

수업계획서

(2019학년도 1학기)

과목명	소프트웨어아키텍처		학수번호	132490-01
학점/시간	3/3		이수학년	4
수업시간 /강의실	화 D(13:30-14:45) [7호관2층32호실] 목 D(13:30-14:45) [7호관2층32호실]			
외국어강의		평가유형	상대평가	
선수과목	객체지향프로그래밍		강좌홈페이지	e-campus
면담시간	수요일 D 교시			
담당교수				
성명	최은미		전화	4495
연구실	국제관 B동 303-3호		E-mail	emchoi@kookmin.ac.kr
			홈페이지	
대상계층 및 공적과제				
대상계층	공적과제			
노인				
장애인				
청소년	[교육]			
어린이/유아				
여성				
관리자	[의사결정][효율성][성과역량][분석역량]			
대중/시민/고객				
기술구분(6T)				
[IT_정보기술]				
경제사회목적별 구분				
[전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비]				
1. 교과목개요				
본 과목은 소프트웨어 시스템을 이해 분석하며, 최종적으로는 다양한 소프트웨어 시스템을 설계하는 능력을 함양합니다. 품질 속성을 소프트웨어 시스템 아키텍처 설계에 적용하며, 시스템 설계의 주요 구조를 습득합니다.				
2. 수업목표				
본 과목은 소프트웨어 시스템을 좌석으로 설계하는 방법론과 다양한 환경의 문제들을 소프트웨어 시스템으로 구조적 설계하는 응용을 습득합니다. 소프트웨어 시스템의 설계를 이해 및 분석하며, 품질 속성을 소프트웨어 시스템 아키텍처 설계에 적용하며, 시스템 설계의 주요 구조를 습득합니다. 다양한 소프트웨어 시스템의 특성, 품질 요소를 적용하도록 하는 방법론을 습득하며, 아키텍처 스타일들을 터득하여 적용함으로써 시스템 설계를 최적화하게 할 수 있는 과정을 학습한다. Data Flow Architecture, Data-Centered Architecture, Hierarchical Architecture, Communication Architecture, Interaction-Oriented Architecture, Distributed Architecture, SOA 등의 내용을 배우며, 최종적으로는 소프트웨어 시스템을 설계하는 능력을 함양합니다.				
3. 국민핵심역량				
인문역량	소통역량	글로벌역량	창의역량	전문역량
				100
4. 선수학습내용				

## 5. 수업방법

강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	발표	창작	기타
V	V	V		V		

출석: 하루 결석에 총점에서 1%씩 감점 (면접, 설명회, 학교 행사, 공식적인 결석 사유 시 공결 처리합니다.)

## 6. 평가방법

시험			수행과제			참여		기타
중간고사	기말고사	퀴즈	프로젝트	과제물	발표	출석	수업 참여도	
30%	30%	%	10%	20%	10%	%	%	%

## 7. 수행과제

과제유형	과제명	제출기한
발표	Team Activity and Presentation	
과제물	Team Activity System Design	
과제물	Software System Architecture Survey	
프로젝트	Target System Architecture Design	

## 8. 교재

구분	도서명	저자	출판사	출판년도	ISBN
주교재	Software Architecture in Practice (3rd Edition)	Len Bass, Paul Clements, Rick Kazman	Addison Wesley	2013	: 978-0-321-815
부교재	Software Architecture and Design Illuminated	Kai Qian, Xianf Fu, Lixin Tao, Chong-wei Xu	Jones and Bartlett Publishers	2009	978-0763754204

## 9.수업규정 또는 안내사항

&#61599;수업 시간에 교과목 관련 외의 다른 행동을 컴퓨터에서 하면 즉시 퇴실함.

과제 시 다른 학생의 과제를 그대로 이용하는 경우는 불법 행위 임.

주차별 수업계획서					
01주차	03/05	수업내용	Course Introduction	비고	
	03/07	수업내용	소프트웨어 아키텍처 개요	비고	
02주차	03/12	수업내용	GRASP Design Principle	비고	
	03/14	수업내용	Style, Pattern, Idiom 소프트웨어 품질 속성	비고	
03주차	03/19	수업내용	Hierarchical Software Architecture 구조 I -Master-Slave Architecture Style	비고	
	03/21	수업내용	Hierarchical Software Architecture 구조 I -Layered Architecture Style	비고	
04주차	03/26	수업내용	Hierarchical Software Architecture 구조 II -Virtual Machine Architecture Style	비고	
	03/28	수업내용	Hierarchical Software Architecture 구조 II -Microkernel Architecture Style	비고	
05주차	04/02	수업내용	Interaction-Oriented Software Architecture 구조 -Model-View-Controller (MVC) Architecture Style	비고	
	04/04	수업내용	Interaction-Oriented Software Architecture 구조 -Presentation-Abstraction-Control (PAC) Architecture Style	비고	

주차별 수업계획서					
06주차	04/09	수업내용	Data-Centered Software Architecture 구조 -Repository Architecture Style	비고	
	04/11	수업내용	Data-Centered Software Architecture 구조 -Blackboard Architecture Style	비고	
07주차	04/16	수업내용	Data Flow Software Architecture 구조 -Batch Sequential Architecture Style	비고	
	04/18	수업내용	Data Flow Software Architecture 구조 -Pipe and Filter Architecture Style -Process Control Architecture Style	비고	
08주차	04/23	수업내용	중간고사	비고	
	04/25	수업내용	Communication Architecture 구조 -Non-buffered Event-Based Architecture Style	비고	
09주차	04/30	수업내용	Communication Architecture 구조 -Buffered Message-Based Architecture Style	비고	
	05/02	수업내용	Distributed Architecture 구조 I -Client-Server Architecture Style -Multi-tiers Architecture Style	비고	
10주차	05/07	수업내용	Distributed Architecture 구조 I -Proxy Architecture Style	비고	
	05/09	수업내용	Distributed Architecture 구조 II -Dispatcher Architecture Style	비고	

주차별 수업계획서					
11주차	05/14	수업내용	Distributed Architecture 구조 II -Broker Architecture Style	비고	
	05/16	수업내용	Distributed Architecture 구조 II -Service-Oriented Architecture (SOA) Style with XML and RESTful	비고	
12주차	05/21	수업내용	Unified Process 설계 방법론	비고	
	05/23	수업내용	Unified Process 설계 방법론 Activity	비고	
13주차	05/28	수업내용	ADD SA 설계 방법론	비고	
	05/30	수업내용	ADD SA 설계 방법론 Activity	비고	
14주차	06/04	수업내용	Architecture Tactics I -Availability -Interoperability	비고	
	06/06	수업내용	Architecture Tactics I -Modifiability -Performance	비고	
15주차	06/11	수업내용	Architecture Tactics II -Security -Testability -Usability	비고	
	06/13	수업내용	기말고사	비고	