

프로젝트 교수님 피드백 의견서

프로젝트 제 목	VRgorithm (VR을 활용한 코딩 교육 플랫폼)		
날 짜	2022.3.25.		
멘토 성명	김은화	소속	
학생 성명	구태성, 김성연, 한경빈	소속	중앙대 소프트웨어 학부
피 드 백	<ul style="list-style-type: none"> 교수님 피드백 <p>이전 proposal 발표 시에 좋은 아이디어라고 평가한 부분은 “언어 Syntax가 Characterize되어 그래픽적으로 표현되는 것”임.</p> <p>예) $a[3] = \{1,2,3\}$과 같은 코드는 3량 장난감 기차에 인원수가 1명, 2명, 3명이 타 있는 형태이며 배열 멤버 변수를 변경하면 기차 인원수도 변경, for문 같은 경우 놀이기구가 반복 회전하는 식으로 표현 등</p> <p>현재 Overall Concept로 표현한 것은 스크래치와 같은 2D 비주얼 코딩을 3D로 옮긴 후 VR환경에서 디버깅 기능을 추가한 것으로 기대된 Characterizing과는 방향성이 조금 다름.</p> <p>현재 Concept도 목표한 바에 따라 강점이 있고 두 방법 모두 장단점이 있으므로 선택은 학생들의 몫이지만 Characterizing을 강화한 것 또한 일부 문법에 대해서라도 표현하면 좋을 듯함.</p> <p>결국 캡스톤은 시안만 보이면 되는 것이고 아이디어를 표현하는 것에 중점을 두고 개발하며, 이후 문법의 완성도나 이런 것은 시간적인 문제이기 때문에 전혀 고려할 필요가 없음.</p>		

- 팀 의견

현재 market segmentation으로 초등 고학년 ~ 중학생을 특정했으므로 게임 내의 디자인적 측면보다는 코드 표현 방식에 대해 명확하게 보여주기 위한 방법을 택하여 각 블록들을 서로 연결하고 하이라이트하는 방법을 취하였음.

교수님이 말씀하신 방법도 처음에 고려되었으나 그렇게 하는 경우 구현 알고리즘보다 그래픽 작업에 너무 많은 리소스가 사용되어야 할 것 같아 최대한 그러한 부분을 제외하여서 이러한 컨셉이 되었음.

이후 교수님께 구현할 문법의 양에 대한 질문 등 추가 논의를 통해 한학기 캡스톤 발표이니만큼 데모로 보여줄 수 있는 일부 구현이라도 좋으니 교수님께서 말씀하신 Characterized된 표현을 보여줄 수 있는 일부 모드라도 구현하면 매우 효과적일 것으로 생각됨.

예) 주요대상인 초등고학년~중학생은 문제풀이와 디버깅을 깔끔하게 보며 할수 있는 기본 모드에서 하되 초등 저학년의 경우 블록들이 더 재밌는 모습으로 표현된 (대신 문법은 더 간략화되고 Visualizing에 집중한) 추가 모드에서 진행할 수 있도록 선택하면 되겠음.

필요한 그래픽 에셋은 무료 에셋들을 최대한 활용하되, 필요하다면 간단한 모델링 정도를 추가하면 될 듯함.

project management

ideation - verity : feasibility check

resource, tech, goal, output

develop/implement할 때 variation

베타테스팅 (QoC) 과정이 반드시 필요함

project process에 완성 이전에 최종 test이전에quality assurance과정이
있어야 한다

show time에 보이는 것과 코딩 때 생각하고는 차이가 있을 수 있다
언제나

plan 대비 actual 단계에서도

characterization을 언제 어느 모드에 적용할 지 지속적으로 생각해 놓아야
함

impact있게

사용자 입장이 되어서

아 해보니까 진짜 이런점이 좋더라 라는 user의 testimonial opinion이
있어야 진짜 success