

Spring 2014 Media Contents Design

498340
2014년 봄학기
3/3/2014
단국대학교 멀티미디어공학
박경신

Evaluation

- 출석: 20%
- 설계 제안서 & 발표: 10 %
- 진행보고서 1차 & 발표: 20%
- 진행보고서 2차 & 발표: 20%
- 설계 최종보고서 & 발표: 30 %
- 이 외에 추가 개별숙제 Extra Credit 10% - 논문 읽고 발표

Term Project

- 관심있는 졸업작품 주제로 선정할 것
- 졸업작품 프로젝트 진행순서
 - 아이디어 브레인스토밍
 - 기획서 발표 및 토론
 - 기술동향 조사
 - 프로젝트 구현
 - 1차 진행보고서 발표 및 토론
 - 2차 진행보고서 발표 및 토론
 - 최종보고서 발표 및 토론
 - Critique & 그룹원 자체평가
 - 매주 회의록 작성 or 블로그!

Term Project

- 팀 프로젝트 Brainstorming (3/10 – 2 week)
- 프로젝트 기획서 & Storyboarding (3/17 – 3 week)
 - 15 min 발표(ppt)와 토론
 - 5~10-page (single-space, 10-point font) report
- 프로젝트 중간발표 및 보고서 (4/21 & 5/19 – 8 & 12 week)
 - Implementation progress
 - 15 min 발표(ppt)와 토론
 - 5~10-page (single-space, 10-point font) report
- 프로젝트 기말발표 및 보고서 (6/16 – 16 week)
 - 20 min 발표(ppt)와 데모
 - 10-page (single-space, 10-point font) report
 - Turn in all your source codes & executable

Term Project Groups

- 팀 별로 다음을 작성해서 제출 (3/10)
 - 조명
 - 구성원 이름과 연락처
 - 하고 싶은 작품 개요

5

Term Project – 2008년도 작품



사용자가 만드는 STORY



사용자 움직임에 반응하는 인터랙티브 타일드 디스플레이



영상 센싱 INTERACTION _ MAX/MSP JITER

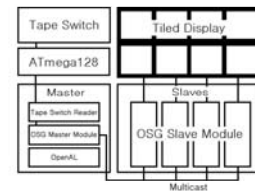


캐릭터 ANIMATION



실제 분수와 가상분수를 이용한 인기토포표결과 디스플레이

Term Project – AF* (2008)



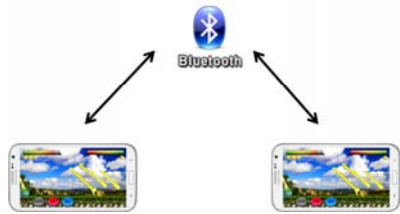
AF* 타일드 디스플레이와 테이프스위치 센서를 이용한 인터랙티브 미디어 아트

Term Project – 2009년도 작품

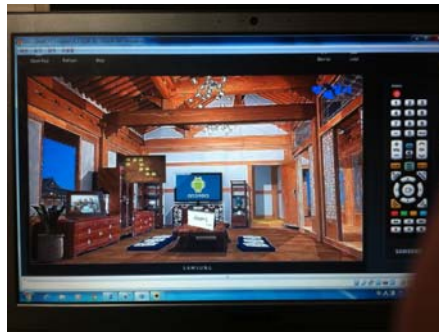
증강현실 기반 동영상 방명록 (osgART 사용)



Term Project – 2013년도 작품



블루투스를 이용한 스마트폰(안드로이드) 간의 포켓 몬스터 대전 게임



서버, 스마트TV와 스마트폰(안드로이드) 인터랙션을 사용한 가족구성원간의 BAND같은 APP - 전원일기

Term Project – 2013년도 작품



대형 타일드 디스플레이에서 멀티터치, 키넥트, 모 바일 인터랙션



키넥트 인터랙션을 이용한 3차원 그림 그리기

Project Management

- 공동 프로젝트를 수행하는 팀원으로써 110%로 일하길 기대한다.
- 프로젝트를 하면서 다른 팀원의 성적까지 망치지 말자!
- 우리는 무엇인가 잘 수행해 냈을 때 좋은 기억으로 남으니까, 먼저 본인이 최선을 다하고, 언제나 더 잘할 수 있도록 노력하자.
- 프로젝트 매니저는 막중한 책임을 가진 위치에 있다.
 - 프로젝트 매니저는 밤 늦게까지 깨어 있으면서 어떻게 하면 더 잘할 수 있을까를 고민하고 그리고 만약 안될 경우를 대비해 어떤 백업 계획을 세워야 하나를 생각해야 함
 - 프로젝트 매니저는 계획된 일정 안에 프로젝트를 마칠 수 있도록 팀원들에게 아주 솔직하게 얘기할 수 있어야 함

Project Management

- 토론 시:
 - 모든 사람에게 자신의 의견을 피력할 수 있는 기회를 줄 것
 - 작업에 대한 비평을 할 것이며, 사람에 대한 비평을 하지 말 것
 - 어떻게 무엇인가를 향상시킬지에 대한 건설적, 사료 있는 아이디어를 낼 것
 - 비평을 개인적인 감정으로 받지 말 것
 - 우는 소리하지 말고 일을 끝내도록 할 것
- 모두가 다 바쁘다 - 다른 사람의 시간을 존중하도록 하자:
 - 미팅 시간을 정확히 지킬 것
 - 연락도 없이 늦는다는 것은 다른 사람을 불편하게 하는 것이며, 다른 사람의 시간을 존중하지 않는 것
 - 만약 어쩔 수 없이 늦게 된다면, 미팅에 있는 사람에게 미리 연락할 것
 - 미팅 전에 미팅을 위한 논의사항(Agenda)을 미리 준비할 것
 - 미팅이 끝나고 나면 반드시 어떻게 문제를 해결할 것인지, 어떤 새로운 작업이 생겼는지, 또 각자 해야 할 일 등에 대해 미팅노트를 남기고 모든 사람에게 알릴 것

Project Management

- 프로젝트의 일정은 deadline으로부터 거꾸로 내려오면서 각 단계별로 마쳐야 하는 "일정"을 적을 것
- 일정은 계속해서 업데이트할 것
- 주간 미팅에서 끝낸 아이템이 있으면 체크해 놓을 것
- 지속적으로 블로그/웹에 프로젝트 내용을 갱신할 것
- 프로젝트 매니저는 이러한 프로젝트 일정의 갱신을 담당할 것
- 아래의 내용이 담긴 TODO 리스트 테이블을 만들 것:
 - Due Date
 - 주요 목표가 담긴 Milestone
 - Milestone의 진행상태 / 코멘트
 - 각 팀원별로 담당할 작업내용
 - 각 팀원별로 담당할 작업의 진행 상태
 - 등등

17

Project Management

- 다른 팀원도 알 수 있도록 가족 여행이라던가 종교적 휴일 등과 같은 특별한 일정을 적어둘 것
- 핸드폰번호나 이메일 주소를 서로 교환하여 공유할 것
- 여러 개의 컴퓨터와 미디어에 프로젝트 작업을 모두 백업할 것 - 이 때 백업은 웹사이트 정보도 포함
- 가능하면, "version control" 시스템을 사용할 것
- 일주일 단위로 자주 게임 부분들을 통합할 것 - 즉, 마지막까지 통합을 미루지 말 것
- 일정하게 "working version"을 잘 둘 것 - 그래야 어떻게 게임개발이 진행되고 있는지를 알 수 있으며 격려를 받을 수 있음
- 친구들에게 개발하고 있는 게임을 플레이해 보도록 자주 테스트할 것 - 그리고 플레이한 후의 반응을 웹사이트 같은 곳에 잘 적어 두고 참고할 것

18

Announcement

- Class blog: Capstone Design
<http://dis.dankook.ac.kr/lectures/med14/>
- 3/10일 까지 졸업작품 프로젝트 실습실 배정 수요조사 실시예정



19