



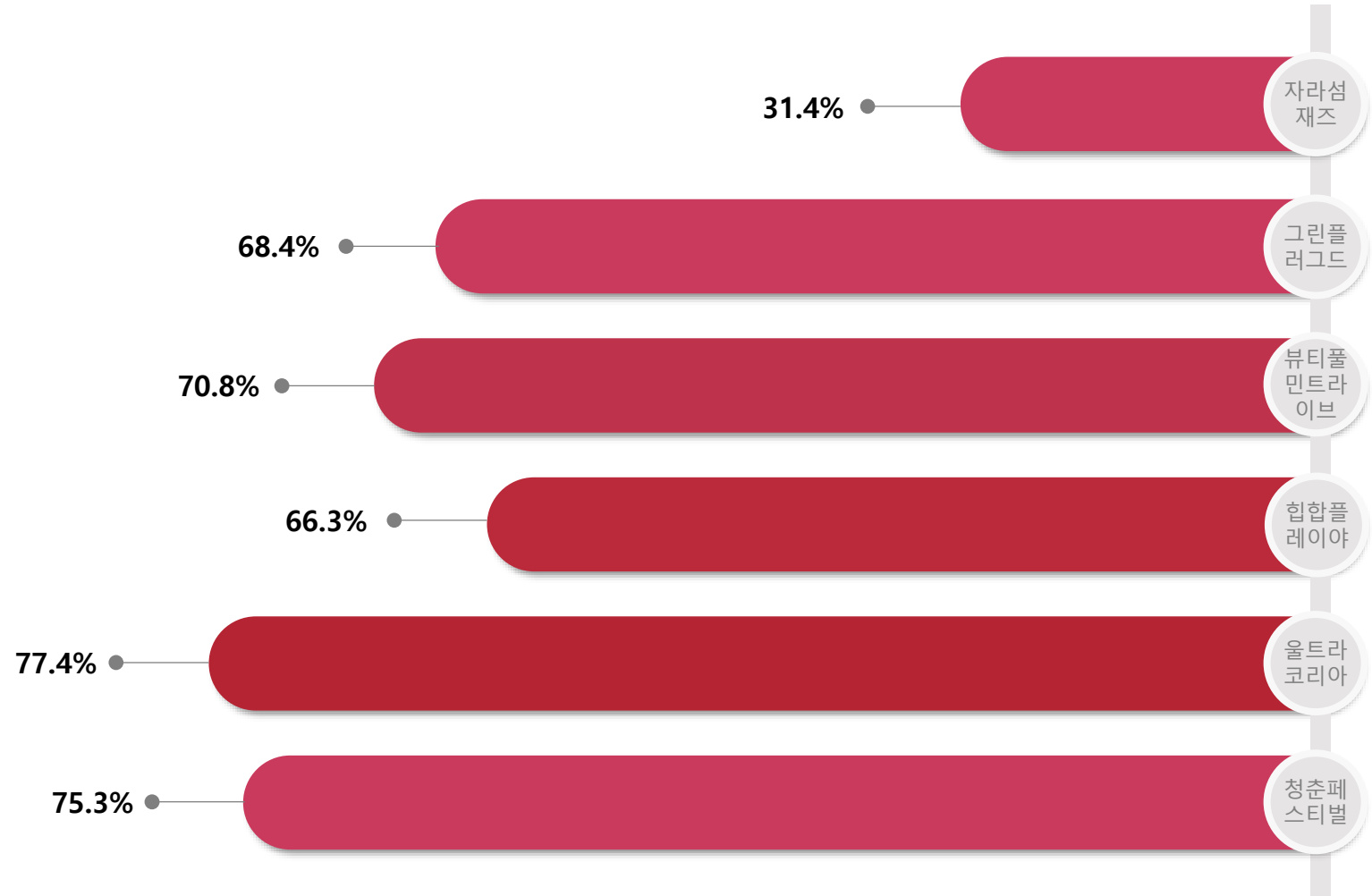
# JARASUM JAZZ FESTIVAL

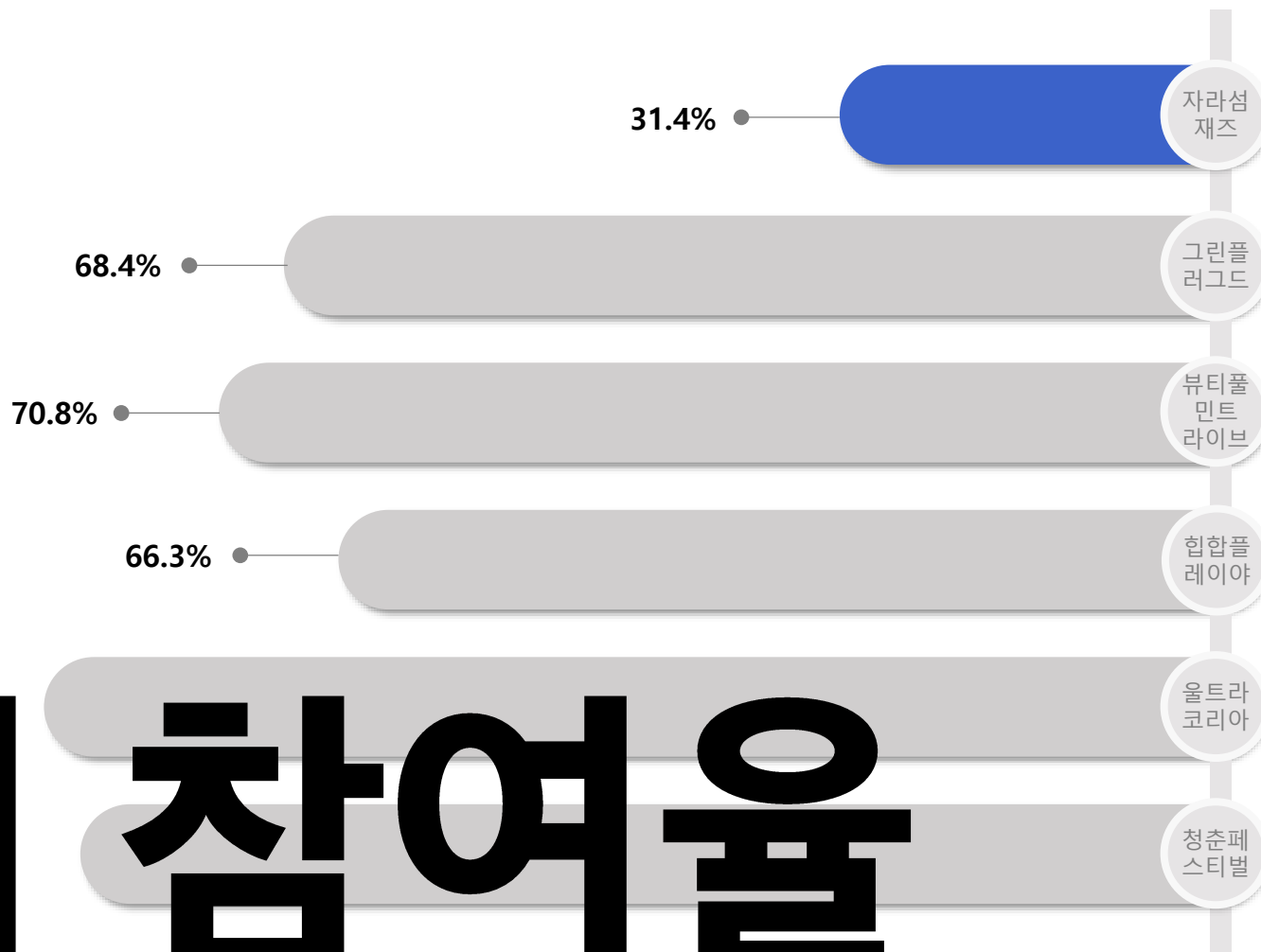
## 홍보 이벤트 연계 인터랙션 프로젝트

---

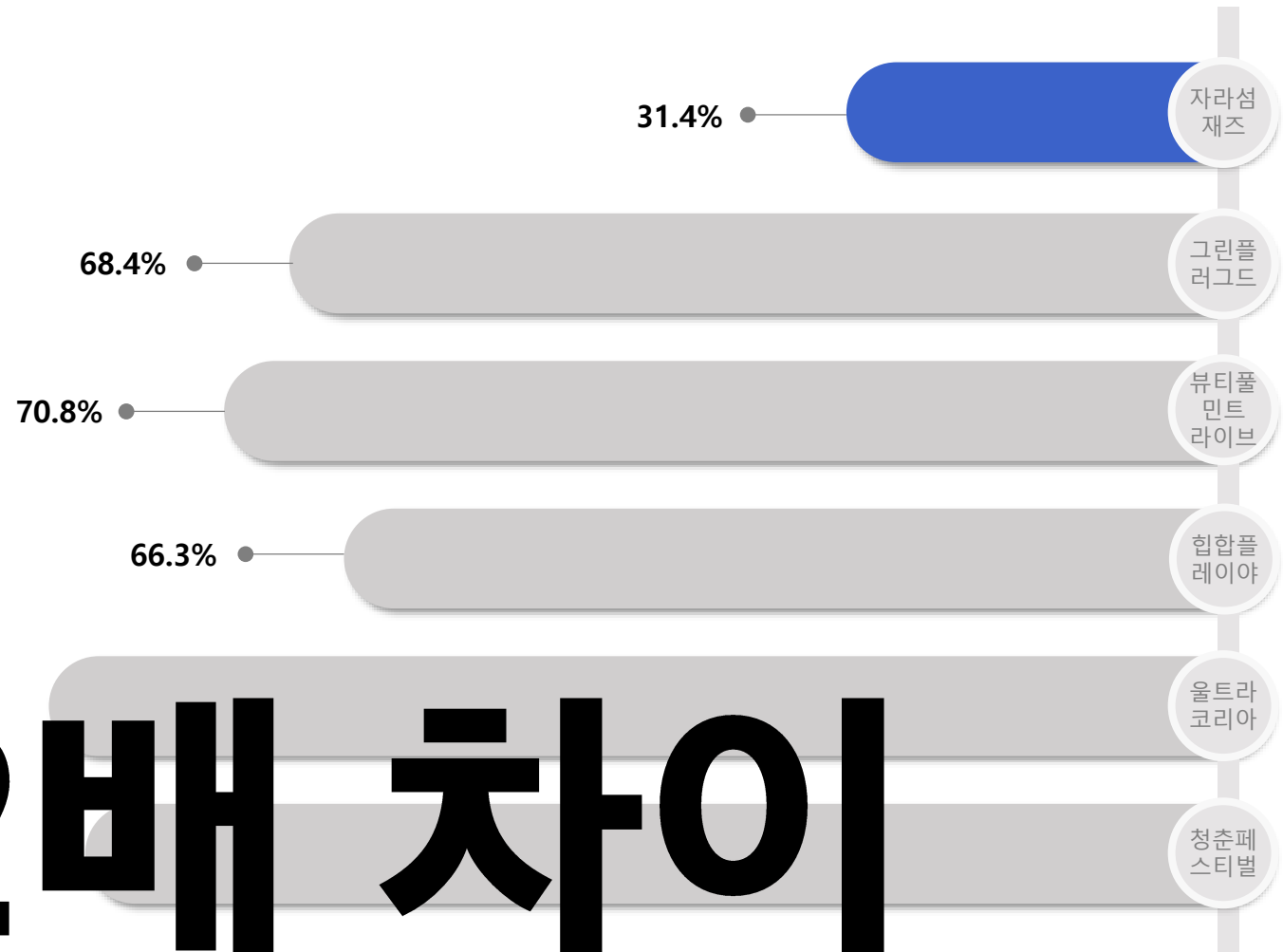
Date 2019. 06. 11  
Prof. 김용원 교수님  
Team 플레이즈 – 김은서, 노지은, 이채민

## 포물로그





# 20대 참여율



약 2배 차이

## 포물로그

참여율이 저조한 연령대의 참여를 유도하기 위해  
어떠한 방법으로 홍보를 해야할까?



**PLAY**



A Venn diagram consisting of two overlapping circles. The left circle is labeled 'PLAY' and the right circle is labeled 'JAZZ'. The overlapping area in the center is shaded a darker gray than the rest of the circles.

**PLAY**

**JAZZ**



**PLAYZZ**



A large, solid red circle is centered on a white background. Inside the circle, the text "PLAY" is written in a bold, white, sans-serif font. To the right of "PLAY", there are two stylized white symbols that resemble the Korean letter "ㅋ" (k) with a horizontal bar, stacked vertically.

**PLAY ㅋㅋ**

## 프로젝트 로고

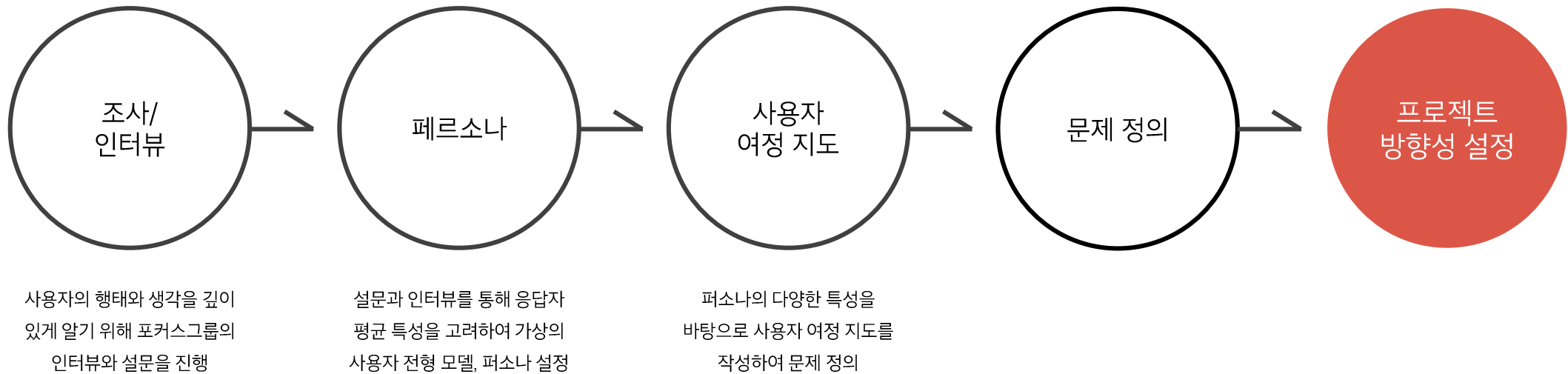
놀다의 PLAY 와 재즈 JAZZ를 합성하여 프로젝트명을 '플레이즈'라고 지었습니다. JAZZ의 "Z" 단어를 자판에 같은 위치에 있는 "ㅋ"으로 표현하여 재미있게 즐기는 재즈라는 뜻을 살려 로고를 만들었습니다. 또한 재즈 음악의 대표적 악기인 피아노, 트럼펫, 콘트라베이스, 드럼을 로고와 잘 어우러지도록 디자인 하였습니다.



## 프로젝트 배경



## 타겟선정



## 페르소나

# Needs

재즈 음악에 관련된 상세 정보,  
재즈를 즐길 수 있는 방법

재즈 곡 추천,  
음악을 즐길 수 있는 인터랙션 이벤트

재즈 음악을 즐길 수 있는 페스티벌,  
페스티벌의 공연 정보

자라섬 재즈 페스티벌 정보 제공

자라섬 재즈 페스티벌의 이벤트와 공연정보

티켓 관련 이벤트 정보,  
페스티벌 정보 상세 안내

# Wants

# 설문조사

## 재즈 인식조사 / 홍보 매체

—

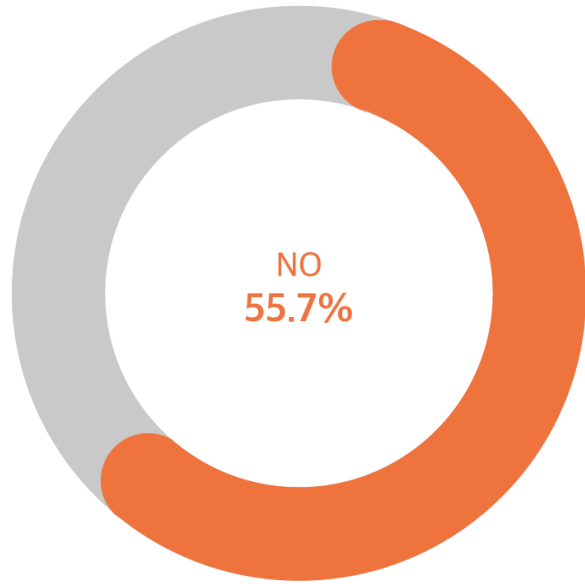
Naver form

응답기간: 2019. 03. 28 ~ 2019. 03. 31

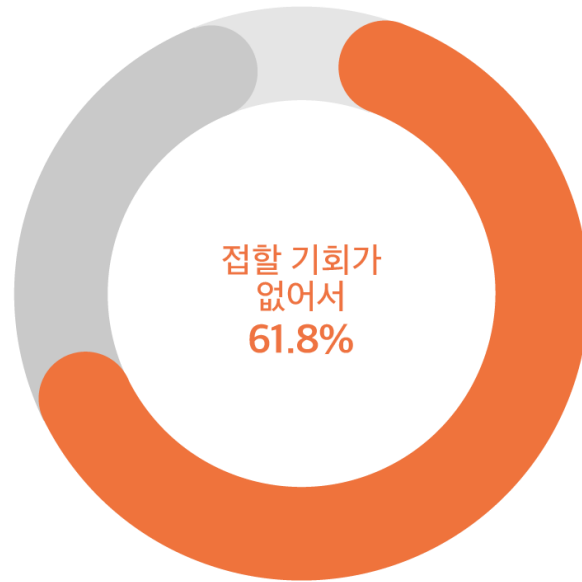
총 60명 응답.

1. 응답자의 나이는?
2. 재즈에 대해 관심이 있나요? / 없다면 그 이유는?
3. 재즈에 대해 얼마나 알고 계십니까?
4. 재즈를 어떤 경로로 통해 접하였습니까?
5. 자라섬 재즈 페스티벌에 대해 알고 계십니까?
6. 오프라인에서 효과적인 홍보 콘텐츠는 무엇이라고 생각하나요?
7. 재즈 페스티벌을 홍보한다면 어떤 매체가 적절한가요?

**Q1.** 본인은 평소 재즈라는 음악 장르에 관심이 있으십니까? (60명 응답)



**Q2.** (재즈에 관심이 없다고 선택한 사람들의 답변)  
재즈에 관심이 없는 이유는 무엇입니까? (44명 응답)



“

재즈요?  
그거 너무 올드한 거  
아닌가요? 재미 없어요.

가봤냐고요?

...

모르는데 어떻게 가요!

”

**Q3.** 오프라인에서 효과적인 홍보 콘텐츠는 무엇이라고 생각하나요?



**Q4.** 재즈 페스티벌을 홍보한다면 어떤 매체가 가장 적절할까요?



**저는 실 때  
주로 SNS를 해요.**

**인스타그램으로  
홍보하면 쉽게 접할  
수 있을 거 같아요.**

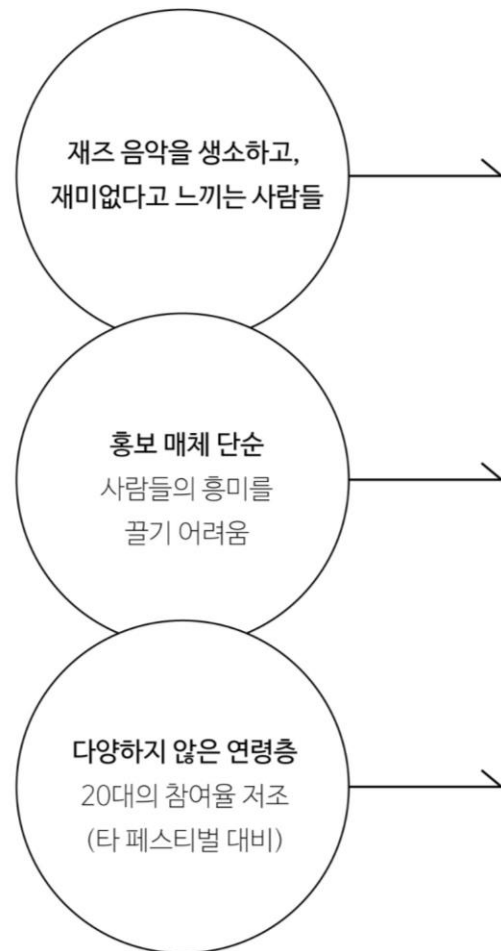
1. 영상 - (57.4%)
2. 참여형 게임 - (45.9%)
3. 포스터 - (29.5%)

1. SNS (인스타그램, 페이스북, 트위터) - (88.5%)
2. 유튜브 홍보 - (49.2%)
3. 오프라인 홍보 (버스정류장, 지하철 등) - (26.2%) /  
페스티벌 개최 - (26.2%)
4. 기타 - (1.6%)



# 프로젝트 목표

## PROBLEM



## SOLUTION



### 쉽고 재미있는 재즈

저희 프로젝트의 타겟인 20대를 대상으로 진행한 설문 조사 결과, 재즈를 재미없다고 느끼거나, 생소하다고 느끼는 사람들은 대체로 재즈 페스티벌에 대한 관심도가 낮았고, 이들의 참여를 유도 하기 위해서는 재즈 음악에 대한 관심과 흥미를 높이는 것이 우선이라고 생각했습니다.

### 게임형 홍보 인터랙션 게임

기존 자라섬 재즈 페스티벌의 주 홍보 플랫폼은 포스터였는데, 이는 사람들의 관심을 끌기에 너무 단순한 형태로, 새로운 홍보 매체가 필요하다고 생각했습니다. 플레이즈는 시청각을 자극 하는 인터랙션 게임을 통해 사람들에게 다양한 경험을 제공하고 흥미를 유발할 수 있습니다.

### SNS 영상 이벤트

인터랙션 게임이 끝나면 SNS 영상 이벤트 화면이 뜨는데 화면 속 QR코드를 스캔하면 자신이 플레이 한 게임 영상을 다운받거나 이메일로 전송할 수 있도록 연결됩니다. 인터랙션 게임만으론 자라섬 재즈 페스티벌에 대한 정보를 모두 전달할 수 없다는 단점을 해결할 수 있습니다.

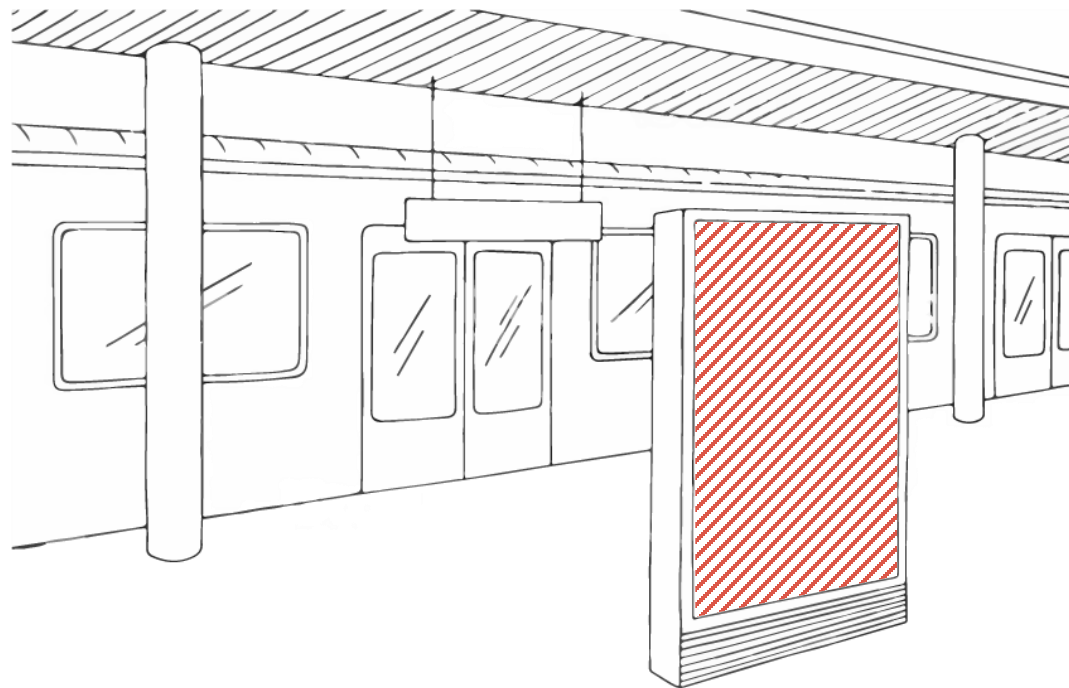
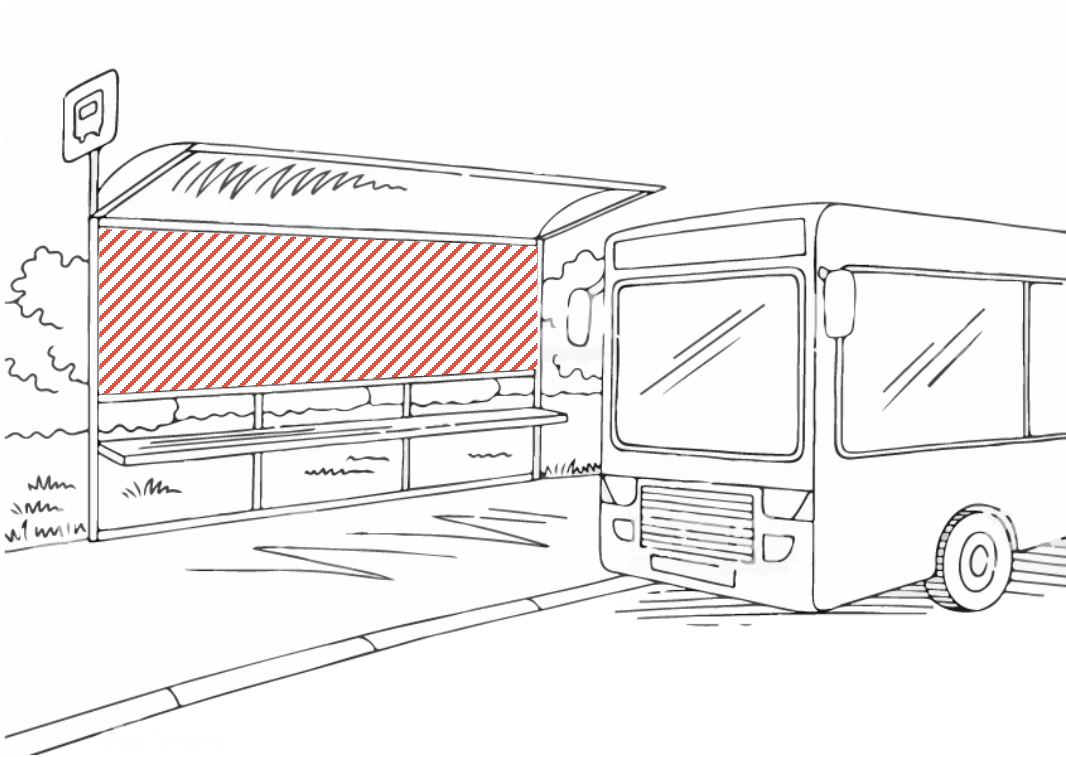
## 매체선정



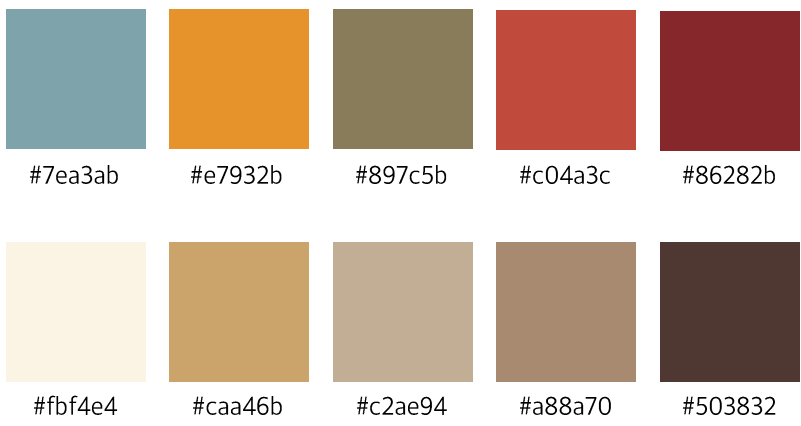
### 디지털 사이니지

디지털 사이니지는 네트워크를 통해 원격제어가 가능한 디지털 디스플레이(LCD, LED 등)를 공공장소나 상업공간에 설치하여 엔터테인먼트, 광고를 제공하는 디지털미디어로 단순히 디지털 정보를 보여주는 수준이 아니라 다양한 IT 기술과 융합되어 양방향 커뮤니케이션이 가능한 정보 매체이다. 안경 같은 보조물 없이도 입체가 실현되고 이용자와의 쌍방향 소통이 가능하다.

## 위치선정



# 디자인 컨셉



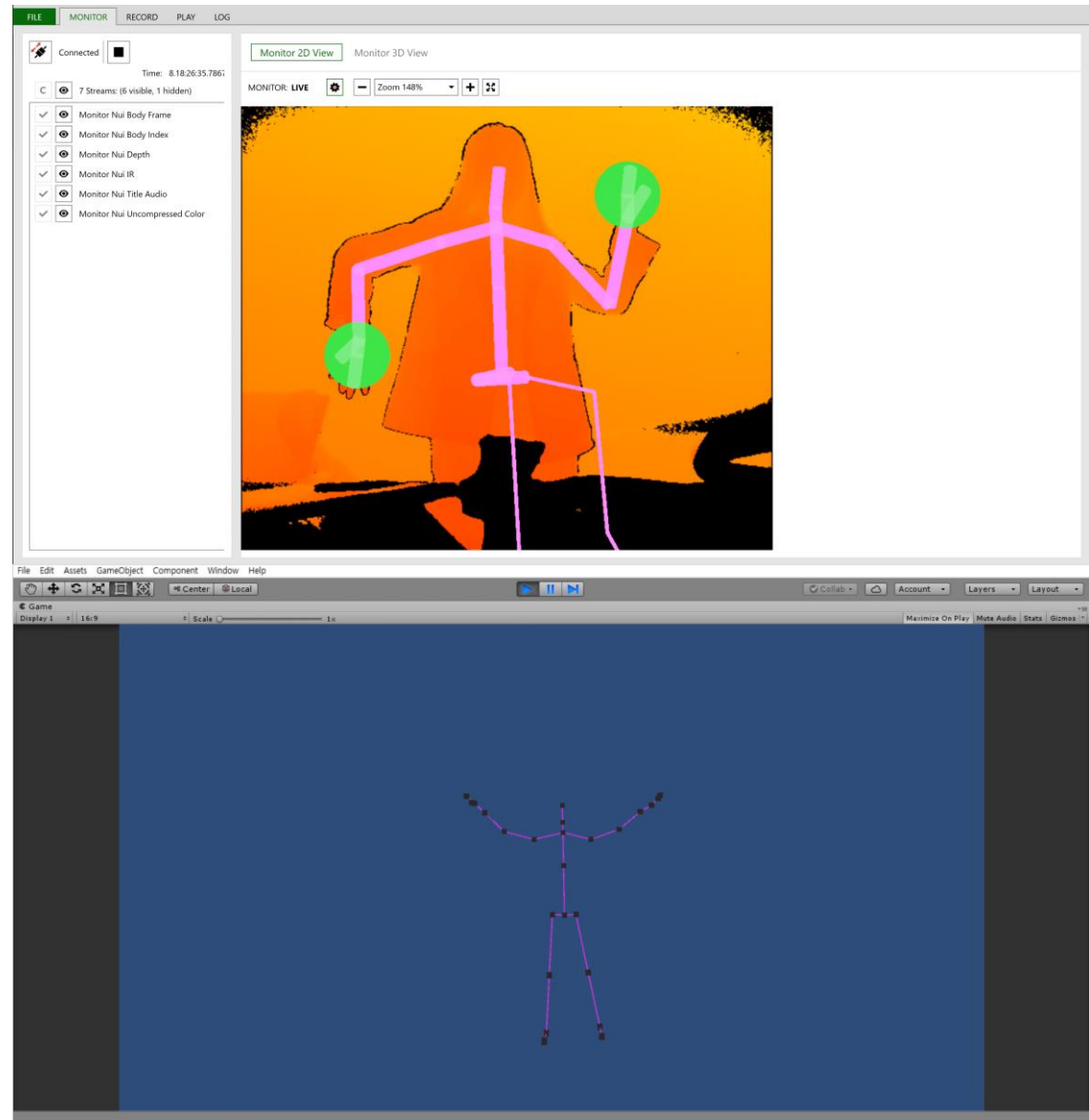
# 기술구현

## 모션인식

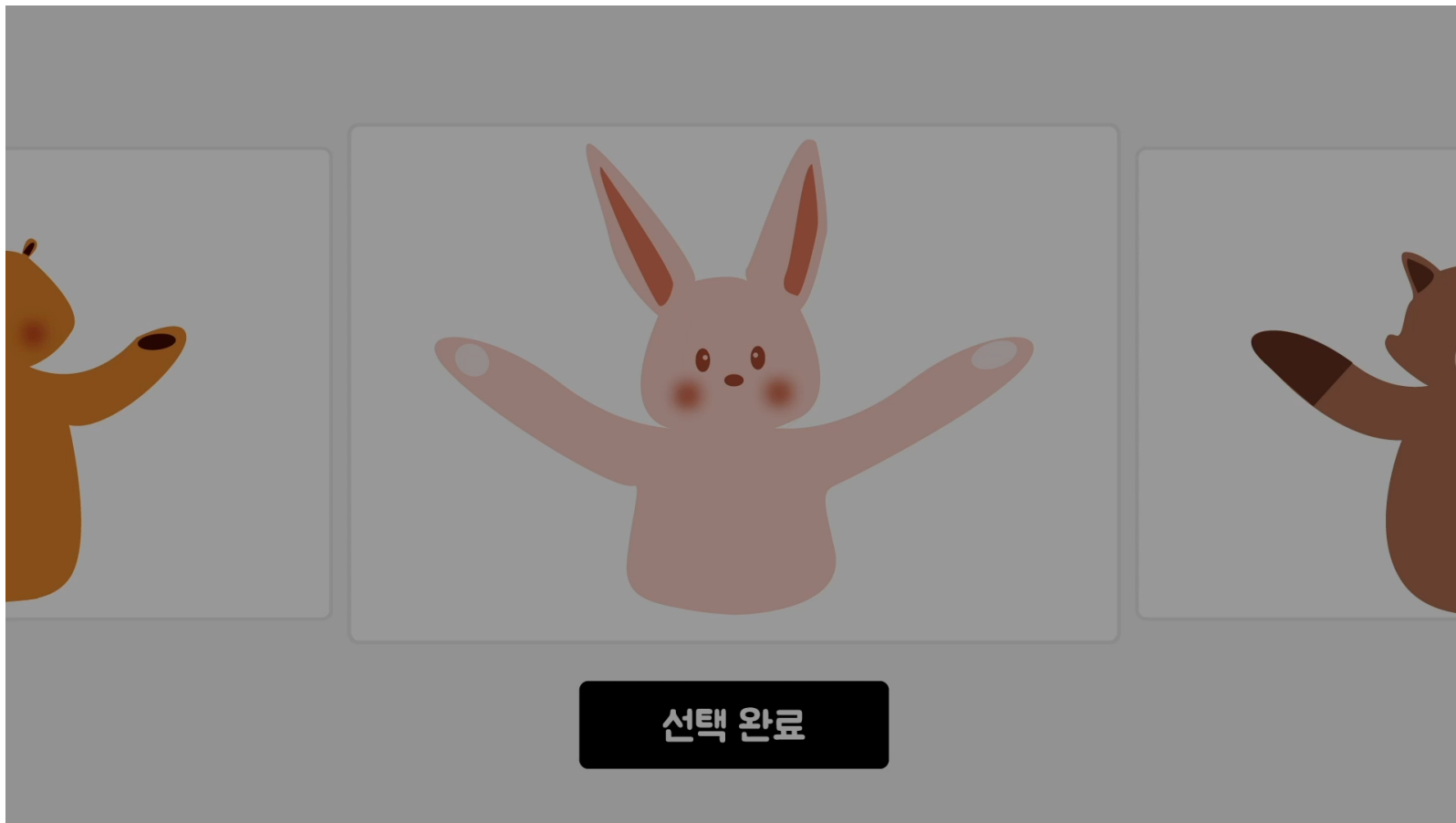
1. 키넥트와 모니터를 연결하여 모션인식 작동여부 확인
2. 유니티에 모션인식에 필요한 파일 빌드
3. 사람 모형 그래픽을 불러옴
4. 비주얼 스튜디오를 통해 구현



**Kinect v2**



## 콘텐츠 소개



## DESIGN

- 재즈드롭 (베이)





## DESIGN

- 재즈드롭 (쿠리)





## DESIGN

- 재즈드롭 (라미)



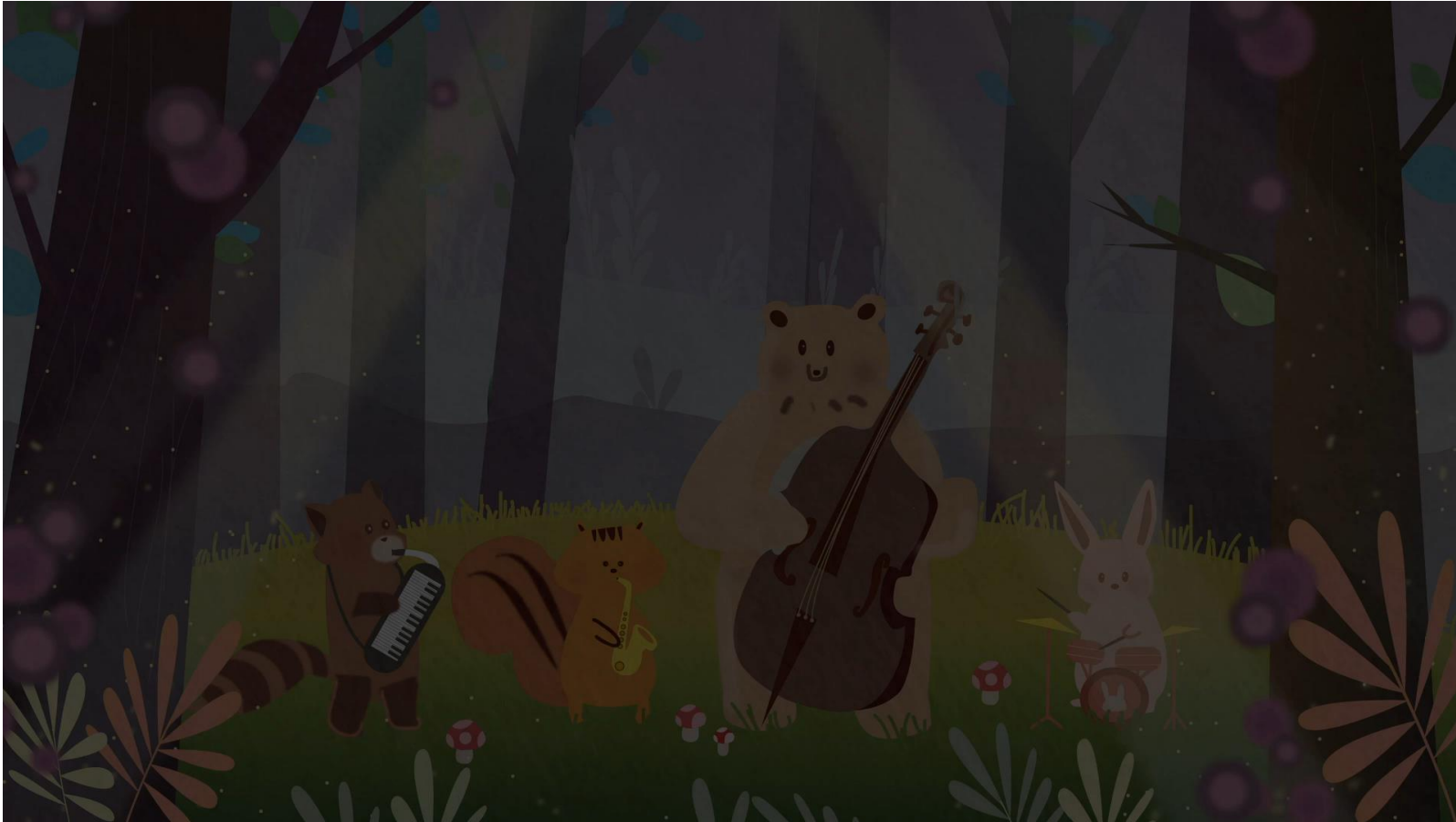
## DESIGN

- 재즈드롭 (토니)





## 콘텐츠 소개





# DESIGN

- 재즈봉봉 (DAY)





# DESIGN

- 재즈봉봉 (NIGHT)



## 서비스 플로우



## 프로젝트 요약

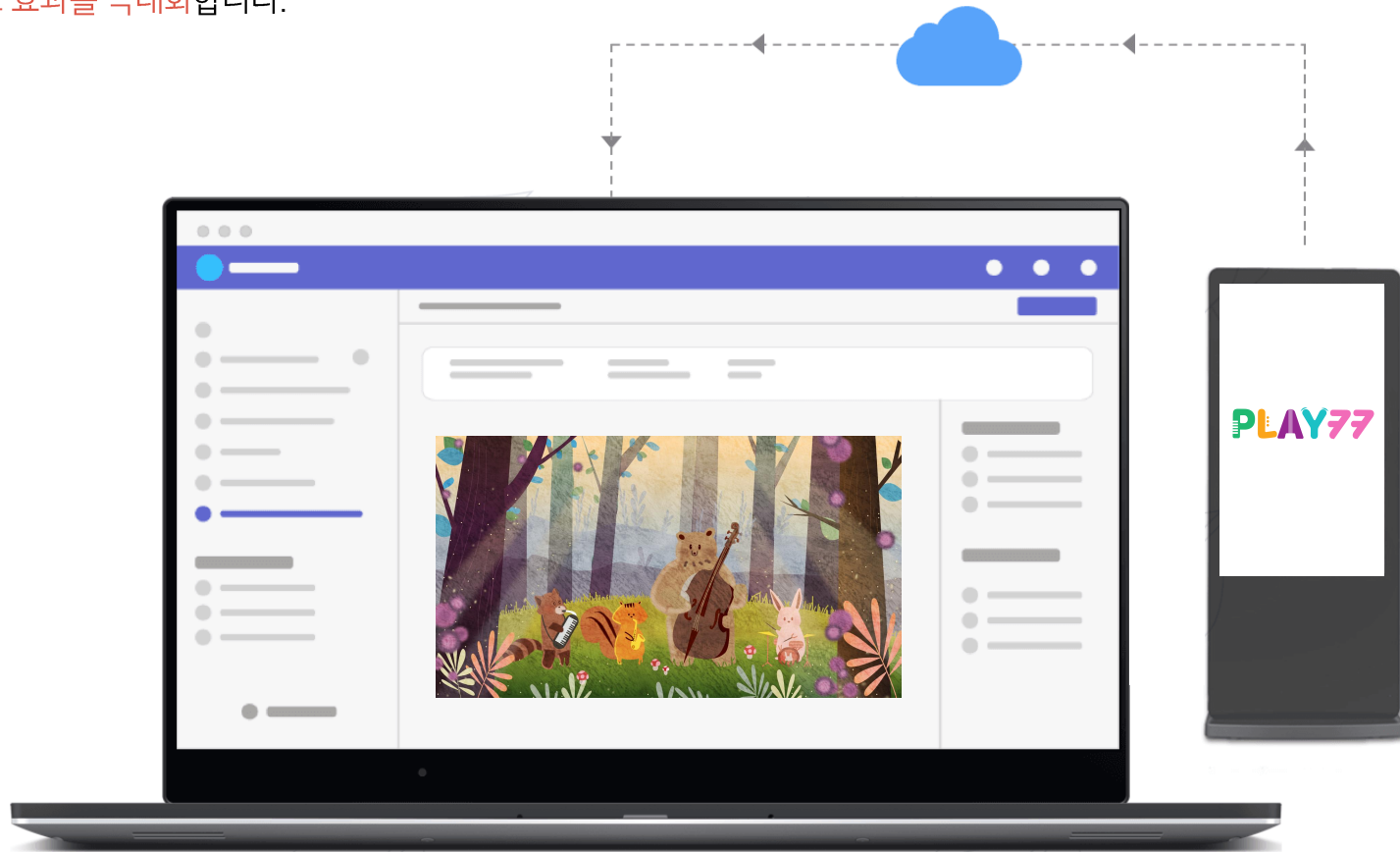
참여자가 재즈 음악을 몸으로 직접 체험하여 단순히  
홍보하는 것 이상의 새로운 경험을 제공하고자 합니다.





## 프로젝트 요약

참여자가 인터랙션 게임에 참여 후 자신의 영상을  
SNS에 업로드하도록 유도하여 SNS의 파급 효과를  
이용하여 페스티벌의 홍보 효과를 극대화합니다.





프로젝트 요약



마니아층만이 아닌 연령층을 확대하여  
모두가 함께 즐기는 페스티벌로 도약



## 프로젝트 요약



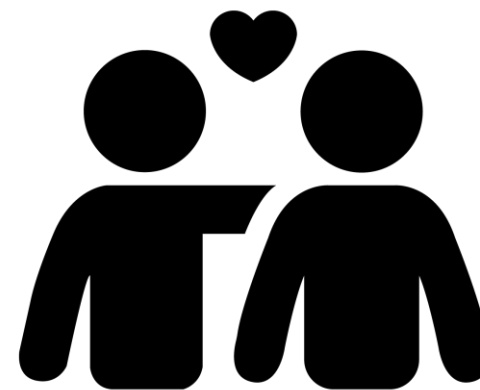
### Activity

재즈 음악을 몸으로 직접 체험하여  
사람들에게 새로운 경험 제공



### Media

SNS를 이용하여 페스티벌  
홍보 효과 극대화



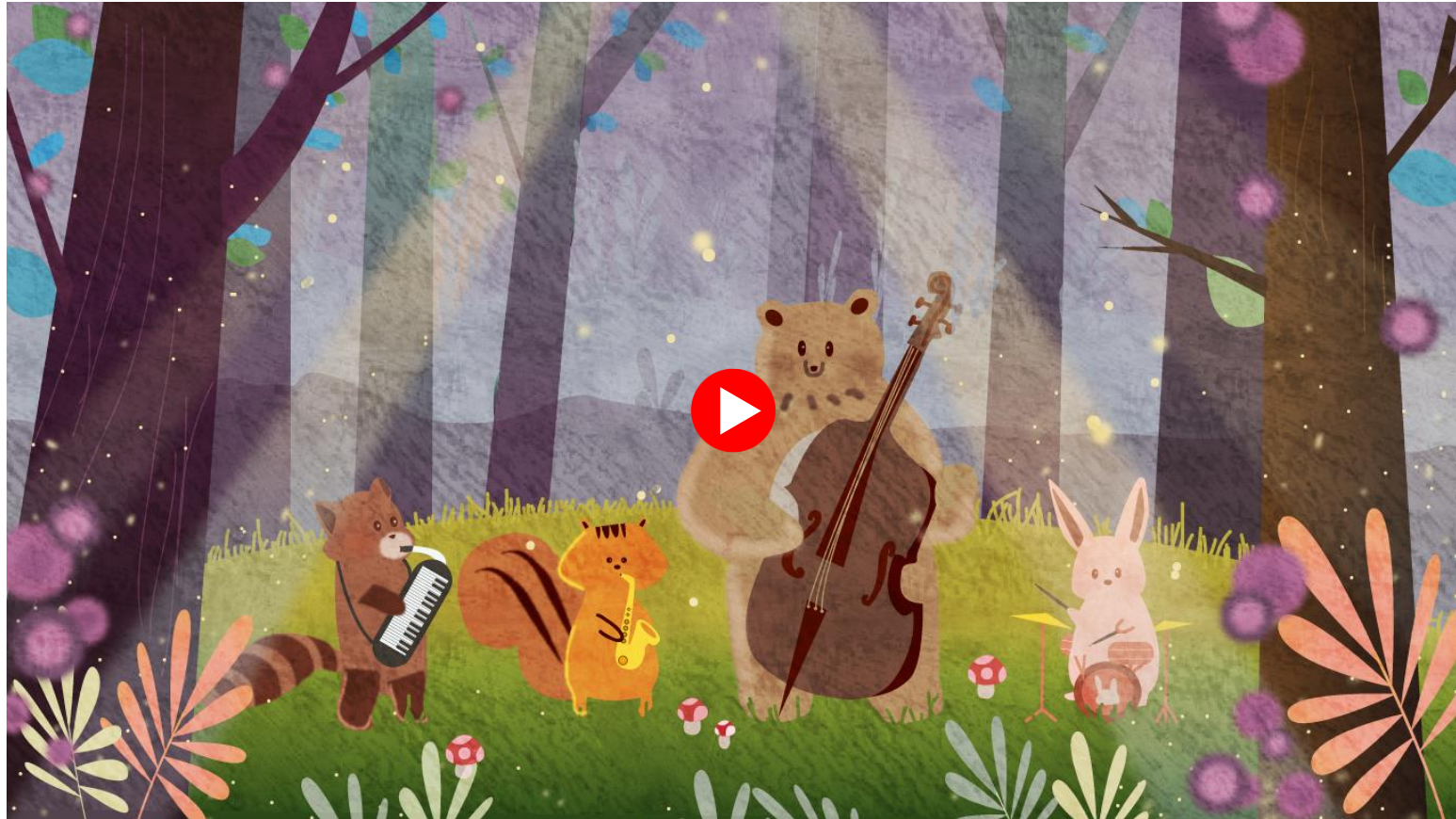
### Together

전 연령층 모두가 함께  
즐길 수 있는 페스티벌로 도약



## 소개영상

프로젝트를 처음 접하는 사람도 어떤 배경으로 서비스를 기획하고 구현하게 되었는지 이해할 수 있도록 스토리보드를 작성하여 영상을 제작하였습니다.



## 웹사이트 디자인

플레이즈 프로젝트에 대한 전반적인 소개와 콘텐츠에 대한 안내를 확인할 수 있게 제작하였습니다.



### 플레이즈 프로젝트

플레이즈 프로젝트는 자라섬 재즈 페스티벌을 효과적으로 홍보하기 위한 이벤트 인터랙션 브랜드입니다. 단순히 페스티벌 홍보 이상의, 시청각적인 요소를 활용하여 사용자에게 새로운 경험을 제공하며 흥미를 향상시켜줍니다.

접근성이 높은 귀여운 디자인과 사용 방법이 어렵지 않은 게임을 통해 역동적이며 흥미로운 프로젝트 이미지를 전달하고, 사람들의 호기심을 자극합니다.

[Pdf Download](#)



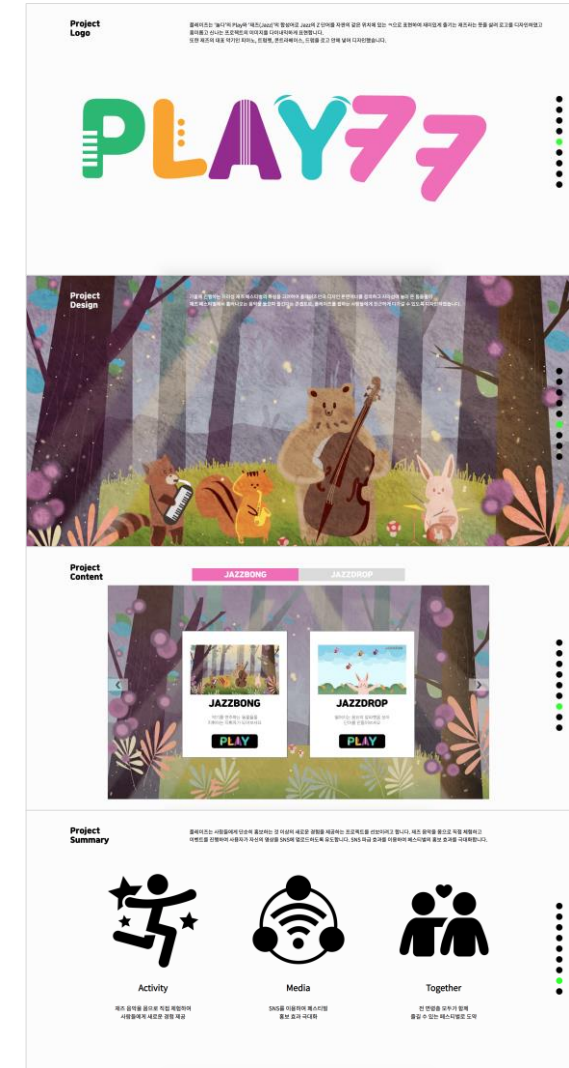
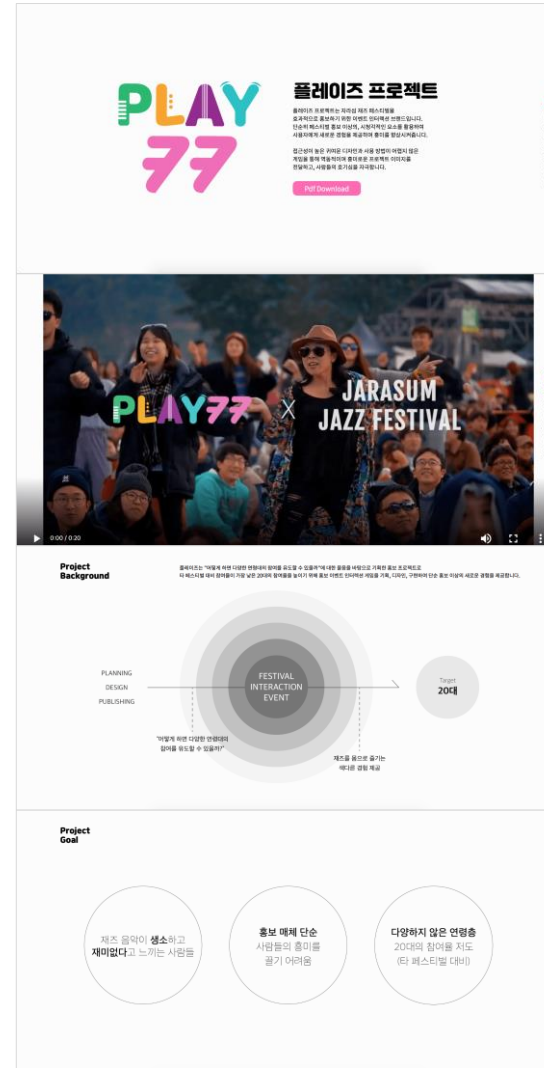
# 웹사이트 디자인

## 웹 그래픽

1. 포토샵으로 전체적인 웹 페이지 디자인 스케치
2. 일러스트로 웹 페이지에 필요한 요소 제작

## 웹 코딩

1. 웹 페이지 스케치를 바탕으로 html 코딩
2. 인터렉션 요소 추가



## 팀원 역할

### 기획

이채민 / 김은서 / 노지은

### 디자인

로고 디자인      노지은

캐릭터 디자인    김은서

### 영상

편집              김은서

출연              노지은

나레이션        이채민

촬영              김은서 / 노지은 / 이채민

### 구현

웹 사이트        노지은

Unity             이채민



## 프로젝트 후기

### 노지은

시간이 많아서 구현을 진짜로 했다면 하는 아쉬움이 남았습니다. 디자인과 영상을 구성할 때 프로젝트의 목표와 기대효과를 확실히 정의하지 않아서 힘들었는데, 그 때 기획이 정말 중요하다는 것을 깨달아서 기획할 때 좀 더 어디에 집중해야 하는지 알 수 있었습니다. 2학기 때가 너무 걱정되지만 저는 잘 할 거라고 믿습니다^\_^ 1학기를 김용원 교수님과 함께여서 많이 배우고 재미있었습니다^\_!! 2학기 때도 꼭 교수님께서 뉴미디어 해주세요!

### 김은서

처음에 팀원들이 다 초면이었는데도 알아가면서 친해지게 되고 의견을 나누면서 한번의 마찰도없이 순조롭게 프로젝트를 이어 나갈 수 있어서 정말 좋았습니다 (이제 끝이라니 아쉬울 정도) 기획부분에서 많이 힘들었지만, 팀원들 모두 의견을 계속내면서 여기까지 온게 감격스럽고 대견스럽습니다,, 구현하는 방법을 몰라 힘들었을 때도 교수님이 친절히 알려주시고 해답을 같이 찾아 나가는 과정이 정말 좋았습니다

### 이채민

프로젝트 스튜디오 수업을 통해 처음으로 기획부터 디자인, 기술구현까지 진행하면서 많은 시행착오를 거치고 좌절하기도 했지만 결론적으로 서로의 의견을 공유하고 맞춰가며 무사히 프로젝트를 마무리 지었습니다. 정해진 기간안에 진행해야 하는 프로젝트이다 보니 실제로 구현하지 못한 아쉬움은 남는 것 같습니다. 열심히 프로젝트에 임해준 조원들과 저희가 고민에 빠져 있을 때마다 단짠단짠 피드백 주신 교수님께 정말 감사드립니다!



# End of Document

---

Date 2019. 06. 11  
Prof. 김용원 교수님  
Team 플레이즈 – 김은서, 노지은, 이채민