2018虚拟仿真创新应用与实践

课程创意作品

|  |  |
| --- | --- |
| 团队成员 | （姓名列表，组长在前） |
| 作品名称 |  |
| 作品类别 | VR视频／交互式VR应用／AR应用／其它 |

2018年4月

创意作品设计方案

目录

[1 作品概述 3](#_Toc511666424)

[1.1 基本情况 3](#_Toc511666425)

[1.2 设计背景 3](#_Toc511666426)

[1.3 表现形式 3](#_Toc511666427)

[1.4 应用前景 3](#_Toc511666428)

[1.5 创新点 3](#_Toc511666429)

[2 作品创意内容 3](#_Toc511666430)

[2.1 故事情境 3](#_Toc511666431)

[2.2 主要创意 3](#_Toc511666432)

[3 实现方案 4](#_Toc511666433)

[3.1 适用设备 4](#_Toc511666434)

[3.2 最小实现 4](#_Toc511666435)

[3.3 后续系列 4](#_Toc511666436)

[4 应用和推广方案 4](#_Toc511666437)

[4.1 目标群体 4](#_Toc511666438)

[4.2 典型应用场景 4](#_Toc511666439)

[4.3 推广方案 4](#_Toc511666440)

# 作品概述

## 基本情况

作品标题：（反映内容特点，令人印象深刻的标题）

摘要：（简述作品设计出发点，所表达的内容，表现形式，应用前景和创新点）

关键字：（体现作品特点的几个词）

## 设计背景

（请描述作品创意的设计背景，作品创意的出发点是什么？）

## 表现形式

（请简述作品创意如果实现的话，应该是一种什么形式，有何体验，可以适合什么样的VR／AR设备？一次典型的体验需要多长时间？占用多大场地？）

## 应用前景

（请简述作品可以在什么场合，如家庭、学校、体验店、科技馆、博物馆等等得到应用，面向什么样的人群？）

## 创新点

（作品有哪些创新之处？同现有的作品相比有什么优势？）

# 作品创意内容

## 故事情境

（描述作品所涉及的故事的时代背景、情节发展的背景等）

## 主要创意

（本节为重点！请根据创意的需要，详述作品的主人公、角色安排、场景布设、故事情节发展、线索、结局、动作脚本、用户的交互设计等，图文并茂。）

# 实现方案

## 适用设备

（请描述本作品需要哪些VR／AR设备，哪些设备是必须的？另外可以兼容适用哪些设备？推荐什么样的设备？）

## 最小实现

（如果用最短时间实现作品的话，至少实现到哪些部分和程度，能够体现作品的核心创意）

## 后续系列

（本作品的扩展，和后续系列的畅想）

# 应用和推广方案

## 目标群体

（描述本作品主要面向的用户群体是哪些人？还有哪些人会对本作品感兴趣？）

## 典型应用场景

（本作品可以在哪些场合应用和体验？需要多大的场地？如何布置场地？多少辅助人员？一次典型的体验，需要多长时间？）

## 推广方案

（本作品可以通过什么途径进行推广？）