

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	휴먼미디어테크	소재지
		사업자번호		주요생산품목
	담당자	성명		소속부서
		H.P		E-mail
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	20173299	010-2775-0546	dltkdn530@nate.com
팀원1	이휘수	디지털콘텐츠공학과	3	남	20173306	010-9142-6498	cham9598@gmail.com
팀원2	조민욱	디지털콘텐츠공학과	3	남	20173157	010-9114-3568	airblue500@naver.com
팀원3	최원우	디지털콘텐츠공학과	3	남	20173313	010-7539-5524	chldn7539@naver.com
팀원4	김이형	디지털콘텐츠공학과	3	여	20192846	010-4600-9462	guddk18@naver.com
팀원5							
팀원6							

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

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 (인)

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.

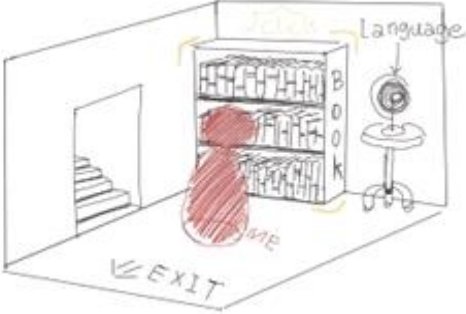
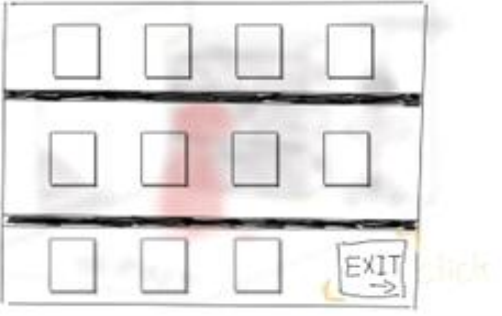
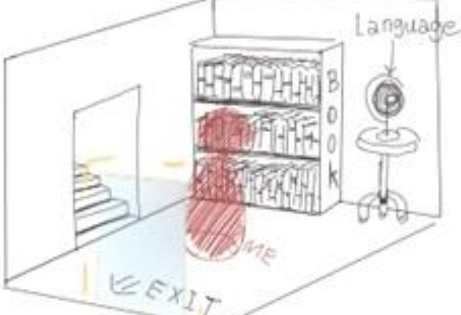
다. 주제 해결 방안

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

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"> 개발 엔진 - Unity 3D 디자인 - 포토샵, 3D MAX
나를 중심으로 책과 언어의 인터페이스 제공	책장을 누르면 선택할 수 있는 곳으로 이동 뒤로 가기 버튼 설정	<ul style="list-style-type: none"> 개발 엔진 - Unity 3D 디자인 - 포토샵, 3D MAX
프로그램 종료와 세이브 기능	프로그램 종료 전 내가 읽은 곳까지 세이브 기능 설정	<ul style="list-style-type: none"> 개발 엔진 - Unity 3D 디자인 - 포토샵, 3D MAX

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.

4. 예상 소요예산 (금액은 부가세 포함 금액)

항목	품명	용도	규격	단위	수량	단가	금액
재료비							
재료비							
재료비							
재료비							
(학생) 회의비							
합계							

5. 참여 인원 현황 및 담당업무 (학생용)

번호	이름	학과명	학년	학번	담당업무	연락처
1	이상수	디지털콘텐츠공학과	3	20173299	기획/문서	010-2775-0546
2	이휘수	디지털콘텐츠공학과	3	20173306	코딩	010-9142-6498
3	조민욱	디지털콘텐츠공학과	3	20173157	디자인	010-9114-3568
4	최원우	디지털콘텐츠공학과	3	20173313	디자인	010-7539-5524
5	김아형	디지털콘텐츠공학과	3	20192846	디자인	010-4600-9462
6						
7						

(기업용)

번호	이름	회사명	소속/직위	담당업무
1				
2				
3				
4				
5				