

강과 연못에 사는 식물

연못팀 프로젝트



17100394	김태성
18102061	노민균☆
19100329	안현진
19100347	이채환

프로젝트 목표

Project Goals

1. 초등학생이 흥미를 가질 만한 새로운 방식의 콘텐츠로 적극적 수업참여 유도
2. 교과과정과 동일한 내용으로 구성하여 실제 교육에 쓰일 수 있는 교육용 콘텐츠
3. 최대한 이해하기 쉽게 명료한 설명과 나레이션으로 학습 지도

프레젠테이션 순서

Table of Contents

교과서 미리보기

기본기획 FlowChart

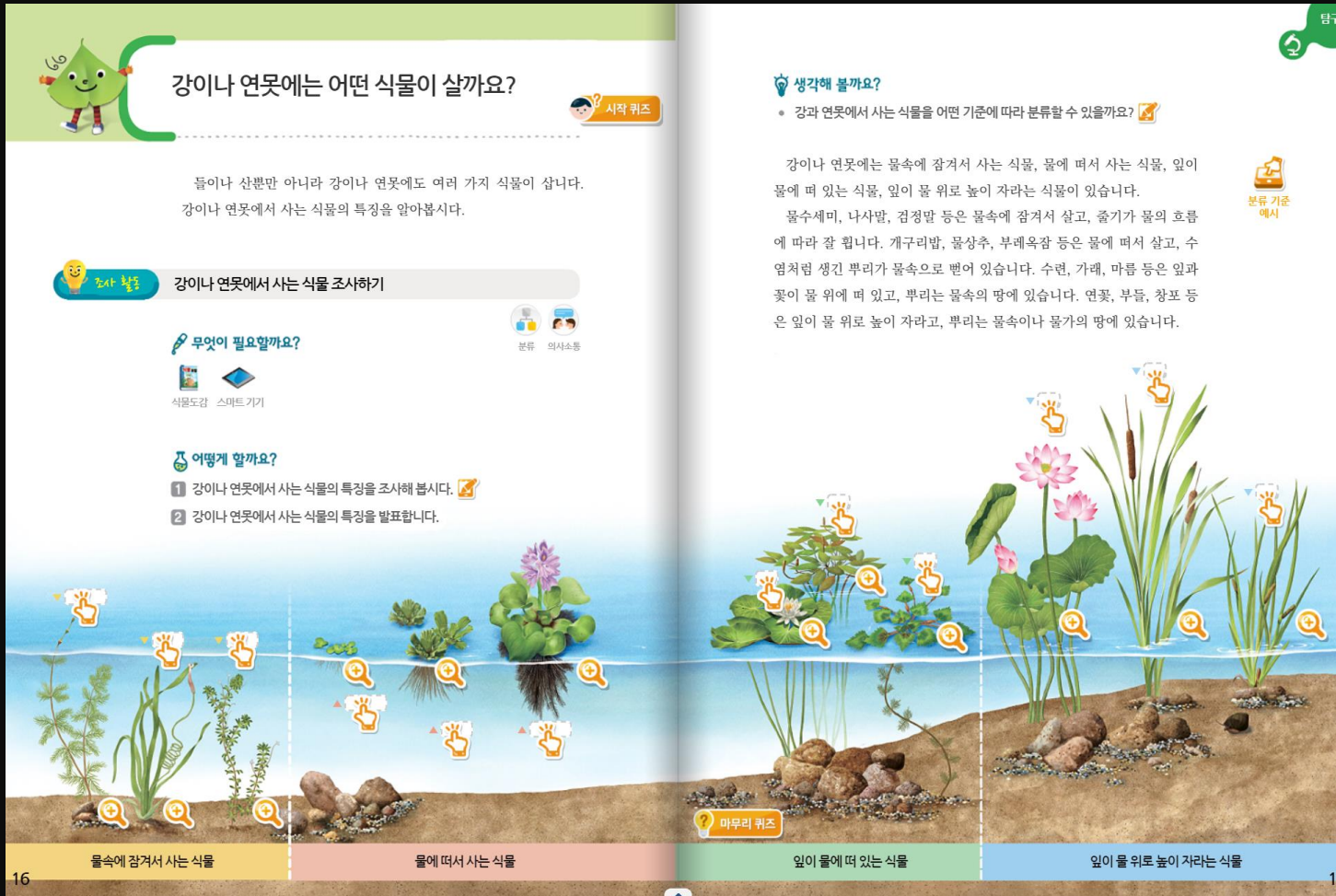
인터페이스 및 기초 시안

개발 계획

Q&A

교과서 미리보기

Textbook Preview

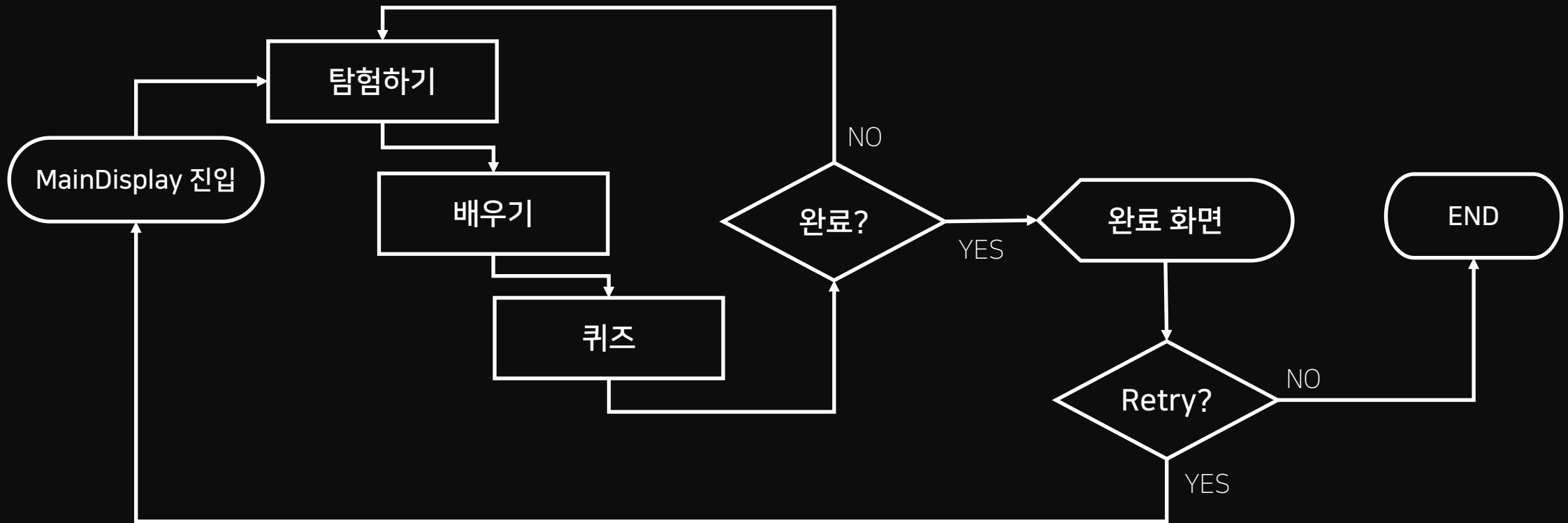


식물 카테고리

1. 물 속에 잠겨서 사는 식물
2. 물에 떠서 사는 식물
3. 앞이 물에 떠 있는 식물
4. 앞이 물 위로 높이 자라는 식물

기본기획 Flowchart

Process Chart Preview



인터페이스 및 기초시안

Splash Display



- 내용을 확실하게 알려주는 제목 및 강조
- 새로운 경험에 익숙하지 않을 학생들을 위해 도움말 버튼 배치, 구성
- 하단에 Copyright 배치

인터페이스 및 기초시안

Main Scene – Explore Mode



- 왼쪽 아래에 탐험/배우기/퀴즈 버튼 위치
- 교과서에 있는 식물들을 클릭하면 간단한 이름과 카테고리만 표시.
- 마우스를 위에 올리면 힌트를 제공

프로젝트 요약

Project Summary

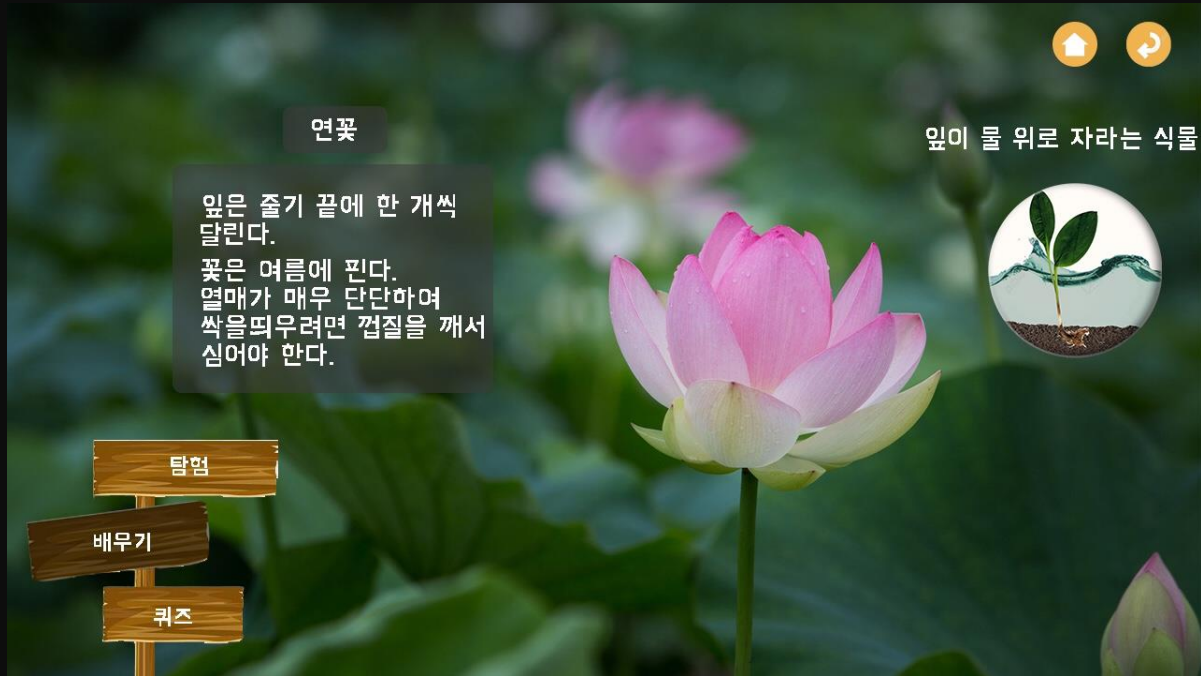
1. 탐험하기

해당 모드에서는 자유롭게 호수의 환경을 볼 수 있게 하여 교과서에서 나오는 식물들이 어디에 위치해 있고, 어떻게 살아가는지 관찰 가능.

또한 해당하는 식물들을 클릭하면 나오는 짧은 설명으로 한 번 더 교육의 내용 복습 효과.

인터페이스 및 기초시안

Learning Mode



- 배우기를 누르면 카테고리 별 식물의 정보를 자세히 알려준다.
- 해당 식물의 정보 화면 출력
→ 교과서에 기반한 해당 식물 정보 출력
- 해당 화면 탈출 및 홈 화면 이동 UI 제공

프로젝트 요약

Project Summary

2. 배우기

해당 모드에서는 교과서가 가르치고자 하는 식물들의 '분류 기준'에 초점을 맞춤.

따라서 식물의 정보를 보여주는 하지만 적당한 내용의 정보를 보여주고

분류 기준을 명확히 배울 수 있게 분류 기준을 강조.

식물의 정보는 뒤에서 다룰 퀴즈모드에서 많이 다루고 지금은 투머치하게 다루지 않음.

인터페이스 및 기초시안

Quiz Mode



- 퀴즈모드는 지금까지 배운 걸 토대로 카테고리에 맞는 식물을 넣는 게임모드.
- 해당하는 식물들은 현재 연못에 보이지 않음
- 맞게 넣으면 해당하는 식물이 배치되고 해당 식물 위치로 줌 인
- 해당 화면 탈출 및 홈 화면 이동 UI 제공

인터페이스 및 기초시안

Quiz Mode



- 해당하는 식물을 맞게 넣으면 줌 인.
- 해당 식물의 정보를 보다 더 자세하게 표시.
- 해당 화면 탈출 및 홈 화면 이동 UI 제공

프로젝트 요약

Project Summary

3. 퀴즈모드

배우기 모드에서 배웠던 '분류 기준' 을 잘 학습했는지 확인할 수 있는 모드.

상호작용을 기본으로 하여 맞는 위치에 식물을 넣었을 때

그 위치로 줌 인하고 식물의 상세 정보를 보여줌.

카테고리에 대한 교육이 끝났기 때문에 식물을 조금 더 알 수 있게끔 하고자 추가정보 삽입.

인터페이스 및 기초시안

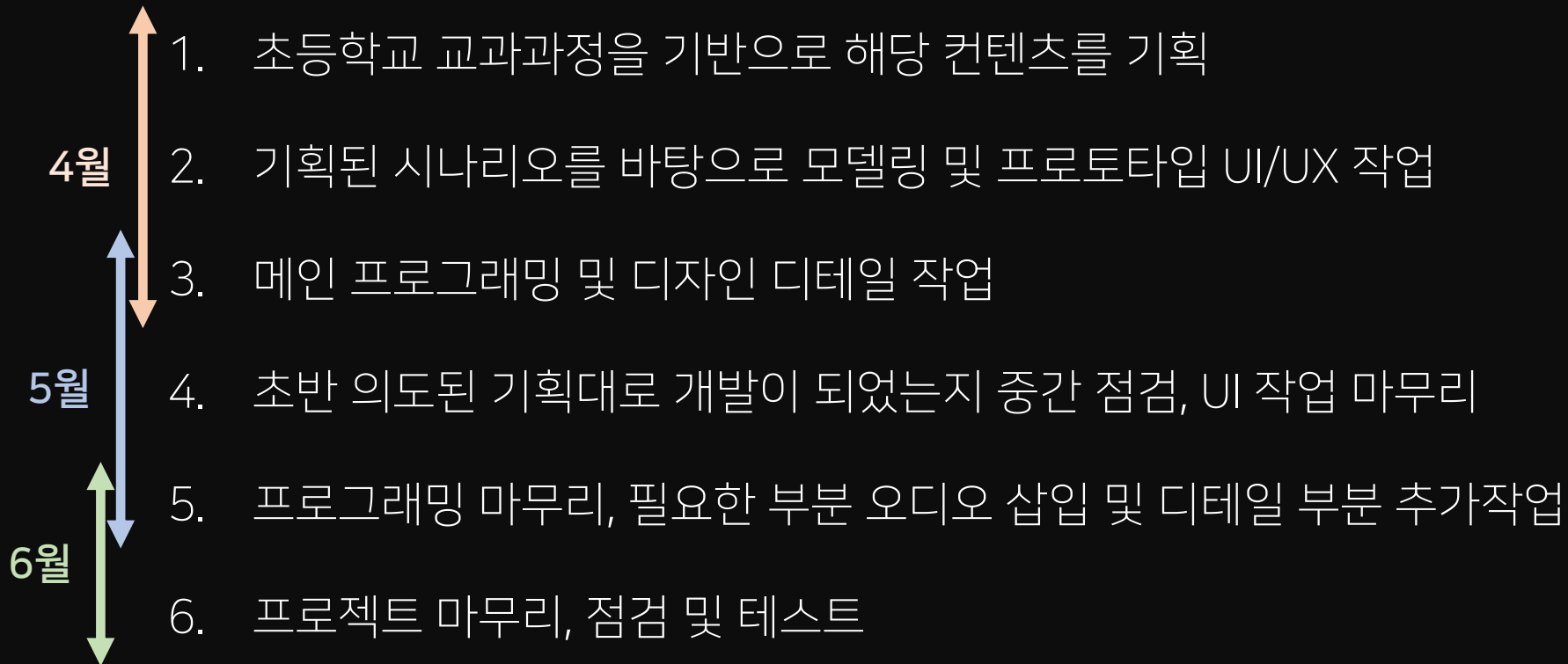
Completion Screen



- 완성 축하화면 등장
- 전체 완성한 연못 감상모드 지원
- 완성된 화면에서 식물들 정보 다시보기 지원
- 우측 상단에 다시하기 등 탈출 버튼 배치

개발 계획 및 타임라인

Development Plan



추진 일정	월	주요 계획
	3월	3월 말 기획 발표
	4월	4월 8일 자료 리스트 제출
	5월	5월 6일 리스트 제출
	6월	6월 3일 나레이션 리스트 6월 18일 최종 발표

Q & A

Question and Answer