

시간여행출입국

학과 게임공학과

지도교수 서미라

팀명 귀족들

과제유형 자유과제

대모가능여부 O

참여학생 배고은, 김혜빈, 김수빈

☆ 과제 목적 및 배경

요즘 중국과 한국의 전통문화를 혼동하는 경우가 잦아졌다. 두 나라는 오래전부터 많은 문화적 교류가 있어 비슷하게 보일 수 있는 것은 사실이나, 명백하게 다른 문화이기에 무엇이 한국의 문화이고, 무엇이 중국의 문화인지를 어린아이들에게 알려줄 수 있는 콘텐츠를 제작하려고 했다. 역사와 밀접하게 관련되어있는 콘텐츠이다 보니 자연스럽게 역사는 지루하다는 인식이 생길 수 있어, 즐겁고 재미있게 정보를 받아들일 수 있게 하기 위해 게임 콘텐츠 제작으로 정했다.

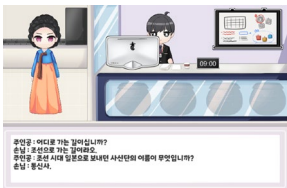
☆ 과제 내용 / 작품 설명

시간여행출입국의 주인공은 출국관리원이다. 시간여행을 하는 여행자들이 가고자하는 시간대에 맞는 복식과 지식을 가지고 있는지를 검사하고 출국 허가와 불허를 내린다. 시간 여행을 하는 여행자들은 다음의 규정들을 통과하여야 한다.

1. 가고자 하는 시대에 맞는 의상과 머리모양인가?
2. 출국관리원의 심사 질문을 통과하였는가?(EX : 운동주의 고향은?)
3. 입고있는 의상 및 머리모양이 시간여행자의 성별과 맞는 복식인가?

이 모든 것을 검사하고, 조사하여 모든 규정들을 어기지 않은 여행자에게는 출국 허가를 내리면 된다. 단, 규정을 하나라도 어긴 여행자는 불허를 내려야 한다. 만일 불허를 내려야 할 여행자에게 허가를 내려주게 된다면, 그 여행자는 그 시간대에서 영원히 시간표류자가 된다.

🎮 작품 사진



🎮 활용 방안 및 기대효과

시간여행 출입국은 어린 아이들이 쉽게 접근하고 즐겁게 역사를 배울 수 있는 콘텐츠로써, 지루하지 않게 두 국가의 역사와 복식을 엿볼 수 있다. 무엇이 우리의 전통 문화이고, 무엇이 중국의 전통 문화인지, 두 나라의 전통 문화는 왜 다르고 어떻게 다른지를 자신도 모르는 사이에 배우고, 익힐 수 있다.