캡스톤디자인 제안서

GPS 기반 구전설화제공 어플리케이션 개발

고고썰

2022-04-05

목 차

1. 프로젝트 수행 목적 2

제시된 아이디어가 필요하게 된 경제, 사회, 문화적 배경

유사 콘텐츠의 존재

2. 프로젝트 결과물의 개요 3

프로젝트 결과물 설명

프로젝트 결과물의 그림

프로젝트 결과물의 구조

현실적 제약조건

기존 소스, 다른 과목 결과물 등 자료 이용

개발 기술

3. 결과물로서 제출할 실적물 7

4. 역할분담 및 일정 8

참고자료 8

1. 프로젝트 수행 목적

설화와 대한민국 문화재를 결합한 어플리케이션을 기획·제작하려고 한다. 설화는 민중들의 삶에 깊이 파고들어 시대를 대변하고 또 시대를 반영해왔다. 설화 속에 담겨 있는 소재들은 현대적으로 해석하여 지역문화콘텐츠로 개발될 충분한 가치가 있다. 그러나 오랜 시간 동안 구전되어 보존되고 있는 설화의 탄탄한 스토리에도 불구하고 사람들의 관심이 저조하여 지역 설화의 문화적 가치가 소멸되어 가고 있다. 따라서 여행과 설화를 결합한 어플리케이션을 만들어 대중들에게 설화를 알리고 지역문화 발전에 도움을 주고자한다. 또한 이용자는 서로의 여행기록을 공유하며 즐거움을 얻을 수 있다. 기록된 설화가 다시 민중속에서 구전되어 생명력있는 문화콘텐츠로 재창조될 수 있을 것이다.

a. 제시된 아이디어가 필요하게 된 경제, 사회, 문화적 배경

대한민국 스토리 공모대전'을 주관하는 한국콘텐츠진흥원에 따르면 최근 4년간 수상작 중 '설화 콘텐츠'는 46%를 차지했다. 2012년 대상작 '반인전'은 임금이 휘하의 비밀 병력을 승려로 위장해 훈련시켰다는 '묘적사 설화'. 2013년 대상작 '한주'는 고구려 왕과 백제 처녀의 사랑을 다룬 '한씨 미녀 설화'를 각색했다.

외국에서도 설화 전설 신화에서 모티프를 딴 작품들이 세계화되고 있다. 영화 반지의 제왕의 원작인 J. R. R 톨킨의 <반지의 제왕>은 바그너의 오페아 '니벨룽의 반지;에서 영향 받은 작품이며 '니벨룽의 반지'는 게르만 민족의 대서사시를 재구성한 작품으로 북유럽 신화의 내용을 담고 있다. 또한 어벤져스: 에이지 오브 울트론 등장인물 중 토르는 북유럽신화에 나오는 신이다. 전편 '어벤져스'에 나오는 악역 '로키'는 토르의 이복동생으로, 북유럽 신화에서 등장한다. 영화 장화, 홍련은 한국 고전소설 ' 장화홍련전'에서 모티브를 따왔다.

설화의 형태로 남아있는 이야기들을 발굴해서 정리하는 일은 후대를 위해서도 상당히 중요한 일이다. 그밖에도 효와 정절, 의리와 예절, 무속 및 민속에 관한 이야기들이 도처에 산재해 있다. 이러한 이야기들은 현존하는 지역원로들의 생생한 고증을 통해 정리해야 할 시급한 과제이기도 하다. 설화를 재현한 연극이나. 문학 작품, 영화 기타 양식들은 사람들로 하여금 쉽게 빠져들게 하는 매력을 지니고 있어 문화 콘텐츠로 개발할만한 충분한 가치를 지니고 있다. 특히 다양한 취향을 지닌 현대인들에게 어떠한 방법으로 접근하느냐에 따라 무한한 문화적 가치를 지닌 자산이 될 수도 있다. 거리나 공원 조성에 있어서 설화와 관련 있는 이름을 짓는 일도 매우 의미 있는 일이다. 설화를 소재로 이용한 문화콘텐츠의 개발 노력을 통해 예술적인 보편성과 특수성을 확보한다면 또 하나의 훌륭한 문화 상품이 될 것이며, 시민들의 의식 고양에도 큰 역할을 할 수 있다.

b. 유사 콘텐츠의 존재

한국문화원연합회 지방문화원 원천콘텐츠와 한국향토문화 대백과 사전에는 지역설화에 대한 정보를 제공하고 있다. 하지만 일상에서의 접근성 부재로 인해 설화가 생소한 이야기가 되었다. 스토리창작자 입장에서 검색이 어렵다.

2. 프로젝트 결과물의 개요

a. 프로젝트 결과물 설명

한국관광공사 및 문화재청과 같은 공공기관과 협력하여 여행이나 설화에 관심있는 시민들을 대상으로 진행하는 프로젝트이다.

메인메뉴는 다음과 같이 구성되어 있다. 내주변, 인기메뉴, 검색, 포스팅, 설화, 문화재, 마이페이지 이다.

홈화면: 어플리케이션의 사용법에 대한 설명과 설화, 문화재, 개인포스팅이 사진, 해시태그와 함께 랜덤으로 노출된다.

내주변 메뉴: GPS기술을 활용하여 이용자 주변 지도를 도출하고 인근 문화재를 화면 하단에서 알아볼 수 있게 한다. 검색 기능을 활용하여 검색한 문화재와의 지도상 거리 등을 시각화하여 표현한다.

인기메뉴: 인기 포스팅과 문화재를 분류하여 업데이트한다.

검색메뉴: 인기검색어, 추천해시태그, 지역검색으로 나뉘어 진다. 검색 텍스트가 포함된 글들이 검색되도록 설계한다.

포스팅메뉴: 어플 이용자들이 코스를 직접짜고 여행 후기를 작성하여 소통하는 메뉴이다.

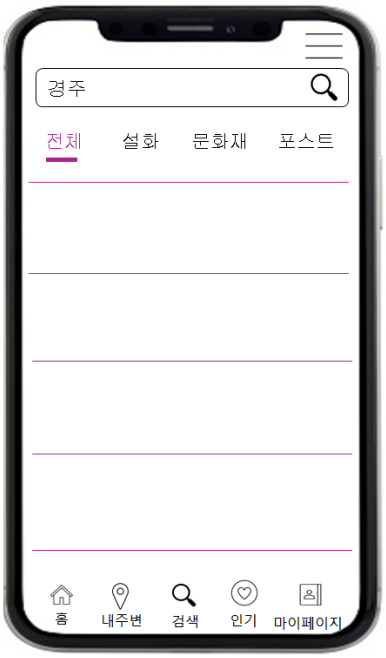
마이페이지메뉴: 이용자가 작성한 포스팅 확인할 수 있고 다른 이용자의 포스팅에 남긴 댓글, 좋아요, 평가등을 확인할 수 있다. 추가적으로 이용자가 저장한 문화재/설화 관련 오디오북도 확인 할 수 있다.

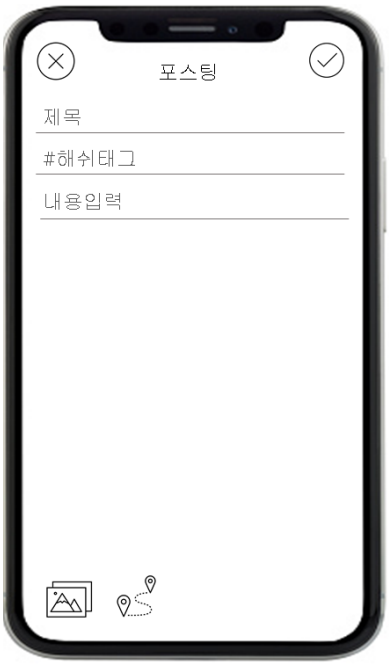
설화메뉴: 설화 내용을 텍스트 형식으로 보여준다. 하이퍼링크 기술을 활용하여 내주변 메뉴와 연동되며 네이버 클로바를 활용한 오디오북 서비스, 관련문화재 링크서비스가 제공된다.

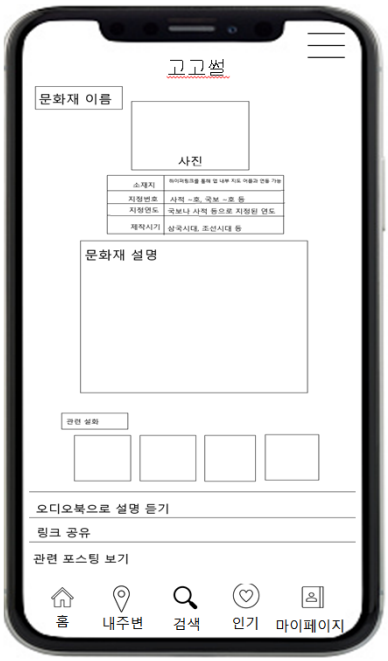
문화재메뉴: 문화재 생산 연도와 지정번호, 사진 등을 제공하며 링크 기술을 활용하여 설화 메뉴와 연동된다.

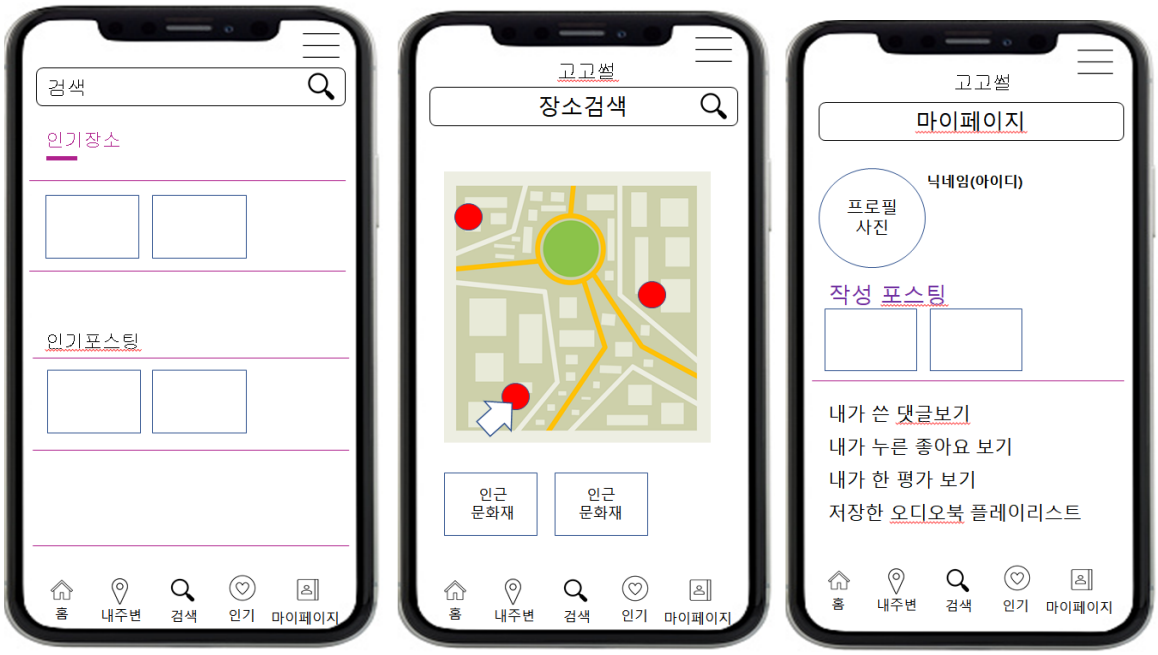
b. 프로젝트 결과물의 그림

순서대로 홈화면, 검색메뉴 화면1-2, 포스팅 작성 화면, 문화재메뉴 화면, 설화메뉴 화면, 인기메뉴화면, 내주변메뉴 화면, 마이페이지메뉴 화면









c. 프로젝트 결과물의 구조

d. 현실적 제약조건

경제성: 모바일 어플리케이션이기에 개발 및 유지보수 비용이 적을 것이다.

윤리성: 포스팅 메뉴에서 윤리문제에 어긋나는 기록물이 생산될 우려가 있다. 신고하기 기능을 적극 활용하여 이러한 문제를 최소화 할 것이다.

신뢰성: 신뢰할 수 있는 정보 제공을 위해 검증된 기관에서 제공하는 정보들만을 활용할 것이다.

사회에 미치는 영향: 프로젝트는 설화를 자연스럽게 알리는 것이 목적이기 때문에, 지역 설화를 보존하며 홍보까지 할 수 있는 효과가 있다. 더 나아가 지역경제 활성화 등의 긍정적인 영향을 끼치게 될 것이다.

e. 기존 소스, 다른 과목 결과물 등 자료 이용

Adobe XD: 프로젝트 결과 콘텐츠를 디자인 소프트웨어인 adobe xd를 사용하여 구현

GPS 서비스 이용

네이버 클로바 활용: 오디오북 서비스

모바일 어플리케이션: Odii, 대한민국구석구석, 여행노트

참고 사이트 한국향토문화전자대전(grandculture.net)

국가문화유산포털(heritage.go.kr)

지역N문화(nculture.org)

f. 개발 기술

- 스마트메이커는 인공지능 기술을 채택한 GUI방식의 도구를 활용하여 그림을 그리듯이 화면 디자인만 해주면 앱을 자동으로 만들어주는 새로운 프로그래밍 방식이다. 제작할 대상에 대한 디자인 작업만 해주면 개발과 관련된 나머지 모든 공정은 최신 인공지능 엔진이 자동 처리해주는 혁신적인 SW공학 기술을 채택하고 있다. 특히 스마트메이커는 SW기술 분야에서 오랫동안 모든 문제의 근원이 되어온 코드라는 개념과 코딩이라는 작업을 최초로 완전히 제거하고 개발관련 모든 작업을 자동화함으로써 종래와 같이 단순반복 작업을 할 필요가 없고 단한번 개발로 이질적 운영 체제와 다양한 규격의 단말기에서 그대로 운영할 수 있는 가장

이상적 기술환경을 제공하고 있다.

- 무료로 무상 다운로드 되는 스마트메이커 스탠다드 버전 제품은 업무용 및 비즈니스용 사용되는 1%미만 소수 기능을 제외하고 실제 사용할 앱(App), 북(Book), 웹(Web) 등 어플리케이션 프로그램의 제작 및 실행에는 아무런 제약이 없다는 특징이 있다.
- 저작 솔루션의 주요 기능들이다.

- 제작 과정은 5단계로 나누어 볼 수 있다.

Step1	운영환경설정
Step2	앱 기능 구현하기
Step3	디자인 적용 및 저장하기
Step4	패키지 생성하기
Step5	패킹 및 배포하기

1. 결과물로서 제출할 실적물

1)스마트메이커를 통해 제작한 어플리케이션

2)어플리케이션 구동 영상

2. 역할분담 및 일정

팀장: 이서영 서기: 김수아

5주차	**팀명 및 구체적인 역할분담**
6주차	**제안서 완성 및 발표**
7주차	**자료조사(경주의 설화)**
8주차	**자료조사(경주의 문화재)**
9주차	**어도비 프로그램 활용, 어플리케이션 구현1**
10주차	**어도비 프로그램 활용, 어플리케이션 구현2**
11주차	**어도비 프로그램 활용, 어플리케이션 구현3**
12주차	**피드백 및 수정1**
13주차	**피드백 및 수정2**
14주차	**피드백 및 수정3**
15주차	**최종 수정**
16주차	**결과물 발표**

참고 자료 (사이트)

이 제안서 쓰는 과정에서 참조한 책, 자료, 논문, 사이트 나열

https://blog.hanabank.com/1099

트립톡(triptalk)

https://www.donga.com/news/Culture/article/all/20190903/97247999/2