



## 등대 가는 길

계정성본 배지도 및 상해대동 동 안내



## 홍보영상(항해의 시작, 바닷길의 역사)

관객의 참여를 위하여 대한 홍보 영상



## 책으로 보는 등대이야기(팝업북)

함포차에 대하여 이해하기 쉽도록 팝업북 방식의 구조를 그래픽 및 영상 등을 통해 설명



## 등대 블록 쌓기 및 등명기 조립 체험

아이들의 단순 반복 체험을 통하여 등대 구조 및 등명기의 구조를 쉽게 알 수 있는 체험공간



## 조도체험(노를 저어라!)

LED 조명 체험도 체험이 있는 배 노를 저어 통해 관람객의 참여를 유도하며 밤의 분위기를 연출



## 전파표지체험(바다의 네비게이션)

위성항법시스템의 개념 체험을 통하여 우리나라의 우주 등대를 알기 쉽다



### 해상부표식 체험(내가 만드는 안전한 바다)

포항해양경찰대의 디지털도라미에선포동, 양중면, 선박, 해상이 디지털로써 표현되는 공간



### 음파표지 체험(안개 속에 들리는 희망의 소리)

음신호에 대한 소개와 음속 측정 체험을 통하여 배우는 공간



### 디지털 아쿠아리움(바다잠수함)



### 3. 전시공간(2층)

IT로 만나는 등대체험이야기



### 나만의 등대만들기 체험

등탑, 등동, 등침기 및 점원설비 등을 선택하여 나만의 고유한 등대를 만들어보는 IT 체험



### 레이콘 부호 체험

핵심 기술력이 아저씨로 코딩에 대한 아이들의 흥미 유발 체험



### 태양광발전시스템

발전체원에서 직접 설치된 태양광발전시스템의 모식도를 확인해 볼 수 있는 공간



### 항로표지를 활용한 게임(꿈꾸는 바다)

항로표지 펌프, 선박항우 게임 및 바다 속 직업 등 교육



### 미래항해사(보트레이싱게임)



### 등대전원시스템(파력, 풍력, 태양광)



### 던져라! 오제미

도대의 대적에너저에 대해 더 문제중 풍미 알침되는 게임공간



### 포토메시지 전송(바다에 띄우는 희망의 편지)

계획공간에서의 추억을 담은 시정편지를 광원경의 메일로 전송하는 공간



## 4. 느낀 점

- 체험 전시기법에 대한 전문지식이 없는 공무원이 전담으로 시공관리의 어려움 발생
- 등대를 주제로 한 EQ를 자극하는 스토리 발굴에 한계
- 주 체험 대상자인 초등학생을 대상으로 시범 운영한 결과, 놀이터를 방블케 하는 무질서 등으로 시설물의 내구성 요구
- 체험자들의 무질서한 체험 패턴 등으로 운영관리 요원이 배치 필요

## 5. 발전 방향

- 날로 높아지는 관람객의 수준을 맞추기 위해 주기적인 체험 전시내용 업그레이드
- IT 및 스마트기술 등 다양한 미래지향적 전시 기법 도입
- 보고 듣고 만지는 단순한 체험에 넘어 감동을 유발시키는 아이템 지속발굴
- 체험 운영 결과를 피드백하여 개선 방안 지속 도출