

게임공학과 네트워크기초 Presentation Guide

수강생은 5인팀을 구성, 그룹1, 2에서 각각 1개 주제에 대해 자료를 조사하고 발표를 진행함.

발표 주제 그룹 1:

- 주제 1. Network Infrastructure 구축 (BcN/Giga인터넷, Google Fiber, SpaceX Starlink 등)
- 주제 2. 디지털방송 (기술 개요 및 국내 지상파/케이블/위성방송 사업자 비교 분석)
- 주제 3. IPTV vs. OTT (기술 개요 및 국내외 사업자 동향, 인터넷 망 중립성 포함)
- 주제 4. 이동통신기술(4G, 5G, 6G, WiBro, MVNO포함) 및 서비스, 성공 및 실패 요인
- 주제 5. iOS vs. Android (하드웨어, 개발 환경 및 서비스 비교 분석)

발표 주제 그룹 2:

- 주제 6. Social Network Services(SNG포함) & 1인 미디어 현황, 문제점 및 발전 방향
- 주제 7. Big Data 기술 개요 및 미래 발전 방향, 대표 서비스 사례 Top 5
- 주제 8 AI(Artificial Intelligence) 기술 개요, 현황 및 발전 방향 (알파고, ChatGPT 등 사례 포함)
- 주제 9 IoT(사물인터넷) 기술 개요, 현황 및 미래 발전 방향 (2023 CES 사례 5개 포함)
- 주제 10. 네트워크보안(모바일 포함) 및 개인정보보호 (기술, 피해 사례 및 대응방안)

발표 :

모든 수강생이 최소 1회 이상 발표 진행

- 꼭 언급해야 할 주요 내용을 메모해 참고하는 것은 허용
- 메모 또는 PPT를 계속 읽어나가는 방식은 불허

주제 당 팀 별 발표는 20분, 질의/응답 10분으로 예상

발표자는 담당교수가 발표 당일 지정

발표자료 :

너무 기술적인 내용보다는 게임 및 멀티미디어 전공 학생이 알아야 할 서비스 위주로 조사.

참고문헌, 인용 표기 가이드라인 준수

발표자료에 페이지 번호 기재

가능한 최신자료 및 기본글꼴만을 사용하여 발표자료(PPT) 작성

파일명은 주제#-Class-조, 예를 들면 주제3-01반-3조

발표자료 제출일 (팀장이 대표로 제출):

1차 발표자료 - 5월 2일까지 e-class 팀프로젝트로 제출

2차 발표자료 - 5월 16일까지 e-class 팀프로젝트로 제출

평가 :

발표 자료는 팀 별로 평가

발표, 질문, 답변은 개인별로 평가 (가점 있음)