

개인 프로젝트

NotableWomen (위인 여성 AR) 세부 기획서 / 데이터/빌드

참조 관리와 Android 시연 인수 기준

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210416 05:30	20210418 23:45
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

운영 전제 – 5P

1. 데이터/빌드 착수 조건
2. 재현 가능한 체험

데이터 설계 – 7P

1. 관리 원칙
2. 데이터와 조정값
3. 저장, 설정, 현지화

빌드 검수 – 10P

1. 빌드 구성
2. 인수 시험표

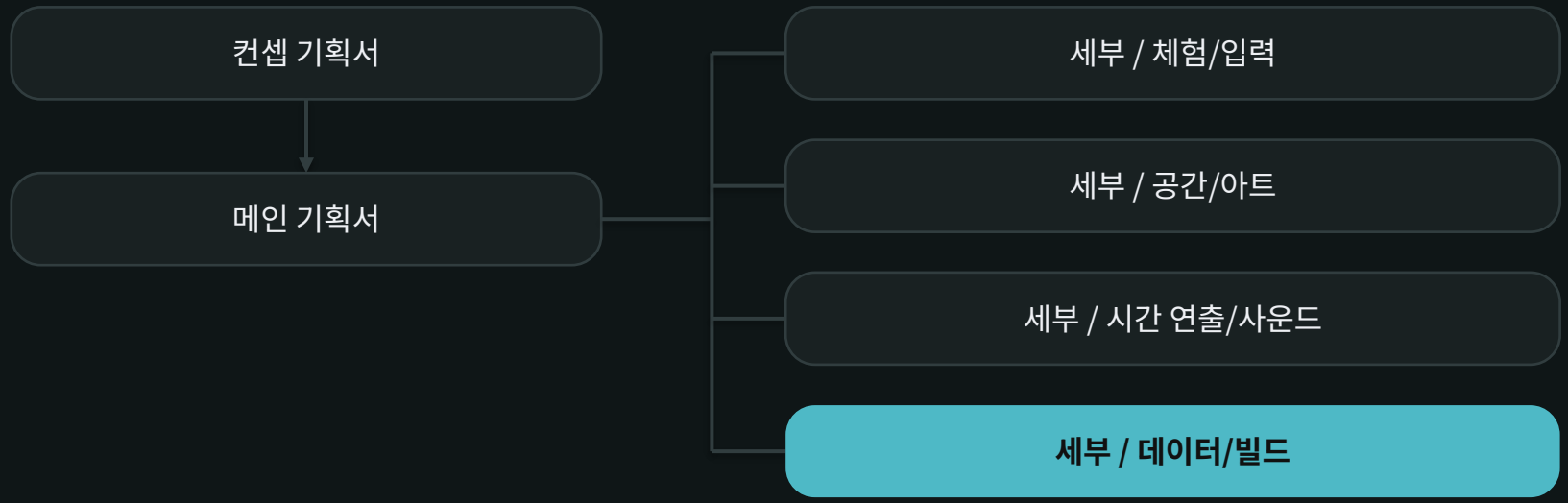
제작 계획 – 12P

1. 빌드 완수 절차

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-04-16 05:30	박도원	빌드/데이터 초안	참조 묶음과 인수 시험 기준을 정리함
2	2021-04-16 15:00	박도원	초기 APK 기준	첫 빌드 파일을 검수 기준점으로 삼음
3	2021-04-16 15:04	박도원	재빌드 기준	2.apk 비교 시점을 기록함
4	2021-04-18 23:45	박도원	기기 검수 이관	3.apk 기준으로 종료/재인식 확인 항목을 남김
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

운영 전제 – 데이터/빌드 착수 조건

빌드 파일 존재와 체험 완료를 구분함

상위 구조

씬, DB, Timeline을 한 묶음으로 유지함

저장 범위

개인 진행과 수집 데이터를 저장하지 않음

검수 책임

정지/숨김은 별도 인수 항목으로 남김

운영 전제 – 재현 가능한 체험



같은 데이터 묶음으로 동일한 시작/종료 동작을 재현할 예정임

1쌍

타깃 DB

1개

실행 씬

0건

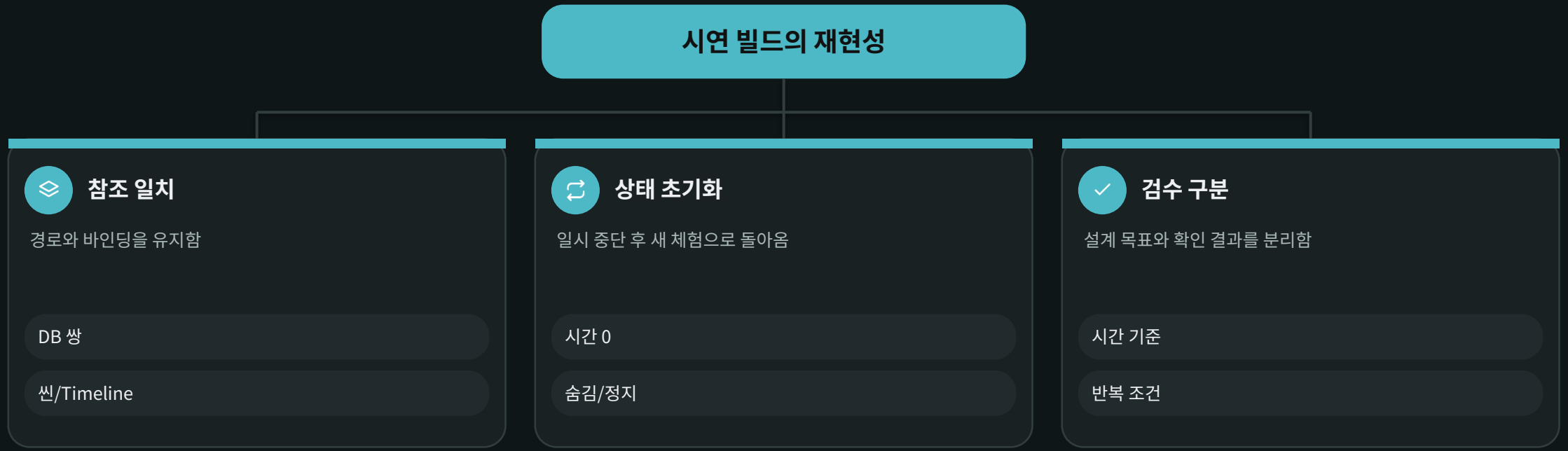
검수 후 잔류 목표

의도 연출이 다른 빌드에 잘못 연결되는 일을 막음

근거 메인 단일 씬/타깃 결정

데이터 설계 – 관리 원칙

설정, 콘텐츠, 검수의 변경 원인을 찾기 쉽게 함



데이터 설계 – 데이터와 조정값

게임 경제 대신 체험의 시간/가독성을 조정함

데이터	관리 위치	조정 경계
타깃	StreamingAssets/Vuforia/1000Won.xml/.dat	이름, 비율, DB 쌍을 함께 유지함
배치	NotableWoman1.unity	좌표/크기 변경 후 접지를 재검수함
시간/곡선	ImageTargetTimeline.playable	시작/길이 변경 후 음향을 재검수함
밸런스	반응, 길이, 중첩, 가독성	전투 수치나 재화 테이블을 만들지 않음

데이터 설계 – 저장, 설정, 현지화

단일 시연에서 불필요한 영속 상태를 줄임

영역	설계 방침	검수 기준
저장	회차 진행을 저장하지 않음	재실행 시 시간 0 대기 상태여야 함
일시 중단	앱 비활성 시 정지, 숨김, 소리 정리를 수행함	복귀 후 새 인식으로 시작해야 함
설정	전용 설정 메뉴 없이 OS 음량/권한을 사용함	무음에서도 시각적 진행을 읽을 수 있어야 함
현지화	한국어 시연 안내/원본 문자 소재를 사용함	다국어 테이블/번역 범위를 추가하지 않음

빌드 검수 – 빌드 구성

재현 가능한 조합으로 기기 문제를 추적함

구분	구성안	확인 항목
엔진	Unity 2019.4.22f1	편집기 버전을 고정함
패키지	Vuforia 9.0.12 / Timeline 1.2.18	검수 중 버전 변경을 피함
로직	PlayMaker / PlaymakerTimeline	자작 C# 추가 없이 기존 액션부터 조립함
배포 대상	Android / 최소 SDK 26 / 제품 0.1	카메라 권한/DB 포함/실행 씬을 확인함

빌드 검수 – 인수 시험표

연출 정상 경로만 검수하는 공백을 없앰

시험	관찰 방법	통과 조건
정상 인식	Found 시점부터 출력까지 측정함	첫 표시 ≤2초 / 전체 ≤10초여야 함
중복 신호	추적 유지 중 Found를 반복 입력함	진행 중 시간 0으로 되돌아가지 않아야 함
중간 해제	1, 3, 8초에 지폐를 화면 밖으로 이동함	표시/오디오 잔류 0건이어야 함
재인식/복귀	5회 반복 및 앱 비활성 후 복귀함	매회 시간 0에서 새로 시작해야 함

제작 계획 – 빌드 완수 절차

APK 생성만으로 완료 판정을 내리지 않게 함

1

자료 고정

DB, 씬, Timeline, 반입 파일의 묶음을 기록함

2

APK 생성

실행 씬, 권한, 플랫폼을 확인한 뒤 빌드함

3

기기 시험

시험표별 통과/실패와 재현 조건을 남김

4

인수 결정

잔류/중복 재생 실패가 없을 때 시연본으로 지정함