

CONTENTS

모시는 글 / 격려의 글 ————— page.02

Website / Web Service

01 팝업존 ————— page.05
이재영, 전민건, 조운진

02 마루바람 ————— page.06
강보성, 박종승

03 맛케터 ————— page.07
김동욱, 나지민, 백민기

04 마이핏 ————— page.08
김경섭

05 야! 가자 ————— page.09
신동석, 조원준, 한지민

06 StockInfo ————— page.10
이병선

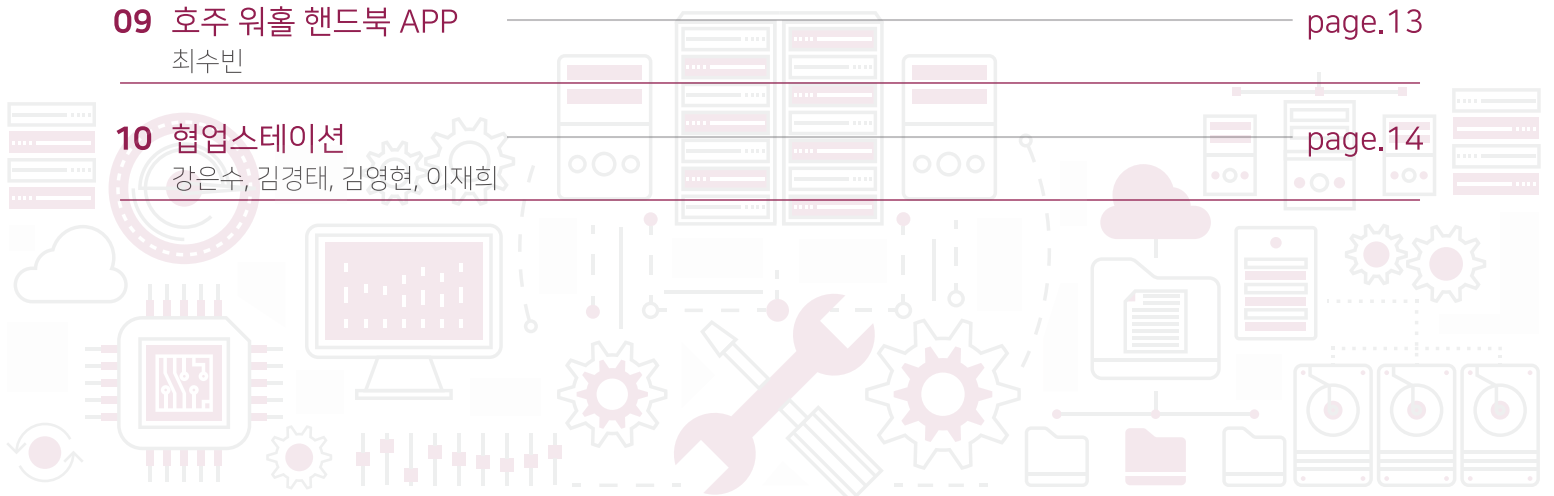
Mobile App

07 우비패스 ————— page.11
문지은, 한규영

08 미생물 콜로니 카운터 ————— page.12
김경태

09 호주 워홀 핸드북 APP ————— page.13
최수빈

10 협업스테이션 ————— page.14
강은수, 김경태, 김영현, 이재희



Embedded HW/SW

- 11 블리즈 팬** _____ page.15
김경진, 명석진, 신현국
- 12 ABC 유모차** _____ page.16
김영운, 박도은, 박한민
- 13 저희랑 스프링클러 샤워 하실래요?** _____ page.17
김지현, 윤인수, 이동준
- 14 스마트팟** _____ page.18
김영현, 이재희
- 15 차량 트렁크에 부착하는 다목적 반자동 리프팅 시스템** _____ page.19
순천향대학교_이현준, 김영훈, 김민주, 이승복

Game S/W

- 16 던전타워서바이벌** _____ page.20
노형래
- 17 꿈 전시관** _____ page.21
김민태, 김준수, 김진우
- 18 모리벤처** _____ page.22
김형기, 김희선, 송재은, 이동헌
- 19 교수님 집에 가고 싶어요** _____ page.23
염선영, 우수안, 진솔
- 20 탈출냥이** _____ page.24
김서영, 황현지
- 21 괴도루팡** _____ page.25
김민서, 김성주, 황동하
- 22 HC 프로젝트** _____ page.26
이주형, 이효신

팝업존



이재영

전민건

조운진

작품 개요

기업들이 팝업스토어를 통해 브랜드의 가치를 직접 경험할 수 있는 공간으로 사용해오고 있음. 그러나 다양한 브랜드에서 개별적으로 진행되어 정보가 산재되어있음

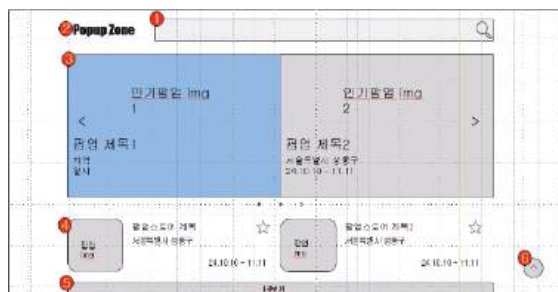
정보 검색의 편의성을 위해 다양한 팝업스토어의 정보를 쉽게 찾아볼 수 있는 플랫폼 역할을 할 수 있도록 제작됨

개발 목적

- 팝업스토어 정보를 한데 모아 제공
- 팝업스토어 이용자들의 편의성 증대
- 팝업스토어 정보 커뮤니티로의 발전
- 성수동의 다양한 팝업스토어 정보를 한데 모아 제공하고, 팝업스토어를 찾고자 하는 사람들의 편의성을 증대하며, 사용자들간 팝업 스토어의 정보, 후기를 공유하는 커뮤니티로 발전시킴

개발 내용

- **팝업스토어 소개 기능**
 - 관리자페이지에서 지자체 홍보 SNS, 팝업 홍보 SNS, 브랜드 홈페이지, 옥외광고, SNS 광고를 통해 얻은 정보를 요약 및 제공, 누락된 팝업스토어는 '팝업 제보' 게시판을 통해 제보받음
- **검색기능**
 - 키워드 검색을 통한 해당 관련 팝업스토어 정보 제공
- **인기 팝업스토어 정보 제공**
 - 댓글, 관심팝업 설정 등의 평가를 종합해 인기 팝업스토어 정보를 메인 화면에 제공
- **후기 기능**
 - 소셜 로그인을 통한 회원들의 후기 작성기능 제공
- KaKao Developers에서 제공하는 Api를 적용하여 제공



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 팝업스토어 이요자의 정보 접근성 증가
- 팝업스토어 시장의 활성화
- 팝업스토어 방문으로 인한 해당 기업 매출의 증가
- 팝업스토어의 경험이 없는 기업도 다양한 기업의 정보를 참고 가능
- 팝업스토어 전용 플랫폼이 아닌 문화, 예술, 전시를 포함한 다방면 플랫폼으로 발전
- 더욱 다양한 기업들의 홍보 플랫폼으로 활용
- 해당 지역 방문자 증가로 인한 경제 활성화

마루바람



강보성

박종승

작품 개요

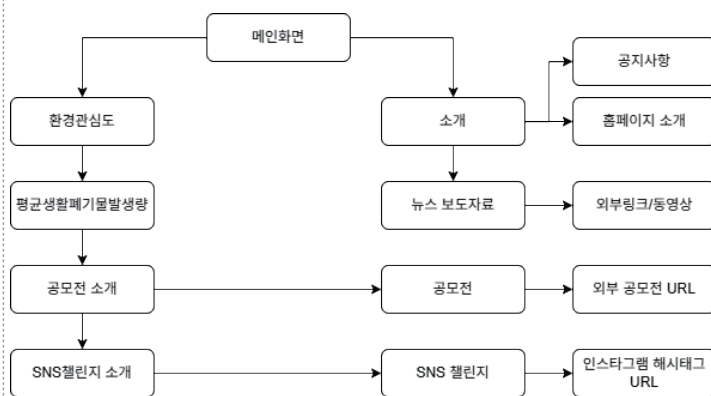
- 갈수록 떨어져가는 대한민국의 환경보호 인식
- 환경보호를 중요시 하는 국민들도 실생활에서는 환경친화적인 행동을 어려워함
- 떨어지는 **환경보호 인식을 상승**시키고, 조금 더 친화적인 방식으로 **친환경적인 실생활을 독려**할 수 있는 웹사이트를 제작하고자 함

개발 목적

- 국민의 환경 보호에 대한 인식 개선
- 국민 친화적인 “실생활 속 환경보호” 독려
- 대한민국의 환경보호 인식은 매년 떨어져가고, 실생활 속 환경친화적 행동을 어려워하는 국민들의 떨어지는 환경보호 인식을 상승시키고, 더 친화적인 방법으로 실생활 속 **환경보호를 독려**함

개발 내용

- **환경보호 홍보**
 - 전국에서 진행하는 **환경보호 관련 공모전/캠페인 홍보**
- **SNS 연동**
 - SNS, 인스타그램 연동: 환경보호 관련 인증글 작성
- **뉴스 제공**
 - 대한민국 환경위기 관련 뉴스와 언론 자료들을 게시
- **그밖의 기능**
 - 실생활에 적용할 수 있는 분리수거 팁, 대한민국 환경 관련 게시글



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 친환경 SNS 인증 글/챌린지의 활성화로 **국민들의 분리수거 실천율 증가**
- 국민들에게 대한민국 환경에 대한 관심을 유발, 관련 **공모전과 캠페인 홍보**
- 뉴스 및 언론자료의 게시로 대한민국 환경위기에 대해 경각심을 가질 수 있음
- 대한민국 친환경 굿즈 제작 및 판매, 혹은 외주로 인한 수익
- 웹 페이지 광고 게시로 인한 수익

맛케터



김동욱

나지민

백민기

작품 개요

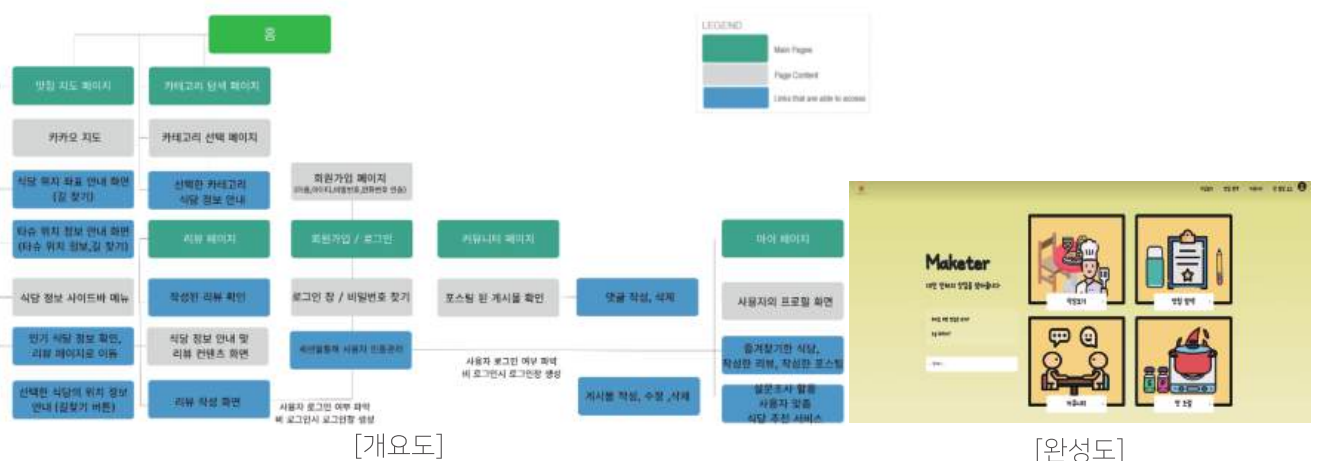
맛집 탐방을 취미로 하는 20-30대 청년들이, 대중교통 이용 시 배차 시간이 길고 여러 번의 버스 환승이 번거로운 문제를 겪고 있음. 이들은 **개인의 입맛에 맞는 맛집을 방문하고 싶어하며, 자신만의 맛집 리스트를 저장하고 소개하는 기능을 원함**. 이들은 팀결여가기에는 거리가 멀고 버스를 이용하기에는 시간이 많이 걸리는 문제를 해결하고자 함

개발 목적

대전의 다양한 음식 문화와 숨겨진 맛집이 많지만, 많은 사람들이 개인 취향에 맞는 식당을 찾기 어려운 상황이 자주 발생함. 기존의 검색 방식으로는 시간이 많이 소요되고 만족스러운 선택이 어려운 문제를 해결하기 위해, 대전 지역 사용자들의 입맛을 분석하여 맞춤형 식당을 추천하고자 함. 이를 통해 개개인이 선호하는 맛집을 빠르게 찾고, 대전의 음식 문화를 더 깊이 즐길 수 있도록 함. 또한 사람들이 원하는 식당을 정확하게 방문할 수 있도록 지도 및 길 찾기 기능을 도입해 사용자가 빠르고 정확하게 도착 할 수 있도록 할 뿐만 아니라 대전의 자전거 대여 서비스인 타슈의 위치 정보를 안내하여 친환경적인 이동수단을 적극 이용하도록 함으로써 대전 지역의 교통혼잡을 줄이고 지속 가능한 도시 환경을 조성하고, 대전지역의 친환경적인 문제 또한 해결하고자 함

개발 내용

- **길 찾기 기능**
-현재위치에서 해당 식당까지의 최단거리 네비게이션 기능을 함
- **리뷰 & 커뮤니티**
-간단한 CRUD 기능을 통해 삭제 추가 수정할 수 있음
- **설문조사 & 마이 페이지**
-사용자 개개인의 입맛에 맞는 식당을 찾을 수 있음



기대 효과 및 활용 방안

- 맛집을 찾는 20~30대 청년들을 유도하여 **대전 지역의 활성화**
- **대전 지역 맛집에 대한 빅데이터를 구축하여 2차적인 가치를 창출할 수 있음**
- **대전지역의 대표적인 맛집 플랫폼이 될 수 있음**
- 식당 홍보를 통해 식당과의 **협업으로 수입과 지역활성화**를 이룰 수 있음
- 빅데이터로 선정한 대전의 인기 맛집을 중심으로 청년들이 직접 맛보고 평가하는 탐방 축제를 열어, 쿠폰과 할인 혜택을 제공하며 **지역 경제를 활성화**

마이핏



김경섭

작품 개요

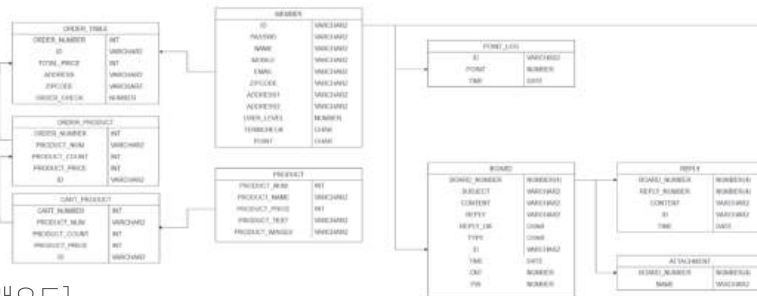
광범위한 패션 세계에서 본인의 체형과 트렌드에 맞는 옷과 액세서리 등을 구매 희망하는 소비자들을 위한 남성 쇼핑몰 홈페이지

개발 목적

- 개인 체형 맞춤
- 트렌드에 맞는 스타일 추천
- 다양한 남성용 상품 제공

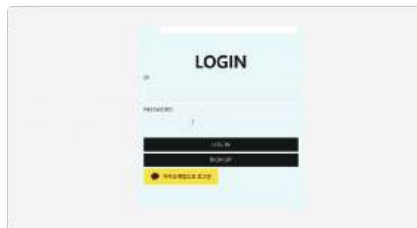
개발 내용

- **카테고리**
-이용자가 원하는 목록으로 빠른 이동 가능
- **게시판**
-이용자가 각종 이벤트와 문의 등을 이용 가능
- **쿠폰**
-이용자가 쉽게 사용가능한 쿠폰을 제공함



[개요도]

- 사용자 관리 및 인증
- 프로모션 및 마케팅 도구
- 제품 카탈로그 및 관리
- 고객 지원 및 문의 관리
- 장바구니 및 주문 관리
- 관리자 대시보드
- 배송 관리 및 추적
- 알림 및 피드백 시스템
- 리뷰 및 평점 시스템



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- **매출 증대:** 온라인을 통한 지속적인 판매 채널이 확보됨에 따라 고객 접근성이 높아져 매출이 증가
- **고객 만족도 향상:** 사용하기 편리하고 직관적인 쇼핑몰은 고객의 쇼핑 경험을 개선하여 만족도를 높임
- **데이터 기반 의사 결정:** 고객의 쇼핑 패턴, 인기 상품, 구매 빈도 등의 데이터를 수집하고 분석하여 시장 트렌드를 파악

야! 가자



신동석

조원준

한지민

작품 개요

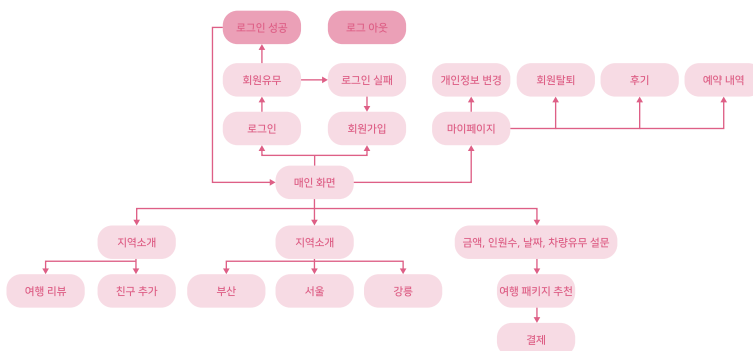
기존 여행 추천 사이트는 숙소와 차량만을 예약할 수 있음. **여행객은 여행 정보를 검색할 때 많은 시간과 부담감을 느낌.** 본 연구에서는 소비자가 금액과 날짜를 먼저 입력하면 금액에 맞춘 음식점과 차량, 숙소, 관광지 등 여행 일정을 알려주고자 함. 하나의 사이트에서 모든 계획을 수립 할 수 있도록 하기위해 이 금액에 따른 여행추천 사이트를 개발하게 되었음

개발 목적

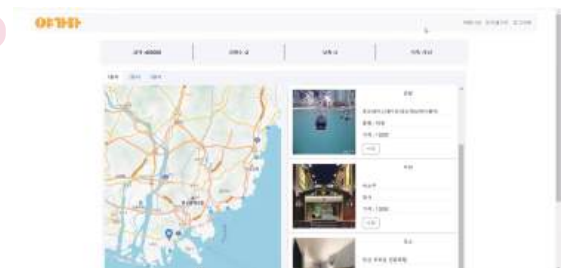
- 여행에 대한 진입장벽을 낮춤
- 종합적인 비용 감소
- 사이트 내에서 카카오 맵을 통해 여행 경로 직관적 향상
- 여행객 개인의 취향에 따른 여행지 추천 기능 제공
- 커뮤니티 기능 제공으로 여행 취향에 맞는 사람끼리의 새로운 만남의 기회 제공

개발 내용

- 커뮤니티:** 커뮤니티에서 여행 후기를 작성할 수 있음
- 설문조사:** 다양한 설문조사를 통해 사용자의 기호를 파악함, 설문조사 결과 값은 알고리즘에 활용됨
- 지도 및 위치 정보:** 지도는 카카오맵 api를 사용함 지도를 제공하여 관광지의 위치를 직관적으로 볼 수 있음
- 패키지 추천:** 저장된 설문조사 값과 메인 화면에서 입력한 금액, 날짜, 인원수, 지역을 통해 여행 패키지를 추천해줌 난수 설정을 통해 같은 값을 입력하더라도 여행 패키지는 매번 다른 값을 가짐
- 키워드:** 야놀자 사이트의 요약된 후기에서 키워드를 추출함 키워드의 종류로는 (편리한 위치, 편의 시설, 깔끔한, 친절함, 경치, 가성비, 조용함) 등
- 수정:** 패키지에서 수정이 가능하도록 비슷한 리스트들을 화면에 띄워줌
- 여행 내역:** 여행 내역을 확인할 수 있는 페이지, 일정을 공유 할 수 있도록 링크 복사 버튼과 여행지 일정 페이지로 이동하는 버튼 구현



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 여행 계획 및 여행지 정보 수집을 한번에 해결할 수 있음
- 여행 과정의 간소화 및 여행 비용 절감의 효과를 기대할 수 있음
- 여행 계획 및 경로 공유 기능을 이용한 편의성 효과를 기대할 수 있음
- 커뮤니티를 이용하여 다수의 후기 및 리뷰로 여행의 질 향상 효과를 기대할 수 있음

StockInfo



이병선

작품 개요

주식 투자 인구가 코로나 시대에 급격하게 늘어 2023년 기준으로 1400만명을 넘어섬. 하지만 원하는 주식 정보를 한곳에 모아놓은 사이트의 수요가 있을 것 이라 생각하여 해당 프로젝트를 기획하였음

개발 목적

- 공시, 재무, 실적발표 등 주식 정보를 맞춤형으로 제공하여 사용자가 회사의 가치를 효과적으로 평가할 수 있도록 지원
- 사용자가 단순한 데이터 조회를 넘어, 자신의 관심 종목에 맞춘 데이터를 활용해 시장 트렌드를 쉽게 파악할 수 있도록 도움
- 주식 데이터 시각화 및 예측 모델을 통해 사용자가 시장 흐름을 이해하고 분석 능력을 키울 수 있는 플랫폼 경험 제공

개발 내용

▪ 캘린더 기반 주식 정보 제공

- 월간 뷰 : 한 달 동안의 주요 일정을 제공
- 색상 코드: 일정 종류에 따라 색상 구분(FDA 주항색, 실적 발표 초록색 등)
- 날짜별 일정 표시: 주요 일정은 간단한 텍스트나 아이콘으로 표시, 클릭 시 세부 정보 확인

▪ 즐겨찾기 및 맞춤형 정보

- 관심 종목에 대한 맞춤형 정보를 제공
- 즐거찾기 종목의 세부 정보를 확인하거나 관련 뉴스, 일정으로 바로 이동 가능

▪ 신뢰성 있는 데이터 연동

- DART(금융감독원 전자공시) 데이터를 가져와 신뢰성 있는 정보 제공
- 종목 공시 정보를 가져온다



[개요도]

▪ 뉴스 및 공시 정보

- 뉴스 탭: 날짜별로 정렬된 최신 주식 뉴스를 제공, 클릭 시 세부 내용 확인
- 공시 탭: DART 공시 정보를 통해 종목별 주요 공시 내용을 실시간 제공

▪ 종목 정보 및 실시간 주식 차트

- 종목 정보 박스: 종목의 현재가, 재무 상태, 실적 등을 제공
- 실시간 차트: 가격 변동, 등락률, 거래량 등 주요 데이터를 테이블 형태로 실시간 제공

▪ 사용자 인터페이스

- 탭 구조: 뉴스와 공시 간 빠른 전환
- 리스트 뷰: 날짜별 뉴스와 공시를 목록 형태로 표시
- 주요 뉴스 섹션: 카드 형식으로 사진과 제목 제공, 클릭 시 원문으로 이동



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- **초보 투자자들에게 정보 제공:** 투자자들이 관심을 가지는 주요 일정(FDA 승인 일자, 실적 발표 일 등)을 한눈에 확인할 수 있어, 정보 검색에 드는 시간을 줄이고 의사 결정 속도를 높일 수 있음
- **초보 투자자들 리스크 관리:** FDA 승인 일정이나 재무 보고 일정에 맞춰 포트폴리오 조정 가능
- **사용자 맞춤형 알림 서비스:** 사용자들이 특정 기업 또는 일정에 대해 정보를 받을 수 있도록 설정할 수 있음
- **기업 이벤트 캘린더:** 개별 기업의 실적 발표 일자, 주주총회, FDA 승인 등과 같은 중요한 이벤트를 한눈에 볼 수 있는 캘린더를 제공합니다. 이를 통해 투자자들은 전략적인 투자 결정을 내릴 수 있음
- **즐거찾기:** 관심 종목에 대한 맞춤형 정보 제공 기능해 원하는 정보를 손쉽게 찾아봄

우비패스



문지은

한규영

작품 개요

최근 기후 변화로 인해 도시 지역에서는 갑작스러운 비가 자주 발생함. 갑작스러운 기후 변화는 도시 거주자, 특히 바쁜 일정을 가지고 돈이 없는 20대 대학생들에게, **날씨 변화에 즉각적으로 대응할 수 있는 편리한 우산 관리 시스템이 필요함**

개발 목적

- 우산이 필요한 학생들에게 우산 제공
- 직관적인 UI/UX 설계
- 우산 대여 및 반납 과정 효율화
- 우산이 필요한 목원대 학생들이 쉽게 사용할 수 있는 직관적인 UI/UX를 설계하여 QR 코드 스캔, **우산 대여 및 반납 과정이 간단하고 빠르게 이루어질 수 있도록**, 앱의 디자인과 동작을 사용자 중심으로 최적화

개발 내용

- **QR 코드 기반 우산 대여 및 반납 기능**
-우산마다 부착된 QR 코드를 스마트폰 앱을 통해 스캔하면, 즉시 우산을 대여할 수 있으며 반납 시에도 같은 방식으로 우산 보관함 QR 코드를 스캔하여 간편하게 반납 처리
- **우산 대여 위치 정보 제공**
-앱은 사용자의 현재 위치를 기반으로 **가장 가까운 우산 대여 스테이션의 위치를 실시간으로 안내**. 지도 또는 리스트 형태로 근처 대여 지점을 찾아볼 수 있음
- **사용자 계정 및 대여 기록 관리**
-앱은 사용자별 계정을 통해 **대여 및 반납 기록을 관리**. 대여한 우산의 상태, 대여 시간, 반납 여부 등을 실시간으로 확인할 수 있음
- **연체 및 분실 관리 기능**
-우산을 반납하지 않은 사용자를 관리하는 **반납 알림 시스템**을 통해 우산을 반납하도록 함
- **앱 인터페이스(API 및 클라이언트 사이드)**
-QR 코드 인식 및 처리: 앱의 카메라를 사용해 우산에 부착된 QR 코드를 스캔하여 파이어베이스 서버로 데이터를 전달
-위치 기반 서비스: kakao Maps API나 GPS를 통해 사용자에게 가까운 우산 스테이션 위치를 제공



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- **경제적 이득:** 우산을 구매하지 않고 필요한 순간에 빌려 경제적인 부담을 줄일 수 있음
- 편의점에 있는 우산들이 적어지거나 가격이 감소할 것
- **환경 보호:** 일회용 우산 사용을 줄임으로써 자원 낭비를 줄일 수 있음
- **도시 공공시설:** 대학 캠퍼스, 회사, 지하철역, 버스 정류장 등 도시 공공시설에 우비패스 시스템을 설치하여 시민들이 우산을 편리하게 이용
- **광고 및 마케팅:** 지자체나 기업과 협력하여 광고 공간으로 활용하거나, 프로모션을 진행하여 서비스 홍보를 강화

미생물 콜로니 카운터



김경태

작품 개요

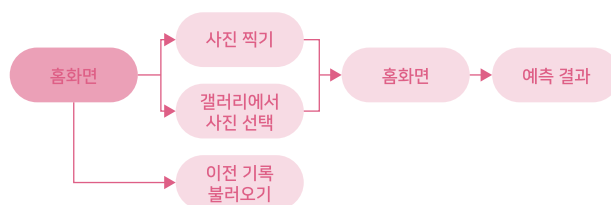
이 프로젝트는 소규모 실험실에서 **미생물 콜로니 계수를 자동화하여 수동 집계에서 발생하는 시간 소모와 인적 오류를 줄이는 앱**임. 기존 상용화된 자동 집락 계수 시스템의 정확성과 비용 문제를 해결하기 위해 머신 러닝을 활용한 정확한 집락 탐지 및 계수 기능과, 빠르고 직관적인 데이터 기록 및 열람 시스템을 제공함. 이를 통해 사용자에게 효율적이고 집중할 수 있는 실험 환경을 지원함

개발 목적

- 배양 배지에서 미생물 군집을 탐지해 계수할 수 있는 시스템
- 빠르게 결과를 볼 수 있게 심플한 인터페이스와 데이터 기록보기 시스템 제공
- 소규모 실험실의 자동화 가능성 향상

개발 내용

- **정확성과 일관성**
 - 시스템은 머신 러닝을 사용하여 정확한 군집 계수를 제공하고, 이를 통해 인적 오류를 줄이고 여러 샘플과 운영자 간에 일관성을 보장함
- **효율성**
 - 앱으로 처리하는 방식은 미생물 배양 배지를 분석하는 데 필요한 시간을 크게 줄여 실험실에서 더 많은 양의 샘플을 처리할 수 있음
- **확장성**
 - 이 시스템은 다양한 미생물 종, 배양 배지 유형, 연구 또는 임상 환경에 적용할 수 있어 다양한 요구 사항에 매우 잘 적응할 수 있음
- **사진 & 갤러리 기능**: 카메라로 찍거나 갤러리에서 저장된 사진을 불러올 수 있음
- **이전 기록 불러오기 기능**: DB와 상호 작용해서 과거에 개수를 했던 기록을 사진과 같이 볼 수 있음
- **콜로니 카운팅 기능**: 카메라나 갤러리에서 선택된 사진의 객체 탐지를 실시함



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 모델은 일관된 결과를 보장하고, 수동 계산의 오차를 줄여 데이터의 신뢰성을 향상함
- 직접 세고 기록하는 과정을 자동화 시켜 비용 절감과 노동력을 크게 감소시킴
- 미생물학 연구에 필요한 수동작을 줄임으로써 연구원들은 결과를 해석하고 탐구하는데 집중해 다른 기술을 발전시킬 수 있음
- 제약 및 생명공학 산업에서는 생산환경이나 제품 테스트에서 모니터링을 하여 프로세스의 품질과 효율성을 높일 수 있음

호주 워홀 핸드북 APP



최수빈

작품 개요

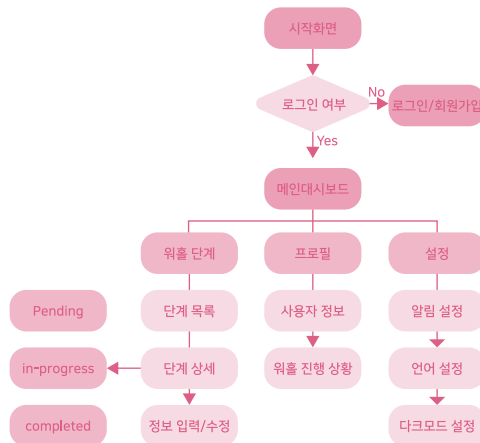
해외(호주)에서 처음 독립했을 때 겪었던 여러 불편함을 개선하고자 이 앱을 개발하게 됨. 특히, 워홀러로서 누려야 할 권리와 그 범위를 명확히 알고, 복잡한 정보들을 쉽게 접근할 수 있는 환경을 제공하는 것이 목표임

개발 목적

- 정보 부족으로 인한 불법 노동 노출 위험 감소
- 정보 탐색에 소비되는 시간과 노력 완화
- 복잡한 정보에 대한 쉬운 접근

개발 내용

- **단계별 워홀 가이드 카드 시스템**
- 앱을 열면 화면에 여러개의 카드가 순서대로 나타냄. 각 카드는 워홀 준비부터 귀국까지의 한 단계를 나타냄
- **각 카드는 세가지 색상 중 하나로 표시됨**
- 노란색: 아직 시작하지 않은 단계 / 주황색: 현재 진행중인 단계 / 하늘색: 완료된 단계
- 사용자는 손가락으로 버튼을 탭하여 요약된 진척도를 쉽게 얻을 수 있음
- **사용자(워홀러)가 카드의 메모를 수정하여 워홀 진행 상태를 저장할 수 있음**
- 각 카드에는 '체크리스트'와 '메모 입력' 버튼 기능을 담고 있음
- 입력한 정보는 카드 뒷편에 저장되어 안전하게 보관되며, 필요할 때마다 카드를 클릭하여 팝업창으로 쉽게 확인할 수 있음
- 사용자(워홀러)는 다른 워홀러들의 진척도와 출국날짜를 살펴볼 수 있음



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- **정보 접근성 개선:** 필요한 모든 정보를 한 곳에서 관리함으로써 정보 찾기에 소요되는 시간과 노력을 줄임
- **시행착오 감소:** 연결 리스트 형태의 관리로 중요한 단계나 서류를 놓치는 서류를 줄임
- **진행 상황 체크 환경 제공:** 각 단계의 상태 (미정, 대기, 완료)를 시각적으로 표시, 전체 진행 상황을 한눈에 파악
- **단계별 가이드:** 호주 착륙부터 정착까지의 전 과정을 단계별로 확인하고 관리할 수 있음
- **확장 가능성:** 호주 워홀에서 시작하여 다른 국가의 워홀 프로그램으로 확장할 수 있는 가능성이 있음

협업스테이션



강은수

김경태

김영현

이재희

작품 개요

공과대학 및 미술대학 학생들은 공모전과 해커톤에 참여하여 **전공별로 팀을 꾸리고 협업할 기회는 많지 않음**. 공과대학 학생들은 기능 구현에 집중하는 반면, 미술대학 학생들은 디자인 측면에 강점이 있지만, 이들이 함께 협업하지 않으면 시장 경쟁력이 떨어질 수 있음 또한, 공모전 및 해커톤에 대한 정보 접근성 부족, **팀 빌딩의 어려움, 경력 관리에 대한 필요성이 높아지면서 이를 해결하기 위한 플랫폼의 필요성이 대두되었음**

개발 목적

▪ 공모전 및 정보 제공 플랫폼 구축

-공모전과 해커톤 정보를 한곳에 모아, 사용자들이 쉽고 빠르게 접근할 수 있는 정보를 제공하는 플랫폼을 구축하는 것을 목표로 함

▪ 효율적인 팀 빌딩 환경 제공

-다양한 전공의 학생들이 쉽게 팀을 구성하고, 원활하게 소통할 수 있는 환경을 조성함. 채팅과 게시판 기능을 통해 사용자들이 팀원과 빠르게 소통할 수 있도록 하고, 효율적인 협업이 가능하도록 지원함

▪ 포트폴리오 관리 및 공유 기능 개발

-사용자가 공모전 및 해커톤에서 쌓은 이력을 기록하고, 이를 다른 사용자와 공유할 수 있는 포트폴리오 기능을 개발함. 이를 통해 팀을 구성할 때 필요한 정보를 제공하고, 참가자들이 자신의 성과를 체계적으로 관리할 수 있게함

개발 내용

▪ 대회 소개 기능

-공모전과 해커톤 정보를 제공하며, 분야별, 마감일 순으로 정렬하여 사용자가 쉽게 원하는 대회를 찾을 수 있음

▪ 팀 구성 지원 기능

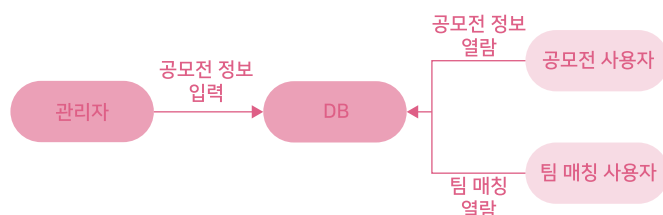
-팀원을 찾거나 팀에 합류할 수 있도록 돕는 기능으로, 게시판과 채팅을 통해 소통을 지원함

▪ 개발 도구

-Android Studio, Kotlin

▪ 백엔드

-Firebase를 사용하여 사용자 데이터, 대회 정보 팀 빌딩 게시물 등의 데이터를 관리



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 사용자의 실력 및 경력 증진
- 공모전 및 해커톤 참여 활성화
- 다양한 전공 간 협업 촉진

블리즈 팬



김경진

명석진

신현국

작품 개요

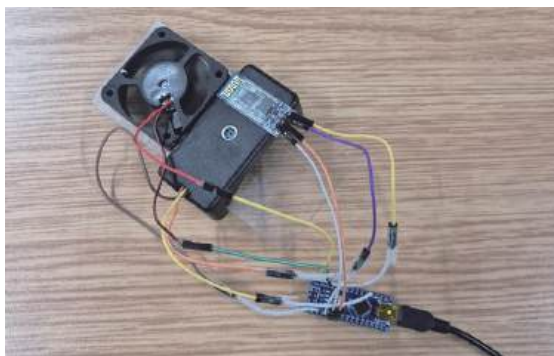
특정 상황에서 스마트폰의 발열량이 높아져 배터리의 기대 수명이 낮아짐. 퀄리티가 높은 게임, 최적화가 좋지 못한 앱, 장시간 화면을 켜놓고 있어야하는 상황에서 **최저가 휴대폰 쿨러를 제공함으로써 스마트폰의 발열량을 줄여 배터리의 기대 수명을 늘리고 사용감을 개선함**

개발 목적

- 스마트폰 발열 억제
- 배터리 기대수명 증대
- **스마트폰 사용감 개선**
 - 스마트폰 후면의 GPU 사용으로 인한 집중 발열면에 부착할 쿨러 본체 시제품을 완성. 본체와 블루투스로 연동되어 온도센서로 측정한 값을 화면에 숫자로 표시하는 어플리케이션의 개발

개발 내용

- **발열제어**
 - 쿨러를 스마트폰 후면의 발열면에 부착하여 발열의 제어
 - 본체의 메인보드와 연결된 온도센서에서 측정한 값을 보드에 입력
- **블루투스 기능**
 - 온도 센서로 측정한 값을 스마트폰 화면에 숫자로 표시
 - 입력된 값을 블루투스로 연결된 스마트폰 앱 화면에 °C로 표시



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 사용자의 스마트폰 배터리의 수명 증가
- 고사양 게임을 즐기거나, 최적화가 좋지 못한 앱을 사용할 때, 장시간 휴대폰을 켜 놓아야 할 때 등 발열을 줄여 사용감을 개선

ABC 유모차



김영운

박도은

박한민

작품 개요

유모차 안전 문제 발생에 대한 해결방안 필요성이 대두되고 있음. 자동 브레이크 시스템 유모차 개발을 통해 문제 해결하고자 하며 **부모가 유모차를 제어하는 데 필요한 위험부담을 감소시키고 유모차의 안정성을 향상시킬 것임**

개발 목적

- 가속도, 자이로, 감압 센서를 활용한 브레이크 제어
- 보호자가 발견하지 못한 장애물을 초음파 센서로 감지하여 경보
- 아이의 심박수 체크 후 이상이 있을 때 경보

개발 내용

▪ 1차

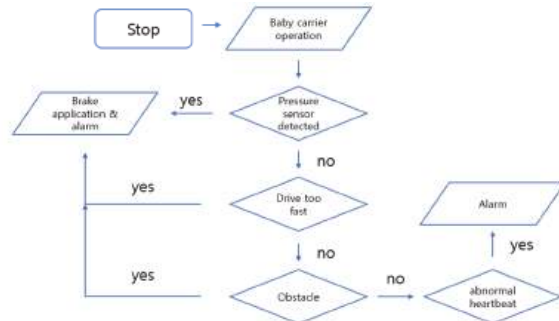
- 연구개발 목표: 가속도, 자이로, 감압 센서를 통한 브레이크 제어
- 연구개발 내용 및 방법: 가속도 센서를 통해 빠른 속력을 감지하거나 자이로 센서로 내리막길을 감지했을 때 손잡이에 압력이 없으면 브레이크가 작동되도록 함

▪ 2차

- 연구개발 목표: 초음파를 통한 장애물 감지
- 연구개발 내용 및 방법: 초음파 센서를 통해 장애물의 거리를 감지하여 가까워졌을 때 경보 후 자동으로 브레이크가 작동되도록 함

▪ 3차

- 연구개발 목표: 심박수를 통한 아이 상태 감지
- 연구내용 및 방법: 맥박 감지 센서를 통해 아이의 심박수가 달라졌을 때 경보음이 울려 보호자가 감지하도록 함



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- Assured Baby Carrier의 손잡이에서 보호자가 유모차를 잡고있는 지 감압센서를 이용하여 식별함 **감압센서에 압력이 입력되지 않을 때 보호자가 유모차를 제어하지 않는다고 판단하여 바퀴의 브레이크를 작동시킴** 사람의 손이 닿지 않았을 때 일어날 수 있는 유모차 사고를 사전에 예방할 수 있음
 - 장애물을 감지하여 경보음을 내고 일정 거리 이상 가까워지면 자동으로 제어하게 됨 길거리 하단에 존재하여 **보호자 시야에 가려진 장애물을 미처 발견하지 못했을 때 이 기능으로 충돌 사고를 예방할 수 있음**
 - 유모차에서 보통 아이와 보호자가 마주보지 않아 보호자가 아이의 상태를 실시간으로 확인하지 못함 이를 Assured Baby Carrier 내부에서 아이의 심박수를 측정하여 **실시간으로 보호자에게 아이의 상태에 대해 알려주고 경고함**
 - Assured Baby Carrier의 기능 중 자동 브레이크 기능은 유모차에서만 아니라 짐을 나를 때 사용되는 **캐리어나 마트에서 사용하는 카트 등의 내리막 안전사고가 발생할 수 있는 곳에서 다방면으로 활용이 가능함**
 - 추후 Assured Baby Carrier에 브레이크 기능뿐만 아니라 오르막길에서 밀기 편하도록 모터를 이용하여 조금의 힘으로도 **오르막길을 편하게 오를 수 있게 하는 기능**을 유모차의 무게를 최대한 증량하지 않고 사용할 수 있게
- 연구할 예정

저희랑 스프링클러 샤워 하실래요?



김지현

윤인수

이동준

작품 개요

대전 한국타이어 화재사건, 대전 현대 프리미엄 아울렛 화재사건 등 화재 초기대응 미흡, 화재 센서 오작동으로 인한 대전의 사고들로 이와같은 사고가 재발하지 않기 위해 프로젝트를 기획함

개발 목적

- 자동감지 및 알림 서비스 설비
- 초기 화재진압을 위한 스프링클러 및 배터리 백업 시스템
- 사각지대 최소화하여 대형 화재 예방
- 기존 스프링클러는 화재를 늦추는 것이 목적이지만, **스마트 스프링클러는 화재 발생 위치에 직접 물을 분사하여 초기 화재진압이 목적**이며 초기에 화재를 진압함으로써 화재 시 발생하는 2차 피해를 최소화 함. 또한 대형 화재가 일어나는 이유 중 하나인 사각지대를 최소화하여 대형 화재를 예방함

개발 내용

- X축 Y축 이동을 하며 돌아가는 시점내에 물을 분사할 수 있도록 오차 범위에 어긋나지 않게 호스를 부착하여 사용할 예정
- 구글 colab 구독을 통해 방대한 불꽃 사진자료의 객체 탐색을 시켜 학습된 최종 가중치 파일을 가져와서 사용
- 이미지 처리, 컴퓨터 비전 및 머신러닝에 사용되는 OpenCV를 사용하여 이미지를 처리하여 목표물의 X,Y 축을 계산하여 센터의 값을 찾음
- 구글 Colab 구독을 통해 방대한 불꽃 사진자료의 객체 탐색을 시켜 학습된 가중치 파일을 가져와서 사용



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 스마트 스프링클러를 통하여 화재 사고에 초점이자 최초에는 작은 불씨였지만, **대형 화재로 이어지는 시발점을 효과적으로 제거하여 주택, 상업 시설, 공장 등 다양한 환경에서 활용**될 수 있으며 인명피해, 화재로 인한 재산적 피해, 물로인한 추가 2차 피해를 줄일 수 있을 것임
- 아두이노 기반 화재 감지 센서를 활용하여 적외선, 열, 센서 등으로 **화재 초기 징후를 감지하고, 감지된 화재에 대한 신속한 대응**으로 스프링클러 시스템이 활성화되어 물을 분사하여 화재를 진압한다. **아두이노를 활용하여 상대적으로 저렴한 가격과 유지보수에 효과적**임

스마트팟



김영현

이재희

작품 개요

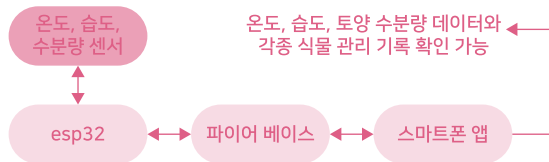
코로나19 대유행으로 **스트레스와 불안을 호소하는 사람들이 증가하면서, 정서적 안정을 위한 취미로 식물 키우기가 주목받게 되었음**. 그러나 많은 사람이 물 주기, 온도 조절, 적절한 식물 관리의 **기본 지식이 부족해 식물 관리에 실패하는 사례가 많이 발생함**. 이러한 문제점을 해결하기 위해 스마트 화분인 스마트팟을 기획하였음

개발 목적

- 실시간 대시보드 제공
- 사용자가 식물을 적시에 관리 하도록 제공
- 실시간 모니터링 가능한 센서 탑재 및 DB 연동
- **스마트폰 애플리케이션에서 스마트 화분의 토양 습도, 대기 온도와 습도 정보를 인터넷을 이용해 실시간으로 모니터링할 수 있도록 지원**하며 대시보드 등의 편의 기능을 제공함. 대표적으로 식물의 최적 조건 데이터를 제공해 사용자가 정확한 관리 방법을 이해할 수 있으며, 물을 주어야 할 때 스마트폰 앱으로 알림을 줘 사용자가 물을 주는 것을 까먹지 않게 하고 물을 너무 많이 주었을 경우 사용자에게 경고 알림음을 주어 **올바른 물 주는 습관을 지닐 수 있도록 지원**함

개발 내용

- **급수 주기 예측**
-식물 관리 패턴, 환경적 요소(온도, 습도 등), 그리고 식물의 종류에 따른 수분 요구량을 분석해 최적의 물주기 주기를 예측함
- **실시간 식물 관리 모니터링**
-esp32 모듈과 토양 습도 센서, 온습도 센서를 사용해 식물의 상태를 실시간으로 모니터링함



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 급수 주기 예측을 통해 초보자도 쉽게 식물을 관리할 수 있음
- 식물을 오래 관리하는 과정에서 우울증이나 불안감을 완화하는 효과를 기대할 수 있음
- 식물 처음 키우는 사람도 관리 잘할 수 있도록 지원해 식물 키우는 것을 그만두지 않을 수 있음
- 개인이 일상 생활 속에서 손쉽게 정서적 안정감을 찾을 수 있는 도구로 활용될 수 있음
- 학교나 교육 기관에서 식물 관리와 IT 기술을 결합한 교육적 도구로 활용될 수 있음

차량 트렁크에 부착하는 다목적 반자동 리프팅 시스템 [순천향대학교]



이현준

김영훈

김민주

이승복

작품 개요

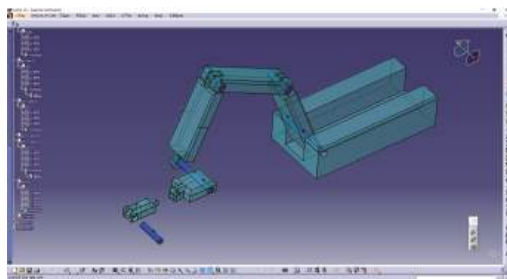
접이식 전기 자전거의 무거운 무게로 차량 적재 시 큰 힘이 필요하며 접이식 자전거의 특징점을 충분히 활용 할 수 없다는 문제점을 인식하여 이 프로젝트를 기획 하였음

개발 목적

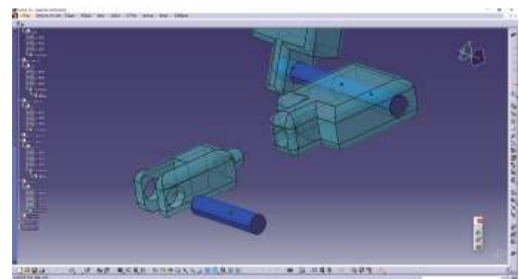
- 전기 자전거 적재를 도와주는 리프팅 시스템 개발 목표
- 다목적 리프팅 활용
- 미래 모빌리티 접목
- 사용자들에게 트렁크 적재, 보관에 대한 편리함을 제공
- 라스트 마일 서비스의 활성화

개발 내용

- **반자동 리프팅 기능**
 - 반자동으로 전기자전거, 물류, 짐 등 리프팅하여 힘을 최소한으로 사용하도록 함
- **반자동 폴딩 기능**
 - 리프팅 된 물품을 반자동으로 접음
- **공간 활용 및 짐 고정 기능**
 - 공간을 효율적으로 활용하여 적재된 짐을 고정하는 기능
- 트렁크 내부에 부착하는 다목적 리프팅 시스템은 반자동의 기능을 활용한 기계 구조적 제품임. 라스트 마일에 활용되는 전기자전거와 기타 물류, 짐 등을 리프팅 암 구조 형태의 하드웨어를 활용해 편리하게 보관할 수 있음
- 차량 트렁크 내부에 고정할 수 있는 매립형 레일, 폴딩을 위한 리프트 암, 견인 및 고정을 위한 장치가 있음



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 손쉬운 적재로 운전자에게 편리성을 제공
- 미래 모빌리티와 전기 자전거의 연계
- 전기자전거 뿐만 아니라 무거운 무게의 짐을 실어주는 Robotic Arm으로써의 활용
- 리프트 시스템에 전기자동차의 V2L 시스템을 접목하여 전기자동차와의 연계

던전타워서바이벌



노형래

작품 개요

- 게임시장이 급격히 성장함에 따라 다양한 게임이 등장하고 이중 스마트폰의 대중화로 인해 모바일 게임의 수요가 늘어났기에 이 주제를 선택하게됨
- 혼자서 게임을 하고 싶어하는 사람들을 위해 플레이어가 게임 진행 중 다양한 능력과 아이템을 선택할 수 있도록 하여, 개인의 플레이 스타일에 맞춘 전략을 구사할 수 있게함

개발 목적

- 간단하고 직관적인 게임플레이 중점
- 높은 리플레이성(Replayability)
- 추후 콘텐츠 추가에 용이하게 개발
- 던전타워서바이벌의 개발 목표는 **간단하고 직관적인 게임플레이를 중점으로 다양한 스킬과 아이템을 구현했으며**, 단순한 몬스터부터 원거리 공격을 하는 몬스터까지 다양한 적을 도입함. 각 캐릭터는 시작 스킬이 달라 **전략적인 플레이를 유도**하게 했으며, 높은 리플레이성을 보장하는 게임으로 개발되었으며, 지속적인 업데이트와 새로운 콘텐츠 추가를 용이하도록 설계됨

개발 내용

- **반복 플레이의 즐거움**
 - 다양한 조합과 전략을 통해 매번 새로운 경험을 제공 및, 지속적인 게임에 참여 환경을 조성
 - **자신만의 전략 수립**
 - 플레이어가 아이템을 선택함으로써, 개인의 플레이 스타일에 맞춘 독특한 게임 경험을 제공
 - **혼자서 간단히 즐길 수 있는 여가 활동**
 - 혼자서 편하게 게임을 즐길 수 있으며, 스트레스 해소 및 여가 시간을 효과적으로 활용 가능
 - **도전과 성장**
 - 플레이어가 목표를 설정하고 성취함으로써, 게임 내에서의 성취감을 느낄 수 있도록 함
 - **개발 내용 및 프로토타입**
 - 플레이 내용에 따른 캐릭터의 해금
 - 자유로운 스킬 선택 및 조합
 - 간단한 조작
 - 오브젝트풀을 생성 및 관리를 통해 통합적인 오브젝트 관리



기대 효과 및 활용 방안

- 남녀노소 제한없이 가벼운 플레이
- 게임 플레이를 통한 스트레스 해소
- 몬스터와 아이템, 공격 마법 등 추가로 더욱 다양하게 콘텐츠 확장이 가능
- 해당 게임의 스토리를 기반으로 스토리 확장 및 다른 게임 개발 가능

꿈 전시관



김민태

김준수

김진우

작품 개요

사람들은 현실에서 경험할 수 없는 것을 꿈을 통해 경험해보기도 함. 그러나 자신이 원하는 꿈을 마음대로 꿀 수 있는 것은 아니기에, 가상 세계인 '꿈 전시관'을 통해 내가 꾸고 싶은 꿈을 선택하여 체험할 수 있게 도와줌 '꿈 전시관'에서는 꿈을 청각적, 시각적 요소로 직접 체험하기 때문에, 꿈을 글이나 말로 전해들을 때보다 더욱 쉽게 이해하고 공감할 수 있음

개발 목적

- 글이나 말보다 더욱 생동감 있게 꿈을 전달
- 현실에서 할 수 없는 경험을 함으로써 스트레스 해소
- 꿈을 잘 꾸지 않는 사람들에게 다양한 꿈을 체험할 수 있는 기회 제공
- '꿈 전시관'은 머릿속으로 이미지를 상상할 수 없어 평생 꿈을 꾸지 못하는 '아판타시아 증후군'을 가진 사람들에게 꿈을 직접 체험할 수 있는 기회를 제공하고, 다른 사람의 꿈을 경험해봄으로써, 당사자가 꿈을 꾸며 느낀 감정까지 공감할 수 있도록 함

개발 내용

- **오브젝트, NPC 상호 작용 및 인벤토리 기능**
-오브젝트 사용 혹은 NPC와의 대화를 통해 게임 진행. 아이템을 인벤토리에 저장해 사용
- **컷신 연출**
-컷신을 통해 다양한 상황을 생동감 있게 연출
- **전시관 스테이지**
-꿈을 선택하는 메인 스테이지로, 각 전시물 앞에 있는 VR 기기를 통해 해당 꿈속으로 입장
- **꿈속 세계**
-각기 다른 콘셉트를 가진 세 가지 꿈을 플레이 가능

인게임 구성도



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 다른 사람들이 어떤 꿈을 꾸는지를 직접 체험해보는 색다른 경험 제공
- 꿈을 배경으로 한 독창적인 콘텐츠와 직접 디자인한 게임 내 요소들로 흥미 유발
- 꿈의 세계는 무한한 변형과 창작이 가능하기 때문에 지속적으로 콘텐츠 추가 가능
- 꿈을 제보 받아 대신 만들어주는 서비스로 발전 가능
- VR 기기와 연계해 더욱 실감나는 경험을 제공하는 방향으로 발전 가능

모리벤처



김형기

김희선

송재은

이동헌

작품 개요

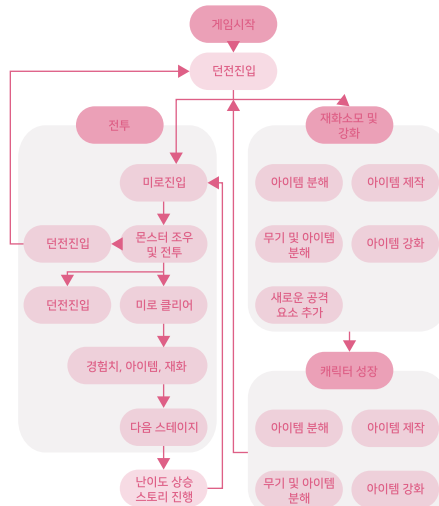
지속적으로 성장하고 있는 게임 산업중 인디게임장르의 RPG 요소 들은 많은 플레이어들이 던전 탐험과 캐릭터 성장의 재미를 느끼고 있으며, 이는 RPG 장르의 핵심 요소임

개발 목적

- 미로형식의 게임 방식 개선
- 스토리텔링, 액션 등 새로운 방향성 개발
- 스토리 및 시각적 요소 추가
- **미로 형식의 기존 게임의 부족한 점을 개선**하여 스토리텔링, 액션 등의 새로운 방향성을 개발함으로써 스토리 및 시각적 요소의 추가로 다양한 재미를 느낄 수 있는 게임을 개발 하고자 함

개발 내용

- **몬스터 처치**
-플레이어는 실시간으로 몬스터와 전투를 벌이며 콤보 및 스킬 시스템을 통해 더욱 다채로운 전투를 경험
- **장비 강화**
-플레이어는 몬스터 처치 및 탐험을 통해 얻은 자원을 사용하여 장비를 강화할 수 있음
- **숨겨진 요소**
-스테이지 마다 한 개 이상의 비밀 방, 보물 상자 등 다양한 숨겨진 요소
- **그 밖의 기능**
-주요 스토리를 진행하는 한 개의 메인 퀘스트와 다양한 보상을 제공하는 세 개의 서브 퀘스트를 설계함
-퀘스트는 플레이어가 던전을 탐험하면서 자연스럽게 진행될 수 있도록 함



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 매력적인 스토리와 다양한 탐험 요소를 통해 **플레이어의 몰입도를 높임**. 던전 탐험과 몬스터 처치의 재미는 플레이어가 게임에 더 많은 시간을 투자하게 만들며, 이는 게임의 전반적인 만족도를 증가시킬 것임
- 다양한 성장 요소와 정기적인 업데이트, 이벤트를 통해 **사용자들이 지속적으로 게임에 참여할 수 있는 환경을 조성함**
- **멀티 플랫폼 지원**: PC뿐 아니라 모바일 및 콘솔에서도 게임을 출시하여 더 넓은 사용자층을 확보할 수 있음

교수님 집에 가고 싶어요



염선영

우수안

진솔

작품 개요

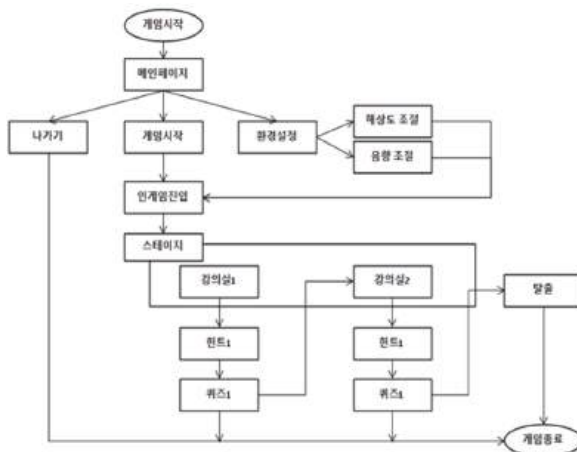
- 오프라인 방탈출 게임 이용자 수의 증가로 오프라인 방탈출 카페를 방문하는 데에 시간과 장소에 제약이 있어 접근성 문제가 있음
- 비용적 측면, 안전, 시간 절약 등 **부담감 없는 방탈출 게임 경험을 제공함**

개발 목적

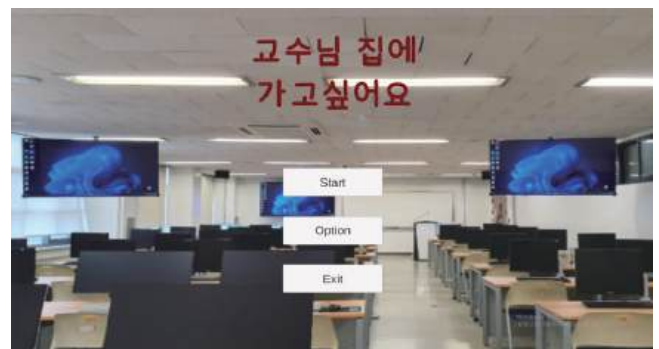
- 창의력, 문제 해결 능력을 발휘
- 몰입도 증대
- 비용 및 안전 문제 해결
- Unity 엔진을 활용하여 플레이어가 창의력과 문제 해결 능력을 발휘할 수 있는 다양한 퍼즐과 몰입도 높은 스토리라인을 구현할 것이며, 실제 상의실 배경을 구현하여 몰입도 증가, 집에서 즐기는 온라인 방탈출 게임으로 비용적 측면과 안전 문제를 해결함
- 접근성**
 - 시간과 장소의 제약 없이 방탈출 게임을 즐길 수 있는 편리함을 제공
- 비용 효율성**
 - 실제 방탈출 카페에 비해 저렴한 비용으로 비슷한 경험 제공
- 몰입감 있는 스토리와 퍼즐**
 - 실제 강의실을 배경으로 다양한 퍼즐과 스토리라인을 통해 사용자의 몰입도 상승

개발 내용

- 사용자 인터페이스 UI:** 메인 페이지
- 핵심기능 별 상세 설명**
 - 아이템 상호작용: 손전등, 암호 입력, 힌트 획득 등



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 비용절감, 창의력 및 문제 해결 능력 향상, 편의성 증가
- 교육 도구로 활용, 개인 여가 활동에 활용

탈출냥이



김서영

황현지

작품 개요

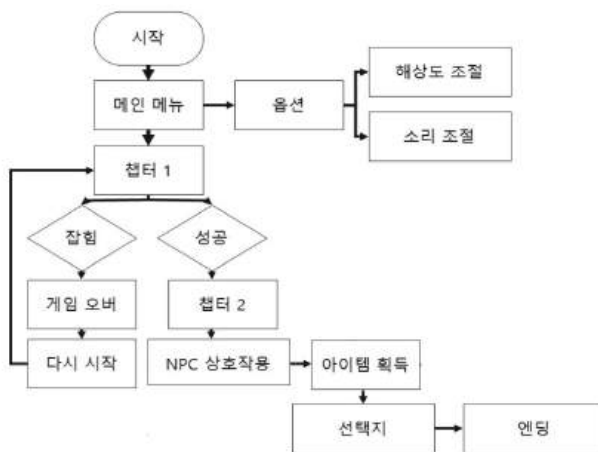
- 탈출냥이는 유기묘가 불법 사육장에서 탈출하여 사람들과 상호작용하며 다양한 엔딩을 경험하는 게임임
- 유기동물과 불법 사육장 문제의 심각성을 알리고, 사람들에게 생각해 볼 기회를 제공하기 위해 개발 계획을 세움

개발 목적

- 유기동물과 불법 사육장 문제 심각성 홍보
- 접하기 쉬운 게임을 통한 거부감 없는 설득
- 사회적 인식 제고

개발 내용

- 캐릭터 이동 및 조작**
 - 키보드 또는 마우스를 통한 캐릭터 조작
- 상호작용 시스템**
 - NPC 및 오브젝트와의 상호작용
- UI**
 - 사용자 인터페이스 디자인(설정, 인벤토리 등)
- 사운드 및 음악**
 - 배경 음악 및 효과음 추가
- 다양한 엔딩 시스템**
 - 플레이어의 선택에 따라 변화하는 엔딩



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 유기동물과 불법 사육장 문제의 심각성을 알리고 사람들에게 인식 시키는 것을 목표로 함 '탈출냥이' 게임은 플레이어가 유기묘의 입장에서 도망치고 도시에서 사람들과 상호작용하며, 다양한 상황에 대한 반응과 선택을 통해 여러 엔딩을 경험하도록 설계됨. 이를 통해 플레이어에게 유기동물의 현실을 직접 체험하고, 동물 보호의 중요성에 대해 깊이 생각해 볼 기회를 제공하여, 유기동물 문제에 대한 관심을 촉진할 것임
- 게임 내에서 유기동물 보호 및 입양에 대한 메시지를 전달하고 플레이어가 이 문제에 대해 고민할 수 있도록 유도하여 교육용으로 활용할 수 있음

괴도루팡



김민서

김성주

황동하

작품 개요

방탈출은 방에 갇혀 추리하여 탈출을 목적으로 하는 일종의 게임. 이번 게임은 과거 추리소설에서 탐정의 입장으로 사건, 사고에 대한 해결하는 방법과 달리 미술품을 훔치는 진행방향으로 차별점 두어 **방탈출 게임의 흥미도를 높이기 위해 개발을 계획**하였음

개발 목적

- 생동감 있는 그래픽의 방탈출 게임 개발
- 물리기반 시스템으로 사실적인 인물 및 사물의 묘사
- 플레이어에게 다양한 시각에서의 경험 제공
- **기술적 목표**
 - Unity 엔진을 사용한 생동감있는 그래픽의 방탈출 게임 개발 및 다양한 물리적 기반 시스템을 통한 사실적 인물의 움직임 및 사물의 움직임 구현함
- **경험적 목표**
 - 플레이어가 스토리진행을 하면서 다양한 시각에서 경험할 수 있도록 구현 및 게임 개발의 프로세스에 대해 이해, 게임 기획단계부터 다양한 아이디어를 구현함

개발 내용

- Unity 개발엔진을 통해 플레이어의 시점, 방탈출을 진행하도록하는 게임 진행, C#을 이용해 로컬컴퓨터에 저장하는 인게임 요소를 구성함
- Unity와 Photoshop을 통해 게임로고와 버튼, 스토리 등의 외부 요소와 연계하도록 진행
- Unity개발엔진으로 '괴도루팡'이라는 게임을 유통하도록 진행

▪ 스토리

게임을 시작하여 게임의 스토리가 담긴 쪽지를 읽음

▪ 기믹

- 퍼즐을 풀고 결과 발생
- 성공 시 다음 기믹인 시계의 풀이 방법을 얻음
- 실패 시 게임이 초기화되면서 방의 입장으로 재실행
- 다음 방으로 넘어감



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 타겟 사용자가 게임을 진행함으로써 일상생활에서 발생한 스트레스를 해소 가능함
- 사용자의 사고력, 상상력, 추리력이 상승하는 효과를 얻을 수 있음
- 영유아기 혹은 성장기인 아이들의 교보재로써 이용될 수 있음
- 미술관이나 문화행사에서 특별 프로그램으로 관람객들에게 새로운 경험을 제공하여 예술 작품에 대한 흥미를 유도하는 데 효과적임

HC 프로젝트



이주형

이효신

작품 개요

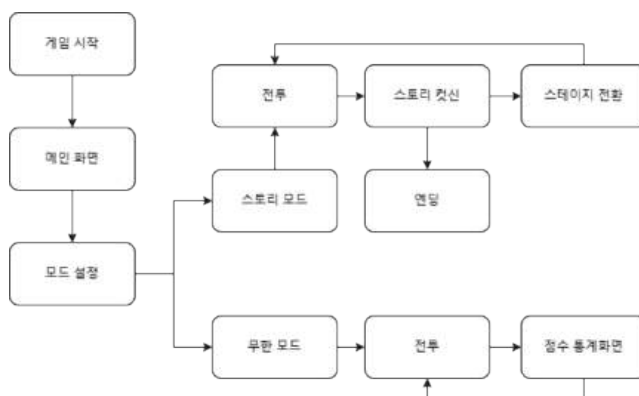
바쁜 현대인을 위해 짧고 강렬한 플레이를 제공하는 스토리형 뱀 서바이벌 게임. 간단한 조작과 긴장감 넘치는 진행으로 누구나 쉽게 몰입할 수 있음

개발 목적

- 스트레스 해소
- 게임을 가볍게 또는 깊이 있게 즐길 수 있게 선택
- 게이머층과 현대인들의 공감대 형성
- 깊이있는 스토리와 기존 게임의 단조로운 형식 개선
- 스토리 및 시각적요소의 추가로 다양한 재미를 제공
- 시간이 부족한 10대 학생부터 20~40대 직장인들을 위한 짧은 플레이 타임 제공
- 게임을 깊이 있게 즐기는 게이머층 또한 공략

개발 내용

- 스토리 컷신 기능
- 캐릭터 조작 및 몬스터와의 전투
- 스테이지 진행 기능
- 사운드 조절 기능
- 스테이지별 몬스터 처치 카운팅 기능
- 점수 기록을 통한 랭킹 시스템
- 스토리모드, 캐주얼모드, 랭킹모드 선택 기능



[개요도]



[완성도]

기대 효과 및 활용 방안

- 시간이 부족한 현대인들의 스트레스 감소
- 스토리 게임을 좋아하는 게이머층과 간단한 게임을 좋아하는 일반인층을 둘 다 잡는 효과
- 랭킹 시스템을 제공하며 서로가 경쟁하는 즐거움을 제공함