

웹 기반 메타버스 저작 플랫폼 구현

캡스톤 디자인Ⅱ 중간 발표

최진아, 이혜진, 유선아

최창범 지도교수님

CONTENTS

01 캡스톤디자인 2 추가 및 변경

02 캡스톤디자인 2 진행 보고

03 프로젝트 추후 일정

01

캡스톤디자인 2 추가 및 변경

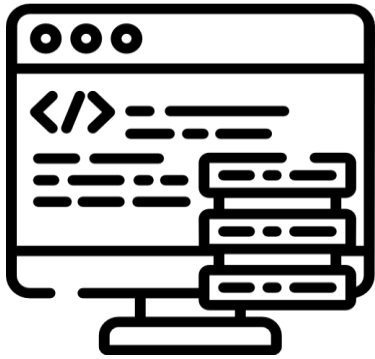
01. 캡스톤디자인 2 추가 및 변경

계획발표 코멘트

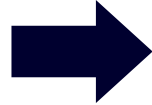
- 이 프로젝트를 통해서 하고 싶은 것이 무엇인지
- 어떤 식으로 확장될 지 고민이 필요함
- 결과물이 어떤 식으로 나올 지 활용 시나리오가 필요

01. 캡스톤디자인 2 추가 및 변경

계획발표 코멘트



웹 기반메타버스 저작 플랫폼



학생들의 학습 도구로 사용
상품을 홍보하는 마케팅으로 사용
화면의 연결을 이용한 간단한 게임 제작
처음 방문하는 장소의 길안내 용도로 활용
...

사용처를 제한하지 않는
자유로운 주제로 활용가능한 플랫폼

01. 캡스톤디자인 2 추가 및 변경

플랫폼 변경사항

활용도 향상을 위한 기능

1. 링크 오브젝트 투명화
2. 외부 3D 오브젝트 추가 기능
3. 3D 오브젝트 - 미니게임

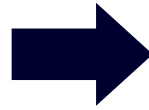
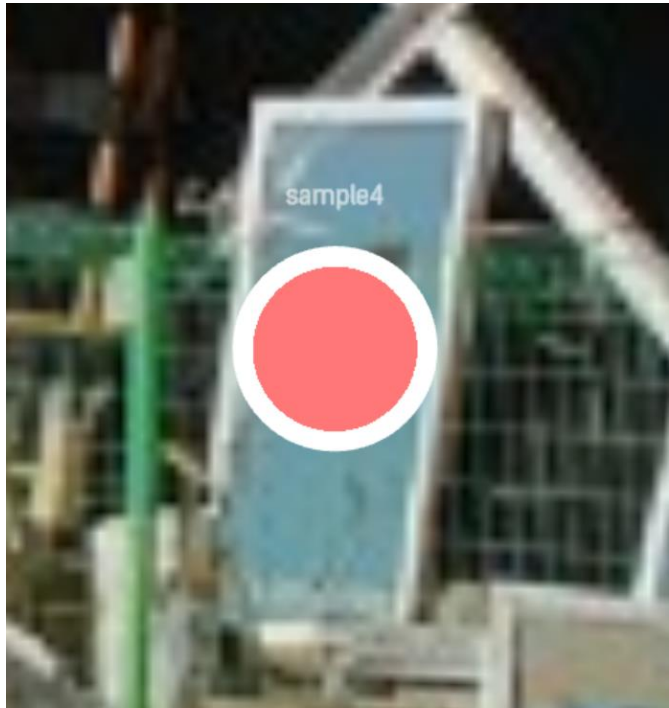
상호작용 기능

사용성 향상을 위한 기능

1. 링크 오브젝트 생성 변경
2. UI 개선

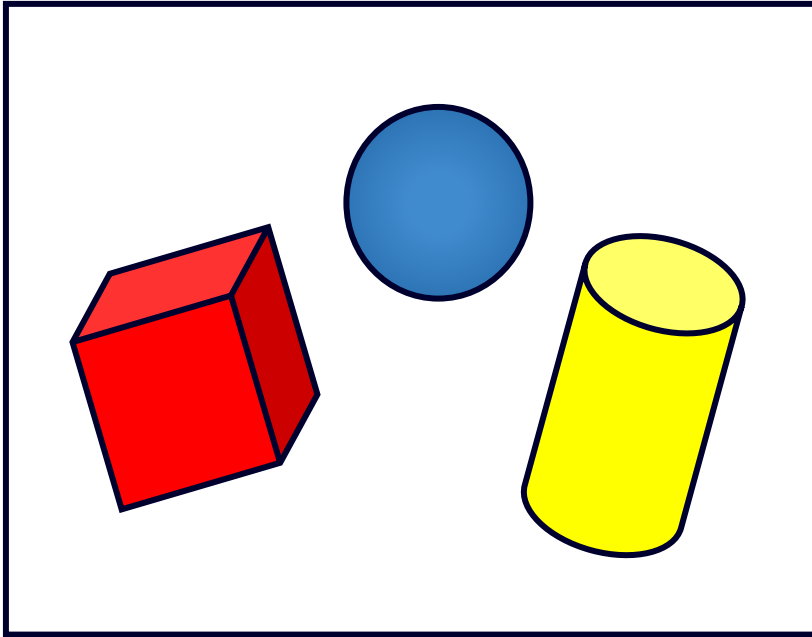
01. 캡스톤디자인 2 추가 및 변경

활용도 - 링크 오브젝트 투명화



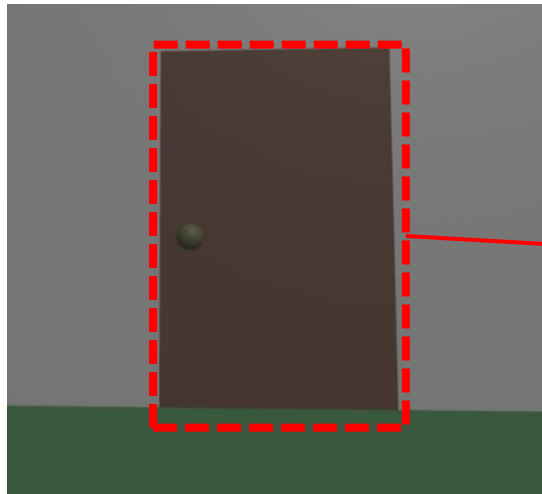
01. 캡스톤디자인 2 추가 및 변경

활용도 - 외부 3D 오브젝트 추가 기능



01. 캡스톤디자인 2 추가 및 변경

활용도 - 3D 오브젝트 - 미니게임 상호작용 기능



미니게임
클리어 씬

미니게임
실패 씬

01. 캡스톤디자인 2 추가 및 변경

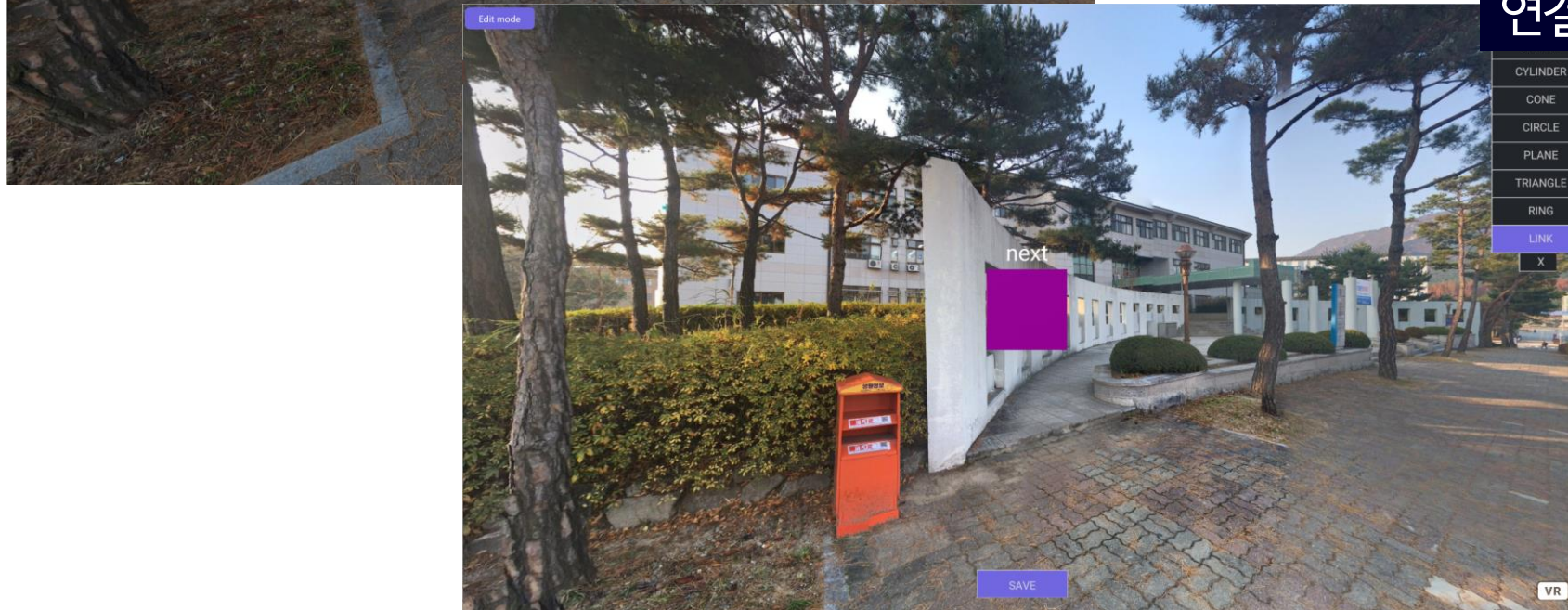
사용성 - Link object 생성 변경



Link 이름을 입력해주세요

영어로 작성해주세요

OK Cancel



연결할 화면 선택 Scene 선택

Scene 선택

OK Cancel

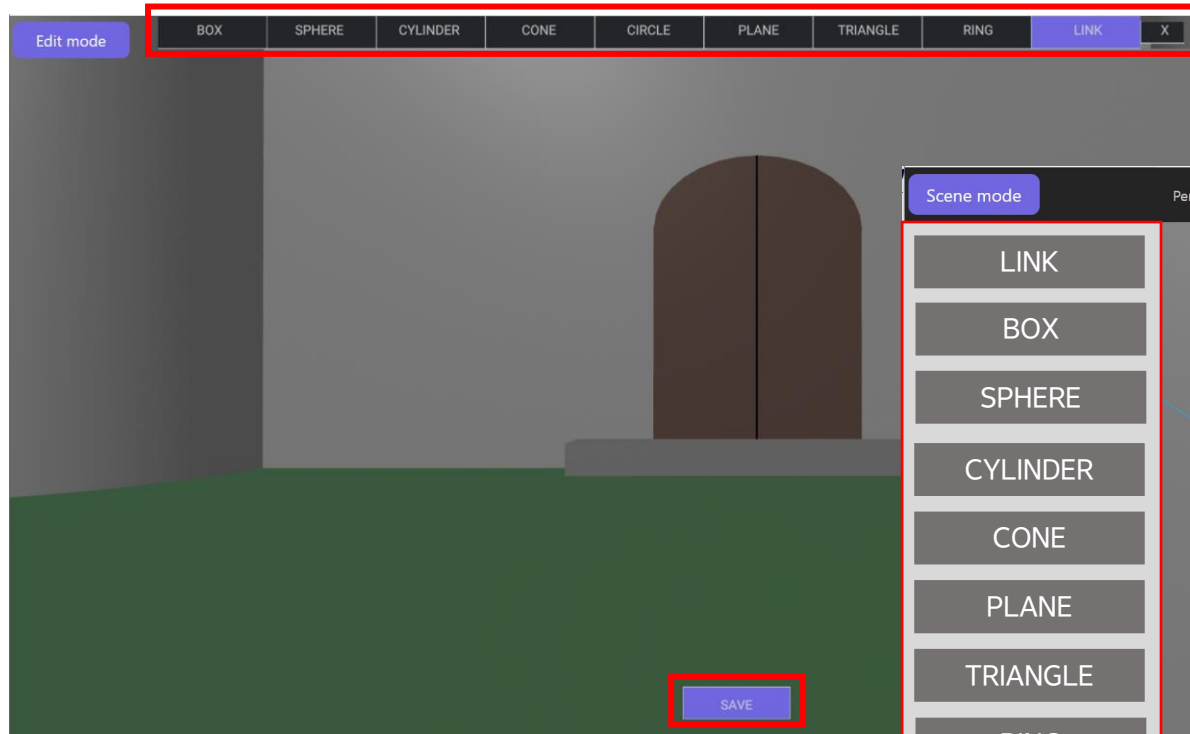
Scene 선택

Scene List

- sample1
- sample2
- sample4
- sample3

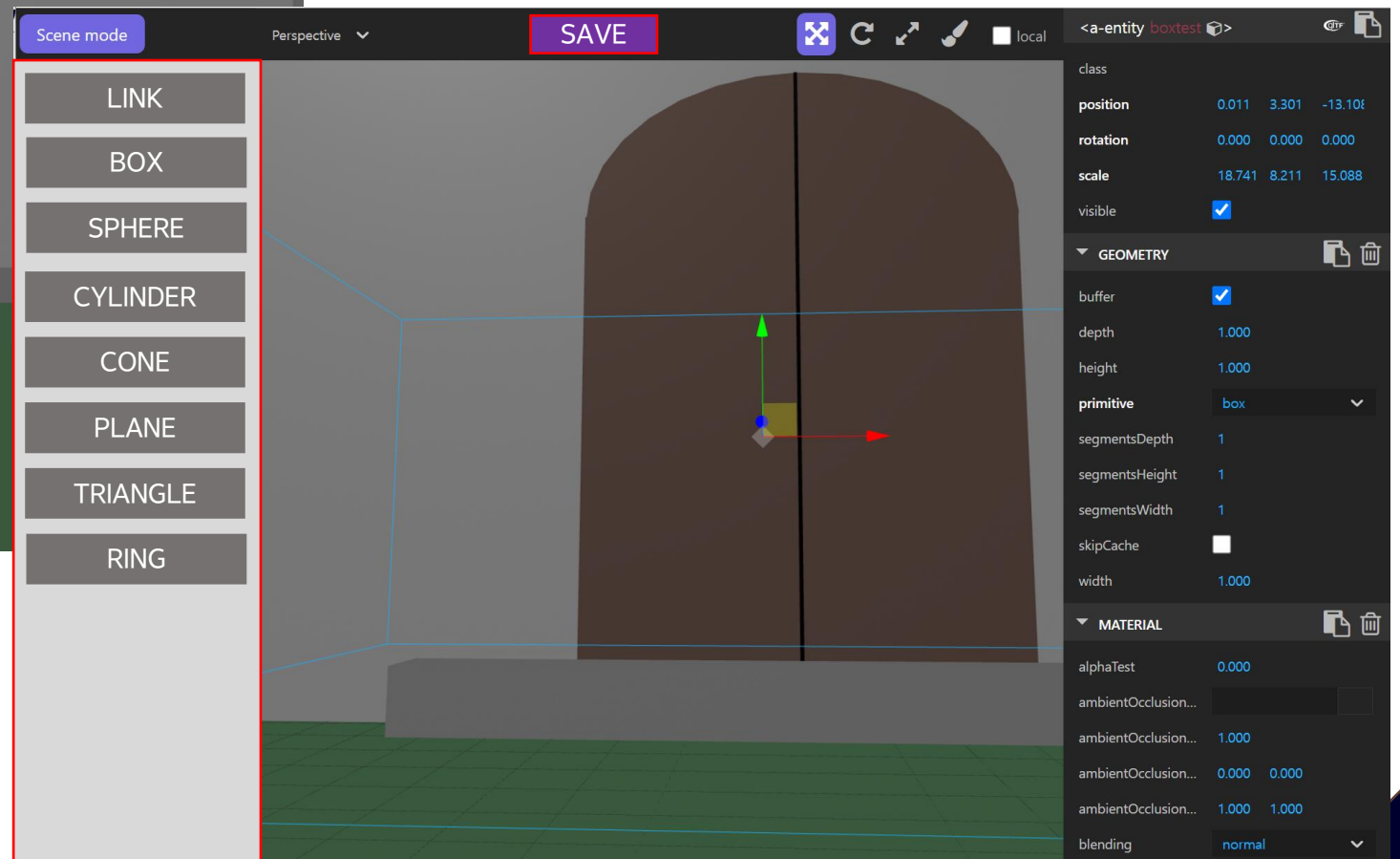
01. 캡스톤디자인 2 추가 및 변경

사용성 - UI 개선



<기존 화면>

<수정 예시>

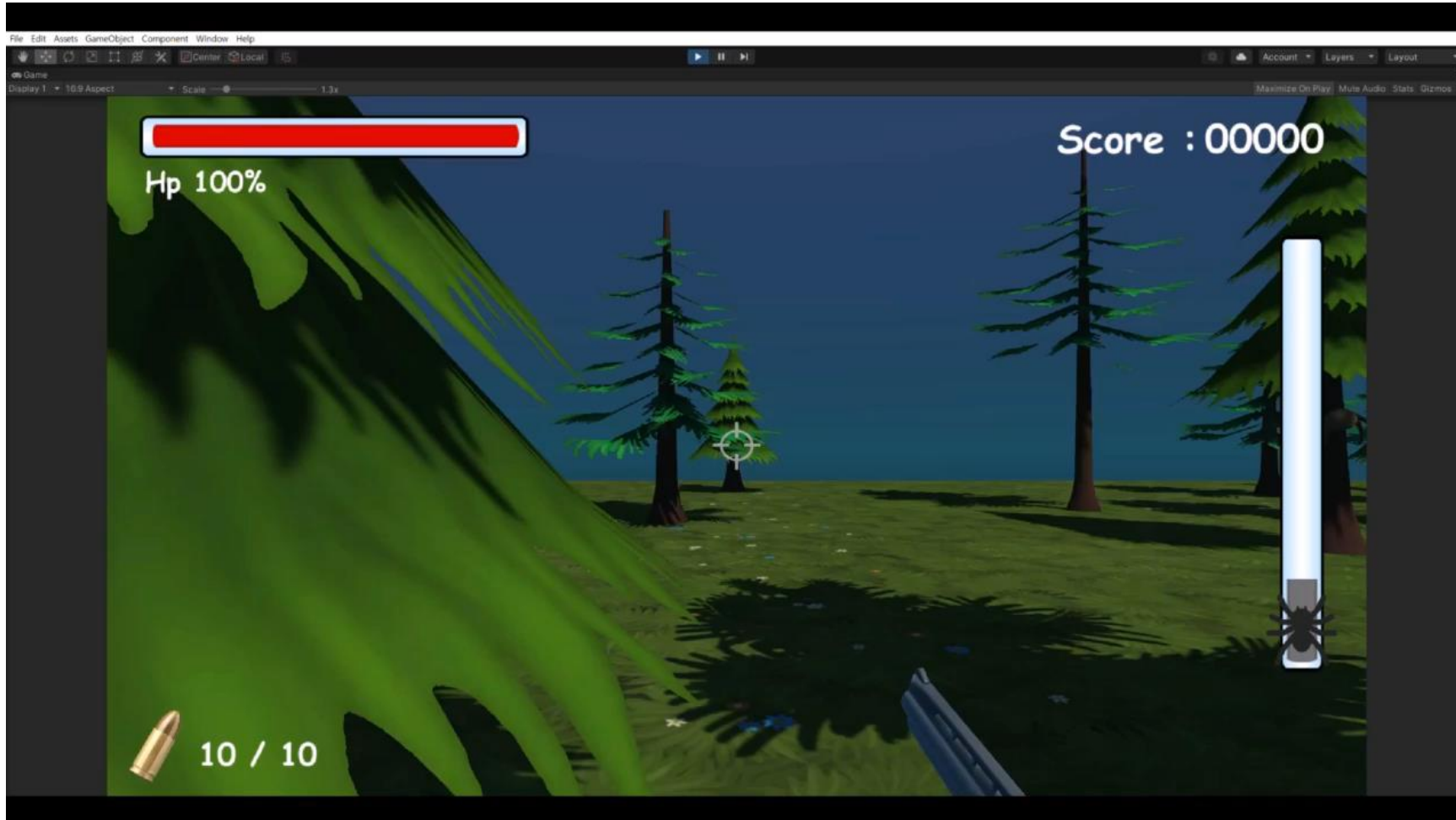


02

캡스톤디자인 2 진행 보고

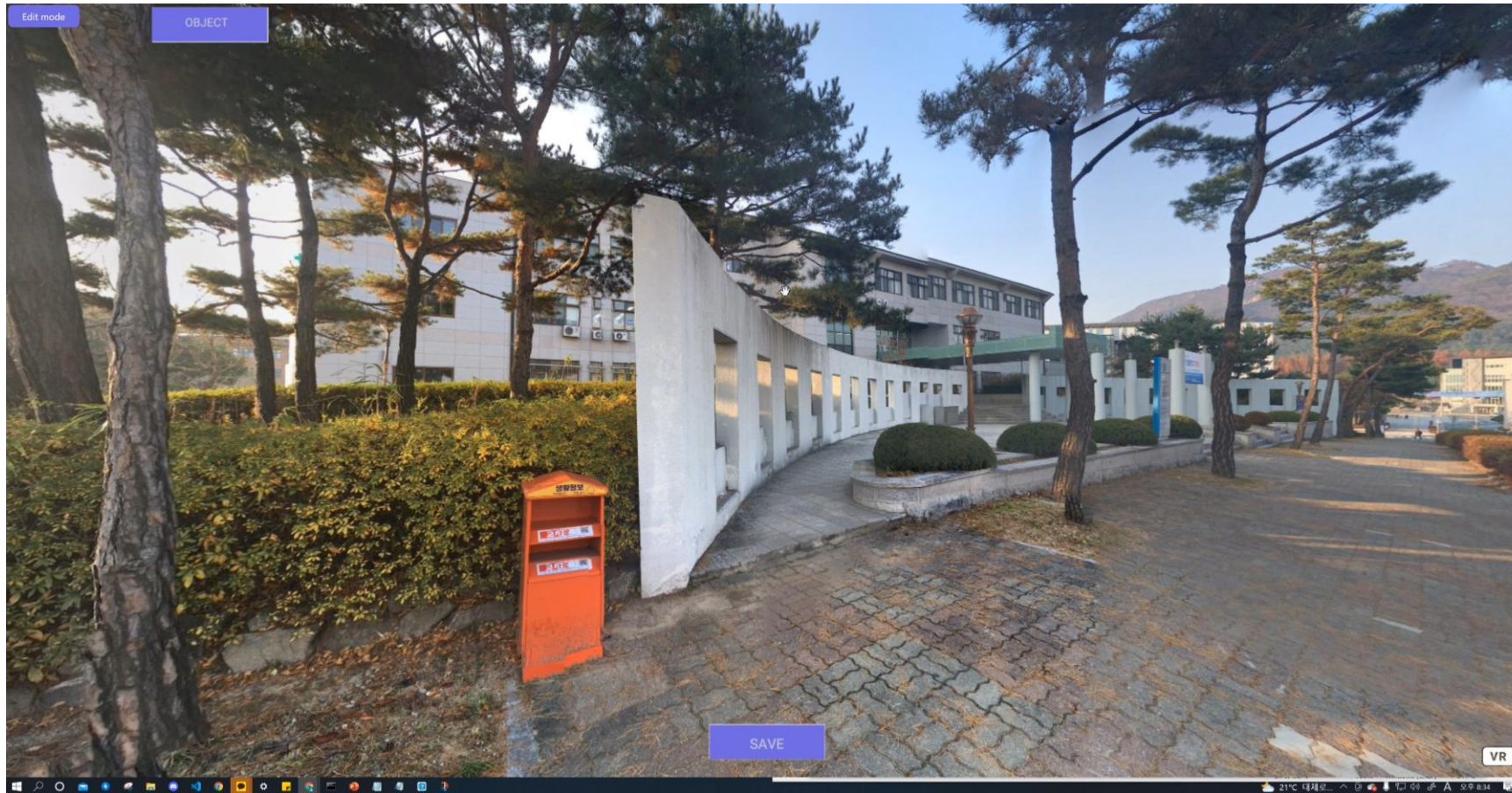
02. 캡스톤디자인 2 진행 보고

미니게임데모



02. 캡스톤디자인 2 진행 보고

링크 오브젝트 데모



02. 캡스톤디자인 2 진행 보고

기능 개발

기능		수행 여부
활 용 성	링크 오브젝트 투명화	수정 중
	외부 3D 오브젝트 추가	개발 전
	3D 오브젝트-미니게임 상호작용 기능	미니게임 개발 중
사 용 성	링크 오브젝트 생성 변경	변경 완료
	UI 개선	수정 중

02. 캡스톤디자인 2 진행 보고

한국공학교육학회 학술대회

9월

K-12 공학교육 (한국교육과정평가원 공동세션)	공학교육프로그램 및 교육도구	융복합공학교육 5
좌장: 임윤진(한국교육과정평가원)	좌장:	좌장:
1. 2022 개정 교육과정에 따른 K-12 공학교육 실행 및 지원 방안 탐색 임윤진(한국교육과정평가원)	1. SCP(School-college Partnership) 창의체험 아카데미 교육프로그램의 공학상자를 이용한 스마트로봇 교육 적용사례 장은상(충남대)	1. 질문생성기법을 활용한 질문 중심 온라인 교육의 운영과 효과 : KAIST 사이버브릿지를 중심으로 김영민(한국과학기술원)
2. 온-오프라인 하이브리드형 공학 진로프로그램의 설계 및 운영 최진아(한밭대)	2. 메타버스 교육 도구를 활용한 전공 흥미 유발 프로그램 비교 연구 이혜진(한밭대)	2. SW(파이썬)을 활용한 초·중학생의 공학교육프로그램 개발 및 적용: 빅데이터와 인공지능 이민주(이화여대)
3. '공학일반' 중심의 고교학점제 진로선택 융합교육(STEAM) 프로그램 개발 김기철(한국교육과정평가원)	3. 전공 연계 비교과 프로그램의 교육환경에 따른 학습만족도 비교 연구 : H대학 사례를 중심으로 김주리(한국기술교육대)	3. 초·중등 교사 대상 융합교육(STEAM) 관심도 분석 서인혜(충남대)
4. 메타버스를 활용한 지역산업연계 과학교육 콘텐츠 개발 임현우(DGIST)	4. 창의융합인재 양성을 위한 해외 연계 산업혁신 인재성장지원사업 사례연구 이승민(서울대)	4. 융합 인재 교육을 위한 인-월드 에디터와 교육 콘텐츠 설계 및 운영 유선아(한밭대)

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
	이혜진 발표자료 피드백				추석	
11	12	13	14	15	16	17
	추석		유선아 발표자료 피드백			
18	19	20	21	22	23	24
	최진아 발표자료 피드백					
25	26	27	28	29	30	1
				학술대회		

03

캡스톤디자인 2 추후 일정

03. 캡스톤디자인 2 추후 일정

프로젝트 일정

세부 일정	7월	8월	9월	10월	11월
프로젝트 아이디어 추가, 기능 변경 토의					
프로젝트에 대한 학술대회 발표자료 준비 및 참가					
프로젝트 추가세부 기능, 개선점 변경 및 개발					
미니게임 개발 및 플랫폼 연결					
프로젝트 테스트 및 유지보수					
최종 마무리 및 작품전시회					



Thank you