

강의 오리엔테이션

# (컴공) 실증적SW개발프로젝트 (AI) 실증적AI개발프로젝트

동아대학교 컴퓨터AI공학부 서정일 교수



# 01 교과목의 필요성 및 개요

## ■ 교과목의 필요성

- 본 교과목은 SW대학 4학년 전공선택 교과목이자 **졸업작품을 진행하는 종합설계 과목**임
- 팀을 구성하고 주어진 문제에 대하여 그동안 배운 **전공지식을 모두 동원하여 해결, 발표로 개발 성과를 공유**하는 일련의 과정을 경험하는 것이 본 교과목의 지향점임
- 본 교과목 이수를 통해 포트폴리오를 구성할 수 있으며 개발자로 사회에 진출하는데 큰 도움이 됨

## ■ 교과목의 개요 : 학습자/프로젝트 중심 학습 진행

- 본 교과목에서는 다음 항목들에 대하여 학습자/프로젝트 중심 학습을 진행한다.
  - 기업 혹은 대학원 연구실 연계, 전공 기술을 활용한 문제해결
  - 자기소개서 및 포트폴리오 작성
  - 문제해결 방안에 대한 효과적인 발표 자료 작성
- 본 교과목은 2학기 실증적SW/AI개발프로젝트 II 교과목과 연계하여 진행된다.
- 본 교과목을 두 학기 모두 이수한 학생은 본 교과목의 **결과보고서로 졸업논문을 대치**할 수 있다.

## 02 수업목표

---

1. 주어진 문제에 대하여 팀 프로젝트를 수행하고 효과적인 해결 방안을 제안할 수 있다.
2. 해결 방안을 개발로 구체화하고 결과물 발표로 상호 소통 능력을 높일 수 있다.
3. 도출된 결과물을 나의 실적으로 만들고 경쟁력 있는 개발자로 사회에 진출할 수 있다.

[사전학습] 기본 프로그래밍 능력, 자료구조 및 알고리즘 활용 개발 능력이 필수적으로 요구됩니다.

## 03 수업방법

### ■ 프로젝트 주제 선정

- 프로젝트 주제는 교수님들이 제시한 문제정의서 중 선택하거나, 학생들이 자유롭게 선정하여 문제정의서를 작성하여 교수님과 결정합니다.

**단, 기술개발 트렌드에 부합하고 연구주제 가치가 높으므로 교수님들이 제시한 문제정의서를 선택하기를 권장합니다.**

- 문제정의서는 프로젝트 주제에 맞게 기업/연구소/대학교에 소속된 관련 전문가를 멘토로 선정하고 검토를 받아야 합니다.
  - 문제정의서 폴더: <https://drive.google.com/drive/folders/1w0FydIBSIV1I2ONcXCdAvBIQw6sGDACG?usp=sharing>
  - 문제정의서 템플릿: [https://drive.google.com/file/d/1dp3\\_rgvBh\\_yJlc-JO0gT5zgem0InXZfY/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1dp3_rgvBh_yJlc-JO0gT5zgem0InXZfY/view?usp=drive_link)

- 컴퓨터공학과 학생 팀은 수강 분반과 상관없이 구성할 수 있습니다.

**단, 수강정정기간에 강의담당교수님 분반으로 꼭 수강정정을 학생이 직접 신청해야 합니다 (증원 예정)**

## 03 수업방법

### ■ 프로젝트 수행 방법

- 학생들은 팀 프로젝트 수행에 최선을 다해 참여해야 하며, 강의시간 이외에도 매주 최소 3시간 이상 팀프로젝트를 수행하고 **매주 주간업무일지를 작성하여 제출해야 출석으로 인정**됩니다.
- 주간보고일지 템플릿:

[https://docs.google.com/document/d/1gccyGs9oczKcJiTcrwlGZNb6n6J50Hfn/edit?usp=drive\\_link&ouid=114910510933934227672&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1gccyGs9oczKcJiTcrwlGZNb6n6J50Hfn/edit?usp=drive_link&ouid=114910510933934227672&rtpof=true&sd=true)

- LMS 그룹과제로 매주 일요일 23:59까지 제출해야 하며 **지각제출은 인정하지 않습니다.**

- 집합 강의는 OT, 1차 발표, 2차 발표(중간고사), 3차 발표(기말고사)로 구성됩니다.

- 필요시 미리 신청하여 팀-교수/개인-교수 프로젝트 면담이 가능합니다.

- 본 과목을 수행하는 동안 **모든 프로젝트 코드는 Github를 통해 관리**되어야 하며, git repository를 통한 협업이 수행되어야 합니다.

실증적SW개발프로젝트 주간보고 (##주차)	
작성일: 2025/##/## 팀명: ##	
팀 활동 보고	활동일시
	장소
	참석자
	특이사항
이번주 진행사항	1. 개발내용 (개발 아이디어별로 세분한 후, 아이디어별로 진행상황을 작성하세요)
	2. 팀원별 활동내용 - OO(팀원) OO(팀원) - OO(팀원) OO(팀원) - OO(팀원) OO(팀원) (개발 활동들을 요약하세요)
개발계획 대비 진행현황	(개발계획을 1~2주 단위로 분할하고, 개발 아이디어별로 세분한 후, 조과달성, 달성, 지연을 표 현하세요. 테이블, PPT, 도표, 엑셀 등 사용하는 좋은 자유롭게 선택하세요)

## 04 성적 산출 비율

종류	출석	과제	임의평가	중간시험	기말시험	기타	합계
비율	10	10	20	25	30	5	100
방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 출석: 주간보고일지 LMS 제출 및 발표평가 참석에 따름</li> <li>- 과제: 주간보고일지 내용에 대한 평가 점수</li> <li>- 임의평가: 발표(1회차) 점수를 환산</li> <li>- 중간시험: 발표(2회차) 점수를 환산</li> <li>- 기말시험: 발표(3회차) 점수를 환산</li> <li>- 기타: SW중심대학사업(SW혁신센터) 활동 참가 혹은 동료평가 결과에 따라 가산점이 부여됩니다.</li> </ul>						



- 성적에 대한 문의는 언제나 환영합니다.
- 학점에 대한 문의시 곧바로 부정청탁 및 금품 등 수수의 금지에 관한 법률에 의거 학점 확정 및 변경은 불가합니다.

## 05 프로젝트 운영

---

- 컴퓨터공학과 / AI학과는 문제를 공유할 수 있으나 팀 구성은 별도로 진행되어야 합니다.
- 강의담당교수(전동산, 김현석, 서정일 교수님)
  - 문제정의서 확정
  - 주차별 주간업무일지 접수 및 피드백
  - 발표 평가 및 피드백
- 멘토 : 프로젝트 주제 선정 및 수행에 있어서 기술 자문
- 멘토교수 : 프로젝트 운영에 있어서 기술 자문
  - 강의담당교수를 포함한 SW대학 소속 교수 및 SW혁신센터 소속 교수
  - 강의전담교수, 산학담당교수, SW혁신센터 소속 교수는 멘토를 겸할 수 있음

## 05 팀 매칭

- 팀은 4~5인으로 구성 가능하며 5인을 권장합니다. 1~3인 팀 인정 불가
  - 4인 팀은 추후 1명 추가배정 가능성 있음
- 컴퓨터공학과는 분반 상관없이 팀 구성이 가능합니다.
- 팀 구성된 학생: 강의담당교수 결정, 팀별 좌석 이동
  - 팀 구성되지 않은 학생: 오늘 OT 시간내 팀 구성이 완료되어야 함!
  - 팀 등록링크: <https://forms.gle/VhDS64E8ER28RjZw7>
- 팀 구성 후 수강정정기간에 강의담당교수 분반으로 팀 전원 수강정정하세요.
- 오늘 팀 활동: 팀 구성, 팀장 선정 및 팀-강의담당교수 선택
  - 강의담당교수가 멘토교수인 문제에 관심이 있는 팀 우선 배정
- 다음주까지 1년 동안 해결할 문제정의서를 작성하여 강의담당교수에게 확인 받으세요.



## 06 관련 링크



문제정의서

<https://m.site.naver.com/1CXz3>



팀등록

<https://m.site.naver.com/1CXzW>



# Thank you



**동아대학교**  
DONG-A UNIVERSITY

**M** Media for Machine  
Laboratory



**담당자**  
변 수 빈

**E-Mail**  
subin.byun@m4ml.re.kr

**Homepage**  
m4ml.re.kr