

<< 개발보고서 >>

프로젝트명 :

국문 : 환아를 위한 국내여행 교육 게임 콘텐츠 : 클릭, 다녀오겠습니다!

영문 : Domestic Travel Education Game Content for child Patient : Click, I'll come back!

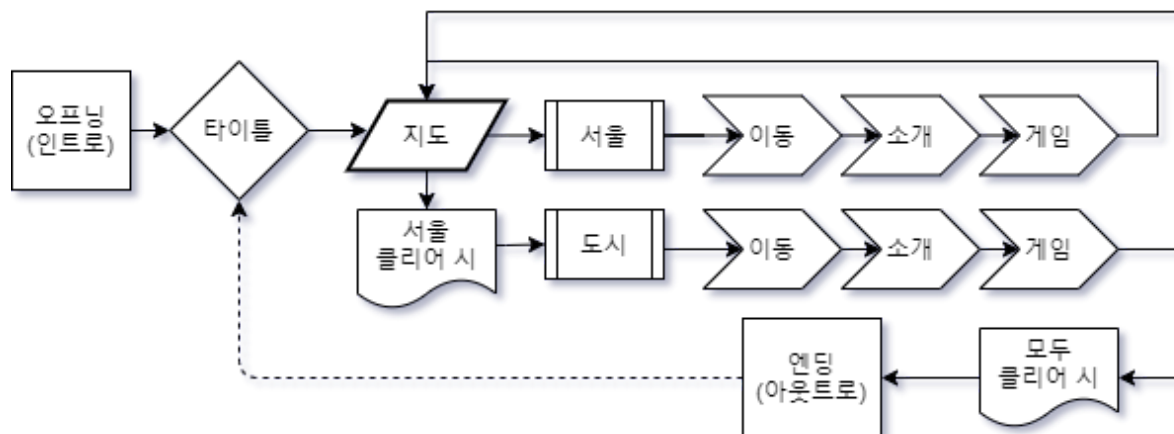
작품명 :

< 요약본 >

작품 소개 :

본 프로젝트는 초등학생 입원 환아를 대상으로한 국내여행 교육 게임 콘텐츠로 에듀테크의 분야중 하나인 게임 베이스 러닝을 이용하여 국내를 여행하며 지리뿐만 아니라 해당 지역의 특색과 역사에 대해 학습 가능. 플레이 대상을 고려하여 스스로 게임 진행과 학습이 가능한 쉬운 인터페이스와 동화풍의 2D그래픽으로 시각적 영향을 많이 받는 어린이들의 흥미를 유발. 미니게임들을 관통하는 하나의 창작 스토리를 통하여 기존의 미니게임으로만 이루어진 교육용 게임들과 차별성을 두고 재미 추구를 목적으로 하는 상업용 게임보다 다양한 경험 선사를 목표로함.

작품 구성도 :



작품의 개발 배경 및 필요성 :

교육과 기술이 결합 된 '에듀테크'에 대한 관심이 높아지고 있는 지금 에듀테크 분야 중 '게임 베이스 러닝'에 주목하여 환아를 위한 교육용 게임을 제작하기로 함. 외출이 힘든 아이들에게 간접적으로나마 여행과 국내의 다양한 문화에 대해 알려주는 콘텐츠의 필요성을 깨닫고 '환아를 위한 국내여행 교육 게임 콘텐츠' 제작을 목표로 함.

작품의 특징점 :

본 프로젝트는 미니게임을 전체를 연결하는 창작 스토리를 기반으로 하고 있어 기존의 미니게임으로만 이루어진 교육용 게임들과 차별성을 두고 있음. 여행, 교육, 게임까지 다양한 콘텐츠가 결합 된 기능성 게임으로 재미 추구를 목적으로 하는 상업용 게임보다 더욱 다양한 경험을 선사함.

작품 기능 :

미니게임을 연결하는 창작 스토리로 게임의 개연성 유지하는 것은 물론 스토리를 통해 미니게임으로만 이루어진 다른 교육용 게임과 차별성을 두어 흥미를 유발. 미니게임 에서는 해당 지역의 특색, 문화, 역사 등을 이용한 미니게임을 수행함으로써 자연스럽게 지역에 대한 이해도를 높이고 사회와 역사에 대한 교육을 진행함.

작품의 기대효과 및 활용 분야 :

에듀테크의 분야 중 하나인 게임 베이스 러닝을 이용한 교육용 게임 콘텐츠로 국내를 여행하며 지리뿐만 아니라 해당 지역의 특색과 역사에 대해 학습할 수 있음. 게임 베이스 러닝은 학습 효과 역시 검증되어있는 분야이기 때문에 재미있게 학습을 유도하며 원하는 학습 효과를 가질 수 있음. 또한 시리즈 게임 기반 교육 콘텐츠 제작 인프라 마련하여 도시를 소개하거나 국내 뿐만아니라 다른 지역에 대한 학습에도 폭넓게 활용 가능.

< 본문 >

I. 작품 개요

※ 평가항목: 기획력 (필요성, 차별성)

작품 소개 :

(기획의도, 작품 내용, 정의 등 그림을 포함하여 개조식으로 작성 (항목별 핵심내용만 작성))

1) 기획 의도

- ‘게임 베이스 러닝’에듀테크를 이용한 환아를 위한 교육용 게임 제작.

2) 작품 내용

- 국내를 여행하며 지리, 지역 특색과 역사 등에 대해 학습.

3) 정의

- 초등학생 입원 환아를 대상으로한 유니티를 이용한 국내여행 교육 게임 콘텐츠로 교육과 IT 분야의 집합체인 에듀테크의 게임 베이스 러닝을 이용하여 공간, 시간, 경제적인 제약을 뛰어넘어 국내를 여행한다 따라서 언제 어디서나 지리뿐만 아니라 해당 지역의 특색과 역사에 대해 학습할 수 있다.

플레이 대상을 고려하여 스스로 게임 진행과 학습이 가능한 쉬운 인터페이스와 동화풍의 2D그래픽을 활용하여 시각적 영향을 많이 받는 어린이들의 눈 높이에 맞추었다.

미니게임들을 관통하는 하나의 창작 스토리를 통하여 기존의 개별적인 미니게임으로 이루어진 교육용 게임들과 차별성을 두고 재미 추구를 목적으로 하는 상업용 게임보다 다양한 경험 선사를 목표로함.

작품의 개발 배경 및 필요성 :

(작품 제작 동기 및 목적 작성)

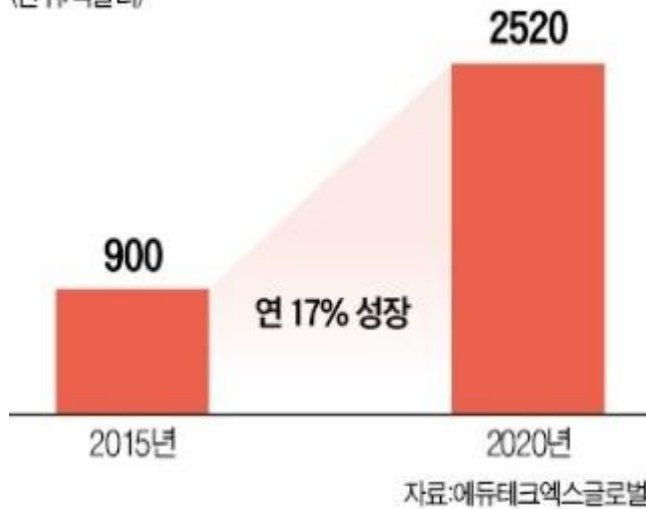
1) 개발 배경

- 교육과 기술이 결합 된 ‘에듀테크’

- 에듀테크 중 게임 베이스 러닝이란, 간단한 게임 방식을 통해 공부의 기본 개념을 깨우침과 동시에 흥미와 성취감도 얻을 수 있어 유/초등 교육 시장에까지 확산되고 있는 분야임.

빠르게 성장하는 에듀테크 시장

(단위: 억달러)



[그림 1]

- 에듀테크 시장은 [그림 1]과 같이 2015년 부터 꾸준한 성장세를 보이며 2020년에는 2520억 달러 규모의 시장으로 성장 중

2) 필요성

- 게임 베이스 러닝은 기존의 교육용보다 게임이 가지는 ‘재미’와 ‘몰입’을 학습자에게 제공함으로써 학습을 보다 재미있게 할 수 있도록 학습 동기를 유발하고 자발적인 참여를 이끌어 내기 때문에 필요성이 향상되고 있음.
- 입원 중인 환아를 위한 학습 중 가장 필요한 부분은 다양한 경험을 제공하는 것이라고 생각하여 여행과 국내의 다양한 문화에 대해 알려줄 수 있는 ‘환아를 위한 국내여행 교육 게임 콘텐츠’ 제작 필요.

3) 목적

- 환아들에게 국내의 역사, 지리 등 학습에 도움이 되는 게임 기반 교육 콘텐츠 제작.
- 지리 내용을 담은 게임 기반 교육 콘텐츠 제작 인프라 마련.
- 경제적, 사회적 여건이 좋지 않거나 외부 활동이 어려운, 사회와 역사 교육을 즐겁게 하고 싶은 아동들 모두에게 도움이 되는 교육 기반 게임 플랫폼 제작.

작품의 특징 및 장점 :

- (작품의 주요 기능을 중심으로 기존 제품, 유사 제품과의 기능적/기술적 차별성을 작성
- 기존 작품을 업그레이드한 경우 기존 작품과 비교하여 차이점 및 차별성을 작성
- 유사 작품이 있는 경우 그 내용 및 유사 작품과 비교하여 본 작품의 특이점 및 차별성을 작성
- 신규 창작 작품인 경우 독창성을 충분히 설명하여 작성)

1) 특징

- 메인 스토리와 미니게임(서브 스토리)의 연결을 기반으로, 기존의 미니게임으로만 이루어진 교육용 게임들과 차별성을 두어 흥미 유발.
- 퀴즈게임이나 보드게임, 축제 등의 플랫폼과 달리 스토리 기반의 게임을 제작함으로써 접근이 간편하고, 공간과 시간에 대한 제약이 줄며 흥미롭고 즐거운 학습 가능.
- Unity 엔진을 이용한 3D 게임 개발 성행에 불구하고, 2D로 구현하여 플레이 대상층의 VIMS(Visually induced motion sickness)를 미연에 방지.
- 여행이라는 콘텐츠를 게임과 교육에 결합하였기 때문에 다방면의 학습이 가능.

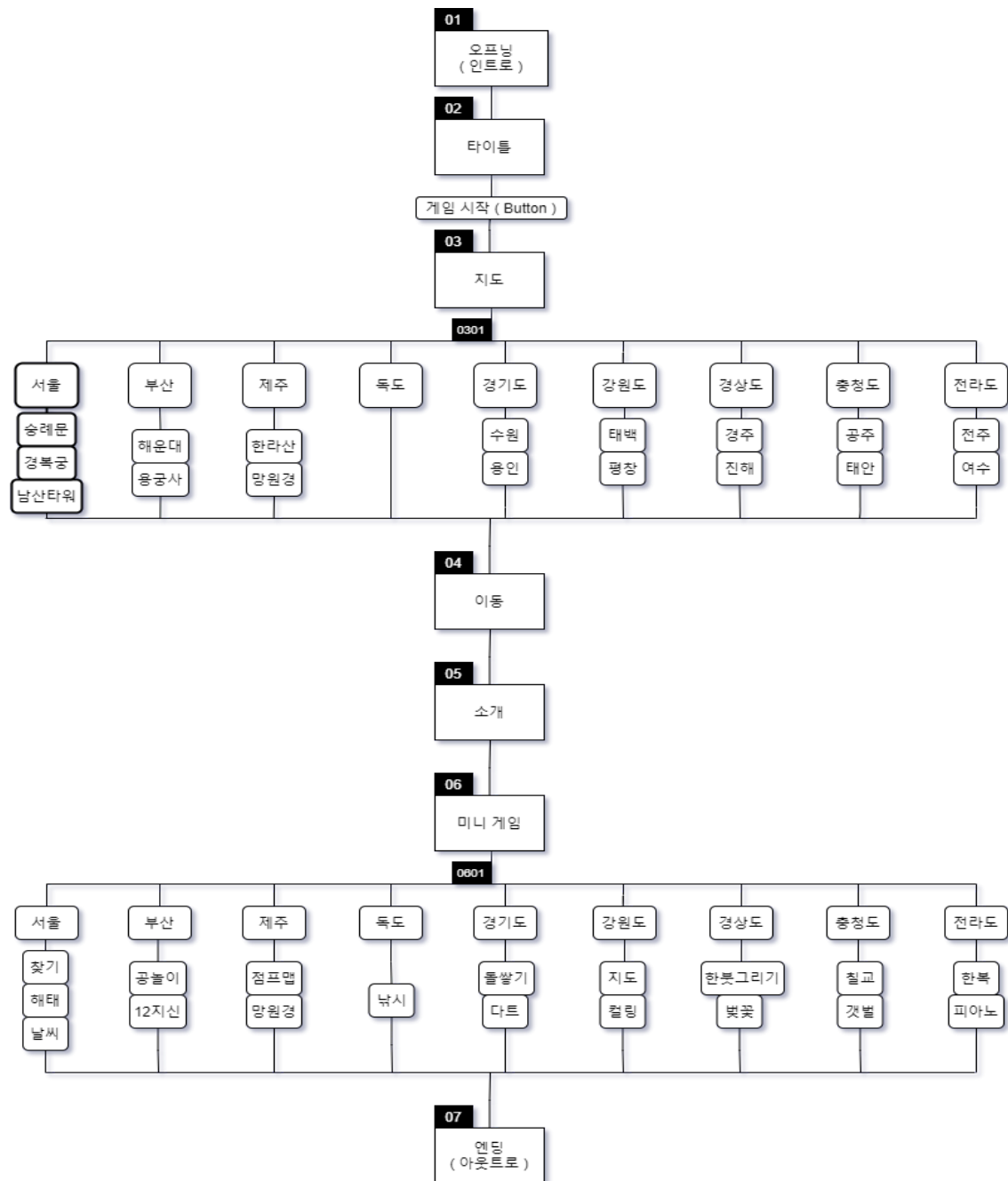
2) 장점

- 실내에서 클릭만으로 국내를 여행할 수 있어 다양하고 환아들에게 새로운 경험을 선사.
- 게임을 통해 진행함으로써 학습 효과 증진에 도움.
- 스토리 전개를 통해 교육 시간 내 집중도를 향상시켜 효과적인 학습을 기대.

II. 작품 내용

※ 평가항목: 기술력 (기능구체성, 난이도, 완성도)

작품 구성도 :



(S/W구성도, H/W구성도, 서비스흐름도 등을 전체적으로 작성
(그림을 포함한 도식 또는 흐름으로 표현))

작품 기능 :

- (- 진척도는 신청일 기준 현재 시점의 진척도(%)를 작성하며 S/W는 개발진행 정도를 기재하며 구매한 S/W의 경우 “구매S/W”라고 표시, 필요 시 줄 추가
- 현재 진척도(%)가 100이 아닌 경우 ‘설명’란에 완성이가능시점(월/일)을 작성)

㉠ 전체 기능 목록


1. 구분 - (S/W | H/W)
2. 기능
3. 설명
4. 현재 진척도(%)

구분	기능	설명	현재진척도(%)
S/W	오프닝 (인트로)	플레이어가 게임 스토리를 이해하고 캐릭터들이 목표에 도달하고자 하는 이유를 드러낸다. 플레이에 대한 기대감을 상승시킨다.	50% 완성가능시점(9월 8일)
	타이틀	게임의 대표 이미지로써, 게임의 이미지를 각인시키며 오프닝과 지도(실질적 플레이)를 매끄럽게 이어준다.	50% 완성가능시점(9월 8일)
	지도	게임의 목표를 직접적으로 보여주며 엔딩까지의 방향을 제시한다. 게임 진행도를 한눈에 볼 수 있고, 다음 순서에 대한 안내를 받을 수 있다.	60% 완성가능시점(9월 30일)
	이동	각 도시들로 이동할 수 있는 교통수단에 대해 알려줌과 동시에 도시에 대한 간략한 설명 대사를 보여준다.	80% 완성가능시점(9월 30일)
	소개	각 도시들에 대한 자세한 설명과 상황에 맞는 적절한 대사를 통해 미니 게임으로 자연스럽게 전환한다. 교육과 학습을 주제로 한 게임 제작 목표의 핵심이다.	60% 완성가능시점(10월 31일)
	미니게임	각 도시들의 핵심 문화를 이용하여 간단한 게임을 진행한다. 게임 베이스 러닝의 중요 요소중 하나로 학습에 대한 흥미와 집중도를	55% 완성가능시점(10월 31일)

		끌어올려 효과적인 학습이 가능하다.	
	엔딩 (아웃트로)	게임의 목표에 도달함으로써 성취감을 느낄 수 있고 게임의 스토리를 기승전결을 통해 짜임새 있게 끝맺는다. 다음 게임에 대한 예고를 포함한다.	40% 완성가능시점(10월 31일)
	BGM	구매 S/W 모든 씬과 미니 게임에 어울리는 BGM을 선정하여 플레이 집중도를 향상시킨다.	80% 완성가능시점(9월 30일)
	효과음	씬과 미니 게임 중의 중요 행동 혹은 게임 플레이 중 흥미가 저하될 우려가 있는 파트에 삽입하여 게임의 흐름이 원활히 흐를 수 있도록 한다.	40% 완성가능시점(10월 31일)

⑥ S/W 주요 기능

1. 기능
2. 설명
3. 작품 실물 사진

기능	설명	작품실물사진
지도	레벨 제한이 없도록 디자인함으로써 플레이어가 능동적으로 다음 파트를 선택	 <p>*지도 이미지 작업 전 - 임시 이미지 사용중</p>

소개	한국 도시들에 대한 지리적, 문화적 설명을 통해 학습 효과 기대	
미니 게임	게임을 진행하며 학습에 대한 즐거움 선사 및 간접 경험을 통한 암기 효과 기대	
BGM	플레이어가 게임에 집중할 수 있도록 도움	

주요 적용 기술 :

(S/W, H/W 기능 구현을 위한 시나리오, 적용 알고리즘 및 주요 적용 기술 등을 상세히 작성 (이론적인 부분 포함))

- 직접 구상한 스토리와 대사를 사용.
- 유니티를 이용하여 전체적인 게임을 구성. 주요 코드는 **visual studio 2019**를 이용하여 **c#**언어를 사용하여 구현. 유니티의 기능을 이용하여 플레이하기 무겁지 않고 캐주얼한 느낌을 주도록 하여 쉽게 접근할 수 있도록 함.
- **Photoshop**을 이용하여 아동들의 관심을 끌 수 있도록 귀여운 그래픽으로 제작. 다소 어려울 수 있는 교육적 부분에 관심을 갖고 호기심이 유발 되도록 함.
- 조작 방법을 최소화하여 간단한 설명 만으로도 누구나 쉽게 플레이 할 수 있도록 함.
- 주요 스크립트 별 적용 알고리즘 및 적용 기술

1. TalkManager.cs

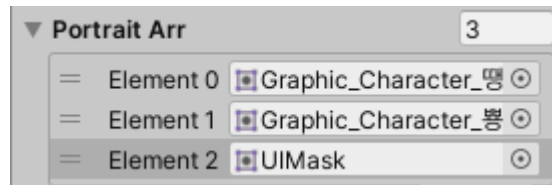
- 대화를 저장하는 스크립트.

*주요 함수 : GetTalk(), GetPortrait()

대화를 Scene별로 나누어 talkData에 나누어 저장, 관리하고 GameManager에서 출력할 때는 id를 이용하여 출력.

GetTalk함수에서 대사 수에 따라 관리하여 남아있는 문장이 없으면 대화를 끝내고 있으면 대사를 한 문장 씩 가져옴.

추가적으로 대화 중 발생하는 이벤트가 있을 경우에는 대화의 id와 index를 이용하여 처리.



(그림2)

캐릭터 이미지는 portraitArr배열에 저장(0 = 땡땡이, 1 = 뽕뽕이, 2 = 공백)하여 GetPortrait함수에서 대사에 맞게 지정된 캐릭터 이미지를 반환.

2. GameManager.cs

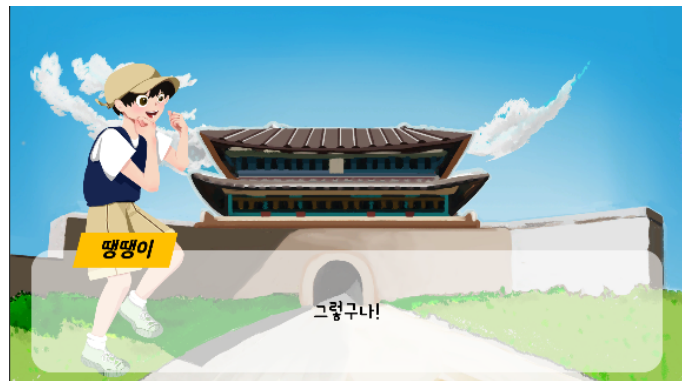
- 게임 전체를 관리하고 실제로 이벤트를 처리하는 스크립트.

*주요 함수 : Talk(), MiniGameClear(), MiniGameFail()

Talk함수에서 TalkManager에서 저장한 대화를 ‘:’를 기준으로 잘라서 처리.

```
talkData.Add(2, new string[] {
    "동쪽의 흥인지문, 서쪽의 돈!"
    "그렇구나!:0",
    "벌써 시간이 이렇게나 지났어 >>>"
});
```

(그림3)



(그림4)

예를 들어 “그렇구나!:0”라는 대사가 있다면 TalkManager의 portraitArr배열의 0번에는 땡땡이 캐릭터를 저장하였기 때문에 땡땡이가 “그렇구나!”라고 말함.

추후 사운드 추가시, “그렇구나!:0:sound_1”처럼 “대사:해당 캐릭터:음성파일” 형태로 변경 예정.

MiniGameClear함수와 MiniGameFail함수에서 미니게임의 정답과 오답을 처리.

Scene 이름을 확인하여 정답과 오답 시 미리 지정해 둔 텍스트를 출력.

3. MiniGameManager.cs

- 미니게임을 관리하는 스크립트.

*주요 함수 : GenerateData(), GetQuest(), showHint()

GenerateData함수에서 게임에 대한 정보를 QeustData에 하나씩 저장하여 관리.

```
QeustData.Add(1, new string[] { "두번째 게임", "해태는 어떻게 생겼을까?",
    "해태는\n호랑이를 닮았고,\n뿔이있는 동물이야." });
```

(그림5)

저장 할 때는 “게임 순서“, “게임 타이틀“, “힌트” 순으로 저장.

대화와 마찬가지로 id를 이용하여 각 미니게임에 지정된 문제의 설명과 힌트를 출력.

GetQuest함수에서 미니게임에 대한 정보를 반환.

showHint함수는 힌트 버튼 클릭 시 호출 되도록 함.

SetActive()함수를 이용하여 힌트 패널이 활성화 되도록 함.

해당 스크립트는 미니게임을 관리하는 스크립트로 각 미니게임을 동작시키는 코드는 각각의 스크립트로 따로 구현.

4. SceneDirector.cs

- Scene을 관리하는 스크립트

*주요 함수 : GoToMap(), GoToDokdo() 등

각 Scene으로 이동하는 함수를 만들어서 Scene이동을 자유롭게 할 수 있도록 함.

예를 들어 GoToMap함수를 호출하면 “Map”이라는 이름을 가진 지도 Scene으로 이동.

SceneManager.LoadScene(“Scene이름”)함수를 사용하여 Scene을 불러옴.

5. PlayerAction.cs

- 사용자의 입력을 받는 스크립트

스페이스바를 누르면 대화가 한 문장씩 반환되도록 함.

Input.GetButtonDown()함수를 사용하여 키 입력을 받음.

6. TypeEffect.cs

- 글자 재생을 구현하는 스크립트

대화가 한 번에 나타나지 않고 한 글자씩 재생되도록 함.

EffectStart함수로 글자 재생을 시작할 때와 Effecting함수로 재생 중일 때 그리고

EffectEnd함수로 재생이 끝났을 때를 나누어서 관리.

EffectStart함수에서는 지정된 텍스트를 지정된 시간에 출력하도록 함.

Effecting함수에서는 남아있는 텍스트를 계속해서 출력하고 없을 때는

EffectEnd함수를 호출하도록 함.

글자를 서서히 나타나도록 하면 많은 글을 한 번에 볼 때보다 지루함을 줄일 수 있고 음성 추가시 글자 속도를 맞추면 내용을 효과적으로 전달하여 쉽게 이해를 도울 수 있음.

7. 그 외 미니게임에서 자주 사용하는 함수

1) OnTriggerEnter2D()

트리거 콜라이더를 가진 게임 오브젝트의 충돌 처리에 사용.

충돌시 물리적으로 튕겨나지 않고 충돌 감지만 하고 싶을 때 사용.

주로 태그를 이용하여 충돌 오브젝트를 결정.

예를 들어 A, B, C라는 오브젝트의 태그를 “장애물”이라고 설정하면

장애물이라는 오브젝트와 충돌했을 때 충돌 감지를 하지만 튕겨나지 않고

겹치거나 뚫고 지나감.

2) OnCollisionEnter2D()

일반 콜라이더를 가진 게임 오브젝트의 충돌 처리에 사용.

충돌시 통과하지 않고 물리적응을 하고 싶을 때 사용.

주로 태그를 이용하여 충돌 오브젝트를 결정.

예를 들어 A, B, C라는 오브젝트의 태그를 “장애물”이라고 설정하면 장애물이라는 오브젝트와 충돌했을 때 충돌 감지를 하고 뚫고 지나갈 수 없도록 함.

3) GameObject.Find()

유니티 Scene에 배치된 게임 오브젝트를 코드 상에서 찾을 때 사용.

4) Instantiate()

‘프리팸’을 생성하는 함수.

원하는 오브젝트를 ‘프리팸’으로 만들고 해당 함수를 사용하면 지속해서 생성되어야 하는 게임 오브젝트가 있을 때 원하는 시간, 원하는 위치에 생성 할 수 있으며 수정에 용이.

5) Destroy()

게임 오브젝트를 삭제하는 함수.

6) SetActive()

게임 오브젝트의 활성화 비활성화를 결정하는 함수.

작품 개발 환경 :

(상세내용에 사용 툴 등 자세히 기재, 필요 시 항목 수정 또는 추가(협업도구 등))

구분

- S/W

1. OS
2. 개발 환경 (IDE)
3. 개발 도구
4. 개발 언어
5. 기타 사항

- H/W

1. 디바이스
2. 센서
3. 통신
4. 언어
5. 기타 사항

- 프로젝트 관리 환경

1. 형상 관리
2. 의사 소통 관리
3. 기타 사항

구분		상세내용
S/W	OS	Window10 (64bit)
	개발환경	Unity (2019.4.29.f1 ~ 2020.3.1.f1)

	개발도구	Unity, Visual Studio 2019, Adobe Photoshop CC 2019
	개발언어	C#
	기타사항	비디오 편집기, SAI TOOL, Unity Asset Store, PowerPoint
	협업도구	Gitlab, Chrome 원격 데스크톱
H/W 구성장비	디바이스	PC
	센서	
	통신	
	언어	
	기타사항	
프로젝트 관리환경	형상관리	Gitlab, Google Dose, Unity, Naver Mail
	의사소통관리	팀블로그, Gitlab, Discord, kakaotalk
	기타사항	한글2018, Word

기타 사항 [본문에서 표현되지 못한 작품의 가치 및 제작 노력] :

(차별화된 성능, 신뢰성, 사용성, 보안, 알고리즘의 창작성, 데이터와 프로그램의 가치, 작품을 통한 가치창출 등을 상세히 작성 (이론적인 부분 포함))

- 해당 프로젝트는 초등학교 학생들에게 맞추어 제작됨. 지루함을 최소화 하기 위해 너무 어렵거나 깊은 내용을 간략화 했지만 미니게임을 통해 정확하고 효과적으로 정보가 전달 되도록 함.
- 기존의 이야기를 인용하지 않고 직접 스토리부터 대본까지 창작함. 국내의 다양한 지역을 조사하여 다소 지루할 수 있는 교육적인 부분에 대한 이야기를 창작 스토리에 자연스럽게 녹아들도록 함.

- 아이들의 병실 속 일상에 게임의 오락적 요소를 접목시켜서 아이들의 언어교육을 돕고, 대한민국의 문화재와 관광 요소를 간접적으로 체험할 수 있도록 함.

III. 프로젝트 수행 내용

※ 평가항목: 수행능력 (문제해결능력, 수행충실성)

프로젝트 수행 일정 :

프로젝트 기간(ICT멘토링 사이트 기준)		2021.04.27. ~ 2021.11.30.									
구분	추진내용	프로젝트 기간									
		3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
계획	전반적 게임 내용 기획										
분석	계획한 프로젝트와 시중의 유사한 프로그램을 비교 분석										
설계	게임 구조 설계 (레벨 디자인 포함)										
	필요 그래픽 오브젝트 설계										
개발	서울, 부산										
	독도, 제주도										

	경상도, 충청도										
	전라도, 강원도										
	경기도										
테스트	게임 구동 테스트										
종료	최종 점검 및 제출										

>> 원래 계획 프로젝트 기간이 4월 한달이었는데 4월 27일 시작, 30일까지 4일만에 계획을 짜기엔 무리인 듯 하여 5월까지 추가함.

프로젝트 추진 과정에서의 문제점 및 해결 방안 :

㉠ 프로젝트 관리 측면 :

(프로젝트 진행 중 발생한 문제점 및 해결 경험 작성)

- Grlab 업로드 크기 규격이 10MB밖에 되지 않아 용량이 큰 파일은 업로드가 불가함.
Window10 자체기능을 이용하여 파일의 크기를 줄이거나 메일 등의 매체를 통해 전달.

㉢ 작품 개발 측면 :

(기술적으로 발생한 문제점 및 해결 경험 작성)

- Asset Package를 Import 하기 위해서는 Unity에서만 열 수 있어 팀원들간의 협업이 어려움. Package를 Unity내에서 Export하여 따로 파일을 생성한 후 전달하였음.

- 게임의 완성도가 높아질수록 프로그램의 속도가 저하되는 문제가 발생하여 반복되는 기능을 함수화하고 최적화하며 해결.

프로젝트를 통해 배우거나 느낀 점 :

- Unity를 이용하여 하나의 게임이 아닌 다양한 미니게임이 있는 2D게임을 제작하며 지금까지 잘 사용하지 않았던 Unity 게임 엔진의 기능을 활용할 수 있게 됨.

- 상업적 재미만을 추구하는 게임이 아닌 특정한 대상에게 도움이 되는 게임을 제작하기 위한 방법에 대해 깊게 생각하는 계기가 됨.
- 이번 프로젝트가 마무리되고 개발을 끝내는 것이 아닌 해당 프로젝트가 지속적으로 환아에게 경험을 제공하는 도구로 이용될 수 있는 방법에 대한 연구가 필요.

IV. 작품의 기대 효과 및 활용 분야

※ 평가항목: 기획력 (활용가능성)

작품의 기대 효과 :

(해당 작품을 통한 기존 서비스와의 차별성과 시장성(가격 우위성) 등 작성)

- 실내에서 클릭만으로 국내를 여행할 수 있어 다양하고 새로운 경험을 선사함으로 소외계층에게도 다양한 방식의 교육 실현 가능.
- 시리즈 게임 기반 교육 콘텐츠 제작으로 인프라 마련 가능.
- 제작 그래픽과 스토리를 사용하여 상황에 대한 이해도를 높이고, 친근하게 접근 가능. 또한, VR과 AR과 달리 접근이 간편하고, 공간과 시간에 대한 제약이 줄며 흥미롭고 즐거운 학습 가능.
- 보드게임과 달리 스토리를 이용한 한국 여행 교육 콘텐츠로 학습 목적과 학습 성과가 뚜렷하게 나타나며 놀이처럼 진행함으로써 중도 포기율 감소 기대.
- 미니게임을 전체를 연결하는 메인 스토리를 기반으로 하고 있어 기존의 미니게임으로만 이루어진 교육용 게임들과 차별성을 두어 흥미를 유발.
- 여행이라는 콘텐츠를 게임과 교육에 결합하였기 때문에 국내에 대한 다방면의 학습이 가능하여 사회와 역사 교육에 효과적인 도움을 줌.

작품의 활용 분야 :

(해당 작품을 통한 서비스 활용분야에서의 실질적인 효과 작성)

- 게임 베이스러닝의 기능성 게임을 이용한 교육 방식, 스토리 중심 게임 플레이 방식으로 교육 시간 내 집중도를 향상시켜 효과적인 학습 효과를 기대.
- 접근이 간편하고 공간과 시간에 대한 제약이 줄며, 흥미롭고 즐거운 학습 시간 유도 가능.
- 병실 밖 풍경을 자유롭게 보지 못하는 환아들의 세상을 넓혀주고 지루하게 느껴질 수 있는 학습을 게임을 통해 진행할 수 있어 학습 효과 증진에 도움이 됨.

- 코로나 19로 인한 외부 활동이 제한되고 있는 지금 환아뿐만 아니라 경제적, 사회적 여건 등으로 여행이 어려운 아동, 혹은 사회와 역사 교육을 즐겁게 하고 싶은 아동들에게도 도움을 줄 수 있음.