01 서비스와 콘텐츠 기획

공간의 이야기를
참여하는 경험으로 연결합니다

유물 콘텐츠와 학교 연계 교육을 출발점으로,
관람 경험의 이해와 공간 큐레이션을 함께 설계합니다



이미지는 관람 경험의 이해를 돕기 위한 연출입니다

01 유물과 전시의 맥락을 살핍니다

소장 유물과 전시 주제, 대상 관람객과 교육 목적을 함께 확인합니다 해설의 핵심과 촬영·이용 권리 범위를 기획의 출발점으로 삼습니다

02 이야기를 체험의 흐름으로 구성합니다

관찰 질문, 캐릭터 해설, AR 퀴즈와 수집 활동을 연결합니다 학생과 일반 관람객이 유물을 직접 살펴볼 수 있도록 체크포인트를 정합니다

03 학교와 만나는 콘텐츠로 확장합니다

실물 워크북과 모둠 활동을 연결하고 학예 검수를 거쳐 교육의 흐름을 구체화합니다 시설의 이야기가 수업과 관람에 함께 쓰이도록 설계합니다

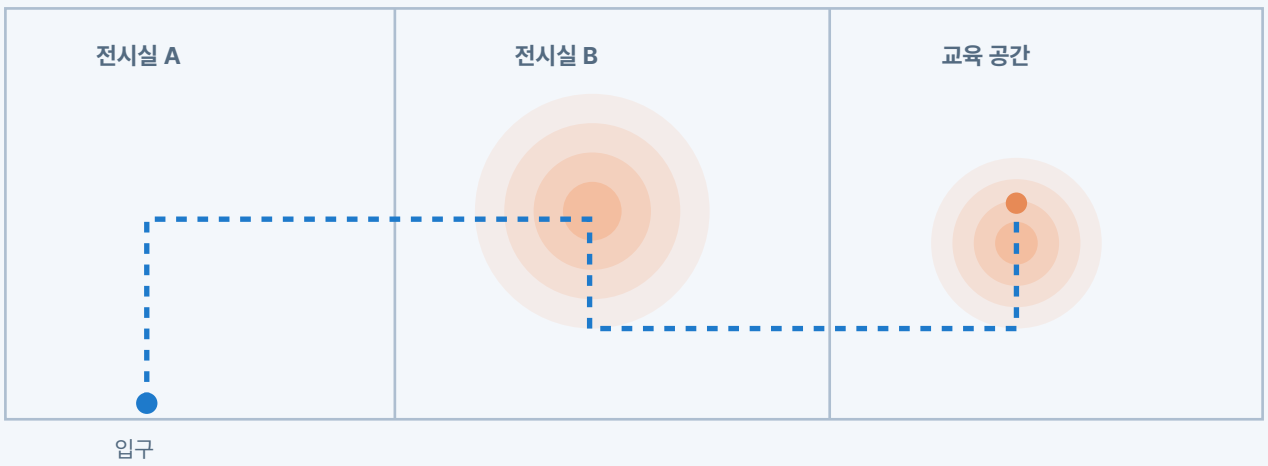
02 동선·체류와 공간 큐레이션

관람의 흐름을 읽고 공간의 활용 방향을 찾습니다

이동과 머무름을 공간 위에서 살펴보고
전시 배치, 해설과 교육 동선의 기획에 연결합니다

동선·체류 데이터의 활용 예시

관람 흐름과 체류 지점의 활용 방식



관람 동선

전시실 사이의 이동 흐름과 모둠이 만나는 지점을 살펴봅니다 안내 위치와 출발 순서, 대기 공간을 검토하는 데 활용합니다

체류 분포

어떤 구역과 유물 주변에 머무는지 분포를 이해합니다 전시의 관심 지점과 체험 체크포인트의 공간 여건을 함께 살핍니다

공간 큐레이션

분석 내용과 현장 의견을 연결해 전시 배치, 해설 위치와 교육 동선의 구성 방향을 제안합니다 공간의 특성과 운영 목적을 함께 반영합니다

수집 가능한 데이터와 집계 단위, 안내·동의와 보관 범위는 시설 여건에 맞춰 먼저 정합니다 특정 개인의 이동을 공개하는 방식으로 사용하지 않습니다

03 도입 과정과 협의 범위

우리 공간에 필요한 범위를 구체적인 과업으로 정합니다

콘텐츠 제작, 관람 경험 분석과 공간 기획을 나누어
목표와 산출물, 운영 조건을 함께 정리합니다

01 공간과 유물 조사

전시 주제와 소장 유물, 관람 대상과 교육 목적을 확인합니다 촬영·이용 권리, 네트워크와 기기 환경을 함께 살핍니다

정리할 내용 유물·공간 목록 · 권리 범위 · 현장 환경

02 콘텐츠와 교육 구성

관찰 질문과 해설, AR 체험을 연결하고 학교 연계 활동을 설계합니다 워크북과 체크포인트를 학예 검수 내용에 맞춰 구성합니다

정리할 내용 체험 시나리오 · 워크북 구성 · 체크포인트

03 데이터와 운영 설계

어떤 목적과 단위로 동선·체류를 살필지 정합니다 필요한 안내·동의, 접근 범위와 보관 기간, 운영 역할을 별도로 확인합니다

정리할 내용 집계 항목 · 동선과 체류 해석 · 운영 안내

04 공간 기획과 결과 공유

현장 의견과 공간의 해석을 바탕으로 배치와 해설, 교육 동선을 검토합니다 시설에서 활용할 자료의 형태와 공유 범위를 정합니다

정리할 내용 공간 활용 제안 · 전시·교육 동선 · 결과 자료

도입 상담에 알려주세요

시설명과 전시 주제, 대상 관람객, 희망하는 교육·공간 활용 방향, 일정과 담당자 연락 방법을 알려주세요 콘텐츠 제작·분석·큐레이션의 범위를 구분해 제안합니다

w2mice.pages.dev / teammice01@gmail.com