

개인 프로젝트

고흐 갤러리

세부 기획서 / 전시 구성과 관람 흐름

작품 순서 / 첫 관람 / 재관람

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210316 00:45	20210316 01:00
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 전시 구성의 출발점

목표 – 6P

1. 관람 목표

관람 구성 – 7P

1. 큐레이션 원칙
2. 작품 순서
3. 첫 관람과 재관람
4. 관람 시간과 정보량

작업 계획 – 11P

1. 큐레이션 작업과 검수
2. 예외와 인수 조건

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-03-16 00:45	박도원	전시 순서 초안	원본 배열 순서와 작품명을 대응함
2	2021-03-16 01:00	박도원	관람 경계 규칙	재관람과 창 닫기 동선을 정리함
3				
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

설계 전제

전시 구성의 출발점

상위 결정

4점 순차 전시와 수동 진행을 전달받은 상태임

콘텐츠 범위

작품 설명 서사 없이 이미지 감상을 구성할 예정임

공간 범위

이동 맵 대신 단일 Canvas의 전시 순서로 설계함

목표

관람 목표

각 작품의 차이를 발견하고 스스로 다음 작품을 선택하도록 구성함

4점

누락 없는 관람

제한 없음

정지 감상 시간

5번째

첫 작품 재진입 클릭

의도 작품 감상을 방해하는 불확실성을 줄임

근거 C:/Users/doand/New Unity Project/Assets/GoghGallary2.unity 및 v1 설계의 재구성임

관람 구성

큐레이션 원칙

구도의 대비

세로/가로 구도를 번갈아 만날 수 있게 함

체류의 자율성

정지 감상에 제한 시간이나 자동 넘김을 두지 않음

반복의 명확성

마지막 버튼에 처음부터 문구를 사용함

관람 구성

작품 순서

인덱스	작품	관찰 초점
0	회색 펠트 모자 자화상	얼굴과 모자의 붓질을 첫 인상으로 삼음
1	감자 먹는 사람들 / 두 번째 습작	어두운 실내의 인물 구도를 보게 함
2	해골 두상 / 불붙은 담배	세로 구도의 윤곽을 대비시킴
3	푸른 들판	밝은 풍경을 한 바퀴의 끝으로 삼음

관람 구성

첫 관람과 재관람

1

진입

첫 작품 보기 버튼으로 시작 위치를 안내함

2

순차 감상

2초 등장 이후 다음 클릭까지 대기함

3

마지막 작품

처음부터 버튼으로 첫 작품에 되돌아감

4

종료

Windows 창 닫기로 관람을 마침

관람 구성

관람 시간과 정보량

항목	설계 기준	이유
필수 전환 시간	첫 4회 페이드 합계 8초로 둠	2초 × 4점의 최소 노출 시간임
감상 시간	체류 시간을 자유롭게 둠	관람 속도에 우열을 매기지 않음
리텐션	다시 볼 수 있는 순환만 제공함	별도 잠금 해제/보상은 두지 않음
내러티브	작품명/파일명 출처만 정리함	연대기나 작가 대사를 창작하지 않음

작업 계획

큐레이션 작업과 검수

1

목록 고정

작품명/배열 번호/출처를 한 표로 묶음

2

씬 등록

GUID를 대조해 네 작품을 연결함

3

관람 테스트

5회 클릭으로 순서와 순환을 대조함

4

완료 판정

중복/누락 없이 사용자 의도로만 진행되어야 함

작업 계획

예외와 인수 조건

상황	기대 동작	확인 기준
긴 정지 감상	자동으로 넘어가지 않아야 함	1분 대기에도 같은 작품이어야 함
마지막 체류	종료를 강요하지 않아야 함	입력 전까지 들판을 유지함
두 번째 관람	같은 순서로 다시 시작함	5~8번째 클릭에서도 4점이 일치함