

Digital Marketing

실감콘텐츠 설계 및 제작·설치

2025. 02

Yejark

Contents

01. 강릉 메타버스 체험관 외 실시설계 및 제작·설치

- 제안개요
- 공간연출계획
- 세부연출계획
- 사업수행계획
- 관리운영계획

01

강릉 메타버스 체험관 외 실시설계 및 제작·설치

INTRO 디지털전환의 시대

지금 우리는 모바일 기술과 소셜네트워크서비스로 대표되는 디지털 문명의 새로운 혁명기를 맞고 있습니다. 미디어 기술의 발전은 그 정점에 이르러 우리는 언제 어디서나 모든 사람의 생각과 아이디어를 공유할 수 있게 되었습니다.

시공의 한계를 넘은, 자유로운 소통

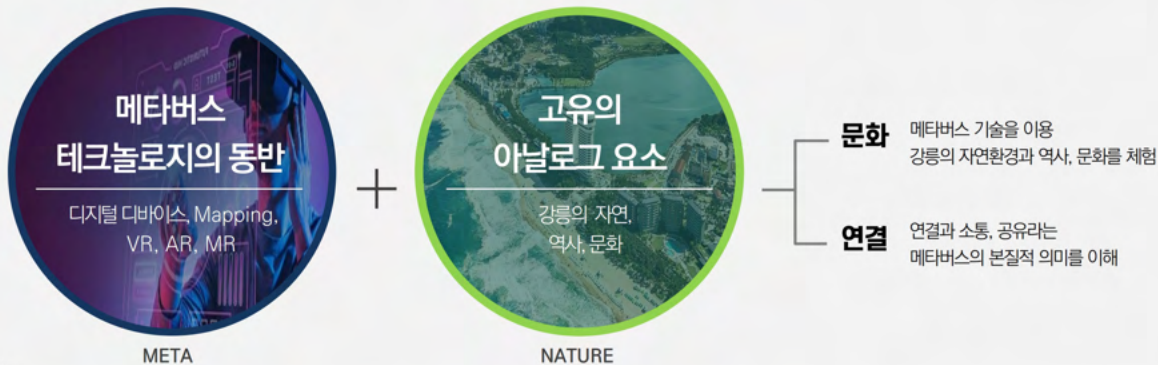
기기, 사람, 문화, 이 모든 것이 우리의 손 끝에서 하나로 연결되고 **시공의 한계를 벗어나 보다 자유로운 소통**이 가능해 지면서 생각과 생각들이 만나 새로운 사상을 이끌어내고 새로운 문화를 만들어 내고 있습니다.

이러한 디지털 문명의 가속화는 메타버스는 가상세계로 그 영역을 확장 시키고 있습니다. 메타버스가 만들어내는 가상의 공간은 사회적 문화적 경제적 활동이 일어나는 초월공간이 되어 현실의 세계를 반영 하게 될 것입니다.

메타버스 세상은 우리에게 보다 더 자유롭고 진일보한 소통 방식을 제공해 주며 보다 **유연한 사고와 폭넓은 의식의 확장**을 가져오게 될 것입니다. 이러한 인식의 전환은 다음세대를 이끌어가는 새로운 사상과 철학을 가져오게 될 것이며 우리의 삶의 방식을 바꾸게 될 것입니다.

지금 우리는 디지털 전환이라는 새로운 시대적 변화의 흐름 앞에 서 있습니다.

이러한 변화의 선두에서 메타버스를 선도하고 있는 강릉의 역량과 의지를 관람객들에게 전달 하고자 합니다



가상과 현실세계의 결합, 메타버스의 세계를 선도하는 강릉의 비전을 제시



목차 CONTENTS

- I. 제언개요
 - 1. 사업의 이해
 - 2. 현황분석
 - 3. 대상지 분석
 - 4. 사례분석
 - 5. 학술분석
 - 6. 분석의 종합_기본방향 도출
 - 7. 사업추진전략
 - 8. 차별화 전략
- II. 공간연출계획
 - 1. 전시 컨셉 및 스토리라인
 - 2. 완성예상도
 - 3. 기본구성계획
 - 4. 운영계획
 - 5. 연출총괄표
- III. 세부연출계획
 - 1. 중정_미디어월
 - 2. 메타시티
 - 3. 메타라운지
 - 4. 메타스퀘어
 - 5. 메타브릿지
- IV. 사업수행계획
 - 1. 통합관리운영계획
 - 2. 사인 및 매체물계획
 - 3. 색채 및 마감계획
 - 4. 홍보계획
 - 5. 일정계획 및 기본계획
- IV. 관리운영계획
 - 1. 사업관리 계획
 - 2. 기술지원 및 사후관리계획

1. 사업의 이해

I. 제안개요

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치

| 강릉 메타버스 융복합 멀티플렉스 구축 사업 |

강릉의 관광자원과 메타버스 산업을 연계한 강릉 특화 메타버스 홍보체험관을 구축

Gangneung Metaverse Convergence Multiplex

강릉 메타버스 융복합 멀티플렉스

사업개요

사업명 메타버스 융복합 멀티플렉스 실시설계 및 제작·설치
사업위치 강원 강릉시 난설로 131 (강릉 녹색도시체험센터 E-zen 통합컨벤션동)
사업규모 약 2,014㎡ 내외 (약 609평) / 1층 (1,125.8㎡), 2층 (88.70㎡)
사업기간 계약일로부터 240일 (8개월, 인력 상주(24년 강원 동계 청소년 올림픽 기간 포함)
사업금액 금 5,034,207,500원 (금 오십억삼천사백이십만칠천오백원/VAT 포함)

추진 배경 및 목적

강원 동계 청소년 올림픽(24.1월)과 연계한 메타버스 융복합 멀티플렉스 구축

메타버스 선도 지역
강릉을 홍보 및 체험 공간

첨단 기술 콘텐츠 적용을
통한 체험 명소화

미래 기술력 확보를 위한
메타버스 교육을 위한 공간

공정 관리 및 사업운영
계획 수립

메타버스 융복합 멀티플렉스를 2023년말 준공 및 시범운영,
2024년 1월초 개관을 목표로 실시설계 및 전시설물을 제작 설치

강원 동계 청소년 올림픽(24.1월)과 연계하는 특별 운영계획 수립

프로모션 이벤트 행사 - 동계올림픽 관람객 유입
운영 프로그램 강화 - 관람객 혼잡 방지

- '24년 강원 동계청소년올림픽 기간(24.1.19~2.1) 전부터 행사 종료시까지 운영 및 관리 계획
- 개인 및 단체 관람객을 고려 동선 및 전시 체험 계획

GANGWON 2024
YOUTH OLYMPIC GAMES
01.19-02.01

2024 동계 청소년 올림픽
1 YEAR TO GO!

2024 강원 동계 청소년 올림픽 대회 개요

참가규모	70여개국 2,500여명 (선수 1,900명, 국내하계관람객 164천명 예상)
대회종목	15개 세부 종목 (설상 10, 빙상 5)
대회기간	2024. 1. 19(금) ~ 2. 1(목) / 14일간
개최장소	평창, 강릉, 정선, 횡성 일원

사업범위

NATURE
강릉의 관광자원
홍보

VALUE
첨단영상관 구축
체험 명소화

VISION
메타버스 연계
교육 플랫폼

강릉 메타버스 융복합 멀티플렉스 구축 2차 사업

3F

**메타버스
교육관**

- 메타버스와 연계직접교육으로 지역산업과 연계되는 교육 공간 구축
- 휴게 및 편의 공간 제공
- 총 3개의 교육공간(20~25명 수용 2개, 40명 이상 수용 1개)과 1개의 사무공간(10~12명) 구성

**강릉메타버스
홍보체험관**

- 메타버스 관광물류센터
- 강릉의 정체성을 보여주는 역사 및 문화 소개
- 강릉의 비전과 미래 홍보
- 강릉의 자연 환경과 이와 연계된 메타버스 관광 플랫폼 구축

2F

첨단영상관

- 올림포스 높은 최첨단 디지털 기법
- 오감 체험 기술 적용
- 업그레이드 및 연차 별 지속 가능한 콘텐츠

중정 미디어월

- 중정 미디어월 1~3F
- (W)8,160 × (H)16,920mm
- LED 디스플레이

1차 사업
(사업제외)

1F

**동계올림픽 체험관
메타버스 기술과학관**

천혜의 관광자원이 풍부한 강원 관광의 핵심지역, 강릉
강원 메타버스산업을 견인하는 거점역할

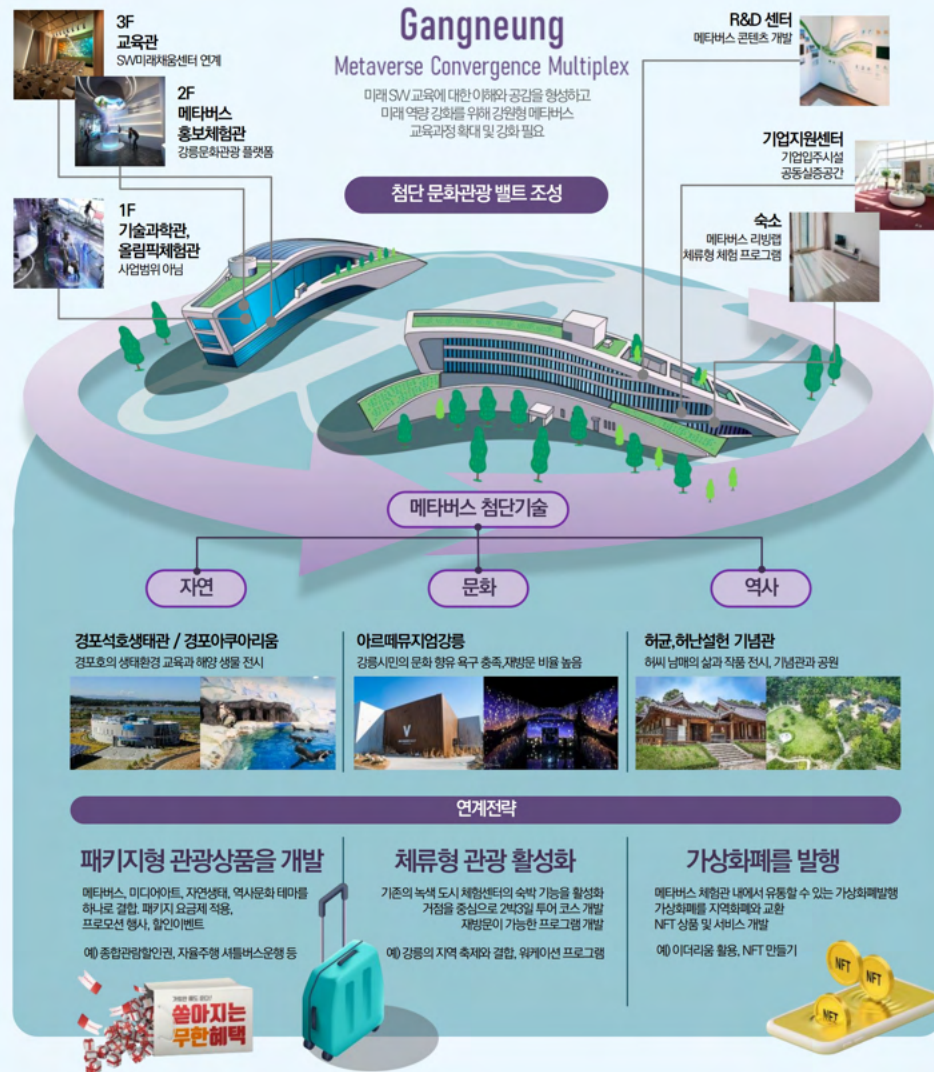
해안 및 산악지역을 포함,
역사적 문화자원과 천혜의 관광자원이 풍부



3. 대상지 분석

| 강릉 녹색도시체험센터 현황 및 연계운영 성과 |

강릉 메타버스 관광 플랫폼 활성화를 위해서는 인접 문화시설과 연계하는 전략이 필요



1. 제안개요

메타버스 융복합 멀티플렉스 2,3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

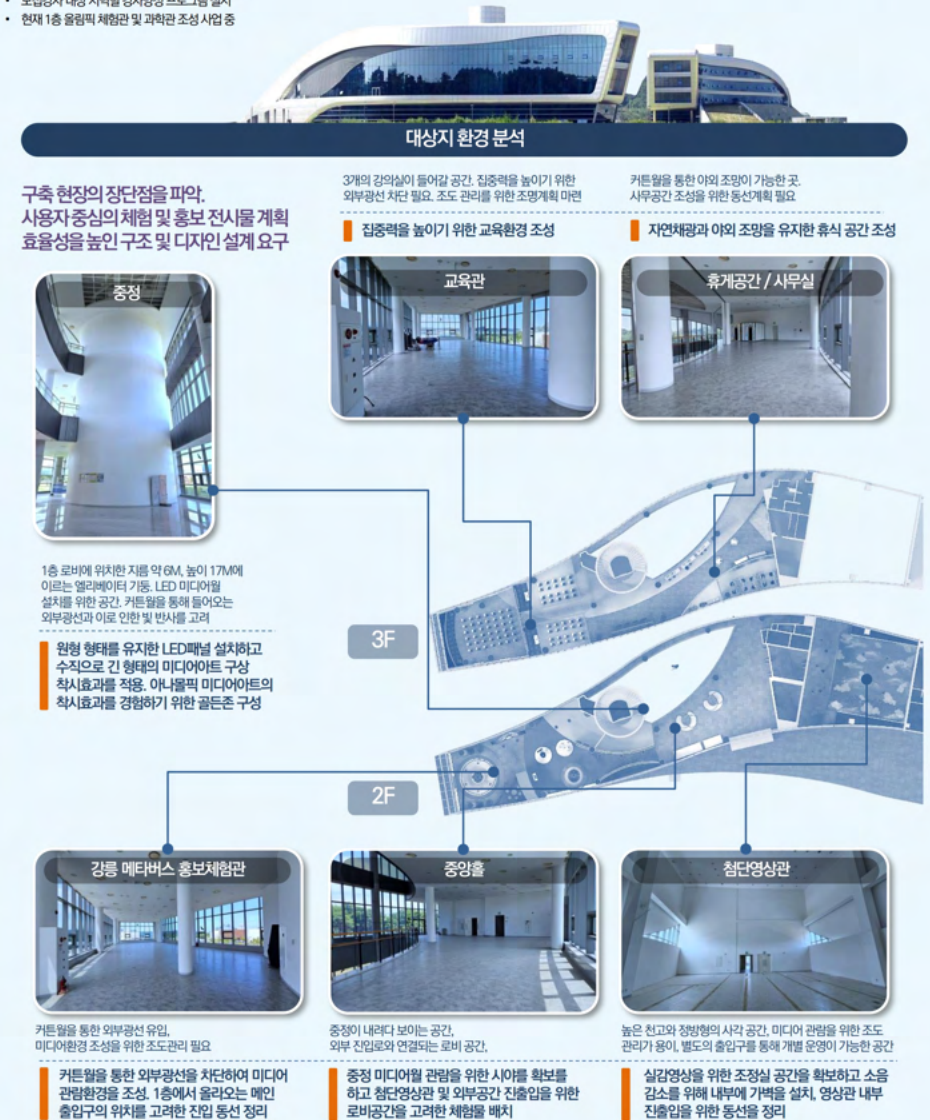
강릉 녹색도시체험센터 E-zen 통합컨벤션동
강원 강릉시 난설로 131

통합컨벤션동

- 다목적홀 및 회의실, 체험 전시장으로 구성
- 강원 SW미래융합센터 연계 교육 프로그램 운영 중
- 모집감사 대상 지역별 감사대상 프로그램 실시
- 현재 1층 올림피아드 체험관 및 과학관 조성 사업 중

체험연수동

- 회의실 및 다목적 프로그램실과 객실로 구성
- 요일별 에너지, 물, 나무, 자원 순환 주제의 환경단제가 주제하는 프로그램 운영



강릉의 관광자원과 메타버스 기반기술을 융합하여 메타버스를 이해하고 강릉의 문화를 체험한다

XR, AI, 데이터, 네트워크, 클라우드, 디지털 트윈 등 다양한 ICT 기술의 유기적 연동을 통해 메타버스 구현

추진목표

구현기술

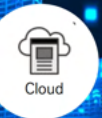
메타버스
소통 / 협업
5G/6G/MEC
실시간/커뮤니케이션



메타버스 창작물
/ 디지털 자산
블록체인(NFT)
빅데이터



메타버스
플랫폼
콘텐츠 배포



메타버스 시뮬레이션
/ 가상훈련
3D 그래픽
현실세계 복제



아바타 디지털
휴먼 / 3차원 합성
감각인식/공간인식
가상융합



현실-가상세계
상호작용
딥러닝
머신러닝



관광
자원 요소
적용기술



(VR/MR)
강릉의 자연



MR
강릉의 역사



AI / VR
강릉의 문화



VR
강릉의 레저



LIFE LOGGING
강릉의 사람들



DIGITAL TWIN
강릉의 기술

전문가
자문

워케이션의 최적지 장단점을 파악.
메타버스를 활용한 강원도 관광은
공급자(강원도)의 입장에서 중요하다.

최OO 이사(강원일보)

나홀로 관광의 확대,
여러 콘텐츠 중 소비자가 선택할 수 있는
다양한 프로그램 개발이 중요

배OO 교수 (한라대 관광경영학과)

강릉만의 아이덴티티 관광자원을 찾고
체험과 소비를 통한 경제 활성화로 강릉
주민에게 이익을 주는 형태 필요

김OO 교수 (가톨릭관동대 관광경영학과)

빅데이터와 메타버스를 활용해 유용한
데이터 색출, 관광에 활용하여 지역적
접근성을 높여 지속적 방문 유도

노OO 교수 (공주대학교 관광경영학과)

| 강릉 메타버스 관광플랫폼의 지향점 | 메타버스 기술 기반 조성과 첨단 관광 인프라 구축에 선도적 역할 지역경제 활성화

| 첨단 기술을 활용한 전시연출 사례 |

온라인 상에만 존재하던 메타버스의 세계를 실제 전시 환경에 적용하기 위한 기술적 접근방법을 모색



SPACE

공간활용

티움 - SK 텔레콤 미래기술 체험관



주제를 강조하는 공간환경 구현

하이퍼루프 구역을 통한 가상현실 세계 공간으로 입장
기술 및 디지털 다라이스를 활용, 공간 전체를 미래도시
하이랜드로 더욱 깊고 넓게 표현

일본 Miraka in Tokyo



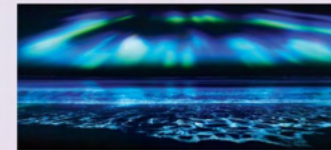
공간 환경을 고려한 연출매체 설정

높은 천고와 원형 홀의 특징을 접목 시킨 디스플레이 조형물
설치, 세계를 탐색하다, 미래를 만들다, 지구와 연결되다 등
세 개의 큰 주제를 중심으로 구성

DIRECTION

연출

아르떼뮤지엄 - 제주, 여수, 강릉



입체적 공간을 연출하는 몰입형 미디어

예술과 기술의 조합으로 입체적 공간을 연출하는 몰입형
미디어 아트, 바닥과 벽면의 그래픽 연출 효과로 실감나고
다양하게 영상 연출, 포토존 제공

인천공항 - LED 미디어 월



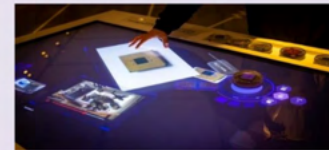
압도적 몰입감을 제공하는 대형 LED 미디어

27m 초대형 미디어 타워로 세계 날씨, 시간, 아티스트 예술
영상 등 시리즈, 고해상도 영상을 통해 공항 이용객에게 색다른
볼거리를 제공하고 대한민국 IT 기술력 홍보

CONTENTS

콘텐츠

백성컴퓨터박물관 - CPU 테마별



RF센서를 활용한 최신 인터랙티브 미디어

CPU를 스캔 위에 올려 타자와 회전을 통해 다바이스 동작
인식, 역사 정보 제공, 오즈제 인식 반응형 기술로 관람객
재미를 더함

국립무형유산원 - 아름다운 향연



상호작용하는 전통문화를 체험

디지털 디스플레이와 모션 인식 센서에 의해 조작되는
무형문화재 학원화대합실무의 학 춤을 따라해보는 콘텐츠
아우라점의 가치를 실감콘텐츠로 체험

MANAGEMENT

운영

[교육]상상전자-삼성이노베이션 뮤지엄(SIM)



온 오프라인을 연계하는 교육 프로그램 운영

SIM에서 온 오프라인 교육 프로그램 운영, 삼성 관련 기술을
체험 및 기본 원리 교육, 사전 접수로 이용 가능, 오프라인
전시관 관람 평일 미운영(사전 예약제) / 주말 자유관람

[체험] 대구 리틀소사움



단체 관람객들을 위한 최적화된 운영

유아-중학생을 위한 직업체험관 (체험 면적 5,117㎡ / 수용인원
1,200여명) 입장권을 팔피로 대체, 10세 이하는 보호자 필수
오전/오후/종일권으로 나누며, 반일권 4시간으로 코너당 30분
소요

LOCALIZATION

특성화

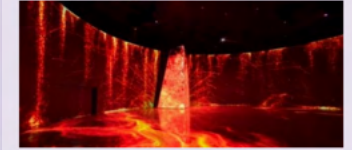
[지역홍보] 하이커 그라운드



지역 문화의 특수성을 반영한 연출

한국 문화와 예술을 IT 기술과 접목하여 소개하는
한국관광홍보관
글로벌 MZ세대에게 주목받는 콘텐츠 구성으로 소개함 한국
문화 체험장소로 각광

[기업홍보] Park 1538



미래가치를 예술적 상상력으로 표현한 주제영상

포스코의 과거, 현재, 미래를 담은 홍보관 철의 제작 과정과
포스코의 역사 미래를 예술적 상징물과 영상으로 연출, 포스코
임직원 뿐 아니라 포항시민의 문화공간으로 자리 매김

EXPAND

AR/프로젝션맵핑

설치 환경 및 전시 주제를 고려한
효과 및 공간 연출 기획

IMMERSIVE

3D 프로젝션 맵핑/LED 미디어월

공간의 몰입도와 활용도를
극대화시키는 영상 전시 연출

INTERACTION

RFID/키넥트/터치센서

관람자의 참여도와 흥미를
극대화시키는 체험 콘텐츠

SMART

다수의 관람객에 대응하는 혼잡도 관리

최소 운영 인력 배치 및
안정적 관리

BRANDING

지역의 고유한 정서를 부각

예술적 영감과 의미를 부여하여
홍보관 브랜드화

6. 분석의 종합 및 기본방향 도출

1. 제안개요

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

| 강릉의 도시 브랜드 역량을 강화 |

강릉의 정체성을 반영한 체험 콘텐츠를 제작 강릉에서만 경험할 수 있는 메타버스 홍보체험관을 구축

1) 분석의 종합

- 사업의 이해** 강릉 특화 메타버스 홍보체험관을 구축
강릉의 관광자원 홍보/성인대상관 구축 체험명소화/메타버스 연계 교육플랫폼
- 환경 분석** 강원 관광의 핵심지역, 메타버스 산업을 견인하는 거점역할
강릉의 문화관광 자원과 메타버스가 결합된 강릉 메타버스 관광플랫폼 구축
- 대상지 분석** 인접 문화시설과 연계하는 전략이 필요
패키지형 관광상품을 개발/해류형 관광상품 개발/가상화책 발행
- 학술 분석** 메타버스를 이해하고 강릉의 문화를 체험한다
XR(데이터 네트워크, 클라우드, 디지털 트윈 등)의 유기적 연동을 통해 메타버스 구현
- 사례 분석** 실제 전시 환경에 적용하기 위한 기술적 접근방법을 모색
최신 첨단기술을 활용한 전시연출 사례를 분석

2) 기본방향 도출

지역성 강화

브랜드 아이덴티티 계승



도시 브랜드

관광 휴양 도시로서의
강릉의 아이덴티티
마음의 평안과 휴식을 주는 강릉
소나무의 이미지를 통해 관광휴양
도시로서 강릉의 가치를 표현

강릉의 가치

관광휴양도시
캠핑, 레저-아름다운
강릉 HOT PLACE



관광 브랜드

강릉의 이나셜 'g'를 모티브
강릉의 상징성 전달
강릉의 흥을 원형과 변형의 확장을 통해
표현 강릉을 대표하는 5가지 전통색상을
발굴하고 담아내며 강릉의 젊음과
다채로움을 표현

강릉의 흥

강릉의 축제와 문화
강릉단오제
관노가면극



심벌/로고

강릉의 역사와
발전적 의지 표현
상단의 붉은 원, 힘차게 떠오르는
붉은 태양으로 발전하는 미래를
향한 강릉인의 기상 의미

강릉인의 기상

정동진 해돋이
강릉사람들
메타버스를 선도하는 강릉

콘텐츠
기획

전시관 공유의

CONTEXT

(정보)

개연성 확보,
독자적 스토리 부여

정보 시각화

비주얼 메타포의 활용

강릉 상징물



호랑이

우리 지역의 설화 속에 자주
등장하며 강릉시민의 자부심과
왕릉성을 상징함.



고니

예로부터 길조로 알려져 뽕년을
기원하며, 학문과 지조를 소중히
여기는 문향, 예향의 도시
정서를 상징함.



소나무

울창한 군락을 형성하고 있는
상록수로 강릉시민의 깨끗한
기상을 상징함



목백일홍

여름부터 가을에 걸쳐
피어내는 아름다운 꽃으로
강릉시민의 쾌활함과 연속적인
생명력을 상징함.

비주얼 메타포

메타버스를 선도하는
의지와 역량

역사와 문화가 있는
예향의 도시

강릉을 대표하는 관광자원
미래비전

성숙하고 화려한, 민쾌한
관광 활성화

공간
연출

공간, 테마별

SYMBOL

(상징)

상징성 강화,
몰입형 공간 경험 제공

기술 융복합

뉴미디어와 메타버스 기술을 접목

메타버스 4가지 유형

연계기술 적용



가상세계

디지털 가상세계로,
사용자 지아가 투영된
아바타간의 상호작용



증강현실

현실공간에
가상의물체를 겹쳐
상호작용하는 환경



가상세계

실제 세계를 그대로
반영한 정보적으로
확장된 가상세계



라이프로그

사람과 사물에
대한 경험과 정보를
저장, 가공, 공유하는
기술



가상세계

연출
매체

기술을 통한

FUSION

(어울림)

참여형 플랫폼,
개별 가치 확장

| 메타버스를 선도하는 문화공간의 변화 |

관람객의 확대와 현대적인 문화서비스를 위해 어떻게 달라져야 할 것인가?

| 콘텐츠의 변화 |

메타버스 기반 기술이
강릉 문화 관광 플랫폼이 되다

메타버스 기술의 적용에 따른 새로운 전시 스토리 구축

메타버스 기반 기술로 전시 체험 콘텐츠를 개발하고
사회, 문화, 경제적 관점으로 접근, 메타버스의 미래 기술을 이해



[타겟별 특화 전략]
어린이

호기심을 충족하는 체험

- 부모와 아이가 함께 할 수 있는 체험 콘텐츠
- 단순 체험이 아닌 역사, 문화 교육적 목적의 체험
- 독특한 경험을 선사하는 흥미로운 체험



| 공간의 변화 |

메타버스의 세계에 발을 내딛다
가상세계에서 현실에 접속하다

XR 기술을 공간에 적용 공간 자체가 체험요소

전시장 내부의 모든 공간에 인터랙션 효과와 프로젝션
맵핑을 적용, 가상세계에 들어온 듯한 공간 연출



[타겟별 특화 전략]
가족 단위

실속 있는 강릉여행 정보 제공

- 강릉 관광지 여행정보 제공
- 자신만의 강릉 여행 코스 구성
- 강릉의 역사, 문화를 이해



| 연출의 변화 |

공감각적 연출 효과로 감각을 공유한다
실감영상 기술로 오감을 자극하다

3D 공간음향 기술을 적용 시청각적 만족도 향상

일상에서 경험할 수 없는 비현실적 환경이
오감 자극 디지털 아트로 연출



[타겟별 특화 전략]
젊은 세대

최신 트렌드의 전시 체험

- 최신 트렌드를 반영한 실감형 콘텐츠를 구축
- 데이터 코스로 방문
- SNS 홍보(셀피)를 위한 포토존 공간 구축



| 운영의 변화 |

장기적으로 지속 가능한
첨단 기술 교육 공간으로 확장되다

현장에서 직접 배우고 체험 가능한 복합문화 공간으로 활성화

메타버스 기술을 배우고 체험할 수 있는 교육 공간
미디어아트 시연을 위한 전시 공간이 결합



[타겟별 특화 전략]
중장년 층

평생 직업 교육 기회 제공

- 휴식과, 여가를 즐길 수 있는 교육 프로그램
- 지역 산업과 연계 일자리 창출
- 최신 트렌드 교육을 통한 세대간 문화격차 해소



| 차별화 전략 도출 |

강릉의 정체성을 반영

| 차별화 전략 도출 |

이색공간을 조성

| 차별화 전략 도출 |

몰입환경을 구현

| 차별화 전략 도출 |

지속가능한 문화공간

메타버스 기술 적용에 따른 새로운 전시 스토리 구성

강릉의 산과 바다

VR 산림문화와 해양레저 체험으로
강릉의 매력에 빠지다

아라나비 VR
글램핑 강릉 ASMR
HOT SPOT 포토월



강릉의 자연을 배경으로 펼쳐지는
레저 액티비티

강릉 아비타 가상투어

나만의 강릉여행을 설계해주는
인공지능 관광 검색 시스템

관광지 정보 검색 / 나만의 여행 스케줄
아비타 가상 투어



특화전략 강릉을 만나다



강릉을 새롭게 보다

자연, 역사, 문화, 미래

강릉의 문화 - 강릉단오제

강릉농악과 관노가면극을 결합하는 인터랙티브 미디어



강릉사람들

Immersive Communication 연출
강릉을 이야기하다

하이파이프 강릉!

아이리브 강릉!

힘내라 강릉!



역경을 이겨낸 강릉사람들의 다양한 이야기를 듣고
메타버스의 미래를 여는 강릉의 힘찬 미래를 향한 응원 메시지 전송

강릉의 미래

강릉의 일상에 적용된
메타버스 기술을 경험하다

강릉 pass

대중교통 부터 맛집 정보까지
강릉여행 필수 앱



강릉 관광형 자율주행차 GAC

8. 차별화 전략 | 공간

I. 제안개요

메타버스 융복합 멀티플렉스 2,3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치

XR 기술을 공간에 적용, 공간 자체가 체험요소 메타버스의 세계로 진입하다

시간과 공간의 흐름이 바뀌는 전이공간

가상세계에 발을 내딛다

전시공간 전체를 가상세계로 연출, 마치
메타버스 세계에 들어온 듯한 느낌을 제공



증강현실 연동 - 확장공간

미디어아트와 연동되는 증강현실

증강현실 카메라와 미디어 아트를 연동

- 애니메이션 영상과 연동되는 증강현실 카메라
- 고화질 LED 디스플레이로 구현되는 강릉 핫플레이스 포토존
- 자발적인 SOCIAL MEDIA 홍보와 적극적인 프로그램 참여



특화전략

이색공간 연출



가상의 세계에서
현실에 접속하다

중첩공간

가상과 현실의 경계

프로젝션 맵핑 - 착시공간

착시효과를 적용한 이색공간

공간 속의 공간, DIGITAL PAVILION
입체적인 영상연출



가상과 현실의 경계 - 중첩공간

가상과 현실이 혼재된 공간 컨셉

호접지몽 胡蝶之夢

중국의 장자가 꿈에 나비가 되어 즐겁게 놀다가 깬 뒤에
자기가 나비의 꿈을 꾸었는지 나비가 자기의 꿈을 꾸고
있는 것인지 알기 어렵다고 한 고사에서 유래한 말로,
자아와 외물은 본디 하나라는 이치를 설명하는 말



8. 차별화 전략 | 연출

3D 공간음향 기술

EX-3D SOUND

3D입체음향시스템을 통한 실감영상 기술을 적용
시공을 초월한 메타버스의 세계를
다각각적 연출기법으로 표현

CES 2022에서 혁신상을 수상

'초실감 입체음향 솔루션'이
Software & Mobile Apps 부문과
Headphones & Personal Audio
두 개 부문에서 수상

수상이력

- 삼성전자 오픈이노베이션 C-LAB Outside 엑셀레이터 프로그램 선정
- 문화체육관광부 장관상
- 디지털 뉴딜 문화콘텐츠산업 전략발표회 실시간 공연 시스템 지원
- 글로벌 투자 유치 - Dick Cook (친 월드디즈니 스튜디오 회장) 연줄클럽
- 구글 본사 IOT 오디오 솔루션 ISA 계약 체결
- 삼성전자 VR Odyssey 테마파크 - 3차원 입체음향시스템 구축 상용화
- 부천국제판타스틱 영화제 VR 빌리지 - 3차원 입체음향 체험관 구축



돌비 레버러토리스에서 개발한 최신 객체기반 3D 사운드 음향 기술.

돌비 애트모스는 평범한 음악 감상을 뛰어넘어 음악의 모든 디테일을
유례없이 선명하고 강하게 드러내는 새로운 공간적 방식으로
음악에 몰입할 수 있게 합니다.

디지털방식의 장비구성으로 신호 손실 없는
선명한 사운드 재생과 입체음향 제작 프로세스를
구축하여 시스템에 맞는 고품질 음향 소스를
제공하겠습니다



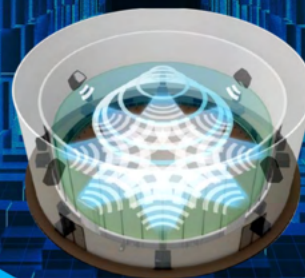
3D 공간음향기술에 프로젝션 맵핑, 4D 이펙트효과를 더한 실감영상 기술로 오감을 자극하다

특화전략 초실감 입체음향 솔루션

EX-3D SOUND

사운드 특하기술
EX-3D기반 공간 오디오 기술

CES 2022에서 혁신상을 수상



첨단영상과 파사드 연출 활용한 프로젝션 맵핑 쇼



프로젝션 맵핑

META² SQUARE

프로젝션 맵핑쇼와 실감영상 체험 27지

외부와 내부가 하나로 연결된 듯,
실이없는 베리어를 형성
차별화된 연출로 놀라움을 선사



I. 제안 개요

메타버스 융복합 멀티플렉스 2,3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치



소리를 보다

공감각 효과 Synesthesia

어떤 자극에 의하여 일어나는 하나의 감각이
동시에 다른 영역의 감각을 불러일으키는 일

영상에 맞춰 움직이는 사운드 효과는
다양한 시청각적 효과와 더해져 몰입감을 증가.
완벽한 입체음향은 공감각적 효과 제공

4D 환경이펙트

추가적인 연출 효과로 극적인 몰입감을 제공

- 영상관 내부 벽면을 이용한 설치
- 넓고 부드럽게 파지는 이펙트효과
- 과도한 사용 자체 영상몰입도 방해



바람효과 번개효과 레이저효과 안개효과 조영효과



8. 차별화 전략 | 운영

메타버스 생태계 조성



발행방법

스마트 컨트랙트로 토큰 발행
ERC-20은 이더리움 블록체인 네트워크에서 정한 표준 스펙으로 블록체인을 기반으로 제작되어 뛰어난 안정성과 보안성을 지니고 있다.

활용

- 토큰은 지역화폐처럼 일정금액을 선구매하여 메타네이처 생태계내에서 화폐처럼 활용할 수 있다. (할인을 최대10%를 적용하여 코인 교환을 유도)
- 메타네이처의 콘텐츠 이용 시 레벨이 상승하며 상충치에 해당하는 토큰을 보상으로 지급한다.
- 홈페이지 및 앱에서 후기 또는 댓글 작성시에도 토큰을 획득하게 하여 바이럴 마케팅으로 활용한다.

기대효과

- 메타네이처 방편으로 획득한 토큰 사용을 통한 재방문 유도
- 토큰을 발행하고 선 판매하여 원활한 운영자금을 확보함으로써 안정적인 센터 운영 가능
- 토큰 획득을 위한 활동 유도로 충성도를 높이고 메타버스 생태계의 완성으로 확고한 아이덴티티 수립
- 토큰 활용의 장점을 향 후 인근 관광지까지 공유하여 영향력 확장의 토대를 마련

전시관 체험 방식에 가상화폐 적용

등록

- 전자기갑 등록
- 입장티켓을 가상화폐로 발행

사용

- 입장시 가상화폐지급
- 전시 체험장치 이용
- 강의등록시 적용
- NFT 제작

보상

- SNS 홍보 활동
- NFT 판매를 통한 적립
- 이벤트 당첨

연계

- 지역화폐로 교환
- 강릉 관광지에서 사용
- 프로모션이나 할인 이벤트에 적용

장기적으로 지속 가능한 복합문화공간으로 활성화

특화전략 메타버스 생태계 조성



지속가능한 운영 다양한 연계전략

WGCC

Walking with Gangneung Creative Crew

강릉의 젊은 문화 콘텐츠 리더들의 참여

I. 제안개요

메타버스 융복합 멀티플렉스 2,3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

지역 산업과 연계

메타버스 교육과 연계직업교육을 지역산업과 연계하는 지속가능한 교육공간을 구축



강의 공간

A룸(40명)
대형 강의실 / 복합교육실

B, C룸(20명)
실습실

공용공간

독서대
메타버스 관련서적

정보검색대
정보검색용 PC 5대

미디어갤러리
작품전시용 대형 모니터

온라인 라이브, 실시간 강의,
개별 학습과 회의, 휴게까지 통합되는
신개념 교육공간으로 구성

- 충분한 휴게 및 편의공간을 제공하여, 이용자의 만족도를 높이고, 재방문을 유도하는 부대시설 및 콘텐츠를 제시.
- 교육관은 총 3개(20~25명 수용 2개, 40명 이상 수용 1개)로 기본적인 기능에 대응하도록 구성
- 사무공간은 10~12명의 인원을 고려하고 강사 대기실 및 스텝 휴게 공간

지역의 문화 콘텐츠 리더들의 참여

강릉지역 Local Creator Group과의
협업을 통한 초기 콘텐츠 지원 및
지속적인 콘텐츠 협력을 통한
지역연계 운영 전략

CREATIVE1230

- 강릉지역 시각예술 프로페셔널 그룹
- 강릉을 미적 관점에서 고찰하는 작업



1. 전시컨셉 및 스토리라인



메타버스가 추구하는 가치는 가상과 현실세계의 융합

본질적 의미는 자연의 모방



1) 전시컨셉

메타버스가 구현하려는 가상의 세계는
현실의 세계의 모방이며 이는 곧 자연의 모방으로 볼 수 있습니다
인간도 자연의 일부로서 인간 활동의 영역의
확장을 추구하는 메타버스의 본질적 의미를
NATURE, 자연이라는 키워드로 정의합니다

가상의 세계에서 현실에 접속하다

현실공간에서 가상세계로 접속하는 방식이 아닌
가상 세계로 꾸며진 공간에서 현실세계로 접속해 보는
역전된 상황 전개로 독특한 경험을 할 수 있도록
연출하였습니다

2) 스토리라인

가상의 세계에서 강릉의 문화관광을 체험하고
현재의 메타버스 기술을 경험하고
메타버스가 바꾸는 미래의 삶을 이해합니다

자연

**메타버스 기술을 이용
강릉의 자연환경과 역사, 문화를 체험**

자연이 담는 의미는 그 자연의 과거와 현재를 잇는 밑바탕.
지역의 자연환경과 결합된 인간의 역사와 문화를 이해한다는 의미
메타버스의 세계는 현실의 반영이기 때문에 결국 자연의 모방으로 귀결

본질

**연결과 소통, 공유라는
메타버스의 본질적 의미를 이해**

현실과 연결되는 가상의 세계
메타버스는 물리적 공간의 한계를 뛰어넘는 소통의 공간
소통의 확장을 통해 사회적 문화적 경제적 활동이 공유되는 초월공간

가상세계	현실세계	미래세계	문화확산
메타버스 체험 홍보관	중앙홀	첨단영상관	메타버스 교육장
메타버스 안에서 강릉을 만나다	메타버스가 바꾼 강릉의 삶	메타버스를 선도하는 강릉의 미래	메타버스이해하는 지식경험의 확장
강릉의 자연, 역사, 문화를 인터랙티브 미디어로 경험	강릉의 일상에 적용된 메타버스 기술을 체험하고 이해	메타버스의 세계로 진입하는 초월 공간	AI 응용기술, 가상현실 기술을 배우고 익히는 교육

2. 완성예상도



META-NATURE

메타 - 네이처

3F

목적성 / 이용행태 고려

메인 강의실 1곳과 보조 강의실 2곳으로 조성
강의 공간과 휴게 및 대기 공간, 사무공간을 분리
강의 외 시간에 자유롭게 이용 가능

교육 / 휴식 기능

2F

접근성 / 주제 전달 고려

2층으로 진입하는 진입로를 개방
홍보채널관으로 이동 후 중앙홀로 이동하는 동선
첨단영상관의 시간제 운영으로 접근성 확보

전시체험 기능

지금 우리는
디지털 전환이라는
새로운 시대적 변화의 흐름
앞에서 있습니다.

이러한 변화의 선두에서
메타버스를 선도하고 있는
강릉의 역량과 의지를
관람객들에게 전달
하고자 합니다



메타브릿지 ZONE
메타버스 교육장

도서관 Library

미디어 갤러리 Gallery

강의실 B_Living lab

강의실 B_Living lab

강의실 A_Living lab

3F

미디어월 꿈꾸는 강릉

강릉 PEOPLE

강릉 BLOSSOM

강릉 FESTIVAL

2F

주제영상_Beyond the EDGE

강릉 INTERVIEWS

강릉 META LIFE

프롤로그_호접자몽



메타시티 ZONE
메타버스 체험 홍보관



메타라운지 ZONE
중앙홀



메타스퀘어 ZONE
첨단영상관

II. 공간연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 24층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

3. 전시공간 기본 구성 계획

II. 공간연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2,3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

가. 공간 분석

외부광선을 차단, 미디어관람 환경을 조성

- ① 관람객의 정체를 유발하지 않는 콘텐츠 구성
- ② 자율관람과 목적관람의 구분
- ③ 무장예 공간을 조성
- ④ 이용의 편리성을 강화
- ⑤ 공간의 형태 및 미디어 관람 환경을 고려한 배치
- ⑥ 외부광선 유입을 차단해야하는 미디어 관람 환경 조성

동선의 유기적 연결

- 원활한 스토리라인 진행을 위해, 자유형 관람 동선을 기본으로 관람객의 정체를 해소하는 내부 범퍼공간으로 진입 동선을 확보
- 홍보체험관과 첨단영상관이 위치가 중앙홀을 중심으로 나뉘어 있어 목적 동선을 적용
- 개방된 구조의 중앙홀을 범퍼 공간으로 사용 전시 체험 대가를 위한 이용객들의 정체를 해소

목적별 관람의 활성화

- 각각의 전시공간이 분리되고 테마를 명확히 구분 할 수 있는 선택형 자유 동선 기능을 강화하여 독립적으로 관람 가능
- 첨단영상관의 운영 시간을 순차적, 시간별로 진행하여 목적 관람을 활성화
- 중앙홀을 대기 공간으로 조성하고 체험형 전시물을 배치

공간 활용도 및 접근성 확장

- 벽면과 바닥면을 프록션 매핑공간으로 확장
- 다목적 다기능 미디어 기기를 도입하여 한정된 공간에서 다양한 체험이 가능
- 통합적 공간 구성으로 영역별로 분리되지 않고 자유롭게 이용하도록 구성

나. 배치계획

위치	존	코너	번호
1F	미디어월	META NATURE 공구는 강릉	1
2F	메타시티 (메타 버스 홍보 체험관)	강릉 BLOSSOM (자연)	2
		강릉 FESTIVAL (문화)	3
		강릉 PEOPLE (역사)	4
	메타라운지 (중앙홀)	강릉 META LIFE (생활)	5
	메타스퀘어 (첨단영상관)	강릉 INTERVERS (미래)	6
		주제영상_Beyond THE EDGE	7
3F	메타브릿지 (교육장)	강의실 LIVING LAB	8
		도서관 LIBRARY	9
		미디어 갤러리 GALLERY	10
		사무공간 OFFICE	11

3F 목적성 고려

메인 강의실 1곳과 보조 강의실 2곳으로 조성 강의 공간과 휴게 및 대기 공간, 사무공간을 분리 강의 외 시간에 자유롭게 이용 가능

교육기능



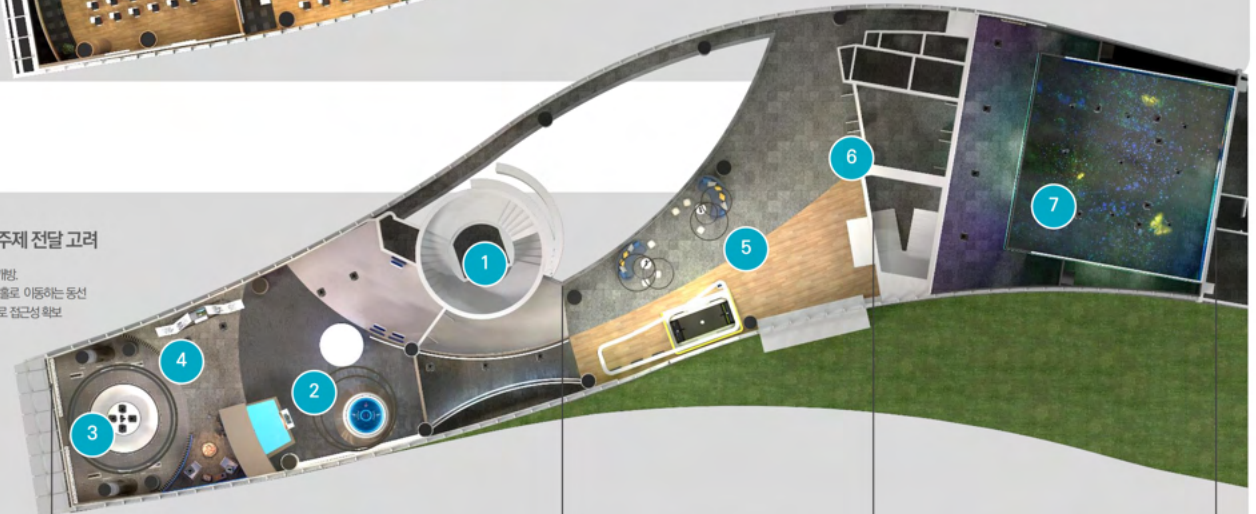
메타버스이해하는 지식경험의 확장
메타브릿지 ZONE
메타버스 교육장



2F 접근성 / 주제 전달 고려

2층으로 진입하는 진입로를 가변, 홍보체험관으로 이동 후 중앙홀로 이동하는 동선, 첨단영상관의 시간제 운영으로 접근성 확보

전시체험 기능



메타버스에서 강릉을 만나다
메타시티 ZONE
메타버스 체험 홍보관



메타버스가 바꾼 강릉의 삶
메타라운지 ZONE
중앙홀



메타버스를 선도하는 강릉의 미래
메타스퀘어 ZONE
첨단영상관

3. 전시공간 기본 구성 계획

II. 공간연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2,3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치

다. 동선계획

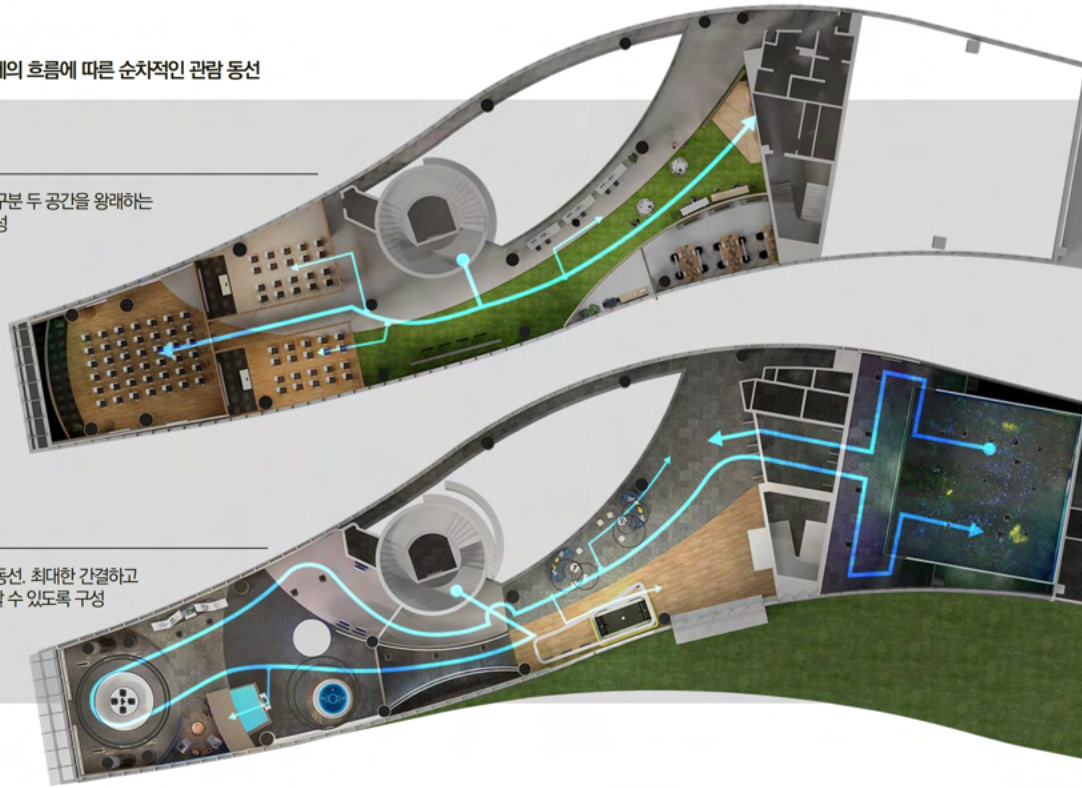
관람 동선 주제의 흐름에 따른 순차적인 관람 동선

3F

강의실과 대기 공간으로 구분 두 공간을 왕래하는 목적 동선을 기본으로 구성

2F

주제의 흐름에 맞는 전시동선. 최대한 간결하고 전시대상으로 쉽게 이동할 수 있도록 구성



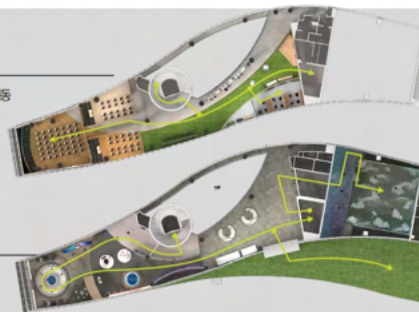
관리자 동선 이용효율을 높이는 간결한 동선

3F

사무공간에서 해당 관리영역으로 빠른 이동 중앙 원형 계단과 내부 계단을 이용

2F

대상 관리영역으로 최대한 빠르게 접근 할 수 있는 최단 거리 동선



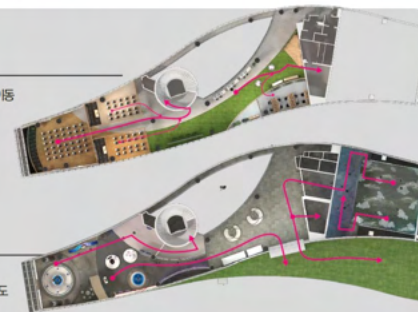
비상 대피 동선 장애물을 회피하고 비상구와 최단거리 동선

3F

현 위치에서 가장 가까운 쪽의 비상구로 이동 중앙과 우측 내부 계단을 이용

2F

1층으로 내려가는 내부 계단과 2층 테라스로 나가는 외부 출입문으로 유도



2024
강원 동계 청소년 올림픽 기간 중

특별운영 계획

메타코인 연계

NFT 블록체인 가상화폐 메타 코인 발행

- 홍보 채널과 내 NFT 제작 플랫폼 활용
- 동계올림픽 인증샷 등 올림픽 관련 NFT 제작, 지역 화폐 지급
- 홍보 채널과 주변 관광지에서 사용 가능
- 제작된 NFT는 홈페이지 및 SNS 등 홍보 및 마케팅에 활용

지역 관광 운행 프로그램 연계

경기 당일 관람객에게 차량 이동 서비스 특혜

- 당일 관람객 홍보관 이동시 자율주행 차량 버스를 통한 이동 서비스 제공
- 당일 경기종목에 해당하는 체험 콘텐츠 무료 체험
- 지역 내 관광지 인증샷을 보유한 홍보관 관람객에게 체험 콘텐츠 무료 체험
- 메타플렉스 관람객에 한해 주변 연계 관광지 종합 할인권 지급



올림픽 경기장 인근 홍보부스 운영

가족 및 외국인 타깃층이 선호하는 기념품 이벤트

- 올림픽 기념품 및 메타 플렉스 GFT
- 올림픽 출전 종목과 체험 콘텐츠 연관 이벤트
- 외국인 대상 K-FOOD, K-CONTENTS 관련 이벤트
- 올림픽 경기 내용 및 출전 선수와 관련된 다수 이벤트 진행



4. 운영계획

관람 운영 계획

출처 : The Design of Educational Exhibits

| 운영 시간 |

- 관람 시간 : 09:00~18:00
- 입장 시간 : 09:00~17:30
- 휴관일 : 매주 월요일, 1월 1일, 설 및 추석연휴기간
- 단, 계절과 시기 등에 따라 운영시간을 변화시킬 수 있음

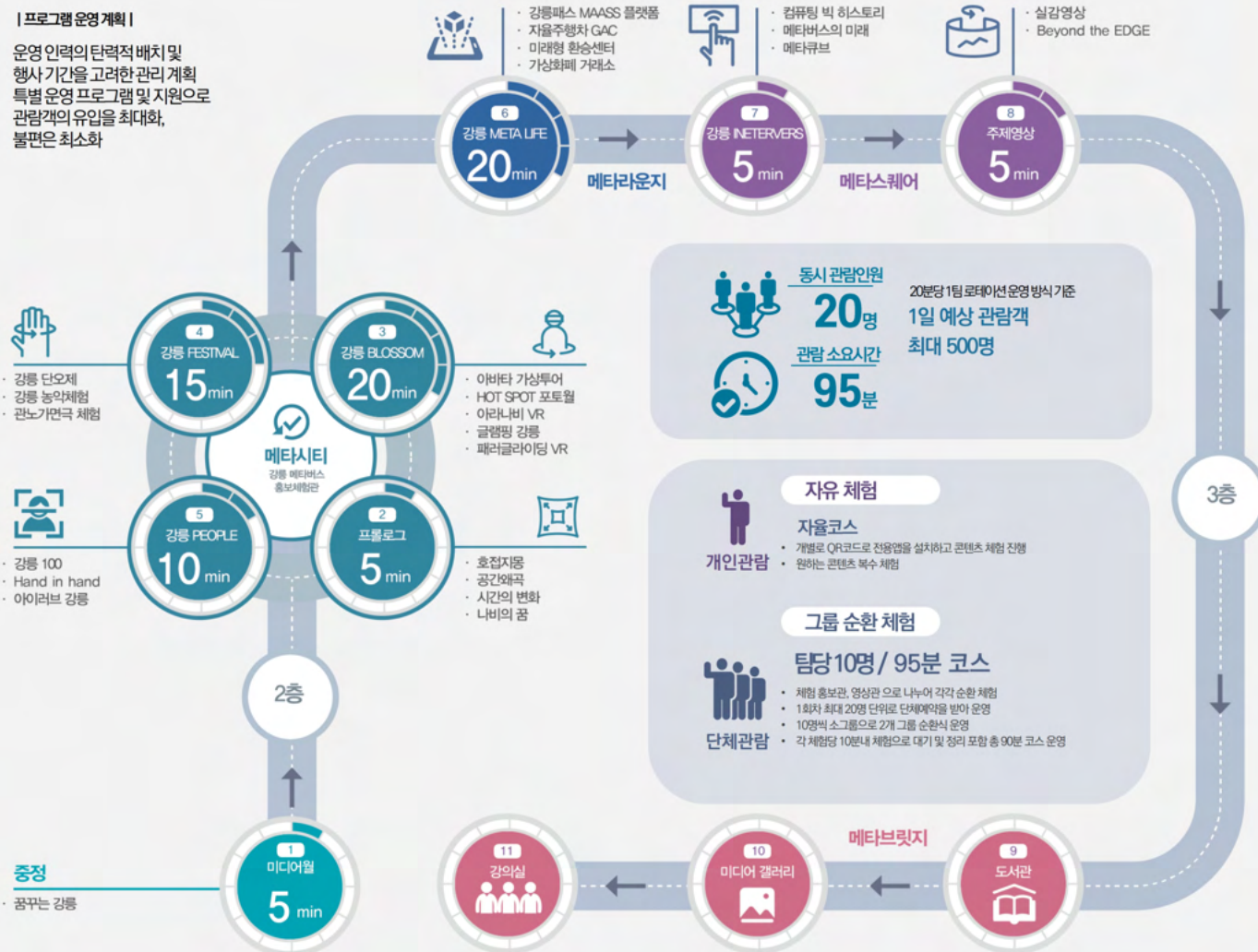
| 최대 수용인원 계획 |

- 예상 20분 간격, 1회차 당 최대 약 20명 입장
- 예약 방식
- 인터넷(개인, 단체) 및 현장 발매(개인)

시간당 최대 수용 인원	콘텐츠 당 체험 인원	약 214명
전시관 평균 1일 입장객 수	평균 순간 관람 인원(20%) / 9시간 운영 기준	약 385명
피크타임 4시간 예상 관람객 수	하루 평균 집중율 : 하루 예상 관람객 수의 66%	약 250명
전시실 내 순간 체류자수	순간 최대 체류자수 = 피크타임시 예상 관람객수 * 피크타임 4시간	약 62명

| 프로그램 운영 계획 |

운영 인력의 탄력적 배치 및 행사기간을 고려한 관리 계획
특별 운영 프로그램 및 지원으로 관람객의 유입을 최대화, 불편은 최소화



II. 공간연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

피크타임, 주말 등 혼잡을 방지하기 위한

인력 운용계획

가. 기본 운영 계획

| 기본 구성 |

- 전시(체험)을 보조 관리 : 전시(소장)물의 상태 점검, 전시(체험)물의 관리
- 교육 : 교육 프로그램의 개발, 시행계획 수립, 교육교재(시각자료 포함) 연구 및 개발, 관련 행사(이벤트) 기획 등

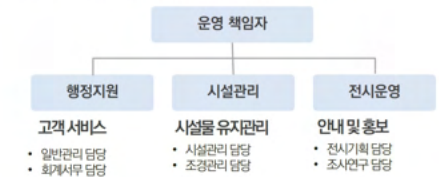
| 운영인력 |

- 유사 전시 및 환경 관련 체험관의 평균 1인당 83.9㎡ 공간 관리 가능

평균 운영 인력에 따른 계산 산정,
본 체험관 운영 인력 대략 : 최소 7명

| 조직 구성 |

- 운영책임자(1인), 일반 관리(3인), 시설관리(3인), 전시 운영(3인)



나. 운영 인력 배치 계획

소수의 인원으로 효과적 운영을 위한 탄력적 배치
최소 인력 투입 후 관람객의 추이 및 피드백에 따른 증감 고려

| 평균 관람객 수를 고려한 인력 배치 |

하루 평균 예상 관람객 수 약 385명

7명

	홍보체험관	전시 및 체험 안내	3명
2층	첨단영상관	영상관 상영 및 동선 안내	1명
3층	교육관	교육 프로그램 진행 및 안내	1명
시설 관리	시설 관리 및 체험 진행	2명	
총계		7명	

| 혼잡 시간을 고려한 인력 배치 |

피크타임 및 주말 예상관람객 수 약 635명

10명

	홍보체험관	전시 및 체험 안내	5명
2층	첨단영상관	영상 관람 및 동선 안내	1명
3층	교육관	교육 프로그램 진행 및 안내	1명
시설 관리	시설 관리 및 체험 진행	3명	
총계		10명	

5. 연출총괄표

II. 공간연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

위치	존	코너	아이템	연출내용	메타버스 기술	연출기법	연출매체
IF	1.중정_미디어월	META NATURE_꿈꾸는 강릉		강릉의 흥을 주제로 대표 상징물과 문화자원을 이용한 미디어아트. 도시브랜드 이미지 제고를 위한 메타버스 홍보영상	AR 증강현실	아나몰픽 미디어아트	LED 패널, 영상, AR APP
2F	2.메타시티 (메타 버스 홍보 체험관)	강릉 BLOSSOM (자연)	프롤로그_호접지몽	가상현실세계로의 진입을 알리는 몰입형 터널. 공간과 시간의 흐름이 바뀌는 연출, 나비를 따라 가는 터널	MR 혼합현실	인터랙티브 미디어	키넥트센서, LED 패널
			아바타 가상투어 시뮬레이션	강릉의 주요 관광지와 여행코스를 검색할 수 있는 미디어테이블, 강릉의 지도를 바탕으로 여행 정보 검색구축	AI 인공지능	인터랙티브 미디어	모니터, 스크린, 프로젝터
			HOT SPOT 미디어 포토월	강릉의 핫 플레이스를 배경으로 사진을 찍을 수 있는 미디어 포토존. 바닥면과 벽면이 LED 패널로 구성된 입체적인 포토존	라이프로깅	미디어월	LED 패널, 포토영상
			아라나비 VR	국내 최초 바다 위 자전거 바다하늘자전거 체험.VR을 이용한 질라인 체험	VR 가상현실	VR 시뮬레이터	VR HMD, 시뮬레이터
			글램핑 강릉	인공 모닥불과 밤하늘의 별이 펼쳐진 공간. 일출과 일몰 환경 구현, 천혜의 자연환경을 지닌 캠핑전국 강릉의 이미지를 강조	MR 혼합현실	프로젝션맵핑	모형, 프로젝터, 헤드폰
		강릉 FESTIVAL (문화)	신과 인간의 만남_강릉단오제	한국에서 네 번째로 유네스코 인류무형문화유산으로 지정된 국제적인 전통행사를 홀로그램으로 체험	MR 혼합현실	홀로그램	그래픽, 영상, 스크린, 프로젝터
			강릉농악 체험	다양한 악기들로 구성된 강릉농악을 인터랙티브 미디어로 체험한다. 농악기의 소리를 듣고 악기를 편성하여 농악의 하모니를 완성한다	MR 혼합현실	인터랙티브 미디어	RF센서, 악기모형,프로젝터
			관노가면극 체험	관노가면극의 다양한 역할을 하는 등장인물들을 아바타를 통해 연기해 보고, 자신이 만든 아바타를 통해 관노가면극을 완성해 본다	AI 인공지능	인터랙티브 미디어	키넥트센서, 모니터
		강릉 PEOPLE (역사)	강릉 100	강릉의 100년의 역사를 슬라이드 이미지로 검색, 인터랙티브 컨트롤러를 이용 시간순으로 정리된 사진자료를 스크롤한다	MR 혼합현실	인터랙티브 미디어	프로젝터, 모션센서
			Hand In Hand	강릉 시민들이 자신들만의 강릉에 대한 이야기를 들려준다. 핸드 프린팅 된 손 모형을 통해 강릉 시민들과의 교감을 느끼는 체험	MR 혼합현실	인터랙티브 미디어	모형, LED 패널,라이다센서
			하이파이브! 강릉!	전시 체험이 끝난 후 관람객 자신의 메시지를 미디어 타워에 전송하는 기능	라이프로깅	인터랙티브 미디어	터치스크린,터치센서,
	3.메타라운지 (중앙홀)	강릉 META LIFE (생활)	강릉패스 Maas 플랫폼	Mobility as a Service 전동 킵보드, 전기 자전거, 합승택시 등 다양한 스마트 모빌리티를 아우르는 서비스, 강릉패스앱 홍보	IOT 사물인터넷	키오스크	그래픽패널, 모형, 키오스크
			자율주행차 GAC	실제 운영되고 있는 강릉 자율주행차량의 모형을 배치, 차량 내부에서 강릉의 메타버스 기술을 홍보하는 영상 시청	IOT 사물인터넷	영상	모형, 모니터, 영상
			가상화폐 MG토론	강릉 메타버스만의 가상화폐에 대한 정보를 전달하고 이용방법을 알려준다. 포토 이미지를 NFT 제작하는 법을 설명	라이프로깅	키오스크	그래픽,영상,센서
	4.메타스퀘어 (첨단영상관)	강릉 INTERVERS (미래)	컴퓨팅 빅 히스토리	최초 컴퓨터 콜로사스부터 현재 AI신경망에서 양자 컴퓨팅까지 컴퓨팅의 역사와 블록체인의 기술을 쉽게 이해한다	AR 증강현실	AR 디바이스	그래픽 패널, 모니터, 영상
			메타큐브	첨단영상관 입구에 가벽을 세우고 노출된 가벽의 파사드에 프로젝션맵핑 영상을 투사, 내부와 외부가 연결되어 살아 있는 듯한 느낌 연출	MR 혼합현실	프로젝션 맵핑	프로젝터, 미디어 아트
		주제영상_BEYOND THE EDGE		강릉의 자연, 역사, 문화를 소재로 메타버스 시대를 선도하는 혁신의 도시로서 강릉의 역량을 보여주는 몰입형 실감 영상	MR 혼합현실	다면영상	프로젝터, 4D 이펙트, 스피커
3F	5.메타브릿지 (교육장)	강의실_LIVING LAB		메타버스 교육을 위한 강의실, 메인강의실 1곳, 보조 강의실 2곳, 시간제, 예약제 운영			책상, 의자, 전자칠판
		도서관_LIBRARY		메타버스 교육을 위한 관련 서적 구비, 휴게공간, 자유로운 이용 가능, 정보검색을 위한 PC 배치			도서,테이블, 의자, PC
		미디어 갤러리		메타버스 교육생들의 작품과 아이디어를 전시할 수 있는 미디어 갤러리			멀티비전 모니터

1. 중정 미디어월

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치



중앙홀의 원형 계단 외부를 따라 구성된 라운드 형 다기능 LED 미디어월

| 시설개요 |

중정에 설치된 엘리베이터의 기둥 외벽에 LED 패널을 부착, 외벽 전체를 미디어월로 활용. 미디어아트 상영과 실시간 관람 정보를 제공하는 디지털 사이니지로 활용한다.

| 연출방법 |

원형 형태를 유지한 LED패널 설치. 수직으로 긴 형태의 미디어아트 구성. 아나몰픽 미디어아트의 착시효과를 경험하기 위한 골든존 구성. AR 포토 기능으로 미디어 아트의 연출 범위 확대.

특화 실시간 관람 정보 전송

- 디지털 사이니지 기능
- 관람 안내와 전시 정보 제공
- 각종 문화 홍보영상 제공

특화 아나몰픽 미디어아트 상영

- 각종 메타버스와 문화관광을 테마로 한 미디어아트
- 반복 상영
- 착시 효과 제공
- 포토제닉 효과

특화 AR 증강현실 포토앱 연동

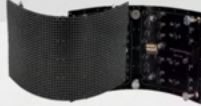
- 영상과 연동되는 AR 앱
- 영상의 오브젝트가 외부로 확장
- 아나몰픽 영상을 배경으로 촬영

1. 중앙 미디어월

자연광 유입으로 인한 빛 반사를 극복할 수 있는 고휘도 플렉시블 LED 스크린

성능 및 제원

메인화면 크기 : 약 8×17m / 해상도 : 3,264 × 6,768 / 16K급
픽셀피치 2.5mm 이하, 밝기 800nit 이상, SMD type
하 우 정 Power Supply, 캐비닛, LED 전광판 분전함 등
콘트롤러 영상(32K 급) 서버시스템



제품의 우수성

휘어지는 LED 패널로 자연스러운 곡면을 구성

빛 반사가 적다 : 광원 위에 보호필름이 없다
내구성이 좋다 : LED 수명이 길다
유지관리가 편리 : 교환되는 패널의 기본 단위가 작다



고휘도 LED UHD 사용
균일한 색상, 3840Hz 새로 고침 속도 및 160개의 초광각 시야각으로 최상의 시각적 환경을 보장하며 최고 레벨로 이동

LED 밝기 및 색상 보정
LED 보정 기술은 각 대형 포맷의 리드 비디오 월이 균일한 밝기와 색 성능을 보장하며, 모든 유지보수 부품과 미래의 모듈이 동일한 색상과 밝기를 보장

자능적인 전력 관리
ac/dc 옵션은 48V 전원 공급 장치 설계를 분리하고 캐비닛의 백업 전원 공급 장치는 높은 표준 안전성과 안정성을 보장

디지털사이니지

실시간 관람 안내와 전시 정보 송출
강릉 문화관광 홍보영상 제공
미디어아트 작품 전시

AI 아트 교육반 기수별 우수작품 전시
META-UP 국제 디지털아트 공모전

스크린 크기

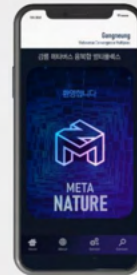
표시면 크기 및 해상도
(W)8,160 x (H)16,920mm

화면밝기/시야각
800Nit/ 160°



증강현실 APP 적용

미디어아트쇼와 연동하는
AR 인터랙티브 콘텐츠를 개발하고
전시장 내에서 다양하게
활용가능한 전용 APP 개발



자발적인 SOCIAL MEDIA 홍보와
적극적인 프로그램 참여를
유도하기 위한

모바일 디바이스의
활용방안을 모색해야 합니다

강릉 메타버스 전용 APP 개발

AR 포토



자발적인 SNS 홍보 효과

AR 인터랙티브 미디어

아나몰픽 영상과 연동되는
AR 증강현실 체험



미디어 체험 만족도 증가

관광지원 플랫폼

강릉의 자연환경과
생태문화를 소개하고
관광 활성화를 위한
관광 지원 플랫폼 서비스



다운로드 활성화

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치

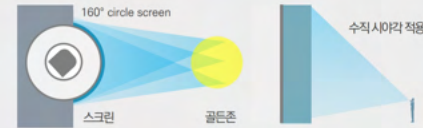
아나몰픽 영상

아나몰픽 미디어아트는 착시효과를 이용한
최신 트렌드의 영상 제작 방식입니다

영상형식 : CGI, 애니메이션, VFX, 8K, 루핑영상
러닝타임 : 약 1분
영상주제 : 강릉의 꿈, 메타버스를 선도하는 강릉의 의지와 힘

착시효과가 뛰어난 골든존 설정

중정 1층 로비 공간, 시야확보를 위한 기존 전시물 재배치



아나몰픽 미디어아트 예시

강릉의 문화관광을 주제로 하는 아나몰픽 영상 / 3D 애니메이션, VFX

특화 아나몰픽 미디어아트

대형 디지털사이니지를 활용한 특수 영상기법으로
착시효과를 제공하는 놀라운 경험을 선사합니다.
이러한 착시효과를 접하게 되면, 무관심하게 스쳐
지나가던 사람들이 색다른 '독특하고 신기한 것'을
발견하여 시선을 멈추게 됩니다.



서울 / 삼성동 코엑스 3D 전광판



도쿄 / 신주쿠 전광판



서울 / 시청역 전광판



2. 메타시티 ZONE

프롤로그_Enter the Metaverse

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2,3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치



CORNER

프롤로그_Enter the Metaverse

핵심 연출내용

호접지몽을 모티브, 가상의 세계에 진입하는 느낌을 연출
시간과 공간의 왜곡을 경험하는 전이공간



프로젝션 맵핑 공간의 왜곡
거울과 프로젝션 맵핑을 이용, 공간이
변화되는 연출, 가상세계를 표현



증강현실 시간의 변화
거울에 비친 자신의 동작이 느리게
움직이고 왜곡된 형태로 보이는 연출



스컬맵핑 나비의 꿈
호접지몽을 모티브, 자신의 모습에 나비의
이미지가 겹쳐지는 연출

체험인원
10명

체험시간
5분



Navigation

2. 메타시티 ZONE

프롤로그_Enter the Metaverse

현실과 상상의 경계에 펼쳐지는 이색공간

공간의 왜곡 1

연출개요 | 전사의 분위기를 환기 시키는 효과, 가상세계로 진입하는 느낌을 제공하는 터널형태의 체험공간

연출방법 | 바닥과 벽면을 활용한 프로젝션 맵핑, 공간의 위상이 바뀌는 공간을 연출. 나비를 따라 가상세계로 진출하는 느낌제공. 사용자의 위치를 추적하여 인터랙션 효과 제공

연출매체 | 프로젝터, 라이다센서, RGB 센서

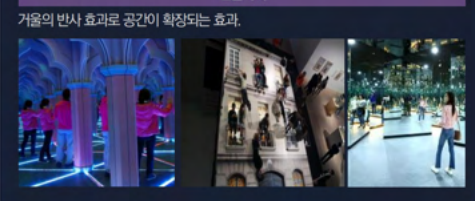


연출내용



착시거울 효과 - 마치 메타버스 세계에 들어온 듯한 느낌을 제공
한쪽은 프로젝션 맵핑 영역, 반대쪽은 거울을 설치. 무한확장되는 거울세계

연출사례



시간의 변화 2

연출개요 | 거울에 비친 자신의 모습이 왜곡 되고 동작이 느리게 바뀌는 시간의 왜곡을 경험

연출방법 | 거울로 된 복도 공간에, 카메라와 모니터를 거울처럼 설치. 관람객의 움직임을 시간차를 두어 재생, 거울에 비친 자신의 모습이 캐릭터로 바뀌거나, 반전되고 움직임이 느리게 재생됨으로서 시간의 왜곡을 느끼게 하는 체험

연출매체 | 거울, 카메라, 투명 LED

연출내용

투명 LED

거울이 설치된 복도형 공간 사이에 투명 LED를 배치, 거울 위쪽에 투명LED를 설치하여 거울과 LED 사이의 경계를 불분명하게 연출

LED 스크린을 통해 비춰진 자신의 모습이 느리게 움직이는 모습 관찰

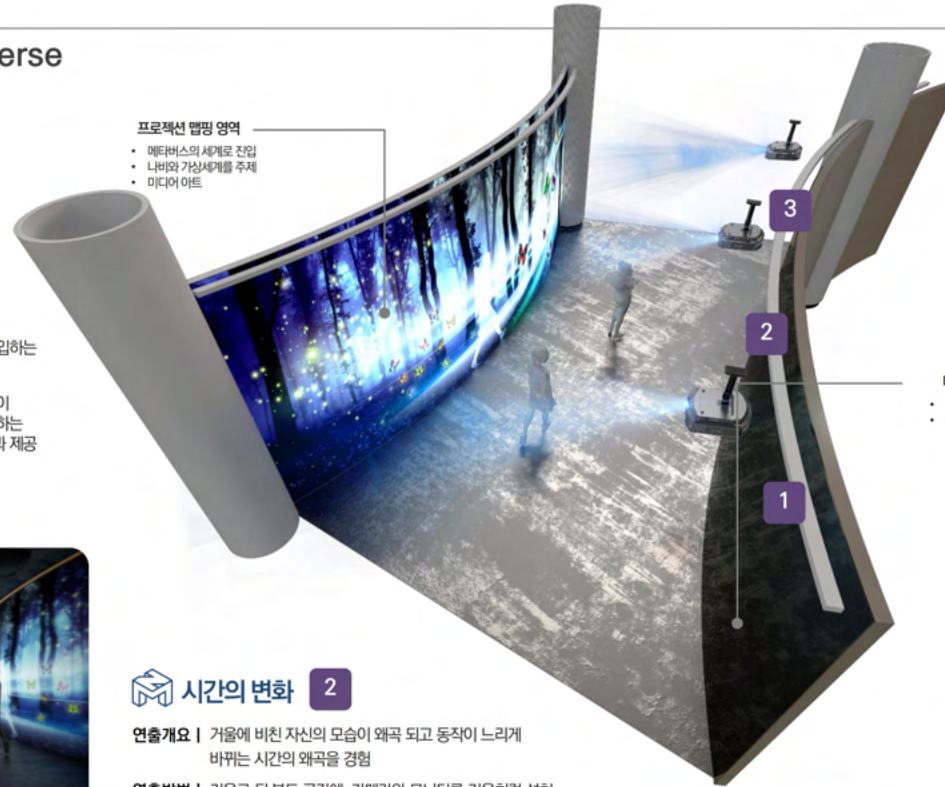


연출사례



프로젝션 맵핑 영역

- 메타버스의 세계로 진입
- 나비와 가상세계를 주재
- 미디어 아트



미래(거울) 영역

- 시간의 변화-투명LED 모니터
- 나비의 꿈-스칼맵핑

특화 원형계단 공간 연출

호접지몽의 고사성어를 모티브로 한 공간 연출. 2층 진입을 위한 계단 공간을 전이공간으로 조성.

- 계단 모서리 LED 조명 설치
- 벽면 그래픽 월
- 엠비언트 라이트 조명 설치



연출사례

루마나이트 연출과 LED 계단 조명 사례



호접지몽 胡蝶之夢

중국의 장자가 꿈에 나비가 되어 즐겁게 놀다가 깬 뒤에 자기가 나비의 꿈을 꾸었는지 나비가 자기의 꿈을 꾸고 있는지 알지 못했다고 한 고사에서 유래한 말로, 자아와 외물은 본디 하나라는 이치를 설명하는 말

나비의 꿈 3

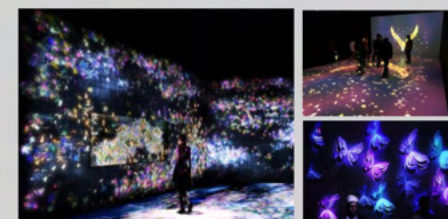
연출개요 | 호접지몽의 메타포, 메타버스의 세계로의 진입을 알리는 프롤로그, 나비의 상징성을 강조

연출방법 | 지나가는 관람객을 향해 나비 이미지를 투사하여 벽면에 관람객의 실루엣과 나비의 이미지가 합쳐지는 영상을 연출

연출매체 | 라이다 센서, 스칼맵핑, 프로젝터

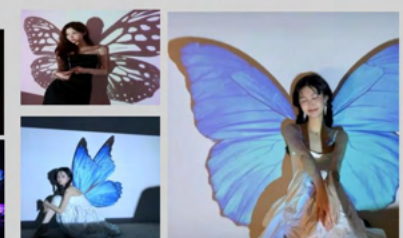
연출내용

호접지몽의 고사성어를 모티브로 한 공간 연출. 나비가 날아가는 프로젝션 맵핑 영상 연출



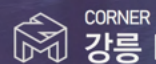
연출사례

고보 라이트 및 프로젝터를 활용한 나비 이미지 연출



Gangneung Metaverse Convergence Multiplex

강릉 메타버스 융복합 멀티플렉스



CORNER

강릉 BLOSSOM | 메타버스 세계에서 강릉을 여행하다

핵심 연출내용

인공지능 AI가 맞춤형 강릉 여행코스를 추천
나만의 여행을 계획한다

인터랙티브 미디어 여행정보 검색
강릉의 주요 관광지를 빠르게 검색한다.
멀티터치를 지원하는 미디어 테이블

AI 나만의 여행코스 선정
가보고 싶은 곳의 여행지를 연결하고
최적의 여행 경로를 스케줄링한다

스케일맵핑 가상 투어
자신만의 여행코스를 아바타를 통해
가상으로 체험해 본다

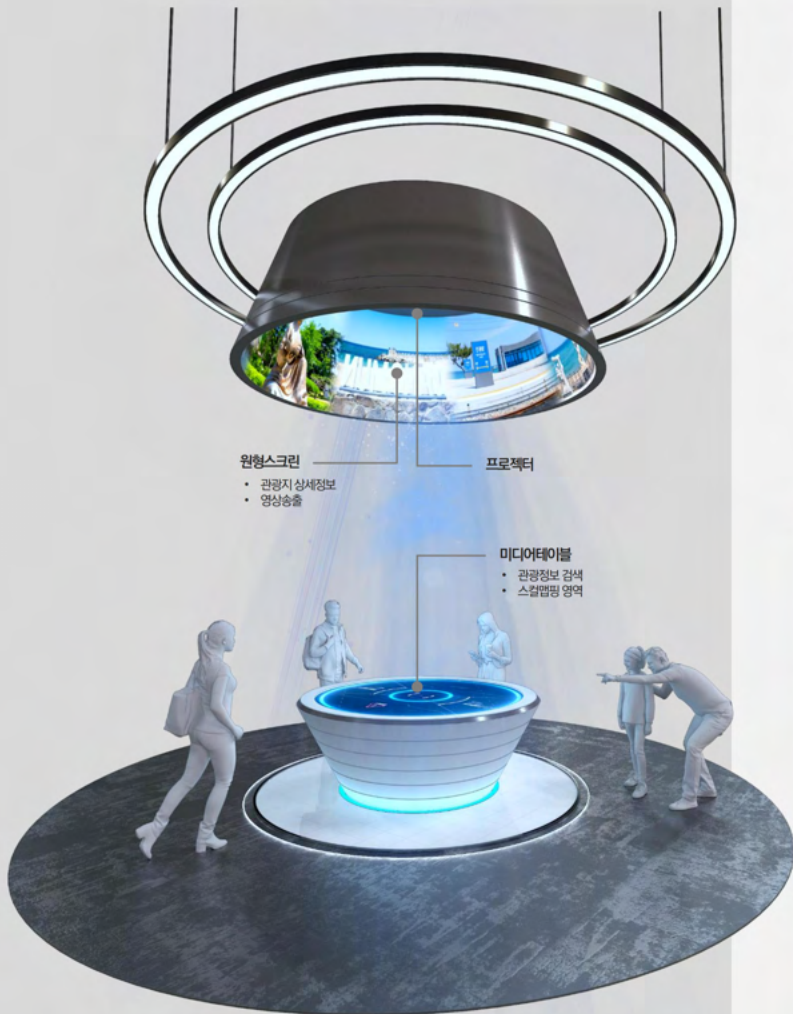
체험인원
5명

체험시간
10분



2. 메타시티 ZONE

강릉 BLOSSOM CORNER



원형스크린

- 관광지 상세정보
- 영상출출

미디어테이블

- 관광정보 검색
- 스킵맵핑 영역

특화 아바타 가상투어-스컬맵핑

스컬맵핑(Skullmapping)

프로젝션 맵핑과 획기적인 스토리텔링을 기반으로 홀로그램, 가상현실 등 뉴미디어(실감콘텐츠)를 접목하여 환상적인 비주얼을 만들어내는 아트 스튜디오 기법 (벨기에)

예시) Cocktailfactory

비타이빙에 프로젝트 맵핑으로 연출, 세 명의 미니-아처 캐릭터가 정글과 화산으로 둘러싸인 파나몰라다를 준비합니다!

Motion Capture + 3D Modeling + Projector

나만의 여행코스 추천해주는 인공지능 가상투어 시뮬레이션

선호하는 여행지를 선택하면 인공지능 시가 인근 명소를 함께 추천 최적의 여행코스를 생성

이동거리와 교통상황, 교통수단 별 예상시간, 날씨 등을 고려 최적의 동선으로 경로를 설정해 준다

아바타 가상투어 시뮬레이션

연출개요 | 인공지능 시가 추천해준 나만의 여행 코스를 아바타 시뮬레이션으로 확인한다

연출방법 | 정보검색 테이블을 통한 호감도 높은 관광지를 입력하면 인공지능 시가 연관 관광지를 추천하고 최적의 여행경로를 설정. 모바일기기로 여행코스 및 정보데이터를 전송. 아바타를 통한 가상의 투어 시뮬레이션을 확인

연출매체 | 멀티터치 테이블, 프로젝터, 스크린, 시



• PC센서를 활용, 멀티터치, 관광정보 검색
• 강릉 지도를 기반으로 원하는 관광지를 핀포인트로 선택

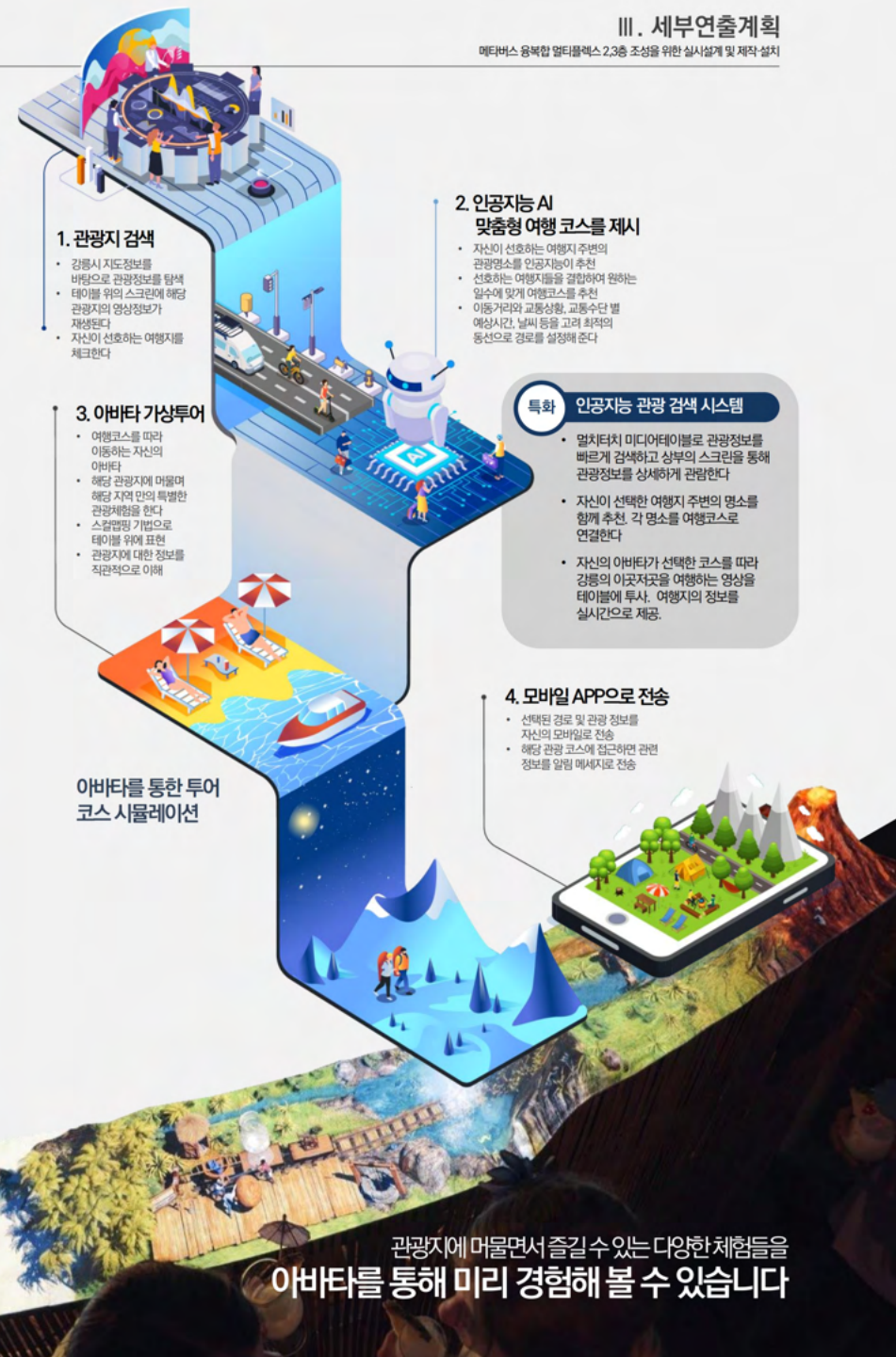
가상 아바타 투어

• 경로를 따라 이동하는 아바타는
• 해당 관광지에 머물며 다양한 체험을 한다



III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치



2. 메타시티 ZONE

VR Leisure sports activities

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치

Gangneung
Metaverse
Convergence Multiplex

HOT SPOT 강릉
HOT SPOT MEDIA PHOTO
강릉 핫스팟
미디어 포토존



CORNER

강릉 BLOSSOM

강릉의 자연환경을 즐기는
레저, 액티비티

핵심 연출내용

가상현실을 통한 강릉의 레저관광
강릉 여행의 재미에 흠뻑 빠지다

가상현실 아라나비, 짚라인
강릉 관광 명소인 아라나비, 짚라인, 외줄을
자전거를 타고 견학하는 가상현실 체험

프로젝션 맵핑 글램핑 강릉
강릉의 밤하늘을 배경으로
캠핑장에 앉아 자연의 소리를 감상

LED 포토월 HOT SPOT 강릉
강릉의 핫 플레이스를 입체적으로 재현한
미디어 포토월, SNS 용 사진을 촬영한다

체험인원
5명

체험시간
10분

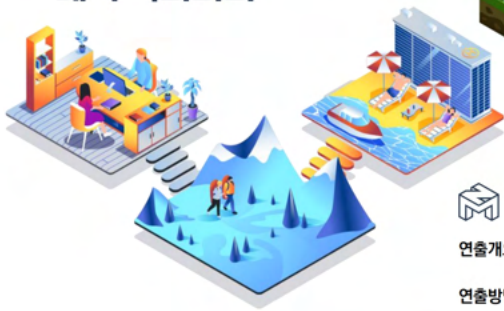


Navigation

2. 메타시티 ZONE

강릉 BLOSSOM CORNER

강릉의 자연을 배경으로 펼쳐지는 레저 액티비티



글램핑 강릉 ASMR

연출개요 | 숲향 수목원의 24시를 연출, 석양이 지고 밤하늘의 별이 뜨는 캠핑장의 고요함을 실감음향으로 즐긴다

연출방법 | 모닥불 모형을 공간에 배치, 모닥불 뒤로 숲향 수목원의 하루를 촬영한 영상이 나오는 스크린 설치. 스크린을 세로로 길게 트리밍하여 가상세계에서 잊보는 현실세계를 느낌을 연출

연출매체 | 프로젝터, 스크린, 모닥불 모형, 실감음향 헤드폰

활용사례 - 숲향수목원

- 금강소나무로 둘러싸인 전국 유일의 소나무 테마 식물원 강릉숲향수목원



강릉의 소리를 듣다
ASMR
실감음향으로 듣는
할링 사운드



아라나비 VR

연출개요 | 강릉의 관광명소 아라나비 zip라인을 가상현실로 체험. 외출을 타고 바다위를 건너는 스릴 만점 체험

연출방법 | HMD가 결합된 자전거 시뮬레이터를 설치. 시뮬레이터 앞쪽으로 대형 모니터를 설치. 1인용 자전거 시뮬레이터

연출매체 | VR HMD, 자전거 시뮬레이터, 그래픽 패널



활용사례 - 아라나비 zip라인

- 양면의 자주대 사이로 안전띠와 연결된 도르래를 걸어 높은 곳에서 낮은 곳을 이동하는 인기 있는 레포츠.
- 왕복 600M의 공중 하강 체험시설.



활용기기 - VR 자전거 시뮬레이터



- zip라인의 자전거 형태를 모방한 시뮬레이터
- VR HMD를 착용한 형태로 몰입감 제공

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치

HOT SPOT 강릉

연출개요 | 강릉의 핫플레이스에서 기념사진을 남기자. 가상의 메타버스 세계에 불러온 강릉의 명소

연출방법 | 자신이 원하는 명소의 배경이미지를 선택. LED 미디어 월로 전송. 입체적인 배경을 통해 원근감 있는 사진을 촬영

연출매체 | LED 패널, 키오스크



연출내용 - 강릉의 HOT 핫플레이스

강릉의 인기있는 관광명소 중 사진 촬영으로 유명한 장소를 선정



활용사례 - 하이커 그라운드

바닥과 입면을 LED 패널로 구성. 원근감 있는 입체적인 포토존 구성



특화 인터랙티브 포토월

- 강릉의 명소를 배경을 사진 촬영
- 자발적 SNS 홍보
- 색감이 뛰어난 LED 패널 사용
- 다양한 배경 설정



2. 메타시티 ZONE

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치



CORNER

강릉 FESTIVAL

한국축제의 문화적 가치가
살아있는 강릉단오제를 경험한다

핵심 연출내용

관람객들의 참여로 만들어가는
유네스코 문화유산, 관노가면극

인터랙티브 미디어 강릉단오제
강릉 단오제의 역사, 유래, 가치 등을
실제보고 다양한 문화 행사의 정보영상 시청

인터랙티브 미디어 강릉농악
RFID 를 이용, 강릉 농악을 악기별로
구성하여 자신의 직접 구성해 보는 체험

홀로그램 관노가면극
관람객들이 자신의 아바타를 이용한
출사위를 녹화해 가면극을 완성한다

체험인원
10명

체험시간
15분



Navigation

2. 메타시티 ZONE

강릉 FESTIVAL CORNER

강릉 단오제

연출개요 | 우리 민족 전통 민속 축제의 원형성을 간직한 단오축제로서 고유의 가치, 유네스코가 지정한 무형유산 걸작.

연출방법 | 강릉단오제의 역사와 배경, 의미를 설명하는 그래픽 패널을 설치, 강릉단오제의 주요 행사장면을 영상을 제공, 강릉농악과 관노가면극과 연동될 수 있도록 전시물 구성.

연출매체 | 그래픽패널, 영상



연출내용 - 강릉단오제

신과 인간의 만남을 이야기하는 융합의 문화

강릉의 문화적 창조성

1967.1.16 중요무형문화재 제13호로 지정
2005.11.25 유네스코 인류구전 및 무형유산 걸작으로 선정



강릉단오제는 1967년 1월16일 중요무형문화재 제13호로 지정되었고 2005년 11월25일 유네스코 인류구전 및 무형유산 걸작으로 선정되어 명실공히 인류가 보존하고 전승해야 할 소중한 유산이 된 것이다.

- 강릉단오제 세계의 브랜드, 한국축제의 문화적 가치가 살아있는 전통문화전승의 통로.
- 우리나라 최고, 최대의 문화관광축제, 고려사(高麗史:1454)에 의하면 "대관령 승사에 기도하였다"고 전하는 한국 최고의 축제이다.
- 신과 인간의 만남 강릉단오제, 단오날은 왜 단오를 양가 가장 왕성한 날로 8월간 단오제에 단오곡, 관노발놀이하면서 축제 마음을 펼친다.

강릉농악체험

연출개요 | 강릉농악을 인터랙티브 미디어로 체험한다. 농악가의 소리를 듣고 악기를 편성하여 농악의 하모니를 완성한다

연출방법 | 농악기 종류별로 RFID 삽입된 모형틀을 배치, 테이블 위에 강릉농악 악보를 투사, 각각의 악기 모형을 테이블 위에 올리면 해당 악기의 소리가 들린다. 여러가지 악기 모형을 모두 올리면 강릉농악을 완성한다

연출매체 | RFID 센서, 악기모형, 프로젝터, 테이블, 스피커

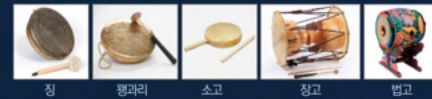
연출내용 - 강릉농악

강릉농악(중요무형문화재 제11-관호, 1965년 12월 1일 지정)



가락이 단조로우며 소박한 맛이 있다. 전국 농악 가운데 가락이 가장 빠르고, 소고와 범고구 구별되고, 무동춤과 농사춤이 가색춤이라는 특징.

| 강릉농악 악기 구성 |



활용사례 - RFID를 이용한 음원 재생

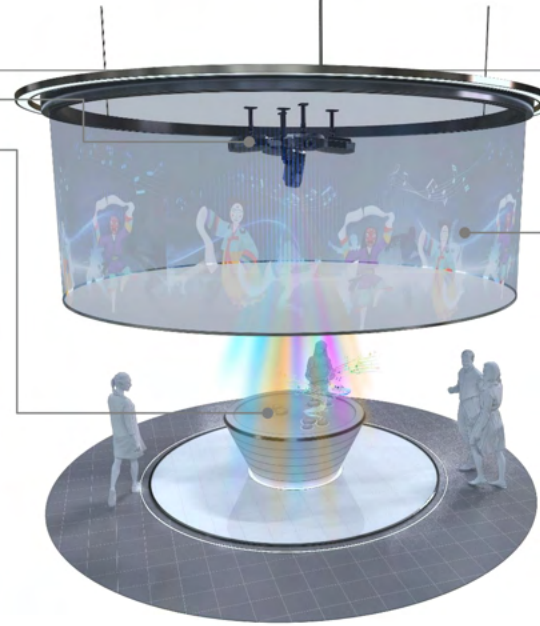


| 체험방법 |



1. RFID블럭을 센서 테이블에 올리면 해당 블록에 수록된 음원과 악보가 활성화
2. 활성화된 악보에 블록을 올리면 해당 악기, 음역코드가 재생
3. 활성화 할 수 있는 센서에 모든 블록을 올리면 기존에 들은 음원이 재생
4. 다른 블록과 같이 재생하면 음원이 믹스되어 새로운 음원으로 재탄생함.

프로젝터
농악체험 테이블
• RFID 모형악기
• 프로젝트선 연결 영역



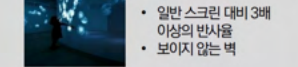
홀로그램 스크린
• 관노가면극 재생
• 전송된 아바타 합성

특화 홀로그램 공연장



- 원형 홀로그램 스크린 설치
- 관노가면극이 진행되는 편집 영상 상영
- 관람객들이 전송된 아바타를 합성

홀로그램 스크린 - 사막(영사막)



- 일반 스크린 대비 3배 이상의 반사율
- 보이지 않는 벽

연출내용 - 관노가면극

유네스코 문화 유산, 관노가면극

1967.1.16 중요무형문화재 제13호로 지정
2005.11.25 유네스코 인류구전 및 무형유산 걸작으로 선정



관노가면극은 과거 관아의 노비들에 의해 연행되었던 무언극임. 등장 인물은 양반과 각시, 두 명의 시녀(관노)와 두 명의 장자(마리)로 구성되고, 10여명의 악사들이 반주를 맡음.

특화 실시간 인면인식 AI



- 게임 엔진의 AR 파운데이션 프레임워크를 기반으로 한 솔루션 개발
- SAW를 통해 커스텀 애니메이션 등의 후속 작업 없이 실제 환경과 사람의 행동이 영상으로 출력
- 얼굴추적으로 사람과 가상 캐릭터의 실시간 상호작용을 통한 영상 콘텐츠 제작
- AR 엔진에 사람의 얼굴을 인식하여 추적, 캐릭터가 사람의 표정을 실시간으로 구현하는 개념을 적용한 기술 제시

관람객들의 참여로 만들어가는 유네스코 문화 유산, 관노가면극

관노가면극 체험

연출개요 | 다양한 역할을 하는 등장인물들을 아바타를 통해 연기해 보고, 자신이 만든 아바타를 통해 관노가면극을 완성해 본다.

연출방법 | 자신이 원하는 역할의 탈을 선택, 자신의 아바타를 생성, 해당 캐릭터의 춤을 따라한다. 자신의 동작을 녹화하여 중앙의 홀로그램 스크린으로 전송, 가면극을 연기하는 캐릭터와 자신이 만든 아바타가 함께 어우러져 춤을 춘다

연출매체 | 키넥트센서, 터치모니터, 홀로그램스크린



체험순서



1. 아바타 생성
사용자의 얼굴을 추적 데이터화, 자동생성
2. 가면 선택
관노가면극의 등장인물 가면을 선택한다
3. 가면극 동작 재현
영상에 나오는 가면극의 동작을 따라한다. 자동 녹화
4. 스크린으로 전송
녹화가 끝나면 전송 버튼을 눌러 스크린으로 전송

2. 메타시티 ZONE

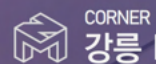
III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 전시설계 및 제작 설치

I ♥ Gangneung
디지털 방명록

강릉이야기 Gangneung Story

I ♥ Gangneung
디지털 방명록



CORNER

강릉 PEOPLE 어려움을 극복한 강릉사람들의 진솔한 이야기

핵심 연출내용

현재를 살고 있는 강릉의 다양한 시민들과
메타버스의 미래를 함께 열어 가자는 정서 공유

인터랙티브 미디어 강릉100
강릉 100년의 역사를 사진 슬라이드로 관람
다이어그램을 둘러 사진을 검색

인터랙티브 미디어 강릉이야기
강릉 시민들과 소통, 강릉의 다양한
사람들의 역경 스토리 전달

키오스크 하이퍼바인 강릉!
메타버스 강릉을 체험한 소감을 남겨보는
디지털 방명록

체험인원
10명

체험시간
10분



Navigation

2. 메타시티 ZONE

강릉 PEOPLE CORNER

강릉 100

연출개요 | 강릉 백년의 역사를 사진으로 살펴본다.

연출방법 | 강릉의 주요한 역사적 사건을 기록한 사진을 인터랙티브 미디어로 검색. 테이블 앞에 구성된 회전식 컨트롤러를 돌려 빠르게 사진을 검색

연출매체 | 조그 다이얼, 프로젝터, 테이블



활용사례 - 조그 다이얼과 프로젝션 맵핑



조그다이얼을 활용한 빠른 이미지 검색, 프로젝션 맵핑과 연동

연출내용 - 사진으로 보는 강릉의 역사

조선왕조의 몰락, 식민지 지배, 6.25동란, 경제성장 그리고 IMF의 숨겨진 역사의 변
동속에서 영동의 수부도시 강릉은 끊임없이 발전해 왔습니다. 이 사진기록집은 우
리 강릉의 20세기 초반부터 오늘날 24만 시민이 사는 현대적 도시가 되기까지 각
시기별로 변화해온 도시의 모습과 시민의 생활상을 생생하게 담고 있습니다.



메타버스를 여는 강릉의 힘찬 내일을 선언한다



강릉 이야기

연출개요 | 강릉 시민들이 역경을 극복한 자신들만의 이야기를 들려준다.

연출방법 | 강릉 시민들의 얼굴이 화면에 나타나고 자신들의 이야기가 화면에 펼쳐진다.
화재를 진압한 소방관, 범인을 검거한 경찰 등 대표적 직업군을 선정.

연출매체 | 프로젝터, 영상, 라이다 센서



연출내용 - 역경을 극복한 강릉 시민들

강릉 산불 재난 유공 소방관 바닷물에 잠긴 승용차, 구조한 시민 강릉 시민대상 수상자 들



하이파이브! 강릉!

연출개요 | 강릉 메타버스 사업의 성공을 기원하는 디지털 방명록

연출방법 | 키오스크를 이용 미리 설정된 응원 메시지를 선택하고 손바닥 모양의 아이콘에 손을 올리면 자신의 메시지가 미디어월로 전송된다. 손과 손을 맞대는 체험을 통해 강릉 시민들과의 교감

연출매체 | 터치 키오스크

함께하는 우리, 소통하는 열린 강릉의 메타포

하이파이브를 통해
메타버스가 여는 미래를
함께 열어 나가는 의미



제작방법

특화

소통하는 강릉의 메타포

디지털 방명록

강릉 메타버스 사업의 성공을 위해 힘찬 응원의 메시지 전송



하이파이브

함께 이겨내고 앞으로 나아가자는 의미

- 역경을 이겨낸 강릉 시민들의 응원 메시지
- 손과 손을 맞대는 하이파이브를 통해 소통하는 강릉의 메타포로 사용
- 친근한 도시 이미지 구축
- 메타버스의 미래를 선도하는 강릉의 미래를 함께 열어가는 의미

3. 메타라운지 ZONE

강릉 META-LIFE CORNER

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2,3층 조성을 위한 전시실계 및 제작 설치



CORNER

강릉 META LIFE 강릉의 일상에 적용된 메타버스 기술을 체험한다

핵심 연출내용

강릉의 삶에 적용된 다양한 메타버스 기술
메타버스를 선도하는 강릉

키오스크 강릉PASS

전기 자전거, 합승택시 등 다양한 스마트 모빌리티를 아우르는 서비스 앱을 홍보

인터랙티브 미디어 GAC

강릉 자율주행차량의 모형 내부에서 강릉의 메타버스 기술을 홍보하는 영상 시청

키오스크 가상화폐발행

가상화폐와 블록체인의 기술을 이해하는 체험, 테이퍼형 터치모니터를 의자와 함께 배치

체험인원
10명

체험시간
20분



Navigation

3. 메타라이프 ZONE

강릉 META-LIFE CORNER

강릉의 일상에 적용된 메타버스 기술을 체험한다

강릉 관광형 자율주행차 GAC

연출개요 | 실제 운영되고 있는 강릉 자율주행차량의 모형을 배치, 차량 내부에서 강릉의 메타버스 기술을 홍보하는 영상 시청

연출방법 | 자율주행차량 모형을 설치, 차량내부에 탑승해서 터치모니터를 통해 관련 영상을 시청. 강릉시내를 이동하는 자율주행 시뮬레이션을 경험 할 수 있다.

연출매체 | 모형, 터치키오스크, 모니터, 스피커

연출내용 - 자율주행 자동차 GAC

두 개의 라이다와 고성능 카메라가 차량 전방에 탑재된 개조형 카니발 자율주행차



강릉 관광형 자율주행차 GAC

도심과 지역 내 관광지를 오가는 관광형 자율 주행 차량 강릉시 자율 주행 차량은 운행 시작 이후 12월까지 나흘 안에 121명의 시민과 관광객이 이용했다. 스마트폰에 전용 앱을 깔고 예약한 뒤 자율 주행차 전용 정류장에서 타면 된다. 이용 요금은 무료다.

A 코스는 강릉역에서 강릉해변까지 5.9km 구간
A-1 코스는 울림박물관에서 강릉해변까지 4km 구간
B 코스는 강릉해변에서 선교정을 거쳐 오죽헌까지 6km 구간
C 코스는 강릉해변에서 안목해변까지 4km 구간

미래의 자율주행 홍보 영상

자율주행 기술과 미래의 교통생활, 홍보영상 시청



강릉패스APP
가입을 위한 홍보 부스

강릉 pass

강릉패스앱 하나면
강릉여행 끝~
대중교통 부터 맛집 정보까지



강릉패스 APP

연출개요 | 전동 킥보드, 전기 자전거, 합승택시 등 다양한 스마트 모빌리티를 아우르는 서비스, 강릉패스앱 홍보

연출방법 | 세로형 터치모니터를 설치, 강릉패스 앱의 기능과 이용방법을 전달. 실제 강릉패스 APP를 다운받아 자신의 모바일에 설치한다

연출매체 | 터치모니터

연출내용 - 강릉패스 앱 이용가능 교통수단



III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

가상화폐거래소

연출개요 | 가상화폐와 블록체인 기술을 이해하는 체험. 테이블형 터치모니터를 의자와 함께 배치

연출방법 | 전시장 내에서 이용되는 가상화폐를 이용하는 방법과 전자지갑 생성 방법, NFT 만드는 방법 등을 설명

연출매체 | 터치테이블, 모바일디바이스



연출내용

스마트 컨트랙트로 토큰 발행

- 토큰은 지역화폐처럼 일정금액을 선구매하여 메타네이처 생태계내에서 화폐처럼 활용할 수 있다. (할인을 최대10%를 적용하여 코인 교환을 유도)
- 메타네이처의 콘텐츠 이용 시 레벨이 상승하여 상승치에 해당하는 토큰을 보상으로 지급한다.
- 홈페이지 및 앱에서 후기 또는 댓글 작성시에도 토큰을 획득하게 하여 바이럴 마케팅으로 활용한다.

체험방법

메타네이처 전용 APP - 전시 시설을 이용 시 토큰 사용



4. 메타스퀘어 ZONE

강릉 INTERVERSE CORNER

III. 세부연출계획
메타버스 융복합 멀티플렉스 2,3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치

META² SQUARE

입구에서 보이는 가벽의 파사드에
아나몰픽 효과와 입체적인 영상연출

Digital Pavilion

공간 속의 공간.
첨단 영상관 내부에 시각형의
가벽을 추가로 설치.
입 · 퇴장 동선 정리.
차음 효과.

첨단영상관 내부로 진입하는 공간에
메타버스의 미래기술을 이해하는 코너

CORNER 강릉 INTERVERSE 메타버스의 미래로 진입하는 초월공간

핵심 연출내용

컴퓨터의 역사와 블록체인 기술을 통해
메타버스의 미래기술



그래픽 영상 컴퓨팅 빅 히스토리
최초 컴퓨터 콜로사스부터 현재 AI신경망에서
양자 컴퓨터까지의 컴퓨터발전의 역사



인터랙티브 미디어 메타버스의 미래
메타버스에서 다루어지는 기술(Web 3.0, NFT,
블록체인 등)들을 예시를 통해 이해 한다.



프로젝션 맵핑 메타큐브
첨단영상관 전면 파사드를 이용한 프로젝션
맵핑쇼, 가상의 세계로 진입하는 느낌 연출

체험인원
30명

체험시간
10분



META² SQUARE

프로젝션 맵핑 쇼와 실감영상 체험 2가지

첨단영상관의 파사드를 활용한 프로젝션 맵핑
초월공간을 시각화

Digital Pavilion

다연스크린을 구축하기 위한 시각형의 가벽을 공간에 설치, 입구에서 보이는 가벽의 파사드에 아날로그 효과와 입체적인 영상연출

첨단영상관 파사드 연출

외부와 내부가 하나로 연결된 듯, 살아있는 베리어를 형성 차별화된 연출로 놀라움을 선사



첨단영상관 내부로 진입하는 공간에 메타버스의 미래기술을 이해하는 코너

컴퓨팅 빅 히스토리

연출개요 | 암호해독을 위해 태어난 최초 컴퓨터 콜로사스부터 현재 AI신경망에서 양자 컴퓨터까지의 컴퓨터개발의 역사

연출방법 | 첨단영상관 진출입 가장자리에 그래픽 패널을 설치, 그래픽 패널 위로 가이드 레일을 따라 움직이는 모니터 설치 슬라이딩 되는 모니터에 해당 영상 정보 송출

연출매체 | 그래픽 패널, 슬라이딩 모니터, 영상



메타버스의 미래

연출개요 | 메타버스에서 다루어지는 기술(Web 3.0, NFT, 블록체인 등)들을 예시를 통해 이해 한다.

연출방법 | 첨단영상관 진출입로 가장자리에 그래픽 패널을 설치, 관련정보를 제공, 관련영상이 송출되는 모니터를 배치.

연출매체 | 그래픽 패널, 모니터, 영상



프로젝션 맵핑 영역

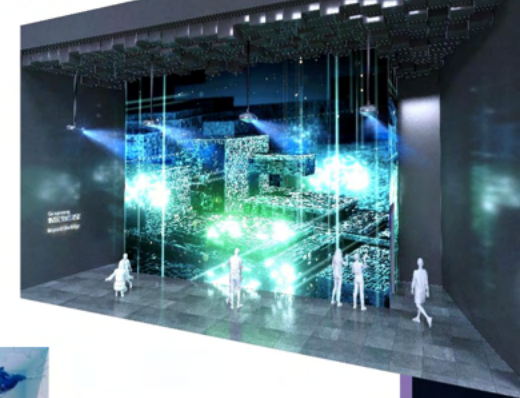
공간 속의 공간
Digital Pavilion

메타큐브

연출개요 | 첨단영상관 전면 파사드를 이용한 프로젝션 맵핑쇼, 가상의 세계로 진입하는 느낌 연출

연출방법 | 첨단영상관의 내부에 가벽을 설치, 영상관 내부로 진입하는 통로를 좌우에 배치, 전면 파사드를 프로젝션맵핑으로 연출, 공간 주변에 스피커를 설치, 음향효과 전달

연출매체 | 프로젝터, 스피커



| 미디어파사드 예시 |



4. 메타스퀘어 ZONE

주제영상 Beyond the Edge

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 23층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치



CORNER

주제영상 Beyond the EDGE 메타버스의 미래를 여는 강릉의 힘과 역량을 표현한 실감콘텐츠

핵심 연출내용

3D 입체음향 기술로 몰입감을 높인 실감영상
메타버스를 여는 강릉의 힘과 역량

4D EFFECT 환경이펙트
최초 컴퓨터 플로어스부터 현재 AI신경망에서
양자 컴퓨터까지의 컴퓨터개발의 역사

인터랙티브 미디어 모션센싱
메타버스에서 다루어지는 기술(Web 3.0, NFT,
블록체인 등)들을 예시를 통해 이해 한다.

체험인원
30명

체험시간
5분



Navigation

4. 메타스퀘어 ZONE

주제영상 Beyond the Edge

메타버스의 미래를 여는 강릉의 꿈과 비전을 표현한 실감콘텐츠

I 영상형식 I

제목 BEYOND THE EDGE

형식 실감영상

시간 5분

테마 메타버스 시대의 개막과 미래비전

I 주제 I

강릉의 자연과 역사, 문화를
관통하고 메타버스 시대로 도약하는,
디지털전환이라는 시대적 변화의
흐름을 선도하는 혁신의 도시 강릉의
역량과 비전을 이야기

I 4D 환경효과 I

공간 전체에 작용하는 다양한 특수효과

스토리 라인에 부합하는 적합성

영상 관람을 방해하지 않는 제한적 사용

- 영상관 내부 벽면을 이용한 설치
- 넓고 부드럽게 퍼지는 이펙트효과
- 과도한 사용 자체-영상몰입도 방해



바람효과 번개효과 레이저효과 안개효과 조명효과

I 스토리 라인 I



기원 ORIGINE
시간이 흐른다



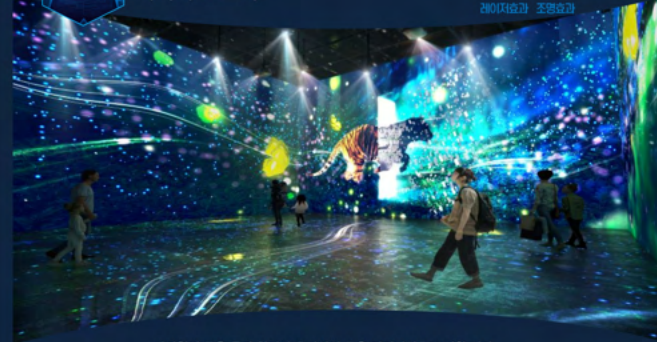
발하늘의 별들 사이로 우성이 떨어지고
거대한 화산이 분출하고 땅이 갈라지며 용암이 흐른다.
이윽고 용암은 파도를 만나 차갑게 식으며 기암괴석을 만든다. 푸른나비가 나타나 소나무와
백일홍 나무 사이를 날아 다닌다. 이윽고 거대한 숲이 등장하고 숲의 어둠 속에서 호랑이가
표현한다. 호랑이의 얼굴이 달로 바뀌고 다양한 자연과 땅이 등장하고 어우러진다. 농악의
리듬에 맞춰 숲이 춤을 춘다

강릉의 역사와 문화

강릉의 상징물인 호랑이, 소나무, 백일홍 등으로 표현되는
자연의 탄생과 어울림을 이야기하는 장면. 강릉의 역사와 문화를 대변하는
강릉단오제를 주제로 강릉의 정체성을 이야기 한다



초월 TRANSCEND
의식이 흐른다



사각형의 문을 통과 하면서 호랑이의 몸은 디지털신호로 변환 된다.
사람에서 다양한 신호가 물려온다. 다양한 코드들이 만들어내는 다양한 형태들이
일순간 생겨났다 사라진다. 꽃과 나비, 서핑하는 사람, 전화기, 컴퓨터, 화해 등
다양한 형태가 등장하고 다양한 공간이 만들어진다. 코드로 만들어진
공간과 공간이 연결되어 다시 사람의 형태로 변화하고 다시 코드가 되어 흩어진다.

디지털 전환

디지털 시대의 소통은 물리적 제약을 벗어나
사람과 사람의 의식을 연결한다는 의미의 디지털 네트워크를 은유적으로 표현하고
사회적 문화적 경제적 활동이 일어나는 초월 공간을 표현하기 위해
유체 시뮬레이션과 클라우드 포인트 기법 등 VFX(시각효과)를 사용



도약 LEAP
어둠을 달린다



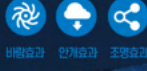
충추는 숲을 지나 질주하는 호랑이. 잠먼은 어둠을 지고
질주하는 호랑이 주위로 집과 사람들, 가로등 불빛과 거대한 빌딩들이 지나간다.
아날로그 세상의 종말을 알리는 거대한 폭풍우가 휘몰아쳐 디지털시대를 의미하는
천둥번개가 치고 내려치는 벼락을 피해 호랑이는 달린다. 폭풍우는 메타버스를 상징하는
사각의 큐브로 바뀌고 회전하는 큐브 사이로 사각의 문이 열리고
호랑이는 그 문을 향해 힘차게 도약한다.

시대의 변화

아날로그 시대에서 디지털시대로 전환되는, 문명의 발달 과정을
질주하는 호랑이로 표현. 메타버스라는 새로운 세계로의 진입을 위한
강릉의 힘과 노력이 호랑이의 가상으로 치환되어 표현된다



개벽 CREATION
빛으로 물들다



디지털 신호와 코드들이 강이 되어 흘러 가며 거대한 폭포수를 이룬다.
공중에 떠다니는 코드들은 반짝이는 발하늘의 별이 되고 폭포수는 다시 하나의 지평선으로 바뀐다.
이윽고 지평선 위로 태양이 떠오른다. 일출의 햇살이 공간에 스며들며 정동진 해변의 모습이 나타나고 가상현실을
이용하는 다양한 사람들의 모습이 펼쳐진다. 모니터에서 빠져나온 호랑이는 다시 숲을 향해 달려간다

메타버스의 미래

강릉의 영소 정동진의 일출 장면의 재현을 통해
새로운 세상이 시작됨을 알리고 그 중심에 강릉이 있음을 시사. 가상과 현실의 경계를 넘나드는
호랑이를 통해 메타버스를 선도하는 강릉의 이미지를 강조

4. 메타스퀘어 ZONE

주제영상 Beyond the Edge

다양한 환경이펙트 연출효과와 실감음향기술이 결합되어
압도적인 몰입감을 제공합니다

4D 환경이펙트



- 연출: 섬광효과, 번개효과, 강한 충격
- 수령: 2EA
- 기능: 강한 빛을 발산하는 조명효과로 컨트롤러(DMX)를 통한 빛기와 깜박임을 제어함



- 연출: 연기효과, 폭발효과, 먼지효과
- 수령: 2EA
- 기능: 확산과 증발이 빠른 포그 효과로 단시간에 많은 연기 분출과 빠른 소산이 가능함



- 연출: 바람효과, 포그의 확산 효과
- 수령: 2EA
- 기능: 확산과 증발이 빠른 포그 효과로 단시간에 많은 연기 분출과 빠른 소산이 가능함



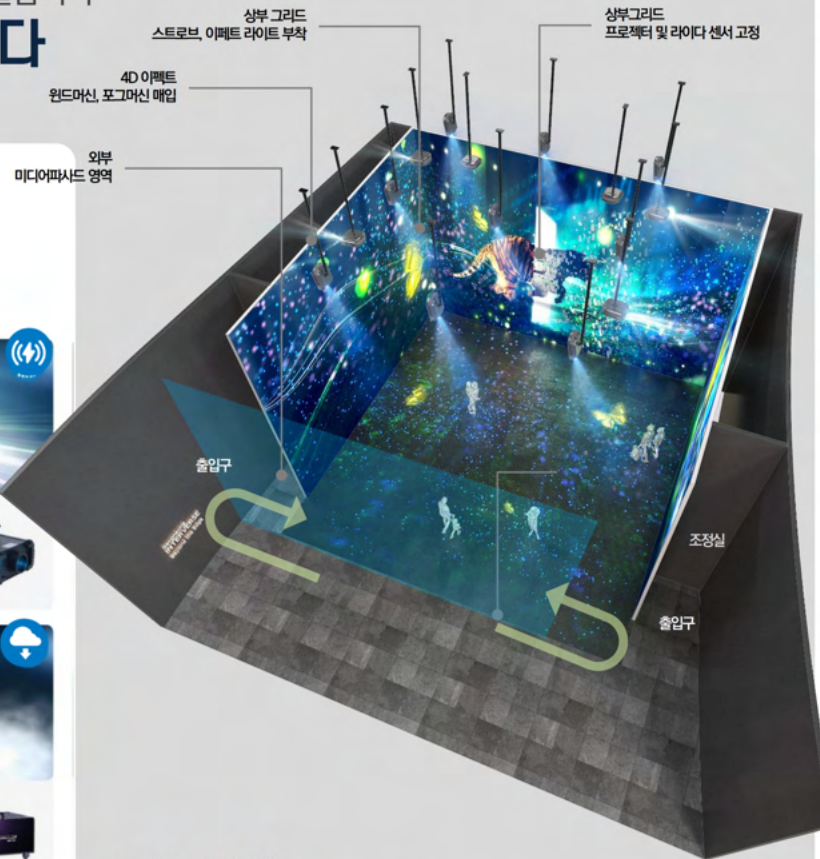
- 연출: 바다 물결 효과, 분위기 연출
- 수령: 2EA
- 기능: 다양한 컬러의 물결무늬를 투사하는 조명효과로 컨트롤러(DMX)를 통한 빛기와 색상, 무늬를 제어함



- 연출: 해무 효과, 구름 효과
- 수령: 1SET
- 기능: 낮고 밀게 밀리는 포그 효과로 단시간에 포그층을 생성함



- 연출: 분위기 연출, 간접 조명
- 수령: 1HEA
- 기능: RGB 픽스방식의 간접 조명 효과로 컨트롤러(DMX)를 통한 개별 빛기, 깜박임, 색상, 패턴 제어가 가능함



1 사운드 시스템 튜닝

음향시스템의 구성이 완료되면 각 음향 기기의 레벨 밸런스를 조정하고, 설치된 장비가 최상의 상태에서 동작하도록 사운드 시스템 튜닝을 실시합니다.



스피커 시스템 튜닝

스피커 각 유닛 간의 특성에 따라 음향의 왜곡이 발생되지 않도록 보정
·크로스오버 주파수 설정, 필터 설정
·타입 알라인 조정, 레벨 조정 등

룸 튜닝

영상관 실내 공간의 형태에 따라 발생하는 음향의 왜곡을 보정
·스펙트럼 분석기로 주파수 특성 관측
·이퀄라이저(EQ) 조정 등

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

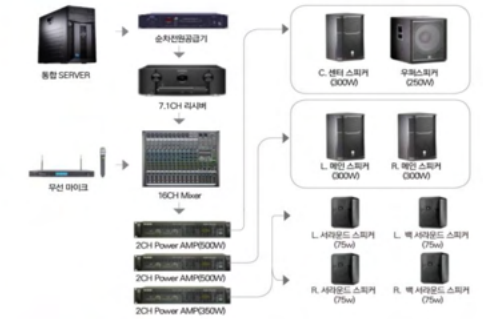
3D 실감음향 시스템

뛰어난 품질의 사운드를 경험할 수 있는
최고의 사운드 시스템 구축

3D입체음향시스템을 구현하기
위해 설계부터 음향제작까지
특화된 프로세스로



입체음향 시스템에 적합한 프로세서널 프리미엄 7.1CH 사운드 시스템

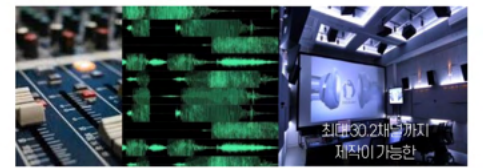


1 음향시스템 설계

정확한 목표 설정과 체계적인 절차를 통하여 좋은 음향 시스템을 구축합니다	음향 시스템 설계 목표
	· 충분한 음량
	· 균일한 음압 분포
	· 높은 명료도와 전달력
	· 고품질의 표준화된 디지털 오디오 전송
	· 효율적 운영을 위한 통합제어 연동

1 오디오소스 구성

최종 적용될 영상관의 환경에 맞게 계산 되어진 오디오 소스를 제작합니다



1 오디오 믹싱 작업

대형 스크린과 입체음향 믹싱 스테이지를 갖춘 제작 환경에서 입체음향을 이해하고 컨트롤 할 수 있는 전문 오퍼레이터가 오디오 소스를 제작합니다

다수의 프로젝터와 실감음향 시스템을 하나로 연결하는 통합제어서버, 첨단영상관의 운영이 편리해 집니다

미디어 서버

멀티미디어 콘텐츠 통합 운영의 완성체로 멀티미디어콘텐츠 제작에 최적화된 솔루션
사용자 중심의 설계로 시뮬레이션부터 실제 운영 및 확장까지 효율적 운영 가능



직관적인 UI/UX 디자인의
단순 조작이 가능한
사용자 중심의 시스템 운영



자체 개발한 UNITY 기반의 실감영상관 전용 플레이어

10-7의 정밀성

미세한 차이까지 잡아내는
10-7 정밀도로 영상을
동기화

효과의 독창성

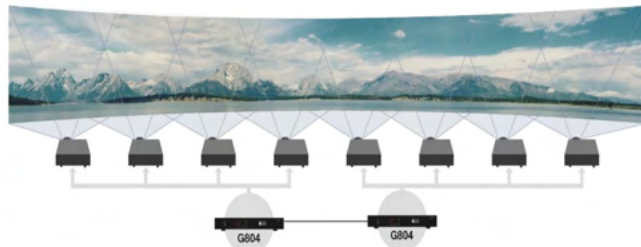
자체 플레이어로 다양한
이펙트 및 기능 추가 가능

영상의 호환성

모든 포맷의 영상을
플레이할 수 있는 호환성

VR, 8K 복합성

4D 시뮬레이터 뿐 아니라
VR, 8K 영상까지 복합
지원



미디어 서버

각각의 프로젝트에 연결된 PC들을 제어하여 대화면을 구성하는
영상이 지연없이 재생 될 수 있는 영상동기화 시스템

최적화 설계

영상 동기화

통합 제어

안정성

| 미디어 제어서버 |

장비 간의 동기화, 모니터링, 제어신호 입출력을 통해 통합적인 장비 운용이 가능하며
GUI기반의 프로그래밍으로 사용자 편의를 고려한 통합 관리 시스템



미디어 제어서버

라이다 센서

초당 수백만개에 달하는 레이저 펄스를 발생시켜
되돌아오는 시간을 측정하여 스캔하는 기술. 실감
영상관 내 관람객의 위치를 실시간으로 추적한다.

다수의 라이다 센서를 입력 할 수 있어야 하며
추적된 위치에 정확하게 실시간으로 이미지를
투사할 수 있는 응용 SW 기술이 필요합니다.

엠티블렌딩, 영상 동기화

여러 개의 연으로 구성된 다면스크린 같은 형태의
스크린에 영상을 투사하기 위해서는 프로젝터로
투사되는 시계차 비율의 화면을 서로 부드럽게
이어주는 엠티블렌딩 기법을 적용해야 합니다.

여러 대의 프로젝터로 투사되는 영상을 동기화 시켜
각각의 분할된 화면의 영상이 자연스럽게 한번에
재생될 수 있도록 합니다.

4D 이펙트

입체 영상과 더불어서 물입감을 배가시킬 수
있도록 여러가지 효과 장치(바람, 번개 등)를
사용합니다.

영상의 이벤트 구간에 맞춰 정확하게 작동하는 효과
장치를 구동시키기 위해서는 영상플레이어와 호환
가능한 메타데이터 생성 기술이 필요합니다. 또한
메타데이터의 수정과 편집이 편리하고 쉽게
구성되어야 제작 효율이 높아집니다.

타임라인 기반의 SHOW CONTROLLER

영상콘텐츠와 이펙트 신호를 정확하고 빠르게 동기화합니다

다양한 이펙트의 컨트롤이 가능한 직관적 인터페이스 사용으로 운영자의 손쉬운 운용과 다양한 솔루션을 제공합니다
영상관 개관 및 폐관, 영상과 4D 이펙트의 동기화, 외국어 버전 영상 선택, 장비 모니터링 등의 모든 컨트롤 요소를 포함합니다

쇼컨트롤 시스템이란?

영상시나리오에 맞춰 이펙트를 연출해야하는 상황에 타임라인을 기반으로 두고
정확한 타이밍에 연출효과를 보여주는 시스템



영상과의 정확한 싱크

기가비트 네트워크 속도 지원
으로 0.01초의 밀레이로 영상
타임라인상에 동기화되는
이펙트 신호 프로그래밍

다양한 신호체계 제공

조명(DMX512) 및 환경 효과,
외 부 장비 (IO, SERIAL,
SMPT)에 대응하는 다양한
신호체계를
사용하여 장비 제어

쉽고 간단한 수정 및 편집

인터페이스상에서 운영자가
간단한 마우스 조작으로
쇼 연출 수정 가능

5. 메타브릿지 ZONE

온라인 라이브, 실시간 강의, 개별 학습과 회의, 휴게까지 통합되는 신개념 교육공간으로 구성

메타버스 교육과 연계직업교육을 지역산업과
연계하는 지속가능한 교육공간을 구축

- 충분한 휴게 및 편의공간을 제공하여, 이용객의 만족도를 높이고, 재방문을 유도하는 부대시설 및 콘텐츠를 제시.
- 교육관은 총 3개(20~25명 수용 2개, 40명 이상 수용 1개)로 기본적인 기능에 대응하도록 구성
- 사무공간은 10~12명의 인원을 고려하고 강사 대기실 및 스텝 휴게 공간

강의 공간

A룸(40명)

대형 강의실 / 복합교육실

B, C룸(20명)

실습실

공용공간

독서대

메타버스 관련서적

정보검색대

정보검색용 PC 5대

미디어갤러리

작품전시를 위한 대형 모니터

사무실

강사대기실, 일반사무

강의공간

소형 강의실 B

소형 강의실 B

대형 강의실 A

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 23층 중상위 위한 실시설계 및 제작 설치

사무실

독서대

정보검색대

미디어갤러리

공용공간

강의실 A

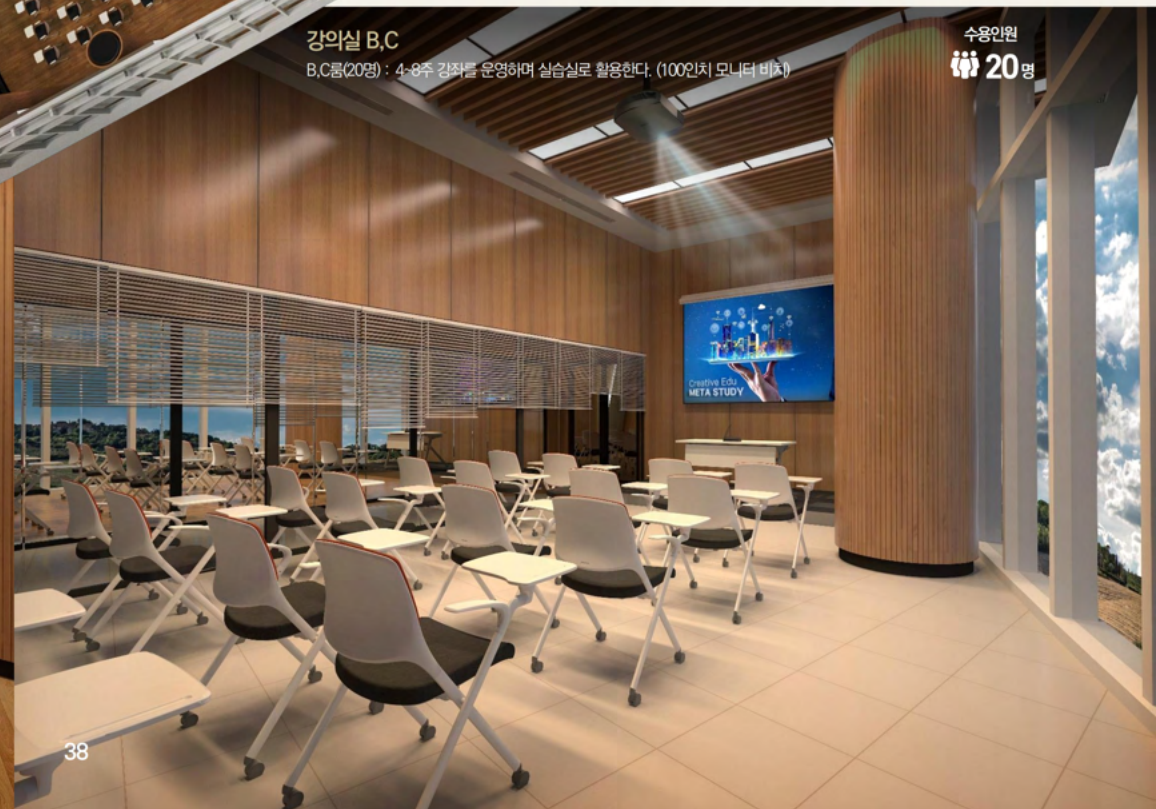
A룸(40명) : 대형 강의실로 온라인 중계시스템을 갖추고 특강, 세미나, 인기 강좌

수용인원
40명

강의실 B,C

B,C룸(20명) : 4~8주 강의를 운영하며 실습실로 활용한다. (100인치 모니터 비치)

수용인원
20명





CORNER

공용공간 정보검색대 / 사무실 / 독서실

중정 미디어월이 보이는 방향, 야외 조망으로 개방감 유지

수용인원

30명

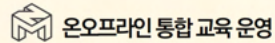


CORNER

공용공간 정보검색대 / 사무실 / 독서실 중정 미디어월이 보이는 방향, 야외 조망으로 개방감 유지

수용인원
30명





Creative Education Center META STUDY 메타버스 창의교육센터

기존의 메타버스 구축을 위한 소프트웨어들은 비용이 비쌌을 뿐만 아니라 사용법이 어려워 일부 전문가의 영역이었다. 그러나 현재는 생성형AI의 출현으로 진입장벽이 급격히 낮아지고 있으며 경쟁하듯이 발전된 AI가 속속 출현하고 있다.

메타 스타디는 멀티모달 AI를 도입하여 이미지생성, 동영상, 각종 문서 및 코딩까지 실습하고 발표를 하는 과정으로 실제 업무 및 학습에 실제 적용할 수 있는 교육을 하고자 한다. 이로써 지역을 대표하는 메타버스 교육장이 되고 교육수준의 향상을 도모하여 지역산업과 연계하여 취업과 재취업까지 확산되는 성과를 기대한다.



Multimodal AI 강좌 운영



생성형 AI, Stable Diffusion을 활용한 이미지 생성 Microsoft 365 Copilot을 활용한 문서 생성

Open AI Chat GPT4를 활용한 코딩

SW미래채움 강좌 연계 전략



SW미래채움의 AI관련 강좌 연계 및 확장을 위한 커리큘럼 기획

- 메타버스 전문성 및 대표성 확립을 위해 교육대상연령 상향과 고품질 생성물을 위한 중 장기 강좌 개설
- 지역산업과 연계된 직업교육을 위해 전문화된 커리큘럼의 고품질 이상의 상인반 개설

업무의 생산성과 효율성이 비약적으로 증가하는
멀티모달 AI를 활용한 창의교육으로
메타버스 교육의 대표성과 전문성을 확보한다

Multimodal AI란?

시각, 청각 등의 다양한 모달리티를 동시에 받아들이고 사고하는 AI 모델을 의미한다. 이러한 멀티모달 AI는 Chat GPT와 같은 텍스트를 기반으로 새로운 콘텐츠를 만드는 AI를 넘어 이미지, 영상, 생체신호 등을 토대로 새로운 결과물을 생성한다.

쉽게 배우는 메타버스



교육실 운영 전략

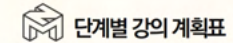


특강 및 단기 강좌(1~2일)

- 세미나 및 컨퍼런스 운영
- 인기 강좌 확대 운영

중장기 강좌

- 분기(8주) 별 강좌
- 방학(4주) 강좌



1단계(초급) : 4주 강의 계획표

주차	강의 내용
1	인공지능과 스테이블 디퓨전 소개 • 인공지능의 기본 개념 소개 • 스테이블 디퓨전의 원리와 작동 방식 이해 • 스테이블 디퓨전을 활용한 그림그리기의 가능성 탐색
2	스테이블 디퓨전 설치 및 설정 • 필요한 소프트웨어와 하드웨어 요구사항 소개 • 스테이블 디퓨전 설치 가이드 • 스테이블 디퓨전 설정 및 최적화 방법
3	기본적인 그림그리기 실습 • 간단한 그림그리기 프로젝트를 통한 실습 • 다양한 스타일과 텍스처로 실험하기 • 작업물 리뷰 및 피드백 시간
4	개인 프로젝트 및 작품 만들기 • 각자의 아이디어를 바탕으로 개인 프로젝트 시작 • 개인 작업을 완성 및 발표 • 강의 종료 후 지속적인 학습 방법과 자료 공유

2단계(중급) : 8주 강의 계획표

주차	강의 내용
1	인공지능과 스테이블 디퓨전 소개 • 인공지능의 기본 개념 소개 • 스테이블 디퓨전의 원리와 작동 방식 이해 • 스테이블 디퓨전을 활용한 그림그리기의 가능성 탐색
2	스테이블 디퓨전 설치 및 설정 • 필요한 소프트웨어와 하드웨어 요구사항 소개 • 스테이블 디퓨전 설치 가이드
3	스테이블 디퓨전 설정 및 최적화 • 스테이블 디퓨전 설정 방법 • 최적화 방법과 팁 공유
4	기본적인 그림그리기 실습 - Part 1 • 간단한 그림그리기 프로젝트를 통한 실습 • 다양한 스타일과 텍스처로 실험하기
5	기본적인 그림그리기 실습 - Part 2 • 이미지 생성 실습 • 다양한 확장프로그램 적용과 이미지 고도화
6	개인 프로젝트 계획 및 시작 • 각자의 아이디어를 바탕으로 개인 프로젝트 계획 세우기 • 개인 프로젝트 시작
7	개인 프로젝트 진행 • 개인 프로젝트 진행 • 중간 점검 및 피드백 시간
8	개인 작업을 완성 및 발표 • 개인 작업을 완성 및 발표 • 강의 종료 후 지속적인 학습 방법과 자료 공유

3단계(응용) : 4주 강의 계획표

주차	강의 내용
1	작품 설계 및 이미지 생성
2	작품 고도화 및 동영상 생성 1
3	작품 고도화 및 동영상 생성 2
4	작품 공유와 품평

5. 메타브릿지 ZONE

지속가능한 운영을 위한 연계전략

워크케이션 프로그램

'일(work)'과 '휴가(vacation)'의 합성어로, 근로자가 휴가지에서 일상적인 업무를 수행하면서 관광과 휴양을 동시에 실시하는 것을 의미한다. 따라서 단순한 재택근무나 원격근무를 넘어 일과 관광 모두를 병행할 수 있는 새로운 관광 형태이다.



힐링하며 일하며

워크케이션 어때요?

01

• 시설 검토

지자체가 워크케이션을 도입하기 위해서는 지역 내 숙박, 업무, 관광 시설을 우선적으로 검토할 필요가 있음



02

• 프로그램 및 관광 자원 유무

워크케이션 참여자가 근무를 제외한 여유 시간에 관광을 수월하게 즐길 수 있도록 프로그램 혹은 관광 자원이 제공되어 질 수 있는지 확인할 필요가 있음



03

• 홍보 및 정보 제공의 여부

사이트 및 플랫폼을 활용해 워크케이션 관련 정보를 확인할 수 있도록 해야 하며, 워크케이션 홍보가 가능해야 함.



사진출처 : 2023 강원 워크케이션 위크

워크케이션 플랫폼 서비스

- 숙소 (메타버스 리빙랩) 에서 개인 및 단체 기관 업무 및 생활 공간 제공
- 필요시 특정 단체(협약 및 지역 연계 기업) 및 예약으로 이루어진 워크케이션은 기업 지원 센터 혹은 r&d 센터를 통한 기업 간 기술적 소통, 협약, 정보 교류를 위한 공간 마련 및 특정 프로그램 신청 가능
- 강릉 문화 관광 벨트 내 관광지 할인 및 교통과 같은 지역 연계 서비스 지원

패키지 프로그램으로 강릉 관광권내 체류시간은 길게, 지역 경제는 살리고 관광 기회는 더욱 풍부하게 시너지 효과 창출

일일 체험 패키지

- 숙소는 사용하지 않고 간단한 회의와 오피스공간을 사용을 위한 일일 대여 프로그램
- 메타버스 및 관심있는 최신기술 분야 교육 예약으로 월데이 클래스로 진행

메타 라이프 패키지

- 1박 이상 업무와 함께 휴식을 위해 숙소와 함께 예약하는 근로자 교육 프로그램 등 근로자들이 메타네이처 내에서 진행되는 월데이 클래스를 원하는 시간대와 내용을 선택하여 자유롭게 체험
- 기업 지원 센터 및 업무 시설 자유 이용
- 체험관 및 교육관, 숙소 등에서 메타 코인으로 지역 화폐를 통한 경제활동 진행 가능

힐링 라이프 패키지

- 업무보다는 휴식에 초점을 두고 있는 1박이상의 근로자 메타네이처에서 숙소 패키지 혜택 활용으로 강릉 자연환경과 문화를 효율적으로 체험하기 위한 힐링 패키지
- 메타네이처의 기업 지원 기반 시설, 교육 프로그램은 이용하지 않으나, 간단한 업무 처리가 가능한 숙소를 원하는 근로자 힐링 프로그램

워크케이션 숙소 제공	오피스 공간 제공
회의실 및 미팅룸 제공	교육 프로그램 제공
협약에 따른 사무공간 장기 운영	기업간 교류 지원
첨단 문화 관광벨트 내 관광입장권 할인	지역 연계 문화상품 및 체험권 예약 / 할인

III. 세부연출계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치

Gangneung Metaverse Convergence Multiplex

지역의 젊은 문화 리더들의 참여

WGCC

Walking with Gangneung Creative Crew

강릉지역 Local Creator Group과의 협업을 통한 초기 콘텐츠 지원 및 지속적인 콘텐츠 협력을 통한 지역연계 운영 전략

CREATIVE1230
강릉 시각예술 프로페셔널 그룹



크리에이티브 1230은 강원지역의 한계성을 뛰어 넘기 위해 자발적으로 생성된 시각예술 프로페셔널 그룹

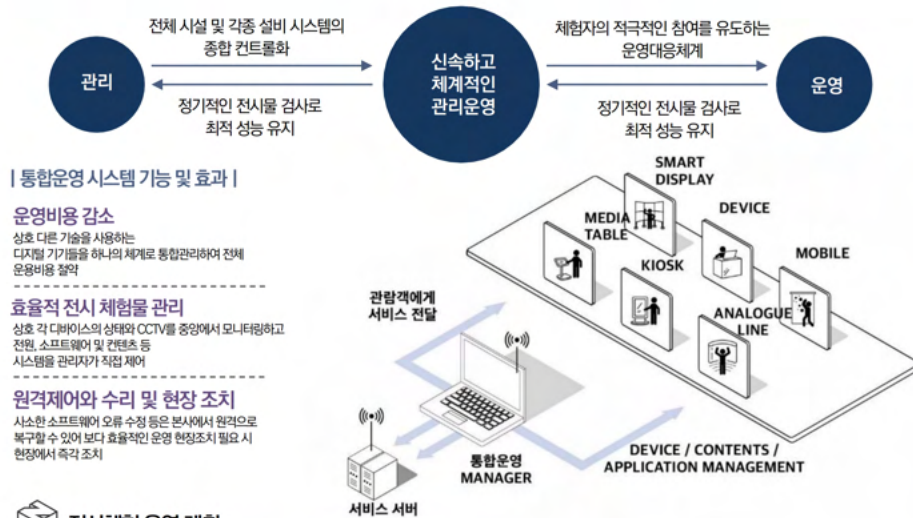
사진, 영상, 음악, 시각예술 등 다양한 분야의 예술가가 모여 협업 하고 있다.



1. 통합 관리운영 계획

운영 계획 기본 방향

실시간 관제 및 모니터링 시스템으로 체계적인 운영 관리



| 통합운영 시스템 기능 및 효과 |

운영비용 감소

상호 각 디스플레이의 상태와 CCTV를 중앙에서 모니터링하고, 전원, 소프트웨어 및 콘텐츠 등 시스템을 관리자가 직접 제어

효율적 전시 체험물 관리

상호 각 디스플레이의 상태와 CCTV를 중앙에서 모니터링하고, 전원, 소프트웨어 및 콘텐츠 등 시스템을 관리자가 직접 제어

원격제어와 수리 및 현장 조치

사소한 소프트웨어 오류 수정 등은 본사에서 원격으로 복구할 수 있어 보다 효율적인 운영 환경조치 필요 시 현장에서 즉각 조치

전시체험 운영 계획

안정적이며 전문적인 운영기반 구축

| 관람 방법 |

종합안내

- 운영시간: 월요일-일요일, 10:00-17:00
- 휴무일: 연중무휴
- 시설 이용료: 추후 협의
- 자유관람 및 단체(사전예약)

체험소요시간 95분

단체관람안내

- 단체기준 인솔자 1인 포함,
- 최대 20명 관람가능

전시체험 서비스 제공

- 편의를 위한 각종 시설 및 프로그램
- 무상 서비스
- 동선 간 휴게공간 및 시설 제공

| 인력 운영 계획 |

인력운영구성

- 한사람이 여러 역할을 수행
- 비교적 전문직이 필요하지 않은 부분은 자원봉사자를 적극 활용

관련학과학생

지역주민/전직교사 등

자원봉사 활동자

운영요원 교육

1단계: 이론교육

- 전시방향성 및 주제 이해 브리핑 방법론

2단계: 전문교육

- 전시 콘텐츠 및 연출이해
- 세부 콘텐츠 및 연출 구성

3단계: 현장교육

- 전시이해도 증진 운영 및 해설 리하설

운영 매뉴얼 제공

전시주제 및 공간별 전시 콘텐츠(S/W), 전시 시설물(H/W) 구성, 각 공간별 브리핑 시나리오, 운영방식 등 전시관의 효율적 운영을 위한 표준 매뉴얼을 개발하여 지속적으로 체계적인 운영인력 관리 및 교육

전시 및 운영 방식 이해

효율적 콘텐츠 및 시설 관리

IV. 사업수행계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치

온라인 플랫폼 활용 계획

온라인 플랫폼을 통한 커뮤니케이션

- 관람자 체험 피드백, 이벤트 및 공지사항 정보 제공
- 데이터 기록 및 알고리즘을 활용한 마케팅으로 프로그램 및 관련 행사 바이럴 진행

| 강릉 메타플렉스 홈페이지/앱 |

지속적인 정보 노출

교육, 행사정보, 관람예약 등 정보의 지속적 노출로 방문 동기화

체험 및 교육 프로그램 예약

강의 계획표 열람 및 강의 신청 시스템 구축

사용자 피드백

체험자 피드백을 통한 통계 및 정보관리 활용, 프로그램 보강

홈페이지 연동 앱(App)

- 빠른 로그인 및 프로그램 예약 가능
- 주요 콘텐츠 심화 정보 제공
- 온라인 강좌 신청 및 청취
- '좋아요' 기능과 SNS공유 기능으로 바이럴 마케팅의 효과 기대
- 2024 강원 동계 올림픽 및 연계 프로그램 안내
- 주변 문화 관광 인프라 연계 관광코스 안내



프로그램 예약 관리 계획

올인원 서비스 All in one service

- 강릉시 통합예약서비스는 강릉시에서 제공하는 교육, 체험, 대관, 공연에 대한 예약정보를 한 곳에서 확인하고 신청할 수 있는 All-in-one 서비스

| 강릉시 통합예약 서비스 제공 |

현 녹색도시체험센터 예약 안내 메뉴 활용



통합로그인 후 온라인 예약 가능



시설사용예약

- 온라인/오프라인 예약
- 오프라인의 경우 구비서류지참

프로그램체험예약

- 온라인 예약
- 주중(단체) 주말(개인)으로 운영

| 온/오프라인 예매 서비스 제공 |

외부 결제 시스템 이용

- 별도의 홈페이지 회원 가입 없이 예약 및 결제



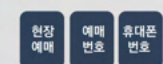
홈페이지 연동 앱(APP) 이용

- 빠른 앱 설치를 도와주는 QR 코드 제공
- SSO 로그인 가능
- 빠른 앱 설치를 위한 QR 코드 제공



현장 키오스크 이용

- 키오스크를 통한 현장 예매 및 결제 가능
- 온라인 예매 확인 및 입장 안내



메타버스가 추구하는 가상과 현실의 결합이라는 본질적 의미를 형상화 하여
결합을 통한 연결과 소통의미를 강조하였습니다

Symbol



Color system



Typeface_Korean

KoPubWorld 돋움체
 장평 100%, 자간 -10
 가나다라마바사아자차카타파하
 아아아아오오우우이

Grid system



Typeface_English

Bahnschrift
 장평 100%, 자간 -10
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890(-!@#\$%^&*~)

Main ID Sign



가상세계와 융합하여 새로운 색을 만들어내는
 컬러 배색과 가상과 현실이 서로 결합된
 이미지로 초연결, 초기능, 초융합의
 메타버스의 속성과 강릉의 미래 비전을 담았다



Pictogram



Main Direction Sign



화이트 컬러 보드에 상징 컬러를 매칭하여 고급스러운
 이미지를 강조하였다. 글씨의 가독성을 높이고 컬러의 의미가
 드러나게 연출하였다



Name card



Envelope



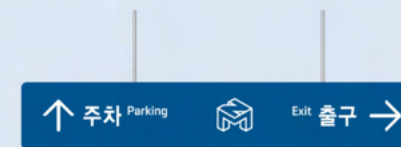
Mug



Uniform



Parking Sign



Daybook Format



Eco Mug



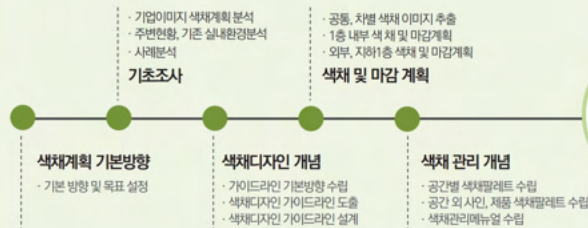
3. 색채 및 마감 계획

공간의 상징 컬러를 부각, 목적에 따른 조명 설계와 친환경 마감계획으로 쾌적한 관람환경을 조성합니다

색채계획

공간의 이미지를 전달하는 컬러 및 마감재 사용
콘텐츠 종류와 내용을 이해하는데 도움을 주는 색채계획 수립

| 색채 및 구축방향 및 재료마감계획 프로세스 |



| 공간별 색채 계획 |

공간의 테마와 성격에 부합하는 색채 계획, 주조색과 보조색으로 구분 공간의 상징성을 시각화

- 주조색과 보조색, 포인트 컬러로 구성
- 조명에 의한 간접광 효과를 고려한 컬러 톤 매치
- 각 실의 활용 목적과 특징에 맞는 컬러 배색
- 자연 채광이 많은 공간의 환경을 고려한 컬러 배색



IV. 사업수행계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시설계 및 제작 설치

조명계획

고에너지 효율과 친환경적 장점을 고려한 조명계획 수립
광원 및 조명기기가 최소화되어 이용자의 시야에 직접 광원이 들어오지 않도록 계획



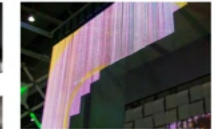
확장을 유도하는 조명
공간 확장감의 효과가 필요한 곳에는 밝은 조명 사용 코너스 조명, 월위성 조명 사용



경계를 유도하는 조명
빛과 음영을 뚜렷하게 구분하여 경계 유도가 필요한 곳 사용 / 커브조명, 후광기법



중심성을 유도하는 조명
공간의 위계와 체 형식의 위치, 활동의 집중이 필요한 곳 사용 / 광선조명, 펜던트 조명



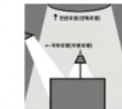
효과를 유도하는 조명
빛을 이용해 공간의 상징적인 의미 부여가 필요한 곳 사용 / 빛의 반벽, 필터, 후광 기법 등

전반조명과 국부조명을 통해 빛 반사를 억제하여 뉴미디어 관람 환경을 조성

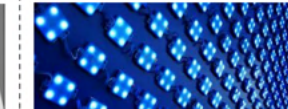
- 관람대기와 영상시청 시, 두 가지 조명환경 제공
- 공간의 기능적인 연결과 동선의 자연스러운 흐름유도
- 고효율 친환경을 고려, LED조명 사용



전반조명 국부조명 간접조명



기본 조명 계획



LED 조명



조광기

마감계획

안전설계 기준 준수 / 내구성 및 내연성 지향 / 친환경 마감재

| 구조물 마감 |



인증받은 친환경 페인트와 건축자재를 사용

안전하고 쾌적한 전시 관람 환경을 조성합니다



| 전기통신설비 마감 |

안전성이 우수한 품질의 자재와 미관을 고려한 케이블 매설



난연 CD 관 사용 케이블 정리 케이블 인입 시공

소음을 최소화하는 방음과 완벽한 마감 시공으로
쾌적한 뉴미디어 관람환경 조성

4. 홍보 계획

기본계획

단계별로 홍보계획에 따라 강릉을 중심으로 강원도, 전국으로 확대하고
기존 강릉의 문화시설과 제휴를 통해서 타깃별 관람객을 불러 모을 수 있는 다양한 프로그램 추진



2차, 3차사업까지 포괄한
통합 마케팅 로드맵을 수립합니다



IV. 사업수행계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

타깃별 홍보전략

단계별, 타깃별, 세부전략과 주변환경 분석에 따른
특화된 전략으로 홍보성 극대화



홍보방법

YTN

주관 방송사 채택

2024 청소년 동계올림픽 기간에
강릉 메타버스 융복합 멀티플렉스와
연계한 특집프로그램 편성

검색엔진최적화(SEO) 마케팅, 항구적인 정보노출

1 국내의 언론 홍보

인지도 증대를 위한 보도자료 배포

- 여행 전문매체 배포, 국내 주요 종합 언론사 배포
- 미국, 중국, 러시아, 영국 등 해외 48개국 10개 언어로 뉴욕 타임스, 블룸버그, 구글 등 약 20,000개 이상의 글로벌 미디어에 보도자료 배포
- 전세계 검색엔진을 통한 영구적 정보 노출로 지속적 접점 마련

2 영상, 이미지, 텍스트 리뷰 노출 운영

강릉 메타버스 융복합 멀티플렉스에 대한 참여도 증대를 위한 리뷰 콘텐츠 운영

- 유튜브, 인스타그램, 페이스북, 블로그, 카페에 리뷰자료 배포
- 인플루언서, 일반인들을 활용한 관광지 리뷰 콘텐츠 제작

3 국내의 포털 검색 등록

관광객의 접점 마련을 위한 국내, 해외 포털 사이트 검색 등록

- 강릉 메타버스 융복합 멀티플렉스 홈페이지 검색 등록
- 대한민국- 네이버, 다음
- 전세계- 구글
- 중국-바이두, 러시아-얀덱스(2018년 기준 자국내 검색 엔진 점유율 1위, statocounter.com)
- 일본-아후 재팬(2018년 기준 자국내 검색 엔진 점유율 2위, statocounter.com)

오프라인

KTX 매거진 및 홍보물

- KTX의 강릉선, 관광열차를 이용하는 국내·외국인에게 효과적인 홍보
- KTX 강릉역에서 올림피아드·경포 방면으로 직행하는 터널 교통로

연계 관광지

- 인근 아라미 유자원과 경포아쿠아리움을 하나로 묶은 종합 관광할인권으로 사자지 홍보 효과
- 자율주행자동차 순환운영

제휴 및 협력 기관

- 4월 과학의 달을 이용한 메타버스 관련 프로그램 운영으로 유입과 홍보
- 유관기관 제휴로 다양한 분야의 관람객 확대기

온라인

셀럽 참여

- 여행 인플루언서에게 SNS채널에 업로드, 유튜브 숏츠 파생 제작
- 동계 올림픽 스타 선수단 홍보

뉴스 및 SNS 마케팅

- 여행/문화관련 구독형 뉴스레터를 활용하여 홍보
- 팟캐스트를 유튜브 라이브로 송출

홍보 영상 제작

- 원본 콘텐츠를 2K, TV용, 웹용으로 영상을 변환, 생산하여 홍보 활용성
- 각 제작파트의 1인을 촬영 기록, 토록 하여 데이터를 수합, 편집

Digital Marketing

Strategists Focused on Increasing The Reach & Viability of Your Business.

온라인 라이브러리

WELCOME 강릉

5. 일정 계획 및 기본 계획

기본 일정계획

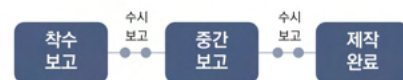
철저한 일정관리와 사전 문제인식으로 해결 방안 모색하고
풍부한 콘텐츠 제작과 인테리어 및 하드웨어 시공을 포함한 전문 인프라를 이용하여 발주기관과 약속한 품질을 구현한다.

계약일로부터 **240일**

NO	구분	공종단계							
		공모제안 검토	제작 준비작업			제작 및 설치		보완작업	
		1 MONTH	2 MONTH	3 MONTH	4 MONTH	5 MONTH	6 MONTH	7 MONTH	8 MONTH
I	계약	계약							
II	설계부문	시나리오 수정	준별 설계작업		현장설계 대응				설계도서납품
III	제작 및 설치								
1.	전시시설공사			준비작업	시설공사				검수
2.	전시연출조명					준비작업	배관 및 배선	전기조명설치	
3.	체험시설 설치				자재 준비작업	공장 조립		현장설치	현장 테스트
4.	실감영상 H/W			준비작업	H/W 구매			현장설치	현장 테스트
5.	실감영상제작	S/W 준비작업	실사촬영	CG제작		중간보고	CG 수정 보완	현장설치	현장테스트
6.	전시모형제작	기획	제작			중간보고	수정 보완	현장설치	현장테스트

기본 공정관리계획

최적의 일정계획 수립을 통하여 안정적인 시설물 제작
제도화된 업무보고



- 원만한 진행과 정확한 결과 구현을 위해 각 공정별로 공정을 관리하고 관리표를 작성
- 이 기록은 발주처에서 진행상황을 점검할 때 보고자료로 활용

단계별	참여자	시기	내 용	보고서
착수 보고회	사업수행 관련자 감독관	과업착수 1주일 이내	추진조직 및 팀원소개 진행일정 보고, 추진방안 보고	과업수행 계획서
원료 보고회	사업수행 관련자 감독관	원료일 7일 이전	프로젝트 수행 종료에 따른 최종 성과물에 대한 종합보고	원료 보고서
주간 공정보고	감독관 사업추진팀	매주 지정일	금주 계획대비 실적점검 차주 업무일정수립	주간 보고서
월간 공정보고	감독관 사업추진팀	매월 지정일	사업진행상 문제점 및 대책 주요일정 예정사항	월간 보고서

과업수행 목표

사업 성격의 특수성을 고려한 최적화 프로세스
강릉 메타버스 융복합 멀티플랫폼의 위상에 부합하는 최상의 품질 제공
지속 가능한 시설이 될 수 있도록 기술적 차원을 넘어선 운영 어드바이스 제시

기술 과업 목표 및 컨셉



일정 수립 전략

최적의 일정계획 수립을 통하여 안정적인 시설물 제작

기간 설정의 적정성 확보	최적의 경험 인력 투입	안정적 사업관리와 다양한 경험 활용
고려사항	전략 수립방향	도출전략
• 문화콘텐츠 업무의 특성 고려 • 공간 및 이용자 동선 고려 • 정보 시스템 인프라의 신규 도입 및 재이용 장비 배치 특성 고려 • 현재 운영중인 운영 시스템들과의 안정성과 호환성을 고려	• 업무 경험에 있는 전문인력 및 관련 시스템 유경험 인력 투입에 의한 사업 수행 • 운영 안정화를 위한 적극지원 업무 연속성 보장을 위한 계획 수립	• 유사 사업 경험자와 사업관리 전문가에 의한 일정계획 수립 • 사업 관리 방법론을 활용한 상세 공정 정의 및 세부 일정 수립 • 안정적 서비스제공을 위한 최적의 일정관리 수립

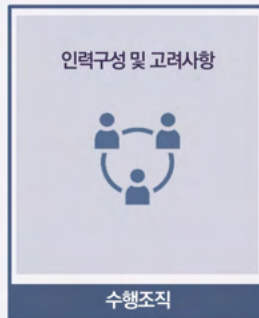
1. 사업관리 계획

수행조직 및 업무분장 기본 방향

제안사의 사업수행 조직은 관련된 기술 및 지식과 경험을 보유한 실무 추진단 인력을 포함합니다.

다양한 IT기술과 체계적인 분석력을 보유한 시스템 구축 전문가로 구성합니다.

상호간에 원활한 협력을 통해 본 사업을 성공적으로 수행할 수 있는 조직으로 구성합니다.



- 투입 인력은 사업의 완성도를 위한 적절한 조직과 인력수준으로 구성
- 투입 인력에 대한 보안관리를 철저하고, 사고 발생시 주관기관 담당자에게 즉각보고
- 특정담당자의 부재 시 업무중단이나 공백이 발생하지 않도록 백업체계유지
- 투입 인력이 교체되는 경우, 업무 공백이 발생하지 않도록 업무 인수인계 실시



수행조직 구성도



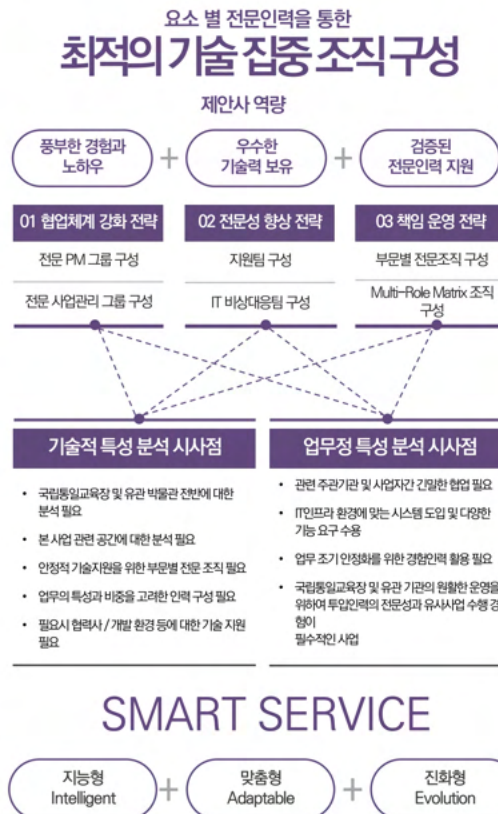
IV. 관리운영계획

메타버스 융복합 멀티플렉스 2.3층 조성을 위한 실시계획 및 제작 설치

체계적 품질보증 활동을 통한 안정적 시스템 운영

품질보증 활동 목표				
전사 품질보증 활동 수행	프로젝트 품질보증 실시	일관성 유지	종합적인 품질보증 수행	고유 방법론 적용
• 제안사의 전사 품질보증 조직을 활용한 품질보증 활동 수행	• 프로젝트의 품질관리 계획을 수립한 체계적인 품질 활동 수행	• 단계별 일관성 있는 품질 업무수행 일관된 품질의 산출물	• 전역부터 종료까지 종합적인 품질보증 수행	• 실효성이 입증된 커스터마이징한 방법론 적용에 의한 품질보증
고려사항		전략수립방향		도출전략
• 전사적 품질관리 지원 조직 필요 • 체계적인 품질관리 계획 수립 • 체계적이고 검증된 품질 관리 지원 툴 필요		• 품질 관리전문가 투입 • 제안사의 품질 관리 방법론을 바탕으로 체계적인 품질 보증 활동 수행 • 전사 품질 관리지원 조직 활용		• QAO를 통한 품질향상 • 제안사의 품질 관리 프로세스 준수 • 품질지원 조직의 적극적인 활용

사업 특성에 적합한 조직구성과 체계적인 사업 수행



사업수행 조직별 역할

조직	역할
프로젝트 관리자(PM)	• 사업 수행 총괄/ 사업 추진활동 계획 조정 및 감독, 프로젝트 전체 관리 및 통제 / 효과적 업무 추진 활동을 위한 계약, 규정, 지침 조정 / 각 부문 업무 부여 및 확인 감독, Team Building / 주관기관과 의사소통 문제점, 역할 및 책임 범위 해결/조정
공간별 환경구축	• 공간 배치계획 수립 / 공간별/실별 공간이 요구하는 성격과 기능에 적합한 레이아웃과 디자인 설계 • 공간 시스템 집기 디자인 / 공간별/실별환경에 적합한 시스템 집기의 제작, 디자인 및 배치
관리 운영 시스템	• 기존 시스템 현황 분석 및 요구사항 분석 / 출입 통제 시스템, 좌석 관리 시스템, 모바일 어플리케이션 설계, 개발 • 공간 컨셉을 고려한 하우징 디자인 설계, 제작
AV 및 인프라 시스템	• 서버, 향음향습기, PC/모니터, 프로젝터/스크린 설치 / 음향시스템 설계 및 시공 / 미디어 제작 시스템 설계 및 시공
사업관리 지원	• 사업추진 요구사항 정리 및 통보 / 사업 수행 시 절차 협의 / 사업 수행 간 발생하는 행정문서 작성 및 산출물 취합 • 사업의 진척도 분석 및 일정, 인력관리 지원 / 사업관리(사업관리, 행정관리, 문서화 지원, 일반사무 지원) / 주관기관 대응, 의사결정 지원
기술지원	• 수행조직의 기술지원 / 비상상태 및 긴급장에 발생시 기술지원 / 전체 시스템 구성에 대한 기술지원 / 시스템 구축, 테스트, 안정화 지원
전사 지원	• 프로젝트 단계별 품질평가를 위한 계획수립 지원 및 평가 / 품질 활동에 대한 자료 • 사업추진 전반에 대한 공청, 일정, 자원, 문서, 수급 등 사업관리 • 시스템 구축을 위한 방법론, 절차, 지침서, 품질감사 수행 등 품질 관리 / 시스템 구축 방법론 교육 지원
협력사 지원	• HW/SW관련 설치, 장애 등 기술지원 / 타 시스템 연계 구성시 기술지원 (주관기관과 협의 후 진행)

철저한 사전준비와 공정관리, 체계적인 A/S 대응체계를 구축하여 만족도 높은 결과물을 제공할 것입니다

기술지원계획

기술지원 기본계획

- 유지보수 전담팀 구성 : 각 분야의 전문가들로 구성
- 1년간의 무상 유지보수
- 비상연락망을 구성 : 비상상황 발생시 최대한 신속히 현장에 도착하여 적극적으로 대처할 수 있도록 준비
- 연간 소모품 내역 정리, 비품 목록 작성

기술이전 및 운영교육 훈련 프로그램

- 공사 완료 전 운영 매뉴얼 제공으로 사전 숙지 기간 확보
- 기술이전 교육기간 동안 운영자가 시뮬레이터 영상관 특성에 맞는 프로그램을 운영할 수 있도록 운영과 관련한 모든 기술 이전
- 설치 후 유선상 질의응답 전담 담당자 지정

운영관리자의 행동지침 및 대응요령 등을 매뉴얼로 제공하며 신규인원 충원시 교육자료로 사용하도록 한다.

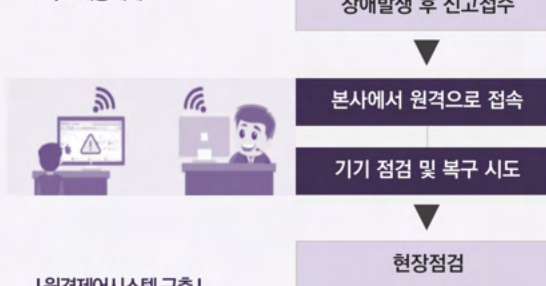
교육훈련 계획

- 각 직급 인력에 대해 기본교육과 담당업무별 전문교육을 실시하며, 정보관리자와 시스템 운영자를 위한 정보관리 교육, 시스템운영교육, 시스템사용교육을 실시.
- 일반 사용자를 위해 온라인 매뉴얼과 Q&A를 사업추진 주관 기관과 협의하여 제작.

구분	내용	교육대상	교육자료
통합 매뉴얼	• 디지털 영상 솔루션, 통합운영시스템의 사용방법 및 운영시 주의사항 • 응급조치 내용 및 비상연락망/ 점검주기	운영시스템 관리자	운영 매뉴얼 북
하드웨어 매뉴얼	• 장비아이템 설명/ 장비구성도 및 리스트 • 점검 주기 및 비상연락망/ 주의 사항	해당기술운영 관리자	운영 매뉴얼 북
콘텐츠 매뉴얼	• 전시물의 전시내용(구조, 기능, 연출내용) • 전시물의 특징 및 가치/ 전시물 사진 및 관련사 • 전문기관 및 전문가의 검토 의견	교육운영 담당자	전시물 설명 매뉴얼 북

사후관리계획

A/S 대응체계



원격제어시스템 구축

장애 발생시 현장을 방문하기 전에 본사에서 직접 인터넷으로 통합제어시스템에 접속하기 점검 및 장애의 원인 파악과 소프트웨어 복구를 시도할 수 있습니다.

초기운영지원 및 점검계획

- 운영자교육 후 초기시스템 안정적 운영을 위해 기술적인 지원
- 무상유지보수 기간 동안 분기별 1회의 정기적인 점검 및 교육

A/S 수행체계

접수된 장애상황을 a/s총괄자는 파악하고 각 담당자와 수요기관에 조치상황을 지시 및 전달



관리운영지침 마련

운영 매뉴얼 및 항목별 점검표 제공

- 통합컨트롤 시스템 작동법 / MTS사용법 / 항목별 점검표 제공
- 응급상황 및 비상 상황 발생시 대처 매뉴얼 제공
- 소모품 리스트 및 교체 예상시기 등 제품 관리 매뉴얼 제공
- 유지 보수 관리 계획, 무상 유지보수 기간이 종료된 후의 유상 유지보수 계획서 및 유지보수 비용 산출 내용
- 무상 제공물품 및 연간 운영비용 소개

무상수리 기본 원칙

제품의 하자 또는 사용자의 명백한 취급부주의가 아닐 경우 무상유지보수 기간에 한하여 1:1 무상 교체를 원칙으로 하며, 천재지변으로 인해 발생한 하자는 상호 협의하여 처리함

비상대응방침

신속성
Quickness

안전성
Security

정확성
Accuracy

- 사고의 사전예방-정기점검
- 신속한 감지, 조기경보 및 초기대처
- 시설의 특성을 고려한 설비 및 응급 키트 배치

