|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 따뜻한 봄볕 아래 캠퍼스 투어  feat. 캠퍼스 커플(페퍼톤스) | | | |
| 종류: | 증강현실 게임 및 관리 시스템 | 기획자: | 박이준 |
| 소개 | | | |
| 매년 2월 학교에 입학하는 새내기들에게 학교에 대해 알리고 소개하고 같이 즐길 수 있게 하는 게임. 예비대학에서 학교에 대해 알리기 위해 행사를 기획하는 학생회를 위한 퀴즈형 증강현실 프로그램.  새내기들에게는 증강현실형 게임을, 학생회에겐 이 하나의 프로그램을 관리하기 위한 복합 관리 툴을 제공함으로써 보다 원활하고 흥미로운 프로그램 운영을 가능하게 한다. | | | |
| 개발 동기 | | | |
| 학교 신입생 시절, 오티 및 새터를 참가한적이 있었다. 그때, 학교에 대한 팀전 퀴즈를 참여해본 적이 있었다. 문제를 맞추기 위해 학교를 투어하고, 지리나 특성을 외워 나중에 나오는 퀴즈에 답을 한 경험이 있다.  이 프로젝트는 이 퀴즈를 전자기기로 옮겨, 새내기들에겐 퀴즈를 학생회에겐 점수 및 랭킹, 팀 구성 인원, 퀴즈 내용들을 구성 및 관리를 해보자는 점에서 시작했다. | | | |
| 기대 효과 | | | |
| 첫째, 새내기에겐 흥미와 학교에서의 추억을 제공할 수 있다. 정해진 퀴즈를 맞추는 것이 아닌, 숨겨진 퀴즈를 AR로 찾아 점수를 쌓는 방식으로 진행되는 게임 방식을 통해 흥미와 활동성을 만들어 낼 수 있다.  둘째, 학생회에겐 기획과정에서 생기는 실무적인 실행 방식을 고민하지 않아도 된다. 제한 시간 설정, 각 팀원 최소 최대 인원수 설정, 기존 퀴즈 변경, 퀴즈 등록 및 삭제, 팀별 랭킹을 제공하여, 좀더 원활한 게임진행에 도움을 줄 수 있다.  셋째, 학교에서 매년 각 학부에서 실행되는 퀴즈 데이터를 제공 및 관리할 수 있다. 학생회가 내는 퀴즈는 단순한 오락을 넘어서, 재학생이 꼭 신입생들에게 알려주고 싶은 내용을 담고 있다. 매해 갱신되는 퀴즈 내용을 통해, 재학생의 학교 인식변화에 대한 간접자료를 제공받을 수 있다. 학교에서 샘플 퀴즈 내용을 관리한다면, 신입생들에게 학교에 대한 간접 홍보 수단으로 활용될 수 있다. | | | |
| 구성 | | | |
| - 신입생  1. 오프라인에서 정해진 팀장이 특정 코드를 통해 앱에 로그인 하고, 팀원 코드를 공유해 각 팀원들을 로그인한다.  2. 각 학생들은 카메라를 통해 AR로 구현한 퀴즈를 찾을 수 있고, 즉석하여 터치, 혹은 답안을 제출하여 점수를 획득할 수 있다.  3. 제한시간이 종료되면 시작점으로 복귀하여 점수 결과를 기다린다.  - 학생회  1. 학부별 관리자 코드를 입력하여 로그인 한다.  2. 기획과정에서 기본으로 제공되는 퀴즈에 더하거나 빼기를 진행하여 변경한다.  3. 팀 인원수, 팀 수, 제한시간 등 게임 진행에 필요한 내용을 입력한다.  4. 게임시작 및 실시간랭킹, 팀별 점수를 확인하여 수상한다.  - 학교  1. 샘플 퀴즈를 작성 및 관리한다.  2. 학부별 코드를 오프라인으로 제공한다.  3. 실시간 서비스를 위한 서버를 제공한다.  (실시간은 행사를 진행하는 예비대학, OT 준비기간 정도의 약간의 일정만 필요하며, 실시간 서비스를 종료함과 동시에 퀴즈 정보 등을 DB혹은 저장소에 저장한다. 시작과 함께 데이터를 로드할 수 있게 함.)  4. 학부에서 작성한 퀴즈 내용을 매해 저장하여 관리한다. | | | |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |