

숙제 3

SNU 046.016 컴퓨터과학이 여는 세계, 2017 봄

기한: 6/8(화) 11:00

두 개를 따로 제출합니다.

Exercise 1 [50점: 개인] “Part IV, 느끼고 상상하게 된 것”

교재 5장과 강의 그리고 다음의 자료를 읽고 “내가 느끼고 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
- 중앙도서관에 비치된 [지정도서] 5권
- 과목 홈페이지에 매달린 [참고 읽을꺼리] 8편

□

Exercise 2 [150점: 팀]

팀 당 하나 이상을 구상해서 제출하세요. 한 팀은 3명이고, 팀 구성은 과목 홈페이지에 공지됩니다.

- 구상할 것은 아래 두 가지 중에서 선택합니다.
 - “눈을 떠라” 우리 주변의 문제를 해결하는 데 컴퓨터/스마트폰 소프트웨어를 이용해서 무엇이 가능할까? 반드시 개인적으로 본인들이 관찰하거나 겪은/겪을 사회적인 문제를 선택해야 한다.
문제를 해결하는데 컴퓨터-소프트웨어 만으로 해결가능하지 않다면 다양한 인문-사회적인 디자인 부품이 모두 포함되는 것이 필요할 수 있다. 경계없이 뒤지고 궁리하고 컴퓨터 소프트웨어가 참여하는 해결책을 디자인해보라.
 - “작가가 되라” 교과서나 수업 참고자료의 한 쪽지에서 영감을 얻어, 소설이나 영화나 드라마를 상상하고 그 시나리오를 스케치하라.
반드시 교과서나 참고자료의 어느 쪽지가 촉매가 되었는지 밝히고, 그 쪽지들을 촉매로 이야기를 상상하고 스케치하라.

제출 형식:

- 소프트웨어 구상의 경우
 - 이름: 소프트웨어 이름, 팀원 3명의 학번/이름.
 - 동기(100점): 주변의 어떤 사회적인 문제를 해결하려는 것인지 설명.
 - 하는일과 준비물(50점): 그 소프트웨어가 하는 일을 설명하고 그런 소프트웨어를 실현하는 데 필요한 것이 무엇일 지(돈, 컴퓨터, 사람 제외) 일별.
 - 양은 2면 이내, 반드시 양면출력(즉, A4용지 1장 이내). 본문은 두괄식으로.
- 시나리오 구상의 경우
 - 이름: 시나리오 이름, 팀원 3명의 학번/이름.
 - 촉매 쪽지(50점): 강의 관련 어떤 자료의 어디에 있는 내용이 계기가 되었는지.
 - 본문(100점): 자유 양식.
 - 양은 2면 이내, 반드시 양면출력(즉, A4용지 1장 이내).

점수: 팀원들은 같은 점수를 받습니다. 그 점수는 소속 팀에서 제출한 구상 안들의 평균점수입니다. □