

씽씽 걸리버

Team_파라다이스

기획 21561082_이승지
21661107_임현아

디자인 21661074_오정수

프로그래밍 21561006_권민지
21561058_박희영

목차_

01_____

프로젝트 소개

_ ”씹씹걸리버”란?

02_____

주제 선정 사유

03_____

구현 방안

_ 프로세스 (체험자)

_ 프로세스 (관람자)

_ 기대효과

04_____

사용 매체 설명

05_____

시연 영상

01

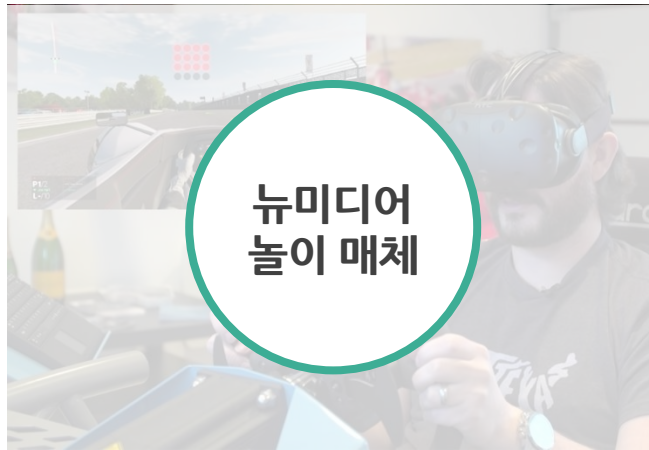
프로젝트 소개

_씽씽걸리버

프로젝트 소개



+



어린이를 위한 ‘걸리버 여행기’ VR 레이싱 체험

02

프로젝트 선정 사유

프로젝트 개요

현대 사회에서 아동기 아이들에게 나타나는 문제점 분석



출처

스마트폰 <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?no=333106&year=2016>

사교육 <http://news.noworry.kr/2326>

예술 교육의 중요성 <http://www.ibabynews.com/news/newsview.aspx?newscode=201402261512416890009498&categorycode=0024#z>

프로젝트 개요

현대 사회에서 아동기 아이들에게 나타나는 문제점 분석

스마트폰에 대한 중독

과잉 된 사교육으로 인한 스트레스

재미와 교육을 동시에 줄 수 있는 체험형 프로젝트

씽씽 걸리버

예술 활동 및 촉감 체험 부족

04 _____

구현 방안

콘셉트 설정

동화 '걸리버 여행기'



주인공 걸리버가 소인국과 대인국을 탐험하는 내용에서 모티브를 얻음.
걸리버의 대인국 여행을 1인칭 시점으로 풀어내고자 함.

뉴미디어 매체

다양한 매체를 통해 타겟층의 니즈에 맞춰 구현



샌드박스



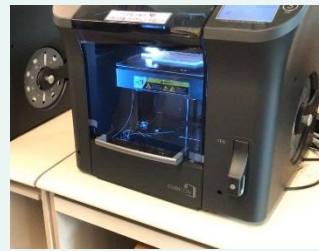
시뮬레이터



VR



딥스 카메라



3D 프린터

03



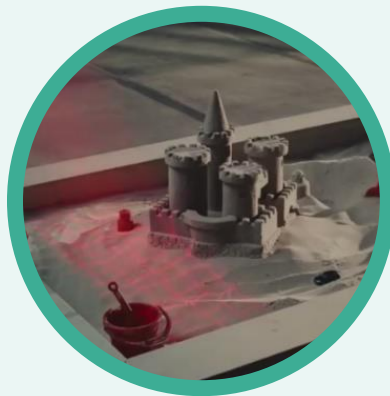
프로세스

프로세스

체험자 Ver



체험자가 직접 샌드 박스에 있는 모래를 이용해 **자신이 원하는** 걸리버 속 **지형**을 만든다.



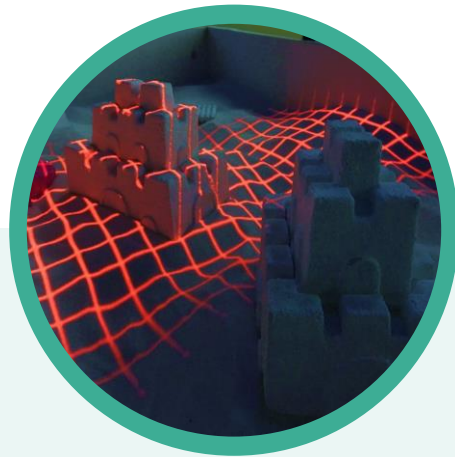
체험자가 모래로 지형을 설정해놓으면, **딥스 센싱 카메라가 지형을 인지** 하여 가상 현실세계에 맵핑이 된다.



체험자가 자신이 직접 만든 지형을 **VR 시뮬레이터로 체험**한다.

프로세스

관람자 Ver



실시간으로 맵핑 화면을 보여줌으로써
체험자 외에 **관람자에게도 볼 거리**를 제공한다.

기대효과



- 모래놀이를 통한 자율성 강화
- '걸리버 여행기' 동화를 콘셉트로 하여금 아이들의 창의성 증진
- 뉴미디어 매체를 활용한 아이들의 놀이체험문화 확대

05



시연 영상

씽씽 걸리버

Team_파라다이스

기획 21561082_이승지
21661107_임현아

디자인 21661074_오정수

프로그래밍 21561006_권민지
21561058_박희영