

PROJECT 01

ANDERSEN

안데르센 동화 전시회

2024. 06. 12.

ANDERSEN

안 데 르 센 동 화 전 시 회

김홍덕 | 김민정 | 송은영 | 이가은

INDEX

1 Team 구성

2 프로젝트 개요

3 콘텐츠 ——— 3-1. 기획 스토리
3-2. 제작 스토리

4 맵 소개 ——— 4-1. Main Map
4-2. Sub Map

5 홈페이지 소개

6 수행일정

7 Comment

1 Team 구성

팀장

김홍덕



담당 MAP :
눈의 여왕, 인어공주

ZEP 기획 및 맵 제작
홈페이지 기획 및 제작
애니메이션 오브젝트 제작

팀원

김민정



담당 MAP :
START MAP, 성냥팔이 소녀

ZEP 맵 제작
홈페이지 디자인
캐릭터 디자인 및 제작
홍보 영상 인트로 제작

팀원

송은영



담당 MAP :
MAIN MAP

ZEP 기획 및 맵 제작

팀원

이가은

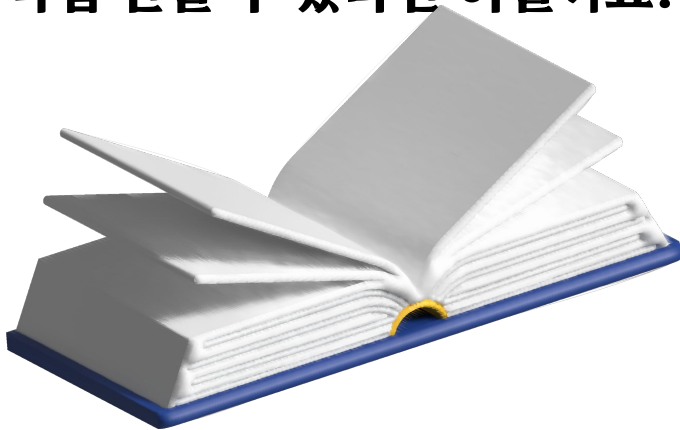


담당 MAP :
빨간 구두, 인어공주, END MAP

ZEP 맵 제작
홍보영상 제작
맵 내 오브젝트 제작

인어공주, 성냥팔이 소녀, 미운 오리 새끼 등...

**우리가 아는 유명한 동화들을
직접 만날 수 있다면 어떨까요?**



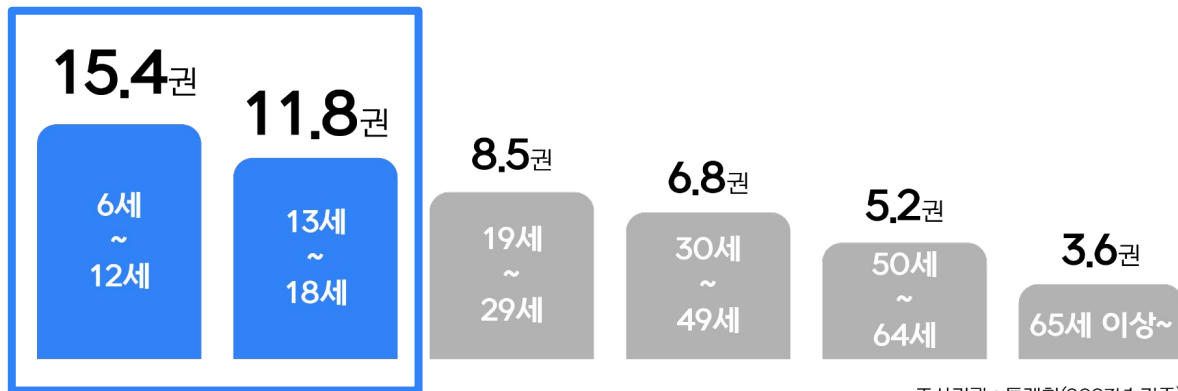
안데르센 동화 전시회 기획은 이러한 아이디어에서 시작 되었습니다.

TARGET = 어린이

‘동화 전시회’ 이니만큼 타겟층을 **‘어린이’**로 잡았습니다.

어린이를 교육하는 **‘학부모’**와 **‘교사’** 또한 타겟층에 포함되어 있습니다.

어린이는 책을 얼마나 읽을까?

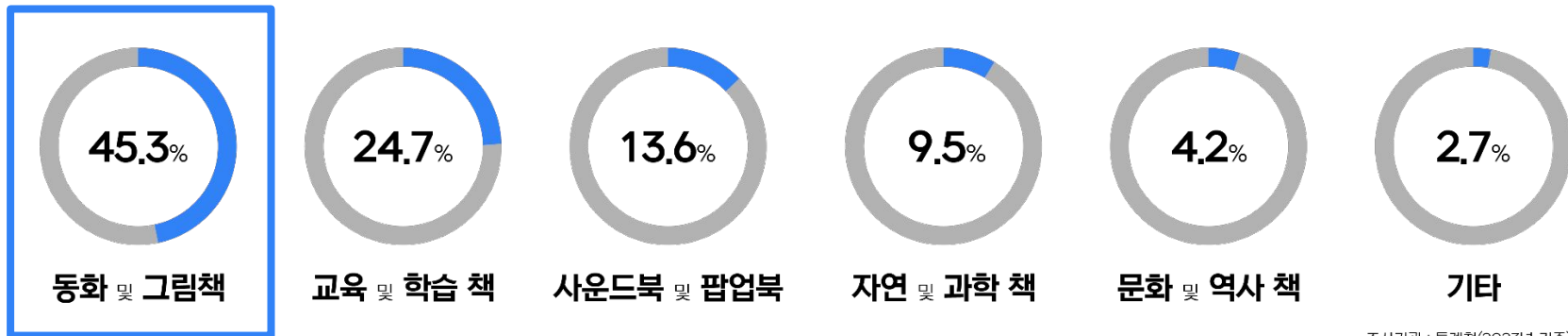


조사기관 : 통계청(2023년 기준)

‘요즘 아이들은 책을 잘 읽지 않는다’ 는 것은 잘못된 이야기

어린이는 평균 **15.4권** 으로 **가장 독서량이 많은** 연령대입니다.

어린이가 선호하는 책의 분야는 무엇일까?



조사기관 : 통계청(2023년 기준)

어린이들이 가장 선호하는 분야의 책은 **‘동화 및 그림책’**

그렇다면, 책을 단순히 읽는 것만이 아닌

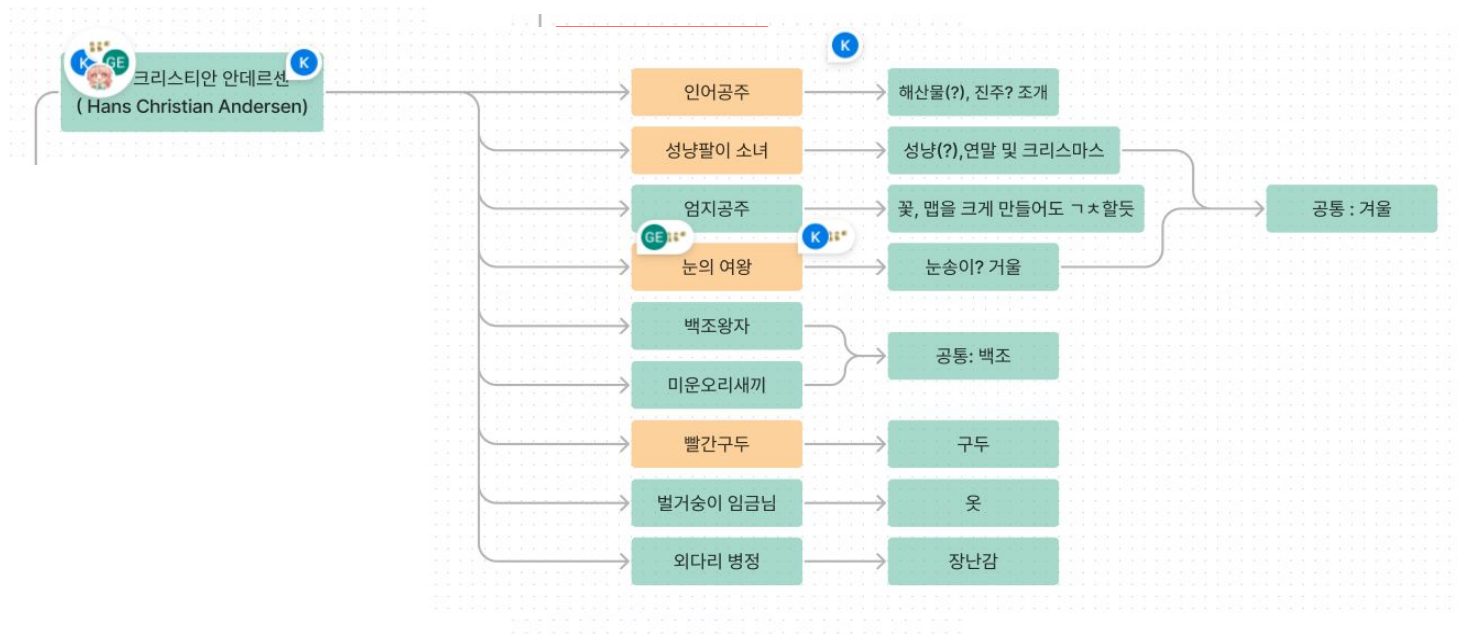
**직접 체험하며 접해보는 것이
더욱 효과적이지 않을까?**

라는 생각으로 이어지게 되었습니다.

3 콘텐츠

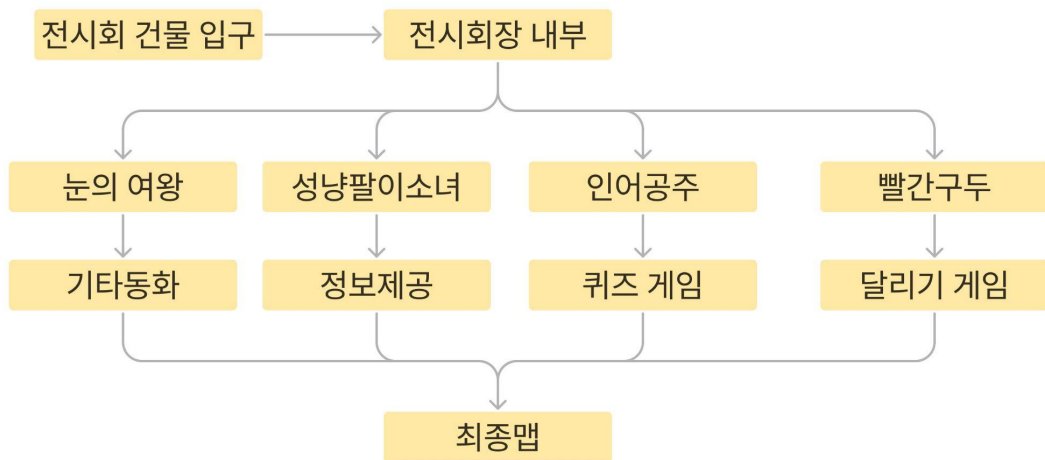
기획 Story

ANDERSEN
안 데 르 센 동 화 전 시 회



안데르센의 대표격 동화와 관련된 오브젝트 리스트를 작성 후 **4개의 동화 선정**

각 팀원이 맵을 담당하여 **컨셉에 맞는 맵을 구현**하고 스토리 및 기획 진행



전체적인 맵 구조 기획 및 맵 내에 **스토리를 녹여내어 독특한 분위기 조성**

사용자의 흥미가 끊기지 않게끔 **자연스러운 맵 이동 흐름**을 구상하여 ZEP 구현



원 페이지로 구현하여 **복잡하지 않고 직관적으로 정보 전달** 가능

안데르센과 선정된 4개의 대표 동화의 정보를 전달하며 다양한 효과와 MAP을 배치하여

ZEP에 대한 사용자의 흥미 유발

3 콘텐츠

제작 Story

ANDERSEN
안 데 르 센 동 화 전 시 회

FALERSEN

‘페르센’

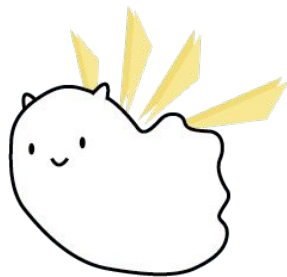
Fairy + Tale + Andersen

‘Fairy Tale’ 과 ‘Andersen’의 합성어로

안데르센 동화 전시회를 개최하는 팀이라는 느낌을 주었습니다.



초기 마스코트 디자인



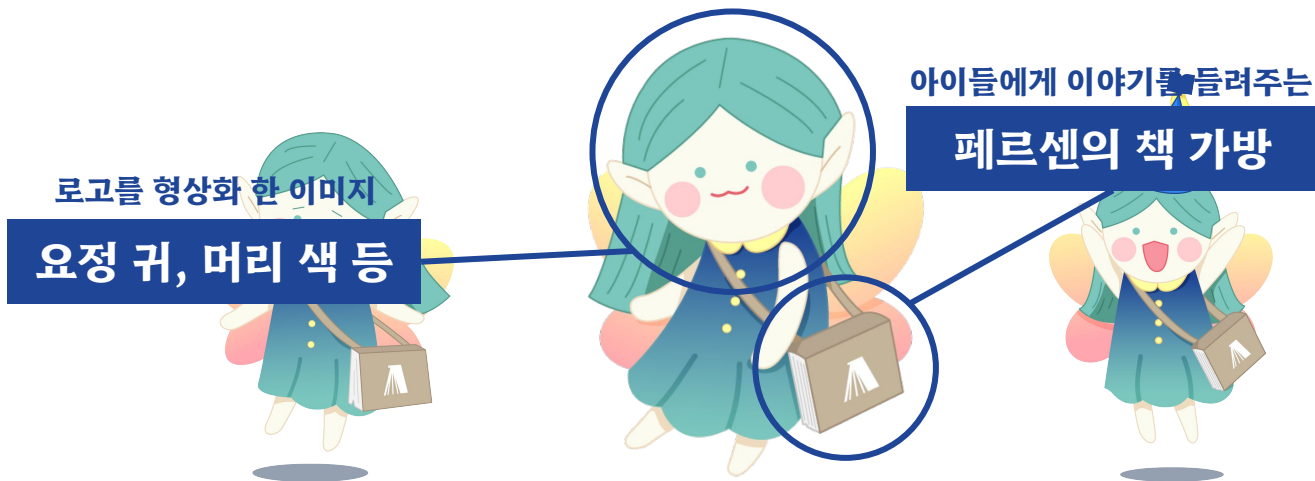
동화 **‘FAIRY TALE’** 이라는 단어에 초점을 맞추어

‘요정’ 과 **‘꼬리’ 이미지**를 따와 요정에게 책갈피 꼬리가 있는 이미지로 제작



동화 'FAIRY TALE' 이라는 단어 중

‘요정’과 ‘책’ 이미지를 따온 스케치 작업



‘FALERSEN’

아이들과 함께하며 이야기를 들려주기 위해 책을 가방처럼 들고 다니는 요정 페르센.
전시회 준비를 도와달라고 요청하며 맵 곳곳에서 가이드를 줍니다.



Fairy + Tale + Andersen

‘Fairy Tale’ 과 ‘Andersen’의 합성어로

안데르센 동화 전시회를 개최하는 팀이라는 느낌을 주었습니다.

어려운 네이밍으로 인해
어떠한 의도를 가진 기획과 맵인지
전달이 어렵다는 피드백 수용



곳곳에 책과 관련된 요소를 배치하여 동화 느낌을 부여



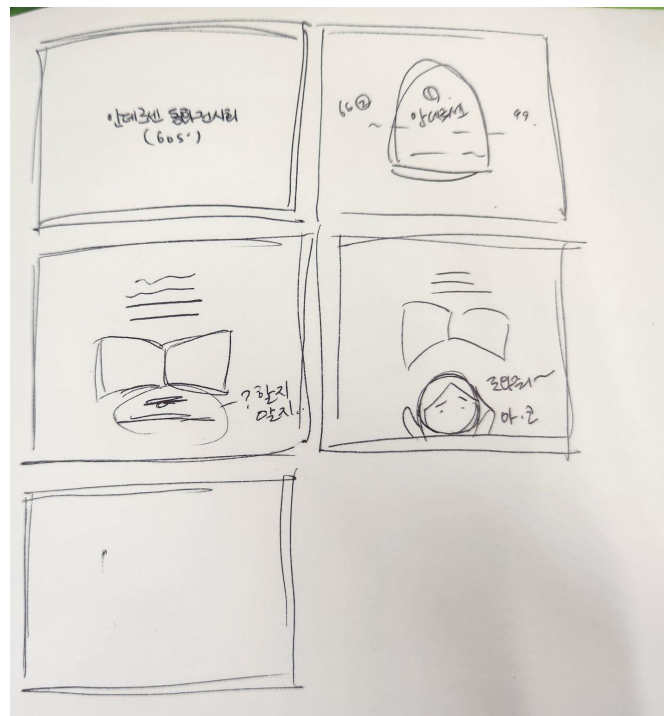
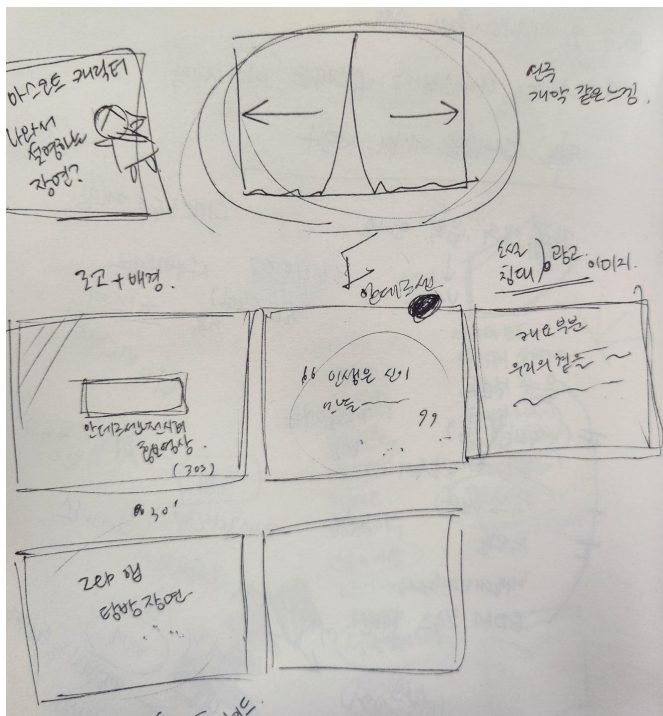
‘안데르센’의 동화를 전시하는 취지에 맞게끔

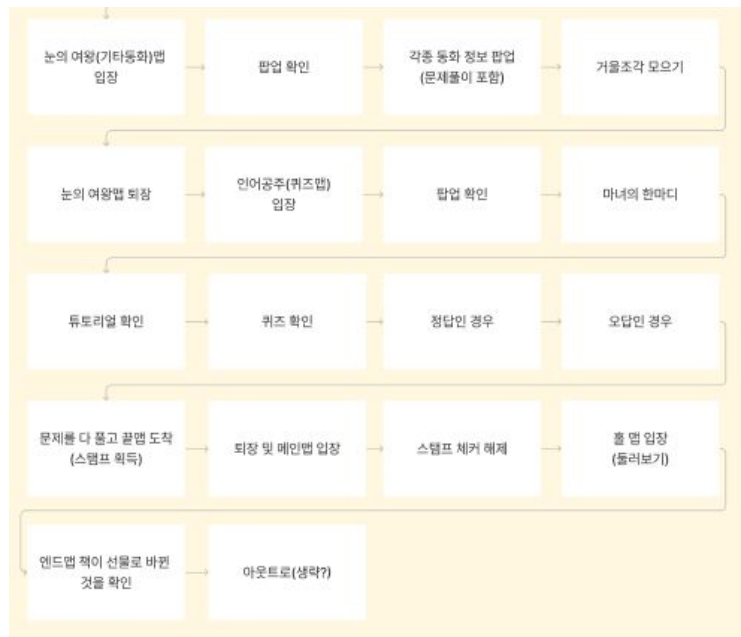
보다 직관적인 ‘안데르센 동화 전시회’ 라는 네이밍으로 변경했습니다.

3 콘텐츠 / 제작 스토리

홍보 & 시연 영상

ANDERSEN
안 데 르센 동화 전시회



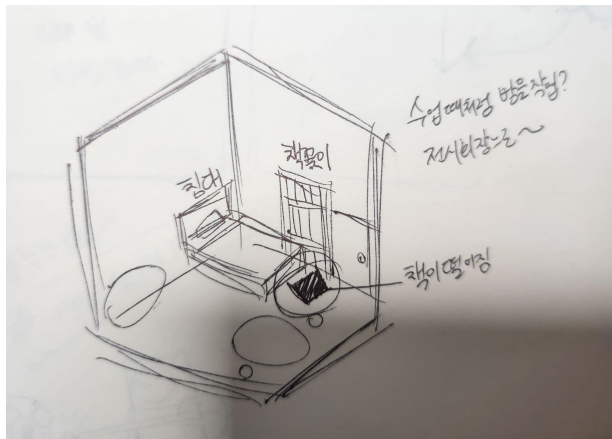




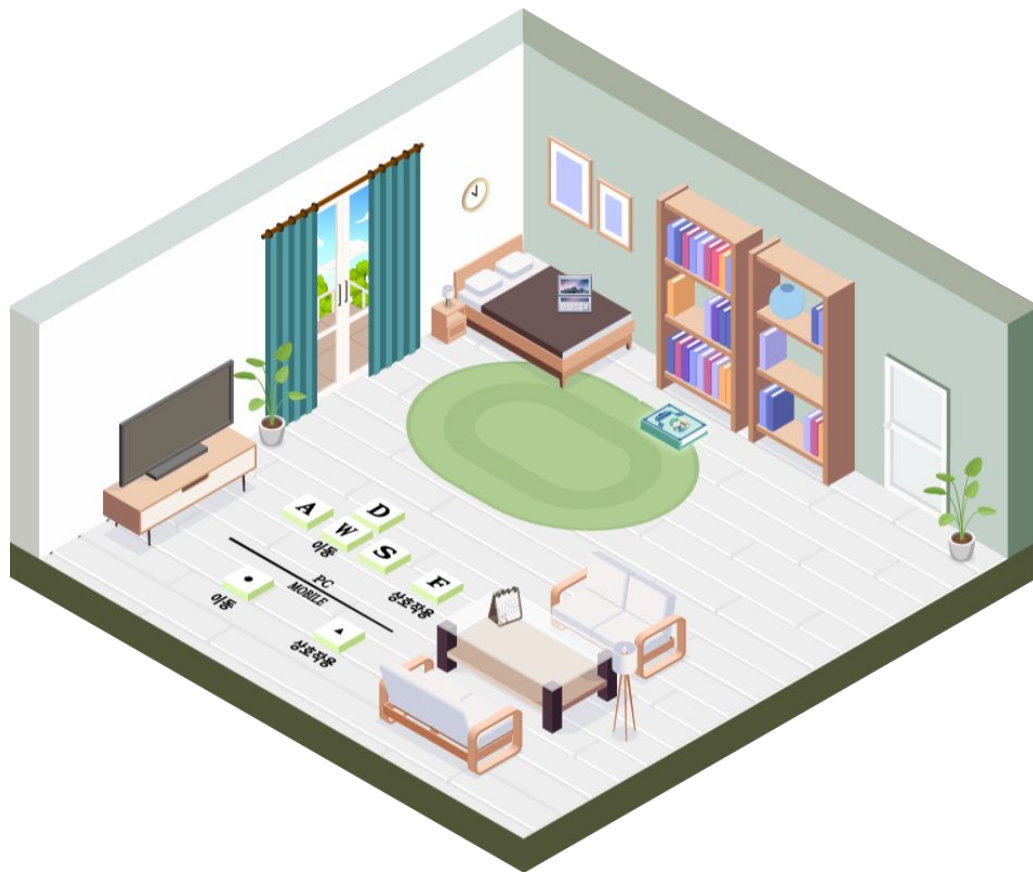
4 맵 소개

Main Map 제작



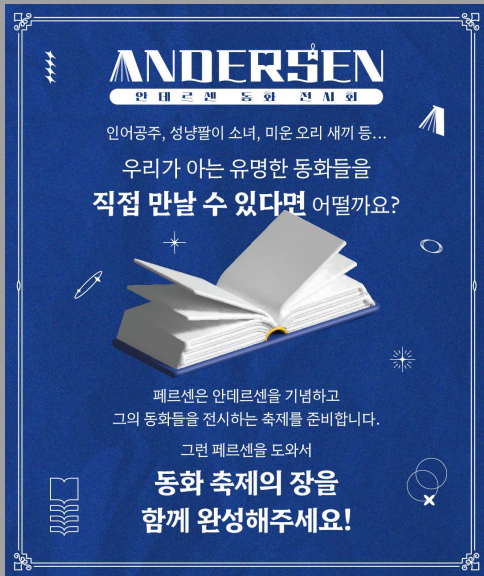


초기에는 전시회장으로 들어가는 입구를 생각했으나
이후 변경된 스토리와 메인 맵으로 들어가는 개연성을 위해
‘사용자의 방’으로 시작 맵을 변경했습니다.





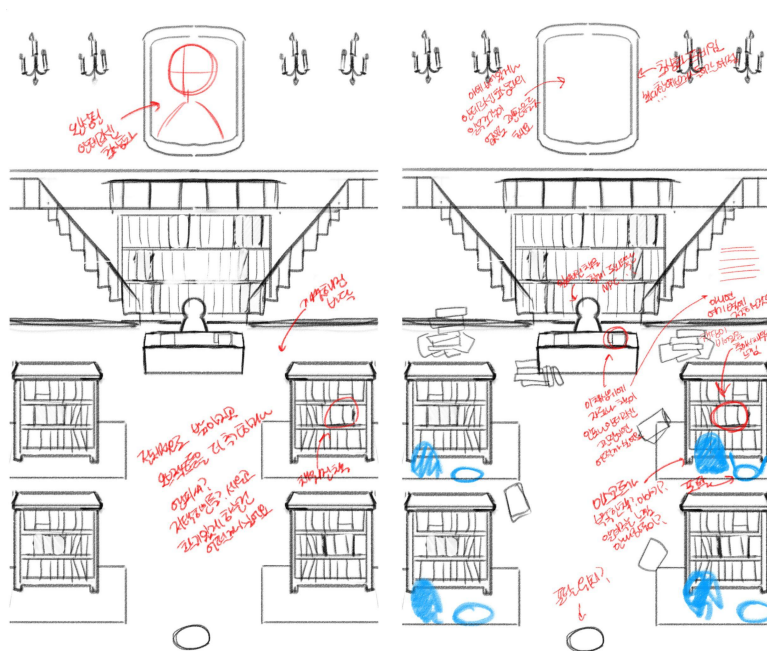
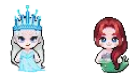
ZEP에 익숙하지 않을 사용자를 위해
바닥에 이용 가이드 배치



맵이 시작될 때 사용자가 스폰되는 자리에 배치하여
바로 상호작용 해 확인할 수 있도록 유도



책장 앞에 책 오브젝트를 두어 시선이 향하도록 하며
'확인해보자'는 문구를 추가해 상호작용 유도



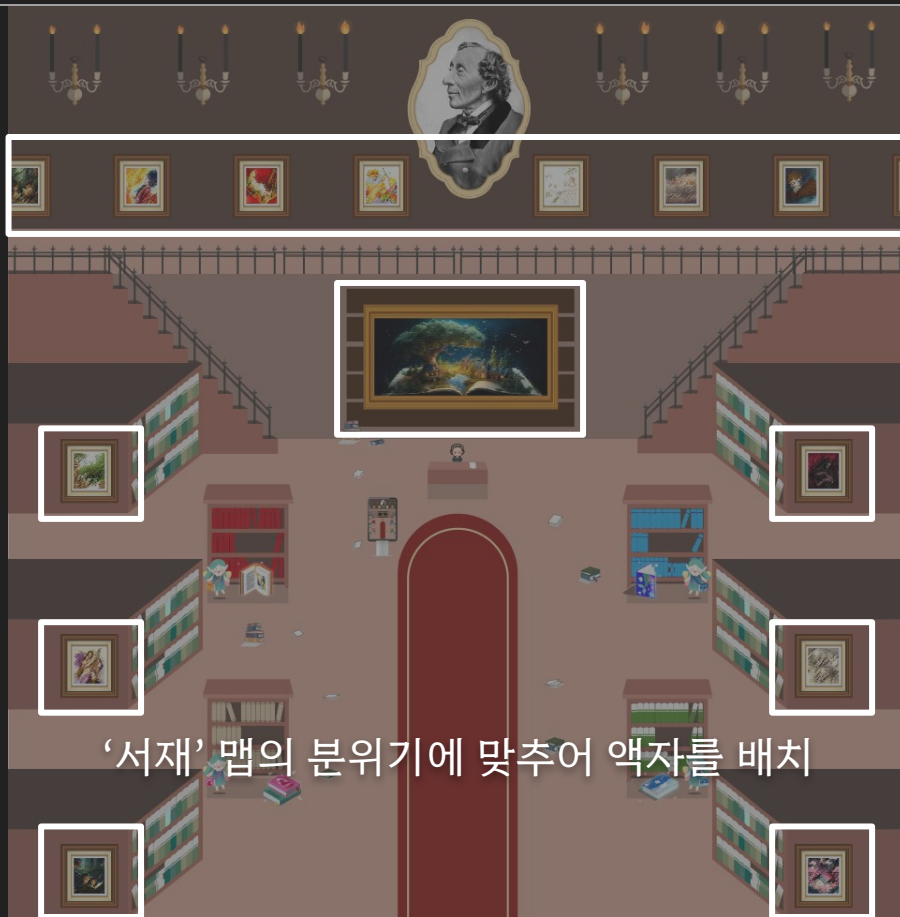
기준에 진행하던 전시회장은 피드백을 받아

‘안데르센의 서재’로 변경해, 보다 **다양한 체험 요소**를 추가했습니다.





큰 맵을 한눈에 볼 수 있는
맵 가이드를 배치하여
무엇을 해야하는지와 맵 탐방 순서 안내,
어떤 서브 맵이 있는지를 안내합니다.

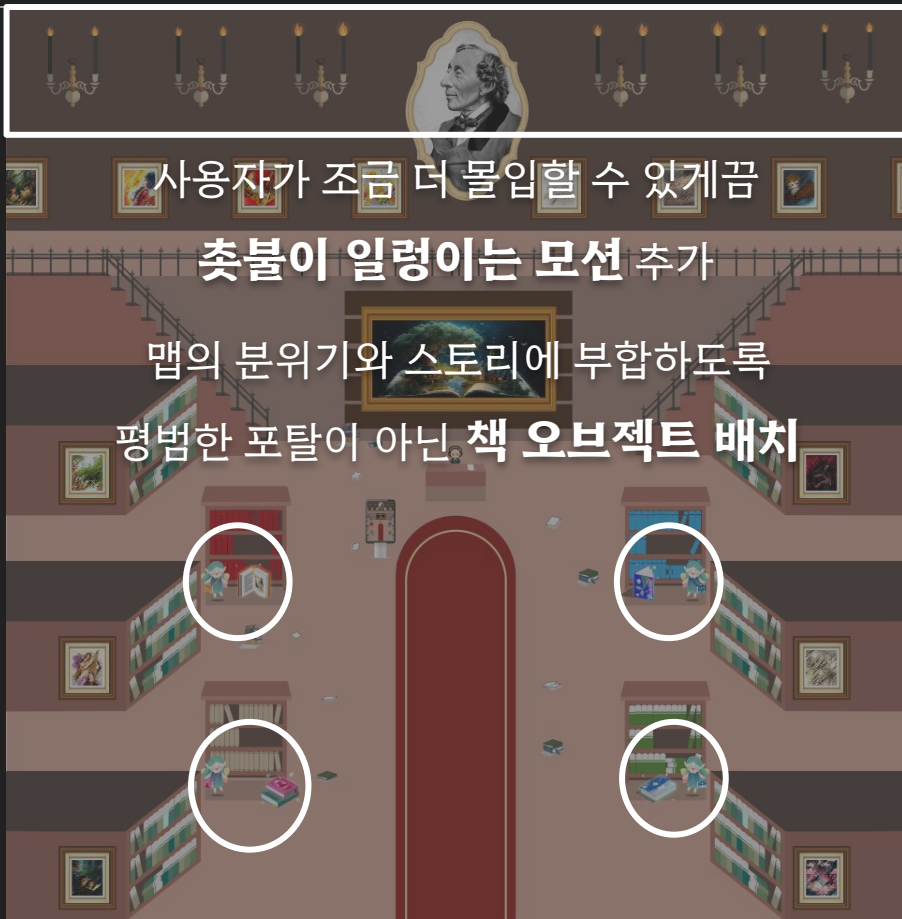


‘서재’ 맵의 분위기에 맞추어 액자를 배치





가장 큰 액자에 홈페이지를 배치해 상호 작용을 하면 팝업으로 뜨게 되어
편하게 홈페이지를 구경할 수 있습니다.



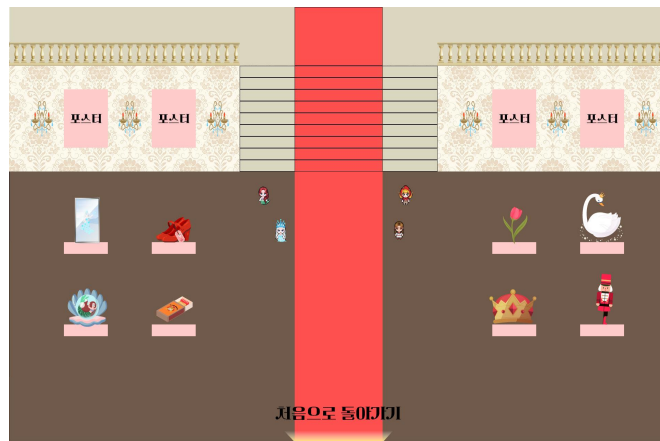
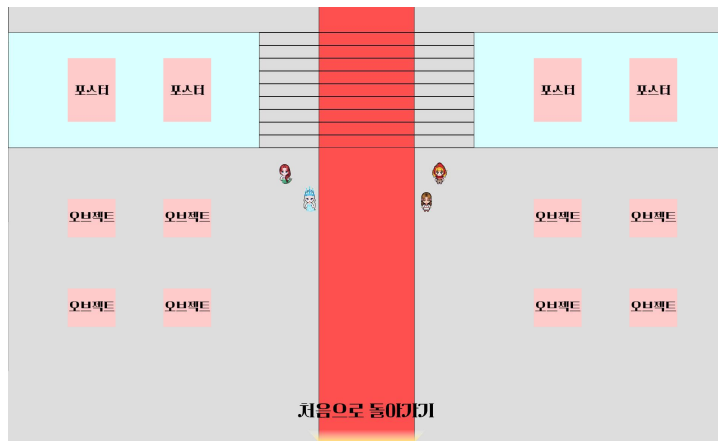
사용자가 조금 더 몰입할 수 있게끔

촛불이 일렁이는 모션 추가

맵의 분위기와 스토리에 부합하도록

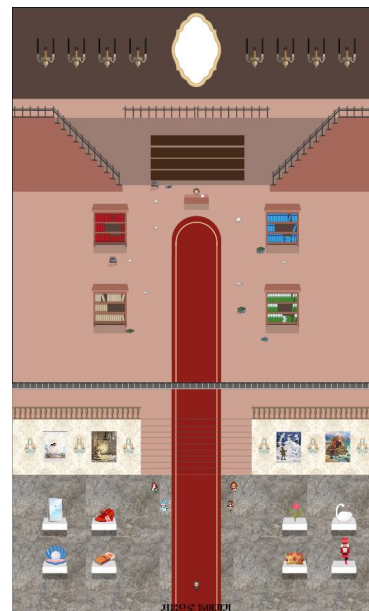
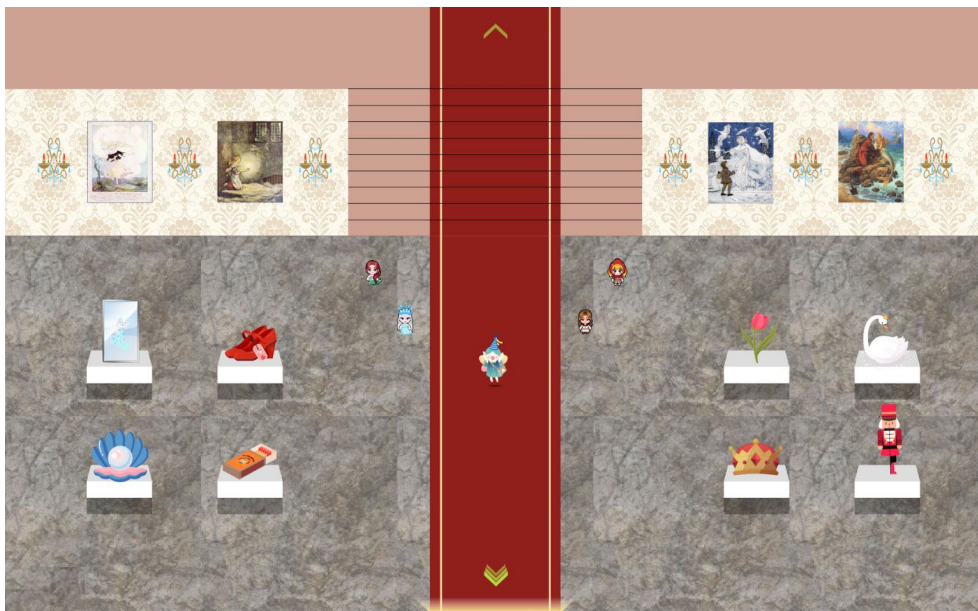
평범한 포탈이 아닌 **책 오브젝트 배치**





사용자가 모아온 스탬프를 이용해 넘어갈 수 있는 엔딩 맵입니다.

맵에 들어가면 모아온 스탬프들이 전시되어 있고, 각 맵의 주인공들이 한데 모인 모습으로 축하하는 것을 통해 **전시회가 성공적으로 마무리 되었다**는 느낌으로 기획되었습니다.



서재와 이어진 저택 홀 느낌으로

메인 맵과 맞추어 사용자가 맵을 이동했을 때 **이어져 있다는 느낌**을 주었습니다.



각 맵의 곳곳에 숨겨져 있는 스탬프 오브젝트

4 맵 소개

Sub Map 제작



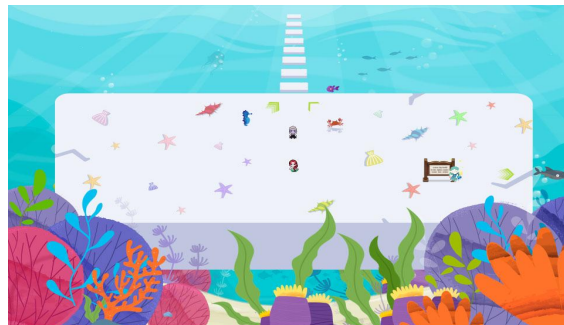
성냥팔이 소녀



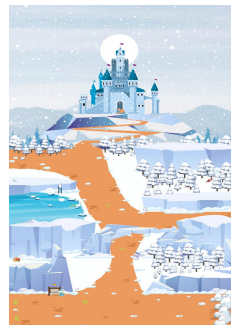
빨간 구두



인어 공주



눈의 여왕



각 4개의 맵이 따로 구성되어 있습니다.

각각의 동화를 소개하는 맵이기에

고유의 분위기를 보여주되, **전체적인 느낌은 통일**시켰습니다.



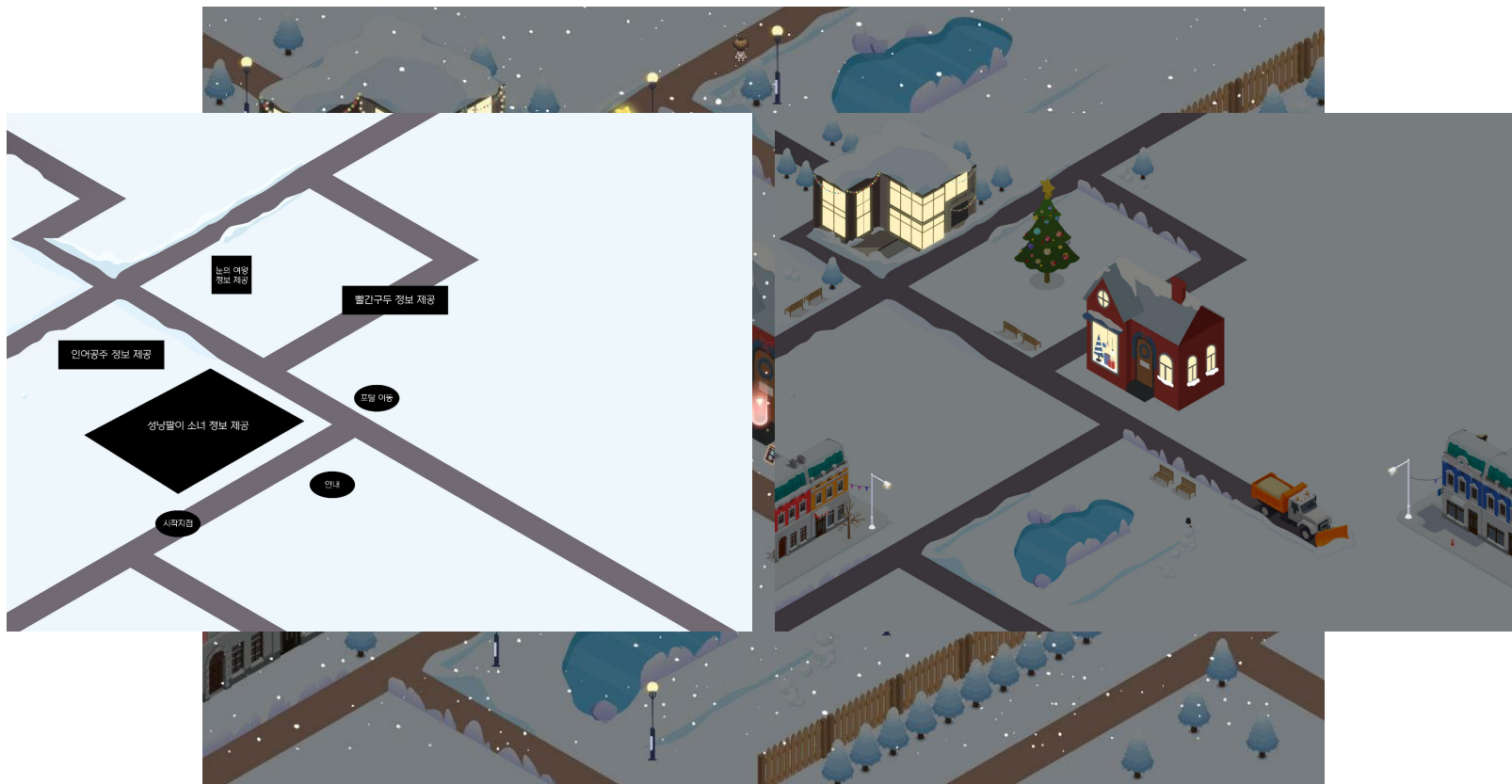
4 맵 소개 / Sub Map

성냥팔이 소녀



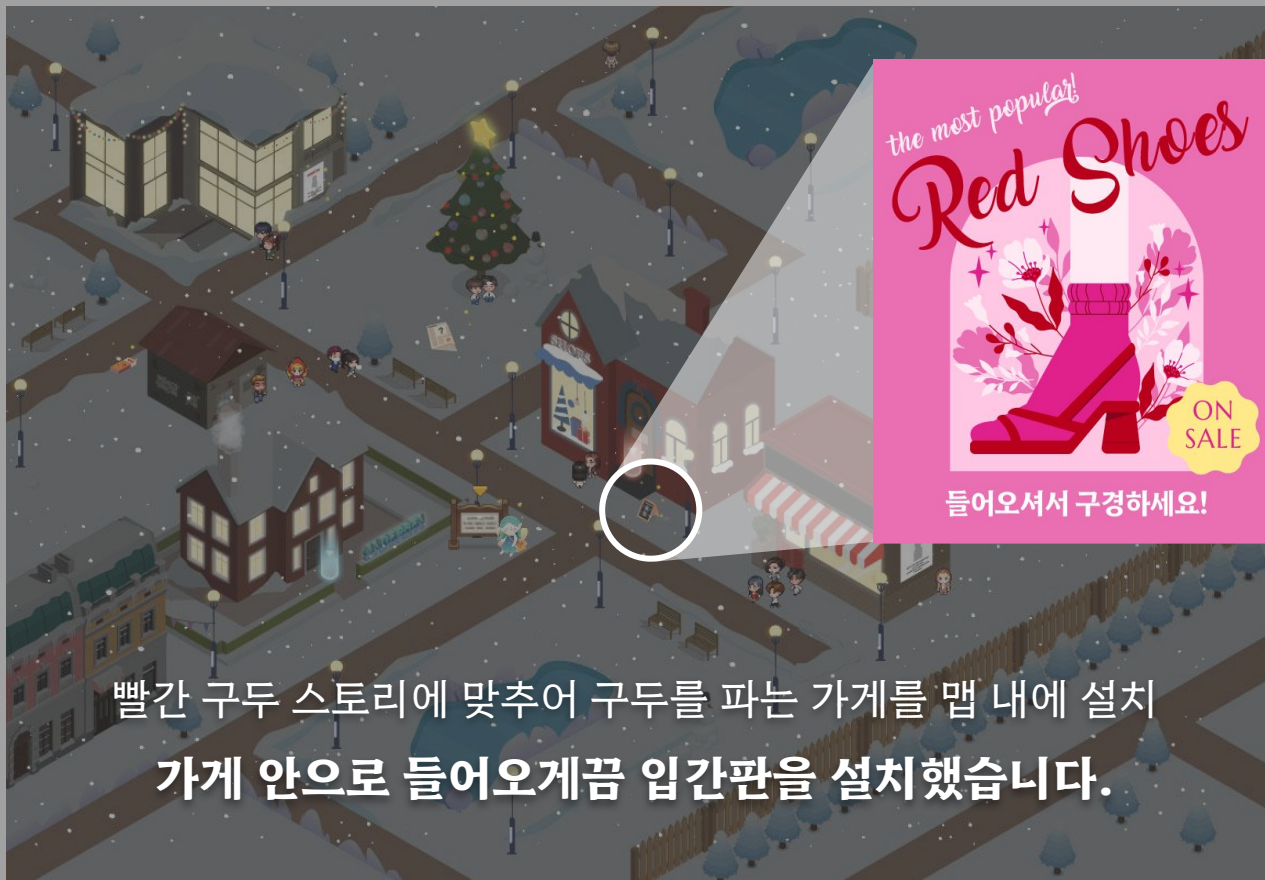
ANDERSEN

안 데 르센 동화 전시회

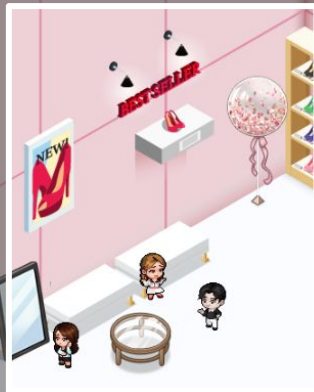




특성에 맞게끔 맵 전체에 눈이 내리는 모션과
크리스마스 트리와 전구가 반짝거리는 모션을 적용시켜
분위기를 더욱 끌어올리고 완성도를 높였습니다.



빨간 구두 스토리에 맞추어 구두를 파는 가게를 맵 내에 설치
가게 안으로 들어오게끔 입간판을 설치했습니다.



검은색 구두를 사야 했지만
결국 빨간 구두를 사러간 카렌을 보여주며
빨간 구두 맵 정보 제공



MISSING



사라진 친구를 찾습니다.
이름은 **카이**, 눈을 보는 것을 좋아해요.
눈의 여왕이 제 친구를 데려갔어요.

이 소년을 보신 분은 게르다에게 말해주세요.
저는 제 친구 카이를 찾으러 가야해요.

PLEASE HELP FIND

눈의 여왕 스토리에 맞추어
카이를 찾는다 **실종 전단지 컨셉**으로 팝업 제작하여
눈의 여왕에 대한 정보를 쉽게 전달



인어 공주 스토리에 맞추어

인어 공주가 인간의 다리를 얻기 위해 마녀를 찾아갔다는

정보를 **신문으로 제작**해 정보 전달





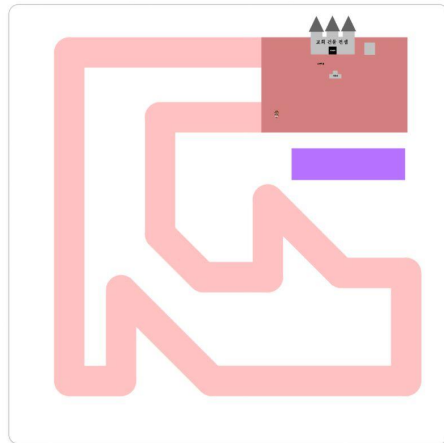
4 맵 소개 / Sub Map

빨간 구두



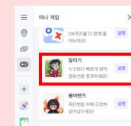
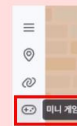
ANDERSEN

안 데 르센 동화 전시회



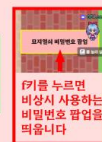


달리기 튜토리얼



1. 먼저 달리기 미니게임을 실행시켜주세요.

실행방법 :
왼쪽 미니게임 버튼 -> 달리기게임



2. 오브젝트 스탬프는 달리기 트랙 끝에 있습니다. 달리기 트랙을 끝까지 완주하여 얻어보세요.

※ 부득이하게 스탬프를 얻지 못한 경우 '모지열쇠'의 비밀번호(팝업 확인)를 입력하여 끝맵으로 다시 들어가서 스탬프를 얻을 수 있습니다.



3. 메인맵으로 돌아갈 때 교회 문지기에게 암호를 말해서 돌아갈 수 있습니다.
(광장을 돌아다니며 NPC의 말에서 힌트를 얻거나 달리기 트랙에서 힌트종이를 발견하여 힌트를 얻을 수 있습니다.)

해당 구역 통과 시 달리기 맵 안내 팝업 자동 생성



카렌이 춤을 추게 된 이유 - 1



달리기 게임을 하는 도중에도 **F키**를 눌러
정보 제공 팝업 확인 가능

할머니의 유서

사랑하는 내 손녀 카렌,

세상을 떠나기 전에 마지막 부탁이 있단다.
절대로 “빨간색”구두는 신지 말거라.

몇 년 전에 교회에서 예배를 드릴 때 신을 새 **“검은색”** 구두를 사라고 말했는데 너는 빨간구두가 탐이 나는 바람에 결국 빨간구두를 사서 예배시간에 신고 왔더구나. 그 때 빨간구두가 갑자기 마음대로 춤을 추는 것을 우리 교회 사람들이 간신히 막았던 것을 너도 기억하겠지?

만약 구석에 버려둔
그 빨간구두를 다시 신게 된다면
그때는 신발이 벗겨지지 않고
영원히 춤을 추게 될 것 같아서
이 할미가 참 걱정이다.

마지막 부탁을 잘 들어줄 것이라 믿는다.

할미가.



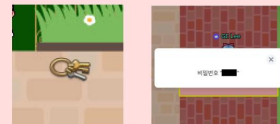
카렌이 춤을 추게 된 이유 - 2



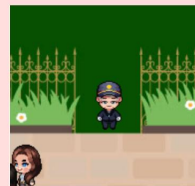




만약에 빨간구두 스탬프를
받지 못하고 대기 공간으로 이동했다면?



묘지 열석을 찾아서 트랙 안에서 보았던
“비밀번호 (4자리)” 를 입력해주세요



묘지를 지키는 경비아저씨에게
암호 “카렌의 빨간구두”를 말하여
묘지로 다시 들어간 다음 스탬프를 얻어주세요



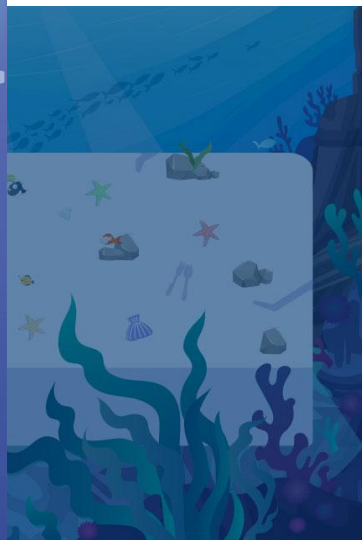
4 맵 소개 / Sub Map

인어 공주



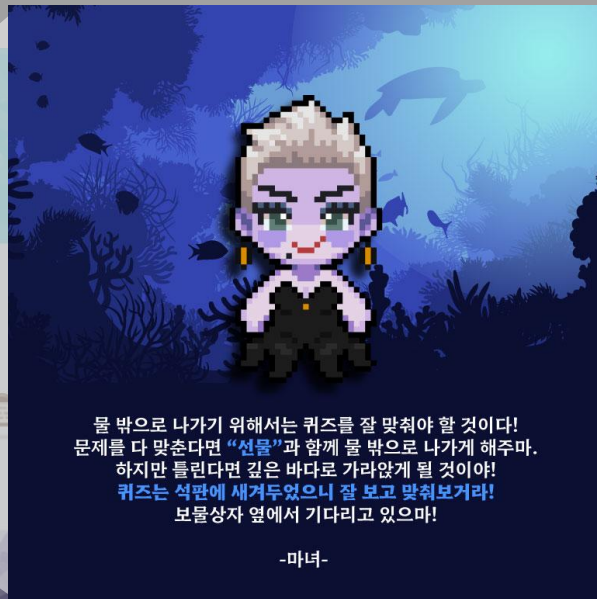
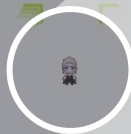
ANDERSEN

안 데 르센 동화 전시회





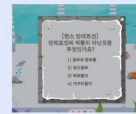
마녀에게 다가가 F키를 누르면
마녀의 팝업 확인 가능





첫번째 퀴즈 맵에서 자동 팝업 생성
퀴즈 맵 정보 제공

퀴즈 튜토리얼



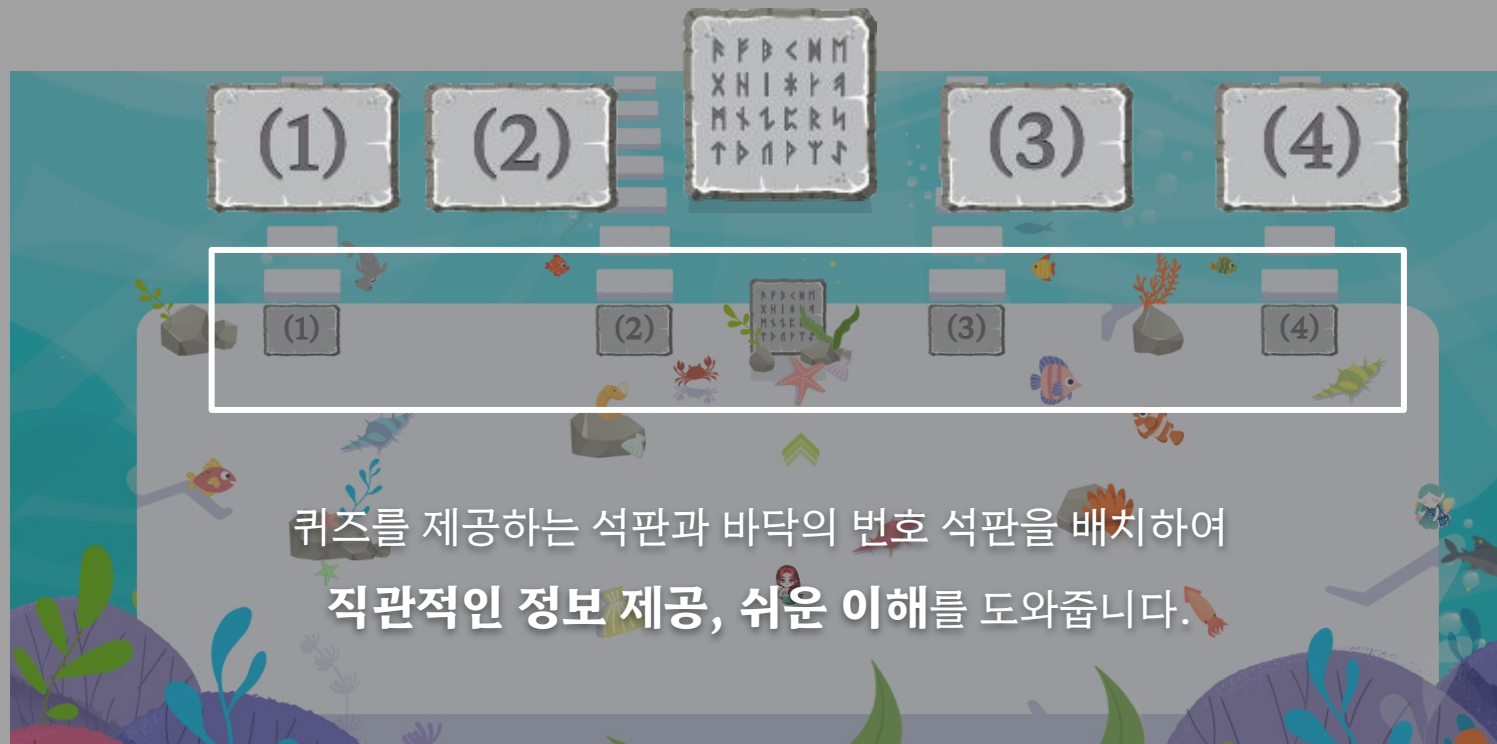
1. 석판에 새겨진
퀴즈 내용을 확인해주세요.
(pc - f키, 모바일 - 상호작용 키)

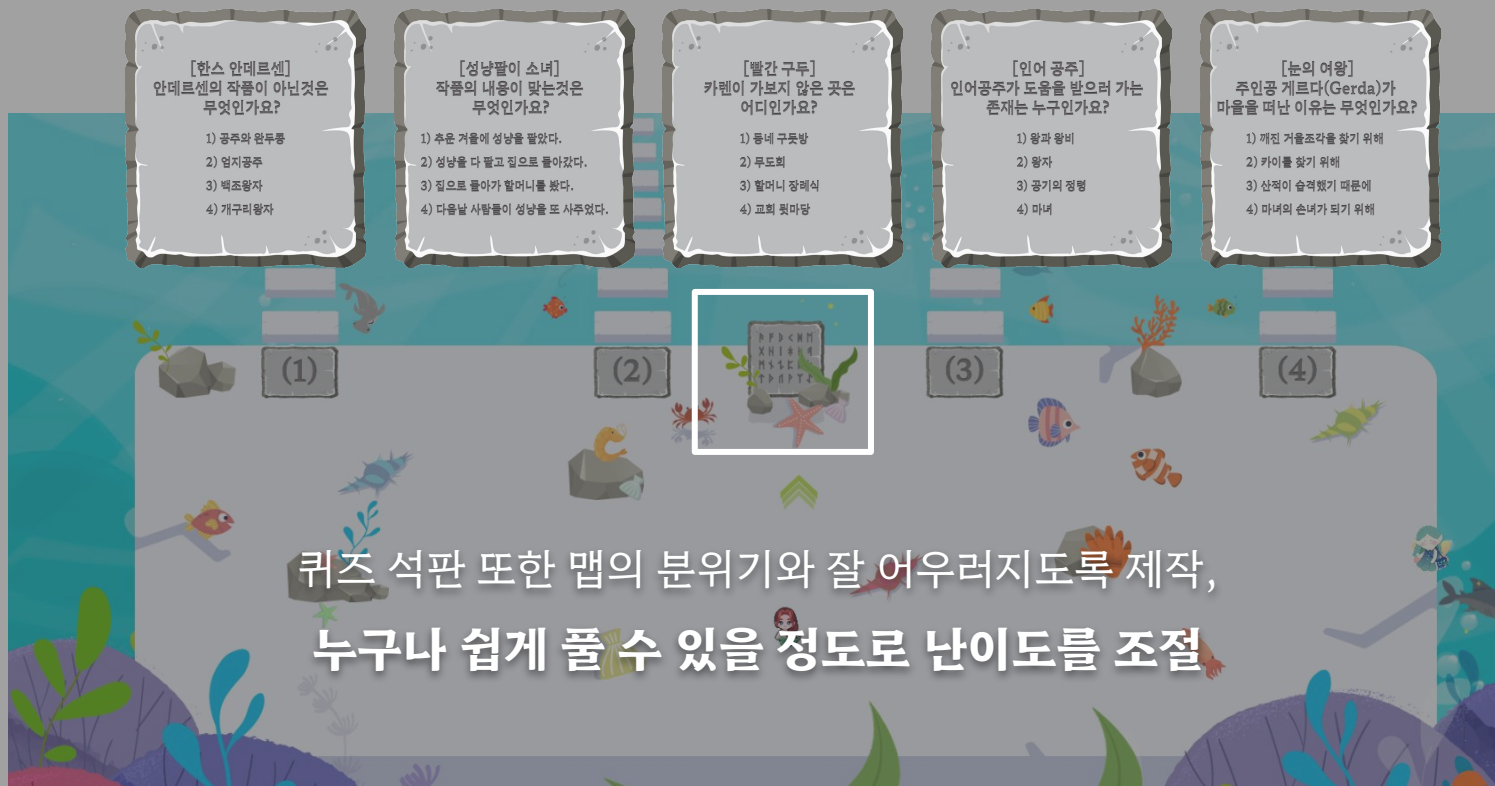


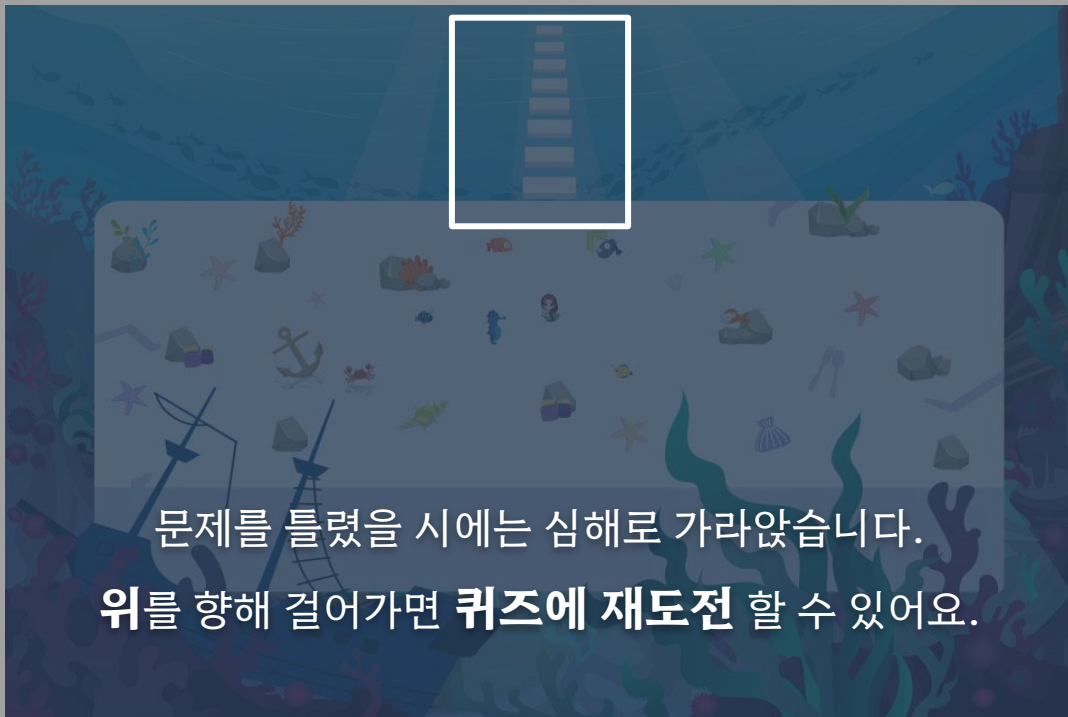
2. 4마리의 바다동물들이
길을 안내하고 있습니다
정답일 것 같은 길로
이동해주세요.
정답을 맞춘 경우, 다음 퀴즈로
넘어가고, 오답일 경우
다시 도전할 수 있습니다.



3. 5가지 퀴즈를 다 맞춘다면
보물상자에 있는 스탬프를
얻을 수 있습니다.











4 맵 소개 / Sub Map

눈의 여왕



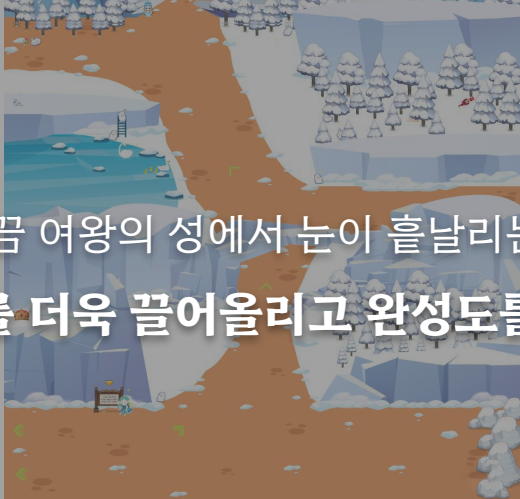
ANDERSEN

안 데 르센 동화 전시회

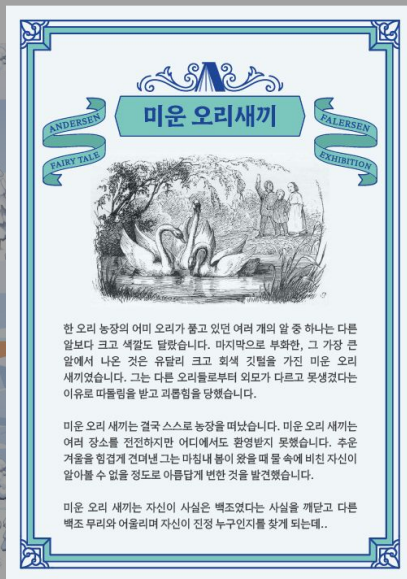
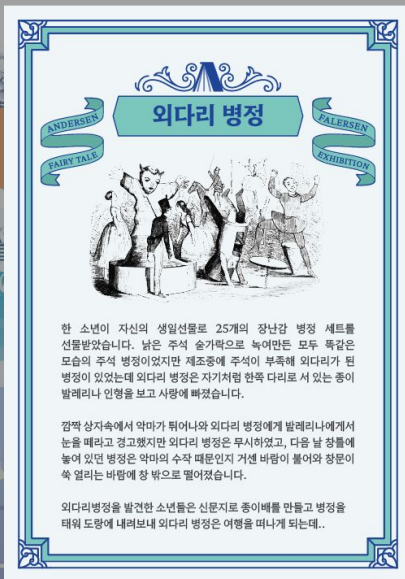
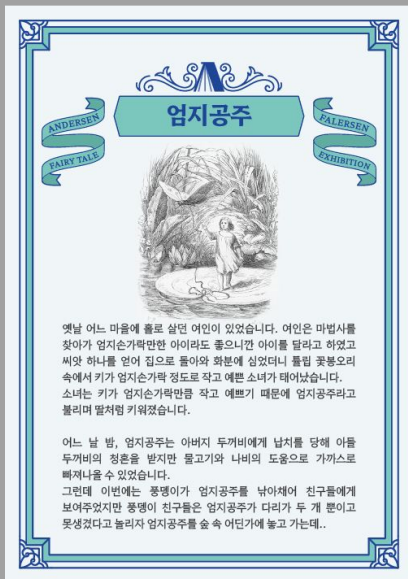




맵의 특성에 맞게끔 여왕의 성에서 눈이 훔날리는 모션을 적용시켜
맵의 분위기를 더욱 끌어올리고 완성도를 높였습니다.

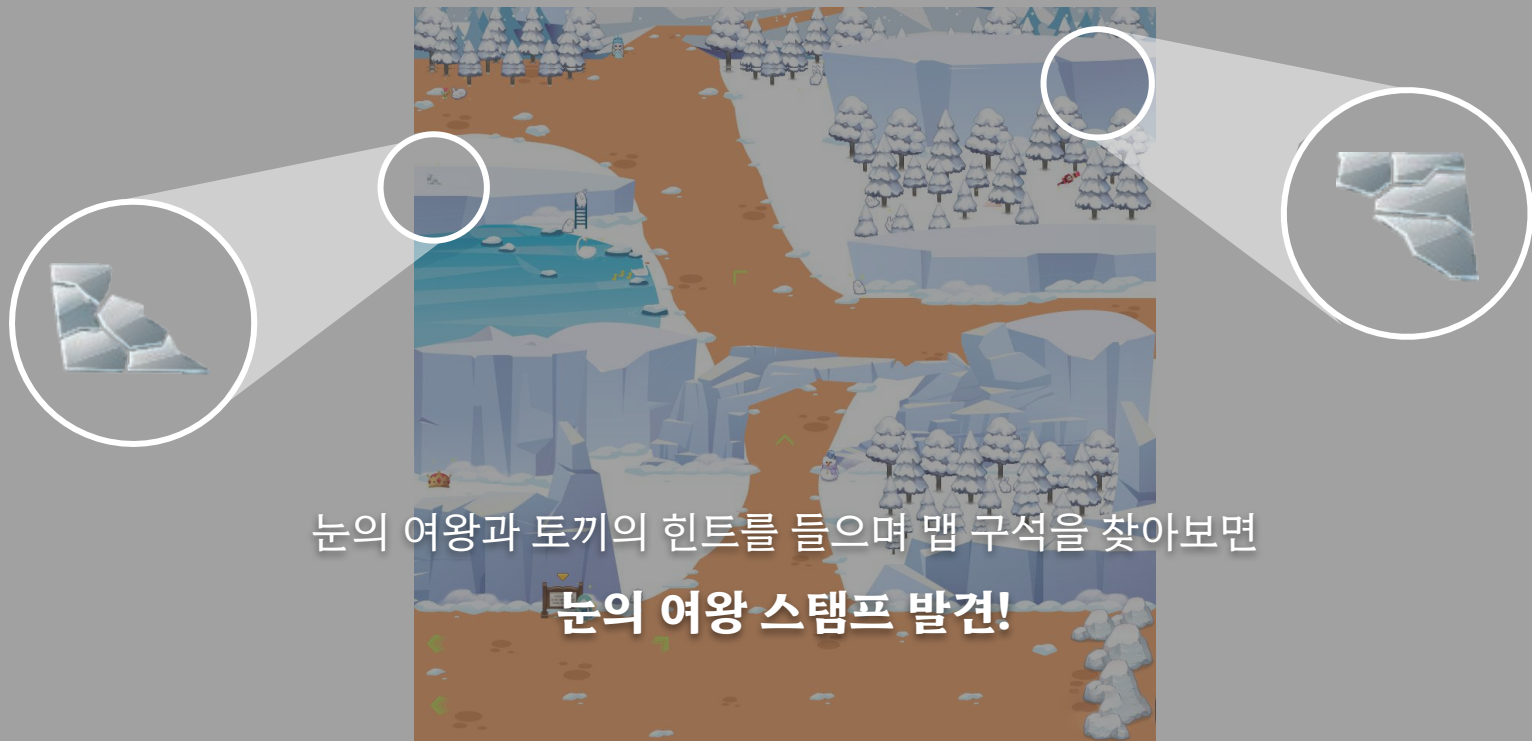






눈의 여왕 맵의 곳곳에 숨겨져 있는 다양한 동화들.

F키를 눌러 확인하면 해당 동화의 팝업이 등장합니다.



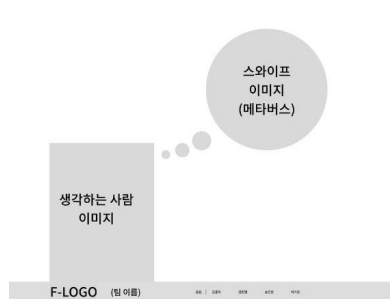
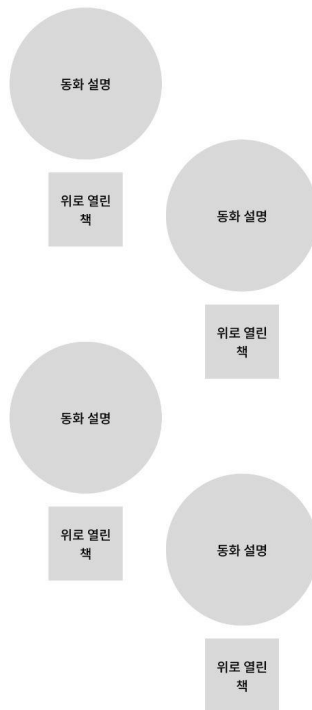
5

홈페이지 소개

홈페이지 소개

ANDERSEN

안 데 르 센 동 화 전 시 회





인생 그 자체가
가장 훌륭한 동화

— 앙드레 모리상 —

"만약에 만물을 움직일 수 있다면 가장 먼저 아무것도 없게 만들어!"



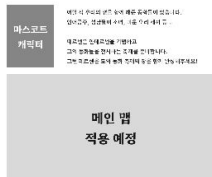
인생공주 내지

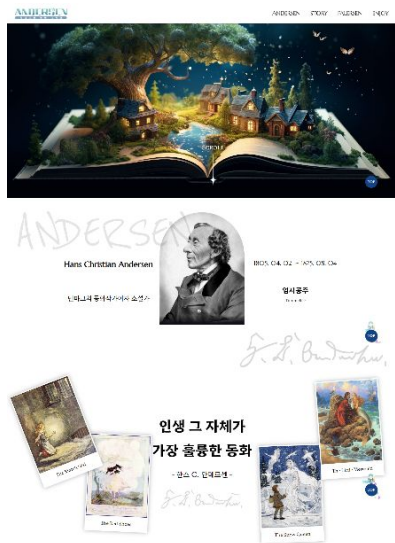


인생공주 내지



"가장, 세상에서 좋아하는 것만 모아, 모든것을 움직이게 해!"





"당시와 현재를 이어주는 연결고리, 모두 사랑스러운데!"



"여러가 데코로컬 등 다양한 두 가지 나라를 주력으로 하고 있어요."



"동화 주제가 디자인과 완벽히 일치, 이 순간 대해 기대요!"

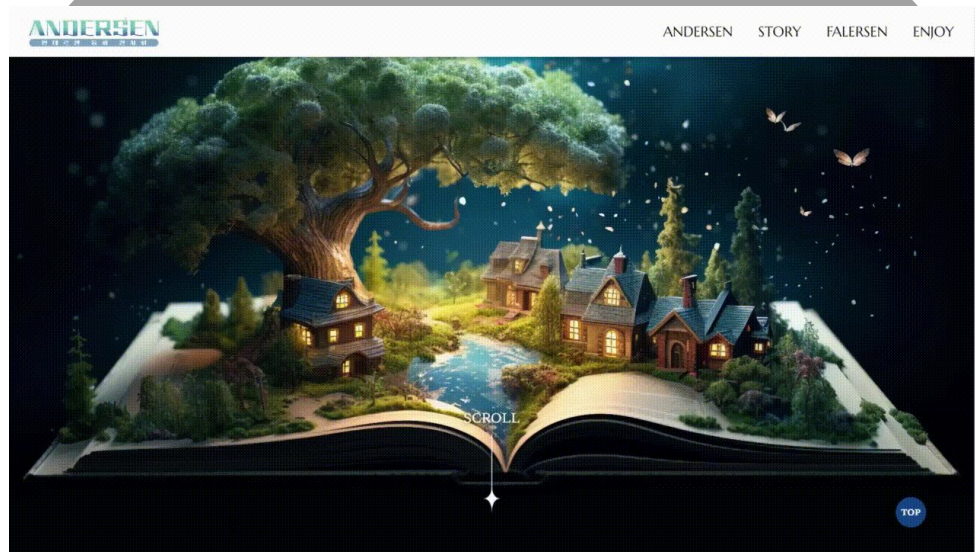


"현재 작품들이 다양한 공간에 전시, 잘 어울려 보여줄거예요."

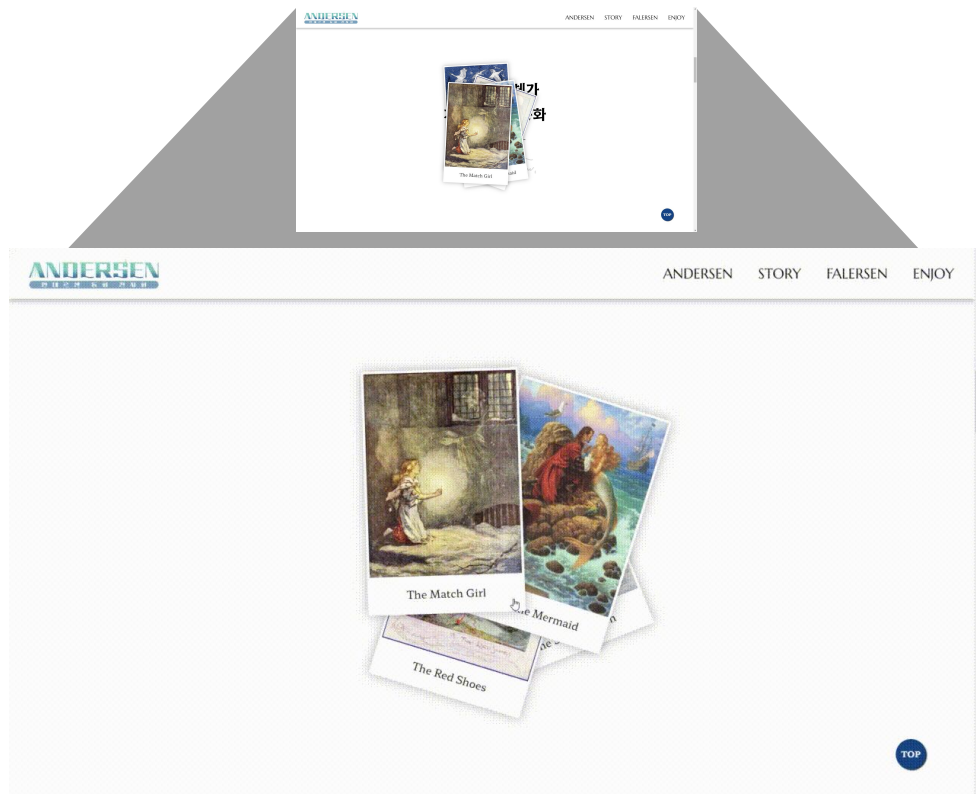


ANDERSEN STORE











“전시회 준비를 도와주면 성냥을 전부 사주신대요!”



ANDERSEN

ANDERSEN STORY FALERSEN ENJOY

“전시회 준비를 도와주면 성냥을 전부 사주신대요!”



TOP

“마녀가 페르센을 돕는다면 두 개의 다리를 주겠다고 하였어요.”



ANDERSEN

ANDERSEN STORY FALERSEN ENJOY

“마녀가 페르센을 돕는다면 두 개의 다리를 주겠다고 하였어요.”

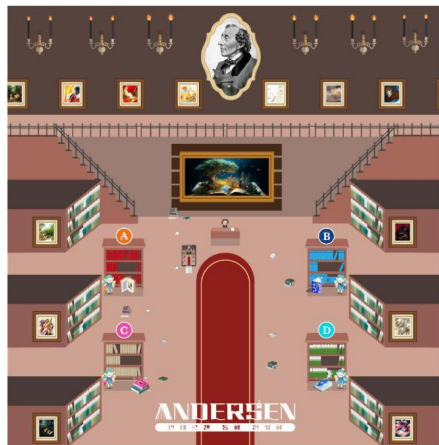


TOP



인어공주, 성냥팔이 소녀, 미운 오리 새끼 등...

우리가 아는 유명한 동화들을 직접 만날 수 있다면 어떨까요?



페르센은 안데르센을 기념하고 그의 동화들을 전시하는 축제를 준비합니다.

그런 페르센을 도와서

동화 축제의 장을 함께 완성해주세요!



동화 축제 완성 도와주러 가기

ANDERSEN

ANDERSEN STORY FALERSEN ENJOY



동화 축제 완성 도와주러 가기

TOP



수행 일정

수행 일정

ANDERSEN

안 데 르 센 동 화 전 시 회

6 수행 일정

	김홍덕	김민정	송은영	이가은
5월 1주차	주제 선정, 아이디어 컨셉 도출과 시각화			
5월 2주차	웹 페이지 컨셉 도출, 로고 & 메인 컬러 도출, 맵 구상 및 기본 시안 제작, 내용 정리			
5월 3주차	로고 & 메인 컬러 확정, 캐릭터 만들기, 웹 페이지 시안, 역할 분담 확정			
5월 4주차	웹 페이지 기획 및 제작	성냥팔이 소녀 맵 제작 웹 페이지 시안 제작 마스코트 캐릭터 제작 맵 내 캐릭터 제작	MAIN 맵 제작	빨간 구두 맵 제작 END 맵 제작 맵 내 캐릭터 제작
5월 5주차	눈의 여왕 맵 제작 맵 애니메이션 제작	시작 맵 제작 팝업 디자인 제작 마스코트 캐릭터 추가 제작		END 맵 및 스탬프 오브젝트 제작
6월 1주차	인어 공주 맵 제작 PPT 기획	맵 애니메이션 제작 맵 내 캐릭터 추가 제작	인어공주 맵 오브젝트 제작	인어공주 맵 오브젝트 제작 맵 내 캐릭터 추가 제작
6월 2주차	발표 준비	홍보 영상(인트로) 제작 PPT 제작		시연 영상 제작



comment

팀원 별 COMMENT

ANDERSEN

안 데 르 센 동 화 전 시 회



김홍덕

처음 진행하는 프로젝트에
팀장까지 맡아 아쉽고 부족한 부분이 많았겠지만
팀원들이 잘 따라주어 고마웠고 서로 의견을 나누며
좋은 결과물을 냈다고 생각하기에
많은 것을 배워가는 좋은 시간이었습니다.





김민정

하나의 프로젝트에 디자인, 웹페이지, 영상, 맵 구현 등
다양한 작업을 구사해내야 했기에 힘든 부분도 있었지만
그만큼 역량이 늘어난 것 같아 좋았습니다.

생각했던 것들을 모두 담아내지 못한 것은 아쉽지만, 각자가 노력한
덕분에 이만큼 결과물을 만들어 낸 것이라 생각합니다.





송은영

개인사정때문에 자주 참여하지 못해서 죄송했고
그럼에도 잘 이끌어주시고 많이 도와주셔서 정말
뜻깊은 경험으로 남을 수 있던 것 같습니다.

정말 감사했습니다!





이가은

실무적인 프로젝트를 처음 해봐서 많이 서툴렀다고 생각했지만
저의 능력을 살려서 팀 프로젝트에 기여를 했다는 점이 보람있었습니다.

앞으로 사회인으로서 팀을 꾸려서 프로젝트를 진행할 일이 꽤 있을 텐데 이런
경험으로 자신감을 더 가질 수 있을 것 같습니다.





QnA



감사합니다!

Thank you for watching



ANDERSEN

안데르센 동화 전시회