

창의력 포토 CMS

김영철^o

유한대학교 스마트츠학과 모바일 앱 콘텐츠전공^o

e-mail: kim0725@yuhan.ac.kr^o

Creativity Photo CMS

Young-Chul Kim^o

Dept. of Smart Contents(Mobile App Contents Major), Yuhan University^o

● 요약 ●

본 작품은 학생들의 캡스톤디자인 작품이다. 본 작품은 부모와 아이(유아기)가 집에서 책을 단순히 읽는 것을 벗어나 동화를 직접 창작할 수 있는 미래형 포토 CMS를 개발하고자 한다. 또한 스마트기기에 저장되어 있는 부모와 아이의 사진을 동화에 감정이 이입되는 방법으로 개발되었으며, 창작자에 따라서는 부모와 아이의 역할을 바꾸어 수행해 봄으로써 상대방의 소중함을 깨우칠 수 있다는 장점이 있다. 본 작품은 스마트 교육과 디지털 교과서 등의 융합교육으로 소비자 니즈(Consumer needs) 변화로 새로운 트렌드를 정립하고 특히 부모와 아이가 동시 출연하여 동화를 창작해 나가는 친화적/창의력 학습을 할 수 있기 때문에 아이의 인지 및 감성력 향상에 도움을 주고자 개발하였다.

키워드: 캡스톤디자인(Capstone Design), 포토 CMS(Photo CMS), 스마트 교육(Smart Education)

I. 기획 의도

일반적인 학습 교육 시장은 창작자(개발자 혹은 저자)가 개발하여 보급된 콘텐츠만 유통되고 있으며, 이런 방식은 동급 아이들의 눈높이 교육에 한계를 느끼게 한다. 본 작품은 이러한 단점을 극복하기 위하여 착안하였으며, 수요자 중심의 콘텐츠를 창작하기 위한 환경을 제공하고자 기획하였다. 따라서 본 작품은 수요자가 주인공이 되어 이미지나 글씨, 동영상 등을 직접 편집하고 적용하여 간단한 메시지화면이나 이야기북을 직접 제작할 수 있도록 설계하였다. 또한 최근 문제가 되고 있는 스마트폰 중독에 대한 예방법으로 혼자서 사용하는 앱(App)이 아닌 부모 형제 등과 함께 제작할 수 있는 앱을 개발하여 스스로 제어능력과 함께 창의력 향상에 도움을 주고자 한다. 또한 디지털 학습기의 경우 하드웨어, 소프트웨어뿐만 아니라 콘텐츠 확보나 여학 기능이 결합되어 있는 분야이기 때문에 스마트폰이나 PMP 시장까지 급속하게 영향을 받고 있다. 국내의 시장 규모는 엄청난 규모지만 아직 구체적인 제품이 나와있지 않기 때문에 새로운 콘텐츠와 차별화된 아이템을 확보하여 독보적 창의력향상 앱을 개발하고자 하였다. 따라서 본 작품은 다음과 그림 1과 같이 작품 기획의도를 가지고 개발하였다.

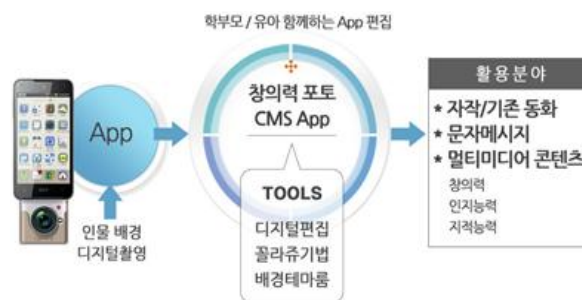


Fig. 1. Purpose of Project

II. 시장 분석

1. 국내외 시장분석

한국콘텐츠진흥원의 [1]에 따르면 현재 국내 콘텐츠 산업은 기존 국내 지상파 방송 3사 외에 중합편성 채널 폭(Poq), 티빙, 넷플릭스와 같은 국내의 OTT 서비스 등으로 방송 콘텐츠를 판매할 수 있는 루트가 증가하면서 국내 드라마 시장의 규모도 함께 확대되고 있다. 또한 기존 내수 중심 콘텐츠에 머물러 있었던 국내 드라마가 한류 스타를 등장시켜 해외 시장 진출을 노리는 기획들이 증가하면서

제작비와 배우 출연료 측면에서 대형화되고 있고, 특히 세계 최대 동영상 스트리밍 서비스 업체인 넷플릭스가 국내 시장에 진출하면서 대형 드라마 제작 현상은 더욱 강해지고 있는 상황이다.

또한 국외 콘텐츠 중심지인 중국교육 시장을 살펴보면, 전통적인 내수형 산업으로 인식되고 있는 교육 부문이 최근 외국어 및 전문 분야에 대한 이러닝 콘텐츠를 통하여 수출 산업으로 변모, 이러닝 콘텐츠의 해외 시장 진출 사례가 점진적으로 나타나고 있다는 것을 보여준다[1]. 특히, 중국의 자녀에 대한 교육 투자 열기로 인하여 영유아에 대한 영어 중심의 외국어 교육 열풍이 불고 있고, 이 분위기에 맞추어 검증된 국내 콘텐츠를 보유하고 있는 발빠른 일부 선도 업체들이 중국 진출에 시동을 걸고 있다.

이처럼 e-러닝 콘텐츠 시장은 과거부터 많은 발전을 거듭해오고 있으며, 향후에 많은 콘텐츠가 개발 될 것으로 기대된다.

2. 유사 앱 콘텐츠 분석

2019.5월 현재 구글플레이[2]에 등록된 교육용 콘텐츠 앱을 보면, 다음과 그림 2와 같이 많은 작품이 등록되어 있다.



Fig. 2. Google Play's Educational Contents

하지만, 위의 콘텐츠 앱을 살펴보면, 본 작품에서 의도한 부모와 아이가 동시 출연하여 동화를 창작해 나가는 친화적/창의력 학습을 할 수 있기 때문에 아이의 인지 및 감성력 향상에 도움을 주고자 개발된 작품은 찾아 볼 수가 없었다. 따라서 본 작품은 다음과 같이 기술적 측면과 교육적 측면의 기대효과를 갖출 수 있도록 개발하고자 한다.

- ▶ 기술적 측면: 유아학습 교육사업 분야 기초제반 기술을 확보하며 향후 떠오르는 산업인 eBook, 편집이미지콘텐츠 분야의 리더역할을 하며 모션기술을 이용한 단조로운 콘텐츠 제작을 피할 수 있다.
- ▶ 교육적 측면: 창의성 교육을 통한 디지털 다바이드(Digital divide)를 최소화 하며 감성디자인 및 지능교육의 안정화를 이룰 수 있다.

III. 스토리 보드

1. 스토리보드

본 앱은 아이들이 책을 읽을 때 느끼는 지루함을 없애며, 흥미를 유발시켜 동화에 대한 호기심을 자극하게 한다. 스마트폰은 화면 사이즈가 작아 가독성이나 그래픽적으로 제약을 많이 받고 있으며, 안드로이드의 경우 다양한 디바이스로 인해 개발환경에서 많은 어려움을 가지고 있다. 이러한 부분을 해결하고자 티블렛PC를 우선 개발하여 시각적 욕구충족을 극대화 하고자 다음과 같이 스토리보드를 작성하였다.

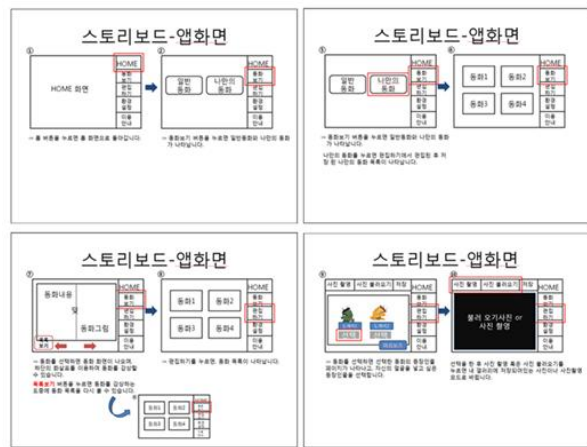


Fig. 3. Story Board(1)

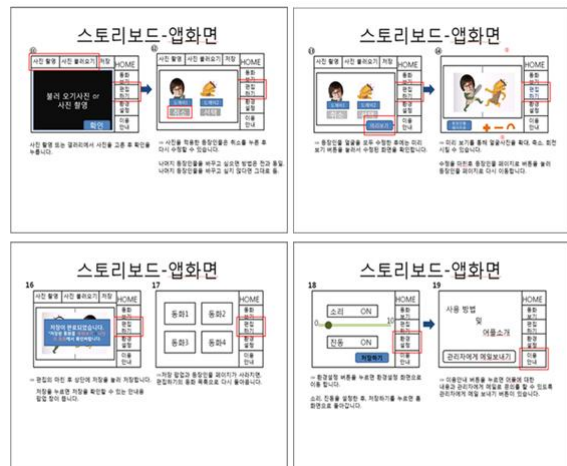


Fig. 4. Story Board(2)

2. 추가 기능

- 콜라주 편집기능

촬영된 사진을 원하는 부분대로 오려 편집하여 콜라주 합성 기능을 제공한다.

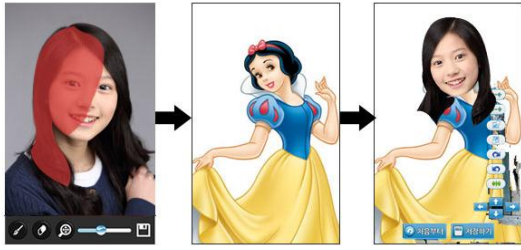


Fig. 5. Collage

• 디지털 이미지 편집기능

일반적인 그림을 완화, 서예, 회화등 다양한 효과를 적용하는 이펙트 효과를 제공하는 툴을 지원한다. 또한 e콘텐츠 제작도구를 활용하여 기본적인 콘텐츠를 제작하여 자신의 사진을 편집할 새로운 이미지 편집툴도 제공하고자 한다.

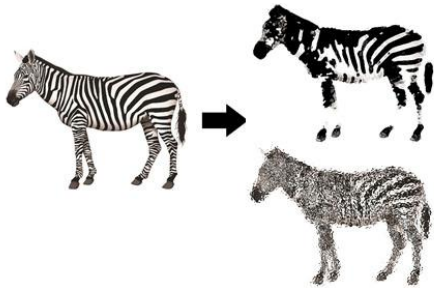


Fig. 6. Editing Image

• 배경이미지, 캐릭터등 테마 제공

간단한 메시지화면이나 이야기북을 직접 제작할 수 있도록 동화일러스트, 패턴이미지, 판지배경 등을 제공하며, 직접 올려 사용도 가능하다. 또한 많은 샘플들을 제작하여 활용할 수 있도록 한다.



Fig. 7. Theme

3. 타겟 설정 및 컨셉

글을 어느 정도 읽을 줄 알며, 이해할 줄 아는 초등학교(7세~13세, 핵심타겟)과 부모와 함께 교육용 어플리케이션으로 활용하는 유아와 동화에 대한 관심이 있으며, 동화에 대한 향수가 있는 30~40대를 타겟으로 설정하였다. 게임적인 요소와 교육 콘텐츠를 결합한 학습프로그램인 e-러닝은 최근 교육적 효과가 뛰어난 것으로 알려졌는데다 스마트기기의 보급으로 점차 시장에서의 그 수요가 증가할 것이며

아이들에게 창의력을 갖고 자기주도적으로 학습을 할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 효과적인 유아교육 앱이 활성화되고 있다.

III. 구현 및 기대효과

1. 구현

본 어플리케이션은 다음 그림과 같이 활용되어 만들었다.

• 1단계 : 사진촬영



Fig. 8. [Step 1] Photography

• 2단계 : 사진 편집



Fig. 9. [Step 2] Photo Editing

• 3단계 : 동화작품 이입



Fig. 10. [Step 3] Translation of Fairy Tales

2. 마케팅 계획

플랫폼 개발은 기존의 개발방법론을 적용하여 프로젝트를 관리하고 개발하는 과정에서 반드시 개발방법론에 대한 튜닝과 최적화 과정을 조건으로 하며, 이를 통해 보다 절차적으로 안정되고, 실질적 관리가 가능한 미래형 포토 CMS 서비스 플랫폼 개발을 실현할 것이다. 1) 요구 - 계획단계, 타당성 검토 2) 분석 - 자료 흐름도, 자료 사진, 프로세스 명세서 작성 3) 구현 - 코딩, 입력, 컴파일, 단위 테스트 실시 4) 테스트 - 통합 테스트, 시스템 테스트, 확인 테스트 5) 유지보수 - 운영상의 관리 작업의 순서로 이루어질 것이며, 다음과 같은 항목을 중점적으로 관리할 것이다.

- 안드로이드 기반 개발되는 포토편집 시스템의 초기 안정화 : 타겟 사용자 분류/개발과정에서 사양변경정도, 개발기간 보장율, 사이버전시에 대한 교육효과 분석/외주제작을 통한 시스템개발
- 판로확보 및 마케팅 계획 : 샘플 앱 개발을 이용한 홍보/스토어 황금자리 메인화면 확보전략/금주의 앱 확보/최신 주목받는 App, 및 Staff추천 자리차지/ SNS(Twitter, Facebook, Me2day)홍보 전략 확보/지속적인 업데이트로 고객 서비스 강화
- 마케팅 전략 차별화 : 마케팅 믹스(상품, 가격, 유통, 촉진등)/유아 콘텐츠개발 사이트와 연계한 홍보 및 작품전시/촉진미스 활용/고객관리 전략 병행할 예정



Fig. 12. Expectation Effectiveness

REFERENCES

- [1] Trend Analysis of Content Industry in First Half of 2018, available at <http://www.kocca.kr>
- [2] Google Play, available at <https://play.google.com>

3. 수익 구조

본 작품은 비즈니스 모델 측면에서도 충분히 수익을 창출할 수 있을 것으로 기대된다. 특히, 출판사나 작가 등의 입장에서 새로운 콘텐츠를 생산하여 다음과 같이 2차 창작을 통한 수익 구조로 연결될 수 있다.

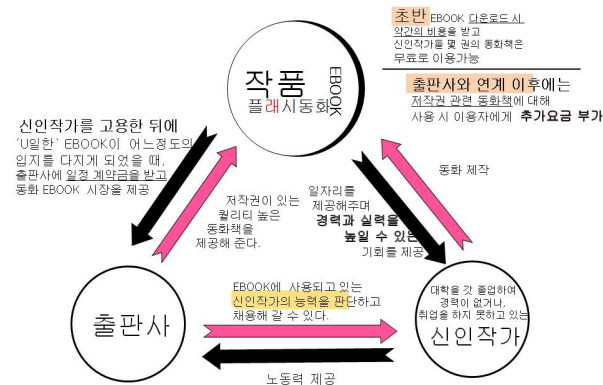


Fig. 11. Business Model

4. 기대효과

교육용 학습관련 디지털콘텐츠에 대한 지원과 함께 eBook 등 전자책 열풍 때문에 본 앱의 활용도 및 부가가치를 높일 것으로 예상하며, 기존의 디지털콘텐츠의 형식에서 진보된 서비스를 제공함으로써 한국시장의 공략과 함께 세계시장에 공략에도 매우 효과적인 결과를 얻을 것으로 기대하고 있다.