

(본 제안서는 포트폴리오 용도로 제작되었습니다)

동래구 혁신 어울림센터 콘텐츠 제안서

제안발표 | 홍길동(주)



| 사업의 개요

사업명	동래구 혁신어울림센터 미디어 콘텐츠 설치 사업	계약기간	계약일로부터 280일까지
-----	---------------------------	------	---------------

| 사업의 목적

01. 배경



빠르게 다가오는
미래 기술의 발전은
교육의 패러다임에
직접적인 영향을 주고 있음

02. 요구사항



아동이 변화를 자연스럽게
받아들이고, 능동적으로
학습할 수 있는 새로운 유형의
콘텐츠가 요구됨

03. 방향



변화된 환경에 대응하기 위해,
체험 중심의 콘텐츠를 개발
및 설치함으로써 혁신적
교육공간을 조성하고자 함

| 전략



인지 능력 기반 콘텐츠 구성

미취학 아동의 논리력, 창의력, 사고력 등 인지 능력 발달을 위한 콘텐츠 구성

지역 커뮤니티 활성화

동래구 내 가족 단위 방문을 유도하여 지역 커뮤니티 활성화 및 문화 체험 거점화

체험 중심의 몰입형 콘텐츠 제작

아동의 눈높이에 맞춘 스토리텔링, 상호작용 요소를 통해 몰입도 높은 인터랙티브 콘텐츠 제작



AI 기술 체험

인공지능(AI)을 활용한
신기술 체험 콘텐츠 제공



인터렉티브 콘텐츠

다양한 상호작용 방식을
접목한 콘텐츠 구성



지역 특화 미디어 아트

지역의 특성을 살린
미디어아트 개발

기대효과



지역 특색 콘텐츠를 통해
기술, 문화가 공존하는
참여형 공간



첨단 기술을
기반으로 한 문화·교육
플랫폼으로 자리매김



01 동래온천 미디어 아트

기획의 의도 및 목적

동래구의 대표 명소인 온천을 시각적으로 재해석해 사계로 지역 정체성을 표현함과 동시에 카페 공간에서 편안한 휴식 분위기를 제공합니다.

연출 매체	5ea 프로젝터
콘텐츠 종류	영상
콘텐츠 길이	2분 (루핑)
이용대상	남녀노소

01 - 봄 / 30초



02 - 여름 / 30초



03 - 가을 / 30초



04 - 겨울 / 30초



맑은 하늘 아래 꽃이 핀 동산을 배경으로, 맑은 온천물이 흐르는 강이 잔잔히 흘러가는 풍경

푸르게 우거진 나무들 사이로 시원하게 떨어지는 폭포수와 함께 흐르는 온천의 모습

뜨거운 온천 증기 너머로 노을빛이 비치는 강의 풍경

모락모락 피어오르는 김과 함께, 눈이 쌓인 양상한 나뭇가지들이 둘러싼 고요한 온천 강

02 동래구 역사 갤러리

1960년대부터 현재의 동래구의 변화를 영상으로 보여주는 디지털 갤러리

기획의 의도 및 목적

과거부터 현재까지의 변화를 LED 영상으로 연출함으로써, 과거와 현재를 연결하는 매개체로 기능하며, 동시에 지역 정체성을 공유하는 전시형 콘텐츠입니다.

연출 매체	LED 액자
콘텐츠 종류	영상
콘텐츠 길이	1분 (루핑)
이용대상	남녀노소

1960~1970년대 / 20초



1980~1990년대 / 20초



2000~현재 / 20초

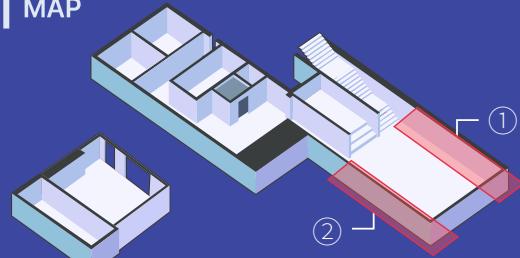


흑백사진 중심으로, 오래전부터 존재했던 온천의 외관과 개발 이전 동래구의 농촌 풍경

컬러사진으로 전환되며, 본격적인 도시화가 시작된 동래구의 변화된 모습

자연과 조화를 이루면서도 정돈된 도시 환경으로 발전한 현대의 동래구의 모습

MAP



콘텐츠 미리보기



01 | 동래온천 미디어 아트



02 | 동래구 역사 갤러리

01 인터렉티브 별빛 놀이

기획의 의도 및 목적

아이들이 곤충과 동물을 만나보고 만져보는 인터렉티브 콘텐츠입니다.

연출 매체	5ea 프로젝터, 터치센서
콘텐츠 종류	인터렉티브 미디어
콘텐츠 길이	3분~5분
이용대상	3~5세

01 – 곤충과 동물의 등장



어두운 밤의 숲속을 배경으로, 다양한 곤충과 동물들이 자유롭게 날아다니고 뛰노는 모습을 연출

02 – 터치 이펙트



곤충이나 동물을 터치하면, 각 생물의 특성에 따라 다른 시각적 이펙트가 나타나며, 불꽃 이펙트와 함께 사라짐 구현

03 – 다시 랜덤 생성



일정 시간이 지나면 새로운 위치에 무작위로 다시 등장하여, 계속해서 상호작용할 수 있는 반복 가능한 체험 구조를 형성

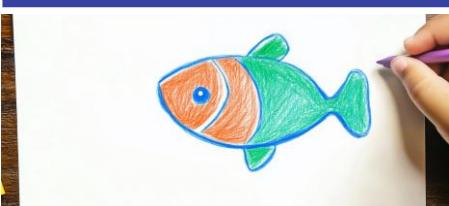
02 바다 속 라이브스케치

기획의 의도 및 목적

체험자가 색칠한 물고기가 화면에서 생동감있게 움직이는 실감형 콘텐츠입니다.

연출 매체	1ea 프로젝터, 스캐너
콘텐츠 종류	인터렉티브 미디어
콘텐츠 길이	5~7분

01 – 도안 스케치



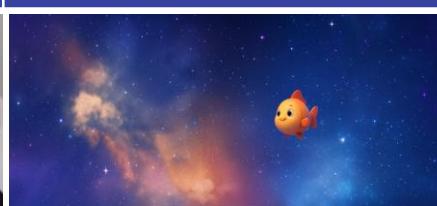
12가지 물고기 중 하나를 선택해, 색칠도구를 이용해 자신만의 색으로 바다를 완성합니다.

02 – 스캔



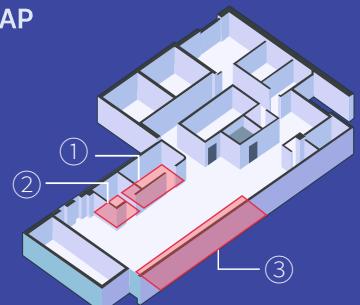
완성된 도안을 스캐너에 인식시키면, 색칠한 그림이 3D 캐릭터 형태로 프로젝터 화면에 등장합니다.

03 – 프로젝터에 송출



자신이 그린 그림이 3D 모양으로 나타나며 생명력을 얻은 듯이 움직이는 것을 관람합니다.

MAP



콘텐츠 미리보기



01 | 인터렉티브 별빛 놀이



02 | 바다 속 라이브 스케치

03 명화 그리기 콘텐츠

다양한 채색 도구를 활용하여 나만의 명화를 만들어보는 체험

기획의 의도 및 목적

아이들이 명화를 직접 따라 그리며 특징을 자연스럽게 익히고, 창의력과 예술 감각을 키울 수 있도록 기획된 체험형 인터랙티브 키오스크입니다.

연출 매체	터치 스크린
콘텐츠 종류	인터랙티브 키오스크
콘텐츠 길이	3~5분
이용대상	3~7세

01-명화선택



여러 명화 중 체험자는 원하는 명화를 선택합니다.

02-화가 및 기법 설명



선택한 명화의 화가와 사용된 기법에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 설명합니다.

03-명화그려보기



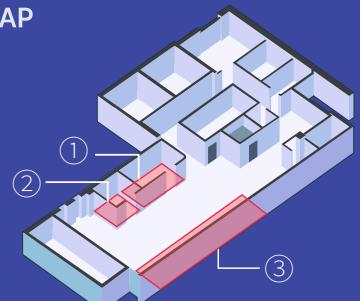
키오스크 화면에서 직접 따라 그리며 명화를 체험하고 표현력을 길러봅니다.

04-명화 완성



명화가 완성되면 체험이 완료됩니다.

MAP



콘텐츠 미리보기



03 | 명화 그리기 콘텐츠

01 AI 로봇과의 만남

AI 로봇과 친구가 되어 신나는 우주여행을 떠나는 7분간의 모험 애니메이션

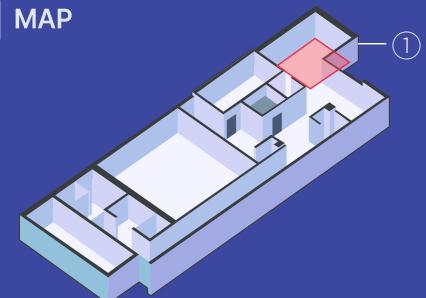
기획의 의도 및 목적

터치 기술을 활용해 시청자와 영상이 상호작용하는 참여형 애니메이션으로, AI기술을 간접적으로 경험하며, 감정 교류를 통해 소통의 의미를 익힐 수 있습니다.

연출 매체	1ea 프로젝터, 터치센서
콘텐츠 종류	영상
콘텐츠 길이	5~7분
이용대상	5~7세

영역	번호	화면 예시	화면 설명	키포인트
벽면	#01		타임머신에서 어린 소녀 '동이'가 나온다. 사람들과 로봇이 어울려 걷고, 허공에 떠 있는 반투명 패널들이 이 거리 곳곳에 흘러져 있다. 그러다 어느 골목에서 유쾌한 표정의 로봇 '로이'를 만나게 된다. 동이는 로이와 함께 도시를 벗어나 우주여행을 함께하기로 한다.	미래에 대한 호기심, 아이의 시선으로 보는 신기한 도시
	#02		로이와 동이는 자율주행 자동차를 탄다. 차량 내부에서는 감성 인식 조명, 3D 음성 안내, 물입형 AR 디스플레이, 자동 번역 화면 같은 기술들이 연이어 등장한다. 동이는 미래기술을 경험하며 빠져든다. 자동차는 우주기지가 있는 고층 플랫폼으로 부드럽게 착륙한다.	손 끝으로 펼쳐보는 인터페이스, 상상의 기술을 접해보는 체험
	#03		로이와 동이는 우주기지 내부로 들어간다. 입구에서 자동 신원 인식 게이트가 열리고, 로봇 팔들이 짐을 운반한다. 로이의 안내에 따라 우주선 내부를 둘러보며, 에너지 저장장치, 인공중력 등 최첨단 기술을 자연스럽게 관찰한다. 준비가 끝나자, 우주선의 문이 서서히 열리며 본격적인 여행이 시작된다.	우주 미래 기술 체험해보기, 설렘과 기대감
	#04		그들 앞에는 빛나는 별들과 색색의 행성들이 펼쳐져 있다. 먼 거리의 위성들이 회전하고, 혜성이 꼬리를 그리며 지나간다. 동이와 로이는 이 곳에 또 오고 싶다며 다음을 기약하며 마무리 된다.	3면을 활용한 광활한 우주 풍경, 경이로움

MAP



콘텐츠 미리보기



01 | AI 로봇과의 만남



본 콘텐츠가 동래구 혁신 어울림센터의 완성도를 높이는 데 기여하고,
미래 세대가 기술과 상상의 가치를 체험할 수 있는 소중한 매개체 역할을 수행하겠습니다.

감사합니다.