

5. 추가 Maker 브리핑

처음 세 가지 활동을 완료하는 대로 동일한 Maker 디자인 프로세스를 사용하여 아래에 열거된 활동을 하나 이상 시도해 보십시오.

1. 테이블톱 게임

게임은 재미있을 뿐 아니라, 새 친구를 만들거나 새로운 아이디어를 전파하고 공유하는 등 활용도가 매우 큽니다. 또한 종류도 다양해서 미니 스포츠 게임, 문제 해결 퍼즐, 오늘 수업 중에 배운 내용을 암기하는 데 도움이 되는 게임 등 예를 들자면 끝도 없을 것입니다.

2. 그림 그리기 기계

요즘 다이어그램을 그리거나 그림을 인쇄할 수 있는 메커니즘과 기계가 주변에서 많이 눈에 띕니다. 이러한 장치는 반복되는 패턴을 그리거나 추상화를 창작하기 위한 용도로 흔히 사용됩니다.

3. 착용형 기기

이른바 웨어러블 테크놀로지라 불리는 착용형 기기가 일상 생활 속에서 점점 많이 사용되고 있습니다. 착용형 기술의 예로는 건강 모니터, 뇌파 조종식 및 제스처 조종식 장치, 인비저블 테크놀로지, VR 헤드셋, 스마트 워치 등을 꼽을 수 있으며, 쇼핑 대금을 결제하거나 항공기 탑승권을 보여주는 등 여러 상황에서 활용됩니다. 이러한 기술은 이미 수많은 제품으로 구현되어 있습니다.