

· 탐 돌이 소원을 들어줘

‘탐돌소’는 비암사로 관광오는 어린이 및 가족을 대상으로
더욱 즐거운 관광이 될 수 있도록, 비암사에 내려오는 전설을 **리스토리텔링**
이를 증강현실 APP의 형태로 제공하는 **체험형 학습 콘텐츠**

Project Statement

인터랙션 프로젝트 '탐돌이'에 대한 Project Statement

Project Statement

Storytelling

Personal

Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test

Title	탐돌소 (탐돌이 소원을 들어줘)
Statement	‘탐소는’는 비암사의 이야기를 더 재미있게 체험할 수 있는 사용자 참여형 인터랙션 서비스이다.
Overview	‘탐돌이’는 비암사의 관광객이 뱀과 비구니가 돌았던 비암사 삼층석탑 앞에 제공된 QR코드를 스캔하여 실행되는 APP으로 탐을 스캔, 촬영하며 진행된다. 스캔을 하면 핸드폰 화면에 실제 탐 모습이 나오고 뱀과 시대별 모습을 담은 그래픽이 등장한다.
Contents of Delivery	비구니대신 뱀의 소원이 이루어질 수 있게 도와달라는 내용으로 관광객들의 참여를 유도한다. 이어 사람들이 탐을 돌아 안타까운 뱀을 도와주는 과정에서 흥미를 느끼며 남을 도와주는 미덕을 배우고 덕분에 뱀이 소원을 이뤄 멋진 청년이 되었다는 해피엔딩 이야기로 마무리를 짓는다. 이 과정에서 남을 도와줄 수 있는 미덕을 배우고 특히 아이들에게 교육적인 내용이 될 수 있도록 한다. 또한 배경에 나오는 시대적 그래픽을 통해 그 시대의 역사와 내용까지 재미있게 접할 수 있도록 한다.

Storytelling

기존의 스토리를 이용하여 새롭게 각색한 스토리

Project Statement

Storytelling

Personal

Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test

옛날에 사람이 되고싶은 뱀 한 마리가 있었다. 뱀은 산신령께 사람이 되게 해달라고 기도를 올렸는데 이런 간절한 뱀을 보고 마음이 움직인 산신령이 뱀에게 "새벽마다 사람의 모습으로 바뀔줄테니 누구에게도 들키지 않고 100일동안 비암사에 가서 탑 주변을 돌면 영원히 사람이 되게 해준다"고 하였다.

이에 뱀은 매일 새벽 비암사에 내려와 탑 주변을 돌았는데 이를 본 비구니가 이상하다 생각하고 몰래 미행하였다. 그랬더니 사람은 사라지고 뱀 한 마리가 굴 안에서 울고 있었고 사연을 들어보니 100일동안 누구에게도 들키지않고 탑을 돌며 기도를하면 사람이 될 수 있었는데 오늘이 99일째라 하였다.

이를 불쌍하게 여긴 비구니는 자신 때문에 인간이 되지 못한 뱀을 위해 산신령께 이 가여운 뱀이 사람이 될 수 있게 다시 한번만 기회를 주시면 안되겠느냐고 매일 기도를 드렸다. 산신령은 결국 비구니에게 뱀대신 1000년 동안 탑을 돌아주면 사람이 되게 해준다고 하였다. 비구니는 하루도 빠짐없이 탑을돌며 기도를 드렸지만 명이 다해 결국 다하지 못하였다. 비구니는 이것이 한이되어 뱀에게 미안한 마음을 가진채 편히 잠들지 못하였다고 한다.

기존의 스토리

추가한 스토리

Personal

Personal를 통해 사용자 Needs를 분석 프로젝트 목표 수립

Project Statement

Storytelling

Personal

Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test



이름	김민정	나이	6세
성별	여자	거주	서울

인터뷰 서울에 사는데, 주말에 가끔씩 부모님과 함께 여행을 가거나 놀러다녀요.
항상 이런 산속, 절, 자연에 오면 아무것도 없어서 별로 재미가 없어요.
가끔 엄마, 아빠와 놀러오면 지루하지 않게 재미있는 놀거리가 있었으면 좋겠어요.

Needs

관심 분야가 아닌 곳에서 일방적인 지루한
감상이 아닌 재미 요소가 있었으면 좋겠다.

Goal

모두 참여할 수 있는 재미 요소로 지루한 시간
보내기가 아닌 즐거운 체험으로 기억에 남게 한다.

부모님과 함께 비암사에 놀러가서 QR코드를 통한 인터랙티브한 체험을 하며 추억을 남길 수 있도록 한다.

Personal

Personal를 통해 사용자 Needs를 분석 프로젝트 목표 수립

Project Statement

Storytelling

Personal

Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test



이름	김형석	나이	37세
성별	남자	거주	서울

인터뷰 아이와 자주 놀아주지 못해서 가끔 시간이 나면 아이를 데리고 가족끼리 놀이동산이나 워터파크, 가까운 근교에 다녀오는 편이에요. 하지만 언제부턴가 도심을 벗어나 자연 속 의 산, 절 같은 곳에 가면 아이가 재미없어하고, 매번 놀이동산같은 곳만 가고 싶어 하네요.

Needs

아이와 함께 다니는 여행에 놀이공원이 아니어도 아이와 즐거운 추억을 쌓을만한 재미 요소가 있었으면 좋겠다.

Goal

가족과 절과 자연을 함께 구경하면서도 아이의 관심을 끌만한 것이 있도록 한다.

자연을 감상할 수 있는 비암사에서 인터랙티브한 체험으로 아이와 함께 즐거운 시간을 보낼 수 있게 한다.

Personal

Personal를 통해 사용자 Needs를 분석 프로젝트 목표 수립

Project Statement

Storytelling

Personal

Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test



이름	최미영	나이	33세
성별	여자	거주	서울

인터뷰 평일에 일하고, 주말에 놀러다니는게 조금 귀찮고 힘들 때가 많아요. 하지만 놀러가면 좋아하는 딸을 보면 귀찮아할 수가 없어요. 그래도 유일하게 쉴 수 있는 주말에 좀 힐링될 수 있는 곳에 놀러가서 힐링하며 가족들과 다 함께 즐기고 싶어요.

Needs

힐링이 되면서도 아이와 즐길 수 있는
즐거운 주말을 보내고 싶다.

Goal

어른의 힐링과 아이의 재미 포인트를 모두
맞출 수 있는 곳에서 함께 즐길수 있게 한다.

자연에서 힐링하면서 즐거운 체험을 할 수 있는 비암사에서 서로 즐거운 시간을 보낼 수 있게 한다.

Personal

비암사에 내려오는 뱀과 비구니 전설

Project Statement

Storytelling

Personal

Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

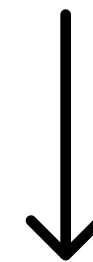
360 Camera Test



부모님과 함께 비암사에 놀러가서 QR코드를 통한 인터랙티브한 체험을 하며 추억을 남길 수 있도록 한다.

자연을 감상할 수 있는 비암사에서 인터랙티브한 체험으로 아이와 함께 즐거운 시간을 보낼 수 있게 한다.

자연에서 힐링하면서 즐거운 체험을 할 수 있는 비암사에서 서로 즐거운 시간을 보낼 수 있게 한다.



비암사에서 QR코드를 통한 인터랙티브한 체험으로 비암사에 대해
더 자세히 알게되며, 가족끼리 좋은 추억을 쌓을 수 있다.

Service Flow

서비스 플로우 전개도

Project Statement

Storytelling

Personal

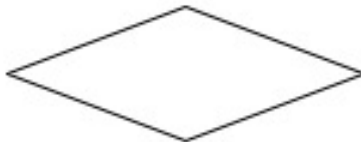
Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test

기호	이름	설명
	시작과 끝	Flow chart의 시작과 끝을 나타내는 기호로 Start와 Stop의 의미를 가진다
	처리	처리과정을 나타내는 기호로 모든 처리 내용을 기호 내에 작성한다.
	판단	판단을 나타내는 도형으로 마름모 형태 좌/우/위/아래의 꼭지점을 각각 Y (Yes) 혹은 N (No)로 조건에 따라 분기되는 과정을 결정한다.
	입출력	입/출력 내용을 나타내는 기호로 입력에 필요한 자료 준비나 출력 결과에 대한 산출물을 정의 할 수 있다.
	연결선	각 단계의 상호 연결 구조를 나타낸다.

Service Flow

서비스 플로우 전개도

Project Statement

Storytelling

Personal

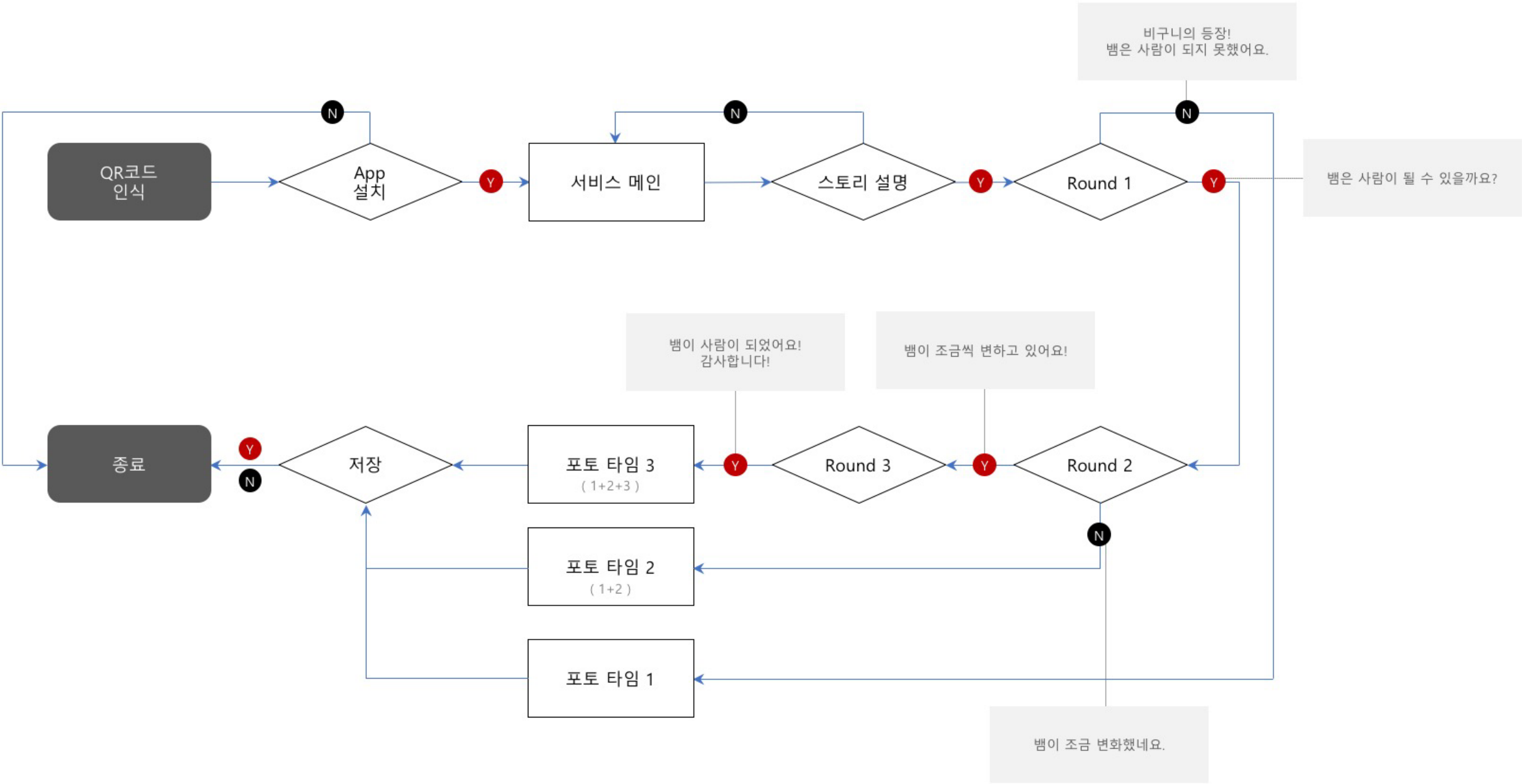
Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test



User Storyboard

사용자 중심의 스토리보드

Project Statement

Storytelling

Personal

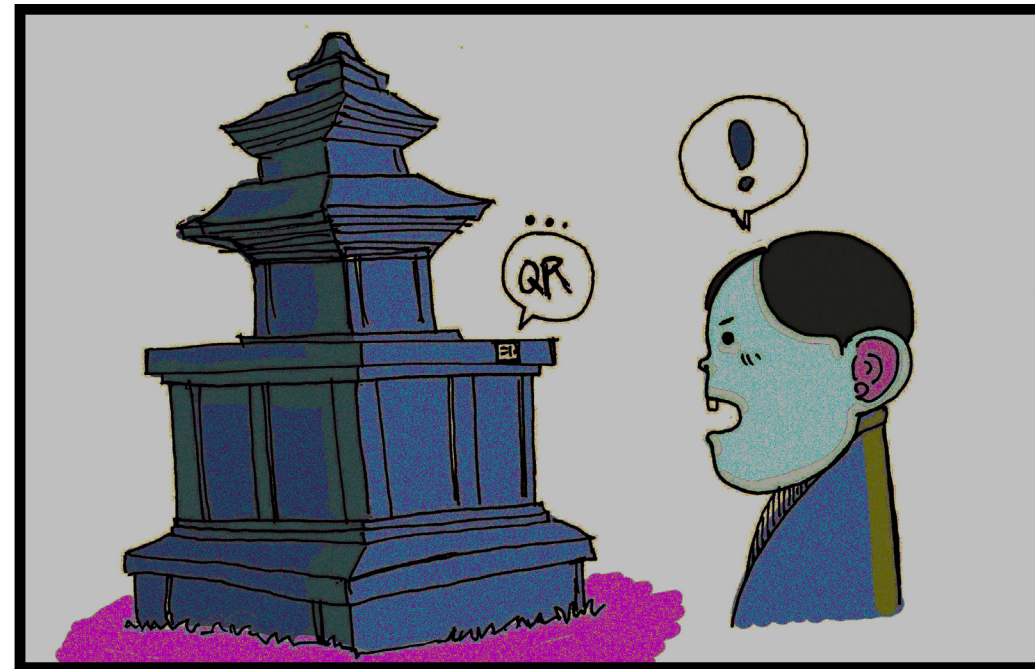
Service Flow

User Storyboard

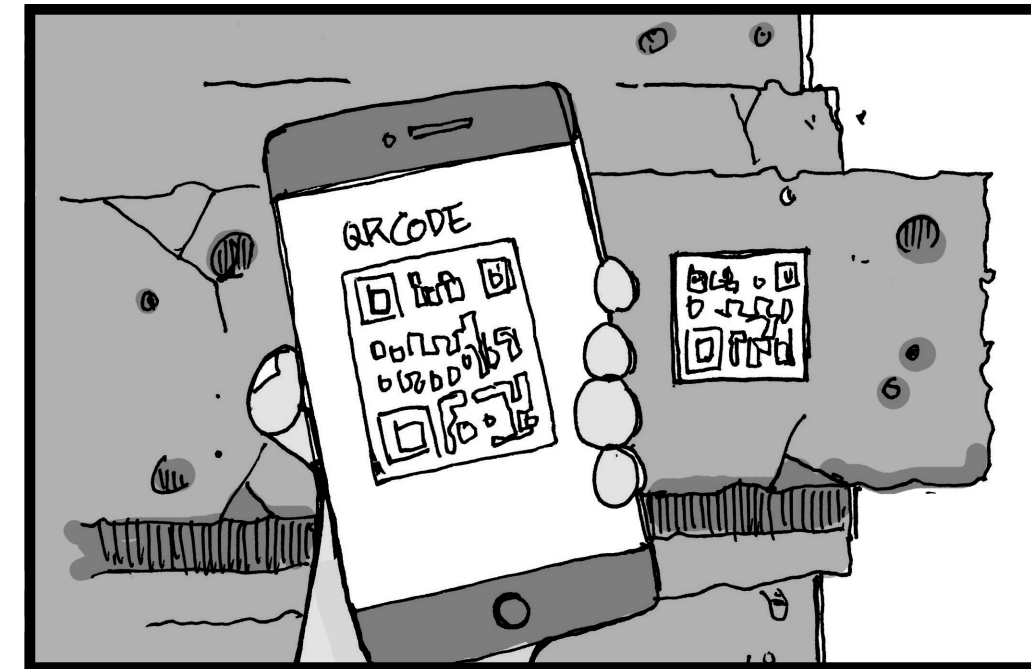
BI

GUI

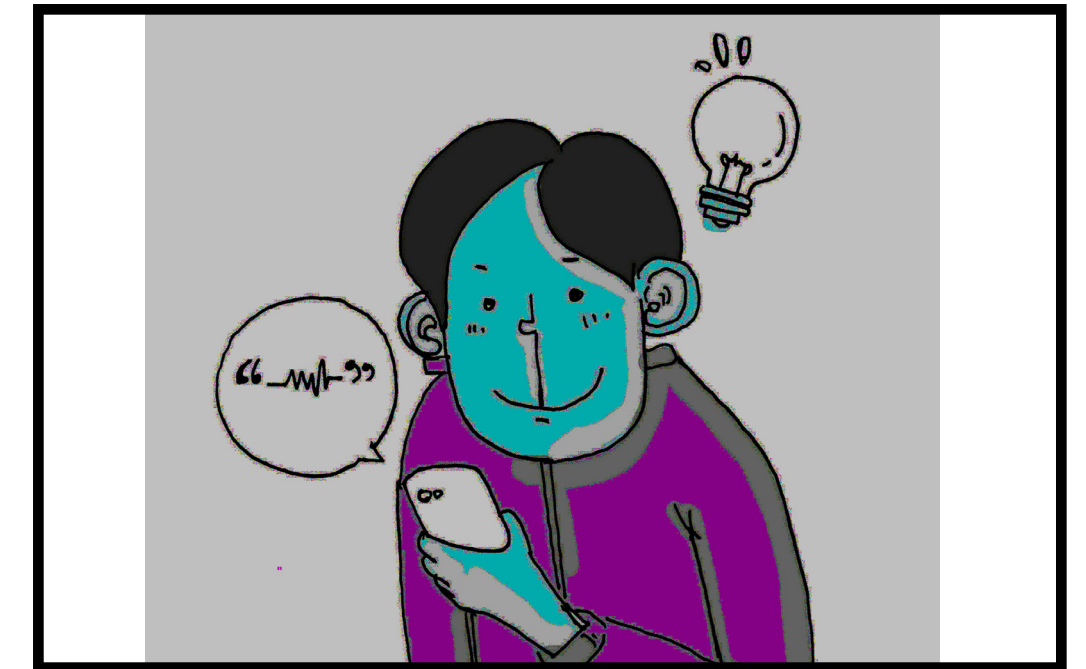
360 Camera Test



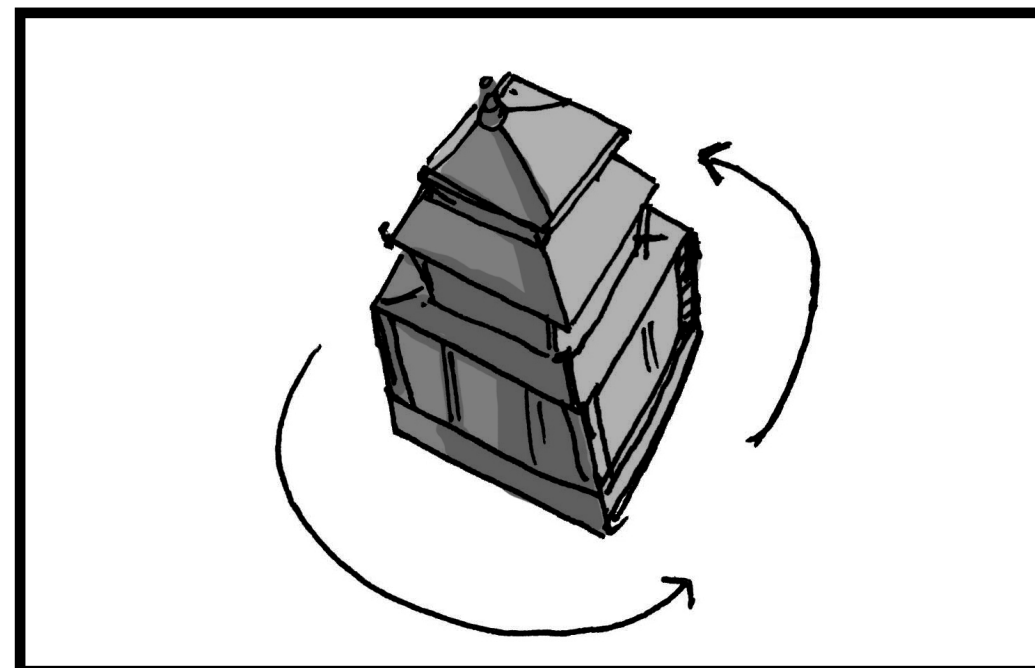
#1. 탑에 설치된 QR코드를 사용자가 발견한다.



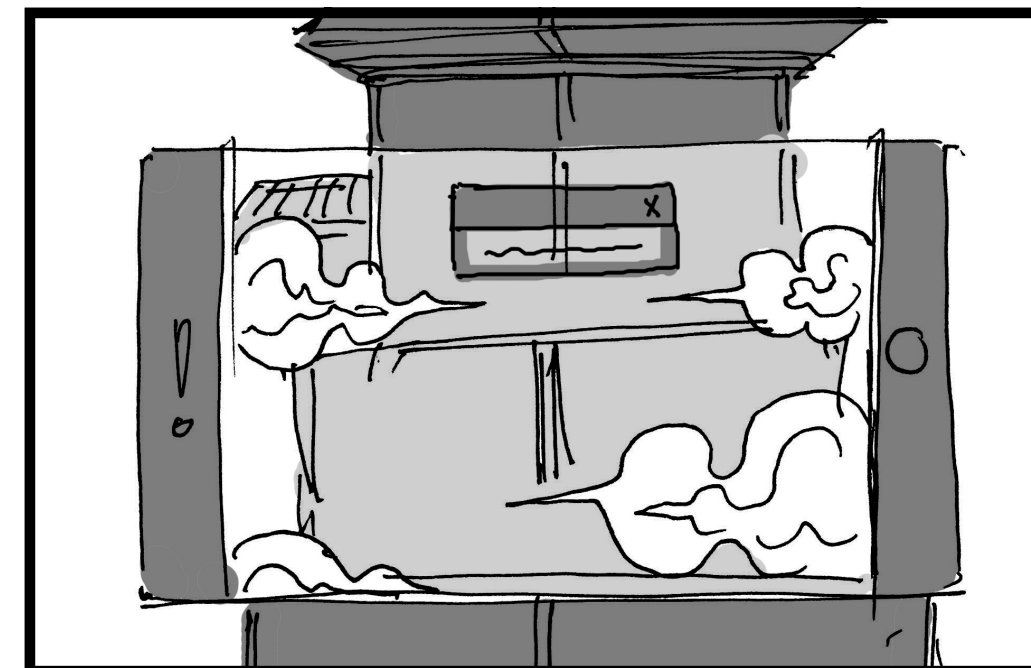
#2. 사용자의 모바일로 QR코드를 스캔한다



#3. 스캔 후 앱을 다운받을 수 있고, 실행하면 스토리에 대한 설명을 화면과 함께 들을 수 있다.



#4. 사용자는 앱의 안내에 따라 탑돌이를 한다



#5. 앱에는 탑을 돌 때 마다 다양한 그래픽이 나타나며 스토리가 진행된다.



#6. 탑을 그만 돌거나 스토리를 완료하면 그래픽과 함께 추억을 남길 수 있는 사진을 촬영할 수 있다.

Project Statement

Storytelling

Personal

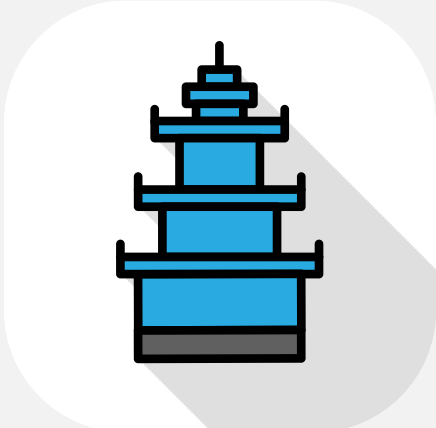
Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test



탐돌소의 BI 디자인입니다. ‘탐’을 메인 모티브로 사용하여 타이포를 배열하여
LOGO를 제작했습니다. 또한 타워를 이용하여 APP아이콘을 제작했으며,
황에 따라 다양하게 사용 할 수 있도록 네거티브, 포지티브, 흑백 3가지 베레이션을 제작했습니다.

Project Statement

Storytelling

Personal

Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test



Project Statement

Storytelling

Personal

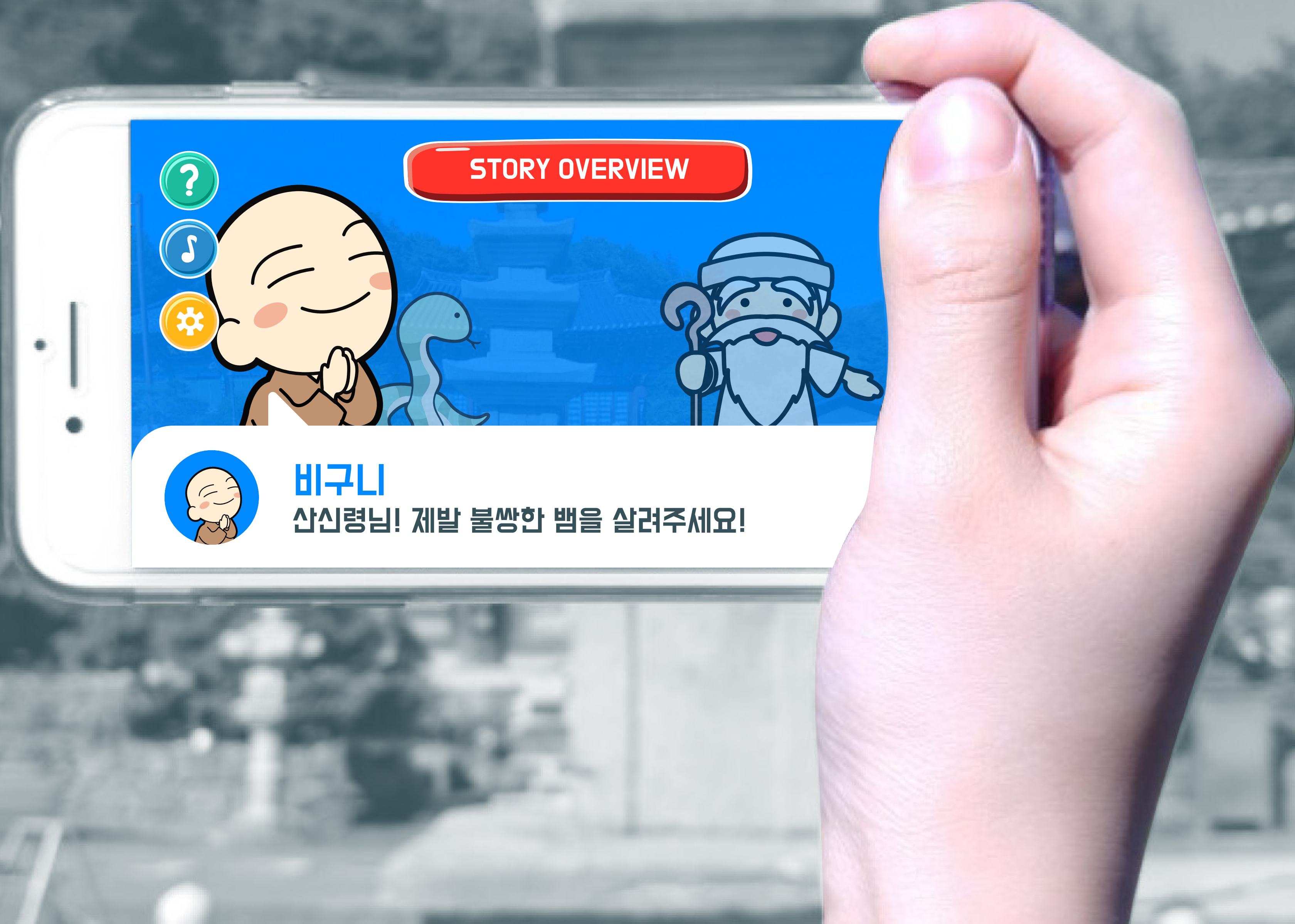
Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test



Project Statement

Storytelling

Personal

Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test

도움말, 음향, 설정 아이콘.

STORY OVERVIEW를 클릭하면 현재까지 진행했던 스토리를 한 눈에 볼 수 있다.



말풍선으로 스토리가 진행되고
현재 말하고 있는 캐릭터와 대화 내용이 보여진다.

Project Statement

Storytelling

Personal

Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test



Project Statement

Storytelling

Personal

Service Flow

User Storyboard

BI

GUI

360 Camera Test

현재 진행중인 상황을 숫자로 보여준다



진행 상황을 게이지로 한 눈에 볼 수 있게한다.
중간 중간 뱀에서 말풍선이 나와 현황을 체크할 수 있다.

