

역사 학습 인터랙티브 웹 게임

풀까비던

E203 | 서상균 김성빈 김효근 박지현 오하민 이근희



목차



1. 기획 배경

2. 주요 기능

3. UCC

4. 라이브 시연

5. 기술 스택

6. 기대 효과

7. 팀 소개



5. 아래 대화를 통해 알 수 있는 왕이 실시한 정책으로 옳은 것을 고르시오.



- ① 녹읍을 폐지하고 관료전을 지급하였다.
- ② 이사부에게 우산국을 정벌하게 하였다.
- ③ 사비로 천도하고 국호를 '남부여'로 바꿨다.
- ④ 남진정책의 영향으로 평양성으로 천도하였다.
- ⑤ 율령을 반포하고 중국에서 불교를 수용하였다.

5. 아래 대화를 통해 알 수 있는 왕이 실시한 정책으로 옳은 것을 고르시오.



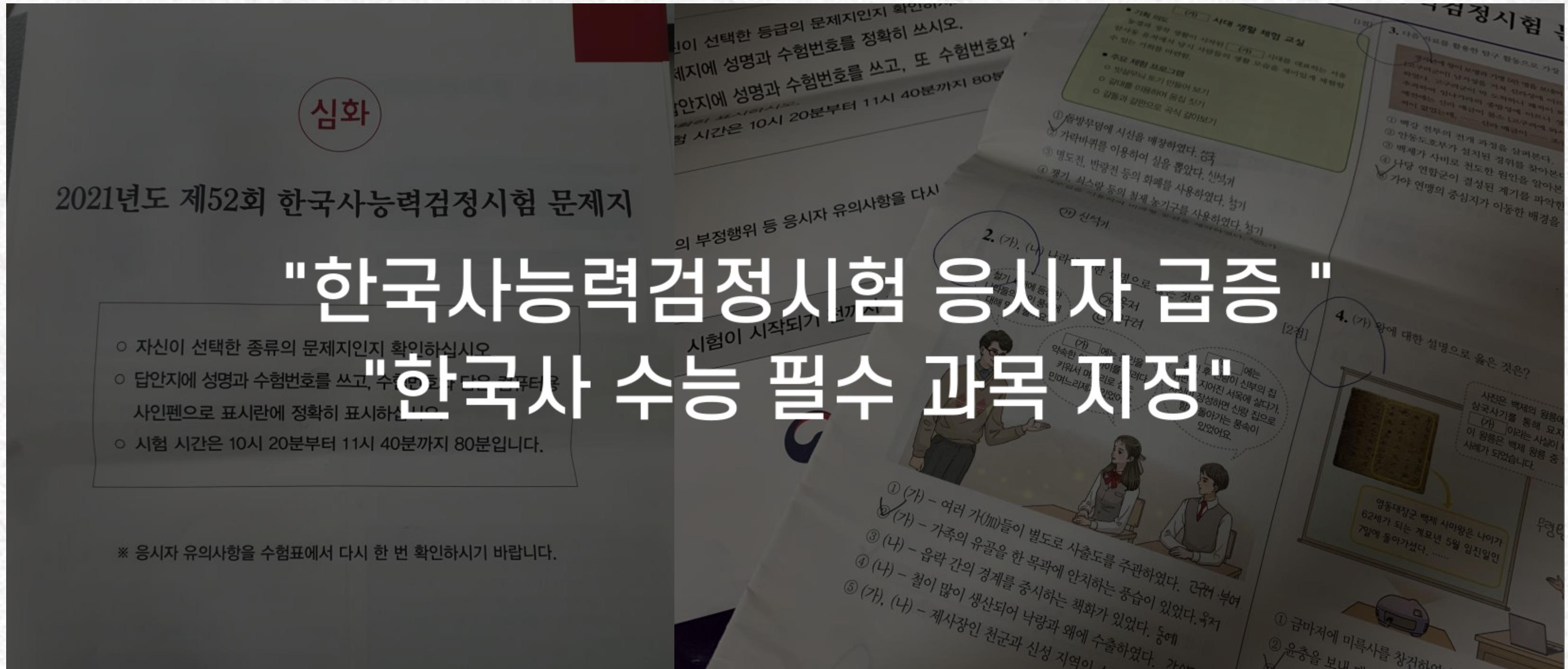
- ① 녹읍을 폐지하고 관료전을 지급하였다.
- ② 이사부에게 우산국을 정벌하게 하였다.
- ③ 사비로 천도하고 국호를 '남부여'로 바꿨다.
- ④ 남진정책의 영향으로 평양성으로 천도하였다.
- ⑤ 율령을 반포하고 중국에서 불교를 수용하였다.

주입식 교육

단기 암기 위주



빠르게 잊힘





역사를 처음 배우는 나이
초등학교 1학년

GOAL



귀여운
3D 캐릭터



에피소드,
인물 중심 접근



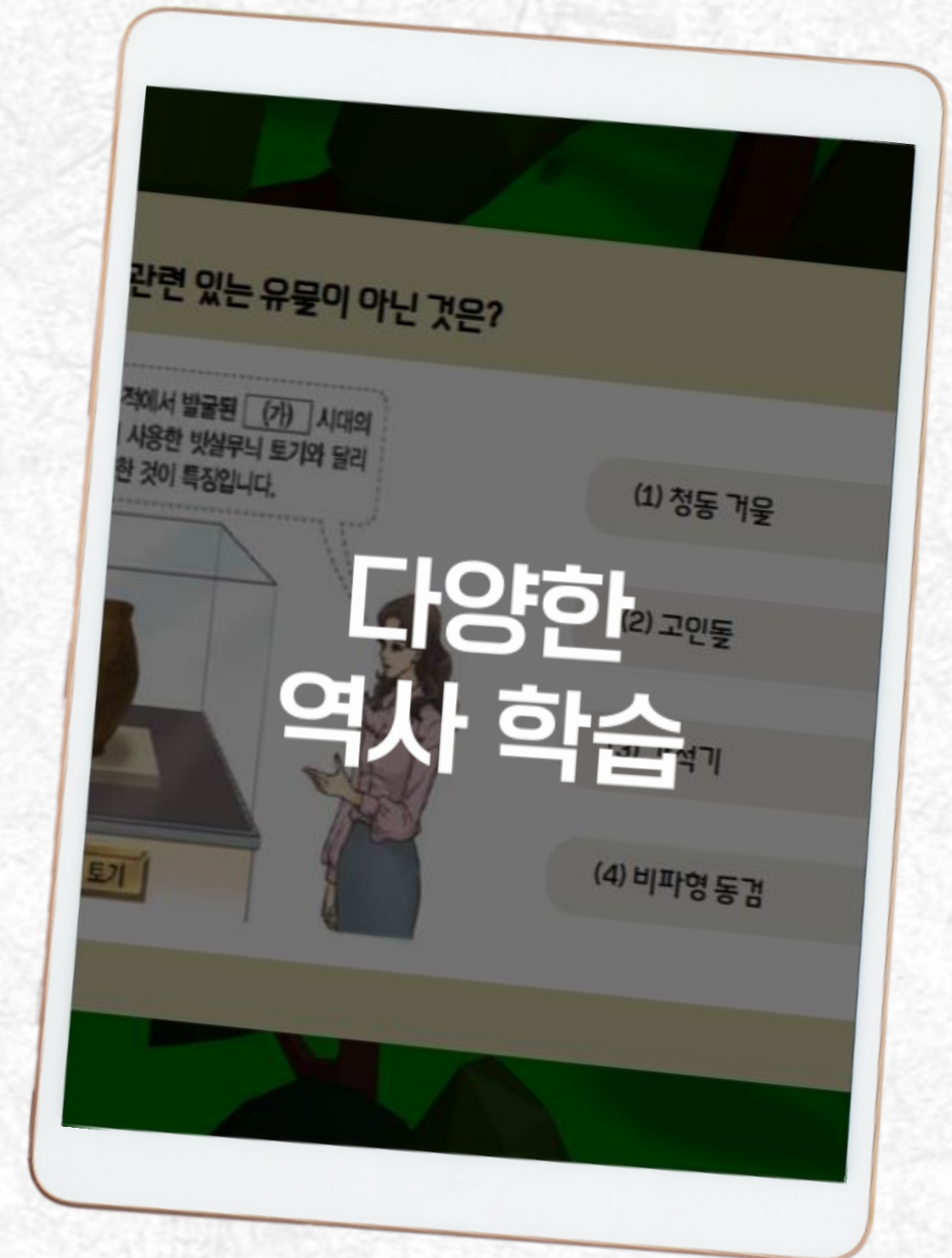
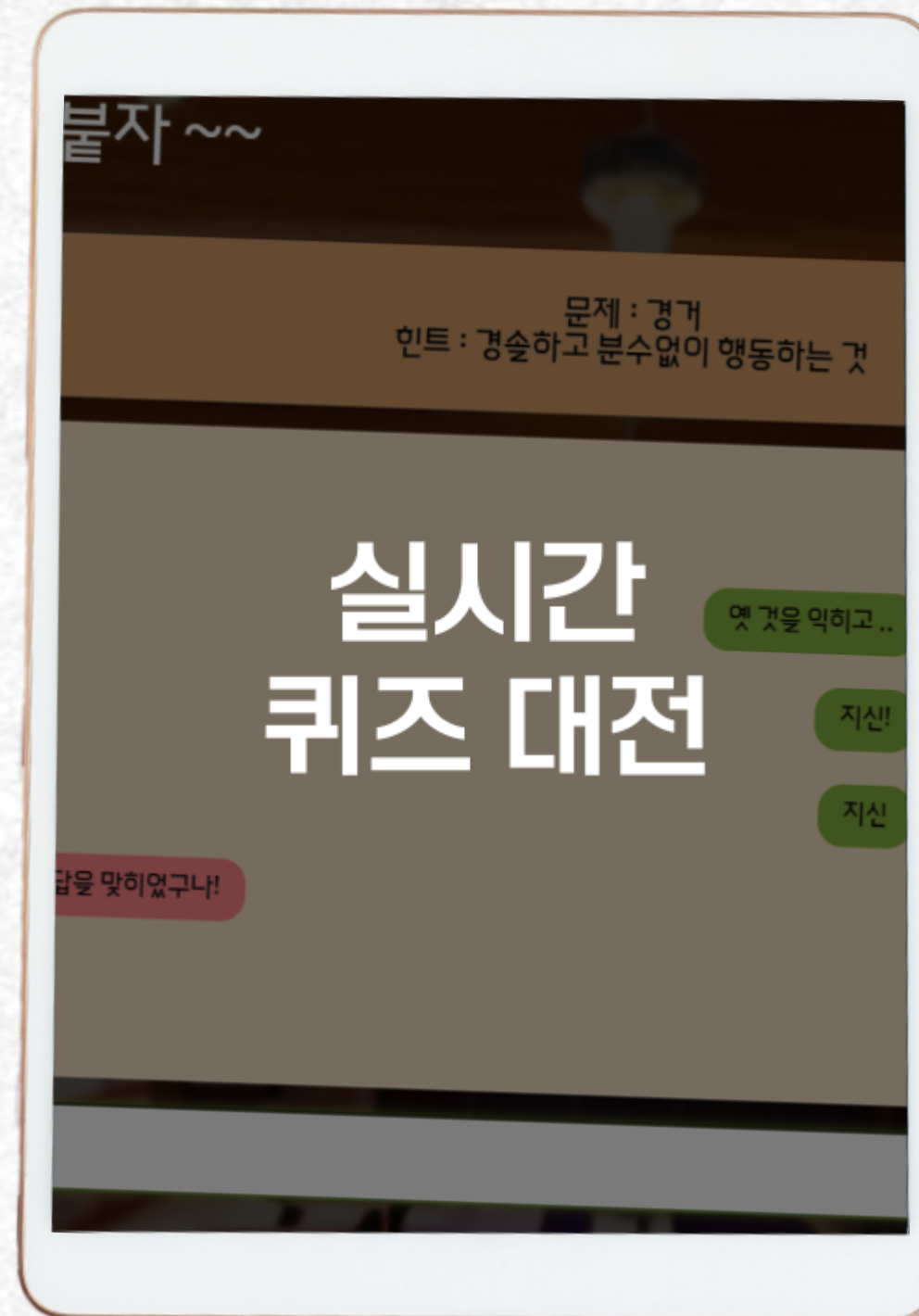
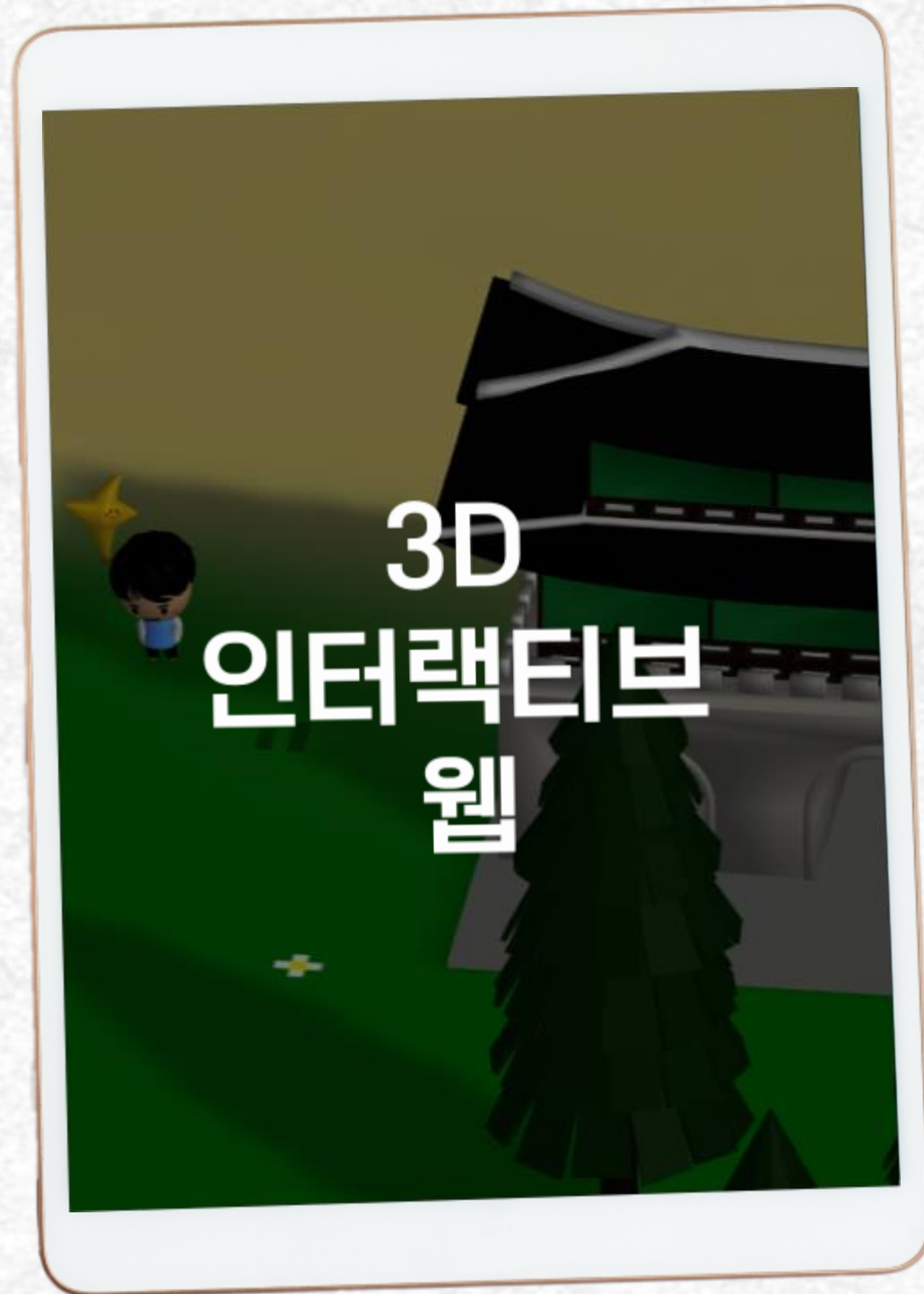
역사에 대한
친밀감, 호기심 유도

풀까비던

- ✓ 스토리 미션 진행, 미니게임 통한 역사 학습
- ✓ 실시간 대전, 귀여운 캐릭터로 재미까지



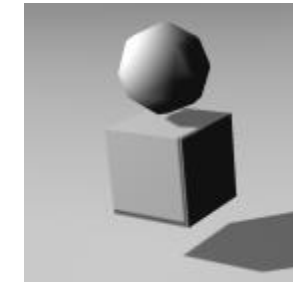
주요 기능



주요 기능



3D 인터랙티브 웹



파일 다운 등의 과정 없이 쉽게 접속

사용자의 참여 유도
몰입감 & 공간감 증가

주요 기능



퀴즈 대전



실시간 채팅으로
다른 유저들과 퀴즈 대결

대결을 통해 학습 의욕 고취

주요 기능



다양한 역사 학습 기능



초~중등 수준의
한국사 문제 크롤링

문제 풀이로 이어지게 유도



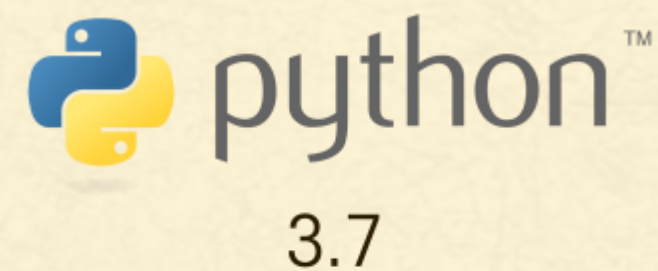


주요 기술 스택

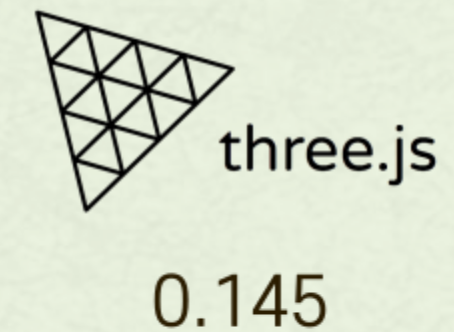
CI/CD



BackEnd

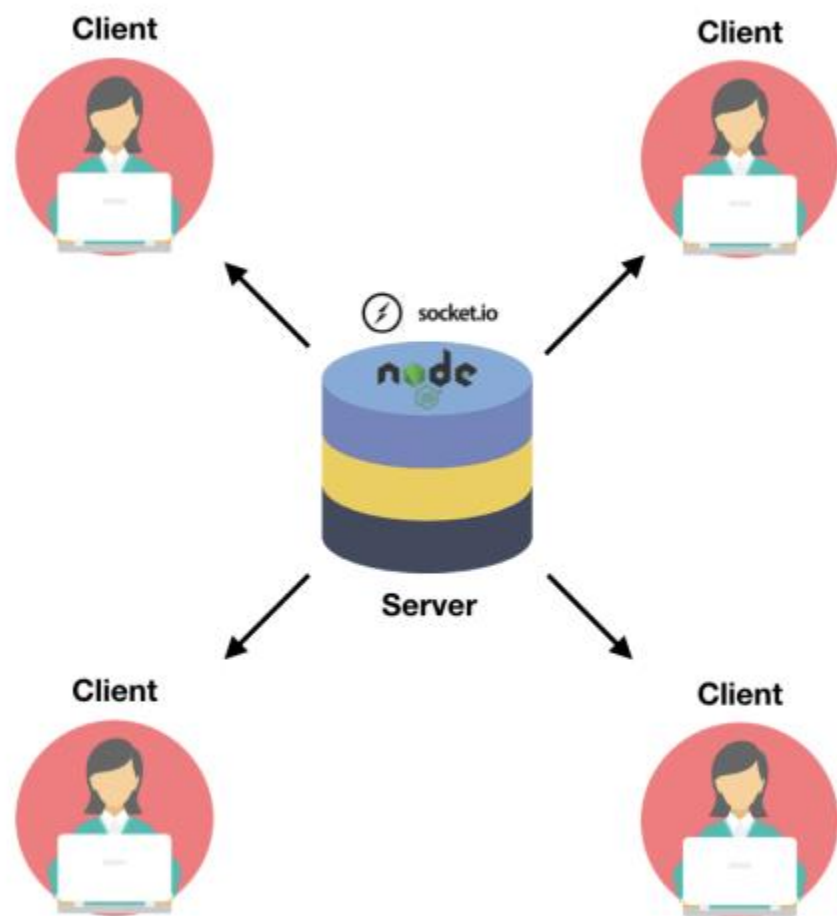


FrontEnd

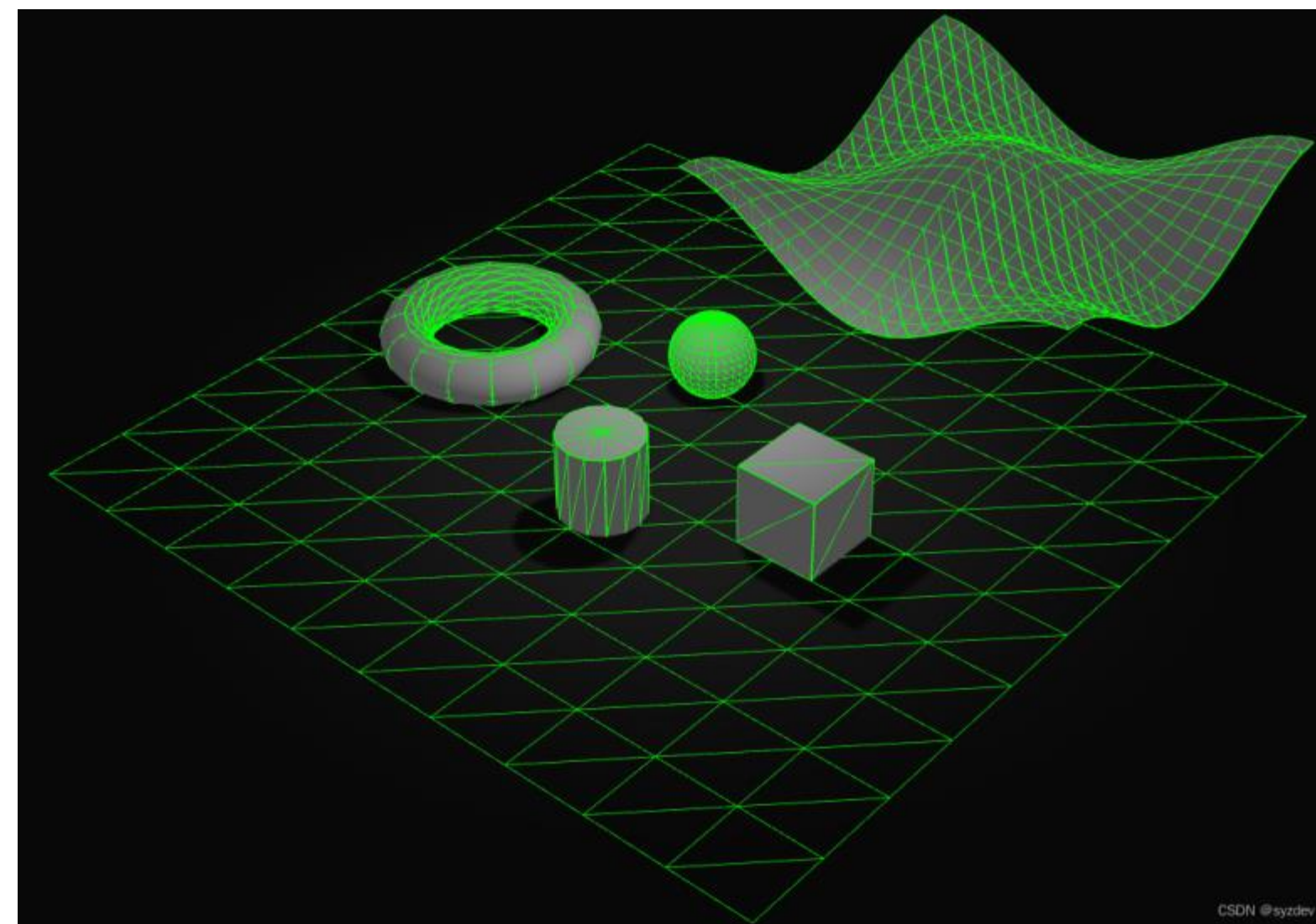
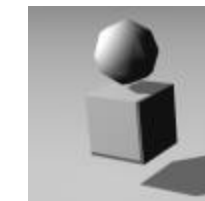


주요 기술 스택

실시간 퀴즈



3D 맵



CSDN @syzdev

자연스러운 학습, 재미있는 구성



역사적 사실과
인물에 대한
흥미, 이해도 증가

다양한 분야 퀴즈
자연스러운 학습 유도
대결로 학습 의욕 고취



**재미와
놀이의 형태로
사용자 유도**

귀여운 캐릭터
배틀, 풀깨비 육성
미니게임

팀원 소개



FE, BE

서상균

실시간 퀴즈,
Node.js



BE, DevOps

김성빈

Node.js,
SpringBoot,
Docker/Jenkins



BE

김효근

SpringBoot,
Web Crawling



FE

오하민

스토리 미션,
미니맵, 미니 게임,
3D 모델링



FE

이근희

배틀,
미니게임,
풀깨비방



FE

박지현

CSS,
미니게임,
기타 기능

풀개비던

감사합니다



Q & A

