

만깍 기획서

▼ 1월 15일 기획 피드백 제출안

▼ 1차 기획안 피드백

1. 영유아 타겟은 기존에 있던 팀과 포지션이 겹치는 면이 있어 청소년 및 성인 학습자를 우선했으면 합니다.
2. 서비스가 필요한 이유 및 기대 효과에 대해 보다 구체적으로 알고 싶습니다.
→ 수익성을 위해서는 충분한 유저가 있는 서비스를 만들어야 하므로 사용할 타겟층에 대해 알려주세요.
3. TRPG + 교육을 접목한 시나리오를 알려주세요. 다음과 같은 내용이 들어가면 좋습니다.
 - a. 어떻게 시작되고
 - b. 진행되어 끝나는지
 - c. 어떻게 중간에 교육(언어, 상식 등)이 들어가는지
4. 인원이 많지 않으므로, 설치형보다는 서비스형 LLM을 이용하는 방안으로 가는 게 좋을 것 같습니다
5. Finetuning 뿐만 아니라 프롬프트 엔지니어링과 RAG(Retrieval-Augmented Generation)를 고려해보세요

<https://discuss.pytorch.kr/t/llm-the-developers-guide-to-production-grade-llm-apps/2919>

해당 서비스가 왜 필요하고 어디에 필요한지에 대한 설명이 부족하다고 판단

→ 서비스 이해도를 높이기 위해 타겟층과 시나리오에 대한 간단한 설명 필요

타겟층

영어 회화 실력을 향상시키고자 하는 청소년 및 성인 학습자들

개발 배경

- 청소년과 성인은 영유아에 비해 다양한 사회적 상황에서의 영어 회화 능력이 요구되는 경우가 다수 존재.
- 더불어, 대부분 청소년들은 게임 속에서의 도전, 그리고 이를 통해 얻어지는 성취감으로 인해 게임을 즐긴다고 함

게임에 열광하는 그들, 청소년


LAMP 사무장 심유빈 씬 | 최근 스마트폰의 발달과 컴퓨터의 보급으로 누구나 쉽게, 언제 어디서나 게임을 즐길 수 있게 되었다. 이런 게임 열풍은 특히나 청소년들에게서 비일비재하게 나타나는데

 <https://brunch.co.kr/@kingnaut1128/6>



게임의 이유, 성취의 즐거움

게임을 하는 여러 가지 이유 중 하나는 성취감을 느끼게 해주기 때문이다. 성취감은 사람을 고양시키는 중요한 감정이다. 물론 많은 부모들과 어른들은 성취감을 전교 1등이나 명문대 진학에서 얻지

 https://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/884229.html



- 게임적인 요소와 모험을 교육과 접목하여 사용자의 호기심과 흥미를 자극 → 지속적으로 학습에 참여하도록 유도하기에 충분하다고 판단
- 영어 회화를 게임적인 측면에서 배울 수 있는 기회 제공하고자 함

서비스 시나리오

1. 시작

- 사용자는 서비스에 접속하여
 1. 캐릭터를 생성하고
 2. 언어 수준 (초급자부터 고급 수준까지 다양한 언어 수준을 지원), 선호하는 테마(판타지, 모험 등) 선택

2. 캐릭터 소개와 이야기 설정

- 이야기의 배경과 목표에 대한 간단한 설명

3. 미션 및 퀘스트 수행

- 캐릭터는 여러 상황에서 다양한 언어 미션을 수행하게 됨.

- 특정 어휘 사용, 문법 규칙 적용, 문장 구성 등 다양한 언어적 요소에 대한 미션을 포함
- 다른 캐릭터와의 상호작용, 도전적인 퀘스트 수행을 통해 실제 대화 상황을 시뮬레이션

(다양한 회화 상황에서 자연스럽게 영어를 사용하게끔 하기 위함)

▼ 교육 내용 및 언어 미션의 구성

- **일상 대화 시뮬레이션:** 가게에서 물건 사기, 식당에서 주문하기 등의 일상 대화 상황을 시뮬레이션하여 자주 사용되는 표현과 어휘 습득.
- **역할 교환 미션:** 다양한 역할에 따라 상황에 맞는 표현과 어휘 사용. 예를 들어, 의사-환자, 가게 주인-손님 등의 상황에서 대화.
- **문화 교류 퀘스트:** 다양한 문화와 관련된 퀘스트를 수행하여 문화적 이해와 다양한 표현에 익숙해지게 함.

⇒ 게임 속에서 다양한 언어와 문화에 관한 퀘스트를 제공하여 사용자들에게 언어 능력뿐만 아니라 영어권 국가의 문화와 상식도 함께 학습할 수 있는 기회를 제공

3-1 레벨 업 및 보상

- 미션을 성공적으로 수행할 때마다 경험치가 쌓이게 됨. (이때, 경험치가 특정 수준으로 다 쌓여야지 다음 난이도로 갈 수 있음) → 학습 동기부여를 높이는 요소로 활용
- 사용자가 미션을 수행하고 퀘스트를 클리어하면 사용자 캐릭터가 업그레이드
⇒ 이에 따라 새로운 어휘와 표현이 해금되어 회화 능력이 향상

4. 마무리

- 이야기가 마무리가 되면 학습 경험을 평가

→ 피드백을 통해 어떤 부분을 강화해야 하는지에 대한 안내 제공.

5. 맞춤형 이야기 시나리오 추천

- 이야기 결과를 분석하여 어떤 언어 미션과 퀘스트가 더 필요한지를 파악하고, 이에 따라 사용자맞춤형 교육(이야기)을 추천
- 사용자의 언어적 강점과 약점을 파악하여 향후 학습에 유용한 어휘와 표현을 맞춤형으로 추천

- 예를 들어, 문화 교류 퀘스트에서 많이 틀렸으면, 재접속시, 문화 교류 퀘스트를 중점으로 시나리오가 진행되게끔 이야기 구성


기대 효과

1. 학습 동기 부상

- 게임적인 요소와 모험적인 스토리는 학습 동기를 증진시킴. 따라서, 사용자들은 언어 학습을 더 즐겁게 여기며, 지속적으로 참여할 것이라 예상.
- 게임적인 측면은 사용자의 학습 동기를 부상시키고 학습 지속성을 강조. 게임에서의 도전과 성취는 사용자에게 학습에 대한 긍정적인 경험을 제공하여 학습을 지속하는 데 도움을 줄 것 기대.

게임으로 외국어를 공부하는 방법 - BeTranslated

외국어 공부를 시작하게 된 계기가 무엇이든, 과정에 있어서 지루하거나 고통스러울 필요는 없습니다. 게임은 과정을 즐기면서 공부를 하는데 상당히 이상적인 방법이 될 수 있습니다.

 https://www.betranslated.com/ko/blog/게임-외국어-공부-방법/#geim-eul_tonghan_eon-eo_hagseub-ui_jangjeom



2. 실제 대화 상황 대응 능력 향상

- 서비스에서 제공하는 다양한 상황에서의 역할 플레이를 통해 사용자들은 실제 대화 상황에서 더욱 자연스럽게 대화할 수 있는 능력을 강화할 수 있을 것이라 기대

3. 문화와 상식의 습득

- 해당 서비스는 언어 뿐만 아니라 다양한 문화와 상식에 대한 퀘스트(문화 교류 퀘스트)를 제공하여 학습자들에게 더 넓은 시야를 제공하고자 함. 이는 다양한 주제에 대한 대화 능력을 향상시키고, 상황에 맞는 문화적인 표현력을 강화.