









회의록

조 명 : 라쿠라쿠(2조)

일 시	2019. 02. 21(목)	장 소	본관 427호		
의 제	아이템 구체화				
<p>주요내용(요약) : 컨텐츠 구체화</p> <ol style="list-style-type: none"> 근거자료 검토 <ul style="list-style-type: none"> - 조사한 것을 말하는 것이 아니라 위인들의 말을 인용하는 것이 임팩트가 좋음. 드럼 스틱 변형 <ul style="list-style-type: none"> - 드럼 스틱을 변형 하는 방향도 생각해 볼 것 - 아이가 많은 물건을 접하게 하도록 하여 어떤 사물을 치면 그 사물에 따라 다른 소리가 나도록 하는 것도 좋을 듯 - 센서 확인 필요 게임 방식의 변형 <ul style="list-style-type: none"> - 드럼에 맞춰서 연주들이 빨라지고 느려지는 방식 - 노트에 맞춰 드럼을 치는 것이 아니라 드럼을 치면 노트가 바뀌도록 하는 방식 - 퍼레이드 게임처럼 앞에서 노트가 생성되면 뒤에서는 그 노트 그대로 따라하는 방식 웹 <ul style="list-style-type: none"> - 게임을 녹화하고 웹에서는 자량을 할 수 있는 게시판을 만듦. - 등록할 수 있는 용량에 제한을 두고 늘릴려면 돈을 지불하는 방식으로 수익 창출. 종합 <ul style="list-style-type: none"> - 목적을 교육이 아니라 유아의 호기심 해결과 창의성을 발전시켜줄 수 있는 놀이로 한다. 					
P M 교 수 의 견	<p>근거를 설명할 때 역사인물의 말을 인용하여 하면 좋을 것 같다.</p> <p>흔한 게임이기 때문에 게임 내부에서 포인트적인 부분을 넣고 그것을 잘 살려야 한다.</p> <p>스틱을 스마트하게 하는 방법도 구상해봐라.</p>				
참 석 자 :	김도현		참 석 자 :	김민준	
참 석 자 :	송주현		참 석 자 :	강성민	
참 석 자 :	류경호		참 석 자 :		
P M 교수 :	유승호		담당교수 :	박성철	

2019. 02. 27

2019. 03. 08