

# 2019 학년도 ( 1 )학기 과제물(온라인제출용)

교과목명 : 이벤트 플래닝

학 번 :

성 명 :

연 락 처 :

---

o 과제유형 : ( ) 형

o 과 제 명 : 이벤트 플래닝

1. 2장에 나온 이벤트 플래닝의 과정을 참고하여 내가 이벤트 플래너라고 생각하고 교육 이벤트시장과 관련된 이벤트를 구상하고(학원홍보, 중학생 창의력 향상 이벤트 등 다양한 이벤트 가능), 그 이벤트에 대한 구체적인 설명과 해당 이벤트를 개발하고자 하는 논리적인 이유를 자세하게 서술 하세요 (현재 수요, 미래시장 예측 등의 상황분석을 객관적인 근거(예 : 신문, 뉴스, 보고서, 통계자료 등)을 들어 서술 하세요)
2. 1의 이벤트가 개최되기로 결정됐다고 가정하고 (입찰에 성공하였거나, 직접 열기로 결정 했다고 가정하고), 그 이벤트의 목적과 비전, 그리고 구체적인 목표, (투입목표, 산출목표, 회피목표)를 서술 하세요. (교재 2장 25~27페이지에서 각 단어의 뜻과 예시 참조)

- 이하 과제 작성

## I. 서론

2019년 접어들어 4차 산업혁명의 물결은 더욱 거세졌다. 스마트 워크라는 말이 나올 정도로 모바일을 이용해 자신의 업무를 효과적으로 활용하여 개인의 경쟁력을 더 올 키워 가고 있다. 4차 산업의 대표적인 교육은 스크레치나 엔트리를 이용한 코딩 교육과 퀴즈코어, 옥타코어 등 드론을 활용한 조정술과 정비 교육등이 인기를 끌고 있다. 또한 VR을 활용한 360 카메라 사용법과 종이로 만든 VR HMD 제작을 통한 체험 교육이 많이 활성화 되었다. 따라서 4차산업 교육과 체험을 원하는 학교와 학생들의 수요가 증가하고 있는 가운데 현재 VR테마파크에 근무하는 사람으로서 4차산업 관련 교육과 체험을 게이피케이션을 이용한 4차 산업 VR 체험학습인 일명 “미션 일루션”이벤트를 기획해 보았다.

## II. 본론

### 1. VR테마파크내 VR체험학습 미션 일루션 이벤트 내용

미션일루션은 VR테마파크에서 단순한 체험 위주가 아닌 적극적인 참여와 도전을 유도하며 게이피케이션을 이용해 재미와 즐거움으로 체험하게 하는 이벤트이다. 미션일루션을 체험 학습에 참가한 많은 학생들을 체계적으로 분산 시키고 팀을 구성해서 각 팀별로 부여된 미션을 수행 한다. 미션수행은 약8개 ~ 10개의 포스트로 되어있고 미션이 끝나면 4차산업 지식과 VR체험을 다양하게 하도록 기획했다. 미션일루션은 먼저 강당에 모여 팀을 구성한다. 100명 일 경우 10개 팀으로 구성하고 각팀은 팀장과 부팀장, 등으로 조직을 만든다. **첫째** 미션은 강당에서 4차산업과 VR관련 강의를 전체가 듣는다. 강의를 끝나면 퀴즈를 먼저 푸는 팀 순서대로 출발한다. **둘째** 출발 할때 각 팀별로 암호가 주어진다. 팀장은 암호를 팀원과 함께 풀어서 가야할 방향과 위치를 정한다. **셋째** 이동 간에 규칙이 있다. 줄서서 이동하기, 협동하기, 구호 외치기 등이다. 팀들이 이동 할 때 규칙을 지키지 않으면 벌칙을 받을 수 있다. **넷째** 암호에 나와 있는 포스트에 도착하면 포스트 대장의 지시에 의해서 각 포스트별 임무를 수행한다. 포스트별 임무는 첫 번째 강의 때 들었던 내용을 체험하도록 만든 프로그램이다. **다섯째** 다음 포스트로 이동 할 때 포스트 대장이 암호를 주면 팀원과 암호를 풀고 이동 한다. 포스트를 전부 순환하면 처음 들었던 4차산업과 VR직업체험 강의를 직접 체험하고 기억하게 된다.

### 2. 체험학습 미션일루션 기획 이유

전국적으로 체험학습을 하는 곳은 무수히 많다. 농촌체험학습, 생태체험학습, 과학 체험학습, 영어체험학습, 대학로 연극 체험학습등 경쟁이 매우 치열하다. VR테마

파크 또한 우후죽순으로 많이 생겨나고 있다.

따라서 경쟁력을 확보하기 위해서는 차별화가 필요했다. 또한 교육적인 부분을 강화하기 위해 강의 내용을 경험을 통한 임무수행 하게 하여 반복의 효과를 통해 기억 하도록 했다. 전체적인 것은 게이미피케이션을 응용해 임무수행을 통한 성취감과 다른 팀과 경쟁, 임무수행에 성공 할 때 마다 받는 보상과 보상을 많이 받으면 팀별 레벨상승을 통해서 재미와 즐거움이라는 게임의 요소를 포함 시켰다.

또한 100여명의 인원을 분산시키고 체계적인 체험과 교육적인 효과를 얻기 위해 만들었다. VR테마파크수요는 점점 늘어나고 있다. 엠브레인 리서치기업 조사에 의하면 81.3%가 VR컨텐츠에 관심을 보였다. 저 연령층일수록 관심이 높았다. (20대80.5%, 30대70.9%, 40대54%, 50대40.1%) 이다. 잠정적 수요로는 VR컨텐츠는 역시 게임 컨텐츠 62.6% 이다. 앞으로 가상현실 VR게임들이 더욱 인기를 끌 것이라는데 공감하는 사람이(89%) 손쉽게 즐기고자 하는 사람이(71.6%) 이다. 응답자 가운데 남성(남성79.8%, 여성63.4%)과 젊은층(20대76.4%, 30대74.4%, 40대72%, 50대63.6%)이다.

따라서 각 학교에서도 2019년에 VR체험 급격히 늘고 있기에 VR직업 체험학습을 위한 이벤트가 필요하다. 국가에서도 VR컨텐츠 제작 업체 만 아니라 VR유통업체도 지원하려 하고 체험학습 비용은 현재 지원하고 있다.

조직의 장점은 국내 최대 VR테마파크를 운영 하고 있고 기존에 아르바이트와 임직원이 있어 체험학습 학생 받는 데는 지장이 없고 컨텐츠 개발팀도 있어 자체개발한 VR게임도 있다. 단점은 오픈을 2019년 초에 해서 3월, 4월 단체 영업준비를 못했다. 또한 임대료가 비싸며 인건비 비중이 높아 비수기 대책이 필요하다. 강점은 2020년 VR산업이 10배 이상 성장 할 것으로 보인다. 앞으로 VR뿐만 아니라 MR, XR 5G등으로 지속정인 성장이 예상되고 국가에서도 VR유통을 지원하려고 한다. 위협 요인은 VR컨텐츠 가격이 너무 비싸고 소프트웨어 수명 주기가 짧다.

### 3. VR체험학습 목적과 비전 및 목표

VR체험학습 목적고 비전은 “VR체험학습 고객 만족도 증가를 통한 경쟁력 강화와 인지도 향상” 이다 세부적인 목적은 VR테마파크내 인원 분산과 4차 산업교육을 체험하는 프로그램이다. 투입목표는 평일에 고객 수가 적기 때문에 평일을 활용해서 단체 학생고객 유치를 위한 영업팀 구성(비용 : 영업팀은 1인당 입장료에서 4천원~5천원씩 지불)하고 체험 인원수 많을 것을 대비해서 아르바이트 보강(기존 알바보다 5명 추가배정 추가비용 25만원)하고 나머지는 프로그램 기획과 기존에 있는 장비를 활용 하면 가능 하다. 산출목표는 평일 고객이 없기 때문에 단체 고객일 경우 자유이용권 38000원을 50% 할인된 금액으로 입장 시키고 미션일루션 체험을 신청 할 경우 종이 VR HMD 약4000원 추가비용을 받는다. 식사를 할

경우 푸드코트에서 6000원에 준비하고 500원정도 수수료 수입이 가능하다.  
회피목표는 체험학습 학생들의 안전을 최우선으로 한다. 두 번째는 VR장비가 고가이기 때문에 사용 및 학생이 함부로 만지지 못하게 한다.

### Ⅲ. 결론

VR테마파크 새로운 산업으로 부상했다. 가상현실에서 현실을 체험하는 VR은 앞으로 MR, XR 등으로 발전 한다고 한다. 하지만 VR테마파크 운영에 여러 가지 문제가 있다. 우선 VR컨텐츠가 비용도 비싸고 퀄리티도 낮다. 컨텐츠를 구매 한다고 해도 매년 컨텐츠 이용료를 추가로 지불해야 한다. 또한 구매한 컨텐츠가 고객이 좋아한다는 보장도 없다. 그리고 VR테마파크는 성수기 비수기가 뚜렷이 구분 된다. 다시 말해 5월,7월,8월과 12월,1월, 2월은 성수기 라고 말할 수 있고, 3월,4월,6월과 9월,10월,11월은 비수기 이다. 이러한 비수기때 수학여행과 체험학습을 유치해야한다. 체험학습을 선택하는 기준은 안정성(16%), 비용(6.1%), 보다 체험내용(53.4%)과 재미(22.6%)가 큰 비중을 차지한다. 체험학습 선택 의사결정자로는 부모(53.4%)의 의견 이다. 다음으로 자녀(29.8%)나 교사(10.1%)보다 자녀 교육 참여에 대한 의사 결정에 부모의 결정이 중요 하다. (출처 : 중부일보)

따라서 가격경쟁력도 중요하지만 체험학습 내용을 재미있고 유익하게 즐기는 이벤트가 필요하다. 이러한 이벤트 기획은 경험을 구매하는 고객에게 기대이상의 즐거움과 재미를 줄 수 있고 재방문을 유도 할 수 있다.

#### 참고문헌

- 엠브레인 블로그 : <https://blog.naver.com/mkresearch/221371665937>
- 중부일보 : <http://www.jbnews.com/news/articleView.html?idxno=1210689>
- 정경훈. 문화이벤트 연출론, 2002, 대왕사
- 동대문VR테마파크 일루션월드 <https://blog.naver.com/vr7391>