

## 캡스톤디자인(종합설계) 지원신청서

소속 학부(과)	디지털콘텐츠공학과	팀명	8팀		
개설 연도 및 학기	2021학년도 <input type="checkbox"/> 1학기 <input checked="" type="checkbox"/> 2학기	교과목명	캡스톤디자인1		
과제명	기업연계프로젝트				
과제 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 기업연계형 캡스톤디자인	<input type="checkbox"/> 기술이전형 캡스톤디자인	<input type="checkbox"/> 지역연계형 캡스톤디자인		
희망금액	(기술이전금액)천원				
참여기업 현황	기업	기업명	(주)휴먼미디어테크	소재지	전주
		사업자번호	000-00-00000	주요생산품목	응용 소프트웨어 개발 및 공급업
	담당자	성명	김영일	소속부서	
		H.P	000-0000-0000	E-mail	im012@naver.com
기업연계 담당교수	소속	디지털콘텐츠공학과	성명	이 용 환 (인)	

### 참여 학생 현황




구분	이름	학부(과)	학년	성별	학번	H.P	E-mail
팀장	이상수	디지털콘텐츠공학과	3	남	20170000	000-0000-0000	xxxx@xxxx.xxx
팀원1	이휘수	디지털콘텐츠공학과	3	남	20170000	000-0000-0000	xxxx@xxxx.xxx
팀원2	조민욱	디지털콘텐츠공학과	3	남	20170000	000-0000-0000	xxxx@xxxx.xxx
팀원3	최원우	디지털콘텐츠공학과	3	남	20170000	000-0000-0000	xxxx@xxxx.xxx
팀원4	김이형	디지털콘텐츠공학과	3	여	20190000	000-0000-0000	xxxx@xxxx.xxx
팀원5							
팀원6							

산출경비내역	비목	산출내역	금액
	재료비		천원
	학생여비	자세히 작성	천원
	학생회의비	( )천원 × ( )인 × ( )회	천원
			천원
	<b>총액</b>		

위와 같이 캡스톤디자인(종합설계) 지원 신청서를 제출합니다.

첨부 : 캡스톤디자인(종합설계) 과제 실행계획서 [별첨 1호]

2021년 09월 30일

지원학생(팀장)            이 상 수      
 사업책임자(지도교수) 이 용 환      
 참여기업 담당자        김 영 일    

원광대학교 LINC+사업단장 귀하

## 1. 과제 설계 필요성

### 가. 주제 선정 배경

(단위: %)



[그림 1] '종이책 독서율' 변화추이(성인·학생)

\*출처: 문화체육관광부(2019), 국민독서실태조사

- 1) 성인의 연간 독서율은 '종이책(52.1%)', '전자책(16.5%)', '오디오북(3.5%)' 순으로 나타났으며, 전자책의 경우 2017년 대비 2.4% 증가하였다
- 2) 성인 종이책 독서율은 2009년 71.7%에서 2019년 52.1%로 지난 10년 사이에 약 20% 감소하여 하락 폭이 크다.
- 3) 초·중·고 학생의 매체별 이용률은 '종이책(90.7%)', '전자책(37.2%)', '오디오북(18.7%)' 순으로 나타났으며, 2017년 대비 종이책은 1.0% 감소하고 전자책은 7.4% 증가하였다.

### 나. 주제의 필요성

- 1) 매년 줄어들고 있는 종이책 독서율을 대신하여 전자책이 증가율을 높여 줄 수 있다.
- 2) 산간이나 외딴 섬 같은 경우에는 이용이 더욱 어렵다. 또한, 운영시간 제한의 문제, 책 예약·대출의 어려움 등 문화적 혜택을 받기 어려운 지방일수록 더욱 문제점이 커진다고 볼 수 있다
- 3) 팬데믹이 가져다준 가장 큰 시사점 중 하나는 독서 공간 바깥에서의 이동 제한이 없다.

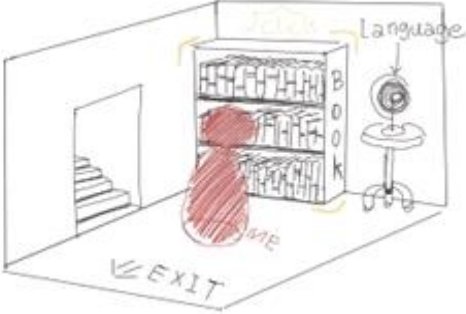
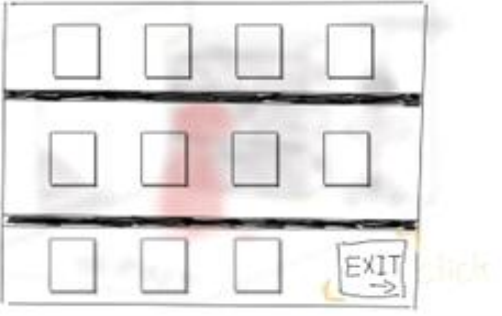
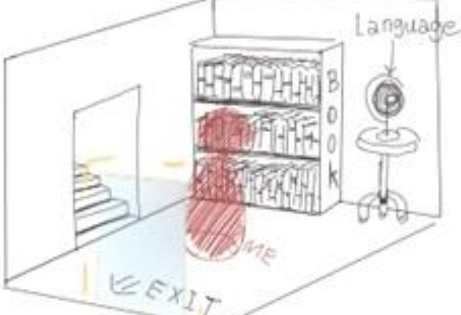
### 다. 주제 해결 방안

코로나로 인하여 도서관 운영의 문제로 지적되는 낮은 도서이용률을 개선하고 도서관 서비스의 사각지대 또는 일부 소외지역이나 학생들이 많이 찾는 도서관을 배경을 활용하고 새로운 방법의 도서관 서비스 제공하여 부족한 부분을 보완하려고 한다.

## 캡스톤디자인(종합설계) 과제 실행계획서

### 2. 과제 수행 내용

#### [스토리보드]

	<p style="text-align: center;"><b>유저설정</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신을 중심으로 책과 언어 등의 인터페이스 공간을 만들고 선택하게 만든다.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><b>유저설정</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 책장을 누르면 책을 선택할 수 있는 곳으로 이동하게 되고 나오고 싶은 경우 나가기 버튼을 누른다.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><b>유저설정</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램에서 나가려는 경우 나가는 문을 눌러서 종료시키게 한다.</li> </ul>

## 캡스톤디자인(종합설계) 과제 실행계획서

### 3. 수행 방법

개발 내용	개발 방법	개발 환경
사용자 정보 선택	책, 언어가 선택할 수 있도록 화면 구현	<ul style="list-style-type: none"> <li>개발 엔진 - Unity 3D</li> <li>디자인 - 포토샵, 3D MAX</li> </ul>
나를 중심으로 책과 언어의 인터페이스 제공	책장을 누르면 선택할 수 있는 곳으로 이동 뒤로 가기 버튼 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>개발 엔진 - Unity 3D</li> <li>디자인 - 포토샵, 3D MAX</li> </ul>
프로그램 종료와 세이브 기능	프로그램 종료 전 내가 읽은 곳까지 세이브 기능 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>개발 엔진 - Unity 3D</li> <li>디자인 - 포토샵, 3D MAX</li> </ul>

### 4. 수행 일정

주차	수행 일정
1주 차	서비스 UI/UX 구성 및 기획
2주 차	서비스 UI/UX 구성 및 기획 VR 시나리오 작성
3주 차	UI 설계 및 인터페이스 구현/VR기기 연동 구현
4주 차	UI 설계 및 인터페이스 구현/VR기기 연동 구현
5주 차	UI 설계 및 인터페이스 구현/VR기기 연동 구현
6주 차	UI 설계 및 인터페이스 구현/VR기기 연동 구현
7주 차	프로젝트 중간 점검 및 피드백 기반으로 구현
8주 차	수정 보완 및 개발
9주 차	직접 사용 후 피드백을 통한 구체적인 수정 및 보완
10주 차	구체적인 수정 및 보완
11주 차	최종 점검
12주 차	결과물 도출 및 프로젝트 결과 보고서 작성
13주 차	최종 결과물 및 보고서 제출

### 5. 최종 목표 및 활용 방안

매년 줄어들고 있는 종이책 독서율을 대신하여 전자책이 종이책을 대신하여 독서율을 더욱더 상향시키고 도서관을 가기 힘든 산간지역이나 지방에서 흔히 일어나는 운영시간, 책 예약, 대출의 어려움을 해결하고 현재 코로나19로 인하여 사람을 안 만나고 편하게 책을 읽도록 한다.

