

BOOKLAND



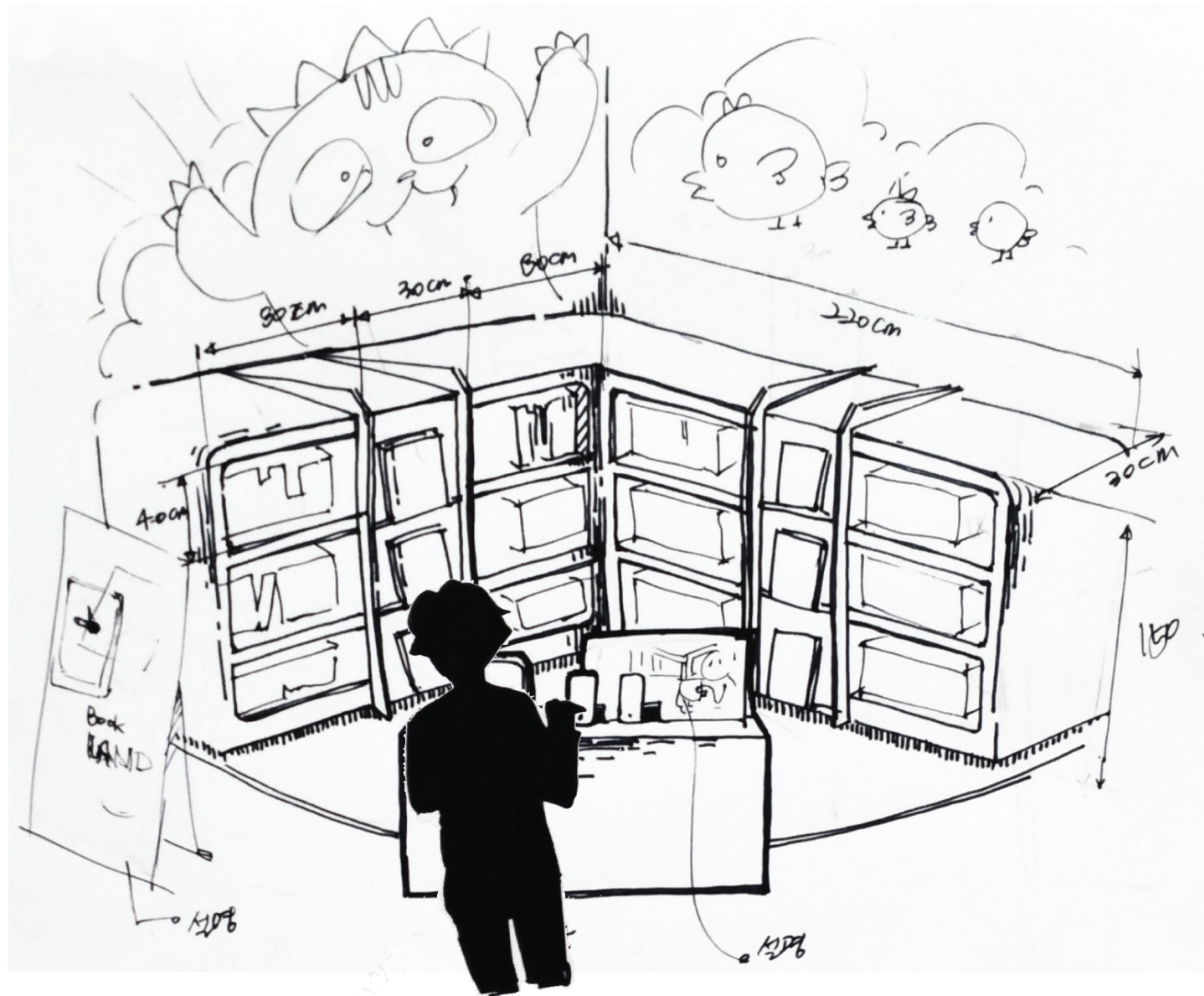
Project Statement

도서관이라는 장소에 생명력을 불어넣고 도서관 이용도를 높이기 위해 아이들의 호기심을 자극하기 위한 서비스
증강현실 기술을 통해 도서관 곳곳을 탐험하는 경험을 주어 도서관을 재미있는 곳으로 변화

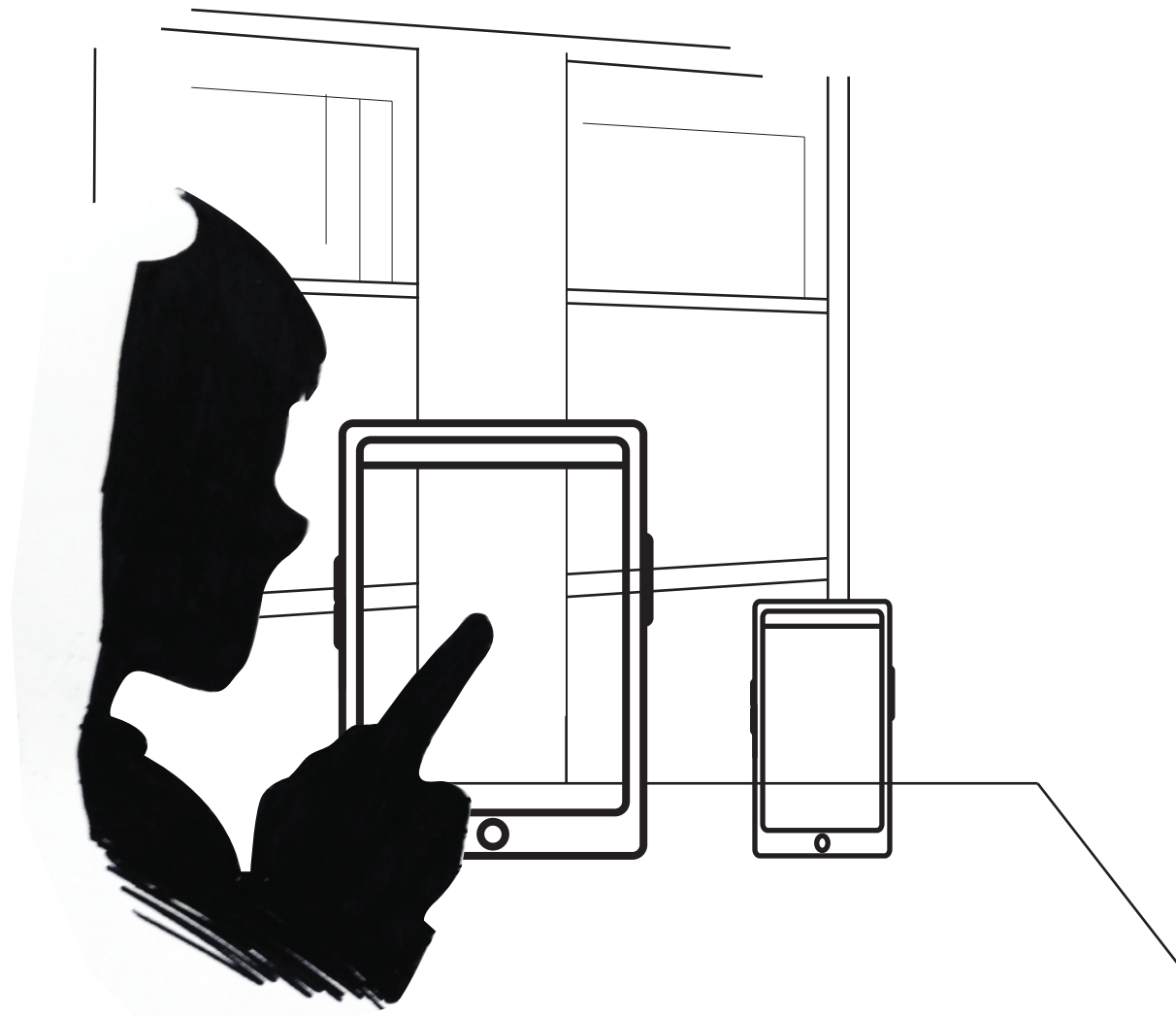
Design concept

도서관을 미지의 세계로 표현하고 사용자는 그곳을 탐색하고 다닌다는 것을 주요 컨셉으로 잡는다.
사용자는 도서관의 이용정보와 이용할 수 있는 콘텐츠를 시각적으로 제공받는다.

User scenario

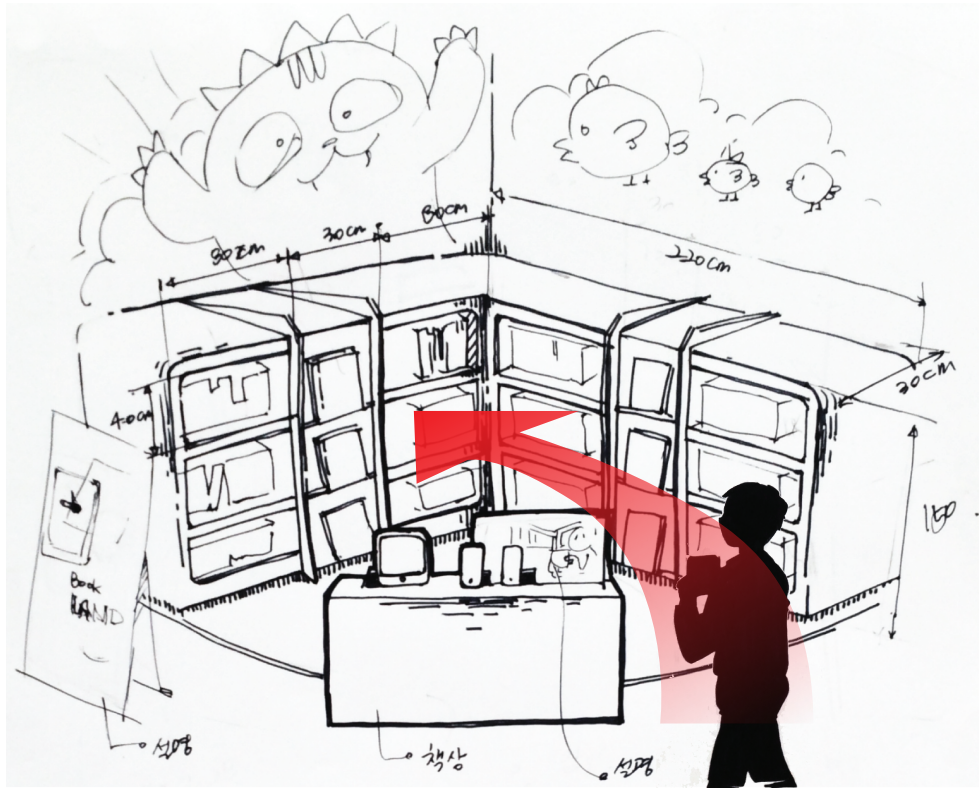


유저가 디스플레이 앞으로 다가온다.

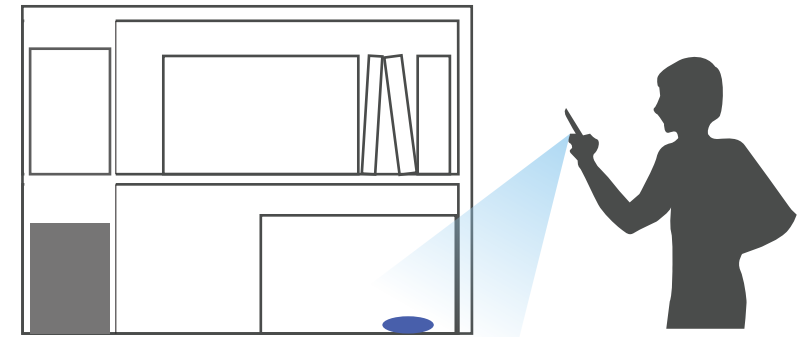


작품앞에 배치된 기기의 지문을 통해 도서관 탐색을 유도한다.

Scenario 01. Hansel & Gretel



오른쪽으로 유저가 들어간다.
첫번째 시나리오 (헨젤과 그레텔)을 만날 수 있다.

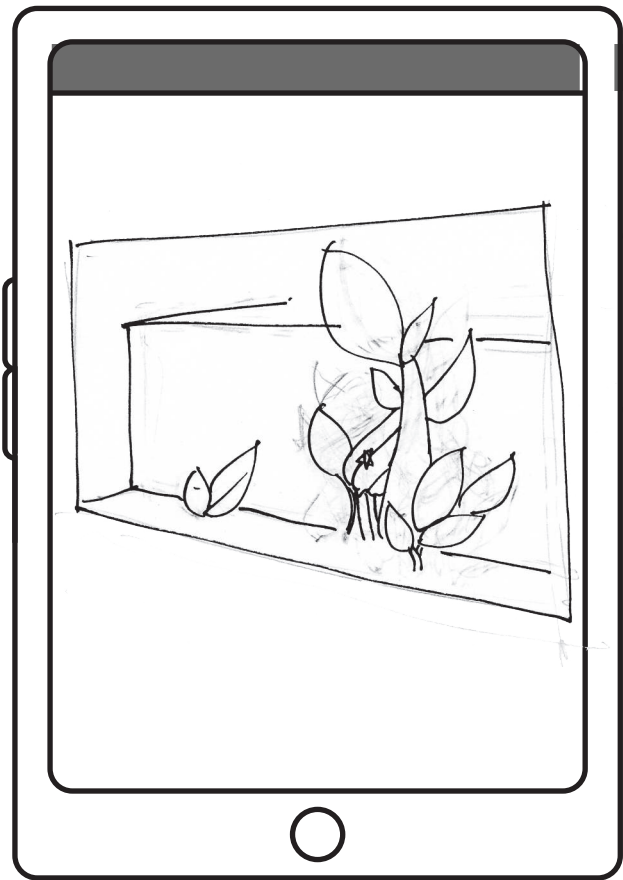
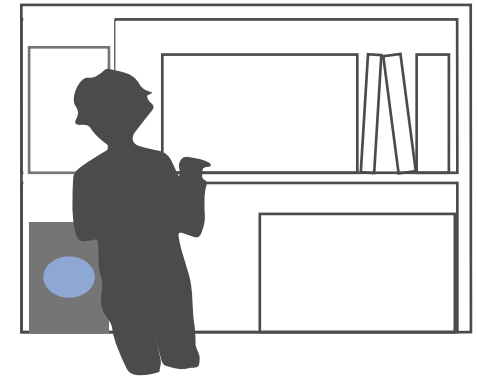
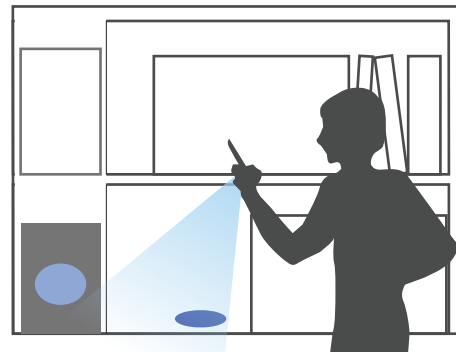
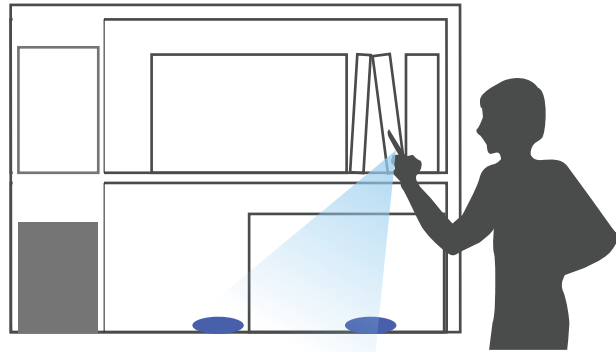


user

screen



가장 가까이 있는 마커를 인식한다.
책장에 작은 나무가 싹을 틔운다.

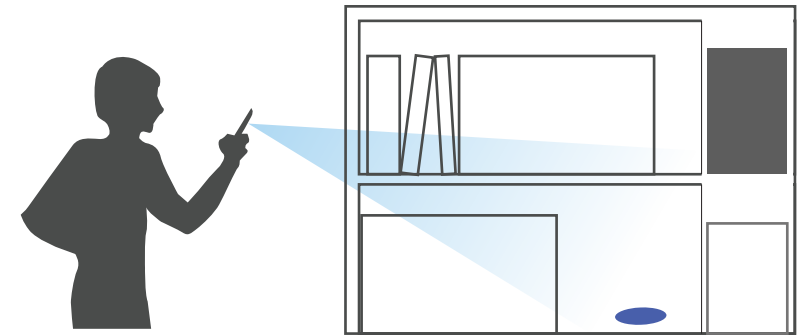
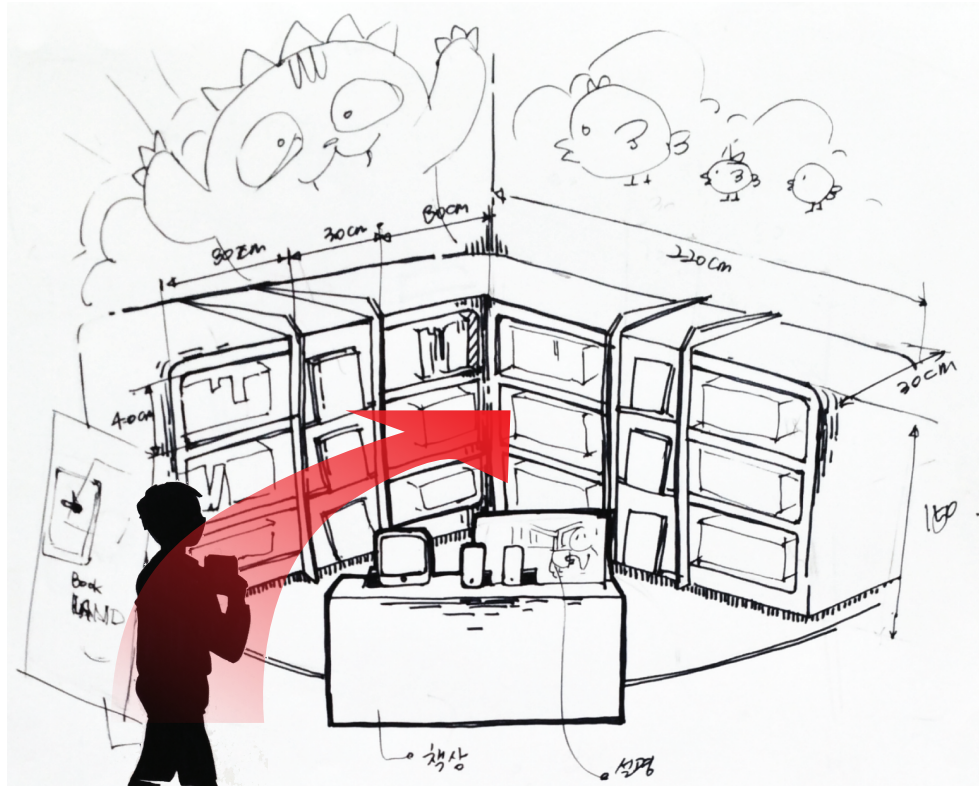


유저가 마커에 가까이 다가간다.
첫번째 마커의 나무는 점점 자라난다.
거리가 가까워져 두번째 마커도 인식한다.

유저가 두번째 마커에 다가간다.
나무 사이사이 과자가 보인다.

세번째 마커에 다가간다.
과자의 집이 보인다.

Scenario 02. Alice in wonderland



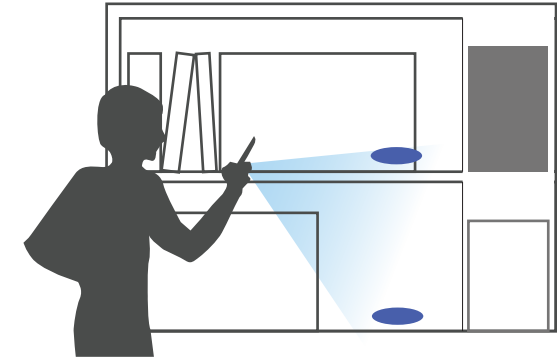
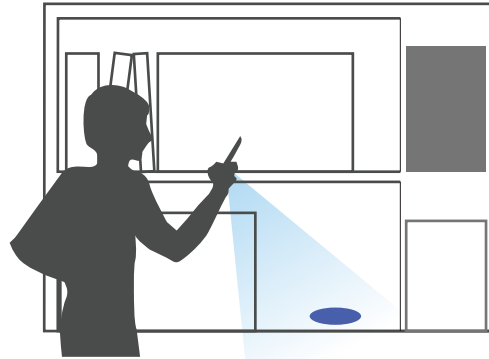
user

screen



가장 가까이 있는 마커를 인식한다.
앨리스가 보인다.

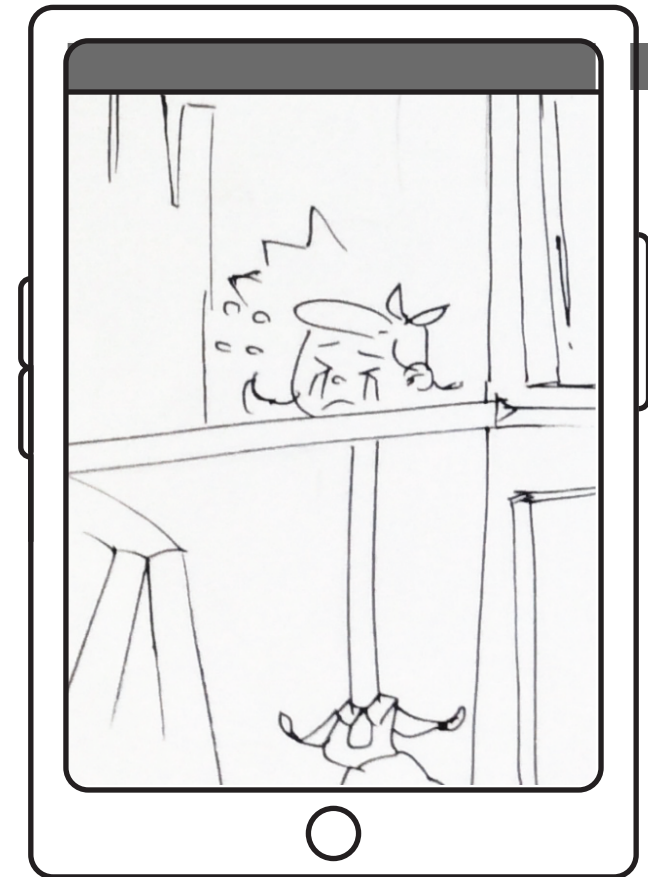
왼쪽으로 유저가 들어간다.
두번째 시나리오(이상한 나라의 앨리스)를 만날 수 있다.



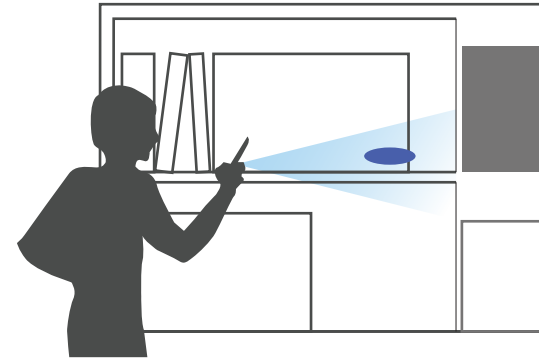
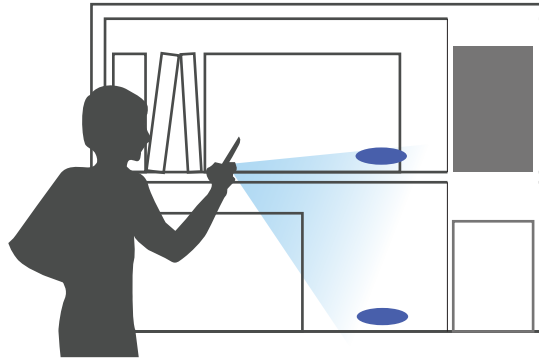
앨리스가 물병의 약을 마신다.



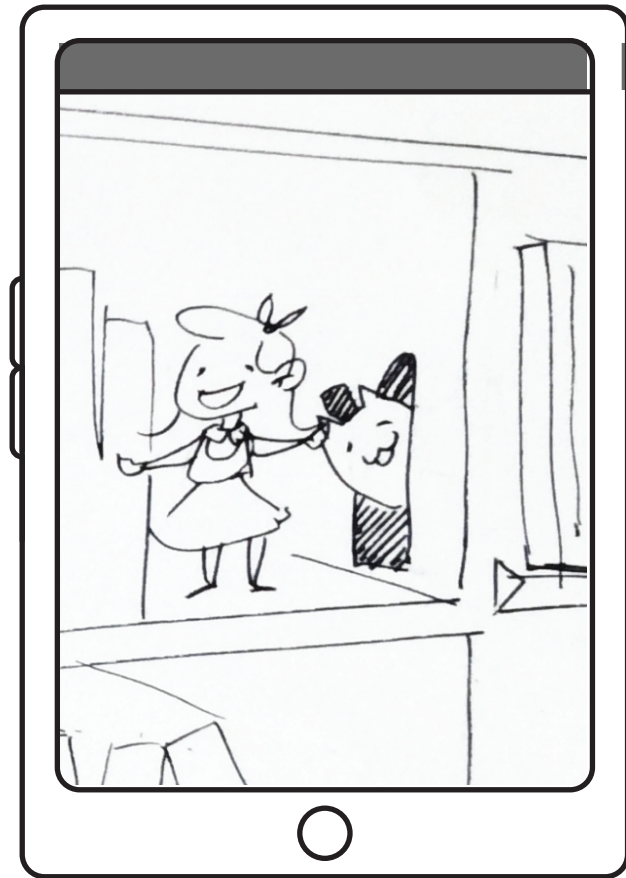
앨리스의 목이 길어진다.



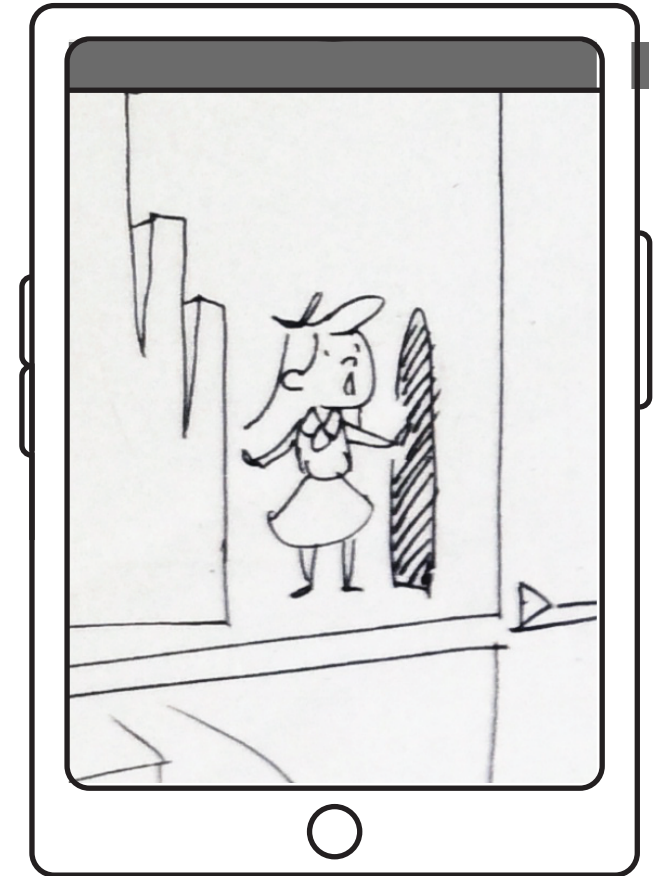
목이 길어짐에 따라 유저의 시선이 윗쪽 칸으로 옮겨간다. 두번째 마커를 인식한다. 앨리스의 목이 책장을 뚫는다.



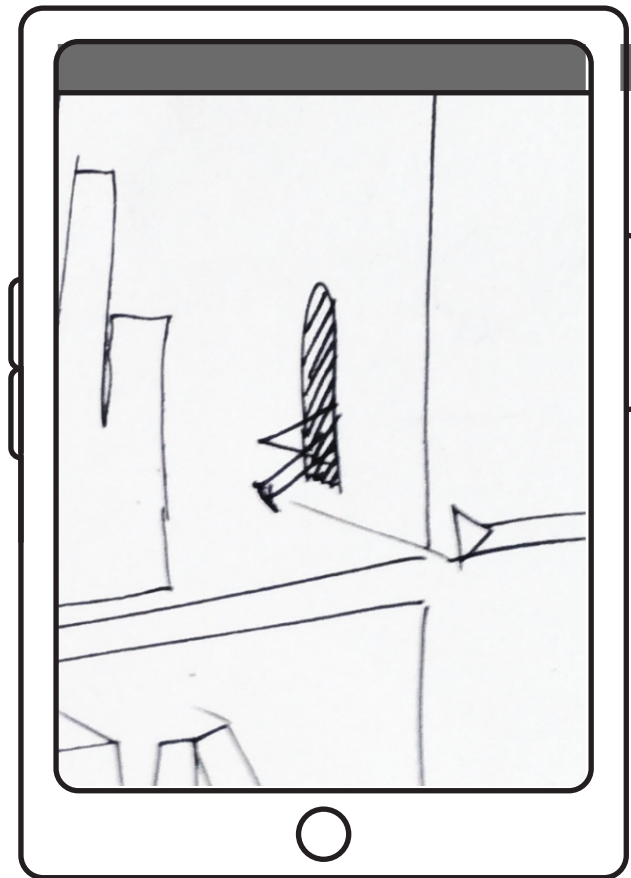
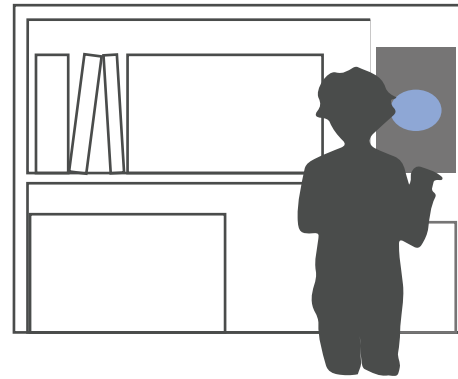
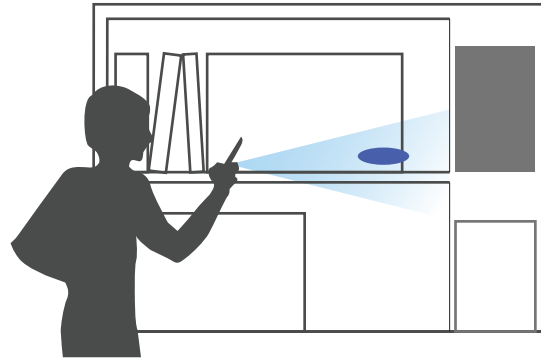
옆에서 체셔 고양이가 튀어나와 앨리스에게 약을 먹인다.



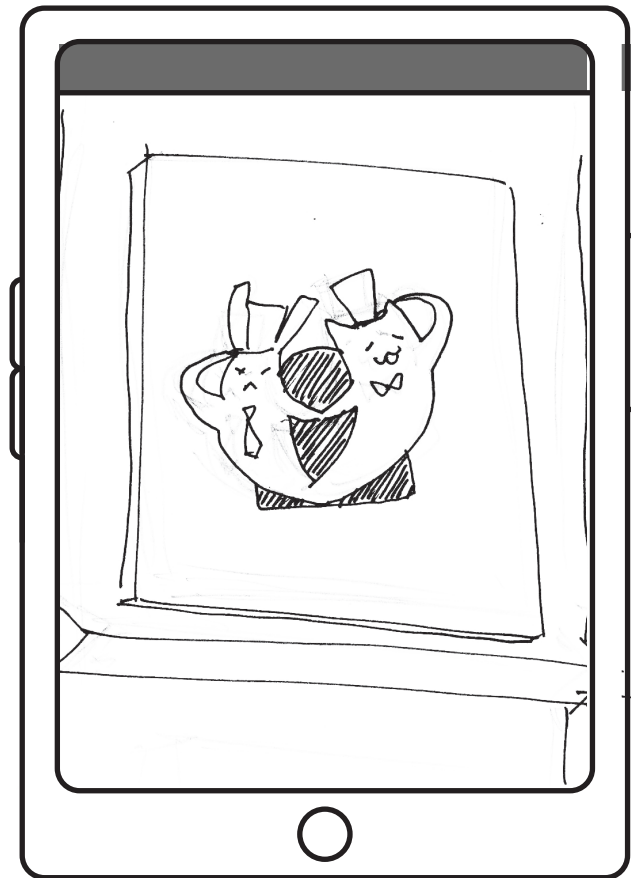
앨리스가 정상으로 되돌아온다.



체셔 고양이가 들어온 문을 통해서 사라진다.

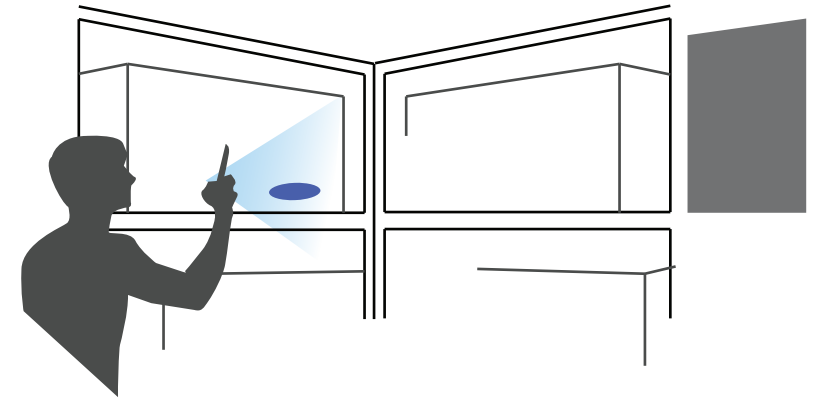
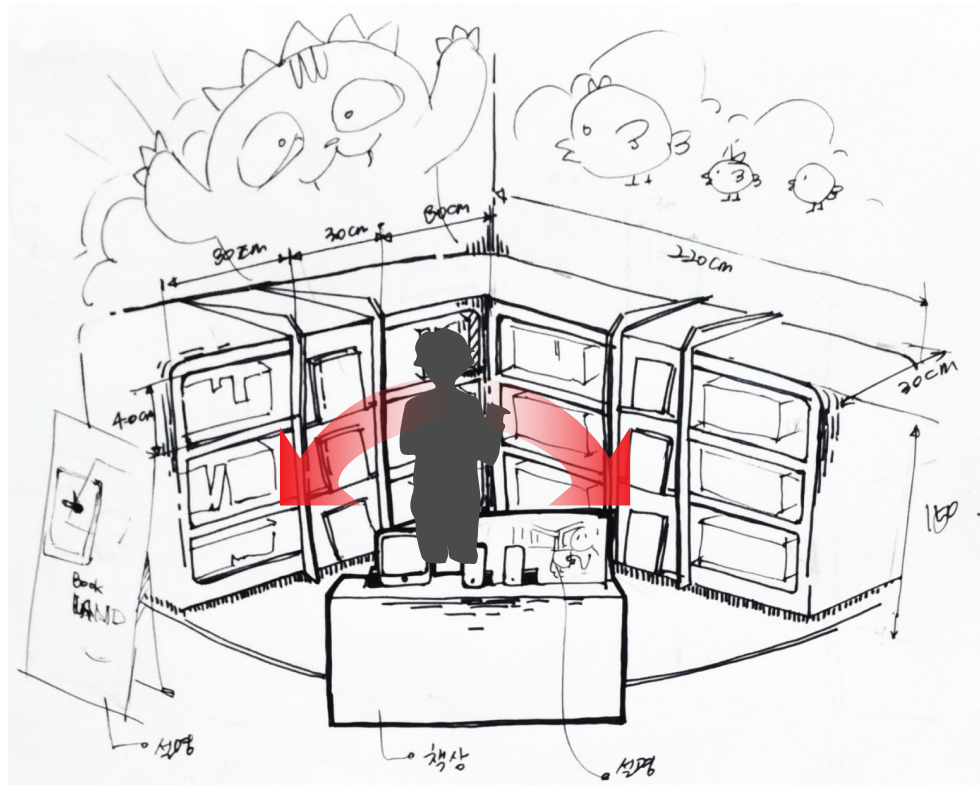


앨리스가 체셔고양이의 뒤를 따라간다.



앨리스가 사라진 방향을 쫓아 가면 세번째 마커를 인식할 수 있다. 고양이와 토끼가 나와서 춤을 춘다.

Scenario 03. Aladin



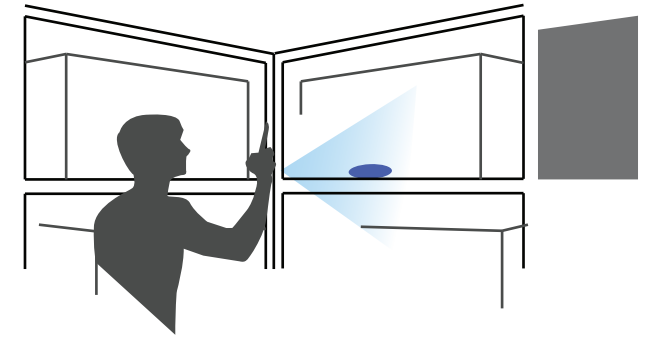
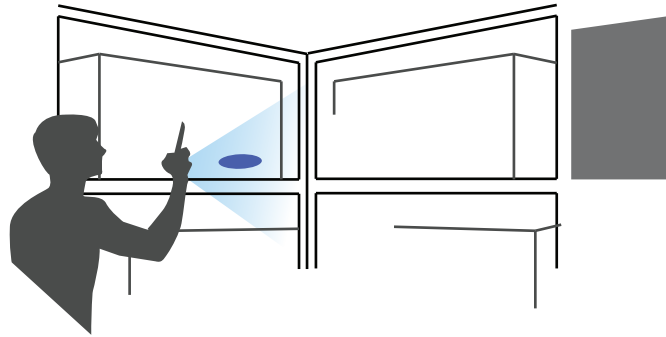
user

screen

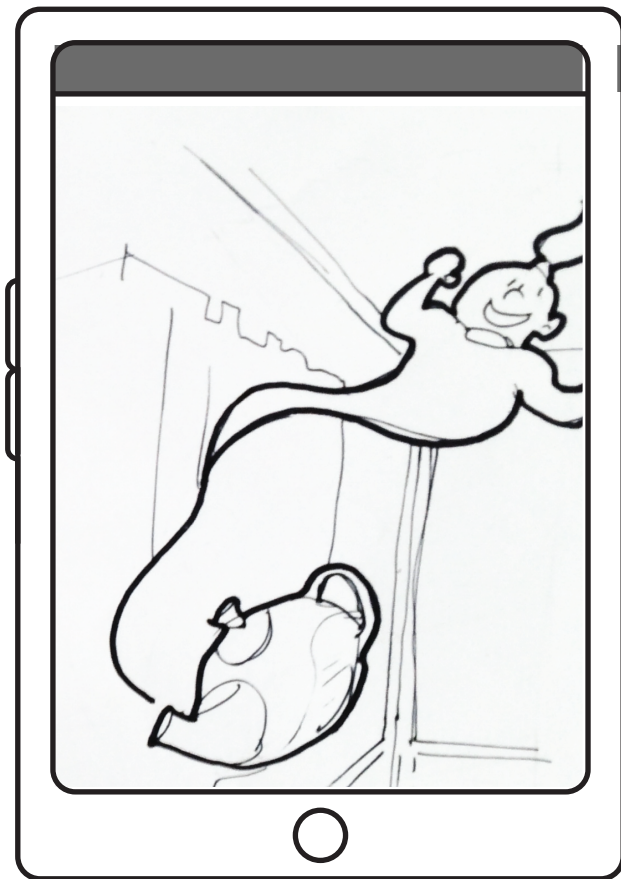


가장 가까이 있는 마커를 인식한다.
주전자가 보인다.

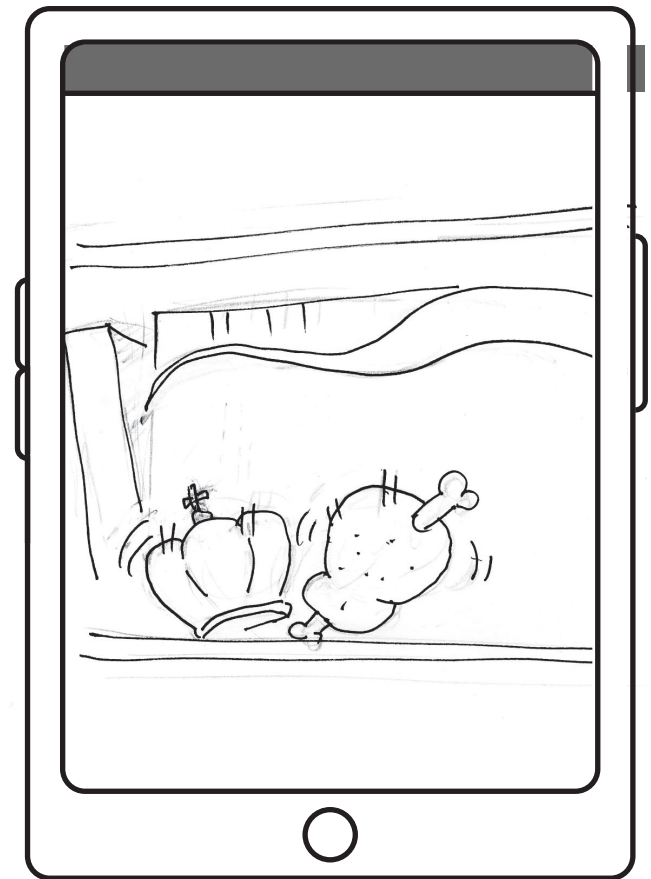
들어간 후, 안에서 다른 스토리를 찾아본다.
세번째 시나리오(알라딘)를 만날 수 있다.



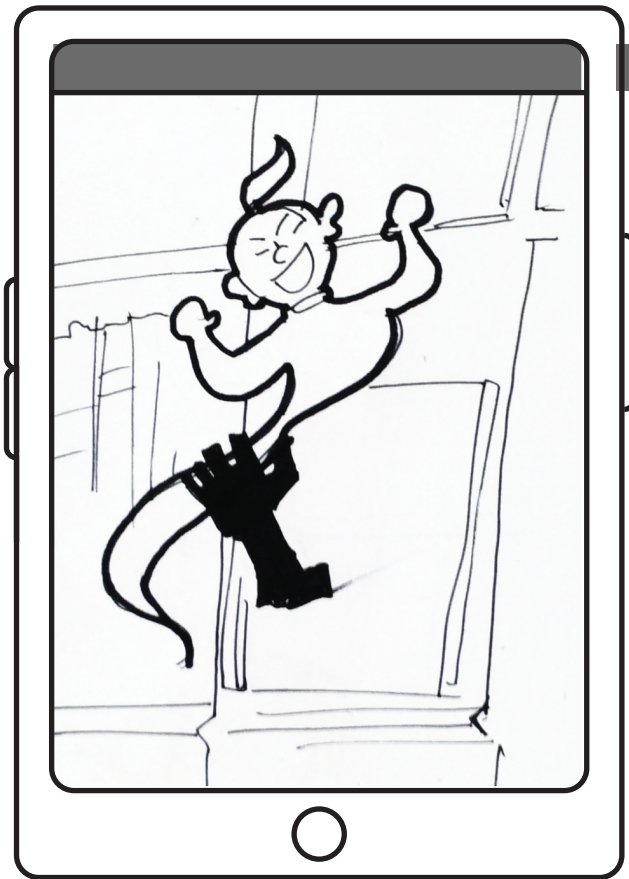
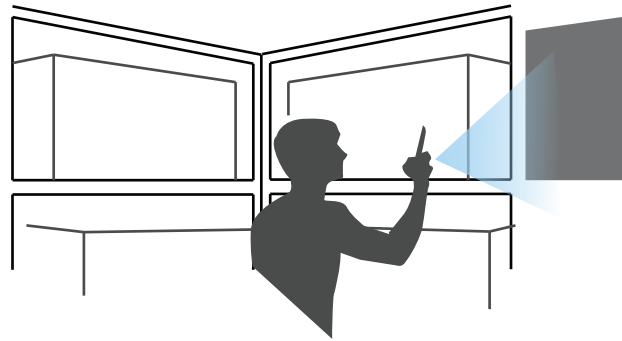
주전자에서 지니가 나온다.



지니는 오른쪽으로 날아간다.
유저는 지니가 날아가는 방향을
쫓아 두번째 마커를 만난다.



두번째 마커를 만난다.
지니가 지나간 자리에 음식과
돈들이 떨어진다.
계속해서 지니를 따라간다.

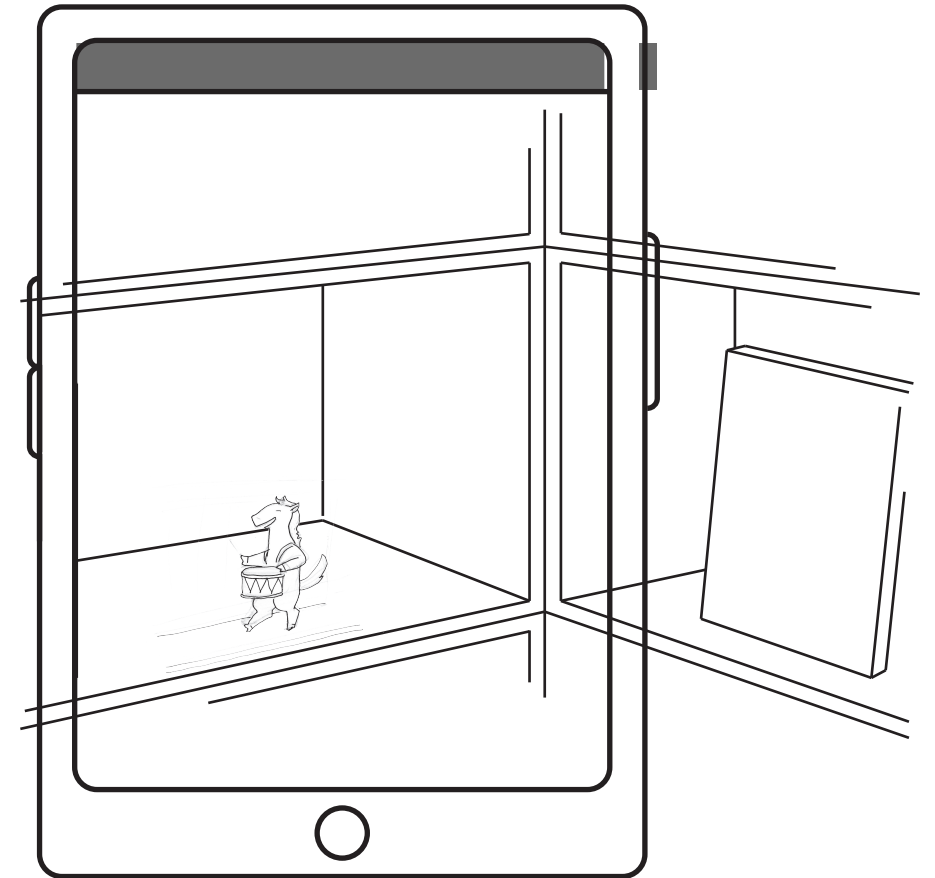
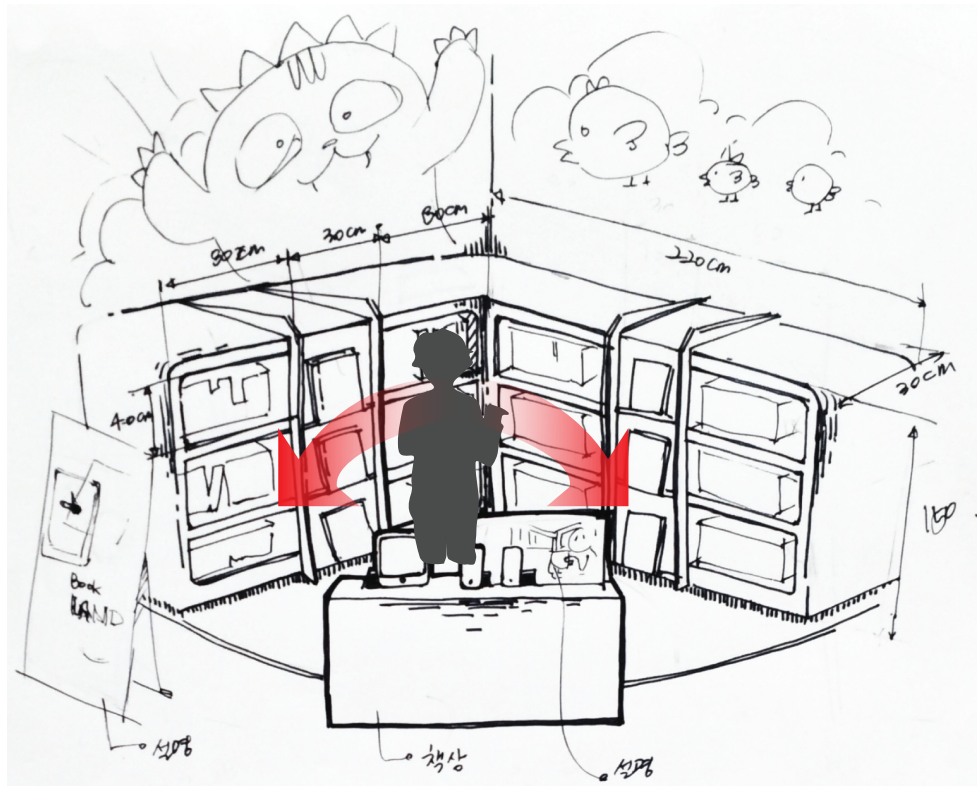
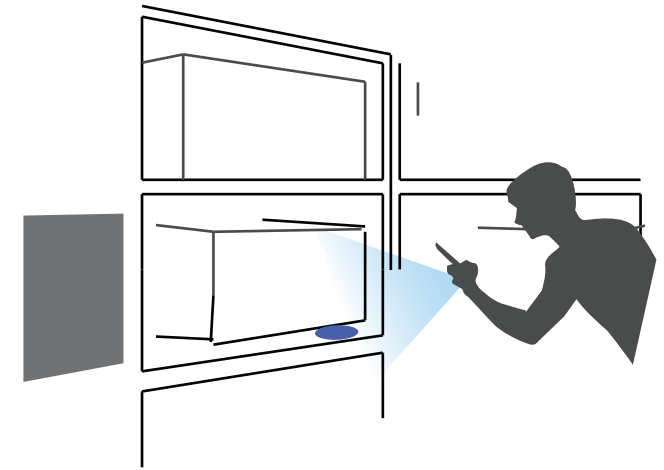


세번째 마커를 만난다.
책에서 검은 손이 튀어나온다.



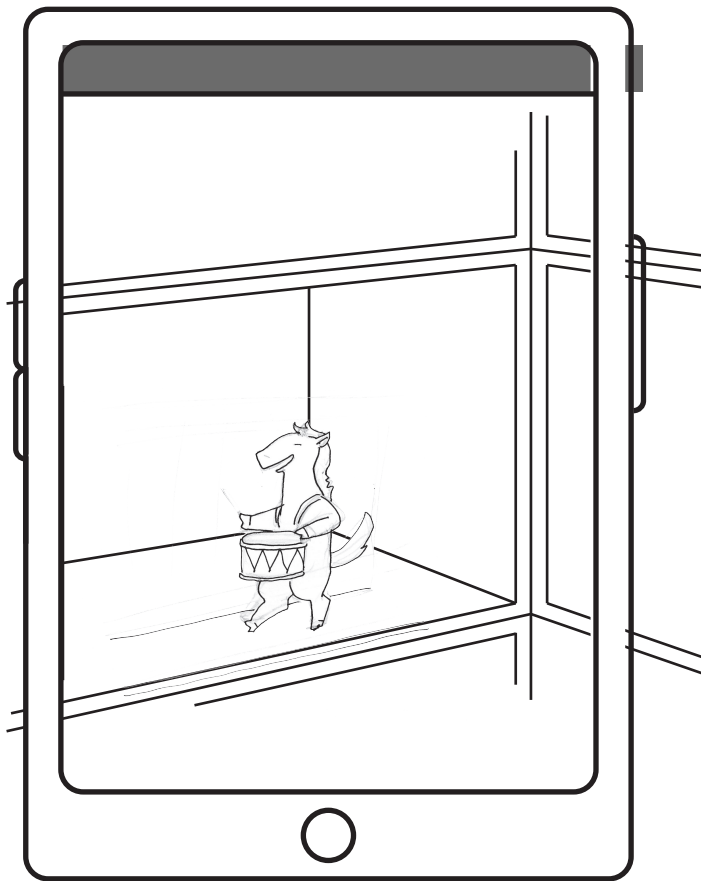
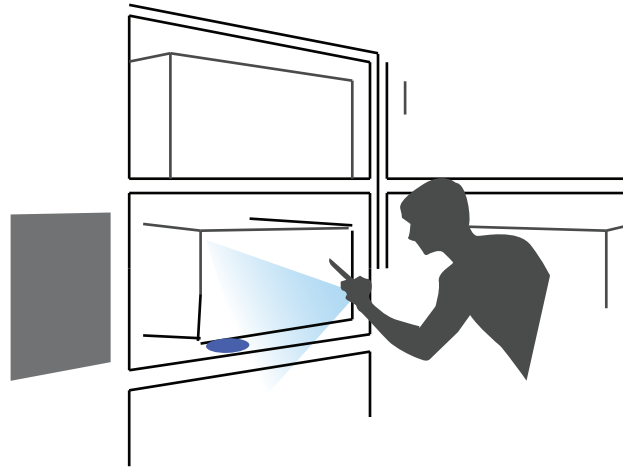
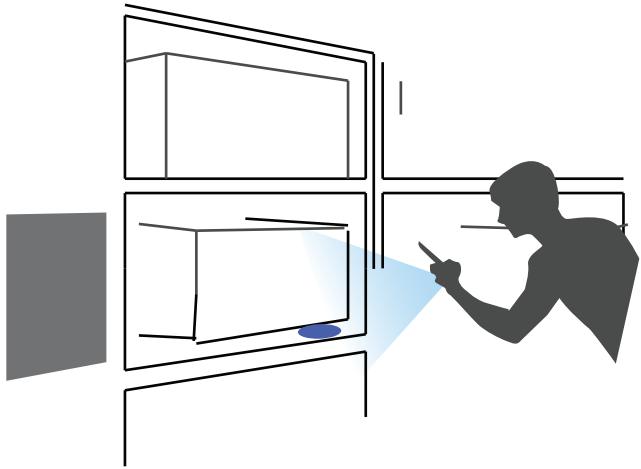
검은 손은 지니를 잡아채 사라진다.

Scenario 04. The bremen town musicians

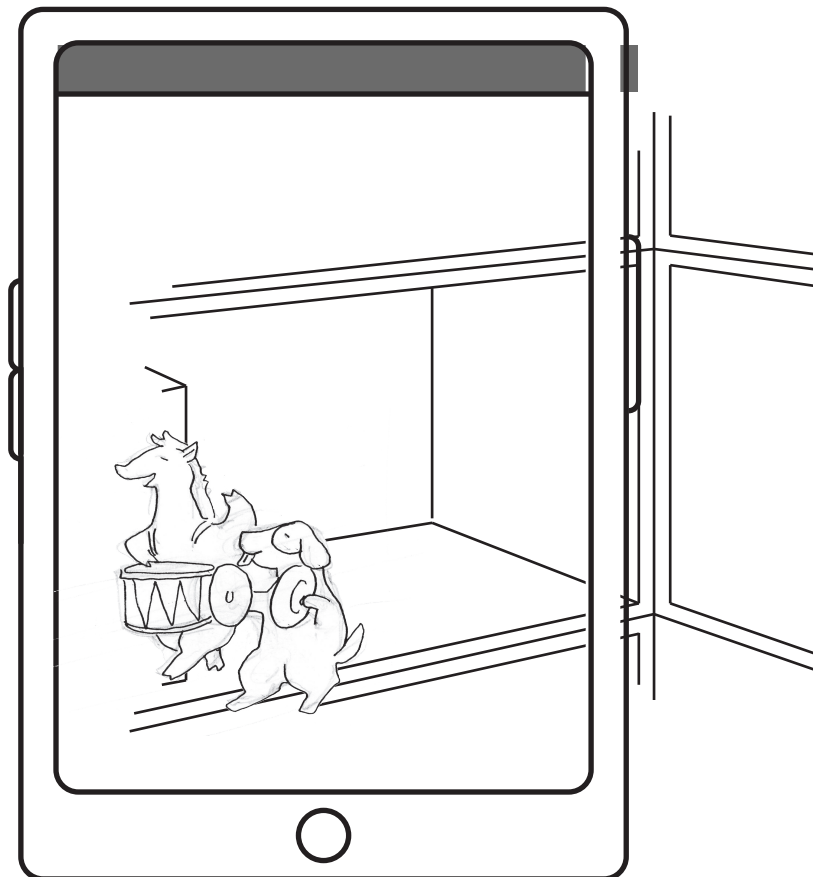


들어간 후, 안쪽에서 다른 스토리를 찾아본다.
네번째 시나리오(브레멘 음악대)를 만날 수 있다.

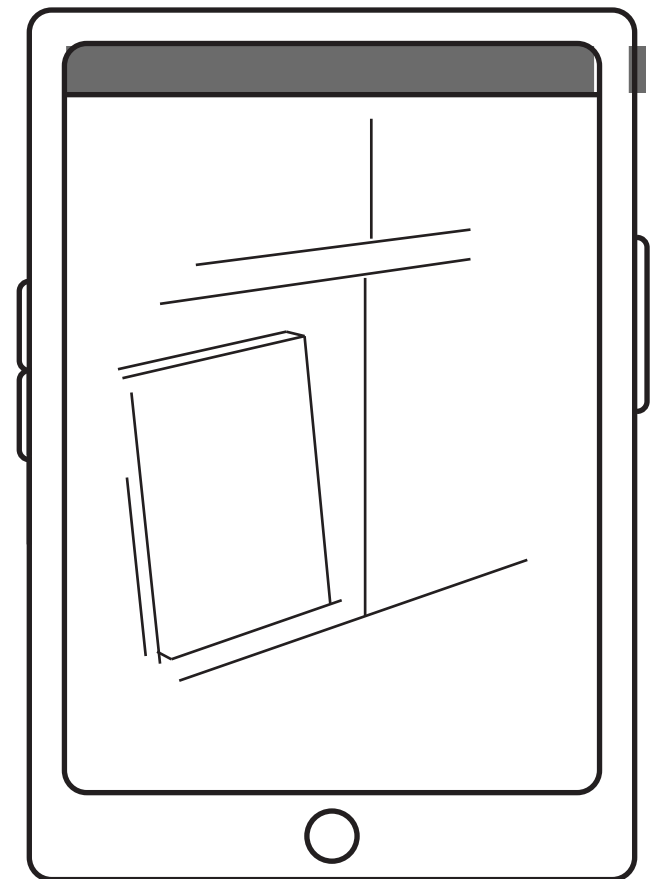
가장 가까이 있는 마커를 인식한다.
말이 걸어다니며 북을 연주한다.



말이 가는 방향을 따라간다.
두번째 마커를 만날 수 있다.



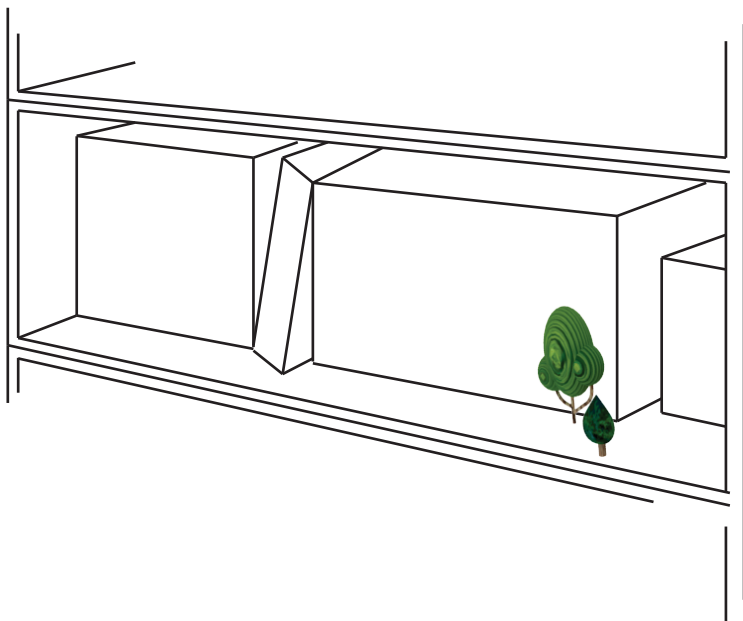
두번째 마커에서는 개가 추가된다.
계속해서 따라가면 세번째 마커를 만난다.



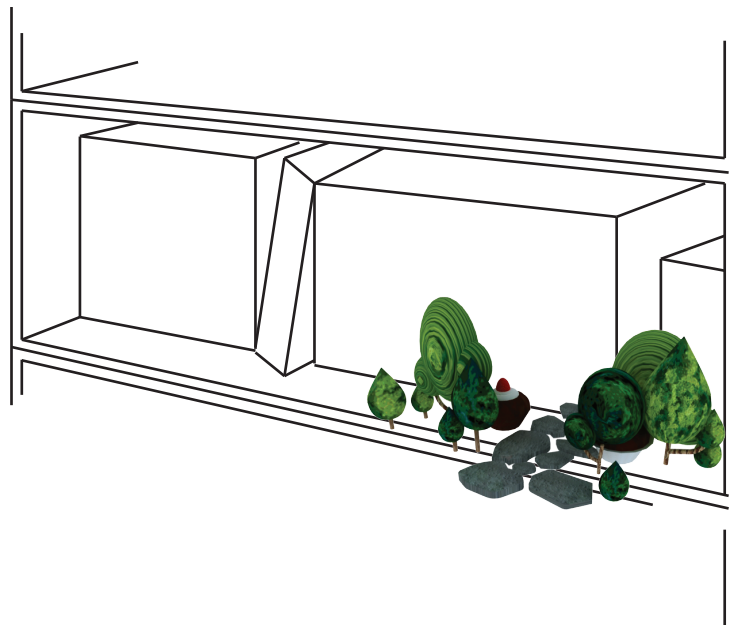
세번째 마커를 만난다.
모든 동물들이 연주하는 것을 볼 수 있다.

Design

1



2



3

