

# 멀티미디어 프로젝트

## - 2010년 1학기 -

숙명여대  
멀티미디어과학전공  
담당교수 이종우

## 목표

- 졸업작품의 개발완료
  - 2010년 9월말 졸업작품전시회 대상
  - 이번 학기말에 최소한 프로토타입이 완성되어야 졸작 통과 가능
- 팀 프로젝트 및 발표/프리젠테이션의 경험 습득
  - 프로젝트 진행 방식 및 팀워크를 통한 협업 능력 배양
  - 발표 자료의 작성, 프리젠테이션, 데모 요령
- 팀 워크를 통한 협업 능력 배양

## 일정

- 2010/03/1<sup>st</sup> Week : 강의 소개 & 지도교수 선정
- 2010/03/2<sup>nd</sup> Week: 지도교수와 협의 후 주제 선정
- 2010/03/3<sup>rd</sup> Week : 제안서 발표
- 2010/04/12(6<sup>th</sup> Week) : 1차 중간 발표
- 2010/05/03(9<sup>th</sup> Week) : 2차 중간 발표
- 2010/05/24(12<sup>th</sup> Week) : 1차 최종 발표
- 2010/05/31(13<sup>th</sup> Week): 2차 최종 발표
- 2010/06/18(15<sup>th</sup> Week) : 기말 제출물 제출
- 2010/09/초: 최종 심사
- 2010/09/말: 졸업전시회

## 기타 일정

- 특강 참석
- 선배들의 졸업 전시회 참가

## 주제 선정을 위한 조언

### ■ 모바일 용 콘텐츠 개발

- 평소 모바일 기기를 사용하면서 필요하다고 생각했던 솔루션을 설계하고 구현

### ■ 데스크탑 용 멀티미디어 콘텐츠 개발

- 고성능 컴퓨팅 기기가 필요한 솔루션을 설계하고 구현

### ■ 시스템 관련 기술 습득

- 멀티미디어 임베디드 시스템 구현 기술 습득

## 주제 선정을 위한 조언 (계속)

### ■ 주제 선정 시 유념 사항

- 졸업작품의 목적은 기술 및 실무경험의 습득
  - 신기술도 좋지만 기존 기술의 활용/적용이면 바람직
  - 나름대로의 (기술적용) 아이디어가 있으면 환영
  - 기술 추세에 따라 인터넷/모바일 연동 소프트웨어 권장
  - 콘텐츠 위주의 과제의 경우 콘텐츠 소스 확보가 가능한지 확인바람
- 너무 큰 규모의 과제는 금물
  - 새로운 아이디어의 경우 단순할수록 바람직
- Standalone 소프트웨어 보다는 Networked 소프트웨어를 권장함!

## 성적 평가 방법

- 출석 : 40%
  - 정규/비정규 일정 참석률
  - 지도교수와의 미팅(주 1회) 참석률
- 제안서/중간/최종 발표 달성도 : 30%
  - 일정 준수 정도 / 목표 달성도 / 주제 변경 타당성
  - 구현 달성도 / 시현 가능성
- 지도교수 30%

## 학기말 제출물

- 발표자료
  - 제안서, 중간발표, 최종발표
- 주 1회 이상의 지도교수 면담기록부
- 프로젝트 진행 보고서
  - 기술 설명서, 매뉴얼 등



# 제안서 예시