대화 정리본 — 교사의 아이디어와 판단

「캡슐몬 뽑기」 제작 과정 · 응모자 심재희 · 전국민 AI 활용 공모전 교육·학습 분야

> 이 문서는 같은 zip에 든 Claude 대화 원문 두 개에서 **교사가 한 말만** 뽑아 읽기 쉽게 다듬은 것이다. 줄임말·오타·구어체만 고쳤고 내용은 바꾸지 않았다. 각 항목의 시각(한국 시간)으로 원문에서 그대로 찾을 수 있다. 오른쪽 칸은 그 지시가 어떤 판단이었는지를 덧붙인 설명이다.
> · 1부: 첫 제작 — 2026년 9월 30일 ~ 10월 1일 (원문: **1_첫제작** 폴더)
> · 2부: 국어·2세대 업데이트 — 2026년 10월 26일 (원문: **2_업데이트** 폴더)
> ★는 교사가 먼저 낸 아이디어다.

1부. 첫 제작 (9월 30일 ~ 10월 1일)

① 방향 정하기

시각	교사의 말 (다듬음)	어떤 판단인가
9/30 10:37	★ 공개된 수학 웹앱(10 만들기 인형뽑기)을 분석하고, 디자인·완성도·내용을 개선한 업그레이드판을 만들어 보자. 먼저 계획부터 세워 달라.	좋은 사례를 찾아 출발점으로 삼고, 바로 만들기보다 계획을 먼저 요구함
9/30 10:40	★ 포켓몬 도감을 채우는 느낌의 뽑기로 하고 싶다. 그래픽은 어설픈 3D보다 '소드·실드' 같은 카툰 렌더링 느낌으로. (이후 AI의 저작권 안내에 따라 캐릭터는 모두 오리지널로 만듦)	아이들이 계속 하고 싶게 만드는 '수집' 동기와 화면 분위기를 직접 정함
9/30 11:06	1차 피드백: ① 뽑기 화면이 너무 멀다 ② 집게 위치를 표시해 주니 너무 쉽다. 표시 없이도 감을 잡을 수 있게 화면 각도를 바꾸자 ③ 집게발이 캡슐 안으로 겹쳐 들어간다 ④ 전체 그래픽은 원하는 느낌이 맞다 ⑤ 캐릭터 디자인이 너무 단순하니 다양하게.	난이도(너무 쉬우면 재미가 없음)까지 고려해 시제품을 항목별로 평가

② 교육적 설계

시각	교사의 말 (다듬음)	어떤 판단인가
9/30 13:39	★ 수학과 교육과정 문서를 기준으로 하자. 학생에게는 '1학년 1학기, 1학년 2학기...'처럼 쉽게 보여 주고, 안에서는 학기별 연산팩(예: 3학년 1학기 = 두 자리 수 덧셈·뺄셈, 곱셈구구, 두 자리×한 자리)으로 나눈다. 학년은 기본 추천값일 뿐이고, '2학년 복습', '곱셈 집중'처럼 교사나 학생이 수준을 바꿀 수 있게 한다.	교육과정에 맞추되 학년에 묶지 않는 설계. 느리거나 빠른 학생 모두를 고려함
9/30 13:39	★ 처음 화면에서 학번 6자리(3학년 7반 1번 → 030701)만 입력해 들어간다. 이름과 학교명은 받지 않는다.	학생 개인정보를 수집하지 않는 구조를 교사가 먼저 정함
9/30 13:52	① 학번만으로 들어가기 ② 기록은 그 기기에만 저장하기 ③ 여러 번 풀어도 같은 문제가 많이 나오지 않게 문항 수를 늘리기.	서버에 학생 기록을 올리지 않음 · 반복 학습에서 문제가 금방 바닥나지 않게 함
9/30 14:41	★ 목장의 시간은 실제 시간이 아니라 1시간을 하루로 하자. 아이들은 학교에서 하니까, 들어갈 때마다 어떤 날은 자고 있고 어떤 날은 밥을 먹고 있게.	학교 수업 시간이라는 실제 사용 환경에 맞춘 설계

10/1 13:02	집게 조준 링은 켜고 끌 수 없게 해 달라.	쉬운 길을 막아 뽑기의 재미와 공정함을 지킴
10/1 13:11	★ 틀린 문제를 다시 풀면 코인을 받지 못하게 해야 한다.	오답 복습은 시키되 보상을 노린 반복은 막는 학습 설계

③ 게임성 설계

시각	교사의 말 (다듬음)	어떤 판단인가
9/30 13:59	게임성을 높이려면 홈 화면을 예쁘게 꾸미고, 잡은 몬스터를 도감 말고도 어떻게 활용할지 먼저 고민해 보자.	만들기 전에 아이디어 단계부터 논의
9/30 14:02	3번 아이디어는 별로다. 다시 생각해서 여러 개를 제안해 달라.	AI의 제안을 그대로 받지 않고 걸러 냄
9/30 14:17	★ 목장으로 가면 내가 잡은 몬스터들(같은 몬스터는 최대 3마리)이 돌아다니고 밥 먹고 자는 모습을 볼 수 있게 하자. (AI가 제안한 캡슐 합성기에 대해) 같은 몬스터 3마리를 합성하면 뽑기 기계 안에 특별 캡슐이 생기게. 특별 캡슐은 특별한 개체·전설 확률을 높이되 둘 다 100%는 아니게.	수집한 결과를 볼 수 있는 공간을 직접 고안하고, 중복을 가치로 바꾸는 규칙을 구체화
9/30 14:41	탐험에서 돌아올 때 보상이 너무 넉넉하면 안 된다. 완전히 무작위이되 콘텐츠가 금방 소모되지 않게 조절하자.	보상이 넘치면 학습 동기가 떨어진다는 점을 고려한 균형 조절
10/1 08:56	응원단은 빼고 탐험만 만들자. 보상은 아주 조금만 더 주고, 결과는 완전 무작위로.	기능을 덜어 내는 결정
10/1 09:03	캡슐과 기계 디자인을 더 예쁘게, 여러 콘셉트로. 단, 캡슐 겉모습에 몬스터의 속성이 드러나면 안 된다.	겉모양으로 골라 뽑을 수 없게 해서 뽑기의 공정함을 지킴

④ 품질 검수

시각	교사의 말 (다듬음)	어떤 판단인가
9/30 11:18	원본 앱의 물리 엔진은 아주 훌륭하니 그 수준을 살려 달라. 지금은 물리 엔진이 없는 수준이다. 그리고 정면 시점에서 집게를 끝까지 뒤로 보내면 집게가 안 보인다.	직접 해 보고 구체적인 문제 상황을 짚음
9/30 11:30	집게발이 아직도 캡슐을 파고든다. 원인을 찾아서 제대로 고쳐 달라.	겉만 고치지 말고 원인을 찾으라고 요구 → AI가 수십 번 자동 측정으로 원인 6가지를 찾아 해결
9/30 11:54	캡슐 가운데의 검은 띠가 왜 캐릭터에도 남아 있나.	화면을 보고 세부 오류 지적
9/30 11:58	지금 디자인은 도형을 붙인 수준이다. 더 높은 완성도로 만들 수 있나.	캐릭터 완성도 기준을 높임
9/30 14:17	홈 화면은 마음에 들지만 몬스터에 비해 배경이 너무 떨어진다. 로그인 창이 너무 커서 몬스터들이 노는 모습이 가려진다.	화면 전체의 균형을 봄

9/30 16:43	(화면 녹화를 보여 주며) 목장 완성도가 엉망이다. ① 모닥불이 불처럼 안 보인다 ② 캐릭터가 도형 공간에서 튀기만 한다 ③ 연못에 물결이 없다 ④ 집이 도형 모양이다 ⑤ 가장 중요한 건 캐릭터가 물·집·서로를 그냥 통과한다 ⑥ 물리 규칙을 적용할 방법을 찾자. **고치기 전에 먼저 의논하자.**	녹화로 문제를 정리해 전달하고, 수정 전 논의를 요구
10/1 08:51	만들기 전에 생길 수 있는 버그와 문제를 먼저 대화로 짚어 보자.	사전 점검을 습관화
10/1 09:57	이제 집게가 물리 규칙을 어기는 부분을 찾아서, 게임성과 물리 규칙을 함께 보완하자.	재미와 현실감을 같이 맞춤

⑤ 그림 제작 분업

시각	교사의 말 (다듬음)	어떤 판단인가
9/30 12:07	캐릭터 12마리 콘셉트 아트를 한 장으로 뽑을 수 있게 이미지 생성용 프롬프트를 자세히 달라. 영어가 더 정확한가?	Claude는 프롬프트, ChatGPT는 그림 — 도구별 역할을 나눔
9/30 14:54	나무 그래픽이 떨어지니 먼저 해결하자. 프롬프트를 주면 이미지를 뽑아 오겠다.	부족한 부분을 그림 에셋으로 보완
10/1 10:48	앱이 그렇게 복잡하지 않으니 설명서는 최대 4장으로 줄이자. 한글 문구가 어색하거나 깨지지 않게 강조하는 프롬프트로.	사용자(아이)에게 맞는 분량으로 줄임

⑥ 공개와 개선

시각	교사의 말 (다듬음)	어떤 판단인가
10/1 10:30	2세대는 나중에 하고, 이제 웹앱으로 공개 배포하자.	우선순위 결정 — 먼저 교실에서 쓸 수 있게
10/1 11:04	사용설명서 그림을 넣어 두었다. 웹 설명서와 인쇄용 PDF로 묶고, 게임 안에 설명서 버튼을 넣어 달라.	교사·학부모·학생 모두를 위한 안내
10/1 11:21	업데이트할 때마다 직접 올리지 않도록 GitHub를 연결하자.	계속 고쳐 나갈 수 있는 구조를 만듦
10/1 11:48	교사 커뮤니티(인디스쿨)에 공개하려 한다. 소개 문구와, 우리 디자인을 넣은 QR 코드를 만들어 달라.	다른 교실과 나눔
10/1 12:34	같은 기기에서 하면 저장이 잘 되나? 업데이트하면 저장 데이터가 날아가지 않나?	학생 기록 보호를 먼저 확인
10/1 13:18	항상 떠 있는 도감이 뽑기 화면을 가린다는 의견이 있다. 눌렀을 때만 펼치자.	사용자 의견 반영
10/1 13:56	(외부 검토 의견 — 백업 기능 부재, 'PROTOTYPE' 표시, 포켓몬 용어 — 을 보여 주며) 이렇게 고칠 점을 받았는데 어떻게 생각하나?	외부 의견을 그대로 따르지 않고 AI와 함께 검토
10/1 14:09	1·2·3번을 진행하고, '이로치' 대신 '특별한 개체'라는 말을 쓰자.	선별해 반영 · 아이들에게 낯선 게임 은어를 우리말로 바꿈 (1.13)

2부. 국어·2세대 업데이트 (10월 26일)

시각	교사의 말 (다듬음)	어떤 판단인가
10/26 09:41	★ 업그레이드가 필요하다. 사자성어 초성 맞히기, 속담 빈칸 채우기, 비문학 지문을 읽고 4지선다 풀기 같은 여러 유형을 넣고 게임성도 높이자. 아이디어를 달라.	수학에서 국어로 과목을 넓히는 방향과 문제 유형을 교사가 정함
10/26 09:44	1단계(국어 탭 + 사자성어·속담·비문학)부터 만들자.	단계별 진행
10/26 11:02	★ 비문학 지문을 300개 정도로 늘리되 품질이 떨어지면 안 된다. 그다음 커밋하고 배포.	양과 질의 기준을 함께 제시
10/26 11:21	게임성 부분도 반영됐나?	처음 논의한 내용이 빠지지 않았는지 점검
10/26 11:24	★ 캡슐몬 2세대를 계획하자. 1세대를 10마리 이상 모으면 2세대 캡슐 기계가 열리는 방식으로.	장기 목표를 주는 해금 구조를 고안
10/26 11:47	★ 기계는 새로 세우지 말고 바꿔 쓰자. 해금 조건은 도감 10칸. 수학·영어·국어 어느 과목에서 해금해도 바꿀 수 있어야 한다. 콘셉트 그림은 Codex로 직접 뽑아 참고하고, 1세대의 완성도와 그림체를 이어받아야 한다.	과목 간 공정성과 그림체 일관성의 기준을 정함
10/26 12:03	카드·미션·2세대까지 한꺼번에 커밋하고 배포.	배포 시점 결정
10/26 12:06	사용설명서에 2세대 기계·해금·새 진화 조건 설명을 넣고 배포.	새 기능마다 안내를 함께 갱신
10/26 12:10	★ 다음으로 속담 서바이벌(하트 3개)과 60초 타임어택 모드를 만들자.	도전 모드로 반복 학습에 긴장감을 더함
10/26 12:31	업데이트 과정을 녹화해 달라. AI로 만들고 고쳐 왔다는 증거 자료를 만들어야 한다.	제작 과정을 투명하게 남김