

2018학년도 한라대학교 컴퓨터공학과 졸업 작품 제작 규정

1. 졸업 작품 제작 팀 구성

- 2-1. 팀원의 수는 4명 이하 각자의 역할을 명확히 분담한다.
- 2-2. 개발 계획서 작성 이전까지 팀 구성, 해체, 재구성할 수 있다.
- 2-3. 팀 재구성시에 변경 사유서 작성한다.

2. 졸업 작품 제작일정

2.1 매주 발표

2.2 개발 계획서 발표

2.3 졸업 작품 제작

2.4 졸업 작품 발표(기말 고사)

2.5 최종 졸업 작품 발표(4학년 1학기)

3 졸업 작품 제작일지

- 3-1. 졸업 작품 제작팀은 제작기간 팀원 간의 협업을 통해 작품의 완성도를 높여야 한다.
- 3-2. 제작팀은 매주 졸업 작품 진행일지 작성한다.
- 3-2. 졸업 작품 제작팀원(스태프 포함)은 각자의 역할 및 작업진행 상황을 확인할 수 있도록 개인 제작일지를 작성한다.
- 3-3. 매주 졸업 작품 진행일지 와 개인제작일지는 졸업 작품심사에 반영한다.

졸업작품 진행일지

작 품 명				
지도 교수		조인원	조장	
				연락처:
조			조원	
				연락처:
금주 진행 기간			조원	
				연락처:
금주 목표				
금주 진행 상황				
지난주 문제점 해결방안 및 진행상황				
금주 문제점				
담당교수 지도 요구사항				
전체작품 완성 진행률		금주 작품 완성 진행률		

프로젝트 수행계획서

I. 팀 정보

팀 명					
팀구성		성명	학번	e-mail	전화
ICT멘토					
지도교수					
멘티 (참여학생)	팀장				
	팀원2				
	팀원3				
	팀원4				

팀 사진

#Kick-off 미팅 사진

II. 프로젝트 정보

주제영역	<input type="checkbox"/> 건강 <input type="checkbox"/> 생산성 <input type="checkbox"/> 생활 <input type="checkbox"/> 착한기술 <input type="checkbox"/> 안전 <input type="checkbox"/> 엔터테인먼트
기술분야	<input type="checkbox"/> 이동통신 <input type="checkbox"/> 방송스마트미디어 <input type="checkbox"/> 기반SW컴퓨팅 <input type="checkbox"/> 디지털콘텐츠 <input type="checkbox"/> 융합서비스 <input type="checkbox"/> 네트워크 <input type="checkbox"/> 전파·위성 <input type="checkbox"/> SW <input type="checkbox"/> 정보보호 <input type="checkbox"/> ICT 디바이스
성과목표	<input type="checkbox"/> 논문게재 및 포스터발표 <input type="checkbox"/> 앱등록 <input type="checkbox"/> 프로그램등록 <input type="checkbox"/> 특허 <input type="checkbox"/> 기술이전 <input type="checkbox"/> 실용화 <input type="checkbox"/> 공모전(공모전명) <input type="checkbox"/> 기타()
프로젝트명	
수행기간(예상)	2016. . . . ~

성과목표에 따라 목표를 달성할 수 있도록 프로젝트를 성실히 수행하여야하며, 향후 해당항목의 '성과등록지원비'를 활용할 수 있음

III. 수행계획

1. 프로젝트 개요

가. 추진배경 및 필요성

- 프로젝트 기획목적 및 배경, 필요성 등

나. 프로젝트 주요기능

	▪
	▪
	▪
	▪
	▪
	▪

다. 예상결과물

(예상 결과물 이미지)	(예상 결과물 이미지)	(예상 결과물 이미지)
--------------	--------------	--------------

2. 장비(기자재/재료) 활용 계획

가. 필요 기자재(기자재/장비)

번호	품목	활용계획	비고 (*장비활용방법)
1	갤럭시S5	-	
2	라즈베리파이	-	학과기자재
3		-	
4		-	
5			
6			

3. 프로젝트 수행내용

가. 멘티 업무분장

번호	구분	담당업무
1	팀장	-
2	팀원2	-
3	팀원3	-
4	팀원4	-

나. 프로젝트 추진일정

구분	추진내용	추진일정							
		3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월
계획									
자료조사									
분석									
설계									
개발									
테스트									
종료									

다. 의사소통방안

팀원 간 커뮤니케이션 방법, 프로젝트 수행방법 등

○

○

라. 프로젝트 Ground Rule (기본원칙)

프로젝트 수행원칙 기술 예) 일주일에 1회 이상 미팅, 카카오톡으로 진행현황 공유 등

○

○

4. 기대효과

가. 성과목표

성과목표
<input type="checkbox"/> 논문게재 및 포스터발표 <input type="checkbox"/> 앱등록 <input type="checkbox"/> 프로그램등록 <input type="checkbox"/> 특허 <input type="checkbox"/> 기술이전 <input type="checkbox"/> 실용화 <input type="checkbox"/> 공모전(공모전명) <input type="checkbox"/> 기타()

#앱등록, 특허출원, 기술이전, 공모전출품 등 도출하는 성과에 대한 계획과 다양한 활용방안 제시

○

나. 기대효과

○

○

2018년도 컴퓨터공학과 졸업작품 개발 계획서

작 품 명						
개 발 자	학번		성명		지도교수	김동호
작품개요						
개발내용 및 방법						
개발일정						

위와 같이 2016년도 졸업작품 개발계획서를 제출합니다.

2017년 9월 일

제출자

(인)