

개인 프로젝트

NotableWomen (위인 여성 AR) 컨셉 기획서

일상 지폐를 입구로 삼는 단일 AR 체험

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210415	20210416 04:50
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

시작 동기 – 5P

1. 착수 조건
2. 일상 물건의 변화

체험 목표 – 7P

1. 검증 기준
2. 핵심 요소
3. 관찰 순간의 재미

체험 구조 – 10P

1. 주요 루프
2. 대상과 범위

시각 방향 – 12P

1. 혼합 매체의 톤

제작 계획 – 13P

1. 단계별 마일스톤
2. 제작 관리
3. 메인 착수 준비

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-04-15	박도원	컨셉 초안	일상 지폐 체험의 목적/범위를 정리함
2	2021-04-16 04:30	박도원	범위 확정	단일 시연과 인물 확장 보류를 명세함
3	2021-04-16 04:50	박도원	메인 설계 착수	인식, 상태, 시간 연결 명세로 이관함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

시작 동기 – 착수 조건

도구 연결을 익힐 수 있는 제작량을 정함

학습 범위

개인 Android AR 과제로 범위를 한정함

제작 수단

Unity와 시각적 상태/시간 편집 도구를 사용할 예정임

미정 소재

구체적인 위인 목록과 교육 서사는 보류함

시작 동기 – 일상 물건의 변화

익숙한 지폐가 입체 연출의 무대로 바뀌는 순간을 만들 예정임

실물 1장

체험의 입구

카메라

주요 입력

의도 별도 조작 학습 없이 발견의 놀람을 제공함

근거 v1 컨셉의 일상 지폐 방향과 이미지 타깃 구조로 의도를 역추정함

체험 목표 – 검증 기준



인식부터 마무리까지 한 편의 짧은 AR 체험으로 연결할 예정임

2초 이내

인식 후 첫 표시 목표

10초 이내

한 회 연출 목표

잔류 0건

해제 후 화면/소리

의도 인식 성공만으로 체험을 끝내지 않게 함

근거 v1 목표값을 계승함; 실측 성능이 아닌 설계 인수 기준임

체험 목표 – 핵심 요소

기능 추가의 판단 기준을 고정함

천원권 위의 단일 체험

익숙한 입구

실물 한 장으로 시작하게 함

- 천원권
- 단일 타깃

즉각적인 연결

인식 이벤트로 연출을 열 예정임

- 자동 시작
- 카메라 입력

입체적 변화

평면, 모델, 소리의 대비를 활용함

- 겹침
- 시간차

명확한 마무리

해제 후 다시 시도할 수 있게 함

- 정지
- 처음부터 재생

체험 목표 – 관찰 순간의 재미

점수 없이 관찰 자체에 동기를 부여함

시간: 인식 직후 / 연출 진행

발견

일상 물건이 입력 장치가 되는 놀람을 유도함

등장

지폐 위에 겹치는 입체물로 주의를 끌 예정임

관점 변화

휴대폰 각도를 바꾸며 깊이를 살피게 함

시간차

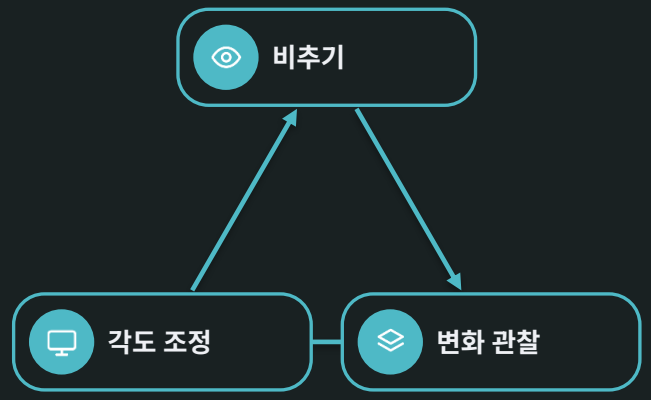
요소마다 다른 등장과 소리로 다음 변화를 기대하게 함

관찰 대상: 실물 지폐 / 가상 요소

체험 구조 – 주요 루프

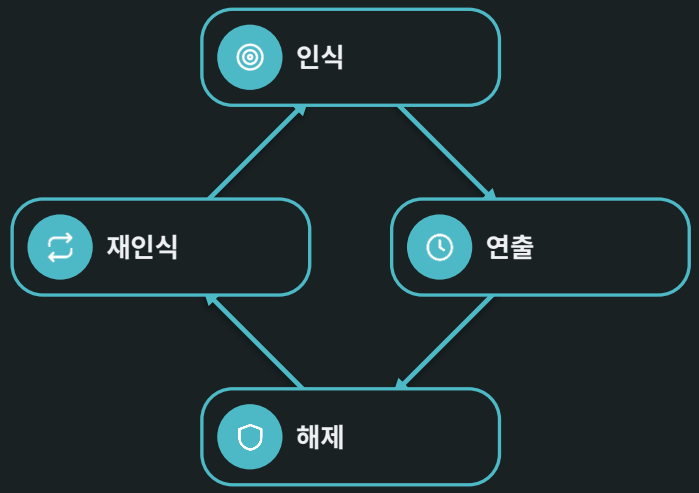
반복 관찰과 성장 구조의 경계를 정함

코어 루프 / 관찰



추적이 유지되는 동안 시점을 바꾸어 관찰함

인게임 루프 / 한 회



한 회 종료 후 마커를 벗겼다가 다시 비추게 함

아웃게임 루프

해당 없음: 성장, 수집, 일일 보상이 없는 단일 시연임

체험 구조 – 대상과 범위

명칭만으로 교육 콘텐츠를 확대하지 않게 함

구분	설계 범위	이유
대상	과제 평가자/주변 체험자	짧은 설명 후 바로 관찰하게 함
플랫폼	Android / 최소 SDK 26	실물과 카메라로 검수함
콘텐츠	씬 1 / 타깃 1 / 모델 최대 3	한 편에 제작량을 집중함
주제	명칭 유지 / 위인별 확장 보류	인물 목록/원본 요구서가 없는 상태임

시각 방향 – 혼합 매체의 톤

현실 물건의 변형이라는 인상을 강화함

현실 바탕

카메라와 지폐 윤곽을 읽을 수 있게 유지함

유머 소재

패러디 지폐와 글자 소재로 가벼운 톤을 잡음

입체 강조

모델 접지와 연기로 변화의 깊이를 강조함

제작 계획 – 단계별 마일스톤

각 단계의 실패 원인을 좁힘

1

컨셉 확정

입력, 범위, 목표를 메인 명세로 넘김

2

핵심 연결

인식과 상태/시간 재생을 연결함

3

파트 제작

배치, 소리, 사용 흐름을 조립함

4

기기 검수

정상 종료와 중도 이탈을 비교함

제작 계획 – 제작 관리

1인 제작에서 변경 원인을 추적함

항목	관리 방식	통과 조건
일정	4/16 입력/연출, 4/18 기기 보정 목표	단계별 확인 항목을 남겨야 함
버전	씬, Timeline, DB를 같은 묶음으로 보관함	이전 조합으로 복원할 수 있어야 함
도구	Unity 2019.4.22f1 / Vuforia 9.0.12	검수 중 패키지 갱신을 피해야 함
검수	밝은 환경, 가림, 재인식 조건을 구분함	실패 조건을 다시 재현할 수 있어야 함

제작 계획 – 메인 착수 준비

구현 전에 합의해야 할 규칙을 빠짐없이 넘김

1

범위 문장

천원권 한 장의 짧은 체험으로 확정함

2

입출력 계약

Found 시작/Lost 정리/재인식 초기화를 명세함

3

인수 항목

반응, 길이, 잔류 조건을 메인 검수표로 넘김