

Introduction

App development is broken. Designers build beautiful designs and prototypes, developers spend months to bring it to life on multiple platforms, and what we're left with are unsatisfactory results that are expensive and hard to iterate on.

현재 앱개발과정은 완전히 비능률적이다. 디자이너들이 멋진 디자인과 프로토타입을 해 놓으면 개발자들은 그것들을 바탕으로 수개월에 걸쳐 여러 플랫폼에서 작동할수 있는 앱을 만들기 위해 각각의 플랫폼에서 제공하는 툴들을 이용해 처음부터 다시다 개발을 해주어야한다. 그러고도 결국엔 그리 만족스럽지 않은 결과를 보는 경우가 허다하고, 전체 과정에 너무나 많은 돈과 리소스, 시간이 낭비되는 되다가, 수정을 할것들이 생기면 그 부분들도 만만치 않다.

Fuse is a fast-growing company that is tackling this problem head-on by creating a revolutionary real-time workflow for designers and developers. By building a powerful UX engine specifically designed for smooth, 100% native, GPU-powered user experiences, and coupling that with a revolutionary real-time workflow, we get true cross-platform without any compromises. This allows teams to build more beautiful native apps for iOS and Android, and makes the entire process faster, easier, and a heck of a lot more fun!

퓨즈는 이러한 현 앱개발의 가장 큰 문제점들에 대한 해결책으로 디자이너와 개발자간의 실시간 워크플로우를 향상시켜주는 혁신적인 기술을 제공하는 회사이자 제품이다. 엄청나게 파워풀한 UX 엔진덕에 자연스러운 애니메이션과 동작들, 100% 네이티브하게 돌아가고, GPU 파워드된 기술로 만들어져서 나올수 있는 멋진 사용자 경험과 퍼포먼스에 중점을 두고 만들어진 진정한 의미의 크로스플랫폼 개발툴이다. 그래서 퓨즈는 디자이너와 개발자 팀들이 한세트의 코드로 iOS와 Android플랫폼 둘다에서 아름답게 돌아가는 네이티브 앱을 만드는 과정을 더 빠르고, 쉽고, 그리고 재미나게 해준다.

Objectives (목표):

- Students are to explore their creativity and come up with their own mobile app idea
학생들은 본인들의 창의력을 이용해 모바일 앱 아이디어를 만들어낸다
- Be able to realize their idea and build an actual app with Fuse for both iOS and Android
(The app can eventually be placed on the application stores if the students desire)
본인들이 상상해낸 아이디어를 바탕으로 퓨즈를 이용해 실제 앱을 만들어낸다
(만들어진 앱은 학생들의 의향에 따라 앱스토어에 올릴수 있다)
- Throughout this process, students will learn how the entire app development process works in the real world
이 과정을 통해 학생들은 프로페셔널세계에서 일어나는 앱개발과정 전체를 경험해볼수있는 기회를 갖는다

NOTE: If the quality of the app is great, Fuse would love to place the app as an example on fusetools.com with credit to the students and the school upon agreement from them
만들어진 앱이 멋지면 퓨즈의 사이트에 예제앱으로 올리고 학생들과 교수님의 동의하에 서울대 학생들이 제작했다는 내용을 같이 올린다

Prerequisites (대상)

- A desire to build a mobile app with real-world applicability

실생활에서 유용할 앱을 만들어 보고 싶다

- Some computer science background is recommended
컴퓨터공학을 공부해왔다
- Familiarity with JavaScript/markup is helpful, but not a hard requirement
자바스크립트나 마크업을 좀 알고 있으면 도움이 되지만 꼭 필요하지는 않다
- English communication skills (Be able to understand the presentations given by the Fuse team. Be able to communicate in written English on Slack)
영어로 소통이 될수있어야한다. 퓨즈의 본사는 노르웨이의 오슬로에 지사는 미국의 팔로알토에 있기 때문에 학생들을 리드해줄 엔지니어들은 영어로 소통이 가능하다. 대화 실력이 유창할필요는 없지만 리드 엔지니어들이 하는 발표를 이해할수 있어야하고 슬랙채널을 통해 채팅을 할수있어야하므로 글로써 대화를 할수 있어야한다.

Suggested schedule

스케줄 부분은 링

3월 3일	kickoff + intro to Fuse
3월 6일 -3월 10일	App concept
3월 13일 - 3월 24일	Planning/prototyping
3월 27일 - 5월 19일	Development
5월 22일 - 6월 9일	Polish/wrap-up

Key dates/highlights

- **3월 3일 - Introduction/kickoff workshop**
 - We'll start with an introductory kickoff/workshop where students will learn about Fuse and the ideas and technical details behind it. All along the way, we'll get live, hands-on experience working with these tools, on our devices, fully native, in real-time
kickoff때는 학생들에게 간단히 퓨즈 전반의 아키텍처를 설명하고 실시간으로 간단한 코딩을 통해 퓨즈로 어떻게 앱을 만드는지 보여준다
 - The students will be expected to come up with an app concept they'd like to implement. We'll review them all during our next session
학생들은 발표를 보면서 자신이 만들어보고 싶은 앱에대한 아이디어를 생각해본다. 다음번 세션에서는 학생들의 아이디어를 퓨즈팀과 함께 리뷰한다
- **3월 13일 - App concept presentation/review**
 - Here we will provide feedback to the students to ensure the app concept is realistic and get the students started on requirements/planning
학생들이 자신이 구상한 앱아이디어를 퓨즈팀과 함께 검토하고 이 아이디어를 한 학시동안 구체화 시킬수 있는지에 대한 피드백을 받는다. 피드백에 맞추어 학생들은 다음 수업까지 프로젝트 계획을 준비한다
- **3월 27일 - Requirements/planning presentation/review and development kickoff**

- Check-in where we'll make sure the students are on track to start bringing their concepts to life
학생들의 계획을 발표하고 퓨즈팀은 학생들이 순조롭게 프로젝트를 시작할 수 있도록 돕는다
- **4월 22일 - Development check-in**
 - Mid-development, we'll do a quick check-in with the students to ensure their projects are moving forward in a satisfactory manner
개발의 중간정도 단계 체크인. 학생들이 얼마만큼 왔는지 프로젝트 진행상태를 확인한다
- **6월 3일 - Final app presentation/wrap-up**
 - Final check-in where we make sure the students are ready to present what they've made and offer last minute design/implementation reviews
마지막 체크인. 학생들이 자신들의 앱을 발표할 수 있도록 마지막 정리과정을 체크해보고 도움을 준다

Remarks (알아들 사항)

- The students should try to use the community (Forum & Slack) as much as possible when they run into issues. (Kristian will be available if needed, but we would like the students to be visible in the community)
학생들은 퓨즈 포럼과 슬랙의 퓨즈 커뮤니티 채널들을 통해 실시간으로 자주 채팅을 할 수 있다. 질문 사항이나 요구 사항을 엔지니어리드인 제이크와 크리스티앙에게 직접 연락해 상의할 수도 있다.
- Forum: <https://www.fusetools.com/community/forums>
- Slack: <https://fusecommunity.slack.com>
- Maintain a repo on github (or other) where we can check up on development progress
리포지토리는 퓨즈팀이 언제든지 확인해 볼 수 있도록 깃허브에 올려서 사용한다

More Info

www.fusetools.com

www.fusetools.com/docs

www.fusetools.com/examples

www.fusetools.com/community/forums