

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보					
연도 및 학기	2017학년도 1학기		교과목명	소프트웨어공학	
교과목코드	EA0008	분반	1	학점	3
수강대상학년(학과)	3(컴퓨터학과)			팀티칭여부	N
강의시간	월6,7,8(G310)			이수구분	1전선

과목개요			
*주강의언어	KR		
*교과목개요	소프트웨어 공학에 대한 전반적인 개념과 주요 이론들을 이해하는 것을 목표로 한다. 프로젝트 계획부터 유지 보수까지 프로젝트 전 단계에 걸쳐 연구된 이론들을 살펴보고, 단계별로 최신 연구 방향을 이해한다. 또한 팀 프로젝트를 통해 소프트웨어 개발에 대한 실무 능력을 배양하도록 교육한다.		
*교과목 목표	소프트웨어 공학은 소프트웨어 개발을 체계적으로 수행하여 프로젝트를 성공적으로 이끌고, 품질 높은 제품을 생산할 수 있는 방법들을 교육하는 것이 목표이다. 학생들은 요구사항 분석, 설계, 구현, 테스트에 이르는 전 개발 과정에서 기존에 검증된 best practice들을 습득하고, 이를 적용하는 프로세스들을 익힌다. 팀 프로젝트를 수행하여 새로운 요구사항부터 제품 완료까지 전 과정을 실습해보고, 이를 통해 현장의 어려움을 경험한다.		
*주교재	"소프트웨어 공학의 소개 2판", 한혁수, 홍릉출판사, 2017		
부교재	"Software Engineering: A Practitioner's Approach", Roger S. Pressman, McGraw Hill, 2010 "Software Engineering", Ian Sommerville, Addison-Wesley, 2011 "Why Software Fails", Robert N. Charette, 2005		
참고자료			
선수과목명	프로그래밍, 데이터구조, 객체지향 프로그래밍	선수과목 필수여부	N
장애학생 수업 안내	개인별 수업참여가 힘든 경우 장애학생지원센터에 요청하여 지정 좌석에서 도우미 학생과 함께 수업을 들을 수 있습니다.		
교강사전달사항			
기타연락처	상담요일 및 시간		
강의 소개 동영상			

교강사정보				
교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
한혁수	컴퓨터학과	0222875033	G511	hshan@smu.ac.kr

교과유형	
항목	내용
*수업유형	<input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> 실험/실습/실기 <input checked="" type="checkbox"/> 발표형 <input type="checkbox"/> 토론형 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트형 <input type="checkbox"/> 세미나형 <input type="checkbox"/> 사이버(e/b-learning) <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 산학협력 <input type="checkbox"/> 전문가 특강 <input type="checkbox"/> 멀티미디어 활용 <input type="checkbox"/> 신문읽기 <input type="checkbox"/> 기타
수업유형(기타)	
*과목유형	<input type="checkbox"/> 융복합 <input type="checkbox"/> 전공기초 <input checked="" type="checkbox"/> 전공핵심 <input type="checkbox"/> 전공심화 <input type="checkbox"/> 현장실습 <input type="checkbox"/> 캡스톤디자인 <input type="checkbox"/> 계량연계
과목유형(기타)	

성적평가				
평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
*중간고사	30	*발표		상대평가
*기말고사	30	*참여도		
*과제물		*퀴즈		
*출석	10	*프로젝트	30	
*기타평가				

상명인이 갖추어야 할 5대 핵심역량별 비율 체계			
핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 여부	강의반영비율(%)
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량		
③ 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량		
④ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량		
② 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량		
⑤ 창의적 문제해결 역량	지식과 정보 기술이 중요한 사회에서 자원을 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 역량		

기타정보		
Career Development Roadmap(전문직군명)	네트워크 보안개발자,임베디드소프트웨어개발자	

주차별 수업계획		
주차	항목	내용
1	*학습목표	소프트웨어 공학 소개
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
2	*학습목표	소프트웨어 프로세스와 생명주기
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
3	*학습목표	프로젝트 관리
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
4	*학습목표	요구사항 개발
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
5	*학습목표	요구사항 분석 실습
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
6	*학습목표	프로젝트 계획
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
7	*학습목표	프로젝트 통제
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
8	*학습목표	중간고사
	*주요학습내용 및 방법	시험
9	*학습목표	리스크 관리
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
10	*학습목표	상위 설계, 설계 기법
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
11	*학습목표	상세 설계 및 구현
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
12	*학습목표	확인 및 검증
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
13	*학습목표	소프트웨어 테스트
	*주요학습내용 및 방법	이론 및 실습, 발표
14	*학습목표	프로젝트 발표
	*주요학습내용 및 방법	발표
15	*학습목표	기말고사
	*주요학습내용 및 방법	시험