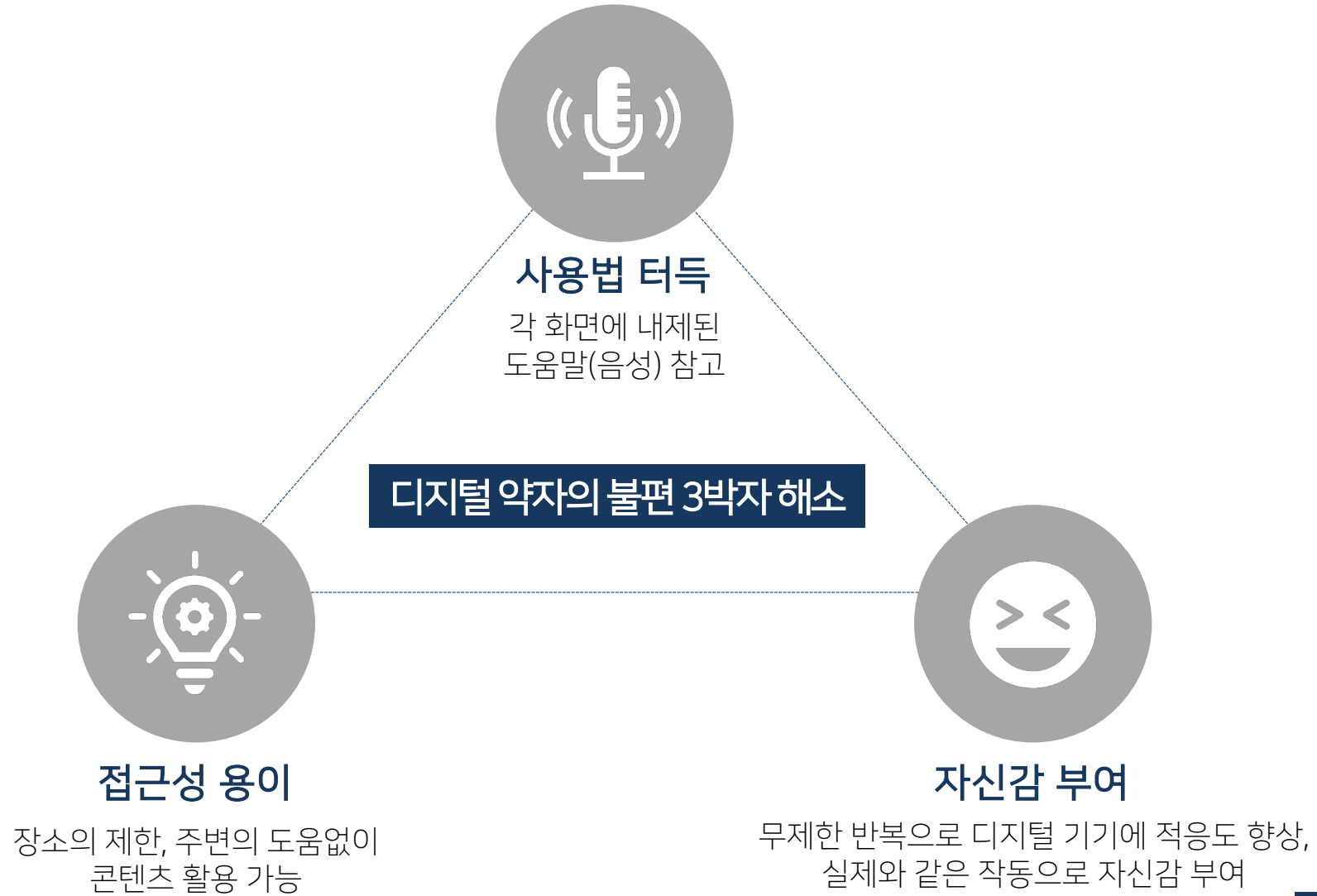


자신감 하락

무인 주문·계산기 들여놓자 60대 단골은 발길을 끊었다

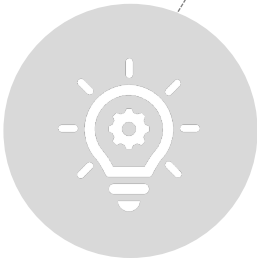
[MT리포트] 노년층의 한탄 "밥도 못시켜 먹는 세상이 왔구먼"

"키오스크, 정보취약계층 노인 배려 부족"

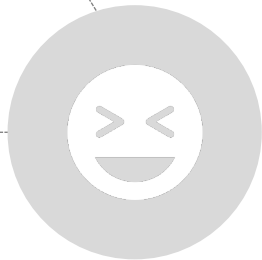


콘텐츠 소개

사용법 터득



접근성 용이



자신감 부여

음성을 통한 도움말과
실제 환경과 유사한 가상 환경에서의 몰입감을 통해
사용자는 키오스크 사용 방법을 체득할 수 있다.

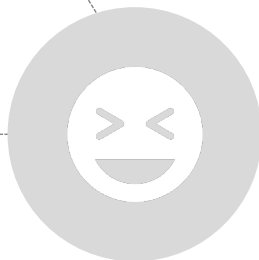
특히 키오스크가 낯선 노인들의 경우,
본 콘텐츠 속 자세한 음성 설명을 통해 키오스크 사용
방법을 체득할 수 있다.

콘텐츠 소개

사용법 터득



접근성 용이

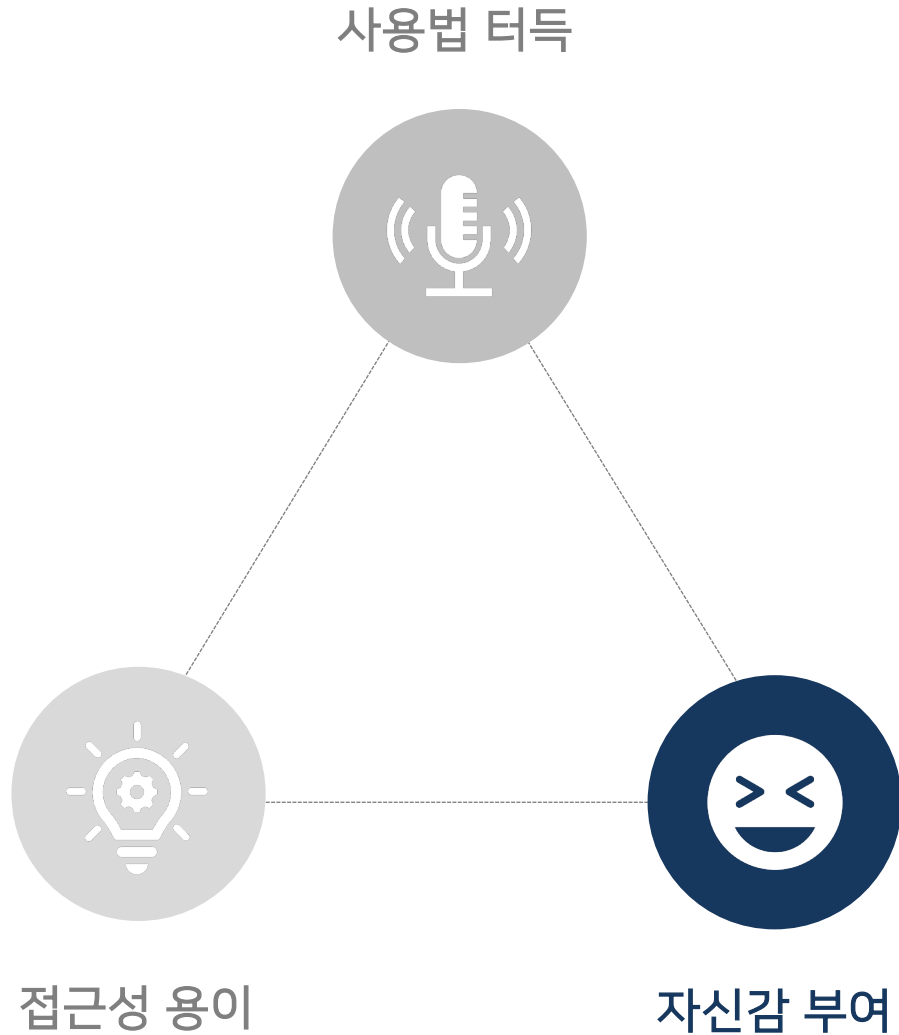


자신감 부여

최소한의 장치로 구성된 삼성 오딧세이를
사용해 접근이 용이하게 하였다.

실제 키오스크의 경우, 키오스크가 낯선 노인들
이 다른 사람의 눈치를 보는 경우가 있다.
본 콘텐츠를 이용한 학습을 통해 혼자서도 시간
제한 없이 연습할 수 있다.

콘텐츠 소개



자세한 음성 설명과 함께
시공간적 제약없이 키오스크 사용법을 연습하여
키오스크에 적응도 향상

실제 환경과 거의 유사하도록,
몰입감 높은 콘텐츠를 구성하여
이에 따른 실제 상황에서의 자신감 부여



돋보기 기능

● 왼쪽 컨트롤러를 이용한
확대된 화면을 통해
시간 제한 없이 화면 내용 파악 가능

● ● 실제 키오스크 화면 속 글씨 크기가
잘 보이지 않는 노인 배려해
키오스크 활용 상황 연습 가능



음성 안내 기능

● 각 화면마다
자세한 음성 안내를 통한
가이드를 제시

●● 실제 키오스크 이용할 때는
알 수 없었던
이용 방법을 쉽게 파악 가능



대상의 확대

노인층 뿐만 아니라
다른 디지털 소외 계층을 위한
교육 도구로서의 발전 가능성
ex) 텍스트를 핸들로 스캔하면
읽어주는 기능, 진동 기능



다양한 상황 접목

영화관, 카페, 기차역 등
다른 장소 내 키오스크
교육 콘텐츠로의 제작 가능성



다양한 평생 교육 콘텐츠 제작

시공간적 제약으로
쉽게 접근하지 못했던 활동들을
VR을 통한 실현 가능성



'노인을 위한 나라는 있다' 프로젝트의 목표



1. VR콘텐츠 활용으로 디지털 약자들의 VR 활용 능력, 무인 산업기계 활용 능력 증가

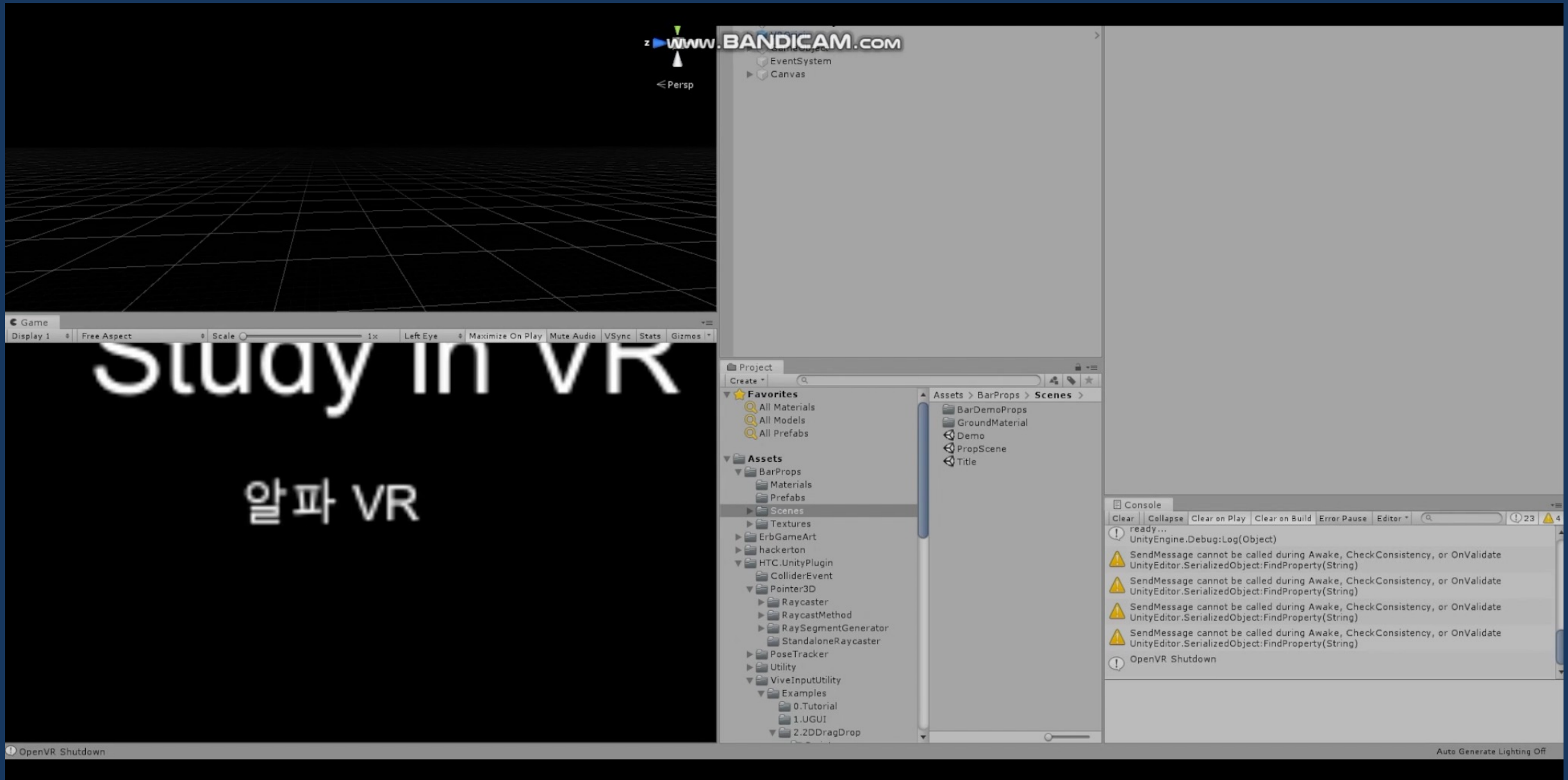
2. 다양한 무인 산업 기계 교육 확장

3. 디지털 사회에서 디지털 소외 계층의 삶의 질 개선을 통한 시민들의 행복한 삶을 실현

노인층 뿐만 아니라
다른 디지털 소외 계층을 위한
교육 도구로서 활용 가능
ex) 텍스트를 핸들로 스캔하면
읽어주는 기능, 진동 기능

영화관, 카페, 기차역 등
다른 장소 내 키오스크

시공간적 제약으로
쉽게 접근하지 못했던 활동들을
VR을 통해 실현 가능성



Q & A

감사합니다 😊