|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **캡스톤디자인(Capstone Design) 결과 보고서** | | | | | | | | | | | |
| **1. 과제 현황** | | | | | | | | | | | |
| 과 제 명 | | 국문 | | 도서관 홈페이지 캡스톤 디자인 | | | | | | | |
| 영문 | | Library Homepage Capstone Design | | | | | | | |
| 연도-학기 | | 2022- 1 | | | 교과목명 | | 게임캡스톤디자인 | | 학부(과) | 게임소프트웨어전공 | |
| 지도교수 | | 소속 | | | 게임소프트웨어전공 | | | | 성 명 | 김혜영 | |
| **2. 참여 학생 현황** | | | | | | | | | | | |
| 구분 | 학부(과) | | | | 학번 | 이름 | | 휴대전화 | | | E -Mail |
| **대 표** | 게임소프트웨어전공 | | | | C077044 | 황태훈 | | 010-8369-3760 | | | r283@naver.com |
| **3. 과제 결과** | | | | | | | | | | | |
| 작품 유형 | | | □ 시작품 | | | | | | | | |
| □ 아이디어 v 소프트웨어 □ 논문 | | | | | | | | |
| 주요 성과 | | | 도서관 홈페이지 완제품 완성 | | | | | | | | |
| 과제 결과 및 개선방안 | | | 도서관 홈페이지 완성, 선택박스 클래스 같이 클래스 단위를 함수 단위로 나뉘어 있어서 코드를 분석해 필요 없는 클래스 제거 및 사용자의 더 편의성을 높이는 UI/UX 개선 | | | | | | | | |

| **캡스톤디자인 결과 보고서** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작품명** | | 도서관 홈페이지 | | | | |
| **1. 작품 개요 및 필요성** | | | | | | |
| 도서관 홈페이지의 대출, 반납, 자료검색, 상호 대차 기능 등 홈페이지 사용자가 사용하기 편한 시스템을 구현 및 프론트 엔드와 백엔드 데이터 정리, 데이터베이스 설계 등 필요성을 가집니다. | | | | | | |
| **2. 작품의 이론, 기술, 디자인(그래픽) 현황** | | | | | | |
| 작품의 이론  - 사용자 경험 설계: 도서관 홈페이지를 이용하는 사용자의 효율성과 만족도를 높이기 위해 UX 디자인을 원칙 적용  - 정보 검색 이론: 각각 페이지마다 필요한 정보만 검색할 수 있는 검색 전략  작품의 기술  - 프론트엔드 기술: HTML, CSS, JavaScript 같은 프레임워크를 사용한 사용자 인터페이스 개발  - 백엔드 기술: php를 사용한 서버 사이드 로직 및 데이터 관리  - 데이터베이스: MySQL을 통해 자료 정보, 회원 정보, 대출 정보 등 관리  작품의 디자인 -UI/UX 디자인: 사용자 친화적이고 직관적인 인터페이스 디자인  -반응형 디자인: 다양한 화면 크기에 맞게 작동하도록 반응형 웹 디자인 적용 | | | | | | |
| **3. 작품의 개발 방법 및 과정** | | | | | | |
| *(캡스톤 디자인 과제의 해결 방안, 과정, 출품작품의 기술 등 설명)*  *UML 설계작업 중간과정 내용* | | | | | | |
| **4. 작품 구조도(작품설계, 제작도, 디자인 컨셉 등)** | | | | | | |
| *(공학 분야의 경우 캡스톤 디자인 과제의 UML(또는 블록도) 등을 포함하여 작성하며, 비공학 분야의 경우 캡스톤 디자인의 전체 틀 및 세부 내용 또는 이미지의 컨셉 등 작성)*   * *클래스다이어그램, 시퀸스다이러그램, 유즈케이스다이그램 등* | | | | | | |
| **5. 기대 효과 및 활용 방안** | | | | | | |
| *(캡스톤 디자인 과제의 시장성 및 기대 효과)* | | | | | | |
| **6. 역할 분담표** | | | | | | |
| **연번** | **학부(과)** | | **학번** | **성명** | **역할** | **참여도(%)** |
| 1 | 게임소프트웨어전공 | | C077044 | 황태훈 | 제작 | 100% |
| 2024. 05. 19.     |  |  |  | | --- | --- | --- | | 대표학생 | 황태훈 | (인) | |  |  |  | | 지도교수 |  | (인) | | | | | | | |