

뭉치 빌더스 데이

가족 해커톤 가이드북 · 아빠 + 시현 + 미송

해커톤이 뭐야?

짧은 시간 안에 아이디어를 실제로 만들어내는 것.

오늘은 우리가 쓰는 앱 뭉치에 새 기능을 직접 추가한다. 아이들은 기획자, 아빠는 개발자.

역할	담당	도구
기획자 · 디자이너	시현, 미송	종이 + 펜
개발자	아빠	컴퓨터
테스터	시현, 미송	iPad

오늘 일정

시간	내용
10:00	1라운드 시작 — 아빠가 해커톤을 보여준다
10:45	중간 쉬는 시간 — 간식 🍪
11:00	2라운드 — 너희가 직접 기획
12:30	점심
13:30	3라운드 (여유 있으면)


1라운드: 아빠가 보여주는 해커톤

처음 해보는 거니까, 아빠가 먼저 한 번 보여줄게. 너희는 딱 하나만 결정해줘.

1단계 — 요구사항 (5분)

"지금 뭉치 켜봐. 기분 표시하는 거 있어? **없지?** 오늘 우리가 만들 거야. '오늘 내 기분을 앱에 표시하는 기능'."

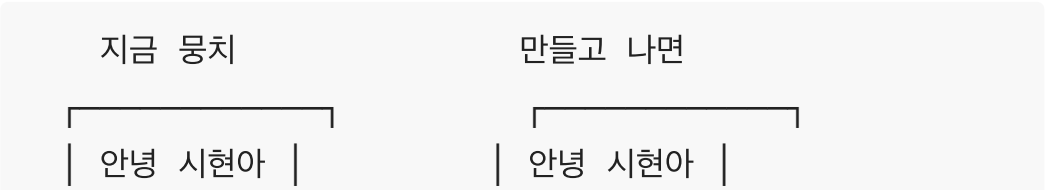
너희가 결정할 것 딱 하나:

 어떤 이모지를 고를 수 있게 할까? 5개만 골라줘.

번호	이모지	뜻
1		
2		
3		
4		
5		

2단계 — 설계 (5분)

아빠가 종이에 그려서 설명:





"이렇게 생기게 만들 거야. 이게 설계야."

3단계 — 개발 (20분)

"이제 아빠가 만들게. 옆에서 봐도 되고, 뭉치 해도 돼."

중간에 한 번 설명:

"이 줄이 방금 너희가 고른 이모지들이야."

4단계 — 테스트 (5분)

완성되면 아이들이 직접 탐색해봄.

"버그 있어? 이상한 거 있어? 테스트해봐."

버그 발견 → 종이에 적어서 아빠에게 줌 → 아빠가 고침. 이게 **QA(품질 검사)**야.


5단계 — 완성!

"이게 해커톤이야. 요구사항 → 설계 → 개발 → 테스트 → 완성."

2라운드는 너희가 요구사항이랑 설계를 해. 종이랑 펜 줄게 — 뭉치에 뭘 넣고 싶은지 그려 봐."

2라운드부터: 기획 카드 (아이들용)

아래 양식을 복사해서 아이들에게 1장씩 줘.

 **우리가 만들 기능**

기능 이름:

왜 있으면 좋아요?

지금 모습

만들고 난 모습 (꿈)

초코 보상은 몇 개? 🍪 __개

아이디어 메뉴판

아이들이 고르기 어려우면 이 카드들을 보여줘.

 **응원 메시지 보드**

가족끼리 짧은 응원 메시지 남기기. 내 화면에 오늘 메시지 1개 표시.

만드는 시간 ⚡ 빠름

 **내가 만든 뱃지**

내가 조건을 직접 정하는 특별 뱃지. 이름, 이모지, 달성 조건 모두 내 맘대로.

만드는 시간 ⌚ 보통

 **나만의 배경 색**

 **새 미니게임**

내 화면 색깔을 직접 고른다. 고르면 바로 적용.

만드는 시간 ⚡ 빠름

두더지/공룡 말고 새 게임 하나 더. 규칙, 점수 체계 내가 설계.

만드는 시간 🐢 오래 걸림

아빠용 운영 팁

말문이 막힐 때

"A랑 B 중에 뭐가 더 재미있어?" — 열린 질문 대신 고르기

의견이 충돌할 때

가위바위보. 또는 둘 다 만들기 (간단한 거면 가능).

불가능한 걸 원할 때

"그건 다음 해커톤 때!" 라고 카드에 메모. 진짜 다음에 해주기.

지루해할 때

아빠 코딩하는 화면 옆에서 보게 하기. "이 줄이 네가 고른 색이야" — 가볍게 설명. 신기해함.