20190911 캡스톤 회의

윤부희 : 나는 아이에게 역할을 부여하여 적극적으로 참여하는 아이템으로 생각

김승우, 김영수 : 앱을 틀어주는건 부모님. 본인이 하기에는 대상으로 하고 있는 아이의 연령이 적다. 3~7세 예상.(영유아기)

김영수 : 대상으로 하고 있는 이야기는 유아에게 사회적인 교육이 되기 좋은 전래동화, 이솝우화 등등

1. 건전지 돌아가는 스피커.

2. 스피커를 넣을 수 있는 지퍼가 달린 인형.

3. 앱을 시작하면 사용설명서(가이드라인)을 제공

4. 어플의 설정은 부모님이나 타인이 설정해주는 것을 전제로 한다.

1. 장비의 on/off. - 인형 외부에서 누르기 쉬운 버튼이나 스위치 ( 앱으로 원격 on/off 쌉가능)

2. 인형 등록 - 앱에다 스피커를 연동하는 건 스피커에 붙여진 시리얼 넘버를 등록. (블루투스 쌉가능) - 이후 인형을 인식하기 위한 다른 이름 설정 가능.

3. 인형극을 위한 설정

1. 스토리 설정 - 오디오북의 대본 또는 텍스트를 가져와서 사용 / 다른 사람이 업로드한 대본을 가져오기 가능

1. 텍스트는 일반설명 - 나레이션 / ‘’ 속마음 대사 / “” 대화 역할별 구분 인식 >> 별다른 나레이션 역할의 인형이 없다면 주인공이 나레이션 담당

2. 알고리즘을 통하여 대본을 스캔 - 총 역할을 판별하고 (주인공 / 엑스트라 / 나레이션) 배분을 요청합니다

2. 역할 분배

1. 앱에서 설정하여 인형 마다 역할을 배분 해줍니다. / 나레이션 주인공(남,여) 엑스트라

2. 역할 이름 - 인형 선택 (리스트) / 이런식으로 모든 인형을 선택하여 사용자가 배분 해줍니다

3. 스피커에 따른 인형을 선택하므로 사용자가 혼동될 수 있어 마지막에 사용했던 스피커-인형 설정을 불러와줍니다

3. 이야기

1. 이야기 재생 버튼을 누르면 이야기가 시작됩니다.

2. 각기 다른 목소리로 인형이 이야기를 해줍니다.

3. 핸드폰 어플에서 알림이 울리면서(끼요오오오옷) “이야기가 종료되었습니다.” 알려줍니다.