

공룡펫 앱

김영철^o

^o유한대학교 스마트앱콘텐츠학과

e-mail: kim0725@yuhan.ac.kr^o

Dinosaur-Pet App

Young-Chul Kim^o

^oDept. of SmartApp Contents, Yuhan University

● 요약 ●

본 작품은 학생들의 캡스톤디자인 작품이다. 본 작품은 역사적으로 존재했던 공룡에 대한 이해와 생명에 대한 존중을 알리기 위한 앱으로, 단조로움을 피하기 위해 게임형식으로 퀴즈를 풀어 공룡관련지식을 얻을 수 있도록 개발하였다. 따라서 본 앱은 공룡알부터 어미가 되는 일대기를 앱으로 표현하고자 하였으며 알에서부터 성장까지 중간중간에 정답을 맞추게 함으로써 공룡알이 시간에 따라 점점 성장하는 형식으로 꾸며졌다. 본 앱의 타겟 사용자인 유아기 어린이들의 생명에 대한 애정과 책임감을 강조하였고, 오락적인 측면을 합친 교육용 게임 어플리케이션이다.

키워드: 캡스톤디자인(Capstone Desing), 공룡펫(Dinosaur-Pet), 앱(App)

I. 기획 의도

본 작품은 아이들이 공룡에 대한 애착과 상상에 많은관심과 흥미를 가진다는 사실에 착안하여 공룡알을 키우는 지식게임 앱을 개발하고자 한다. 본 앱은 공룡이 태어난 시점에 의거하여 공룡알을 부여한 후, 공룡에 대한 문제풀이가 지속되거나 많은 시간이 지날수록 점점 더 크게 되고, 공룡에 대한 어느 정도의 해박한 지식이 검증되면 새끼가 부화되도록 개발하였다. 새끼가 부화한 다음에도 많은 퀴즈와 더불어 시간이 지날수록 어미로 되는 과정을 앱으로 표현하였으며, 다음과 같은 기획의도를 가지고 개발하였다.



Fig. 1. Purpose of Project

OX퀴즈밖에 없다. 과거에 있던 다마고치 기능을 이용하여 2017년 다마고치 형식으로 24시간을 기준으로 키우고자하는 일이 점점 커지며 다마고치에서 밥을 주는 기능을 만들고자 한다. 공룡에 대한 퀴즈를 풀고 상식을 익히면서 답을 맞추게 되면 알이 부화하는데까지의 시간을 단축시킬 수 있다.

2. 스토리보드

본 앱은 스마트폰을 이용하여 공룡이라는 흥미를 끝만한 주제를 가지고 공부와 퀴즈를 다마고치 형식으로 접목시켜서 아이들에게 공룡지식을 스스로 재미를 느끼면서 더불어 성취감도 함께 쌓게 해주고 싶어 교육용 게임 어플리케이션을 제작하려고 한다. 본 개발 작품의 스토리 보드는 다음 그림2와 같다.



Fig. 2. Stoyboard

II. 스토리보드

1. 국내 동향

공룡학습관, 공룡갤러리, 공룡송 등등 다양한 콘텐츠가 있으며 무료 어플은 콘텐츠가 다양하지 않으며 유료결제를 해야 다양한 콘텐츠를 즐길수 있다. 하지만 공룡에 관한 지식을 얻을수 있는 것은

- **[1단계 공룡 탄생기]** 태초에 공룡이 처음 태어난 시기의 상황을 표현해주고, 알려준다.
- **[공룡탄생 학습 검증]** 1단계의 내용을 학습/복습할 수 있도록 퀴즈를 준다. 만일 어느 정도의 지식이 있다면 다음단계로 진행될 것이며, 지식이 없다면 1단계 내용을 복습하여 보여준다.
- **[2단계 공룡알 탄생기]** 1단계를 통과하면 아주 조그마한 공룡알을 부여한다.
- **[공룡알 학습 검증]** 각종 다양한 공룡알에 대한 정보와 지식을 부여하고, 지식 검증 후에 알이 조금씩 자라는 과정을 볼 수 있도록 설계한다. 어느 정도 자라면 다음 단계로 이동하며, 그렇지 않으면 학습을 복습하는 방향으로 feed-back한다.
- **[3단계 공룡알 부화기]** 2단계를 통과하면 공룡알이 새끼알로 부화하는 단계이다. 이때 제시될 내용은 공룡의 다양한 새끼와 관련된 환경, 배워야 할 항목들에 대한 학습이 이루어진다. 물론 이 단계에서도 다양한 형태의 지식 검증이 이루어지며, 다음 단계로 진행될 지 여부를 가리게 된다.
- **[4단계 공룡 성장기]** 3단계를 통과하면 공룡의 성장에 대한 질문과 답변이 이루어진 후 다음 단계의 진행여부를 결정한다.
- **[5단계 공룡 적응기]** 4단계를 통과하면 공룡의 사회생활 및 환경에 대한 내용을 다룬다. 또한 이 단계에서 공룡들의 환경에 대한 다양한 지식을 얻을 수 있고, 검증을 통하여 다음단계의 여부를 결정한다.
- **[6단계 공룡 죽음]** 5단계를 통과하면 공룡의 죽음과 멸종 등의 정보를 다루며, 공룡화석에 대한 내용을 다루게 된다. 따라서 이 단계에서는 공룡이 사라지는 환경 및 현실에 대한 반영 등을 다룰 것이다.

3. 타겟 설정 및 컨셉

글을 어느 정도 읽을 줄 알며, 이해할 줄 아는 초등학생(7세-13세), 서브타겟: 부모와 함께 교육용 어플리케이션으로 활용하는 유아와 공룡에 대한 관심이 있으며, 다마고치에 대한 향수가 있는 30-40대를 타겟으로 설정하였다. 게임적인 요소와 교육 콘텐츠를 결합한 학습프로그램인 G러닝은 최근 교육적 효과가 뛰어난 것으로 알려졌는데다 스마트기기의 보급으로 점차 시장에서의 그 수요가 증가할 것이며 아이들에게 창의력을 갖고 자기주도적으로 학습을 할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 효과적인 유아교육 앱이 활성화되고 있다.

III. 구현 및 기대효과

1. 구현

본 어플리케이션은 다음 그림 3과 같다.



Fig. 3. Result of Implementation

2. 기대효과

유아나 어린이들의 상상의 동물인 공룡을 키우고 동행하는 방법을 전해주고자 한다.

공룡알이 빨리 자라는 것을 희망하는 어린이의 호기심을 자극함으로써 공룡에 대한 해박한 지식을 얻을 수 있도록 기획하고자 한다. 생소하고 어렵게 느껴졌던 공룡에 대해 친근감 있고 재미있게 알려주고자 한다.

공룡에 대한 지식을 스스로 혹은 호기심을 활용한 학습효과를 거둘 수 있도록 개발될 것이다.

공룡 그밖에 현재도 멸종되어 가고 있는 생명들이 있다는 것을 알려주고 공룡이 알에서부터 태어나면서 기르는 과정을 통해 생명의 소중함을 느낄 수 있게 한다.

REFERENCES

- [1] Google Play, available at <https://play.google.com>
- [2] App Store, available at <https://itunes.apple.com>