강의계획서조회

Date : 2022/03/02 Page : 1 of 3

교과목명	소프트웨어공학			학수번호	12044002	이수	전필	학점	3
강의시간	수3,수4,목1,목2 강의실			AI공학관-305					
선수과목				공학인증 이수구분					
교수소속	IT융합대학 컴퓨터공학부(컴퓨터공학전공)	교수성명	오상엽	연락처	031-	031-750-5798			
e-mail	syoh@gachon.ac.kr 연구실 새롬관 5-9 지도상담		지도상담시	l간					
홈페이지/카페				조교					
실시간화상강의 URL 실시간화상강의주소 https://gachon.webex.com/meet/syoh									

가천대 6대 핵심역량 및 학과세부역량						합계
자료분석능력	30	문제해결능력	30	설계능력	40	100%

강의 개요

소프트웨어 공학에 대한 개발 방법론, 분석, 설계, 구현, 테스트 방법론에 대한 이론과 실제 소프트웨어 라이프 사이클에 대한 전반적인 내용을 학습한다.

강의 목표

소프트웨어 공학에 대한 전반적인 주요 이론과 개발 방법론에 대해 학습한다.

강의 진행방법						
강의	토론/발표	기타				

소프트웨어 공학에 대한 강의를 진행하고, 학생들과의 질의/응답을 통해 소프트웨어 개발 방법에 대한 내용을 숙지한다.

코로나로 인해 중간고사 이전까지는 화상 강의로 진행할 예정이며, 강의 첫날 학생들의 의견을 반영합니다.

평가요소	성적 평가방법	비율
출석	결석 3번 이상 F	20
중간고사	처음부터 배운데 까지	30
기말고사	처음부터 배운데 까지	30
레포트	보고서 3회 이상	20
그룹 프로젝트		0
기타		0
기타2		0
	합 계	100

2022년도 1 학기

Date : 2022/03/02

Page: 2 of 3

교과목명	소프트웨어공학		학수번호	12044002	이수	전필	학점	3
강의시간	수3 ,수4 ,목1 ,목2	강의실		Al공	:학관-3	05	•	

강의시간	수3,수4,목1,목2 강의질			Al공학관-305 			
	과제명 및 과제작성 방법안내			제출일	제출물 유형 및 제출방법		
소프트웨어 개발	발 방법론			22. 3			
설계 방법				22.4			
객체지행 분석고	과 설계 방법론			22.5			

* 과제지연시 패널티 기준 :

구분	교재명	저자	출판사	출판년도
1 4	#M0	N N	글근지	2001
주교재	소프트웨어공학	오상엽	이한미디어	2018
부교재				
참고자료				

강의 규정 (학습자 유의사항)

결석은 최대한 지양하고, 소프트웨어의 단계적 개발 방법에 연관성을 두고 학습한다.

エトリリ	등니시	지원	11 0
~ 0.01	의 巡	시긔ᅵ	# #

장애에 따른 적절한 대처 방안을 제시한다.

2022년도 1 학기

Date : 2022/03/02

Page : 3 of 3

교과목명	소프트웨어공학		학수번호	12044002	이수	전필	학점	3
강의시간	수3 ,수4 ,목1 ,목2	강의실	Al공학관-305					

기 간				
	ㅜ ㅂ 네 ㅎ	및 학습활동		비고
03/02 ~ 03/08	강의 개요			
03/09 ~ 03/15	소프트웨어 공학의 개요			
03/16 ~ 03/22	개발 방법론			
03/23 ~ 03/29	개발 방법론			
03/30 ~ 04/05	프로젝트 관리			
04/06 ~ 04/12	프로젝트 관리			
04/13 ~ 04/19	프로젝트 관리			
04/20 ~ 04/26	소프트웨어 분석			
04/27 ~ 05/03	소프트웨어 분석			
05/04 ~ 05/10	소프트웨어 설계			
05/11 ~ 05/17	소프트웨어 설계			
05/18 ~ 05/24	소프트웨어 테스트			
05/25 ~ 05/31	소프트웨어 테스트			
06/01 ~ 06/07	객체지향 분석			
06/08 ~ 06/14	객체지향 설계			
	$03/09 \sim 03/15$ $03/16 \sim 03/22$ $03/23 \sim 03/29$ $03/30 \sim 04/05$ $04/06 \sim 04/12$ $04/13 \sim 04/19$ $04/20 \sim 04/26$ $04/27 \sim 05/03$ $05/04 \sim 05/10$ $05/11 \sim 05/17$ $05/18 \sim 05/24$ $05/25 \sim 05/31$	03/09 ~ 03/15 소프트웨어 공학의 개요 03/16 ~ 03/22 개발 방법론 03/23 ~ 03/29 개발 방법론 03/30 ~ 04/05 프로젝트 관리 04/06 ~ 04/12 프로젝트 관리 04/13 ~ 04/19 프로젝트 관리 04/20 ~ 04/26 소프트웨어 분석 04/27 ~ 05/03 소프트웨어 분석 05/04 ~ 05/10 소프트웨어 설계 05/11 ~ 05/17 소프트웨어 테스트 05/25 ~ 05/31 소프트웨어 테스트	03/09 ~ 03/15 소프트웨어 공학의 개요 03/16 ~ 03/22 개발 방법론 03/23 ~ 03/29 개발 방법론 03/30 ~ 04/05 프로젝트 관리 04/06 ~ 04/12 프로젝트 관리 04/13 ~ 04/19 프로젝트 관리 04/20 ~ 04/26 소프트웨어 분석 04/27 ~ 05/03 소프트웨어 분석 05/04 ~ 05/10 소프트웨어 설계 05/11 ~ 05/17 소프트웨어 테스트 05/25 ~ 05/31 소프트웨어 테스트	03/09 ~ 03/15 소프트웨어 공략의 개요 03/16 ~ 03/22 개발 방법론 03/23 ~ 03/29 개발 방법론 03/30 ~ 04/05 프로젝트 관리 04/06 ~ 04/12 프로젝트 관리 04/13 ~ 04/19 프로젝트 관리 04/20 ~ 04/26 소프트웨어 분석 04/27 ~ 05/03 소프트웨어 분석 05/04 ~ 05/10 소프트웨어 설계 05/11 ~ 05/17 소프트웨어 테스트 05/25 ~ 05/31 소프트웨어 테스트