

# [캡스톤 프로젝트 2020년 1학기]

## <17조 1차 중간 자문 및 평가 답변서>

팀장: 김동현

팀원: 김재원, 문석현, 이형우, 양성원

질문과 의견
- 학습의 효과를 측정할 수 있는 기능이 있는지?
반영된 조치사항과 반대 의견
- 점수를 매기는 방식을 도입할 예정입니다. 기존의 시스템과 같이 퀴즈기반으로 점수를 측정하고 학습의 효과를 측정할 것입니다.

질문과 의견
- 대량 학습을 할 수 있도록 VR 기기가 없이도 같은 콘텐츠를 다른방식(웹이나 기타 다른방식)으로 서비스할 수 있는 방법을 제시하면 좋겠다.
반영된 조치사항과 반대 의견
- 먼저 비용적인 측면에서 볼 때 많은 VR기기를 구비하는 것은 힘들기 때문에 대량 학습에 큰 어려움이 따르는 것은 사실입니다. 하지만 저희는 VR 교육을 중심으로 제작된 프로젝트이며 또한 <u>기존시스템</u> 이 웹으로 교육하는 프로그램이므로 굳이 다른 방식으로 서비스할 필요성이 없다고 사료됩니다.
- 만약 추가적으로 안드로이드 기반의 시스템과 연동해서 사용한다면 그 역시 기기의 특성을 살리고 체험성을 부각시킬 장점이 없다고 판단해 VR기반의 서비스가 아니면 이 교육의 특성을 살릴 수 없다고 사료됩니다.

질문과 의견
<ul style="list-style-type: none"> <li>- VR 프로그래밍을 실습해보는 차원으로는 좋은 목표라고 생각이 됩니다. 제시된 지금까지의 성과물도 적절해 보입니다. 하지만 단순 동영상 시청과 비교하여 제시된 VR 안전교육이 효과가 있을지는 의문이 듭니다. VR 이 효과가 있으려면, 활동에 따른 평가나 보상 같은 것이 필요하지 않을까 하는 생각이 듭니다.</li> </ul>
반영된 조치사항과 반대 의견
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 위의 학습의 효과를 측정할 수 있는 기능과 마찬가지로 점수기반의 퀴즈를 제작하고 도입하여 사용자별 개인점수를 측정합니다. 계획보고서에 작성된 내용처럼 러닝 피라미드(경험의 원추 이론(미국 교육학자 Edgar Dale) 90%의 교육효과를 제공하는 연구가 있습니다. 이는 그 어떠한 교육법보다 가장 높은 수치이며 연구결과에 의거하여 기대효과를 판단했습니다.</li> <li>- VR은 이처럼 눈으로 보고 듣고 체험으로써 이러한 연구를 바탕으로 가장 높은 효과를 기대할 수 있다고 사료되어 VR 안전교육을 택한 것입니다. 그리고 교수님이 말씀하신 것처럼 평가를 매길 수 있게 점수 제도를 도입했습니다. 이는 VR 안전교육이 제대로 되었는지 측정할 수 있는 데이터라고 생각합니다. 안전교육은 필수 이수 교육이므로 보상에 관한 생각보다는 체험성과 흥미성을 강조해 제작하였습니다.</li> </ul>