

기말 프로젝트

SNU 046.016 컴퓨터과학이 여는 세계, 2018 봄

기한: 6/12(화) 11:00

Exercise 1 [100점: 팀]

팀 당 하나 이상을 구상해서 제출하세요. 구상할 것은 아래 두 가지 중에서 선택합니다. 팀원들은 같은 점수를 받습니다. 그 점수는 소속 팀에서 제출한 구상 안들 중 최고점수입니다.

- “눈을 떠라”: 우리 주변의 문제를 해결하는 데 컴퓨터/스마트폰 소프트웨어를 이용해서 무엇이 가능할까? 경계없이 뒤지고 궁리하라. 그리고 컴퓨터 소프트웨어가 참여하는 해결책을 디자인해 보라.
 - 요구조건: 반드시 개인적으로 본인들이 관찰하거나 겪은/겪을 개인적인 혹은 사회적인 문제를 선택해야 한다.
 - 해결방법: 선택한 문제를 해결하는데 컴퓨터-소프트웨어만으로 해결가능하지 않다면 다양한 인문-사회적인 디자인 부품(광고, 출판, 캠페인을 통한 다양한 방식의 운동등)이 모두 포함되도 좋다.
- “작가가 되라”: 강의 내용에서 영감을 얻어, 소설이나 영화나 드라마나 노래를 상상하고 그 시나리오나 노래를 스케치하라.
 - 요구조건: 반드시 교과서/참고자료/숙제의 어느 쪽지가 촉매가 되었는지 밝히고, 그 쪽지들을 촉매로 이야기나 노래를 상상하고 스케치하라.

제출 형식:

- “눈을 떠라”
 - 이름: 프로젝트 제목, 팀원 3명의 학번/이름.
 - 동기(60점): 주변의 어떤 사회적인 문제를 해결하려는 것인지 설명.
 - 하는일과 준비물(40점): 그 소프트웨어가 하는 일을 설명하고 그런 소프트웨어를 실현하는데 필요한 것이 무엇일 지(돈, 컴퓨터, 사람 제외) 일별.
 - 양은 2면 이내, 반드시 양면출력(즉, A4용지 1장 이내). 본문은 두괄식으로.

- “작가가 되라”

- 이름: 시나리오나 노래 제목, 팀원 3명의 학번/이름.
- 촉매 쪽지(40점): 강의 관련 어떤 자료의 어디에 있는 내용이 계기가 되었는지.
- 본문(60점): 자유 양식.
- 양은 4면 이내, 반드시 양면출력(즉, A4용지 2장 이내). 노래의 경우 유튜브에 올린 음원.

□