

## 숙제 3

SNU 046.016 컴퓨터과학이 여는 세계, 2016 봄

기한: 6/7(화) 11:00

두 개의 숙제를 따로 제출합니다.

### Exercise 1 [50점] “Part IV, 느낀 점/상상하게 된 것”

교재 5장과 강의 그리고 다음의 자료를 읽고 “내가 느낀 점과 상상하게 된 것”을 씁니다. 논술 형식:

- 2면 이내
- 반드시 양면출력(즉, A4용지 1장 이내). 제목/학번/이름 잊지마세요. 본문은 두괄식으로 씁니다.

자료:

- 교재 5장 + 강의내용
- *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World* [누구나 게임을 한다], Jane McGonigal (중앙도서관)
- 한국형 디지털 스토리텔링: [리니지2] 바츠 해방 전쟁 이야기, 이인화 (특히 4부) (중앙도서관)
- *Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information*, Frank Pasquale (중앙도서관)
- Google “when algorithms discriminate” (New York Times)
- Google “open data algorithmic regulation” (Beyond Transparency, Tim O’Reilly)
- Google “how computing can help art historians” (New York Times)
- Google “computer invents new scientific theory without” (International Business Times)
- Google “big thinking in small pieces” (CMU News)
- Google “moon landing equivalent for robots” (MIT Technology Review)
- Google “how consumers can use big data” (Wall Street Journal)

□

**Exercise 2** [50점: 팀프로젝트] “소프트웨어 상상”

강의와 숙제에서 자극받았다면, 여러분 주변에서 만들고 싶은 소프트웨어를 상상할 수 있을 겁니다.

프로젝트 팀당 하나 이상의 소프트웨어를 구상해서 제출하세요. 프로젝트 팀(3명) 구성은 과목 홈페이지에 공지됩니다.

구상한 소프트웨어마다 제출 형식은:

- 이름: 소프트웨어 이름, 팀원 3명의 학번/이름.
- 하는일(10점): 그 소프트웨어가 하는 일을 설명하세요.
- 동기(30점): 그 소프트웨어를 상상하게 된 이유를 설명하세요.
- 준비물(10점): 그 소프트웨어를 실현하는 데 필요한 것이 무엇일 지(돈, 컴퓨터, 사람 제외) 일별해 보세요. 예를들어, 어떤 데이터가 필요한지, 어떤 지식이 필요할지.
- 양은 2면 이내, 반드시 양면출력(즉, A4용지 1장 이내). 본문은 두괄식으로 씁니다.

학생들은 소속팀에서 제출한 소프트웨어 구상안들의 평균점수를 받습니다. □