

2024 Portfolio



03 Cube

07 Unseen Forces

11 Mistique Mirror

14 Salmon

18 marble

22 MAKERBLE

26 Enchanticket

Yoosang Yoon (윤유상)

Portfolio: <https://soulmilk98.github.io/portfolio/>

개발자, 메이커, 디자이너, HCI리서처 다양한 기술과 빠른 적응력

Tel: +82) 10-7475-9505

Email: IMFLATFISH01@GMAIL.COM

**Yoosang Yoon (윤유상)**

Portfolio: <https://soulmilk98.github.io/portfolio/>

개발자, 메이커, 디자이너, HCI리서처 다양한 기술과 빠른 적응력

Tel: +82) 10-7475-9505

Email: IMFLATFISH01@GMAIL.COM

Education

KAIST / Industrial Design / M.S

2022.09-2024.08

KAIST / Mechanical Engineering & Industrial Design / B.S

2016.02 - 2022.08

Publication

Designing Prompt Analytics Dashboards to Analyze Student-ChatGPT Interactions in EFL Writing.

Minsun Kim, SeonGyeom Kim, Suyoun Lee, Yoosang Yoon, Junho Myung, Haneul Yoo, Hyungseung Lim, Jieun Han, Yoonsu Kim, So-Yeon Ahn, Juho Kim, Alice Oh, Hwajung Hong, Tak Yeon Lee. 2024

효율적인 해커톤 진행 및 관리를 위한 멘토-멘티 상호 정보 공유 대시보드 제안.
백승호, 윤유상, 이탁연. 2023 - 한국HCI학회

Research Experience

KAIST, Industrial Design (HCI) / M.S. (2022.09-2024.08)

전자 음악 합주를 위한 디지털 악기 및 몰입 공간 디자인

AI Experience Lab (2022 ~ 2023)

Future Home for Family

MakeLab (2020.09-2021.02)

Gearbox design for VR: Interactive Ground

Work Experience

Geekble - Product Engineer (2019.12 ~ 2020.09)

오아시스랩스 - Intern (2018.09 ~ 2018.11)

Skills

Software Prototyping, Hardware Prototyping, Data Analysis/Visualization, Mechanical Design

User Study, Qualitative/Quantitative Research Methods

2D/3D Graphics, Film Making, Sound Design/Engineering, Composing

Native Korean, Fluent English

Cube:

전자 음악 합주를 위한 디지털 악기 및 몰입 공간 디자인

AI시대에 초보자들을 위한 음악 경험은 어때야 하는가? 라는 질문에서 출발한 연구입니다.

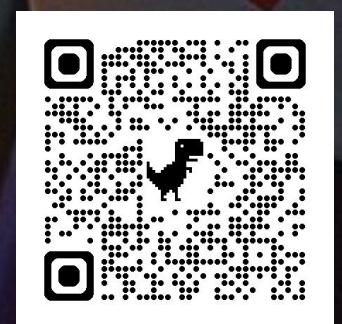
본 연구에서는 관객의 소리는 Tone-transfer AI 모델 및 다양한 기법으로 왜곡되고, 왜곡된 소리가 진행되는 음악과 공간에 어우러지며, 하나의 소리 공간(Soundscape)을 만들어내는 시스템을 구현하고, 검증했습니다.

기 간 2022 - 2024

작업 형태 개인 작업

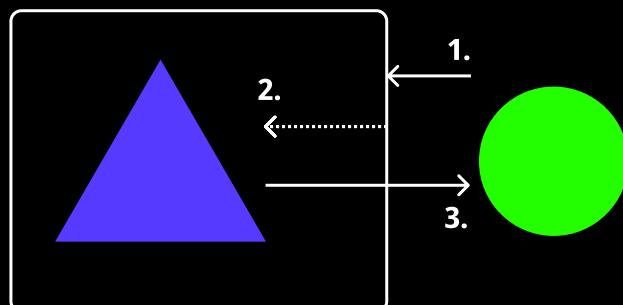
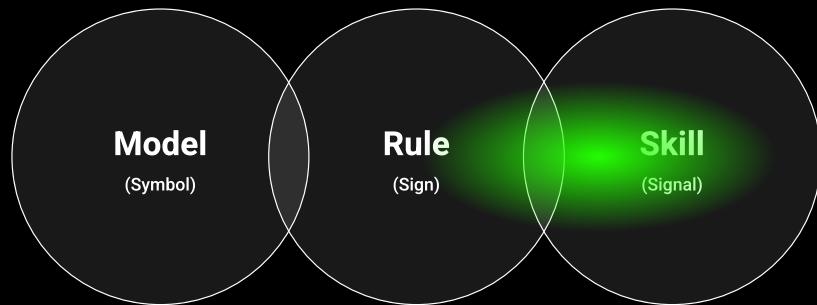
비 디 오

[https://youtu.be/ZI4hDqxyyLg?
si=I6WFqQEb3vGNxvhu](https://youtu.be/ZI4hDqxyyLg?si=I6WFqQEb3vGNxvhu)



Introduction & Related Works

숙련도 없이, 높은 결과물을 보장하는 Skill Instrument - 실험 음악/ 참여형 설치 작품



1. 관객: Skill Instrument 연주
2. 일부 정보만 추출, 모델에 제공
3. 모델: 관객 연주 기반, 높은 결과물의 음악 제공

연주자의 자유로운 표현과 결과물의 범위를 제한

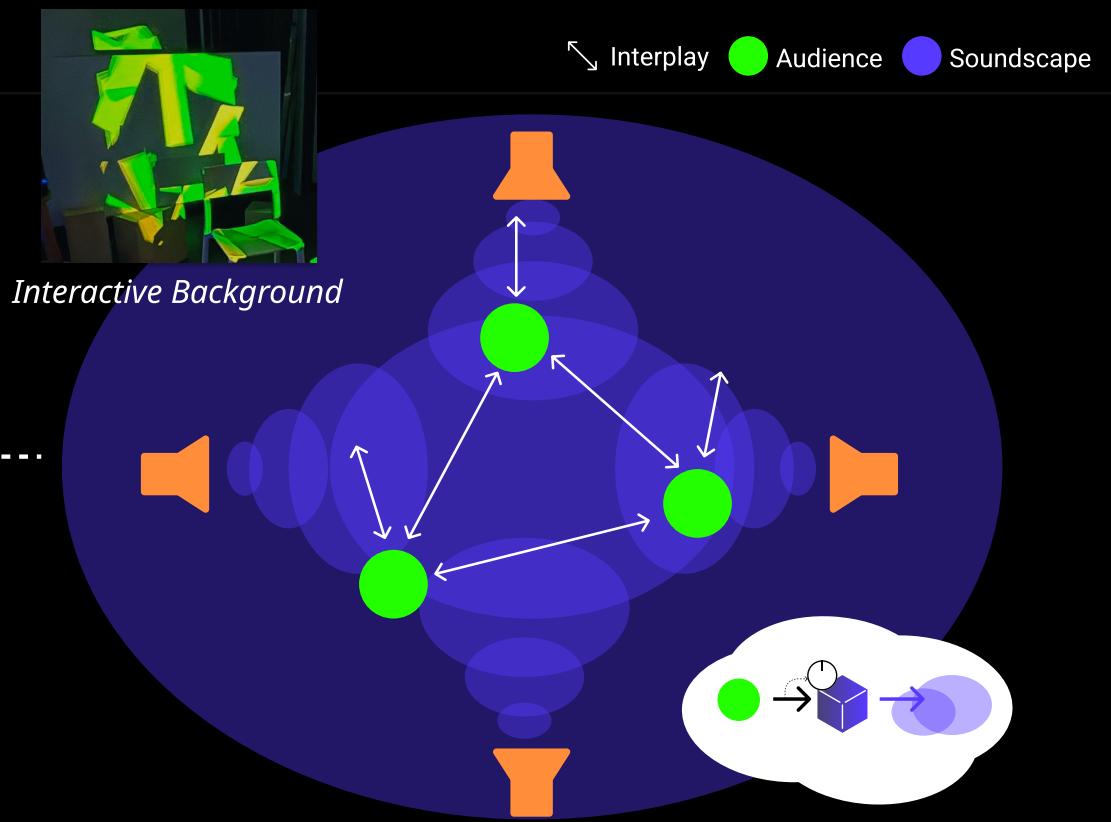


음악이나 시스템에 대한 선형적 지식 없이도 높은 완성도의 음악창작/연주



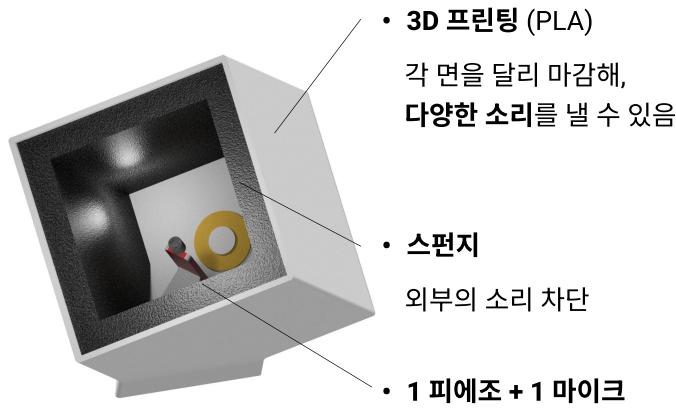
전자 음악 합주를 위한
마이크 기반 디지털 악기 및 몰입 공간 디자인

System Overview





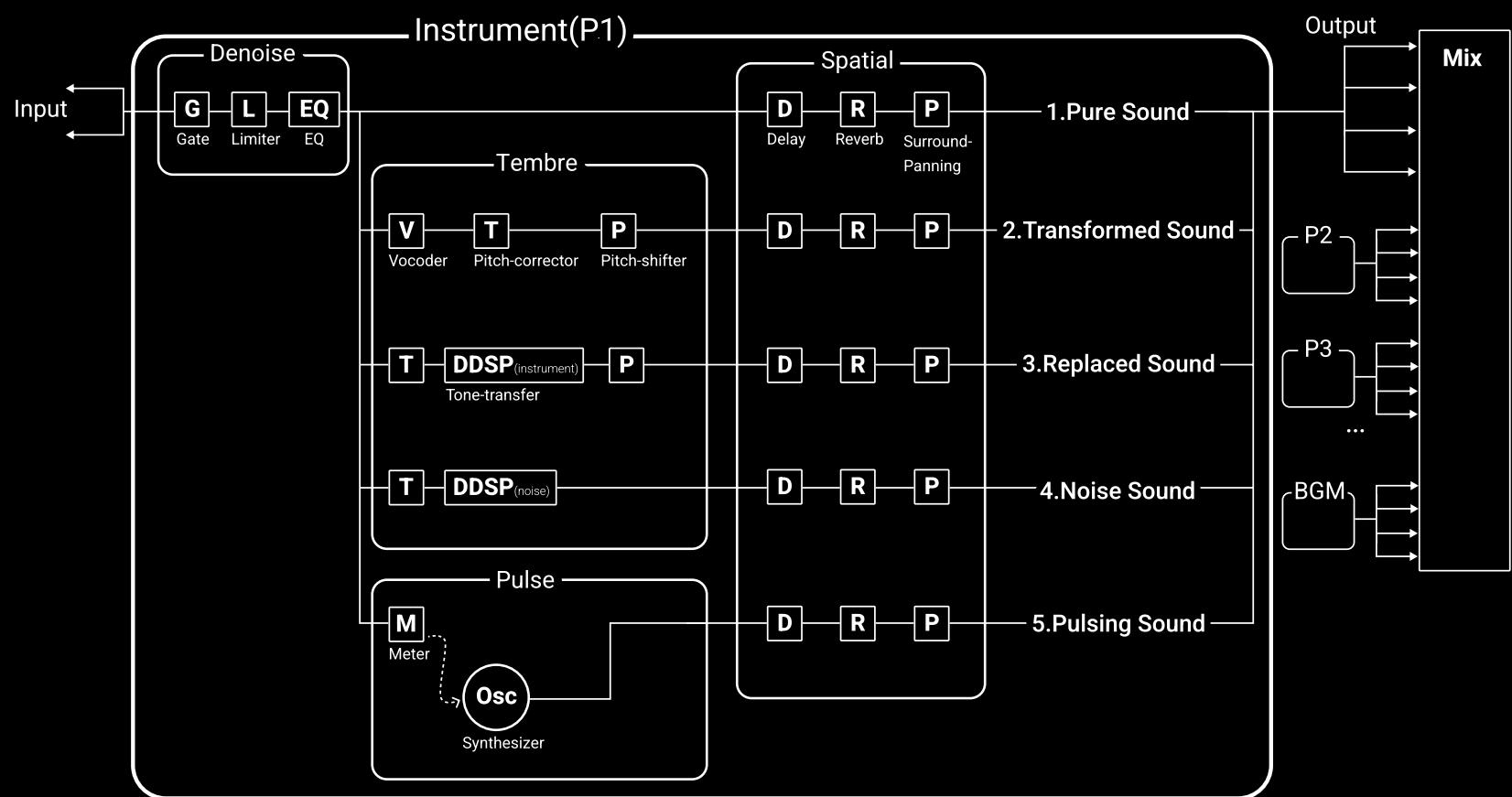
큐브 형태의 마이크 개발



5가지 소리: 음성 정보의 탈락



System schema

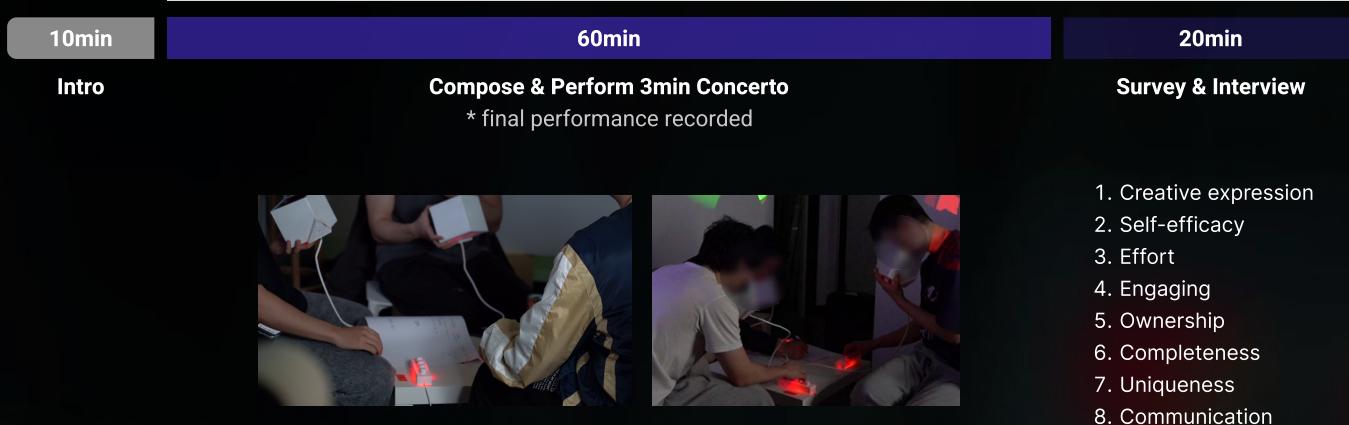


Experiments

Participatory Music Ensemble Experiences

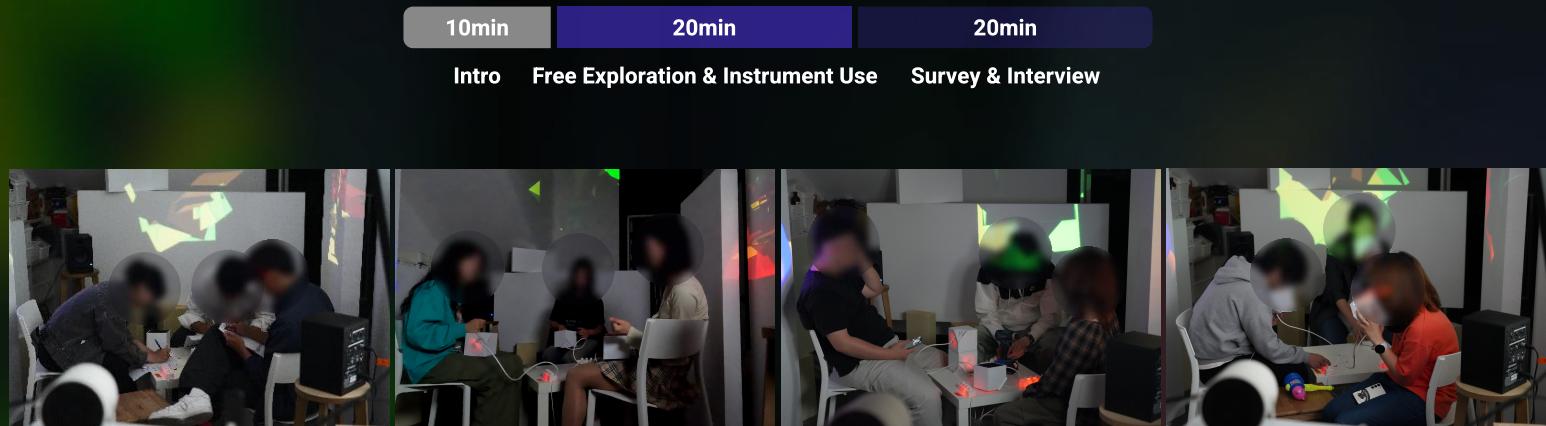
6 Experts / 2 Teams

repeated for 2 times

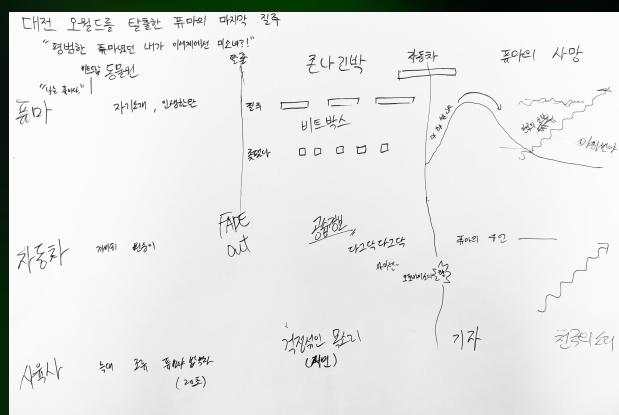


Easy-to-use System for Music Creation and Performance

12 General Public / 4 Teams



Results & Discussion



Team 1, Rhythmic Background Music

악기로써 동작하기에 충분한 스펙트럼

연주자에 따라 다양한 다른 표현 방식과 결과물

악기 중에서 좁은 스펙트럼

실험/전자 음악에 특화된 악기

6 Themes

목소리: 직관적이고 몰입감을 높이는 수단

제약과 랜덤성: 창의성 ↑, 소유감 ↓

풍부한 배경 음악: 연주에 도움↑, 창의성↓

협력과 상호작용의 중요성: 연주에 도움↑

비주얼 피드백: 물입감↑, 모니터링↑

기술적 한계

4 Design Implications

목소리: 창의적이고 몰입감을 주는 직관적인 악기

랜덤성과 사용성 사이의 균형

랜덤성: 창의성↑, 예측하기 어려움 → 사용성↓

합주 경험을 강화: 기술적 한계 극복
레이턴시, 모니터링, 하울링

기술적 어려움을 완화: 시각적 피드백을 활용
소리의 다양한 특성(주파수, 음색, 리듬 등) 반영

Unseen Forces:

Social Dynamics in a Changing Force

In this work, we speculated Anthropocene that humans continue to create, maintain, and destroy through social interaction, with a new perspective.

이 작품에서 우리는 인류세라는 개념에 대해 새로운 시선으로 인간이 사회적 상호작용을 통해 이 시대를 계속해서 만들고 유지하고 파괴하고 있다는 것을 표현했다.

기 간 2023

작업 형태

팀 작업 (3인)

비 디 오

[https://youtu.be/BNvFH9zUGHc?
si=VgO-lEZ04rdXB54h](https://youtu.be/BNvFH9zUGHc?si=VgO-lEZ04rdXB54h)



Concept

Humans have created their own era called the Anthropocene in geological times. This power has not only created optimistic advanced technology; we believe that the power of human social interactions has also given rise to pandemic diseases like COVID-19.

In this work, the audience can experience the passage of time through the movements of the room and the customized sounds that accompany the evolution of languages generated by AI, which are typical outcomes of human social interaction. Particles symbolize humans directly, allowing the audience to observe the evolution of social interactions through particle interactions.

Throughout this experience, our aim is to prompt people to reflect on how the Anthropocene was created by social interactions. We speculate about the future within the work and encourage audiences to explore open-ended answers, inviting individuals to contemplate the implications of this epoch.

How to justify Anthropocene?

Anthropocene



Social Interaction

SOCIAL TIE

In the context of the Anthropocene, humans continually create and maintain their social relationships. However, when strangers intervene in established social networks, their social tie become weaker.

Over time, these strangers may eventually become integrated into the settled social circle, generating new social ties. This process is repeated in the Anthropocene, as humans constantly adapt and evolve their social networks to meet changing circumstances and conditions.

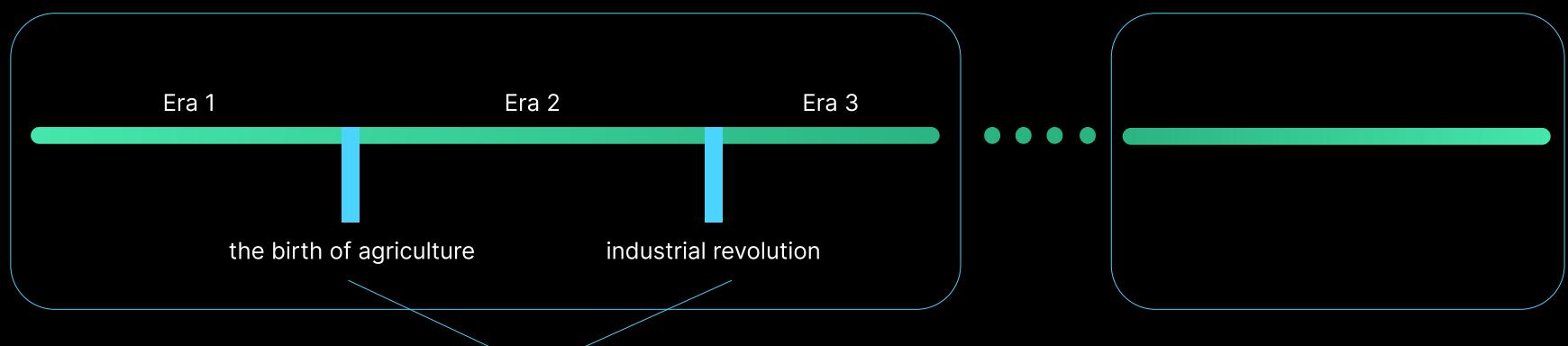
Sound Design

Part 1

- composed in a minor scale
- predominantly utilized ambient sounds
- sounds that are appropriate for the era

Part 2

- reversed the sound
- played it back at high speed
⇒ looking back at the past era

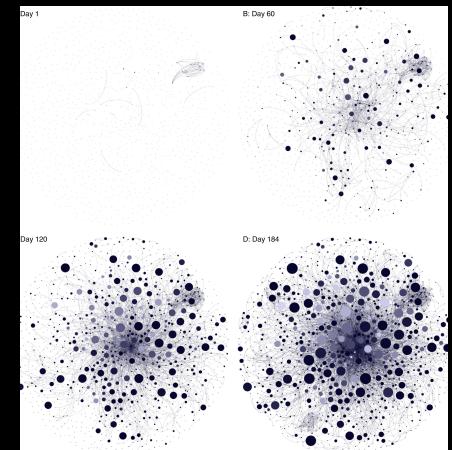


- In the two major revolutions that distinguish the era, we used sounds in a major scale.
- However, to convey the message that progress is not always good, we added some dissonant chords."

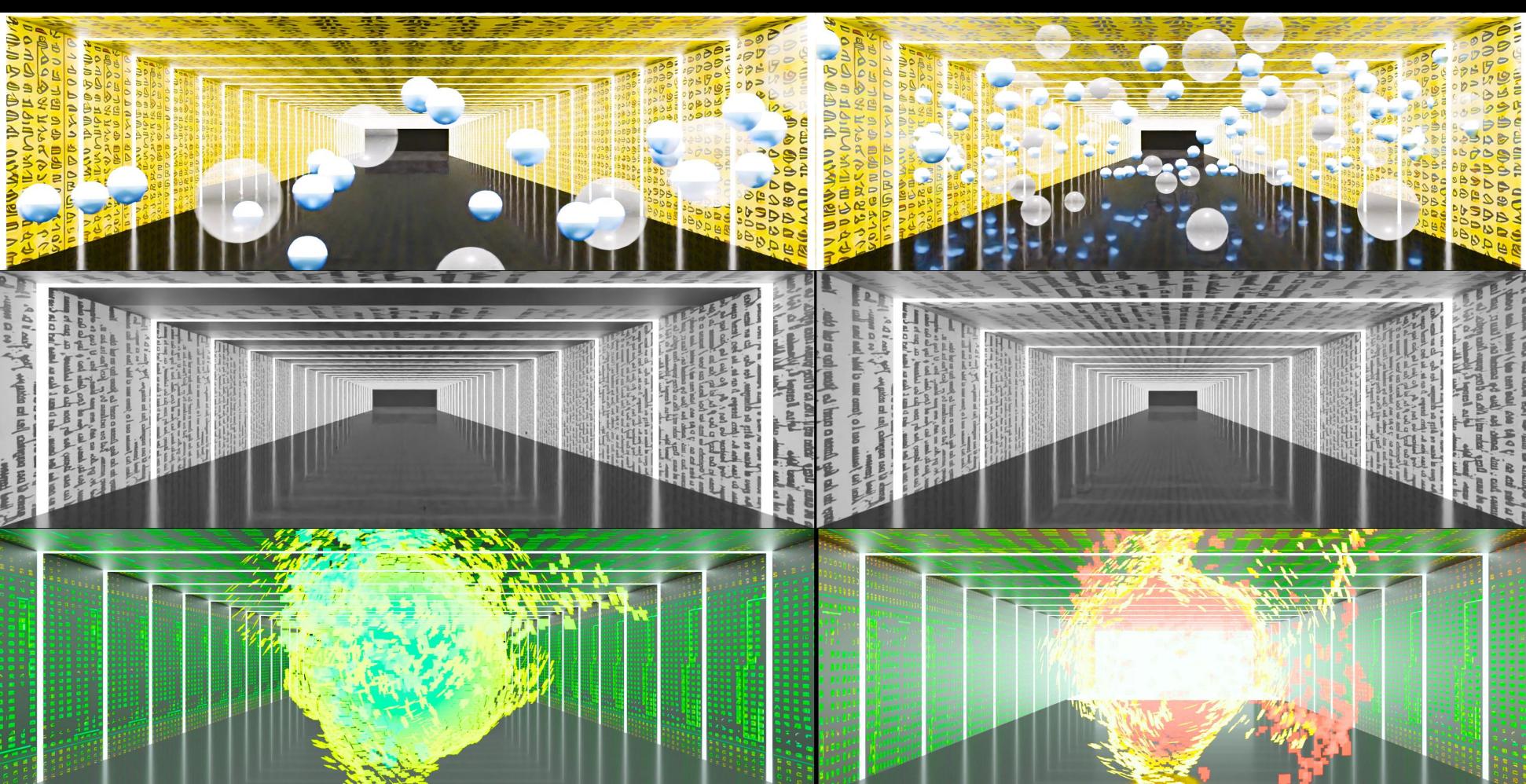
Visual Design

Social Interaction

VISUALIZE →

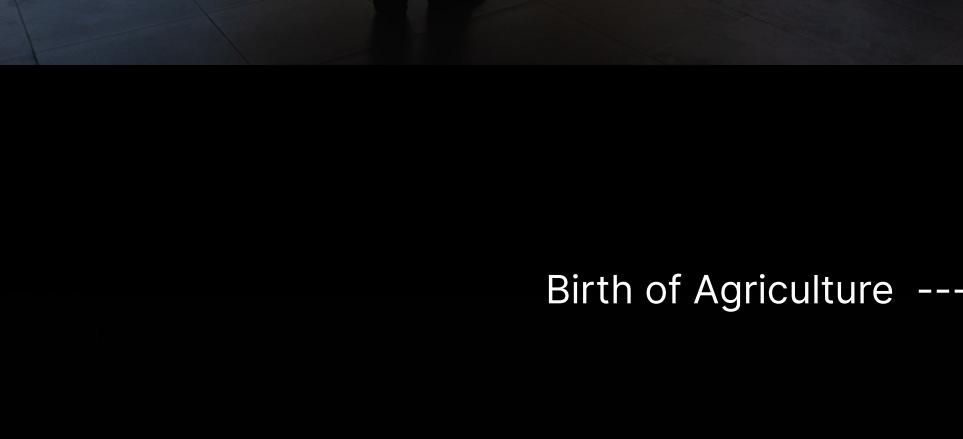


Network Coevolution over Time
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/00222437221107900>





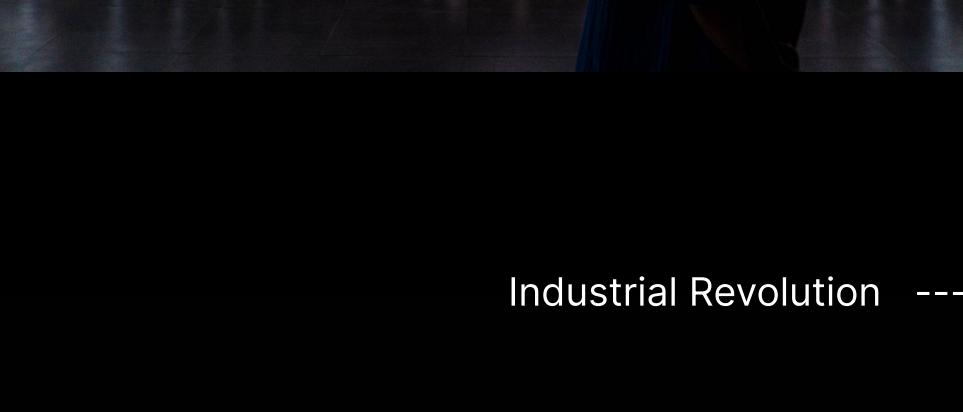
--- Era 1 : Ancient



Birth of Agriculture ---



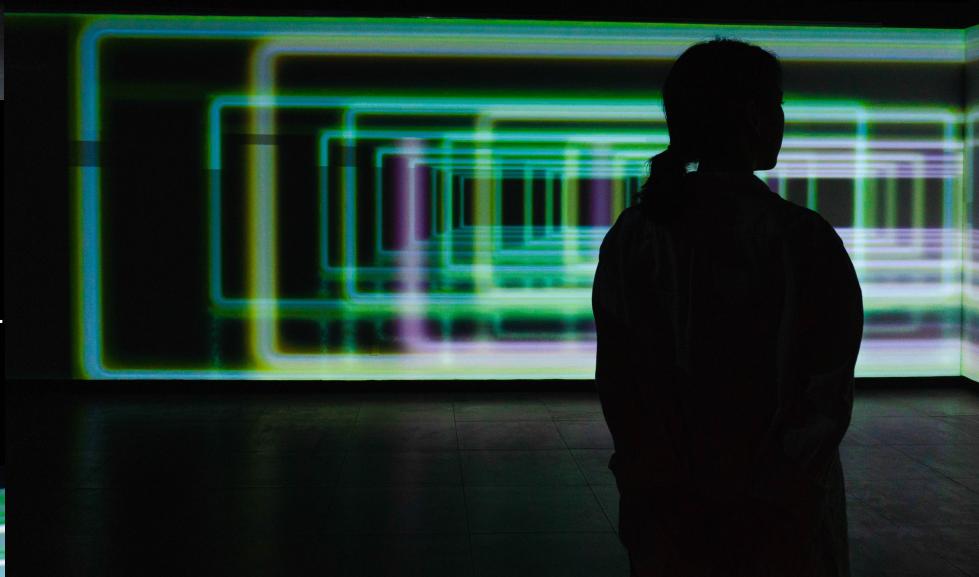
--- Era 2 : Midle Age



Industrial Revolution ---



--- Era 3 : Present ~ Future



Mistique Mirror:

A mirror that morphs you into a different identity

Have you ever want to be a hero? Or a villian? Or just a someone else?

Here's special mirror for you.



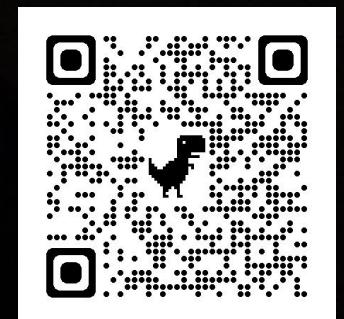
기 간 2022

작업 형태

팀 작업 (2인)

비 디 오

[https://youtu.be/BNvFH9zUGHc?
si=VgO-lEZ04rdXB54h](https://youtu.be/BNvFH9zUGHc?si=VgO-lEZ04rdXB54h)



Concept

A mirror that transforms your reflection to a different identity:

1. Real-time morphing and sync with the user to provide realistic experience
2. Intuitive interaction to discover different identities to morph to

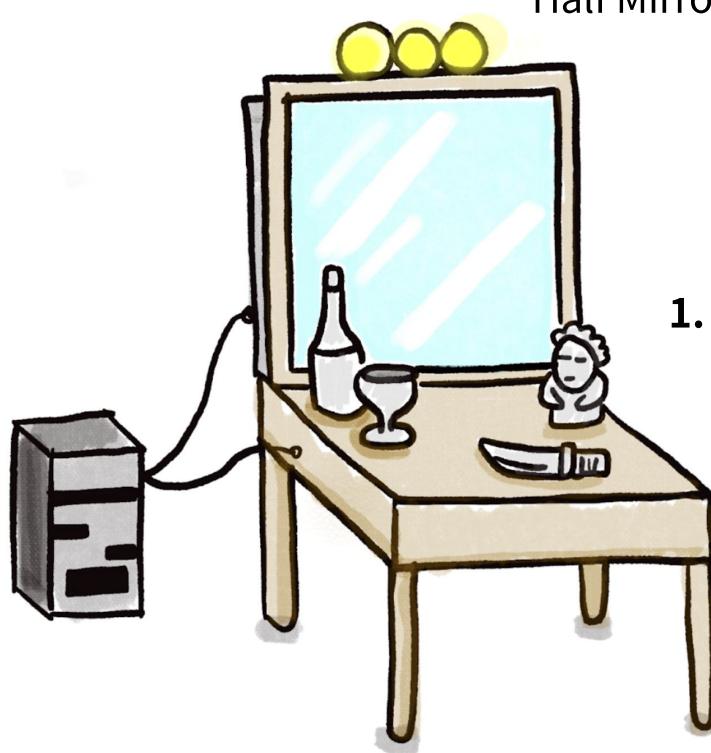


System Sketch

2. Display Module

switch between mirror and display

Half Mirror /Display(Monitor) / LED Lights / Camera



1. Interaction Module

user input recognition

Conductive Artifact / Arduino / MPR 1221

3. Software Module:

morph image based on user input and camera input

- DeepFakeLive / Display Manager / Arduino IDE



PALMON

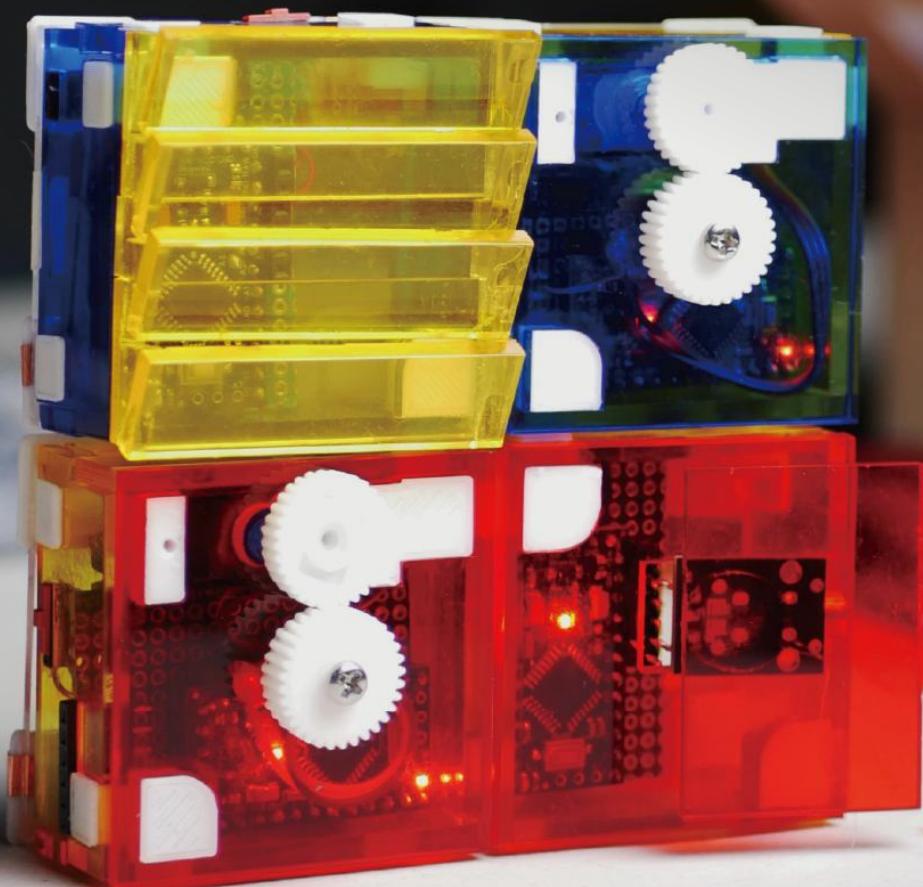
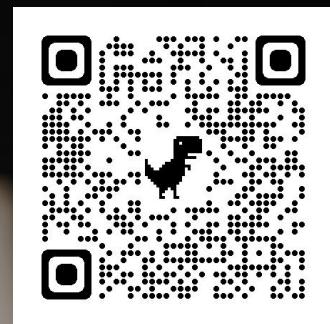
Signal = Fire = Oddly Satisfying = 멍~ 때리기

지금 우리는 신호가 보이지 않는 시대에 살고 있습니다. 와이파이, 블루투스들은 과거의 봉화(烽火)와 달리 보이지 않고, 심지어 0과 1로 이루어진 나열을 주고 받습니다. 정보는 빠르고 간편하게 전달되지만, 보통 사람들이 이를 응용해서 무언가를 하기에는 어렵습니다. 왜냐하면 그들에게 이런 현대기술은 버튼 몇 개로 원하는 것을 얻을 수 있는 마법 상자이기 때문입니다.

Salmon은 마법과 같은 디지털 세상을 두 손으로 만지고 조립하면서 탐험하는 키트입니다. 랜덤하게 조립된 키트는 어느 순간 특정 패턴을 반복하게 되고, 이는 묘한 만족감을 줍니다. 과거 자연이 그랬고 옛 선조들이 발견한 불이 그랬던 것처럼.

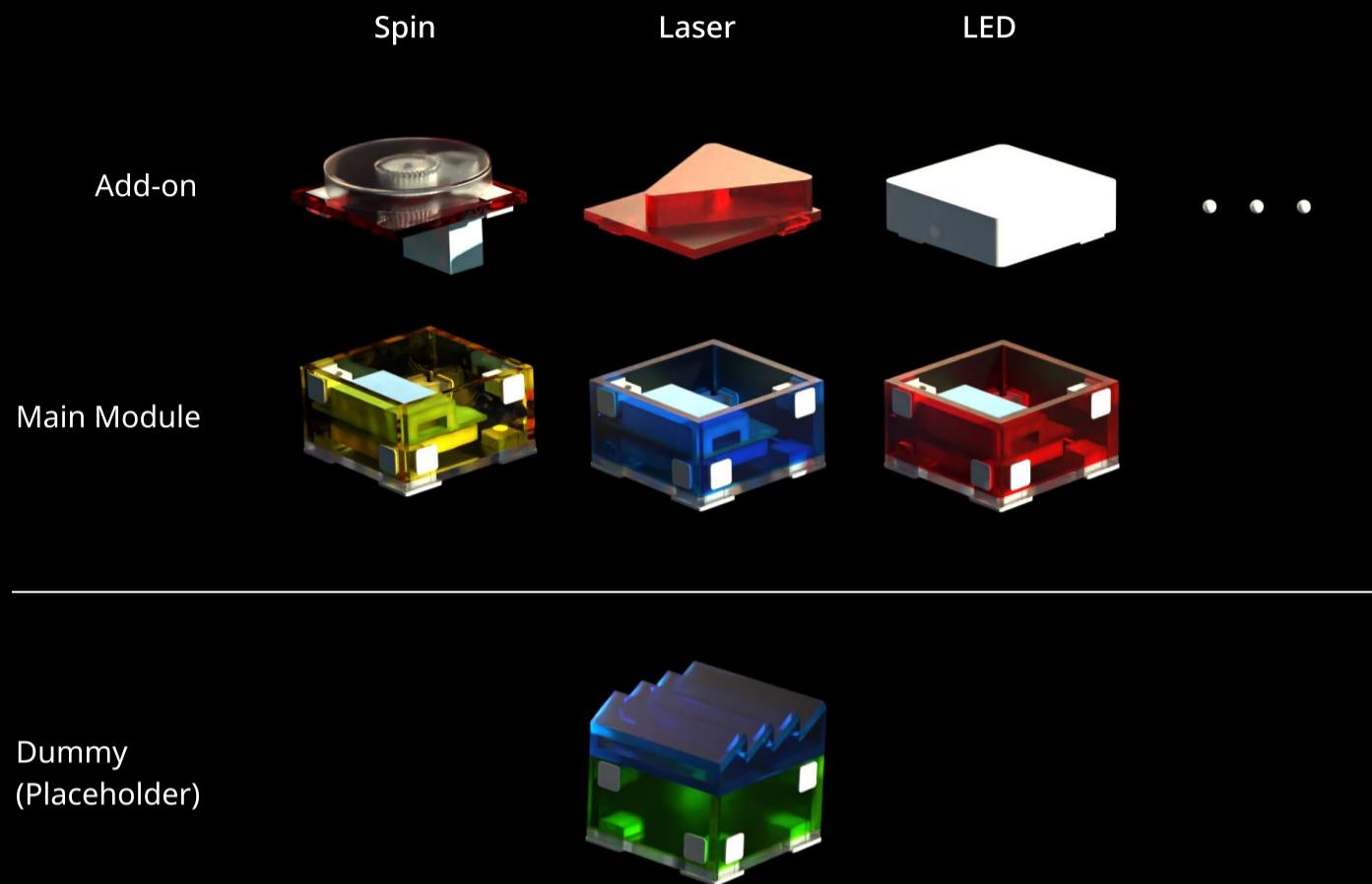
기 간 2021

작업 형태 개인 작업



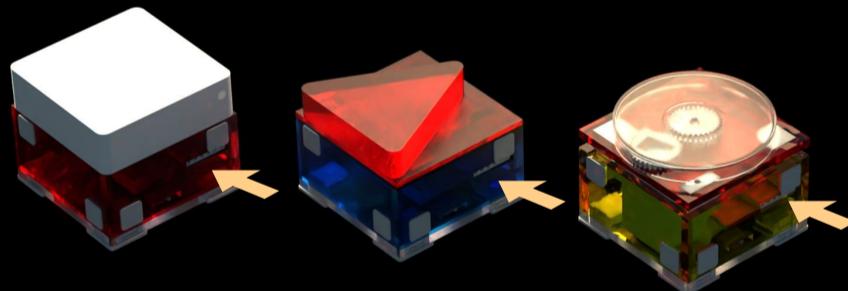
Hardware

Salmon의 모든 키트는 같은 메인 모듈을 공유합니다. 메인 모듈과 Add-on 파츠를 조립해 하나의 모듈을 만들 수 있습니다.



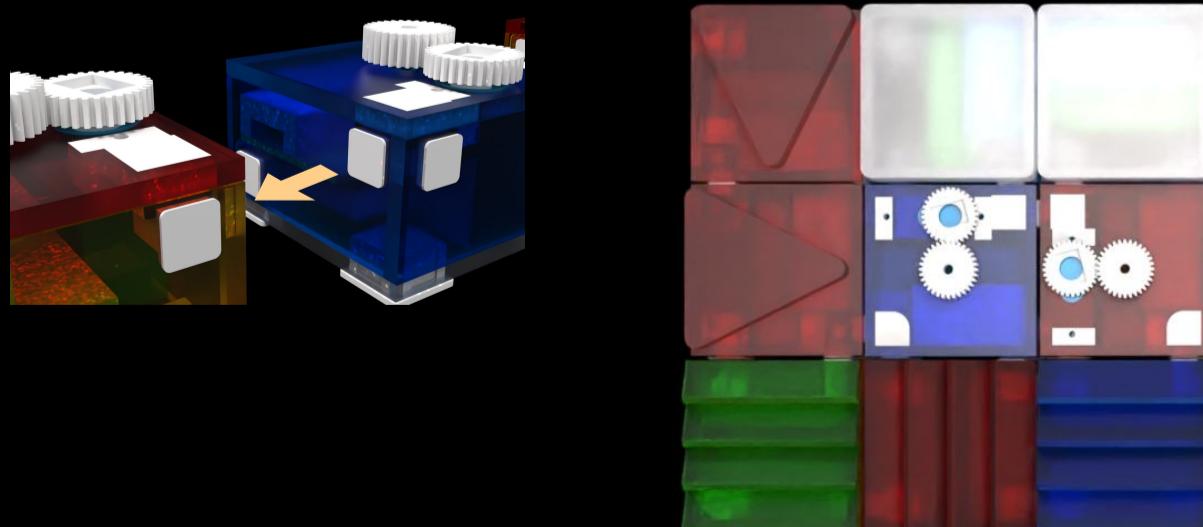
Upload Code

메인 모듈에 코드를 업로드 시켜 모듈이 어떻게 동작할지 입력할 수 있습니다.



Link

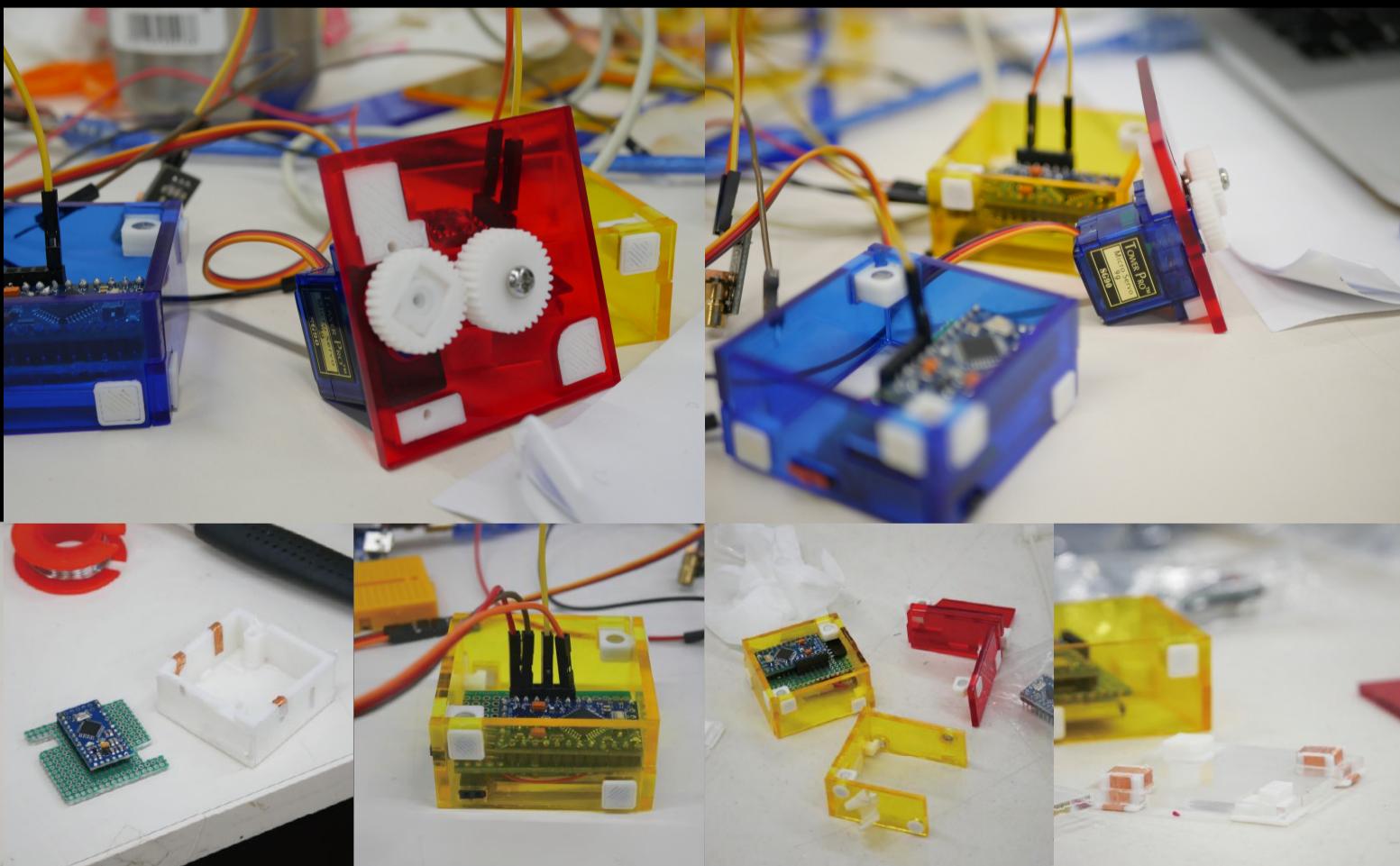
각 모듈은 양 옆의 전극으로 디지털 신호를 주고 받습니다. 각 모듈은 메인 모듈에 올라간 코드에 따라 반응합니다.



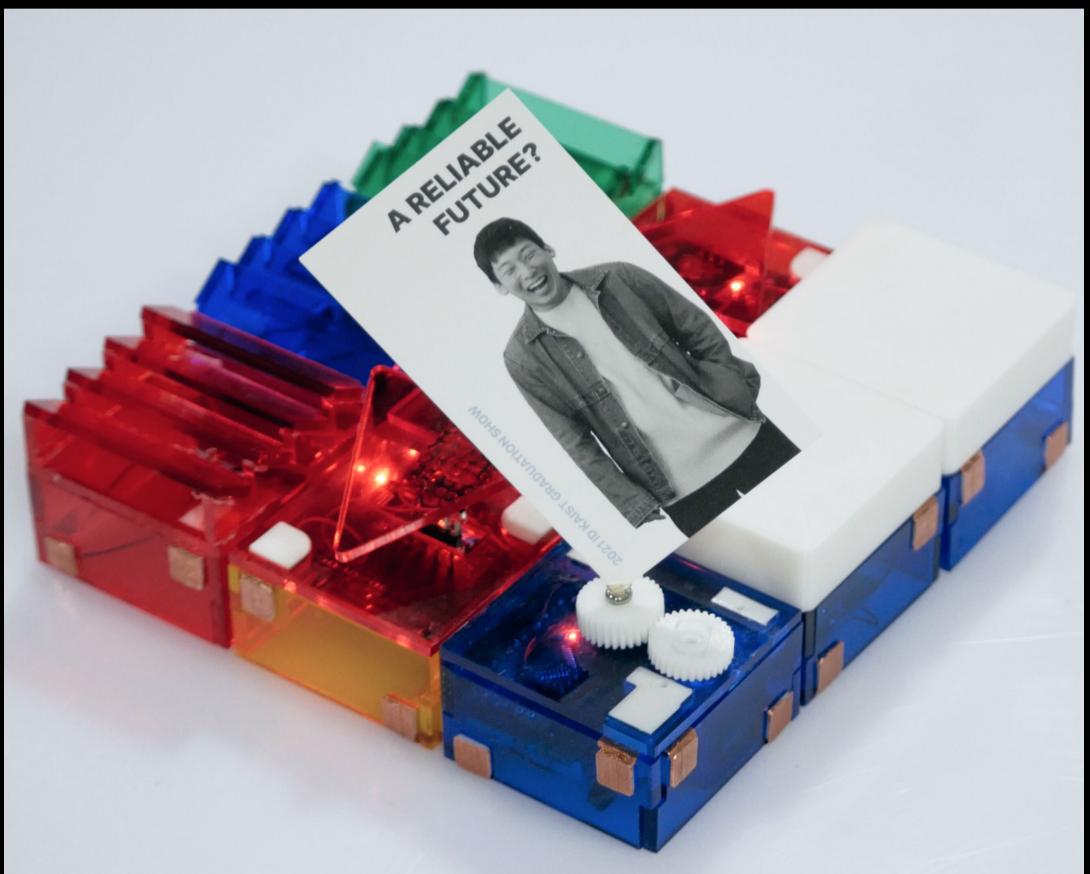
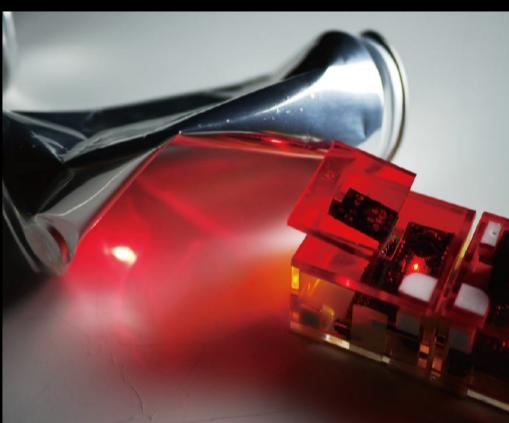
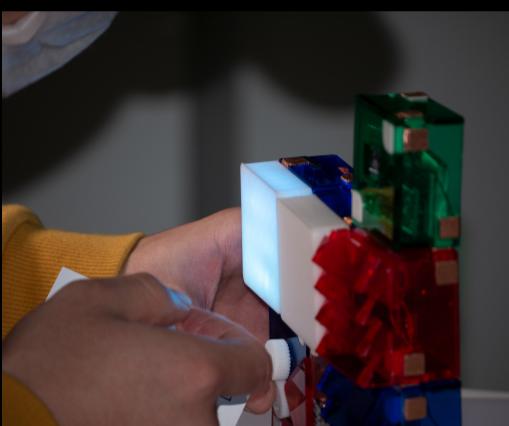
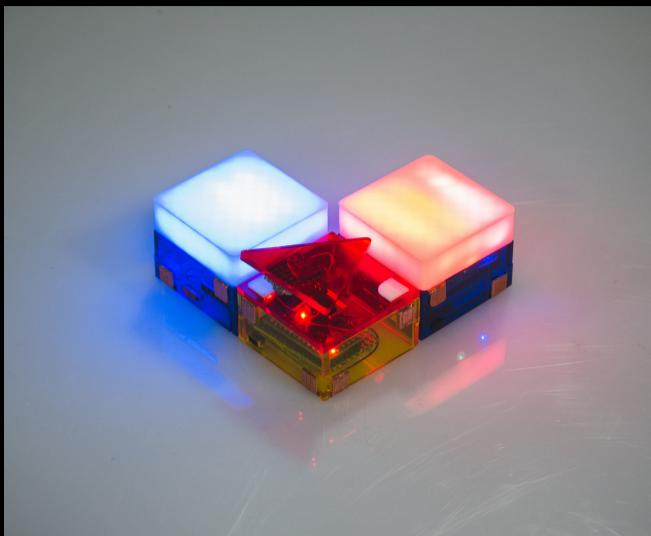
Rendered model



Prototyping



Working Prototype & Exhibition



marble

손 안에서 시작되는 색다른 주식 대화

현대 사회에서 우리는 정보의 흥수 속에 살고 있습니다. 그리고 우리는 많은 정보들 중 우리의 개인 데이터를 기반으로 걸러진 정보만을 접하게 되죠. 언뜻 보면 우리 각자가 필요한 정보들을 제공해 주는 듯 보이지만, 자신과 다른 의견과 정보를 무시하고, 이는 확증편향으로 이어지게 됩니다. marble은 우리와 다른 시각을 가진 사람을 만나게 하여, 좀 더 균형잡히고 객관적으로 정보를 받아드려 더 나은 투자를 할 수 있는 문화를 만들고자 하는 프로젝트입니다.

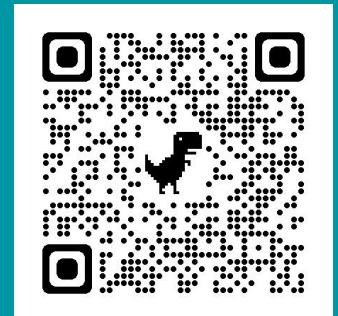
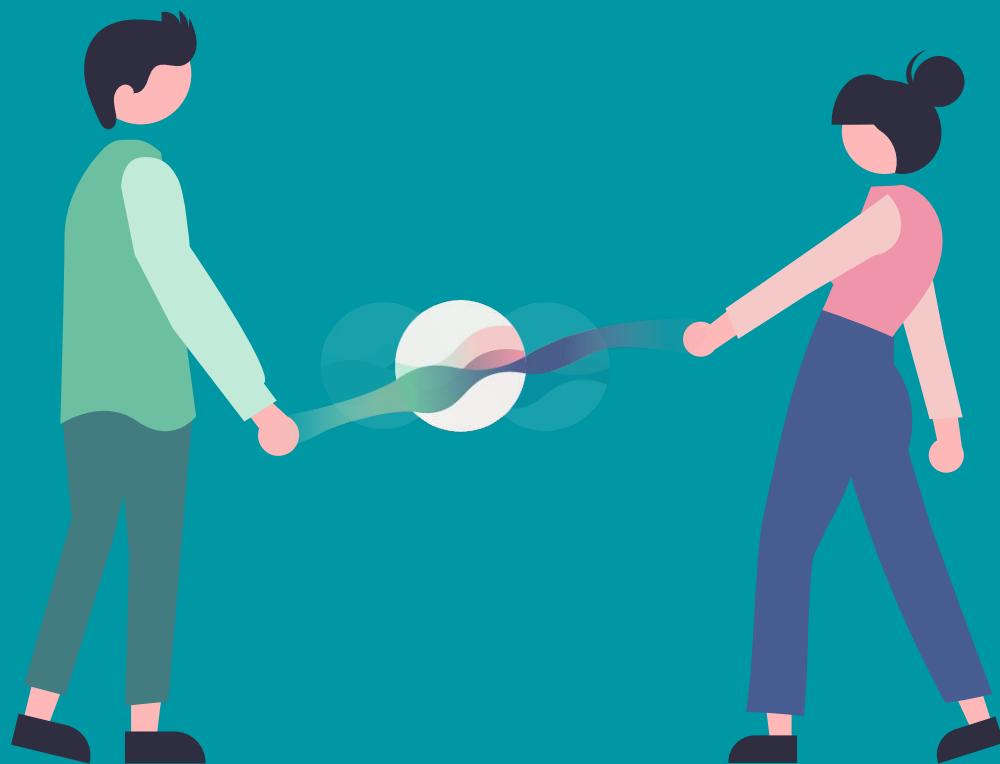
기 간 2021

작업 형태

팀 작업(5인)

비 디 오

<https://youtu.be/N0h2RMHtmOo>



Design Background

투자에서 2030들은 확증편향의 위험성에 노출되어 있다

투자에서 확증편향의 위험성

2030이 투자에서 확증편향에 빠지는 이유

과거에 비해 정말 많은 정보에 접근 가능

확증편향으로 인한 잘못된 판단 가능성 높음

필터버블을 심화시키는 미디어에서의 편향적 정보 습득으로 인한 판단 과신

편향적인 판단으로 인한 손실 발생



2030이 선호하는 뉴스 추천 방식

(한국언론진흥재단)

확증편향을 심화시키는 기준 커뮤니티



소셜 네트워킹을 통한 investment scam 증가
(ACCC)

온라인 뉴스, 유튜브 영상, 광고가 사용자마다 개인화된 알고리즘에 의한 Feed를 형성

이용자의 입맛에 맞는 정보를 접할 가능성이 높아
개인간의 소통 중요성 제고

포털 종목토론방, 주식 카페, 리딩방의 경우,
주로 짧고 단발성의 comment 형식의 소통 발생
개인투자자들은 여전히 투자정보를 비판 없이 소비

사용자의 수동적인 자세를 유도
분석이 아닌 감정적인 호소와 이를 통한 사기 증가

Survey

90.2%

“확증편향으로 주식투자에서 손실을 경험하였어요ㅠㅠ”



92.5%

“투자할 때 반대편의 사람의 말을 듣고 싶어요!”



사람들은 확증편향 문제에 공감하고 있으며,
자신과 다른 사람의 말을 들음으로써
해결의 필요성을 느끼고 있다.

Journey & pain points

기존의 종목 토론판,
커뮤니티 이용자

1

반대 의견의 글은 쉽게 놓치게 되요

신랄적인 정보 중, 자신의 의견과 일치하는 제목의 글 위주로 정보들을 확인한다.

2

뉴스보는 것처럼 수용하게 되요

일방적으로 **Post된** 글을 수용할 뿐 글의 근거, 이유에 대한 깊은 대화가 이루어지지 않는다.

3

편향된 정보가 투자로 이어져요

자신의 확증편향을 있는 것을 인지하지 못한 채 자신이 무조건 옳다고 생각하고 투자를 진행한다.

Pain point

이러한 확증 편향은
상호 소통의 기회를 가지지 않고,

자신과 맞는 정보만을 습득, 인지하고
나와 다른 시각을 보지 못함으로 인해

결국 투자에서 순간적이고 무의식적인
판단을 하게 되는 결과로 이끌게 된다.

Passive user

1

하소연하기 위해
제 감정을 글로 남겨요

투자 실패 시 자신의 감정을
글로 일방적으로 옮긴다.

2

주식 커뮤니티 속에서
소통의 목적이 변질되었어요

실패한 사람들끼리 모여 이성적
인 대화가 아닌 **감정적인 대화**
가 이루어진다.

3

똑같은 실수를 반복하게 되요

결국에는 실패 원인을
개인의 판단 실수가 아닌 회사나
다른 현상에 둘러 여전히
자신의 주장을 고수하게 된다.

토론의 기능이 변질되고 반
대편 의견을 더욱 보지 못하
는 확증편향이 심화됨

Active user

↔

Goals

주식 관련 대화를 할 수 있는 상대를 만나 이야기를 나누게 해서, 정보를 다양한 시각에서 볼 수 있게 하자!

Design Solution

확증편향 해결을 위한 Core value

Design principle

AS IS

TO BE

Design Core Value

Quality Control

Connection with the person who is against my opinion

Self development through conversation

Horizontal conversation between marbles

Working system

Service provider

User

Service provider

User

Logic Information Manner

최신 중요 뉴스 관련 토론 주제(거시, 미시 경제, tech)

컴퓨터와 주문하기	자동차 주문하기	간접관리기술 총동, 차운
전기 전자 제품 기기 반도체 장비	통신서비스 및 장비	
IT서비스, SW, 게임 제품, 디자인, 리서치	우주항공과 국방	
사무용 제품, 침대, 가구를 제품, 디자인 제품, 디자인	금융업 보험, 증권, 은행 회사, 운송	
기계, 유통비 음식점 제품 제품과 기기 제품, 조선, 조선 제품	부동산, 건설 회사, 기관 제품	

Analyst 추천 주제

거래량이 많은 종목 관련

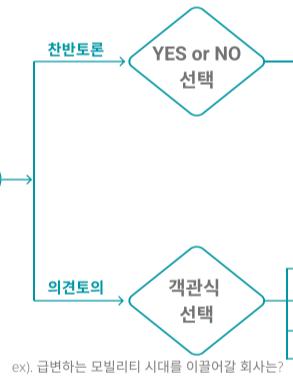
대화 주제 등록

등락률이 높았던 Sector, 종목

ESG 관련 투자

주식이 고민이 되는 순간

토론 주제 선택



User

Service provider

User

User가 1vs1, 2vs2, 3vs3
모드를 선택하고
상대가 랜덤으로 매칭이 됨

매칭 시스템

토론, 토의 시작

반대 사람에게 피드백

최대 2~4명까지 매칭이 되고

1) 해당 주제의 답변에 대한 분포가 고른 경우
최대 4명이 매칭되는 경우 모두 다 다르게 선택으로 매칭

2) 만약 분포가 2개의 선택지로만 몰리게 된
다면 해당 선택지의 2명 2명으로 매칭될 수도 있다.

Branding



marble 손 안에서 시작되는 색다른 주식대화

marble은 다른 사람들의 의견과 나의 의견이 조화롭게 섞일 수 있도록 합니다.

각자의 생각을 교환하는 것을, 자신을 대표하는 marble을 교환하는 것으로 형상화 했습니다.

Color Theme



Components



UI

Home

홈화면

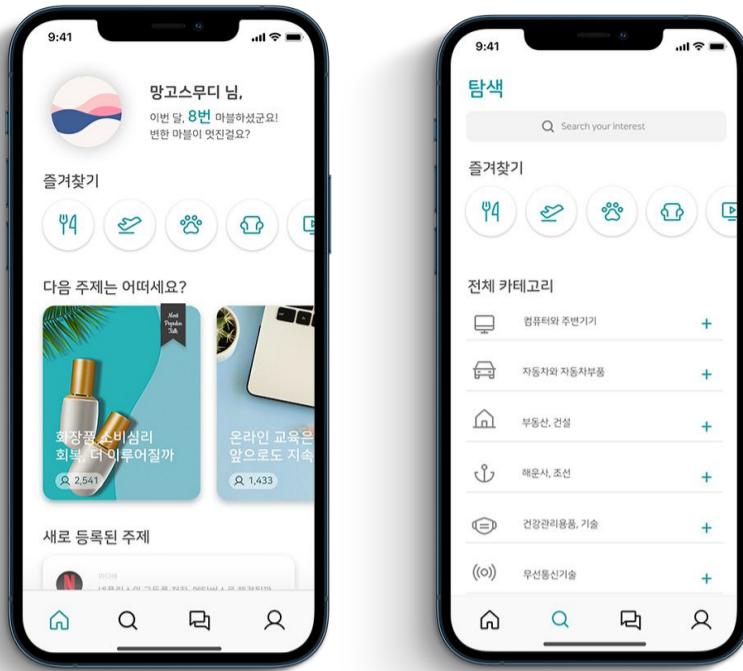
트렌드에 따른 토론주제를 볼 수 있다.

자신이 설정한 관심 카테고리 및 그 날 사람들이 대화한 것 중 가장 의견이 갈리는 것, 많은 사람들이 참여한 대화를 볼 수 있다.

탐색

자신이 원하는 주제를 찾을 수 있다.

자신이 원하는 주제가 있을 때 카테고리별로, 그리고 키워드별로 원하는 대화를 찾을 수 있다.



Before Talk

세부 페이지

자신이 선택한 주제에 관한 뉴스를 볼 수 있다.

세부페이지에서 호재인 뉴스, 악재인 뉴스를 통해 대화에서 어떤 의견을 표출해야 할지 더 확실하게 정할 수 있다.

자신이 선택한 섹터에 관한 투자 정보를 볼 수 있다.

세부페이지에서 sector 정보, 구성종목 시가총액 변화를 한번에 보여줌으로써 대화에서 실질적인 투자 이야기로 이어질 수 있도록 정보를 제공한다.

의견 및 유형 선택

자신의 유형에 따라 매칭상대가 달라진다.

의견을 정하고, 대화할 인원을 정함으로써 매칭의 유형을 정할 수 있다.

After Talk

대화

매칭된 상대와 대화한다.

대화 도중 자신의 의견을 뒷받침할 뉴스, 차트 및 자료를 편하게 첨부할 수 있다.

서로에 대한 피드백

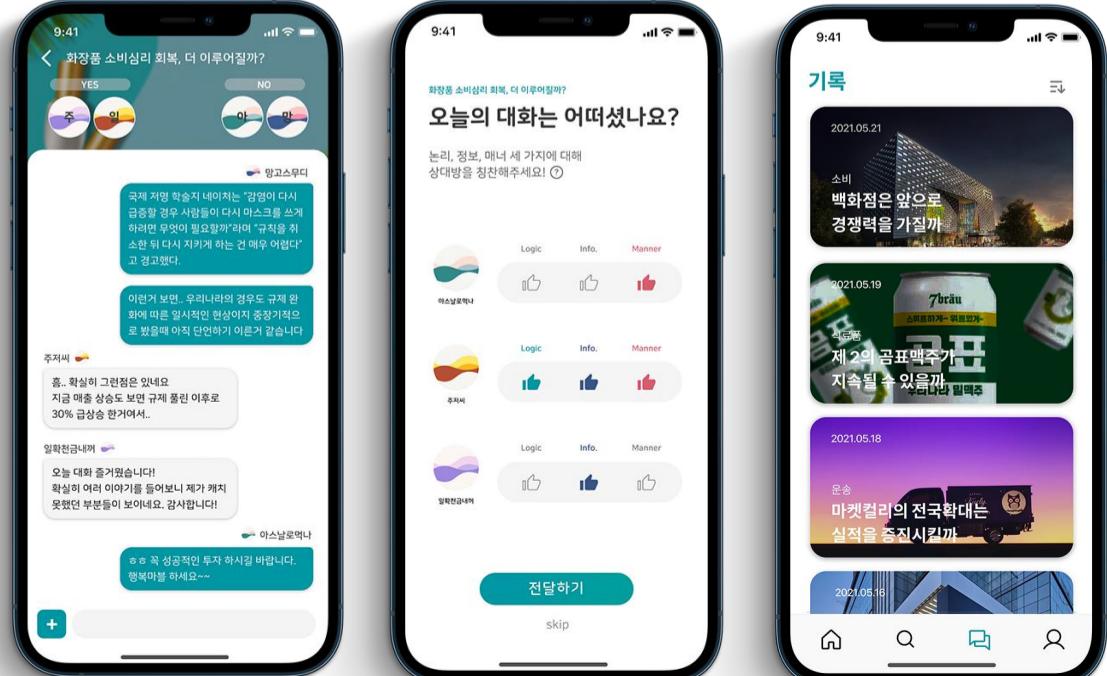
대화상대 간에 칭찬할 수 있다.

논리, 정보, 매너 세 가지에 대하여 서로를 칭찬한다. 자신이 받은 칭찬을 통해서 자신이 어떤 부분에 강하고 약한지를 알 수 있다.

채팅 기록

기록을 통해 복기할 수 있다.

복기를 통해 자신이 놓쳤던 대화를 다시 들음으로써 다른 사람의 의견을 학습할 수 있다.



MAKERBLE



“나는 이런 것도 만들어서 써!”

Makerble은 아이들에게 성공하는 경험을 주는 과학, 공학 키트 구독 서비스입니다. Makerble은 학생들이 과학 공학을 무겁고 진지한 학문이 아니라 즐겁게 경험할 수 있는 취미 분야라고 생각하기를 바랍니다. 또, 학생들이 한 줄서기 형태의 평가 문화에서 벗어나 자신의 창작물을 자신의 적성과 창의력을 활용해 공유하고 발전해 나가기를 원합니다.

기 간

2020. 01 - 2020. 10

분 류

키트 브랜딩, 제품 개발

작업 형태

팀 작업 (팀 리더)

MAKE:
만들다,
해내다,
성공하다

MAKERBLE

Background

미래 사회에 대한 불안감과 새로운 교육에 대한 위기감 증가

“중·고교의 요청으로 학부모 대상 강의를 하다보면 **4차 산업혁명 세상에 대한 두려움은** 실로 크다. 두려움의 주된 내용은 무엇을, 어떻게 해야 할지 모르겠다는 방향성의 부재에 있음을 알 수 있다.”

- 유스라인 칼럼 중 발췌

“학부모 대다수가 **학창시절에 코딩을 한 번도 배워본 적이 없기** 때문에 어디서부터 어떻게 가르쳐야 하는지 막막한 상황”

- 조선에듀 기사 중 발췌

“초등학교 2학년 아들을 코딩 학원에 보내야 하는지 고민 중이라는 최현주(37)씨는 “남편과 내가 **모두 문과 출신**이라 아이한테 미리 코딩 같은 것을 가르쳐줘야 한다는 압박감이 든다”고 말했다”

- 연합뉴스 기사 중 발췌

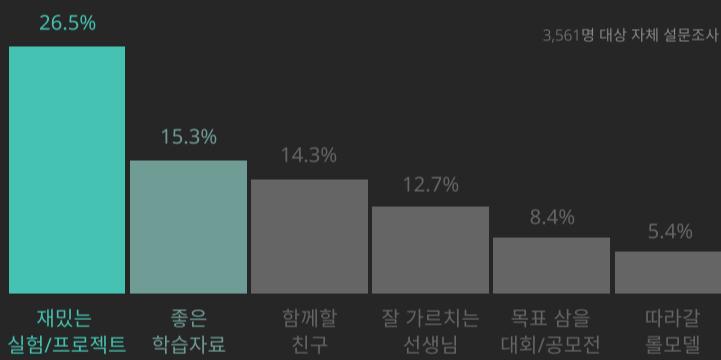
부족한 인프라와 교육자료, 그로 인해 편차가 심한 수업

“교육 일선에서는 코딩 교육을 할 교사가 없고, 커리큘럼도 제대로 마련돼 있지 않아 ‘보여주기식’ 걸핥기 공교육에 그칠 것이라는 우려가 높다.”

“인프라 미흡에 아쉬움을 표한 교사들은 50% 이상 이 학교 외 기관 제휴를 통한 진로체험 다양화 등 인프라 확충에 힘써야 한다고 목소리를 높였다.”

- 유스라인 칼럼 중 발췌

Survey & Interview



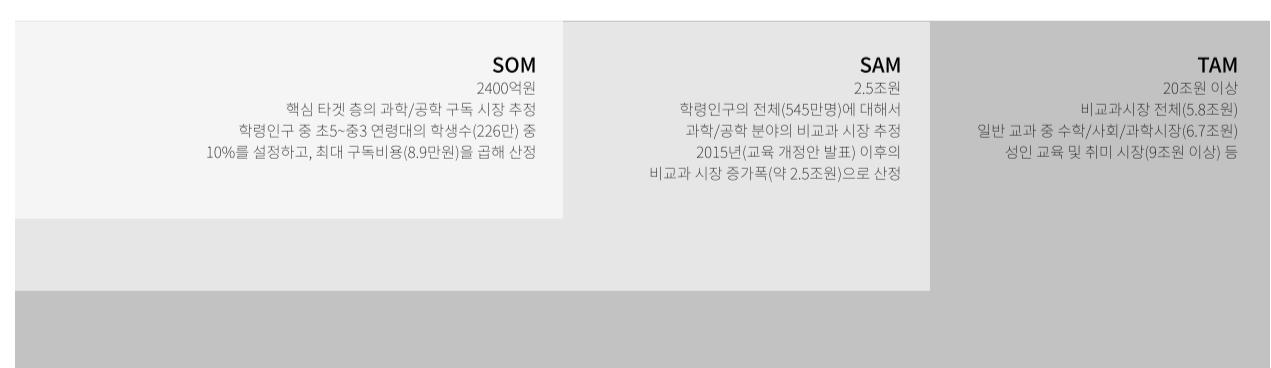
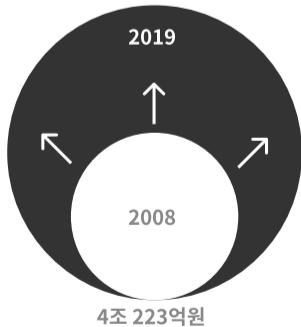
학습동기를 제공할 재밌는 실험/프로젝트 부족

“그저 교과서의 글만을 보고 자리에 앉아 머리로만 이해하는 것 보다는, 직접 몸으로 움직이며 무언가를 직접 해낸다면 더 호감도 가고, 재미도 있으니 과학 공학에 대한 마음속 장벽을 허물 수 있을 것 같습니다”

- 인터뷰 응답 중

빠르게 성장하는 비교과 시장

5조 8860억원



※ 같은 기간 동안 학령인구는 30% 감소 (761만명 → 545만명)
자료: 통계청 사교육비 조사

TARGET(Buyer)

자신의 자녀를 이공계로 보내고 싶은 학부모, Making 문화에 관심이 있는 기관

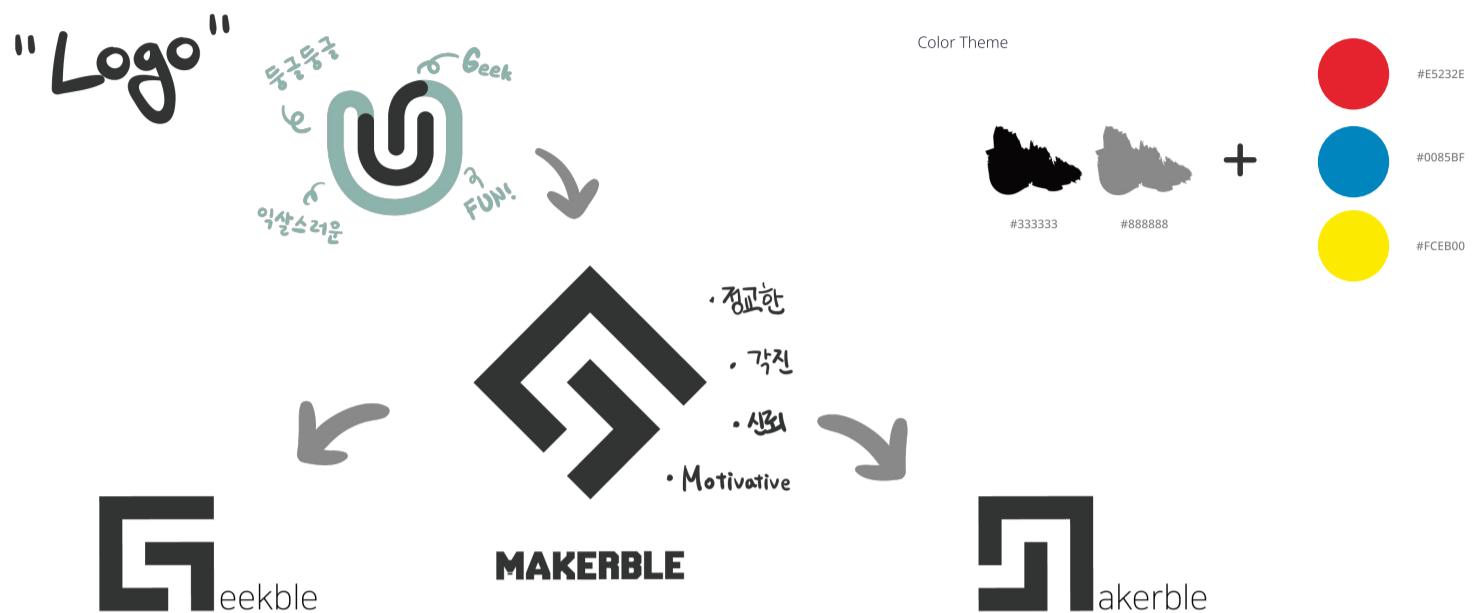
User

과학공학 교육에 투자하는 비용이 가장 많은 초등학생, 이공계열 진학을 원하는 중고등학생

Branding

MAKE: 만들다, 해내다, 성공하다.

긱블의 새로운 키트 브랜드 Makerble은 **Make**와 **able**의 합성어로 **완성하고, 성공하는 경험**을 주는 키트 브랜드입니다.



키트 라인업

RED [전공자도 경험해보지 못한 신기한 주제]

RED : 기존 키트들과 달리 전공자도 경험해 보지 못한 키트 (키트에서 보지 못했던 소재, 주제, 기술이 들어간 키트)
ex) 물방울 떨어지는 키트 (소재: PP소재를 접어서 제작 / 주제: 물방울을 멈춘다. / 기술: 스토크스 원리)

BLUE [학교에서 경험해보지 못한 신기한 주제]

BLUE : 초 중 고등학교 수업과 크게 연관은 없지만, 어렵지 않은 주제로 전공지식을 체험하는 키트
ex) 주사기를 사용해 로봇팔 만들기, 버니어캘리퍼스 만들기, 텐세그리티 만들기, 라인트레이서 만들기, RC카 만들기

YELLOW [어릴 때 경험해보지 못한 신기한 주제]

YELLOW : 초등학교 저학년들이 이공계 직업을 체험하고, 부모님의 눈에 자녀들이 이공계열 엘리트처럼 보일 수 있는 키트
키트를 통해 할 수 있는 컨텐츠만큼 시각적으로 높은 퍼포먼스 필요요
ex) 블록 조립, 톱니바퀴 조립

Key Word



내용	Innovative	소재와 주제 중 기술적인 새로움이 있는가? → 타 키트들에 없는 기술적으로 새롭고 흥미로운 주제
과정	Geekble	소재와 주제 중 긱블스러운 재미 요소가 있는가? → 미디어, 컨텐츠와의 직접적인 연결
패키지	DIY	두 손으로 재료를 직접 완성해 나가며 경험하는가? → 마치 색종이 접기와 같이 즐거운 경험
	Motivative	동기부여 할 수 있는 적당한 나이인가? → 너무 쉬워서 흥미가 떨어지거나, 어려워서 포기하지 않음
	Neat	제품의 패키징, 리플렛, 재료 구성 등이 깔끔한가? → 유치하지 않고 갖고 싶은 상품 디자인

Kit ideation

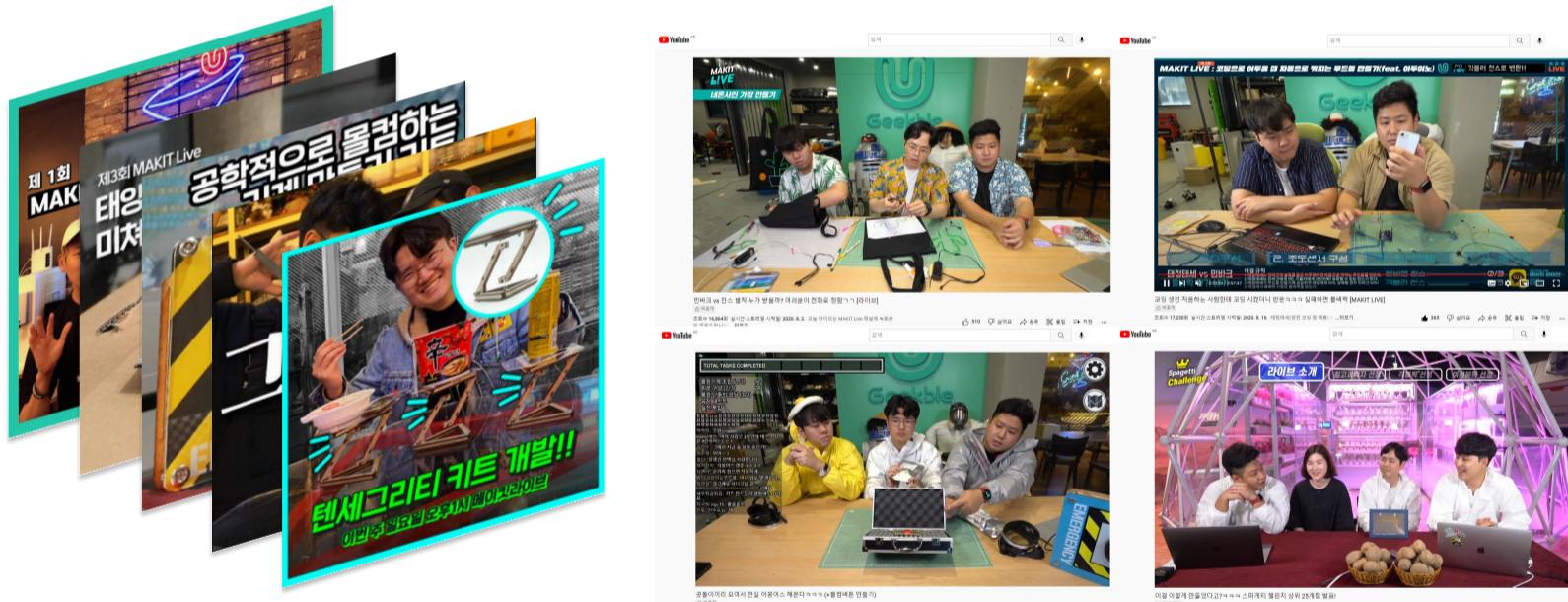
브랜드 이미지와 맞는 과학/공학 키트를 아이디에이션하고, 키트의 난이도에 따라 RED, BLUE, YELLOW로 구분했습니다.

해결해야하는 CONTENTS



Beta test

키트 아이디어 중 개발 기간이 짧고 배송이 간편한 키트를 뽑아 라이브를 하며 베타테스트를 진행했습니다.



Enchanticket

티켓에 주문을 외우면, 그때의 모습이 떠오릅니다. 수리 수리 마수리~ 암!

여행 중에는 기억하고 싶은 특별한 순간들이 가득합니다. 그리고 그 순간을 기억하기 위해 우리는 사진을 찍습니다. 기술의 발달로 사진을 찍는 것이 매우 쉽고 간단해지면서, 많은 기억들이 사진에 담깁니다. 그러나 디지털 사진을 어느때보다 많이 찍게된 것에 비해 기기에 저장된 사진을 다시 보는 행위는 그리 많이 일어나지 않습니다. EnchantedTicket은 AR 기술을 활용하여 여행 중에 생긴 티켓, 영수증과 같은 종이 기념품과 그 순간의 사진을 연결함으로써 디지털 사진을 다시 보며 소중한 순간들을 다시 기억나게 합니다.

기 간 2019

작업 형태 팀 작업(3인)

비 디 오 [https://youtube.com/playlist?
list=PLk2JzdymblTul8TCDznLV67_
BrJ7Mam8k](https://youtube.com/playlist?list=PLk2JzdymblTul8TCDznLV67_BrJ7Mam8k)



Design Background

기억의 매개체로 사용되는 사진

사람은 기억에 기대어 살아가는 존재입니다. 살아가는 동안 어려운 일이 생길 때 다수의 사람들은 과거의 행복했던 때를 떠올리며 위로를 받습니다. 하지만 사람의 기억력은 한계가 있습니다. 그래서 사람들은 **사진을 찍어서 그 기억을 저장하고, 사진을 통해 그 기억을 불러옵니다.** 스마트폰의 등장으로 우리는 사진을 훨씬 간편하고 쉽게 찍을 수 있게 되었습니다. 사람들은 더 많이 사진을 찍고, 더 많은 기억을 그 사진에 저장합니다.

Target User : 여행자

여행을 떠나면 소중하고 특별한 기억들이 평소보다 밀도있게 생깁니다. 그리고 그 기억들은 사람들은 그 기억을 사진을 찍거나 기념품을 모으면서 저장합니다.

많이 찍고 적게 보는 디지털 사진

하하지만 한 번 찍고 저장된 디지털 사진은 기념품과 달리 일상생활에서 마주치기 쉽지 않아 잘 보게되지 않습니다. 또한 너무 많은 사진의 양 때문에 특정 순간의 사진을 다시 찾기도 어렵습니다.

우연히 생기는 종이 기념품

많은 사람들이 놀이공원의 티켓, 지하철 표, 정말 맛있게 먹은 식당의 명함이나 영수증을 수집합니다. 돈을 주고 산 기념품들과 달리 이러한 종이 기념품들은 여행의 과정에서 자연스럽게 얻을 수 있고 디지털 사진과 달리 실체가 있지만, 사진만큼 기억을 정확하게 저장 하하지 못합니다.

Design Concept

여행에서의 기념품과 사진을 연결

Enchanticket은 여행 중에 자연스럽게 얻을 수 있는 종이 기념품에 당시의 사진을 연결시켜 기념품을 매개로 사진을 열람하고, 추억을 회상할 수 있게 돋는 제품입니다.



User Scenario

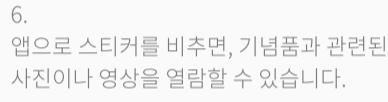
- 전시회, 놀이공원, 식당 등 여행지에서 종이 티켓을 수집합니다.
- 종이 기념품들을 Enchanticket에 보관합니다.
- 지갑의 뒷 슬롯에서 스티커 판을 꺼내고, 어울리는 스티커를 기념품 위에 붙입니다.
- 스티커 판을 다시 집어넣으면 스마트폰으로 신호를 보내 자동으로 GPS 정보와 시간이 스티커에 연동됩니다.



여행 시작

추억 회상

여행 끝



- 앱으로 스티커를 비추면, 기념품과 관련된 사진이나 영상을 열람할 수 있습니다.



- 집에 돌아오면 모든 기념품들을 티켓북에 옮깁니다.

Working Prototype

Software

AR 어플리케이션이 스티커의 AR마커를 인식해, 종이 기념품과 연결된 사진을 더 재밌게 보여줍니다.



스티커

스티커는 AR마커의 역할을 합니다. 모든 스티커는 QR코드처럼 고유한 무늬가 있어 스티커끼리 구분할 수 있습니다. 또한 스티커에 따라 다른 형태의 애니메이션이 재생됩니다. 스티커를 붙인 곳이 랜드마크 주변이라면, 이를 활용해 랜드마크와 관련된 애니메이션이 재생되는 방식으로 확장할 수 있습니다.

