

Introduction

- 학과 홈페이지
- 디콘 홈페이지를 제작
- 디콘에 진학을 희망하는 학생들을 위해 궁금증을 풀어줄 수 있는 곳



클릭하여 게임 시연
(또는) 제작한 콘텐츠를
배포한 곳을 링크



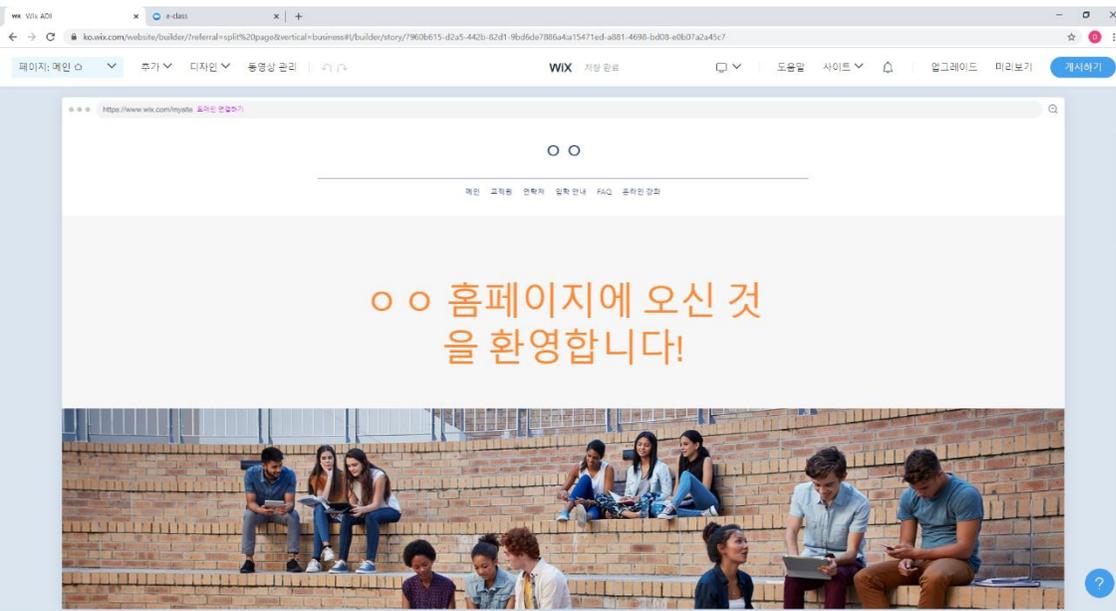
Difference between Original and Final

- 처음 버전

- Wix 템플릿

- 개선사항 (또는 수정사항)

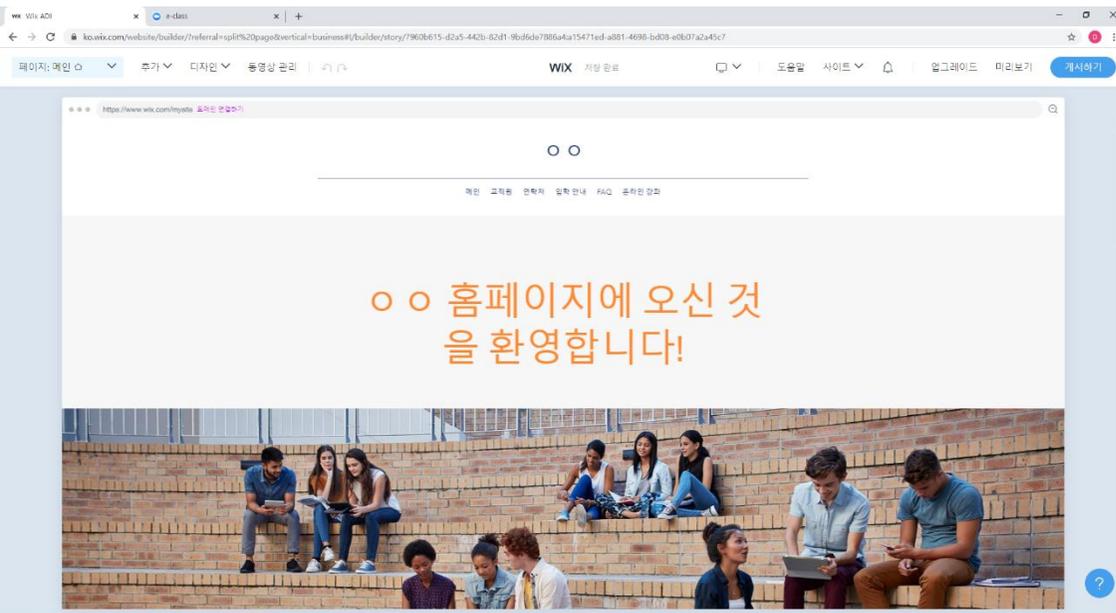
- 이름 및 사진 변경
 - 동영상 추가
 - 질의 공간 추가
 - 학생 후기 추가
 - 교수진 추가
 - 사진 편집



Difference between Original and Final

- 처음 버전

- Wix 템플릿



- 개선사항 (또는 수정사항)

- 이름 및 사진 변경
 - 동영상 추가
 - 질의 공간 및 지도 추가
 - 학생 후기 추가
 - 교수진 추가
 - 학사 일정 추가

How to and Will do

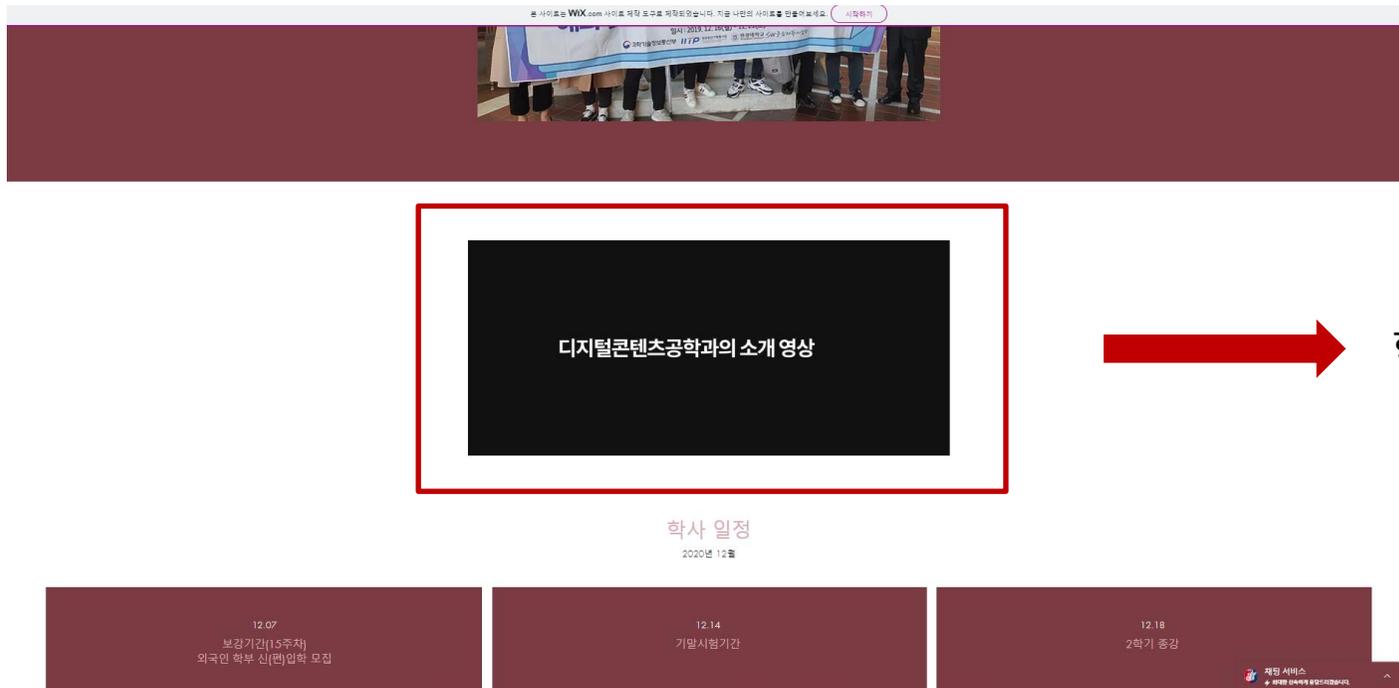
- 수정 보완 방법
 - 이름 및 사진 변경



사진은 슬라이드로
여러장이 보여짐

How to and Will do

- 수정 보완 방법
 - 동영상 추가

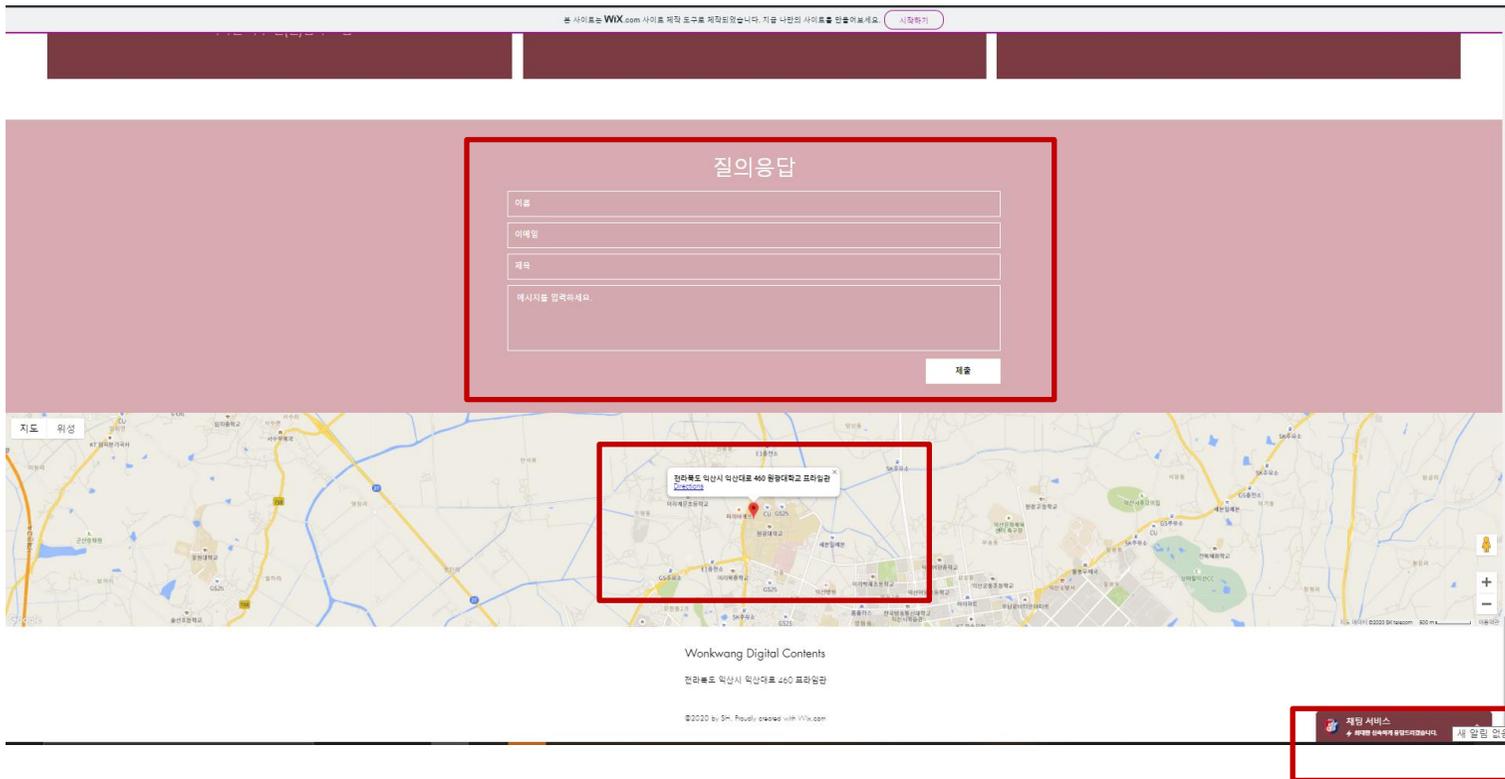


학과 소개영상을 가져와서 추가

How to and Will do

- 수정 보완 방법

- 질의공간 및 지도 추가



실시간 채팅 서비스도 가능

How to and Will do

- 수정 보완 방법
 - 학생 후기 추가



How to and Will do

- 수정 보완 방법
 - 교수진 추가

교수진
디지털콘텐츠공학과

이용환 교수님
조교수 (디지털콘텐츠공학과장)
전화번호 : 063-8507269
이메일 : honyu145@skku.ac.kr
홈페이지 : <http://61.245.246.237/~wordcamp/>

이현창 교수님
교수 (입학관리처장)
전화번호 : 063-8504260
이메일 : hj901@skku.ac.kr
홈페이지 : http://contents.skku.ac.kr/?page_id=85

신경성 교수님
부교수
전화번호 : 063-8507270
이메일 : sunam0920@skku.ac.kr

정천성 교수님
부교수
전화번호 : 063-8504268
이메일 : placomo@skku.ac.kr

정천성 교수님
부교수
전화번호 : 063-8504268
이메일 : placomo@skku.ac.kr

조동식 교수님
조교수 (SVV산업지원센터장)
전화번호 : 063-8507271
이메일 : dongsk1005@skku.ac.kr

조동식 교수님
조교수 (SVV산업지원센터장)
전화번호 : 063-8507271
이메일 : dongsk1005@skku.ac.kr

정천성 교수님
부교수
전화번호 : 063-8504268
이메일 : placomo@skku.ac.kr

조동식 교수님
조교수 (SVV산업지원센터장)
전화번호 : 063-8507271
이메일 : dongsk1005@skku.ac.kr

원도연 교수님
교수 (콘텐츠미디어SVV융합연계전문주임교수)
전화번호 : 063-8504294
이메일 : djoo21@hanmail.net

조동식 교수님
조교수 (콘텐츠미디어SVV융합연계전문주임교수)
전화번호 : 063-8504294
이메일 : djoo21@hanmail.net

How to and Will do

- 수정 보완 방법
 - 학사일정 추가

학사 일정

2020년 12월

12.07

보강기간(15주차)
외국인 학부 신(편)입학 모집

12.14

기말시험기간

12.18

2학기 종강

How to and Will do

- Future works
 - 학과 SNS에 업로드

References

- 참고문헌(또는 사이트)를 기술

- <https://contents.wku.ac.kr/>
- <http://wix.com>

- 제출

- 제출한(또는 수정 보완한) 계획서와 작업일지 한글파일, 개발한 어플리케이션 프로젝트 파일, 발표자료, 시연 동영상(대략 90초 내외)를 묶어서 압축하여 제출
- 드롭박스에 제출
- 제출 시, 압축파일 이름은 <학번+이름.zip>
- 제출 기한은 수업시간에 공지

참고하세요

- **평가항목**

- **과제수행개요** (개발한 내용을 명확하게 기술하고 잘 설명하였는가?)
- **창의성** (수행 내용은 창의적이며, 새로운 내용을 포함하고 있는가?)
- **적절성** (수업시간에 나온 내용을 충분히 활용하여 작성하였는가?)
- **완성도** (개발범위 내에서 기능구현이 충실하게 되어있는가?)
- **흥미성** (사용자 호감을 가질 수 있는 요소를 부여하였는가?)
- **즐거움** (게임이 재미있는가?)
- **보고서/발표** (보고서 내용을 충실하며 발표자세는 바른가?)