

# <책 프로젝트 계획안>

9조 김건운, 이연호, 최준호

## I. 400년의 축적: 알게 된 것/ 모르겠는 것/ 느낀 것

개괄: 알게 된 것/모르겠는 것/느낀 것을 팀원 3인이 각자 나누어 글을 작성한다.

1. 알게 된 것
2. 모르겠는 것
3. 느낀 것

## II. 시 사냥

개괄: 강의나 교과서에서 설명한 개념을 일상어로 함축적으로 통찰력 있게 표현한 시 구절이나 노래 가사를 찾자. 그렇게 사냥한 것들을 메뉴판 형식으로 준비하자. 메뉴판에는 찾은 시 구절과 노래 가사가 있고 해당하는 교과목 내용이 한 단락씩 부연되어있다.

시 구절 대신 랩/힙합 음악의 가사를 제시할 것이다. 그 이유는 힙합 음악의 서사가 다른 장르보다 비교적 다양하기 때문이다. 다양한 서사를 다루는 힙합 음악의 가사를 인용하여 분석하면 독자의 읽는 재미를 증진시킬 수 있을 것이다. 메뉴판에는 총 십여 개의 노래 가사를 표기할 것이고, 최대한 다양한 서사의 음악을 다룰 것이다.

1. 서론
  - 1.1. 시 사냥의 전개 방식에 대한 소개
  - 1.2. 가사를 인용할 노래 소개
2. 본론
  - 2.1. 메뉴판 제시
  - 2.2. 메뉴판의 가사 분석
3. 결론
  - 3.1. 시 사냥의 의의
  - 3.2. 힙합 음악의 문학적 가치

## III. 선거법 개정

개괄: 2019년 선거법이 개정됨에 따라 2020총선부터 선거에 참여할 수 있는 나이가 만18세 이상이 되었고 준연동형 비례대표제가 도입되는 등 공직 선거에 다양한 변화가 생겼다. 그러나 일반 대중 가운데 이에 대해서 정확히 아는 사람이 거의 없는 듯하다.

우리는 선거를 통해 주권자로서의 권리를 행사한다. 그런데 이러한 변화에 대하여 무지하다면 우리는 우리의 권리를 제대로 행사하지 못하는 것이다. 그러한 문제의식을 기저에 두고 글을 작성하고자 한다. 이 글에서는 2020총선이 시행되었으므로 선거법 개정의 목적이 얼마나 잘 달성되었는지, 개정의 악영향은 없는지 훑아볼 것이다.

## 1. 서론

- 1.1. 2019년 선거법 개정 내용에 대한 무지
- 1.2. 민주 시민으로서의 책임과 권리

## 2. 본론

- 2.1. 2019년 선거법 개정의 배경 및 개정 내용
- 2.2. 2019년 선거법 개정과 2020년 총선

## 3. 결론

- 3.1. 총평 및 제언

# IV. 폐북 폐해, 네이 버 네이 늬, 사회망 치는 사회망 서비스

개괄: 지금의 SNS는 "폭주" 알고리즘으로 돌아간다. 우리의 존엄보다는 인간 동물의 속성을 가 능한 이용해서 광고주들의 충실한 먹잇감으로 우리를 몰고 가는 알고리즘. 각자가 보고 싶어하고 듣고 싶어하는 세계 속에 머물고 그렇게 탐닉하게 돕는 닷. 이게 지금의 SNS의 한 모습이다. 이제 는 새로운 솜씨의 SNS가 필요하지 않을까. 우리는 어떤 대안 알고리즘을 고안할 수 있을까?

요즘의 SNS는 광고가 지배해버렸다. 페이스북은 이미 개인 SNS로서의 기능을 거의 상실했으며, 몇몇 유명 페이지, 네이버 카페처럼 운영되는 그룹들만 살아남았다. 인스타그램 또한 SNS로서 활 용되고는 있지만 광고가 피드, 스토리 사이에 많이 섞여있다.

본론: 서론에서 간단하게 소개한 문제점들에 대한 분석, 왜 문제가 되는지 // 그리고 어째서 그 러한 문제점들이 생기고, SNS들이 그런 식으로 몰락하게 됐는지에 대한 분석 // SNS의 광고실태 에 대한 설문조사, 이용자들이 가장 크게 느끼는 문제점 분석 후 SNS가 어떤식으로 발전해야 되 는지에 대한 고찰 // 대안 알고리즘에 대한 숙고 // (ex) 카카오톡 를 생각하며 어떤 식으로 수익 구조를 가져갈 수 있을지에 대해 생각해볼 것

결론: 대안 알고리즘에서 생길 수 있는 문제에 대한 고찰 // SNS에서 광고 등의 문제가 생길 수 밖에 없는 이유에 대해 생각해보며 이런 문제를 어떤 식으로 해결할 수 있을 지에 대해 대한 생각

## 1. 서론

- 1.1. SNS의 과도한 광도로 인한 문제점

## 2. 본론

- 2.1. SNS의 수익구조: 광고가 생길 수 밖에 없는 이유
- 2.2. 현재 SNS들의 광고실태 분석

2.3. 현재 존재하는 SNS들의 몰락에 대한 분석

2.4. SNS 대안 알고리즘 제안

### 3. 결론

3.1. SNS가 앞으로 발전해야 할 방향성 제시 / 고안해 본 알고리즘에 대한 제안

## V, 트위치, 아프리카, 유튜브 등 실시간 스트리밍 서비스/ 영상 업로드 플랫폼에 대한 고찰

개괄: 요즘 TV 시청은 현저히 줄어들고 트위치, 아프리카 등 실시간 스트리밍 서비스를 보는 사람들이 늘어나고, 특히 TV 시청 대신 유튜브 영상을 보는 사람의 수가 크게 늘었다. 그에 따라 공식 TV방송국에서도 유튜브 채널을 개설하고 10-15분짜리 영상을 편집해서 올리는 경우가 많아졌다. 앞으로도 이런 서비스들의 발전은 무궁무진 할 것이다. 따라서 이러한 서비스에 대해 알아보고 앞으로의 전망에 대해 생각해보자.

본론: 실시간 스트리밍 서비스/ 유튜브 채널 등의 발전, 현재 지니는 효과, 앞으로의 발전 가능성과 향후 어떤 모습을 보일지에 대한 내용을 깊이 다뤄보자. // 또, 이러한 서비스들의 발전이 시사하는 바를 생각해보자. // 그리고 이런 서비스들이 발전함에 따라 생기는 이점, 단점들에 대해 생각해보자.

결론: 이러한 서비스들이 편리하고 아주 좋기는 하지만, 그에 따른 단점도 있다는 것 // 그렇다면 이러한 서비스들을 제대로 (좋은 쪽으로) 이용하기 위해서 가져야할 이용자로서의 자세에 대해 생각해보자.

### 1. 서론

1.1. 스트리밍 서비스/ 유튜브에 대한 소개

### 2. 본론

2.1. 스트리밍 서비스/ 유튜브의 발전 (역사)

2.2. 스트리밍 서비스/ 유튜브의 현재 효과

2.3. 스트리밍 서비스/ 유튜브의 발전 가능성, 미래

2.4. 이러한 서비스들의 장점과 단점

### 3. 결론

3.1. 스트리밍 서비스/ 유튜브의 현명한 이용자의 자세 등

## VI. 게임의 역습

개괄: 한국콘텐츠진흥원의 '2019 게임이용자 실태조사' 보고서에 따르면 우리나라 국민 중 65.7%가 게임을 즐긴다고 한다. 버스나 지하철을 통해 이동하는 찰나의 시간에도 사람들이 게임을 하는 모습을 심심치 않게 목격할 수 있는데, 이렇게 잠깐 동안 스트레스를 풀기 위해 게임을 즐기는 사소한 행동이 어떤 대형 연구 프로젝트에 기여할 수 있다면 어떨까? 게임에 참여하는 개개인

은 그저 재미, 스트레스 해소를 목적으로 하지만 이런 사람들이 모이면 궁극적인 목표를 달성하기 위해 수많은 사람들이 참여하는 형태가 만들어질 것이다. 이렇게 게임에 참여하는 사람들이 한 문제를 해결하는 것이 되도록 하는 구조를 고안해보기로 하였다.

## 1. 서론

- 1.1. 군중 지능을 필요로 하는 연구의 조건
- 1.2. 참여자의 동기 부여 방식
  - 1.2.1. 점수제, 대결제, 순위표
  - 1.2.2. 타인의 추천
- 1.3. 게임과 사회 문제

## 2. 본론

- 2.1. 게임 디자인
  - 2.1.1. 방식 1: 로봇 대전 게임, 방 밝히기 게임
  - 2.1.2. 방식 2: 프로듀싱 게임, 인테리어 게임
- 2.2. 광고물/포스터

## 3. 결론

- 3.1. 기대 효과
- 3.2. 총평 및 제언

## VII. 유전 알고리즘

개괄: 수업 시간에 현실적인 비용으로 풀 수 없는 문제들을 푸는 방법으로 ‘무작위’와 ‘통밥’의 개념을 배웠다. ‘무작위’를 통해 정렬된 데이터를 퀵소트할 시 복잡도가 커지는 문제를 해결하였고 ‘통밥’을 통해 최소 비용 경로를 효과적으로 추측할 수 있었다. ‘무작위’와 ‘통밥’을 이용하는 예시로 ‘유전 알고리즘’을 떠올렸고 이를 시작으로 탐구의 폭을 넓혀보기로 하였다.

## 1. 서론

- 1.1. 유전 알고리즘의 개념
- 1.2. 다양한 용어 정리

## 2. 본론

- 2.1. 유전 알고리즘을 사용한 머신러닝의 예
- 2.2. 간단한 유전 알고리즘의 구현

## 3. 결론

- 3.1. 총평 및 제언