

창의 컴퓨팅 입문

Week 14 : Final Play

목차

- 기말놀이 규칙 설명('20)
- 기말놀이('90)
- 정리와 마무리('30)

기말놀이 규칙

- 준비 : 임의의 3인 1팀
 - PC + 컴퓨팅보드 + 다양한 재료 + 여러분의 몸과 상상력 + 협업
- 규칙
 - 이전 작품 제작 활동과 거의 동일합니다.
 - 기말놀이 중에도 다른 팀 동료 또는 교수자에게 질문이 가능합니다.
 - 주어진 시간 내에 완료해야 합니다.
- 공동작업의 팁?!

기말놀이 평가

- 동료 평가 / 팀 멤버는 모두 동일한 점수
 - 동료 평가 요소
 1. 아이디어의 **독창성** : 기존의 익숙함에서 얼마나 벗어나있나?
 2. 주제와 내용의 **공감성** : 작품의 의도가 잘 전달되고 공감되는가?
 3. **재미** : 재미있는가?
 - 교수자 평가 요소 : 위 평가 요소 + 추가 요소
 1. 컴퓨팅의 구조(반복, 조건, 변수, 난수)가 포함되었는가?
 2. Body Interface를 사용하였는가?

기말놀이 결과물

- 프로젝트 문서 작성하기
 - 아이디어 스케치
 - 작품 소개
 - 팀원별 수행한 작업 기록
- 작품데모영상
 - 30초 내외, 시작 전 작품에 대한 간단한 소개
 - 스크래치 무대를 전체 화면으로 하여 결과가 잘 보이도록!

팀 빌딩

- 팀 빌딩은 랜덤으로 한 번만 시행합니다.
- 3명을 기준으로 하되, 부득이한 경우 2인 1팀을 만듭니다.

주의!!

- 노트북 재부팅 후 사용
- Dancing with AI 사용시, 프로젝트가 자동저장되지 않으므로 중간에 프로젝트를 저장해 주세요. (백업!)

기말놀이 주제

기말놀이 주제

- 주제 : "일상의 재발견"
 - 우리의 일상은 같은 일이 반복되기도 하고, 때로는 서로가 비슷비슷해 보이기도 합니다.
 - 그러나 각자에게는 어떤 영감을 주거나, 감정을 일으키는 일상적이지만 ‘특별한 순간’이 있지요.
 - 그 순간을 소재로 해서 작품을 만들어봅시다.
 - 그 순간을 재현하라는 말이 아닙니다!
 - 놀이, 게임, 드로잉, 사운드, 시 등 다양한 장르가 가능합니다.

기말놀이 주제 - 씨앗

- 다음 씨앗을 활용하세요.
 - https://scratch.mit.edu/starter_projects/
 - <https://dancingwithai.media.mit.edu/>
- 씨앗을 활용하는 단계
 - 1단계 : 스프라이트 모양 바꾸기
 - 2단계 : 변수, 난수, 블록 위치 바꾸기
 - 3단계 : 구조를 이해하고 목적에 맞게 바꾸기

Thanks! 🎉

수업 관련하여 궁금한 사항은
이메일, 수톡, 이클래스 쪽지 등으로 연락주세요.