【양식 1 일반트랙】

**캡스톤디자인 과제 계획서(팀별 작성용)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 단과대학명 | 융합공과대학 | | | | | | 학과 | | 컴퓨터과학과 | |
| 교과목명 | 캡스톤디자인1 | | | | 분반  번호 | 8 | 과제명 | |  | |
| 팀명 | | 마스 | |
| 담당교수 | 이석필 교수님 | | | | | | 대표학생성명 | | 손보경 | |
| 연구 기간 | ~ | | | | | | 결과물형태 | | 작품 | |
| 참가 학생 | 연번 | 학번 | | | 성명 | | | 연락처 | | 역할구분 |
| 1 | 201511115 | | | 손보경 | | | 010-4524-8415 | | 팀장 |
| 2 | 201511114 | | | 성예진 | | | 010-4335-5488 | | 팀원 |
| 3 | 201611084 | | | 오다경 | | | 010-2524-2565 | | 팀원 |
| 4 | 201411170 | | | 김명준 | | | 010-4579-7005 | | 팀원 |
| 5 |  | | |  | | |  | |  |
| 6 |  | | |  | | |  | |  |
| 7 |  | | |  | | |  | |  |
| 8 |  | | |  | | |  | |  |
| 9 |  | | |  | | |  | |  |
| 10 |  | | |  | | |  | |  |
| 연구 개요 | -  - | | | | | | | | | |
| 배정예산금액 | 80,000 원 | | | | | | | | | |
| 지 원 비  소요내역  (계획) | 지출 항목 | | 금액 | | | | 산출 내역 | | | 비고 |
| ① 교재비 | | 35000원 | | | |  | | |  |
| ② 회의비 | | 20000원 | | | |  | | |  |
| ③ 재료비 | | 25000원 | | | |  | | |  |
| 합 계 | | 80000원 | | | |  | | |  |
| 위와 같이 과제를 수행하고자 이 계획서를 제출합니다.  2019 년 3 월 27 일  담당교수 : (인)  ◯ ◯ ◯ 학과장 : (인) | | | | | | | | | | |
| 첨부서류 | | | | **[양식 2] 과제 세부 계획서 1부** | | | | | | |

【양식 2 일반트랙】

**캡스톤디자인 과제 세부 계획서**

|  |  |
| --- | --- |
| 과 제 명 | 캡스톤디자인1 |
| 팀 명 | 마스 |
| 연구기간 | 2019.03.04 ~ 2019.06.14 |
| 작성 전  체크리스트 | - 교육산학혁신센터 블로그 주소를 아래에 적어주시기 바랍니다.  (<https://blog.naver.com/smucapstone> )  - 운영 매뉴얼을 확인하고 숙지하셨습니까? ( o )  - 캡스톤디자인 일정을 숙지하셨습니까? ( o )  - 운영 매뉴얼 별첨 문서를 확인하셨습니까? ( o )  ※ 확인 내역 숙지 미숙으로 인한 책임은 본인에게 있으며  위의 내용을 반드시 확인하고 캡스톤디자인 교과목을 성실히   수행할 것을 약속합니다.    팀장명 : 손보경 (인) |

1. 연구 목표 및 배경

이 프로젝트는 일상속의 습관, 계획, 일정, to do list 등 사용자가 해야 할 일들을 즐겁게 수행할 수 있도록 도와주는 것을 목표로 한다.

2. 연구내용 및 방법

‘마스’는 일반적인 스케줄 앱의 기능의 일정과 할 일을 스토리텔링 게임적 요소와 결합하여 관리할 수 있는 어플리케이션이다. 기능으로는 일정관리의 역할을 수행하는 캘린더, 사용자의 버킷리스트나 습관화 하려는 일을 리스트화 시킬 수 있는 위시리스트, 위시리스트를 진행하기 위한 실질적 계획들과 해야만 하는 일들을 리스트화한 퀘스트. 이렇게 3가지로 분류 가능하다.

‘마스’는 일반적인 일정관리 앱들과는 다르게 스토리가 있는 게임적 요소를 추가하여 사용자가 보다 즐겁게 일을 해낼 수 있게 한다. 위시리스트와 퀘스트는 ‘마스’의 가장 큰 특징인데, 버킷리스트 혹은 운동이나 자기개발과 같은 신년 계획으로 세운 것들이 작심삼일이 되지 않고 실질적으로 진행할 수 있도록 도와준다.

‘마스’의 또다른 특징은 게임적 요소를 포함하고 있다는 것이다. 일종의 캐릭터 키우기 컨텐츠를 구성하여 사용자가 퀘스트를 완료할 때마다 캐릭터와 어플의 그래픽적 요소들이 진화함으로써 보상을 주는 방식이다. 이를 통해 사용자들로 하여금 각자 세운 계획을 수행하는 데에 동기부여를 받고 궁극적인 성취감을 맛볼 수 있게 하는 데에 목적이 있다.

도구로는 안드로이드 스튜디오를 사용하며, 언어로는 자바를 사용한다.

3. 연구 추진일정

|  |  |
| --- | --- |
| 3월 | 기획 및 사전공부 |
| 4월 | 기본 UI구축 |
| 5월 | 기본 기능 구현 |
| 6월 | 산출물 정리 및 문서화 |

4. 기대효과

스토리텔링의 요소를 가미한 게임적 요소를 통해 사용자들은 미루고 있던 계획들과 해야만 하는 일들을 보다 즐겁게 해결할 수 있다. 또한 기본적으로 제공되는 캘린더 기능을 통하여 간단하게 일정관리가 가능하게 한다.

.