

0416 1차 컨펌

컨설턴트님 의견

학생들이 키오스크를 쓸 때 어떤 포인트가 어려운지 (커스텀 할수 있음 좋겠다)

⇒ 선생님들께 물어봐야 할것 같다

포인트가 되는 것이 학생마다 어려워하는 부분이 다를것 같다

문제를 커스텀할 수 있도록 해야할것 같다 (시간을 고려하면 우선순위를 잘 해야할것...?)

크흠....할게 많다

버스를 뛰어서 탈 수 있으면 좋겠다?? 지나가는 기사님을 세워서 타면 미션 성공?

멀티플레이를 해야만 하는 우선순위에 올려놓으면 좋을것 같다
(성공하는 것만으로도 의미가 있을 것)

- 거리가 가까워졌을 때 인사를 하게끔
- 돌아다니고 네트워킹처리하는거 손에 익으면 생각보다 할수 있는게 많아질것 같다

사운드를 조금 더 유의해서 사용하면 하나의 어필 포인트가 될 것

(버스 사운드, 키오스크 사운드)

재미요소, 교육적인 것을 부각하기

스테이지에 스토리를 부여해보면 좀 더 재미요소가 드러날 듯

유니티를 활용한 무언가를 했을 때는 재미요소, 캐릭터를 조금 더 부여?

일정 시간 초과했을 때 뒤에서 궁시렁거리는 소리를 넣는 것도 좋을 것 같다

발표나 UCC할 때 단어 선택 중요 (관련 현업에게)

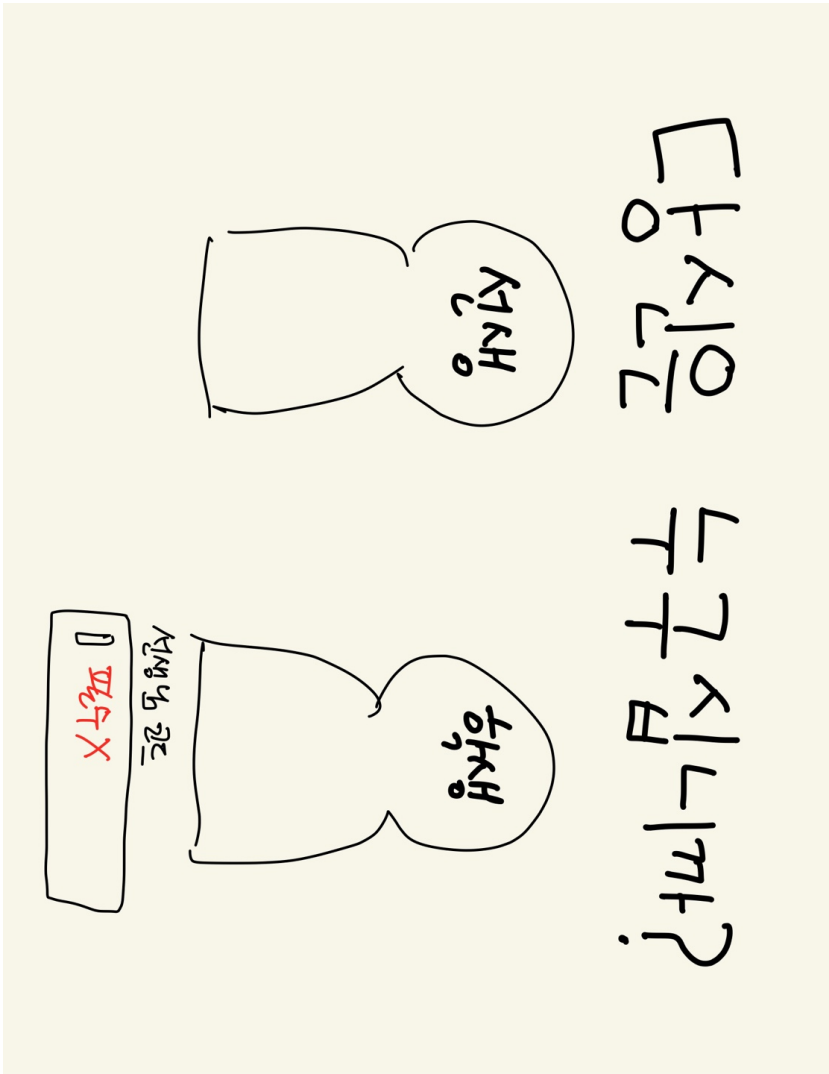
유니티에서 그리기 기능같은것을 추가할 수 있으므로 그런것들을 콘텐츠로 확장하면 좋을 것 같다.



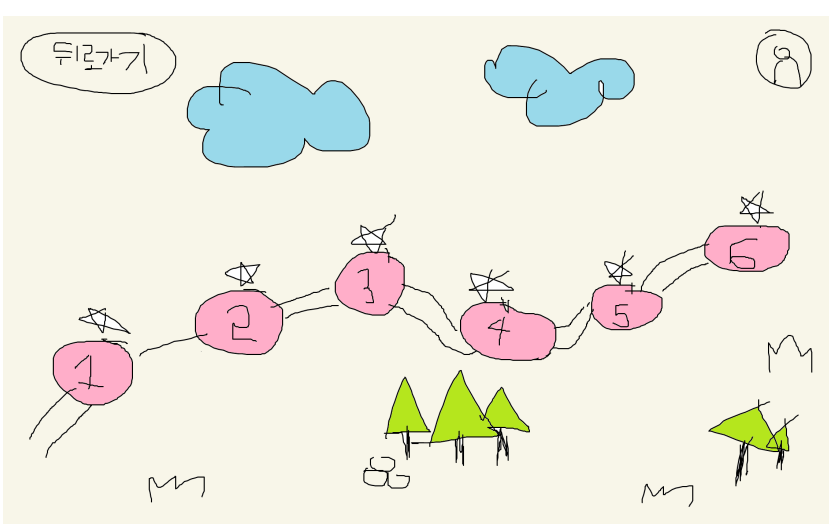
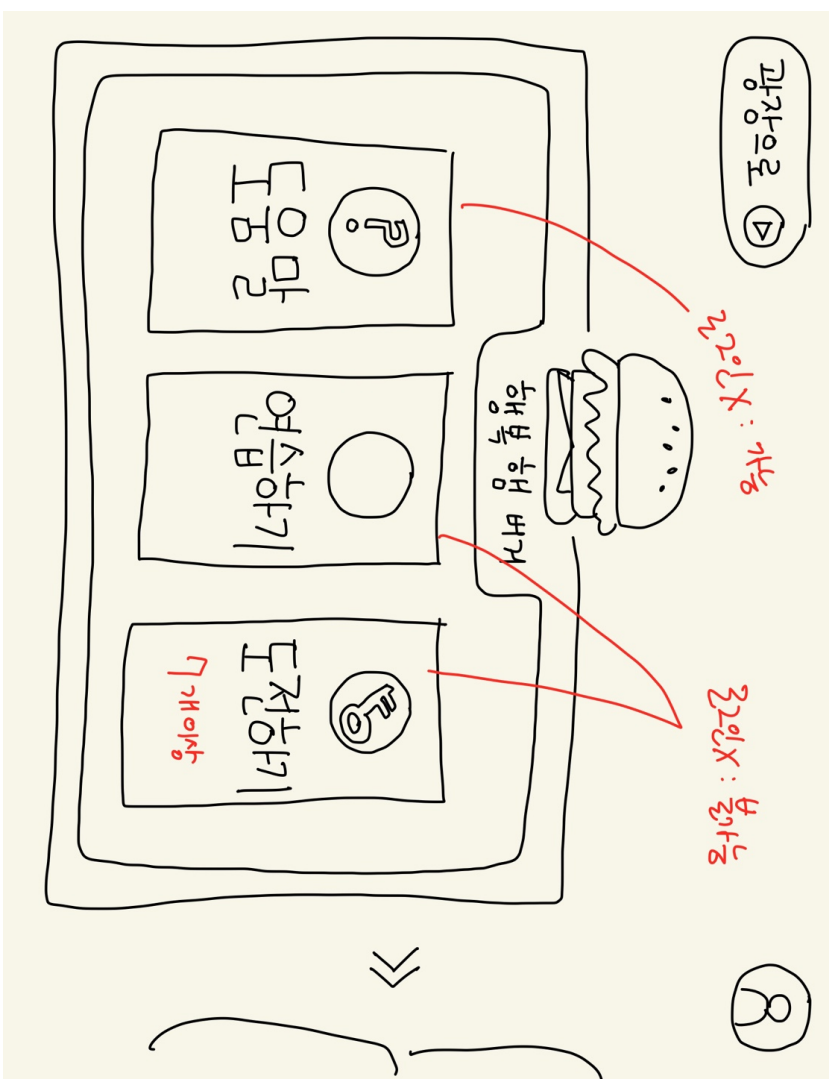
- 로그인
 - 카카오 로그인
- 둘러보기
 - 클릭 시 도움말만 체험 가능, 연습/도전은 로그인을 해야 함

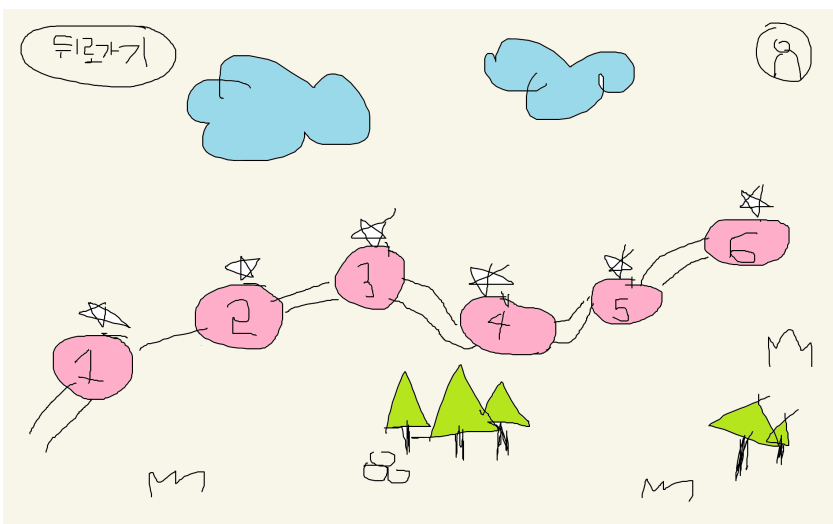
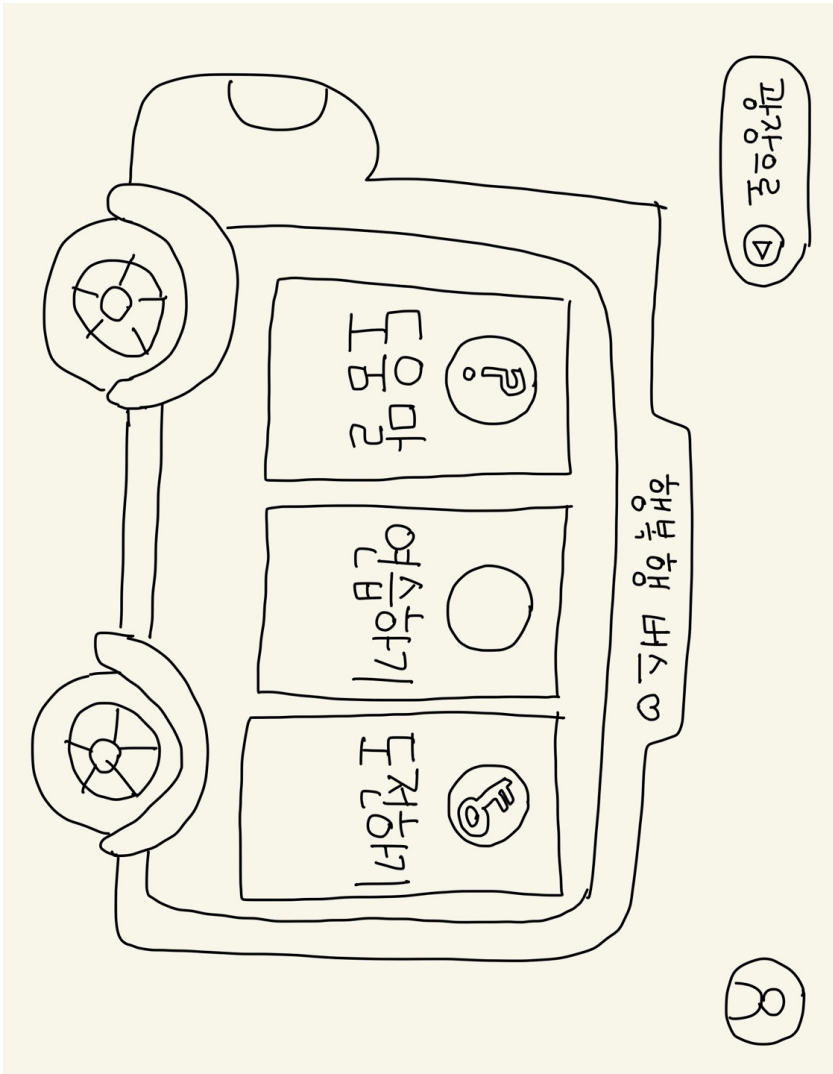
- 첫 로그인 시 선생님, 학생 선택
 - 학생일 경우 선생님을 추가 가능
- 향후 선생님이 도전하기를 내주면 학생들이 풀 수 있음

- 선생님의 마이페이지
 - 학생관리
 - 학생들의 도전하기 진행률 확인



- 식당에서 주문 및 결제 연습
 - 도움말
 - 튜토리얼 제공
 - 연습하기
 - 미션 X
 - 스스로 놀러보고 체험
 - 도전하기
 - 주어진 도전과제를 스테이지별로 수행
- ex) 1단계 : 불고기버거 단품 구매 (포장)
- 2단계 : 치킨버거 세트 구매 (음료 사이다로 변경)



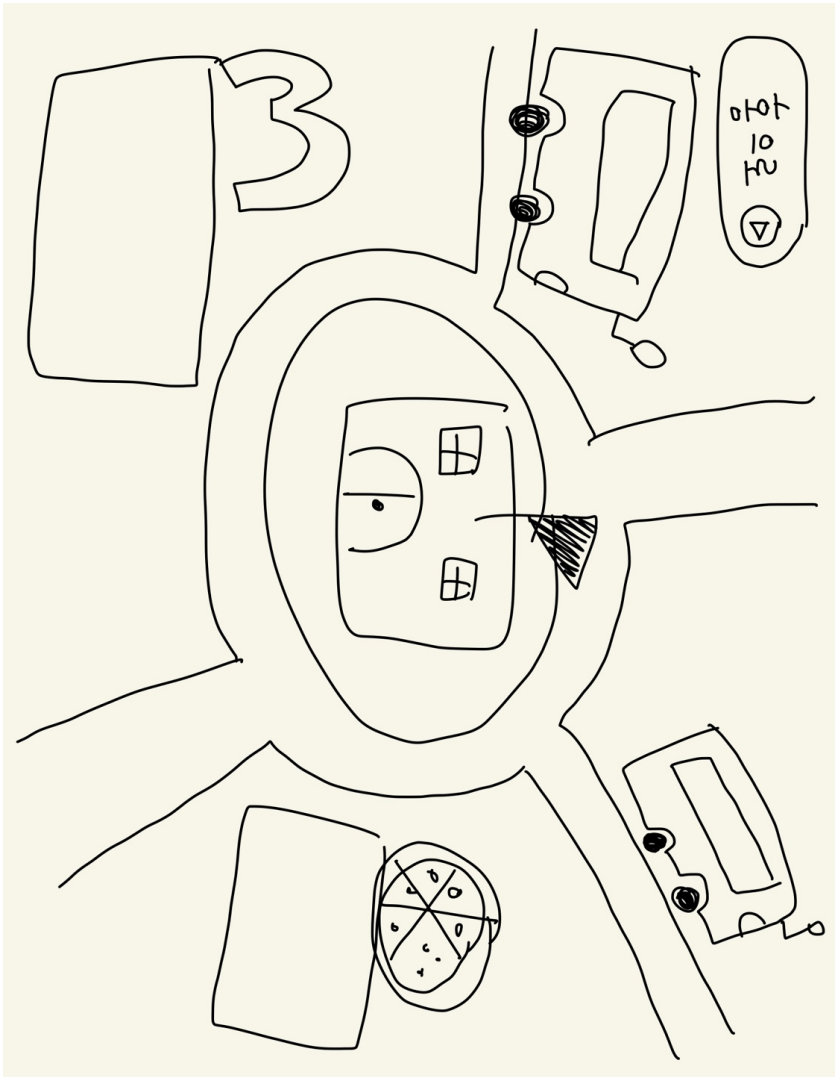


- 버스 승하차 연습
 - 도움말, 연습하기 위와 동일
 - 도전하기
 - 주어진 도전과제를 스테이지별로 수행
- ex) 목적지를 가기위한 버스 승차 (버스 번호 유의)
- 현금 or 카드 결제
- 정해진 정류장에서 하차벨 누르고 하차
 - +) 추가적으로 환승도?

- 도전하기 (버스, 햄버거)

- 멀티 플레잉
- 돌아다니기...(?)
- 광장에 있는 식당 등에 들어가서 연습 가능
- 키오스크 사용법, 버스 사용법에 대한 강의 영상 광장 메인 스크린에 틀어두기

- 재미있는 사운드 ⇒ 어필 포인트로 충분
- **현실감 중요함**
- 학습목표 ⇒ 교육안 잘 참고
- 재미가 있어야 잘 참여할 수 있을듯
 - ⇒ 재미의 요소가 필요
- 스테이지에 **스토리가** 있으면 재미있겠다
 - 캐릭터 잘 활용 어때
- 발표 UCC에 단어 선택 중요
- 그리기... 글씨쓰기

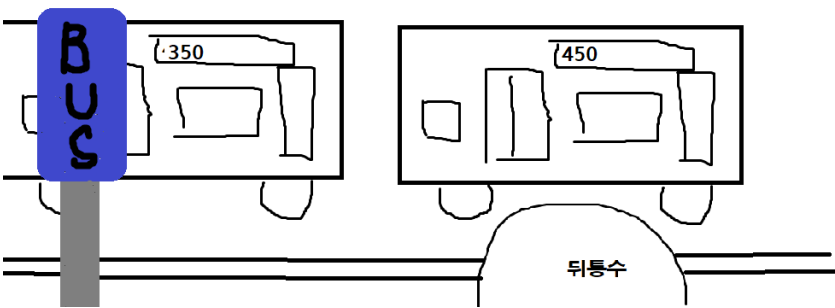


도전 과제! 불고기 버거, 치킨버거 세트(음료는 사이다로 변경) 카드로 결제

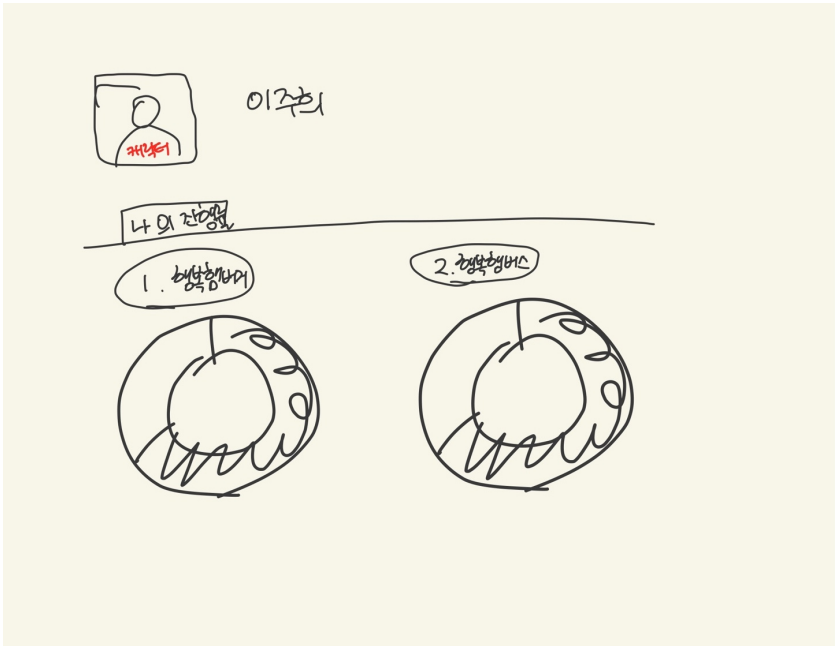


키오스크
화면

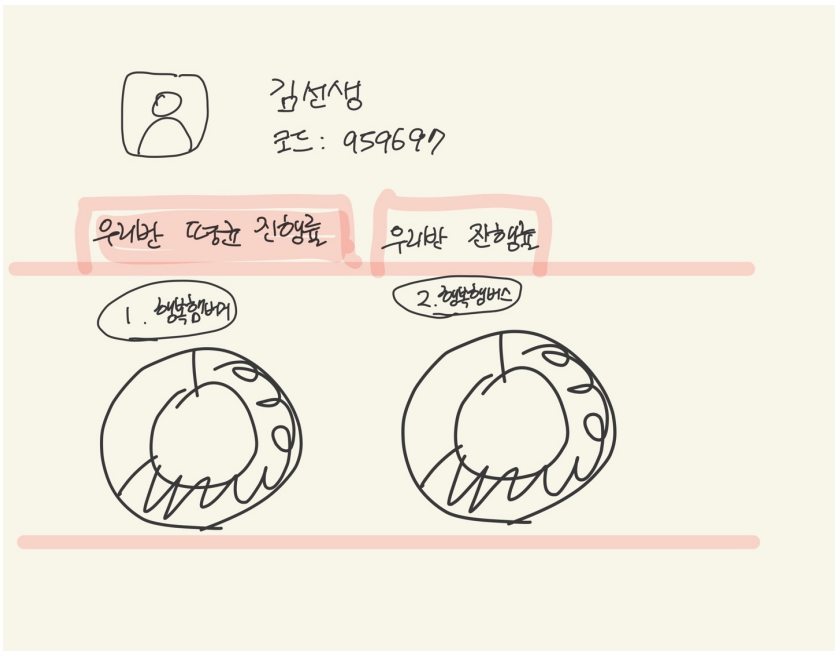
도전 과제! 350번 타고 성심당 가기!!! 성심당 정문에서 하차하세요 / 카드로 결제



마이페이지 - 학생



마이페이지 - 선생님



마이페이지 - 선생님

