

팀명 : 파스타

팀회의 일시 : 2022년 3월 30일

참석자 : 박지연, 나유경, 오은아, 전인서, 이경주

회의내용

1. 주간 활동 보고
2. 아이디어 실행방법 구상
3. 협업 tool '노션' 팀 개설
4. haptX device관련 자료 조사
5. 필요기자재 조사

	완료(Done)		해야할일(To Do)
박지연	협업 tool 개설 및 일정 조율 전반적인 프로젝트 일정계획 수립 및 간트차트 작성 아이디어 회의 블록쌓기, 가상현실 활용한 교육적 효과 관련 논문자료 조사 필요기자재 (HaptX Gloves, 오쿨 러스 퀘스트) 관련 자료 조사	박지연	협업 tool 개설 및 일정 조율
나유경	아이디어 회의 블록쌓기, 가상현실 활용한 교육적 효과 관련 논문자료 조사 필요기자재 (HaptX Gloves, 오쿨 러스 퀘스트) 관련 자료 조사	팀 전원	아이디어 회의
오은아	아이디어 회의 햅틱디바이스 선행조사 및 관련연 구분야 조사 필요기자재 (HaptX Gloves, 오쿨 러스 퀘스트) 관련 자료 조사	오은아 이경주	햅틱디바이스 선행조사 및 관련 연구분야 조사

전인서	아이디어 회의 블록쌓기, 가상현실 활용한 교육적 효과 관련 논문자료 조사 필요기자재 (HaptX Gloves, 오쿨 러스 퀘스트) 관련 자료 조사	박지연 전인서 나유경	블록쌓기 놀이가 주는 교육적 효 과 논문 자료 조사 및 가상현실 을 활용한 교육적 효과에 대한 논문 자료 조사
이경주	아이디어 회의 햅틱디바이스 선행조사 및 관련연 구분야 조사 필요기자재 (HaptX Gloves, 오쿨 러스 퀘스트) 관련 자료 조사	팀 전원	필요기자재 (HaptX Gloves, 오쿨 러스 퀘스트) 관련 자료 조사
		박지연	전반적인 프로젝트 일정계획 수 립 및 간트차트 작성

팀명 : 파스타

팀회의 일시 : 2022년 4월 10일

참석자 : 박지연, 나유경, 오은아, 전인서, 이경주

회의내용

1. 주간 활동 보고
2. 할당 임무
3. DRD 발표 4월 15일
4. 유니티(메타버스 개발 툴)프로그램 상에서 UI 제작 및 블록쌓기 방법 계획
5. 유니티 프로그램 상에서 사용자의 손동작 인식 및 VR기기 소통 방법 계획

	완료(Done)		해야할일(To Do)
박지연	VR기기를 이용해서 유니티와 사용자가 소통하는 방법 조사	박지연 오은아	유니티에서 3D 블록을 원하는 위치에 생성 방법 조사 유니티에서 3D블록 옮기기 및 블록쌓기 방법 조사
나유경	햅틱 디바이스 제작에 필요한 부품 사전 조사	팀 전원	DSD 문서 작성 및 발표
오은아	DRD 문서 발표 준비	나유경 이경주 전인서	유니티에서 기본 UI 툴 제작 유니티에서 첫 화면 및 메인 화면 툴 제작
전인서	유니티가 사용자의 손동작을 인식하는 방법 조사		
이경주	‘메타 블록’의 서비스 모델 구상		

팀명 : 파스타

팀회의 일시 : 2022년 5월 2일

참석자 : 박지연, 나유경, 오은아, 전인서, 이경주

회의내용

1. 주간 활동 보고
2. 할당 임무
3. 실습 장비 신청 작성
4. 유니티에서 UI제작 및 블록쌓기 구현
5. DSD 발표 준비 5월 13일

	완료(Done)		해야할일(To Do)
박지연 오은아	유니티에서 원하는 슬롯 선택 시 특정 색깔의 블록 생성 구현 유니티에서 원하는 위치에 블록 생성 및 옮기기 구현	박지연 오은아	유니티와 Leapmotion 연결하기 Leapmotion을 사용하여 유니티 game 화면 속 사용자의 손 동작 인식시키기
나유경 전인서 이경주	유니티에서 UI 오브젝트(화살표 방향키, 슬롯 등)제작 유니티에서 첫 화면 및 메인화면 제작 유니티에서 사용할 UI 아이콘 이 미지 선택하기	팀 전원	유니티에서 이용 가능한 Leapmo tion 함수 및 기능 알아보기
오은아	DSD 문서 작성 및 발표준비	나유경 이경주 전인서	유니티에서 Leapmotion을 사용 한 사용자의 손에 따른 UI 오브 젝트 위치 재배치
팀 전원	유니티에 필요한 실습 장비 신청 완료		

팀명 : 파스타

팀회의 일시 : 2022년 6월 3일

참석자 : 박지연, 나유경, 오은아, 전인서, 이경주

회의내용

1. 주간 활동 보고
2. 할당 임무
3. Leapmotion을 사용한 블록쌓기 구현
4. 유니티에서 3D 오브젝트를 활용한 기능 구현
5. prototype 발표 준비 6월 23일

	완료(Done)		해야할일(To Do)
박지연 오은아	Leapmotion을 활용한 사용자의 손 동작 인식 Leapmotion을 활용하여 화면 속 사용자의 움직임 조절 Leapmotion을 활용한 사용자가 선택한 색상의 블록 생성	박지연 오은아	유니티와 아두이노 연결 아두이노와 Leapmotion 사이 신 호 받기 햅틱 디바이스 제작에 필요한 함 수 구현
나유경 전인서 이경주	Leapmotion을 활용할 때 사용할 수 있는 UI 제작 유니티에서 Leapmotion을 활용 할 때 사용하는 3D 슬롯 구현 유니티에서 Leapmotion을 활용 할 때 사용하는 방향키 구현 유니티에서 Leapmotion을 활용 할 때 사용하는 버튼 구현	팀 전원	아두이노와 모듈을 활용한 햅틱 디바이스 제작에 대한 예시 찾아 보기 유니티와 Leapmotion 사이의 부 드러운 움직임 구현 '메타 블록'의 세부적인 기능 구 현 '메타 블록'의 서비스 구체화하기
오은아	prototype 발표 준비	나유경 이경주 전인서	아두이노와 모듈을 활용하여 햅 틱 디바이스 제작
팀 전원	유니티와 Leapmotion 연결 및 이를 활용한 prototype에서 발표 할 동작 구현 검사 완료		