



국민대학교  
전자정보통신대학  
컴퓨터공학부


# 캡스톤 디자인 I

## 종합설계 프로젝트

프로젝트 명	OTL 금지, HTML & CSS
팀 명	이리/O-L
문서 제목	결과보고서

Version	1.2
Date	2018-MAY-25

이름	이 가혜
----	------

 <b>국민대학교</b> <b>컴퓨터공학부</b> <b>캡스톤 디자인 I</b>	<b>결과보고서</b>		
	<b>프로젝트 명</b>	OTL 금지, HTML & CSS	
	<b>팀 명</b>	이리OㄴL	
	Confidential Restricted	Version 1.4	2018-May-25


#### CONFIDENTIALITY/SECURITY WARNING

이 문서에 포함되어 있는 정보는 국민대학교 전자정보통신대학 컴퓨터공학부 및 컴퓨터공학부 개설 교과목 캡스톤 디자인Ⅰ 수강 학생 중 프로젝트 “**OTL 금지, HTML & CSS**”를 수행하는 팀 “**이리OㄴL**”의 팀원들의 자산입니다. 국민대학교 컴퓨터공학부 및 팀 “**이리OㄴL**”의 팀원들의 서면 허락없이 사용되거나, 재가공 될 수 없습니다.

## 문서 정보 / 수정 내역


<b>Filename</b>	중간보고서-OTL 금지, HTML & CSS.doc
<b>원안작성자</b>	이가혜
<b>수정작업자</b>	이가혜

수정날짜	대표수정자	Revision	추가/수정 항목	내 용
2018-05-20	이가혜	1.0	최초 작성	
2018-05-22	이가혜	1.1	내용 수정	프로젝트 개요, 연구 개발 내용
2018-05-23	이가혜	1.2	내용 수정	결과물 목록 수정, 추진 배경 및 필요성
2018-05-24	이가혜	1.3	내용 수정	활용/개발된 기술 부분 작성, 자기 평가
2018-05-25	이가혜	1.4	최종 확인	결과물 목록, 자기 평가

 <b>국민대학교</b> <b>컴퓨터공학부</b> <b>캡스톤 디자인 I</b>	<b>결과보고서</b>		
	<b>프로젝트 명</b>	OTL 금지, HTML & CSS	
	<b>팀 명</b>	이리O+L	
	Confidential Restricted	Version 1.4	2018-May-25

## 목 차

1	개요 .....	4
1.1	프로젝트 개요 .....	4
1.2	추진 배경 및 필요성 .....	4
2	개발 내용 및 결과물 .....	5
2.1	목표 .....	5
2.2	연구/개발 내용 및 결과물 .....	6
2.2.1	연구/개발 내용 .....	6
2.2.2	활용/개발된 기술 .....	7
2.2.3	현실적 제한 요소 및 그 해결 방안 .....	8
2.2.4	결과물 목록 .....	9
2.3	기대효과 및 활용방안 .....	9
3	자기평가 .....	10

 <b>국민대학교</b> <b>컴퓨터공학부</b> <b>캡스톤 디자인 I</b>	<b>결과보고서</b>		
	<b>프로젝트 명</b>	OTL 금지, HTML & CSS	
	<b>팀 명</b>	이리O.L	
	Confidential Restricted	Version 1.4	2018-May-25

# 1 개요


## 1.1 프로젝트 개요

코딩은 결코 쉽지 않기 때문에 많은 사람들이 배움에 어려움을 겪곤 한다. 이를 해소하기 위해 소프트웨어 교육과 그 방식에 대한 고민을 했고, 그 시작으로 체험적이고 건전한 소프트웨어 교육시장을 형성하는 메이저코드와 인턴쉽으로 그 뜻을 함께 하게 되었다. 회사에서 기존의 일반적인 소프트웨어 교육 방식을 벗어난 새로운 방식의 교육이, 미래의 소프트웨어 인재 양성에 큰 도움이 될 것이라는 사실을 경험할 수 있었다. 동계 인턴쉽을 수행하는 동안 코들리(블록코딩을 이용한 코딩 교육)를 이용하여 초등학교 고학년 정도의 아이들을 대상으로 프로그래밍의 기본적인 이해를 도와주는 코딩캠프를 기획 및 진행해보기도 했고, 다양한 예제와 흥미로운 요소를 입힌 Java Script를 진행하는 과정에도 일부 참여하며 새로운 방식에 대한 기대와 확신을 갖게 됐다. 메이저코드에서는 JS과정을 마친 후 이리O.L 팀이 기획하고 제작하는 OTL 금지, HTML&CSS 프로젝트 강의를 도입할 예정에 있다.

OTL 금지, HTML & CSS는 초보자들도 쉽게 접할 수 있는 핵심적이되 흥미로운 방식을 채택한 강의 영상이다. 학습자들이 실생활 예제를 이용하여 가볍고 즐거운 마음으로 주요 태그의 이론과 실습을 배울 수 있도록 강의 콘텐츠를 기획한다. 각 콘텐츠에는 태그를 실제 코드에서 어떻게 작성하는지 보여주고, 실전 연습 문제를 통해 다시 한 번 학습자들이 태그가 실제 웹 브라우저에서 어떤 결과를 보여주는지 확인함으로써 효과적으로 웹 프로그래밍을 익힐 수 있다. 강의를 시청함과 동시에 코딩을 해볼 수 있도록 플랫폼을 제작하여 효과적이고 편리한 학습 환경을 제공한다. OTL 금지, HTML & CSS 강의 영상을 기반으로 온라인 뿐만 아니라 오프라인에서도 학습할 수 있는 기회를 만들 예정에 있다. 그리고 웹 프로그래밍에 흥미를 느낀 학습자들과 오프라인 강의를 할 때 교사가 활용할 수 있도록 강의 내용보다 한 층 더 자세한 내용으로 구성된 교재를 제작한다.

## 1.2 추진 배경 및 필요성

OTL 금지, HTML & CSS 프로젝트를 시작하게 된 배경으로는 많은 사람들이 프로그래밍에 입문할 때, 먼저 관련 서적을 구매하고 그 서적에 첨부된 강의 사이트의 영상을 활용하며 공부한다는 점이다. 또 SNS 상에서 약 8만 8천명 정도가 가입되어 있는 생활코딩처럼 정리가 잘 되어있는 강의를 제공하는 사이트를 찾아 입문하는 경우가 많다. 하지만 실제로 이러한 강의들을 수강해보면, 초보자나 입문자에게는 결코 쉽지 않은 '전문적인 내용'이 많은 강의라는 것이 현실이다. 또, 여러 HTML & CSS 관련 서적들을 찾아보면 HTML의 내용보다 CSS의 비중이 크거나, JS (혹은 PHP, MySQL 등)를 병행하는 경우가 많아 학습자들을 더욱 혼란에 빠뜨리기도 한다. 이렇듯 온라인 상의 대부분의 코딩 관련 강


 <b>국민대학교</b> <b>컴퓨터공학부</b> <b>캡스톤 디자인 I</b>	<b>결과보고서</b>		
	<b>프로젝트 명</b>	OTL 금지, HTML & CSS	
	<b>팀 명</b>	이리OㄴL	
	Confidential Restricted	Version 1.4	2018-May-25

의들은 이론에 대해 자세하게 다루며, 주입식 교육방식을 사용하고, 강의 영상의 80~90%가 소스코드로 이루어져 있어서 지루하고 어렵게 느껴진다. 실습 환경을 구축하는 것 또한 간단하지 않다. 그렇기 때문에 많은 강의들이 존재하지만 흥미를 잃고 포기하는 학습자가 많아지는 문제가 발생한다. 그래서 OTL 금지, HTML & CSS 프로젝트와 같은 쉽고 간단한 핵심 강의, 실생활을 활용한 예제, 흥미로운 요소와 목소리로 이루어진 새로운 방식의 코딩 교육 강의를 필요하다고 생각했고, 그 생각을 바탕으로 이 프로젝트를 추진하게 되었다.

## 2 개발 내용 및 결과물

### 2.1 목표

웹 프로그래밍 입문자와 초보자에게 HTML과 CSS가 어렵게 받아들여지지 않도록 재미있고 쉽게 HTML 위주의 강의 영상을 기획하고 제작하는 것이 목표이다. 많은 사람들이 웹 프로그래밍에 입문할 때, 관련 서적을 구매하고 첨부된 강의를 시청하거나 인프런, 생활코딩과 같은 단체의 사이트 강의를 주로 활용한다. 하지만, 막상 이 강의를 수강해보면 입문자와 초보자가 느끼기에 결코 쉽지 않은 전문적인 내용을 많이 다룬다는 것을 알 수 있다. 그 뿐만 아니라 긴 강의 시간으로 쉽게 지루함을 느끼게 되고, 이론 설명 후 소스코드로 설명해주는 것이 대부분인 강의 방식이 웹 프로그래밍에 대한 흥미를 떨어뜨린다. 그렇기 때문에 이리OㄴL은 OTL 금지, HTML & CSS 강의를 완주했을 시 뛰어난 웹 프로그래밍 실력 향상이 아닌, 학습자의 교육에 대한 지속적인 흥미 유지를 목표로 한다.

 <b>국민대학교</b> <b>컴퓨터공학부</b> <b>캡스톤 디자인 I</b>	<b>결과보고서</b>		
	<b>프로젝트 명</b>	OTL 금지, HTML & CSS	
	<b>팀 명</b>	이리O.L	
	Confidential Restricted	Version 1.4	2018-May-25

## 2.2 연구/개발 내용 및 결과물

### 2.2.1 연구/개발 내용

#### 2.2.1.1 프로젝트 수행 내용

OTL 금지, HTML & CSS는 초보자부터 누구든 들을 수 있는 쉽고 재미있는 방식의 강의 영상을 제작하는 프로젝트이다. 이리O.L 팀은 재미있는 강의를 위해 커리큘럼에서 일부 Section의 내용에 Mission Possible 이라는 테마를 담았다. Mission Possible은 학습자가 강의 주제 및 배울 태그들이 무엇인지 유추할 수 있도록 하는 쉽고 재미있는 퀴즈 형식으로, 학습자의 적극적인 참여와 몰입도를 유도하는 것이 목적이다.

Chapter 속에 구성된 section들에서는 각각 기본이 되는 HTML 태그와 속성의 핵심을 간단하게 설명한다. 물론, HTML의 구조와 수많은 태그 및 속성 등이 존재하지만 이리O.L 팀은 핵심적인 내용을 기본으로 아주 간단하게만 이론을 다루고, section 속의 콘텐츠 예제들을 통하여 학습자들의 흥미와 이해도를 높이는 것이 목표다. 콘텐츠 예제들의 예로는 제목 나타내기 section의 뉴스 헤더라인 만들기, 간판 만들기, 하이퍼링크 만들기 section의 빈칸 맞추기 같이 다양하게 구성했다. 또한 기본 강의는 지루함을 최소화 하기 위해 하나의 영상 당 최대 10분을 기준으로 구성했다.

OTL 금지, HTML & CSS 프로젝트는 학습자에게 최적화된 강의 환경 구축을 목표하고 있다. 강의 영상을 본 후, 플랫폼을 이용하여 이리O.L 팀이 구성한 소스 예제(핵심적인 내용의 소스코드를 채우는 방식)에 대해 바로 실습하고, 연습해볼 수 있다.


이리O.L 팀이 기획하고 제작한 이 프로젝트는 코딩캠프 등 오프라인 교육으로도 이어진다. 정말 간단하고 핵심적인 내용으로 이루어진 강의를 보완하여 오프라인에서는 좀 더 세부적인 내용을 담아 교육자가 알찬 강의를 할 수 있도록 도와준다.

OTL 금지, HTML & CSS 프로젝트는 강의를 완주하면, 웹 브라우저를 제작하고 디자인 할 수 있는 '전문적인 능력'을 키워주지는 않는다. 이미 웹 브라우저를 제작하고 디자인하는 방법에 대해 교육하는 강의들이 충분히 많다고 생각한다. 그렇기 때문에 HTML 과 CSS가 무엇인지 알게 되고, 간단하고 핵심적인 학습에 재미 요소를 더한 우리의 방식을 통해 흥미를 느껴 그 관심을 지속시키는 것이 목표이다.

#### 2.2.1.2 프로젝트의 차별성

##### (1) 기존의 HTML 강의 방식과 이리O.L 팀의 강의 방식 비교

HTML의 텍스트 관련 태그인 <h>태그를 기준으로 작성한 것이다. 참신한 콘텐츠 예제와 Mission Possible, 효율적인 플랫폼을 이용한 새로운 방식의 HTML & CSS를 접할 수 있다

 <b>국민대학교</b> <b>컴퓨터공학부</b> <b>캡스톤 디자인 I</b>	<b>결과보고서</b>		
	<b>프로젝트 명</b>	OTL 금지, HTML & CSS	
	<b>팀 명</b>	이리O.L	
	Confidential Restricted	Version 1.4	2018-May-25

기존의 강의



이리온의 강의



## (2) 재치 있는 메인 강사와 애니메이션 이미지(=움짤 : GIF 형식의 움직이는 이미지) 사용


이리O.L은 재치 있는 스크립트를 작성하여 생동감 있는 목소리를 입히고, 적절한 상황에 애니메이션 이미지 사용을 통해 다른 강의들과 맞서는 경쟁력을 가진다. 이러한 방식으로 흥미 요소를 추가했기 때문에, 최대 10분 정도의 강의를 진행되는 동안 전혀 지루하지 않고 간단하면서도 알찬 HTML & CSS를 학습할 수 있다.

## (3) 핵심적으로 누구든 즐겁게 배울 수 있는 강의

기존의 일부 강의는 생각보다 전문적인 내용으로 이루어져 강의를 무거워지거나 어린 아이들이 배우기 어렵고, 너무 오락적인 요소를 많이 첨부하면 강의 대상이 아이들로 한정되는 문제점이 있다고 생각한다. OTL 금지, HTML & CSS는 남녀노소를 불문하고 HTML & CSS를 배우고 싶은 사람은 누구나 들을 수 있도록 만든다. 태그와 속성은 꼭 필요한 부분으로 구성하여 어렵지 않게 만들고, 실생활의 것들을 이용하여 예제를 구성하기 때문에 학습자가 HTML & CSS에 대해 느끼는 거리감을 좁혀준다.

### 2.2.2 활용/개발된 기술

본인은 강의 콘텐츠를 기획했다. 강의 구성은 크게 1)Mission Possible 2) 태그 및 속성의 핵심 설명, 3) 코드로 배워 보기, 4) 다양한 유형의 실전 연습 문제로 구성된다. 콘티를 작업하면서 어떤 내용들을 담을지 결정하기 때문에, 1차 강의 스크립트 또한 함께 작성했다. 기존의 강의와 차별성을 가지는 부분 중 하나인 Mission Possible 콘텐츠는 누구나 쉽게 도전하여 맞출 수 있는 문제라는 의미에서 지어진 이름이다. 실생활에서 접할 수 있는 쉬운 예제를 구성하여 학습자가 강의 주제(배워야하는 태그)를 유추할 수 있도록 도움을 주는 간단한 퀴즈 형식으로 되어 있다. 누구든 맞추기 쉬운 것들을 예제로 구성한 이유는 HTML 태그에 대한 거리감을 좁히고, 간단한 문제일지라도 정답을 맞춰보며 웹 프로그래밍에 대한

 <b>국민대학교</b> <b>컴퓨터공학부</b> <b>캡스톤 디자인 I</b>	<b>결과보고서</b>		
	<b>프로젝트 명</b>	OTL 금지, HTML & CSS	
	<b>팀 명</b>	이리O.L	
	Confidential Restricted	Version 1.4	2018-May-25

자신감을 키워 주기 위한 목적을 갖고 있다. 태그 및 태그의 속성에 대하여 여러 강의를 참고하고, HTML5 + CSS 무작정 따라하기(김선화 - 길벗)와 Do it! HTML5 + CSS3 웹표준의 정석(고경화 - 이지스퍼블리싱)을 참고하여 핵심적인 부분을 추리고 설명했다. OTL 금지, HTML & CSS 프로젝트가 웹 프로그래밍에 대한 전문적인 코딩 능력을 키워주는 것이 아닌 만큼, 이론적인 부분은 반드시 필요한 부분만을 설명했다. 더불어 그 태그를 어떻게 코드로 작성할지, 어떤 예제를 이용할지 끊임없이 고민하며 기획했다. section에서 배운 태그가 실제 코드로 어떻게 작성되고, 어떤 결과를 가져오는지 한 눈에 알 수 있는 코드로 배워 보기 부분을 기획했다. 어떤 예제를 이용할지 코드를 작성하고, 코드를 작성했을 때 어떤 결과가 나타나는지 결과 화면을 함께 첨부했다. 예를 들어 제목을 나타내는 <h> 태그에 대하여 배웠으면, 코드로 배워 보기 부분에서는 <h1>제목 나타내기</h1>를 작성하고, 결과를 보여주어 이해를 돕는다. 이 부분에서는 최대한 복잡하지 않도록 핵심 태그와 속성만을 이용한다. 또, 실전 연습 문제의 유형을 다양하게 기획했다. 대부분 코드로 배워 보기와 같은 형태로 구성했지만, 학습자가 스스로 해볼 수 있도록 새로운 내용의 예제를 기획하기도 했다. 간혹 해당 태그를 사용한 코드에 빈칸을 만들어 어떠한 태그 혹은 속성이 들어가는지 맞추어 보는 형태로 구성하기도 한다. 앞서 언급했듯이, 이러한 콘텐츠를 모두 구성하고 난 후, 제작된 각 강의 콘티 슬라이드마다 1차적인 강의 스크립트를 작성한다. Mission Possible 활동을 통해 무엇을 알 수 있도록 의도하는 것인지와 핵심으로 담은 태그와 속성을 어떤 것을 중심으로 어떻게 교육하고 설명 할지, 흥미요소(애니메이션 이미지, 재치 있는 말투)는 어느 부분에 넣을 지 등을 모두 고려하여 작성한다. 1차적인 스크립트를 작성하여 녹음을 맡고 있는 팀원(김예지)에게 강의 제작 콘티를 넘겨주면, 녹음을 하기 위해 설명해야 하는 내용은 1차 스크립트를 보고 숙지하고 본인만의 스타일로 다듬고 팀원(강윤희)가 영상 제작을 했다.

## 2.2.3 현실적 제한 요소 및 그 해결 방안

### 2.2.3.1 애니메이션 이미지의 저작권 문제

강의에 흥미 요소로 애니메이션 이미지를 일부 첨가하는데, OTL 금지, HTML & CSS 프로젝트는 추후에 메이저코드에서 상업적 용도로 사용을 할 것이기 때문에 저작권의 문제가 따르게 된다. 강의를 제작할 때 강사의 기량도 중요하지만 애니메이션 이미지는 그 효과를 통해 시각적인 즐거움 또한 제공하므로 이리O.L 팀이 목표하는 영상에서 필요한 부분이다. 이러한 문제는 추후에 회사가 상업적으로 이 프로젝트를 사용할 시 애니메이션 이미지 대체 및 자체 제작으로 해결할 예정이다.



 <b>국민대학교</b> <b>컴퓨터공학부</b> <b>캡스톤 디자인 I</b>	<b>결과보고서</b>		
	<b>프로젝트 명</b>	OTL 금지, HTML & CSS	
	<b>팀 명</b>	이리OㄴL	
	Confidential Restricted	Version 1.4	2018-May-25

## 2.2.4 결과물 목록

### 강의 영상

- HTML 과 CSS 입문자에게 간단하되 핵심적인 태그와 속성들을 기반으로 쉬운 예제들로 구성된 총 16 개의 HTML 부분 강의 영상이 완성됐다.

### CSS 콘티

- CSS 부분은 총 6 개의 강의로 이루어져 있고, 콘티 제작은 마쳤으나, 회사의 QA 를 반영하여 수정이 필요한 상태이다. 최종 발표일까지 QA 를 반영한 콘티가 모두 완성될 예정이다.

### 강의 플랫폼

- 편리하게 실습할 수 있는 환경을 제공하는 플랫폼 웹사이트를 제작했다.

### 오프라인 지도서 초안


- 완성된 강의 영상을 바탕으로 오프라인 지도서 초안을 제작한다. 강의에서 다룬 내용의 수업 가이드를 제시하고, 추가적인 태그와 속성에 대한 설명이 담겨 있기도 하다.

## 2.3 기대효과 및 활용방안

OTL 금지, HTML & CSS 프로젝트의 기대효과는 우리의 강의 영상을 통하여 HTML 에 대한 흥미를 얻어 관심을 갖게 되고, 그것을 발전시켜 현존하는 좀 더 전문적인 여러 HTML & CSS 과정을 학습할 수 있도록 한다. 즉, 이 프로젝트를 통하여 초보자나 입문자가 프로그래밍은 어렵지 않다 라는 생각을 가질 수 있게 도와줄 것이라 기대한다.

원한다면 선택에 따라 오프라인 지도서를 참고하여 좀 더 세부적인 내용을 공부할 수 있다. 오프라인 지도서는 내용에 대한 가이드가 있어서 한층 이해하기 쉽고, 강의에서 다루지 않았던 태그나 속성에 대해서도 다루기 때문이다.

이리OㄴL 팀이 사용하는 교육 방식을 HTML & CSS 에서만 사용하는 것이 아니라 추후의 다른 프로그래밍을 교육하는 커리큘럼 및 플랫폼으로 활용할 수 있다.

 <b>국민대학교</b> <b>컴퓨터공학부</b> <b>캡스톤 디자인 I</b>	<b>결과보고서</b>		
	<b>프로젝트 명</b>	OTL 금지, HTML & CSS	
	<b>팀 명</b>	이리온L	
	Confidential Restricted	Version 1.4	2018-May-25

### 3 자기평가


OTL 금지, HTML & CSS 프로젝트의 최종 결과물은 HTML 강의 영상과 플랫폼, 오프라인 지도서 초안으로 구성된다. HTML 강의 영상은 크게 6개의 Chapter로 HTML을 배울 때 알아야하는 기본적인 것들을 포함한다. 각 Chapter의 구성을 간단하게 소개하자면, 기본적으로 웹이 무엇인지와 HTML의 주요 부분인 텍스트, 레이아웃, 이미지와 멀티미디어, 테이블, form과 관련된 태그와 속성들을 배워볼 수 있다.

현재 총 16개의 HTML부분 강의 중 11개의 영상이 제작 완료됐으며, 5월 29일 까지 16개의 강의 영상이 최종 결과물로 제출될 예정이다. CSS 부분은 현재 콘티 작업은 완료된 상태이나 회사와 QA를 한 결과 내용 추가 및 수정이 필요하다는 결론이 나왔다. 최종 발표 전까지 QA를 반영한 CSS 콘티 수정을 완료할 예정이며, 영상 제작은 최종 발표 이후에 재상의를 이루어질 예정이다.

최종 결과물에는 오프라인 지도서의 초안도 포함되어 있다. 본인과 플랫폼 제작을 마친 팀원(김예지)은 제작된 콘티의 내용과 영상 화면을 바탕으로 오프라인 지도서를 제작하는 중에 있다. 구성은 강의 콘텐츠와 같은 구성이지만 이름이 달라진 부분도 있다. Mission Possible, 이론 뿌시기, 실전연습문제로 기본적인 구성을 한다. 또, 강의 특성 상 다루지 않았던 심화 내용을 다루며, 강의 내용에 대한 가이드를 제시하고 . 콘티와 스크립트를 제작하며 연령에 관계 없이 최대한 모든 사람이 이해할 수 있도록 단어 하나하나에 신경을 썼지만, 그로 인해 설명이 아쉬운 부분이 생기기도 했다. 그러한 부분을 수업 내용 가이드, 보충설명 가이드를 통해 교사가 좀 더 수월하게 설명할 수 있도록 가이드를 제시했다. 현재로서는 오프라인 지도서 초안 또한 계속해서 수정이 필요한 상태이다.

강의를 구성된 차시에 따라 볼 수 있는 기능, 각 section 모든 강의 화면과 실습 예제 화면, 소스코드 편집 기능, 결과 view 창의 기능으로 반응형 웹 사이트를 구성했다. 현재 회사 서버에 올리기 위해서 구현 완료된 프로젝트를 회사에 전달한 상태이다.

OTL 금지, HTML & CSS 프로젝트는 현존하는 다른 강의와 차별성을 갖는다고 생각한다. 본인은 끊임 없이 누구든 들을 수 있는 강의를 만들기 위해 고민하고, 여러 차례의 QA를 통해 내용 수정 뿐만 아니라 설명에 필요한 단어 하나까지 고심하며 기획하고 노력했기 때문에 자신할 수 있다. 프로젝트를 하면서 가장 어려웠던 점은, 다른 강의들과 서적들을 다양하게 참고하며 콘티를 제작하다 보니 하나의 태그에 대한 내용을 어디까지 다뤄야 하는지에 대한 고민이었다. 지루함을 최소화 하기 위해 짧은(최대 10분)시간을 활용하는 강의를 채택했기 때문에 내용적인 측면에서 이러한 고민이 생겼다. HTML 강의를 들으면서 꼭 필요한 부분을 중점으로 하면서도 추가적으로 설명하고 싶은 속성과 활용 등을 넣고 싶은 욕심이 생겼지만, 내용을 추리고 또 추리는 과정을 반복했다. 제작이 완성된 강의를 들어보면 내용적인 측면에서 조금 부족하다는 느낌이 들기도 하지만, 이 프로젝트의 목표는 웹 프로그래밍을 잘할 수 있도록 하는 것이 아니라, 웹 프로그래밍에 관심을 갖도록 만들어주는 것이므로 부담 없이 강의를 즐기며 들을 수 있다는 점은 분명하다. 또, 강의 플랫폼을 이용

 <b>국민대학교</b> <b>컴퓨터공학부</b> <b>캡스톤 디자인 I</b>	<b>결과보고서</b>		
	<b>프로젝트 명</b>	OTL 금지, HTML & CSS	
	<b>팀 명</b>	이리O.L	
	Confidential Restricted	Version 1.4	2018-May-25

해 배운 코드를 즉시 작성해보며 그 태그에 대한 이해도와 학습 효과가 증진되는 효과를 얻을 수 있다는 점도 있다. 오프라인 지도서는 강의 내용을 기반으로 제작되는데, 학습자들이 이해하기 쉽도록 기술했고 강의에서 다루지 않았던 부분(태그 활용 및 속성 등)에 대해서 자세하게 설명해주기 때문에, 강의에서 부족했던 부분을 채워줄 수 있다. 오프라인 지도서 또한 어려운 이론과 실습으로 이루어진 것이 아니라 강의 자료를 바탕으로 세부 내용을 추가한 것이기 때문에 쉽게 HTML에 대한 지식을 습득할 수 있다. 강의 콘티를 기획 및 제작하며 이 프로젝트의

OTL 금지, HTML & CSS 프로젝트의 최종 결과물은 충분히 사용 가능하다고 판단한다. 플랫폼을 통해서 충분한 학습 환경을 제공하고, 재미까지 더해진 강의를 보며 웹 프로그래밍에 대한 관심을 유지시키는 목적은 달성 가능하다고 생각한다.