

• •

Lecture 01:

강좌 및 프로젝트 진행과정 소개

Taesoo Kwon
tskwon@seoultech.ac.kr

OUTLINES

- ❑ Orientation
 - Course information, goal/description, grading, course schedule, etc.
- ❑ Capstone design reports
- ❑ Team organization
- ❑ Next progress





Orientation

- ☐ Orientation
- ☐ Capstone design reports
- ☐ Team organization

Course Information

- ❑ 수업시간: 매주 금요일 오전10시-12:50분
 - 팀 프로젝트 기반 운영
 - 팀발표 총 3회 이상(발표일 별도 공지): 계획서, 중간, 최종
 - 총 5회 이상 전체 참석 수업. 그 외 개별 팀미팅 형식 진행
 - 팀별 미팅: 온라인 or 대면

- ❑ 담당교수: 권태수 (Taesoo Kwon)
 - 연구실: 미래관 330호
 - Email: tskwon@seoultech.ac.kr, 전화: 02-970-9716
 - Office hours: By appointment (**via email**)

- ❑ Web page
 - Linked through <http://eclass.seoultech.ac.kr>
 - 보고서 제출(softcopy 제출) 전 반드시 공지사항 참조

Course Goal & Description

□ 목표

- 소프트웨어 프로젝트 개발에 필요한 제반 지식 및 기술 등을 실제 프로젝트에 적용하여 요구사항, 분석, 설계, 구현, 시험, 리뷰 과정을 직접 관리, 실행, 발표한다.

□ 개요

- 학부과정 동안 학습한 프로그래밍, 소프트웨어공학, 기타 전공 과목에 대한 지식을 바탕으로 1 - 3명으로 구성된 팀별로 개별적인 소프트웨어 개발 프로젝트를 수행한다.

Course Grading

- ❑ 출석: 10%
 - 팀발표, 팀별 미팅, 설문조사 등
- ❑ 계획서 5%
 - 예. 팀구성, 전문성, 난이도
- ❑ 중간발표 30% (보고서는 불필요)
 - **첫번째** 학기 캡스톤디자인 수강 학생 (**캡1**): 보고서 불필요
 - **두번째** 학기 캡스톤 디자인 수강 학생 (**캡2**): **최종보고서 부분작성본 제출**
 - 예. 전문성, 난이도, 발표력
- ❑ 최종발표 및 보고서 50%
 - 예. **전문성**, **독창성**, 발표력, 보고서, **완성도**(캡스톤디자인 최종학기 학생 해당)
- ❑ 진도보고서: 5%
 - 매주 혹은 격주 보고서 제출: 온라인강의 동안 매주 1~2페이지 보고서 제출
- ❑ **모든 보고서 지연제출 받지 않음** (단, 사전 협의한 경우 지연제출 가능)

전공 졸업시험 변경 사항 [학과 홈페이지 공지]

Course Schedule (Tentative)

Week	Topics	Note	Date
1	강의 소개 및 팀구성 (가주제 선정)	강좌소개, 팀구성	09/06
2	팀별 프로젝트계획 논의	<u>팀별미팅</u> , 진도보고서(캡1:가주제,캡2:현황/계획)제출[~9/12]	09/13
3	계획서 발표	계획서 제출[~09/20금 9am] & 발표[대면]	09/20
4	팀별 상담 및 프로젝트 진행	팀별미팅, 진도보고서	09/27
5	팀별 상담 및 프로젝트 진행	<u>팀별미팅</u> , 진도보고서	10/04
6	팀별 상담 및 프로젝트 진행	팀별미팅, 진도보고서	10/11
7	프로젝트 중간발표	중간발표 [대면], 중간보고서(캡2)	10/18
8	팀별 상담 및 프로젝트 진행	팀별미팅, 진도보고서	10/25
9	팀별 상담 및 프로젝트 진행	<u>팀별미팅</u> , 진도보고서	11/01
10	팀별 상담 및 프로젝트 진행	팀별미팅, 진도보고서	11/08
11	팀별 상담 및 프로젝트 진행	<u>팀별미팅</u> , 진도보고서	11/15
12	프로젝트 최종발표(캡2)	캡2: 최종발표[대면.일부미완성허용]	11/22
13	팀별 상담 및 프로젝트 진행	<u>팀별미팅(11/28.캡1:진도,캡2:보완내용)</u> , <u>진도보고서</u> , 캡2: 최종보고서[~12/03]	11/29
14	팀별 상담 및 프로젝트 진행	팀별미팅, <u>진도보고서</u> 제출	12/06
15	프로젝트 최종발표(캡1), 최종보고서	캡1: 최종발표[대면,전원참석] & 최종보고서[~12/16]	12/13

• •

Capstone Design Report

- ☐ Orientation
- ☐ Capstone design reports
- ☐ Team organization

계획서: ~9/20(금) 9am

□ 페이지 요구사항

- Hwp, docx 파일 업로드(하드카피 제출 불필요)
- 캡1 수강학생
 - 1페이지 작성
- 캡2 수강학생
 - 2페이지 분량 작성

□ 내용 구성

- 프로젝트 제목/구성원/개요
- 프로젝트 진행계획
 - 적용 기술, 진행 방법, 팀원별 역할, 일정계획
- 캡1 수강학생
 - 대략적 계획 위주로만 작성하면 됨
 - 필요 시 추후 변경 가능. 주제 및 계획 변경 시, 담당교수와 반드시 논의하기
- 캡2 수강학생
 - 지난학기 완료 사항, 이번학기 구체적 계획 포함
 - 시간적 여유가 많지 않으므로, 주제변경은 되도록 하지 않기

□ 팀별발표: 9/20 수업시간 (대면수업)

- 9/13 팀별 줌미팅: 계획서 사전논의

- ❑ 전체참석 310호 대면수업 5회(변동가능) 제외한, 매주 제출
- ❑ 1~2페이지 이내 작성
 - Hwp/hwp, docx 파일 업로드 및 하드카피 제출
- ❑ 내용 구성
 - 프로젝트 제목
 - 프로젝트 구성원
 - 진행 내용
 - 설명, 그림 등
 - 향후 계획
 - 다음 진도보고 때까지의 계획
- ❑ eClass 업로드
- ❑ 진행 내용은 가급적 최종보고서의 일부 내용 작성하여 그대로 활용할 수 있도록 작성 추천

중간발표(모든학생) & 중간보고서(두번째학기)

□ 현재까지의 결과 위주 발표

- 캡1: 학습중심 발표가능
- 캡2: 최종발표자료 40~50% 이상 권장

□ 발표시간은 추후 공지

□ 중간발표 필요 내용: 발표자료 구성

- 프로젝트 소개
- 진행상황
 - 현재까지의 결과
- 역할분담
- 향후 계획
- 질의응답

□ 중간보고서: 졸업논문 양식 준수 (최종보고서 양식 중 일부만 작성 가능)

- 캡1 학생은 제출하지 않아도 무방

□ 최종발표 구성 내용

- 팀 과제명
- 구성명단
- 개요 및 목적
- 진행 방법
- 진행 내용
- 수행 결과 (출력물, 화면캡처, 설계도(사진), 작품 등 첨부)
- 추후 발전(개선사항) 방향
- 종합 토의

□ 최종보고서 졸업논문 양식

- 추후 eClass 공지 예정

• •

Team Organization

- ☐ Orientation
- ☐ Capstone design reports
- ☐ Team organization

팀선호도 및 개인별 선호주제 조사

□ 이클래스 > 팀프로젝트 > 팀선호도 및 개인별 선호주제

- 학번/이름/핸드폰번호 입력
 - 필요 시, 비대면 팀구성 및 논의가 필요할 수 있으므로 핸드폰번호도 입력
 - 핸드폰번호 제공에 동의하지 않는 경우는 미입력가능. 단, 이메일 등 연락을 시도는 하겠으나 실시간 연락이 안되는 부분은 전적 본인 책임임.
 - 댓글을 다는 것이 아니라, 다음 경우에 따라, 예와 같이 내용을 입력하여 제출하기!!
- 본인이 원하는 구성원이 있을 경우 (모든 학생 제출)
 - 2-3명, 학번 이름 입력: 예. 20123456 홍길동 010-1234-5678, 20123457 박길동 010-1234-5679
- 본인이 원하는 구성원이 정해지지 않았으나 팀 구성을 원함
 - 본인의 학번 이름 입력: 예. 20123456 홍길동 010-1234-5678 + 팀원
- 1인 팀(혼자) 진행 원할 경우
 - 본인의 학번 이름 입력: 예. 20123456 홍길동 010-1234-5678 (1인팀)
- 점수 반영: 1점
- 본인이 원하는 주제 1~2줄 작성: 1점
 - 추후 변경되어도 무방 (어떤 내용이라도 작성 시 1점 부여)

팀구성 후 오픈채팅방[실명설정] 참여하기

□ eClass 공지게시판 참조

주제 선정 유의사항

□ 주제 선정 기준

- 컴퓨터공학과 4학년 졸업생으로써의 기술적 전문성 수준 달성
- 반드시!! 기술적 전문성 혹은 응용측면의 독창성 중 둘 중 하나는 반드시 달성
- 단, 합의된 경우에 한해, 학습형(컴퓨터공학과 4학년 수준) 캡스톤디자인 진행 가능
 - 그럼에도, 반드시 일부 신규성은 있어야 함
 - 기술적 전문성 및 응용측면의 독창성의 경우 대비, 평가점수는 낮을 수 있음

□ 피해야할 주제

- 단순 앱 만들기 (아무 특징없는 알람시계, 일정관리 등)
- 단순 쇼핑몰 웹페이지 만들기 (아무 특징없는 쇼핑몰 판매사이트)
- 단순 게시판 만들기 (아무 특징없는 게시판)
- 단순 게임 기획 및 만들기 (게임개발플랫폼을 단순 이용한 아무 의미없는 게임 만들기)
 - 게임개발 플랫폼 이용 자체는 문제 없음. 얼마나 기술적 혹은 독창적 게임을 개발하느냐가 중요