

문제풀이 방식 기획/디자인

작성자 : 조영훈

날짜 : 2월 1주차

하잉의 가장 핵심적인 기능은 영어학습을 도와주는 것이다. 단순히 유튜브 영상을 콘텐츠로 등록하는 것에서 그치지 않고 영상에 등록 된 자막을 가져오며 가져온 자막에 대해 형태소 분석을 진행해 자동으로 문제를 만들어준다. 그렇다면 어떤 문제를 어떻게 제공해야 할까?

비슷한 서비스를 하고 있는 다른 웹 사이트들과는 차별점을 두려고 정답 두개를 드래그 앤 드롭하면 정답이라면 사라지는 방식, 선으로 정답을 잇는 방식 등 여러가지 방법들을 고안해 봤지만 기술적인 문제가 존재한다는 기술팀의 의견을 받아 단순한 형태로 기획됐다. 콘텐츠 등록에서 저장된 단어 문장을 주고 해당 단어 문장의 한국어 의미 나 영어 텍스트를 고르는 카드 형식의 문제 서비스이다. 차별점을 두기 위해서 사용자가 원하는 난이도(Level)에 따라 다른 유형의 문제를 제공한다. 혹시 문제가 조금 어렵다고 느낄 수 있는 사용자들을 위해 TTS(Text-To-Speech) 기능을 기획했다.

이후 멘토님과 미팅을 통해 문제 풀이 방식이 단조롭고 재미가 떨어질 수도 있다는 피드백을 받았다. 이에 Gamification 요소를 추가하기로 했다. 첫번째 요소는 문제의 정답과 오답에 따라 HP Gauge바가 줄어들기도 하고 채워지기도 한다. 초기 HP는 70에서 시작된다. 두번째는 문제를 풀 때 우측 상단에 Score board가 표시되며 이후에 콘텐츠별 문제 랭킹도 기획중이다.

donors

도전횟수 1



눈꺼풀

느낌

기부자

그

SCORE BOARD
SCORE: 0

마지막으로 콘텐츠의 특정 레벨에서 만점을 받을 시 레벨 옆에 트로피가 표시되는 요소를 추가하였다.

단어 문제 난이도 선택



LEVEL 1

LEVEL 2

LEVEL 3