

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보					
연도 및 학기	2018학년도 2학기		교과목명	캡스톤디자인II	
교과목코드	EA0026	분반	2	학점	3
수강대상학년(학과)	4(컴퓨터과학과)			팀티칭여부	N
강의시간	토4,5,6(G210)			이수구분	1전선

과목개요			
*주강의언어	KR		
*교과목개요	수강생들 스스로 4~5명 단위로 프로젝트 팀을 구성한 후, 팀별로 프로젝트를 기획, 제안, 설계, 및 구현한다. 다음 학기의 종합설계 및 프로젝트 II 과목과 연계하여 졸업 작품을 완성할 수 있도록 진행된다.		
*교과목 목표	1. 사용자의 요구사항을 취합하고 이해할 수 있다. 2. 요구사항을 구체적인 공학적 언어로 정의하고 표현할 수 있다. 3. 표현된 요구사항을 설계하고 구현할 수 있다. 4. 모든 작업이 Team의 일원으로써 참여하여 협동하는 과정을 통해 리더십을 배울 수 있다.		
*CQI보고서수업개선계획			
*주교재	프로그래밍 관련 서적 및 인터넷 자료 등		
부교재			
참고자료			
선수과목명	프로그래밍, 객체지향 프로그래밍, 소프트웨어 공학, 유닉스 프로그래밍	선수과목 필수여부	Y
장애학생 수업 안내	개인별 수업참여가 힘든 경우 장애학생지원센터에 요청하여 지정 좌석에서 도우미 학생과 함께 수업을 들을 수 있습니다.		
교강사전달사항			
기타연락처		상담요일 및 시간	수업 후 30분 이내
강의 소개 동영상			

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

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

성적평가				
평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
*중간고사	0	*발표	0	상대평가예외
*기말고사	0	*참여도	0	
*과제물	0	*퀴즈	0	
*출석	0	*프로젝트	100	
*기타평가			0	

상명인이 갖추어야 할 5대 핵심역량별 비율 체계		
핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 반영비율(%)
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량	10
② 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량	10
③ 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량	40
④ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량	20
⑤ 창의적 문제해결 역량	지식과 정보 기술이 중요한 사회에서 자원을 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 역량	20

기타정보

주차별 수업계획

주차	항목	내용
1	*학습목표	오리엔테이션
	*주요학습내용 및 방법	수업 소개, 평가방법 소개, 팀 별 진행 상황 발표
2	*학습목표	팀별 목표 설정 지도
	*주요학습내용 및 방법	프로젝트 초기 계획 수립 및 초기 요구사항 검토
3	*학습목표	팀별 요구사항 검토
	*주요학습내용 및 방법	팀별 요구사항 검토 및 베이스라인 정립
4	*학습목표	팀별 프로젝트 계획
	*주요학습내용 및 방법	팀별 프로젝트 초기 계획 대비 프로젝트 계획 수정
5	*학습목표	프로젝트 계획 베이스라인
	*주요학습내용 및 방법	프로젝트 계획 베이스라인 정립
6	*학습목표	Iteration 1 : 계획
	*주요학습내용 및 방법	발표 및 토론
7	*학습목표	Iteration 1 : 설계
	*주요학습내용 및 방법	발표 및 토론
8	*학습목표	Iteration 1 : 구현
	*주요학습내용 및 방법	발표 및 토론
9	*학습목표	Iteration 1 : 검증 및 확인
	*주요학습내용 및 방법	발표 및 토론
10	*학습목표	Iteration 2 : 계획
	*주요학습내용 및 방법	발표 및 토론
11	*학습목표	Iteration 2 : 설계
	*주요학습내용 및 방법	발표 및 토론
12	*학습목표	Iteration 2 : 구현
	*주요학습내용 및 방법	발표 및 토론
13	*학습목표	Iteration 2 : 검증 및 확인
	*주요학습내용 및 방법	발표 및 토론
14	*학습목표	팀별 중간결과발표 및 평가
	*주요학습내용 및 방법	발표
15	*학습목표	최종 보고
	*주요학습내용 및 방법	발표