

소프트웨어공학

PBL

주제 발표

오성식팀

박경리 안다영 여채린 오성식 윤동섭 이민아

소프트웨어 시스템 정의 및 목적

정의 :

사용자의 니즈에 맞춘 새로운 사용자 친화적 LMS

목적 :

현재 LMS에 존재하는 문제점과 불편함을 개선해
사용자들에게 더욱 편리함을 제공

기존에 존재하지 않는 기능을 추가함으로써
사용자의 니즈를 만족시킴

현재 LMS가 가진 문제점/개선안

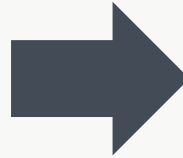
NOW

블랙보드

최적화 안 된 웹페이지
사용자 친화적이지 않은 UI

캔버스

적은 기능
적은 자유도



NEW!

- ✓ 웹페이지 최적화
- ✓ 사용자 친화적인 UI
- ✓ 많은 기능
- ✓ 자유도 높은 프로그램

필요성 및 기여도

필요성 :

현 시점처럼 사회적 거리 두기가 필요한 경우 뿐만 아니라 세계적으로 E-러닝이 유행하는 추세임.

기여도 :

결과적으로 이 시스템을 통해 사용자들의 만족도 증진을 기대

1. e러닝 강좌 구성 및 개설강좌

교내 E-러닝	한양대학교 정규교육과정에 포함되어있는, 한양대 자체 개발 온라인 강좌
교내 B-러닝 (SMART-F)	한양대학교 정규교육과정에 포함되어있는, 한양대 자체 개발 온라인 강좌 중 온라인과 오프라인 수업 병행 강좌 : Blended-Learning
학점교류 E-러닝	현재 선택교양 '가상대학영역'에 개설된 모든 강좌. (과거의 한양사이버대학 강좌로 구분되던 강좌들을 포함함)

<출처 :한양대학교 ERICA 학사안내
<https://ehaksa.hanyang.ac.kr/cyber-guide>>

2020 Elearning Trends



Elearning Trends Table of Contents

- | | |
|---|---|
| 1 Mobile Learning | 7 Adaptive Learning Going to the Next Level |
| 2 Social Learning | 8 Big Data in Learning |
| 3 The Inevitable Rise of Immersive Technology | 9 Artificial Intelligence |
| 4 Microlearning | 10 Gamification and Game-Based Learning |
| 5 Worklife Skills Coming to the Fore | 11 Content Curation |
| 6 Video-Based Learning | |

〈출처 : <https://financesonline.com/elearning-trends/>〉

필요성 및 기여도

필요성 :

현 시점처럼 사회적 거리 두기가 필요한 경우 뿐만 아니라 세계적으로 E-러닝이 유행하는 추세임.

기여도 :

결과적으로 이 시스템을 통해 사용자들의 만족도 증진을 기대

1. e러닝 강좌 구성 및 개설강좌

교내 E-러닝	한양대학교 정규교육과정에 포함되어있는, 한양대 자체 개발 온라인 강좌
교내 B-러닝 (SMART-F)	한양대학교 정규교육과정에 포함되어있는, 한양대 자체 개발 온라인 강좌 중 온라인과 오프라인 수업 병행 강좌 : Blended-Learning
학점교류 E-러닝	현재 선택교양 '가상대학영역'에 개설된 모든 강좌. (과거의 한양사이버대학 강좌로 구분되던 강좌들을 포함함)

<출처 :한양대학교 ERICA 학사안내
<https://ehaksa.hanyang.ac.kr/cyber-guide>>

프로젝트 관리 체계 및 계획

프로젝트 관리 체계 :

Blah Blah Blah~~

프로젝트 관리 계획 :

Blah Blah Blah~~