

개인 프로젝트

고흐 갤러리
컨셉 기획서

작품 감상과 상태 전이 학습 / 경험 범위

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210315 18:00	20210315 19:00
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 착수 조건
2. 제작 목적

목표 – 7P

1. 경험 목표
2. 핵심 경험 3요소

감상 경험 – 9P

1. 감상의 재미
2. 주요 루프

비주얼 – 11P

1. 작품 중심의 화면 방향

제작 범위 – 12P

1. 타깃, 플랫폼, 제작 범위

제작 계획 – 13P

1. 제작 단계
2. 관리 기준
3. 컨셉 확정 작업
4. 완수 방안

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-03-15 18:00	박도원	경험 목표 초안	개인 감상과 상태 전이 학습의 범위를 정리함
2	2021-03-15 19:00	박도원	컨셉 범위 정리	작품 4점, 클릭, 2초 전환을 메인 설계에 전달함
3				
4				
5				
6				

개요

문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

시작 동기

착수 조건

감상 중심의 소재

고흐 작품을 활용한 소형 전시를 구상하는 단계임

의도 작품 선택에 집중할 예정임

근거 고흐 작품 이미지라는 콘텐츠 방향임

제작 제약

1인 수작업과 짧은 제작 기간을 전제로 함

의도 상태 전이 학습과 전시 제작을 함께 진행함

근거 소형 학습 프로젝트로 잡은 범위임

미정 범위

전시 순서/마지막 동작/UI 배치를 정해야 함

의도 구현 전에 경험의 경계를 고정함

근거 컨셉 착수 단계의 미결정 사항임

시작 동기

제작 목적



작은 전시를 만들며 입력 → 상태 → 화면 변화의 관계를 익힐 예정임

1인

수작업 범위

2일

제작 기간 목표

의도 코드 학습 부담을 줄이고 이벤트 흐름에 집중함

근거 planning/P039_gogh-gallery/00_제작기록정리.md; PlayMaker 사용 흔적에 따른 개인 학습 목적 추정임

목표

경험 목표



클릭 → 기다림 → 감상만으로 작품 4점을 한 점씩 만나는 전시를 설계함

4점	1종	2초
전시 작품	진행 조작	페이드 목표

의도 관람 속도를 사용자가 정하도록 함

근거 정지 이미지 감상은 이동/전투 조작 없이도 성립함

목표

핵심 경험 3요소

한 점 집중

동시에 여러 작품을 나열하지 않을 예정임

의도 작품 사이의 시선 경쟁을 줄임

근거 소수 작품의 순차 전시 구상임

느린 등장

검정 배경 위로 작품을 서서히 드러낼 예정임

의도 클릭 사이에 감상 호흡을 만듦

근거 암전에서 밝아지는 시각적 대비임

상태 흐름 학습

입력과 전시를 별도 FSM으로 구성할 예정임

의도 이벤트와 화면 변화의 관계를 익힘

근거 PlayMaker의 시각적 상태 편집 방식임

감상 경험

감상의 재미

조작의 만족 / 작품의 발견

선택의 반응

내 클릭이 새 작품의 등장을 시작함

속도의 주도권

다음 클릭 전까지 원하는 만큼 머물 수 있음

명암의 등장

어둠에서 색과 형태가 드러나도록 함

작품 간 대비

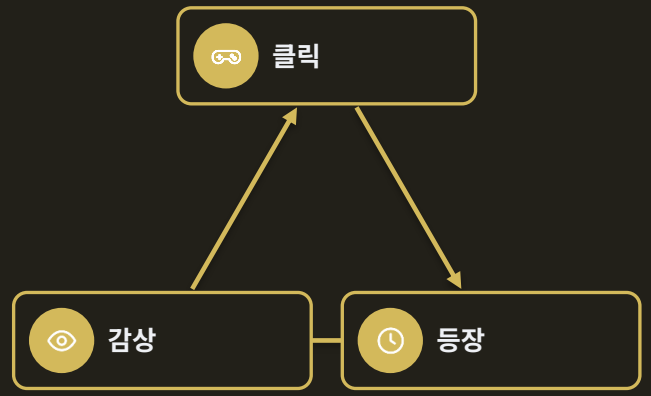
인물/정물적 두상/풍경의 차이를 발견하게 함

전환 중 → 정지 감상

감상 경험

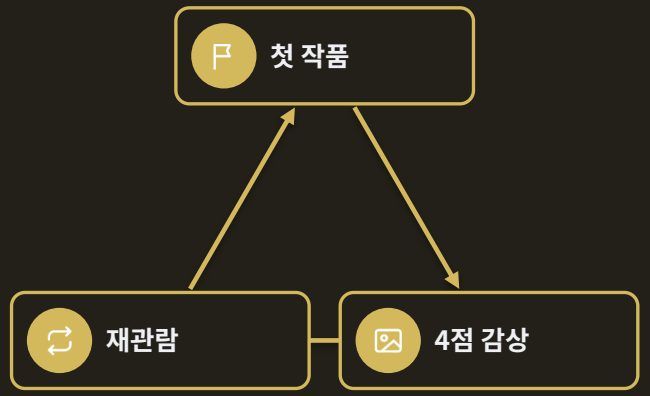
주요 루프

코어 루프 / 초 단위



전환 이후 체류 시간은 관람자에게 맡김

인게임 루프 / 전시 단위



마지막 작품 이후 재관람 경계를 설계해야 함

아웃게임 루프

해당 없음: 수집, 성장, 일일 보상이 없는 단일 전시임

비주얼

작품 중심의 화면 방향



목표 이미지 예시 / 자화상 원본의 붓질과 세로 구도 참고용임

작품의 시각적 밀도

붓질과 색채를 충분히 볼 수 있는 큰 표시 영역을 사용함

의도 장식 UI보다 작품에 시선을 집중함

근거 선정한 자화상 원본의 세밀한 붓질임

가로/세로 비율

세로형 작품은 여백을 두고 전체를 표시할 예정임

의도 얼굴과 모자를 자르지 않도록 함

근거 자화상은 세로형이며 전시 기준 화면은 16:9임

제작 범위

타깃, 플랫폼, 제작 범위

항목	기획 범위	선택 이유
타깃	짧은 작품 감상 체험자	복잡한 조작 학습을 요구하지 않도록 함
플랫폼	Windows / 1920×1080	PC 화면에서 작품을 크게 표시함
도구	Unity 2019.4.22f1 / PlayMaker	시각적 상태 전이로 구성할 예정임
분량	전시 씬 1개 / 작품 4점	짧은 제작 기간 안에 전환을 검증함
제외 범위	3D 이동 / 전투 / 점수 / 저장	이미지 감상에 범위를 집중함

제작 계획

제작 단계

1

소재 준비

4점의 구도, 해상도, 출처를 정리함

2

핵심 구현

입력 잠금과 2초 전환을 구성함

3

전시 조정

배치/진행 문구/재관람을 정리함

4

빌드 검수

4점 한 바퀴와 연타를 확인함

제작 계획

관리 기준

관리 항목	방법	통과 기준
일정	3월 15일 소재/핵심 / 16일 UI/검수로 배분함	핵심 기능 검증 후 꾸밈을 진행함
버전	씬과 프리팹을 단계별 사본으로 보존함	변경 전 상태로 복귀할 수 있어야 함
도구	Unity 2019.4.22f1/PlayMaker를 고정함	작업 중 패키지 교체를 피함
범위	3D 이동, 전투, BGM을 제외함	4점 전시의 완료 기준을 우선함

제작 계획

컨셉 확정 작업

작품 묶음

작품 4점과 출처 정보를 정리할 예정임

- 의도: 준비할 리소스를 고정함
- 근거: 감상 콘텐츠가 전시의 중심임

감상 규칙

클릭, 페이드, 다음 작품의 관계를 정할 예정임

- 의도: 작품 노출과 입력의 충돌을 막음
- 근거: 페이드 시간 동안 중복 입력이 가능함

완료 기준

전시 순서와 기본 화면 검수 항목을 정할 예정임

- 의도: 제작 범위 확대를 방지함
- 근거: 1인 단기 제작이라는 제약임

제작 계획

완수 방안

1

소재 검토

작품 비율과 파일명 출처를 대조함

작품 원본

의도 표시 방식의 기준을 확보함

근거 작품마다 화면 비율이 다름

2

경험 구조

한 점 표시와 입력 잠금 규칙을 도식화함

기획 도식

의도 클릭만으로 조작을 설명함

근거 전시 체험의 최소 조작임

3

메인 인계

작품 수/페이드 시간/미정 항목을 전달함

Unity / PlayMaker

의도 구현 중 기준 변경을 줄임

근거 순번과 종료 규칙은 별도 설계가 필요함