<퀴즈를 이용한 일본어 학습>

Version <1.0>

[Note: The following template is provided for use with the Rational Unified Process. Text enclosed in square brackets and displayed in blue italics (style=InfoBlue) is included to provide guidance to the author and should be deleted before publishing the document. A paragraph entered following this style will automatically be set to normal (style=Body Text).]

[To customize automatic fields in Microsoft Word (which display a gray background when selected), select File>Properties and replace the Title, Subject and Company fields with the appropriate information for this document. After closing the dialog, automatic fields may be updated throughout the document by selecting Edit>Select All (or Ctrl-A) and pressing F9, or simply click on the field and press F9. This must be done separately for Headers and Footers. Alt-F9 will toggle between displaying the field names and the field contents. See Word help for more information on working with fields.]

기록

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| **<24/03/26>** | **<1.0>** | **<프로젝트 기획 및 디자인 초안작성>** | **<김아름>** |
| **<24/03/26>** | **<1.0>** | **<프로젝트 기획 수정>** | **<고은별>** |
| **<24/03/30>** | **<1.0>** | **<프로젝트 기획 수정>** | **<김선호>** |
| **<24/03/30>** | **<1.0>** | **<프로젝트 기획수정 및 설계서 검토>** | **<김강훈>** |
| **<24/04/16>** | **<1.0>** | **<프로젝트 코드 기초 설계>** | **<김아름>** |

목차

1. 소개 2

1.1 목적 2

1.2 범위 2

1.3 정의 2

2. 전체 설명 2

2.1 사용 사례 모델 조사 2

2.2 가정과 종속성 2

2.3 업무분장 3

2.4 일정 3

2.5 UI(디자인) 3

2.6 UX(기능정의) 3

3. 결론 2

3.1 배포 2

3.2 실행결과화면 2

4. 참고문헌 2

Software Requirements Specification

# 소개

일본어를 배우고 싶어하는 사용자에게 쉽게 접근하고 비교적 짧은 시간안에 많은 걸 배울 수 있도록 히라가나와 가타카나 퀴즈를 통해 학습하며 일본어의 자음, 모음을 더 자세하게 학습할 수 있도록 여러가지 단어들을 제공합니다.

## 목적

히라가나, 가타카나, 간단한 단어 확인 및 퀴즈

## 범위

현재로선 없습니다.

## 정의, 줄임말 및 약어

일본어 학습 어플 [오십음]

# 전체 설명

이 어플은 일본어를 배우고 싶지만 시간이 없어 배우지 못하는 사람들을 위해 쉽게 접근하여 편하게 배울 수 있는 어플입니다. 핸드폰으로 손쉬운 학습이 가능하며 이 어플 하나로 다양한 단어를 암기할 수 있도록 설계되어 있습니다. 기본적으로 일본어에 필요한 히라가나, 가타카나를 제공하며 히라가나, 가타카나만 이용한 단어들을 제공합니다. 퀴즈 같은 경우 문제 정답을 고른 즉시 정답을 공개하며 퀴즈 마지막엔 틀린 횟수를 확인할 수 있어 퀴즈를 풀고서 자신의 일본어 능력이 얼마나 향상되었는지 확인할 수 있게 설계하였습니다.

## 사용 사례 모델 조사

설계하는 앱과 비슷한 “오십음”이라는 앱이 있습니다. 이 앱에선 현재 팀에서 설계하고 있는 퀴즈, 단어 외우기 등의 기능과 히라가나, 가타카나를 얼마나 습득하였는지 퍼센트로 확인할 수 있도록 되어 있습니다.

## 가정과 종속성

시작화면에서 히라가나와 가타카나를 각각 선택할 수 있으며, 히라가나를 선택하면 히라가나 퀴즈를 가타카나를 선택하면 가타카나 퀴즈를 풀도록 하며, 히라가나와 가타카나를 배우도록 합니다.

## 업무분장

조장 – 김강훈 (코딩 및 프로젝트 기획)

팀원 – 김선호 (코딩 및 프로젝트 기획)

팀원 – 고은별 (코딩 및 프로젝트 기획)

팀원 – 김아름 (코딩 및 프로젝트 기획, 디자인)

팀원 – 이유진 (코딩 및 프로젝트 기획, 디자인)

## 일정

## UI (디자인)

직접 디자인해서 만들어낸 저희 마스코트 개구리를 내세우며 푸릇푸릇한 색감과 포근한 분위기를 이끌어냈습니다. 또한 수업내용을 담은 코딩은 사용하는 유저들이 번잡하다고 느끼지 않게 필요한 기능만 넣고, 깔끔하게 디자인 했습니다.

## UX (기능정의)

프로그래밍은 유저들의 참여도를 중심으로 만들었습니다. 학습의 중요한 것은 참여도와 반복성, 간단함이라고 여겨 버튼을 이용한 퀴즈 학습 '퀴즈를 이용한 일본어 학습'을 설계를 했습니다. 버튼을 이용한 O, X 퀴즈나, / 버튼 안에 단어를(스펠링, 단어 뜻) 넣어 알맞게, 틀리게 배치된 단어를 골라 답을 맞추고, 유저의 틀린 개수를 종합으로 계산하고, 틀린 단어의 데이터가 쌓이며 내가 어느 점이 취약한지 반복적으로 틀리는 부분을 다시 보게함으로써 일본어 단어 학습을 하게 하는 기능입니다

# 결과

## 배포

## 실행결과화면

# 참고문헌

Rational Unified Process(Rational Unified Process)에서 지원한 템플릿을 기반으로 작성하였습니다.