

디지털콘텐츠기획및제작

(Chapter 1)

Jin-Mo Kim

jinmo.kim@hansung.ac.kr

Syllabus

- Instructor : 조세홍, 김진모
 - E-mail : chosh@hansung.ac.kr, jinmo.kim@hansung.ac.kr
 - Phone : 010-3828-6601, 010-9116-1939
 - Location : 연구관 318호, 517호
 - Website : <http://learn.hansung.ac.kr/>
- Topics covered in this course
 - 디지털콘텐츠 기획의 핵심(주제 설정, 자료 수집, 전략 수립)을 이해
 - 에디터형 게임 엔진을 활용하여 디지털콘텐츠를 제작하는 원리 및 기술을 다양한 실습을 통해 학습
 - 팀 프로젝트를 통해 콘텐츠 제작에서의 소통, 협업 능력을 학습
 - 디지털콘텐츠의 응용 및 융합 방향에 대해 탐구

Syllabus

- Textbooks
 - 수업 시간의 Hand Out
- Supplementary materials
 - 디지털콘텐츠 기획, 김성은, 한빛미디어
 - 초보자를 위한 유니티 입문, 아라카와 다쿠야, 아사노 유이치, 한빛미디어
 - IT CookBook, 게임 제작으로 배우는 유니티, 이종원, 정종필, 한빛아카데미
 - 가상 쉬운 유니티 게임 제작, 김민석, 정보문화사

Syllabus

- Useful Site
 - <http://unity3d.com/kr>
 - <http://www.opengl.org/>
 - <https://developer.vuforia.com/>
- Pre-requisites
 - A good knowledge on C or C++ programming
 - A good knowledge on Computer Graphics

Syllabus

- Grading policy
 - Attendance : 10%
 - Midterm exam : 20%
 - Final exam (+ Project) : 50%
 - Assignments : 10%
 - Presentation : 10%

Interactive Contents

- 인터랙션
 - 인간과 인간, 인간과 물질, 인간과 시스템, 시스템과 시스템을 위한 커뮤니케이션
 - inter(상호) + action(동작, 작동) = 상호+동작
 - 사용자간 커뮤니케이션뿐 아니라 서로 간 행위의 소통 자체를 의미



Interactive Contents

- 디지털 콘텐츠
 - 디지털과 콘텐츠가 결합한 개념으로 기존에 아날로그 형태로 존재하던 텍스트, 음성, 화상, 영상 등 각종 정보 형태를 0과 1이라는 비트(bit) 단위로 디지털화한 콘텐츠를 총칭하는 개념
- 인터랙티브 콘텐츠
 - 인터랙티브 콘텐츠는 콘텐츠와 소비자 사이에 상호소통·교류가 가능한 콘텐츠를 의미
 - 전통적으로 게임과 교육 분야에서 강하게 나타난 인터랙티브 콘텐츠에서 그 영역이 점점 확대되어 감

Interactive Contents

- 게임
 - 상호작용성을 활용하여 사용자가 이야기를 풀어가는 대표적 콘텐츠



PS4, 비욘드: 투 소울즈

Interactive Contents

- 인터랙티브 무비
 - 관객 또는 시청자와 상호작용을 통해 다른 이야기가 전개되는 인터랙티브 무비

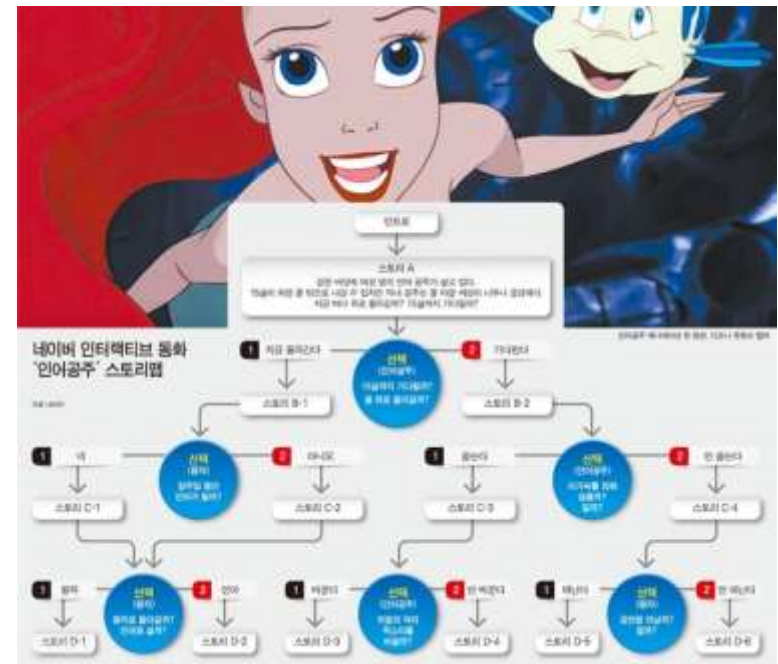


넷플릭스의 '당신과 자연의 대결', 출처: 넷플릭스 코리아 유튜브 채널

- 중요한 상황마다 시청자에게 선택지가 던져지며, 그 선택에 따라 순조롭게 정글 탐험을 이어 나가거나 고난 끝에 조난을 당하는 방식

Interactive Contents

- 인터랙티브 동화
 - 이용자의 선택에 따라 이야기의 전개와 결말이 달라지는 인터랙티브 동화 콘텐츠

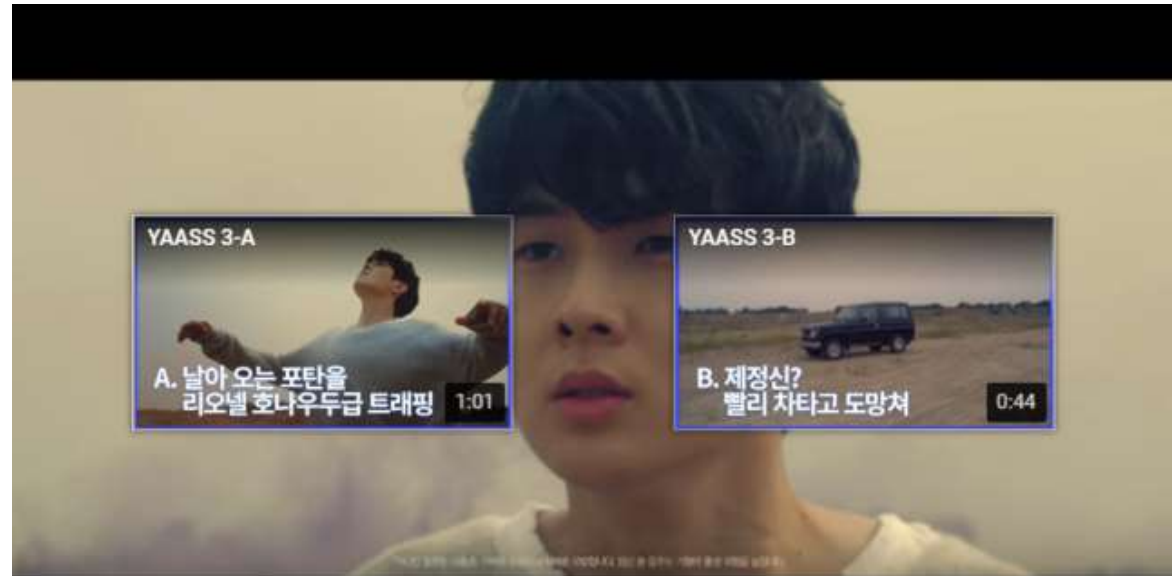


네이버 인터랙티브 동화 '인어공주' 스토리맵, 출처: 네이버 제공

- 아이가 이야기의 중요한 순간마다 주인공의 행동을 선택할 수 있으며, 이 선택에 따라 동화별로 최대 5가지 이상의 다양한 결말이 생성

Interactive Contents

- 광고
 - 마케팅 크리에이티브에 인터랙티브 기능을 접목하여 마케팅 효과를 높이는 방식으로 활용



오비맥주의 '야스(YAASS)', 출처: 아오르비 유튜브

- 사소한 결정을 내릴 때조차 주변의 의견에 의존하는 메이비족(결정 장애) 세대들에게 자신의 선택을 믿고 그 선택을 즐기라는 메시지를 전하는 오비맥주의 '야스(YAASS)' 캠페인 메시지를 전달

Idea

- 디지털 콘텐츠 아이디어
 - 다양한 디지털 콘텐츠 사례를 조사하여, 자신이 개발, 제작하고 싶은 콘텐츠의 주제를 생각해보기
 - 2D/3D 게임, 교육 어플리케이션, 그 외 다양한 주제의 콘텐츠 제작 가능
 - 단, 대화형 구조를 가지고, Unity3D를 기반으로 그래픽 환경에서 동작하는 콘텐츠를 제작하여야 함
 - 개인 또는 팀 프로젝트(2인 구성)로 진행