

지구별에 살아가는 나를 위한 힐링 프로그램

어린 왕자, 나를 만나다

XR Reflection Writing Program

THE HRDer의 첫 번째 XR BOOK 『어린 왕자, 나를 만나다』입니다.

어린 왕자를 XR(VR, AR, 2D/3D 애니메이션)을 통해 확장하여 체험하고
어린 왕자와의 대화로 학습자에게 '성찰'과 '회복'의 시간을 선사해 줍니다.
이 과정에서 느낀 학습자의 생각과 감정을 기록해 세상 하나밖에 없는
나만의 책을 만들어 가는 프로그램입니다.

XR Reflection Writing Program은 온전히 나를 위한 **Healing**의 여정입니다.



I. XR BOOK이란?

- XR BOOK
- XR Learning Platform

II. 어린 왕자, 나를 만나다 XR Reflection Writing Program

- 프로그램 목표
- 프로그램 개요
- 프로그램 구성
- XR Activity
- AR Activity

III. 프로그램 유형

- 학습 유형
- 오프라인 러닝
- 온라인 러닝
- 대상별 프로그램

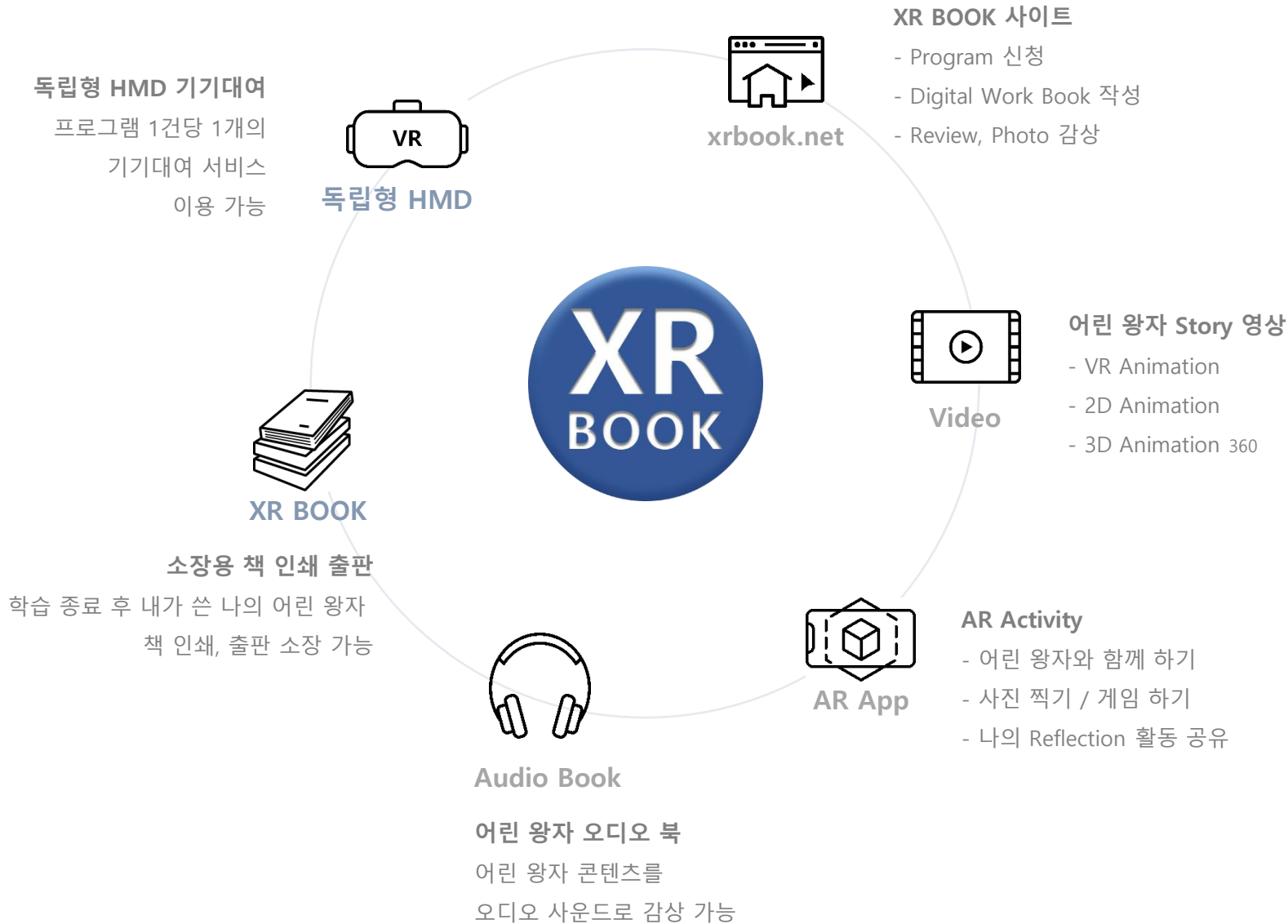


XR Based Learning Platform

XR BOOK은 THE HRDer가 제시하는 XR 기반 Learning Platform의 브랜드입니다.
다양한 형식의 콘텐츠가 유기적으로 통합하는 학습 콘텐츠이며, 학습 & 성과 플랫폼입니다.

* XR BOOK은 THE HRDer가 출원 중인 상표입니다.

XR은 eXtended Reality의 줄임말로 real – and – virtual or augmented combined, 즉 실제와 가상, 증강 환경의 결합을 통한 '확장된 세계'를 통칭합니다.



XR Learning Platform

첫 번째 XR BOOK 『어린 왕자, 나를 만나다』

『어린 왕자, 나를 만나다』 XR Reflection Writing Program을 온전히 이용할 수 있도록 다음의 콘텐츠와 서비스를 제공합니다.

1. 온라인 학습 사이트 (xrbook.net)
2. 2D/3D Video
3. Audio Book
4. AR App
5. 독립형 HMD (오프라인 교육 시)
6. 소장용 책 인쇄 출판

*독립형 HMD(Head mounted Display)
: 자체적으로 디스플레이와 AP(애플리케이션 프로세서), 운영체제, 저장공간 등을 갖춰 스마트 폰이나 PC 등 외부 기기의 장착이나 연결이 없이 자체적으로 가상현실 콘텐츠를 보고 즐길 수 있는 헤드셋 장치

XR Reflection Writing Program은 온전히 나를 위한 **Healing**의 여정입니다.



프로그램 목표

관점 전환의 성찰적 글쓰기를 통한 성찰과 회복의 과정

- XR을 통해 어린 왕자를 통해 **관점의 이동**을 경험한다. (경험)
- 어린 왕자를 통해 **나를 성찰**한다. (비평적 반추)
- 관점 이동과 성찰을 기반으로 **나(나,관계,조직)를 통찰**한다. (담론)
- 통찰에 따른 사유는 자전적 Reflection Writing을 통해 확장된
나를 확인함으로써 **일과 삶에 회복력**을 얻는다. (행동)

Prologue. 어린 왕자

Chapter1. 어린 왕자를 만나다



Chapter2. 소행성 사람들을 만나다



Chapter3. 친구를 만나다



Chapter4. 나를 만나다



Epilogue. 나의 어린 왕자

XR BOOK 『어린 왕자, 나를 만나다』는
원작 어린 왕자의 스토리를 VR과 AR,
2D 애니메이션, 3D영상으로 개발되었으며,
학습 Activity인 성찰 글쓰기로,
공유 구성되어 있습니다.

VR Activity 100 min

AR Activity 60 min

2D Animation 20 min

3D Animation 100 min

Reflection Writing 100 min

프로그램 개요

원작 어린 왕자 스토리의 여정을 따라서

Prologue. 어린 왕자

어린 왕자의 생텍쥐페리
어린 왕자를 다시 만나다

Chapter1. 어린 왕자를 만나다

사막에서 만나다
소행성 B612를 떠나다

Chapter2. 소행성 사람들을 만나다

6개의 소행성을 여행하다
일곱 번째 별로 지구로 가다

Chapter3. 친구를 만나다

외로운 지구에서 친구를 만나다
우물을 찾아가다

Chapter4. 나를 만나다

“사막이 아름다운 건 오아시스를 숨기고 있기 때문이에요”
“사람들은 누구나 별을 바라보지만, 모두에게 같은 의미는 아니에요”
“저기에요. 이제 혼자 갈게요”

Epilogue. 나의 어린 왕자

이 세상에서 가장 아름다우면서도 슬픈 풍경
어린 왕자인 나를 만나다

Lesson	학습내용	방법
학습준비	HMD, AR App 세팅 확인, 학습가이드	PT, 시연
Prologue “어린 왕자”	• 어린 왕자의 생텍쥐페리 • 어린 왕자를 다시 만나다.	2D 애니메이션 Facilitation, PT
Chapter1 “어린 왕자를 만나다”	• 사막에서 만나다 “양 한 마리만 그려주세요.” / “소행성 B 612” / “안녕 잘 있어요!” • 소행성 B612을 떠나다. Break Time AR(증강현실) Activity : With 어린왕자 / AR App	VR(가상현실) : 독립형 HMD 3D 애니메이션 Reflection Writing
Chapter2 “소행성 사람들을 만나다”	• 6개의 소행성을 여행하다 “왕/ 허영쟁이/ 술꾼/ 장사꾼/ 불 켜는 사람/ 지리학자를 만나다” • 일곱 번째 별로 지구로 가다. Break Time AR(증강현실) Activity : With 소행성사람들 / AR App	VR(가상현실) : 독립형 HMD 3D 애니메이션 Reflection Writing
Chapter3 “친구를 만나다”	• 외로운 지구에서 친구를 만나다. “네가 온 별이 그리워져 돌아가고 싶다면 언제든지 내가 도와 줄게.” “난 너랑 같이 놀 수 없어 나는 길들지 않았거든.” “정말 중요한 건 눈에 보이지 않아” • 우물을 찾아 가다. Break Time AR(증강현실) Activity : 지구별 친구 / AR App	VR(가상현실) : 독립형 HMD 3D 애니메이션 Reflection Writing
Chapter4 “나를 만나다.”	• “사막이 아름다운 건 오아시스를 숨기고 있기 때문이에요.” • “ 사람들은 누구나 별을 바라보지만, 모두에게 같은 의미는 아니에요.” • “ 저기예요.이제 혼자 갈게요.”	VR(가상현실) : 독립형 HMD 3D 애니메이션 Reflection Writing
Epilogue “나의 어린 왕자”	• 이 세상에서 가장 아름다우면서도 슬픈 풍경 • 어린 왕자인 나를 만나다. Photo Time AR(증강현실) Activity : SHARE나의 어린왕자 / AR App	2D 애니메이션 Facilitation, PT

프로그램 구성

프로그램 구성 및 주요 내용

어린 왕자 내용에 실제적 몰입을 극대화하기 위한 **VR**과 **3D, 2D영상을 연계한 Reflection Writing BOOK**을 통해, 학습자 스스로 VR을 통해 경험하고 성찰하여 자신의 생각을 담은 **나만의 어린 왕자 글쓰기**로 구성되었습니다.

관점 확장에 도움을 주는 **성찰 질문**이 배치 돼 있고, 자신의 생각을 적어나가며 그림도 함께 책에 그려 넣을 수 있습니다. 자신이 직접 쓰고 그린 소중한 성찰노트는 XR BOOK 시스템을 통해 **공유와 연결**되어 경험과 **즐거움을 확장**합니다.

AR을 통해 실제 공간에 증강된 어린 왕자 이야기 속 인물과 다양한 상황을 재미있게 인터랙션하고 함께 진행 결과물을 공유할 수 있도록 구성되었습니다.

3D 영상을 19개를 통한 VR 간접체험

: 각 Chapter의 Scene을 VR 3D영상으로 제공.
HMD착用に 불편함을 느끼는 학습자가
HMD없이도 XR BOOK을 체험할 수 있도록 합니다.

2D 애니메이션

Prologue. 어린왕자
- 어린왕자의 생텍쥐페리
- 어린 왕자를 다시 만나다
Epilogue. 나의 어린왕자
- 이세상에서 가장
아름다우면서도 슬픈 풍경
- 어린 왕자인 나를 만나다.

Reflection Writing Note

: Chapter 별로 Reflection Writing Note를 제시하여
나만의 어린왕자 XR BOOK을 만들어 갑니다.
: AR 사진 촬영을 통해
Reflection Writing Note를 공유합니다.

VR로 구성된 4개의 Chapter

Chapter 1. 어린왕자를 만나다
Chapter 2. 소행성 사람들을 만나다
Chapter 3. 친구를 만나다
Chapter 4. 나를 만나다

AR을 통한 인터랙션

WITH 어린왕자
- 어린왕자의 별
- 어린왕자와 지는 해 보기
- 어린왕자 되어보기
WITH 소행성 사람들
- 행성 캐릭터 되어 보기
- 행성 커스터마이징
- 행성 친구들과 사진 찍기
WITH 지구별 친구
- 양 그려주기
- 여우 길들이기
- 사막의 뱀 찾기

Audio Book

어린 왕자 콘텐츠를 오디오로
감상할 수 있습니다.

XR Activity

경험과 즐거움의 확장

VR(Virtual Reality)

: 독립형 HMD(Head mounted Display) 오쿨러스 GO,
카드 보드

AR(Augmented reality)

: XR Book AR App을 사용한 증강현실 체험

2D Animation

: 2D 일러스트기반의 애니메이션 영상

3D Animation 360

: HMD 불편함을 느끼는 학습자를 위한 3D VR 영상
Reflection Writing 학습자의 회상을 돕는 Scene 별 영상

XR Reflection Writing BOOK

: 전환학습기반의 성찰 질문으로 구성

Audio Book

: 오디오로 감상하는 어린 왕자 이야기

WITH. 어린 왕자



어린 왕자의 별 둘러보기 Game

증강된 어린 왕자의 별에서
화산 뚜껑 닫기, 장미에 물 주기,
바오밥나무 파내기 체험



어린 왕자와 지는 해 보기 Camera

어린 왕자와 인터랙션 하며
사진 촬영 및 공유



어린 왕자 되어보기 Camera

어린 왕자 얼굴과 내 얼굴을
함께 사진으로 찍고 공유

WITH. 소행성 사람들



행성 캐릭터 되어보기 Camera

증강된 행성 캐릭터 판넬에
자신의 얼굴을 넣어 사진 찍기



행성 커스터마이징 Game

행성의 색, 모양 등을 선택하고
물건들을 배치하여 나만의
행성을 만들고 이름 짓기



행성 친구들과 사진 찍기 Camera

행성 사람들, 어린 왕자,
여우, 뱀 등 3D 캐릭터를
증강시켜 함께 사진 찍기

WITH. 지구별 친구



사막의 뱀 찾기 Game

사막 모래 속에 숨어 있는
뱀 찾아보기



양 그려주기 Drawing

어린 왕자에게 어린 왕자가
원하는 양을 그려주기



여우 길들이기 Game

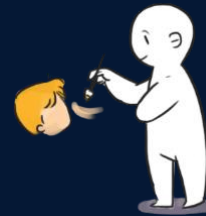
책에 나온 내용처럼
정해진 시간에 만나러 가거나,
옆에 앉아 여우와 교감하며
여우를 길들이 친해지기

SHARE. 나의 어린 왕자



어린 왕자 카드 만들기 Drawing

자신만의 엽서 카드 만들어
사진 촬영 및 공유



어린 왕자 캐릭터 그리기 Drawing

AR 공간에서 어린 왕자를
페인팅 해 보기



Note 사진 촬영 및 공유 Share

내가 작성한 Reflection Writing
Note를 촬영하여 공유하기

AR Activity

증강 현실로 만나는 어린 왕자

AR App으로 어린 왕자 이야기를 게임으로 즐기고
그려보고, 사진 찍고, 공유할 수 있습니다.

WITH. 어린 왕자

- 어린 왕자의 별 (Game)
- 어린 왕자와 지는 해 보기 (Camera)
- 어린 왕자 되어보기 (Camera)

WITH. 소행성 사람들

- 행성 캐릭터 되어보기 (Camera)
- 행성 커스터마이징 (Game)
- 행성 친구들과 사진 찍기 (Camera)

WITH. 지구별 친구

- 양 그려주기 (Drawing)
- 여우 길들이기 (Game)
- 사막의 뱀 찾기 (Game)

SHARE. 나의 어린 왕자

- 어린 왕자 카드 만들기 (Drawing)
- 어린 왕자 캐릭터 그리기 (Drawing)
- Reflection Writing Note 사진 촬영 및 공유 (Camera)

그 외 AR App에서 다음의 활동을 진행할 수 있습니다.

Audio Book. 어린 왕자 오디오 북

Video Play. 어린 왕자 애니메이션 감상하기



오프라인 Classroom Learning Program

5시간 ~ 8시간

독립형 HMD(Oculus go), 강사
Work Book (디지털 Book도 가능) 제공
AR, App, VR, 3D/2D 영상 제공
어린 왕자 소장용 책 인쇄 가능



온라인 Self Learning Program

30(기간 연장 가능)/60일, 언제 어디서나
PC, Tablet, Phone 사용 Work Book 제공
AR, App, VR, 3D/2D 영상 제공
Oculus go 대여 가능
어린 왕자 소장용 책 인쇄 가능

학습 유형

온라인과 오프라인, 다양한 과정으로 재설계 개발

『어린 왕자, 나를 만나다』 프로그램은

온라인, 오프라인 진행이 모두 가능합니다.

회사와 개인의 상황에 맞게 방법과 시간을 조정하여
운영 할 수 있습니다.

교육과정 분야와 목적에 맞게 재설계하여
고객사만의 새로운 과정으로 개발 운영 가능합니다.



오프라인

classroom Learning Program

Classroom Learning Program 유형은 오프라인에서
개인과 팀으로 성찰과 회복의 XR Reflection Writing을 경험할 수 있습니다.

#누구나 #5시간 #동기부여 #조직문화
#관점전환학습 #관계형성 #spot #집합교육
#팀학습 #오쿨러스 고 #강사

- 조직차원의 계획적 학습에 적합하며, 단일과정으로 운영할 수 있습니다.
- 타 교육 과정에 Open / Closing Module이나 Spot Module로 운영 할 수 있습니다.
- 독립형 HMD(오쿨러스 고)/카드보드와 AR app, 강사, XR BOOK or Digital XR BOOK (Tablet PC)을 제공합니다.
- 고객사 요청에 따라 Customize 개발, 운영 가능합니다.

+ 학습 종료 후 우리가 쓴 우리 회사(조직)의 어린 왕자 책 혹은
내가 쓴 나의 어린 왕자 책을 인쇄 출판 할 수 있습니다.

1

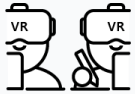
Program
문의/상담



xrbook.net 사이트 "Program 신청"페이지 [Off-line Learning 신청]에서 신청 문의 작성 프로그램을 선택하여 교육인원, 장소, 교재, 기기대여 여부, 요청사항, 기타 내용을 작성하여 제출하시면 담당자가 배정되어 자세한 사항을 안내해 드립니다.

2

Program
결제/진행



강의공간에서 종이, 혹은 디지털 Work Book과 XR Learning Activity (VR, AR, 2D Animation, Audio Book, Reflection Writing) 기반의 프로그램을 진행. 독립형 HMD(오쿨러스 고)와 AR app, Work Book(Digital Book가능), 강사가 제공되며, 총 5~8(협의)시간의 집합교육 프로그램이 진행 됩니다.

3

(옵션)
소장용 책
인쇄 출판



작성된 Digital Book 내용 인쇄
학습 종료 후 프로그램을 통해 완성한 Work Book 을 모아,
개인(우리회사)만의 소장용 어린 왕자 책으로 인쇄 출판 할 수 있습니다.
(인쇄 대상자, 수량 등 사전 협의 필요)

4

소장용 책
배송 완료



출판된 책을 사용자에게 배송
프로그램을 진행한 회사/개인으로 출판된 소장용 책을 배송합니다.

수강 가이드

오프라인 Classroom Learning Program

1. Program 문의/상담
2. Program 결제/진행
3. 소장용 책 인쇄 출판
4. 소장용 책 배송 완료



온라인

Self Learning Program

Self Learning Program 유형은 Digital XR BOOK을 통해 언제 어디서나 참여자들과 연결하고 공유 하며 성찰과 회복의 XR Reflection Writing 경험할 수 있습니다.

#누구나 #1년 #자기개발 #성찰 #회복 #관점전환학습
#창의력 #휴식 #선물 #어린왕자 책 #사전학습 #임원
#관계형성 #사후학습 #블랜디드 러닝

- 개인 차원에서 자유로운 비계획적 학습과 조직 차원에서 계획적 학습에 적합합니다.
- 학습과정과 결과의 Data를 활용할 수 있습니다.

+ 학습 종료 후 내가 쓴 나의 어린 왕자 책을 인쇄 출판 소장할 수 있습니다.

1

Program
수강 신청/결제



xrbook.net 사이트 "Program 신청"페이지 [On-line Learning 신청]에서 옵션 선택하여 결제 진행
결제가 완료되면 프로그램 이용을 위한 수강 코드와 함께 안내 메일이
결제 시 기재한 프로그램 대상자에게 전송됩니다.

*회사(단체)경우 사전 문의 - 결제 완료- 수강자 등록- 수강 코드 일괄 발송 됩니다.

2

수강코드
등록



xrbook.net 사이트 "MY PAGE"의 [내 서재]에서 메일로 받은 수강 코드 입력
결제 후 프로그램 교육기간이 시작되며, [내 서재]에서 수강 코드를 등록하여 프로그램을
시작합니다. *기간 내 등록하지 않은 코드는 사용할 수 없습니다.

3

Program
수강 시작



Digital Work Book으로 VR, AR, 2D Animation, Audio Book, Reflection Writing 활동 진행
오쿨러스 고, 카드 보드 등 VR 기기를 활용하여 VR을 체험하고, 디지털 워크 북을 작성하고,
AR App을 통해 어린 왕자의 이야기를 더 재미있게 경험 해 볼 수 있습니다.

Digital Book 위치 : [xrbook.net] > [MY PAGE] > [내 서재]

4

Program
수강 종료



Digital Work Book을 모두 작성하면 내가 작성한 나만의 Digital Book 책이 생성
디지털 워크 북 작성이 완료되면 프로그램이 종료됩니다.
프로그램이 종료되면 작성한 디지털 워크 북은 '나의 디지털 북'으로 열람 가능합니다.

5

(옵션)
소장용 책
인쇄 출판



원하는 표지를 선택하여 작성 완료된 Digital Book 의 인쇄 출판
결제 시 인쇄 옵션을 선택한 경우, 프로그램 종료 후 소장용 책 인쇄, 제본이 진행됩니다.

6

소장용 책
배송 완료

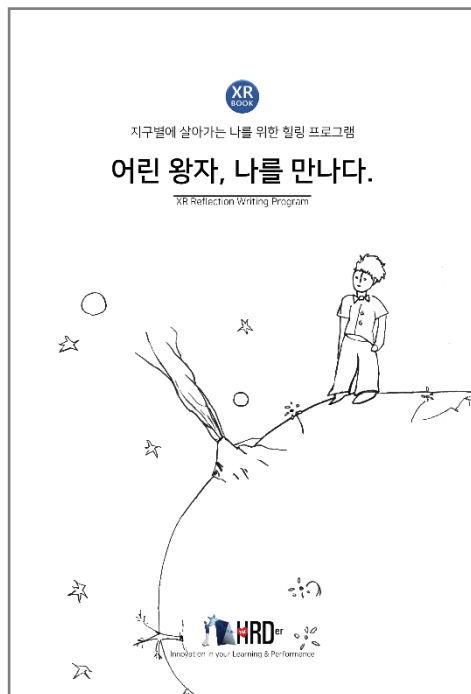


출판된 책을 사용자에게 배송
세상에 하나뿐인 나만의 어린 왕자 소장용 책을 받을 수 있습니다.

수강 가이드

온라인 Self Learning Program

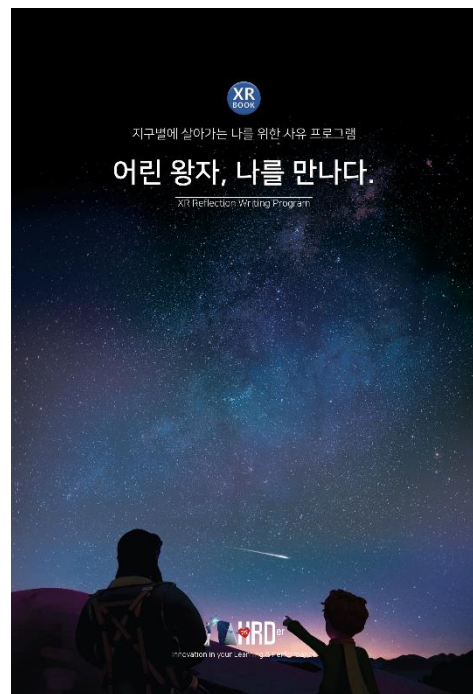
1. 수강 신청/결제
2. 수강 코드 등록
3. Program 수강 시작
4. Program 수강 종료
5. 소장용 책 인쇄 출판
6. 소장용 책 배송 완료



성인 대상

지구별에 살아가는
나를 위한 “힐링” 프로그램
어린 왕자, 나를 만나다

전환학습이론에 기반함.



청소년 대상

지구별에 살아가는
나를 위한 “사유” 프로그램
어린 왕자, 나를 만나다

청소년들의 사유에 관한
수업에 기반함.



어린이 대상

지구별에 살아가는
나를 위한 “표현” 프로그램
어린 왕자, 나를 만나다

초등 인문 수업에 기반함.

대상 별 프로그램

성인, 청소년, 어린이 대상 맞춤 프로그램

『어린 왕자, 나를 만나다』

XR Reflection Writing Program은
성인, 청소년, 어린이를 대상으로 맞춤 설계된
Reflection Question(성찰, 전환 질문)을 통해
차별화된 프로그램을 제공합니다.

성인대상 Point : 관점 전환을 통한
성찰과 회복의 과정

청소년대상 Point : 기존에 지성을 바탕으로
스스로 사유해 가는 과정

어린이대상 Point : '생각'과 '감정' 표현을 통한
상상력과 사고를 확장 과정



지구별에 살아가는 나를 위한 힐링 프로그램

어린 왕자, 나를 만나다

XR Reflection Writing Program

www.XRBOOK.net

1599-1432