


따뜻한 친구, 함께하는 박물관

 보 도 자 료	<ul style="list-style-type: none"> ■ 국립중앙박물관 2020-33 ■ 문화체육관광부 국립중앙박물관 교육과 박연희 Tel 02-2077-9302 ddoo20@korea.kr
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2020. 5. 18. 배포 ■ 붙임: 사진자료 ■ 총 1쪽 <div data-bbox="1026 360 1428 486" style="background-color: #0072bc; color: white; padding: 5px; text-align: center;">따뜻한 친구, 함께하는 박물관</div>

미션을 완수하면 사신도 속 동물이 깨어난다!


국립중앙박물관 재개관 맞춰 전시감상 증강현실 체험 콘텐츠 공개

국립중앙박물관(관장 배기동)은 재개관에 맞춰 국립중앙박물관 앱에서 ‘사신도 동물 깨우기’ 전시 감상 체험 콘텐츠를 공개한다.

‘사신도 동물 깨우기’는 고구려 고분 벽화의 사신도 속 잠들어 있는 동물을 깨우기 위해 상설전시관에서 9가지 전시품을 찾아 미션을 완수하는 내용으로 구성되어 있다. 미션을 완료하면 자신이 선택한 동물이 깨어나 함께 사진도 찍을 수 있다.

광운대학교 기능성 게임연구소와 함께 개발한 이 콘텐츠는 전시품을 AR 기술을 기반으로 마커를 인식, 360도로 관찰하며, 다채로운 미션을 해결하면서 전시품의 용도와 의미를 알아가도록 설계되었다.

특히, 당분간 재개관 후 집합하여 전시해설을 들을 수 없는 관람객들이 각자 자신이 가진 기기에서 접속, 활용할 수 있는 이 콘텐츠는 국립중앙박물관 앱(국립중앙박물관-박물관 즐기기-사신도 동물 깨우기)을 다운로드 받아 자율적으로 사용할 수 있다. 이 콘텐츠를 활용하면서 관람객들은 전시 감상의 또 다른 재미를 느끼고 박물관을 즐기는 다양한 방법을 발견하게 될 것이다.

	<p>이 보도 자료와 관련하여 보다 자세한 자료와 내용을 원하시면 국립중앙박물관 교육과 박연희 학예연구사(02-2077-9302), 김종만 교육과장(02-2077-9290)에게 문의하여 주시기 바랍니다.</p>
---	---