

# 소프트웨어 공학

## (Software Engineering)

---

2024 - 2 학기

0. Orientation

Jongwook Jeong

정 종 욱

# 개요

---

1. 무엇을 배울 것인가?

2. 왜 배워야 하는가?

3. 어떻게 배울 것인가?



이번 학기에는...

---

# Software Engineering; SE



# What? Why? How?

---

- What?

- Why?

- How?



# SW Development

생각한 모습



코딩 하는 내 모습

현실



실제 코딩하는 내 모습



자유로운 분위기의 회사



피곤에 찌든 팀원들



상하관계가 없는 평등한 구조



빠듯한 개발 일정 & 재촉하는 고객사



내가 생각한 프로젝트 런칭 모습



실제 런칭



내가 예상한 사용자의 사용법



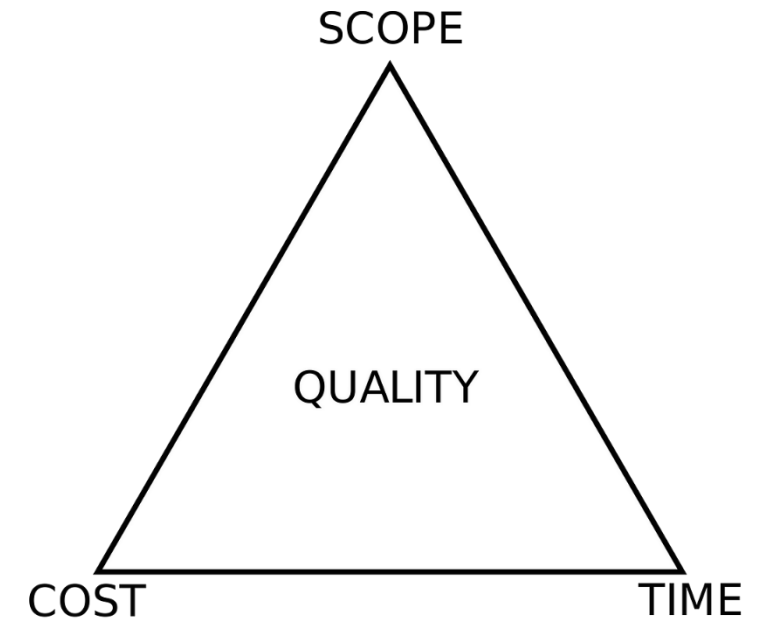
실제 사용자

vision of

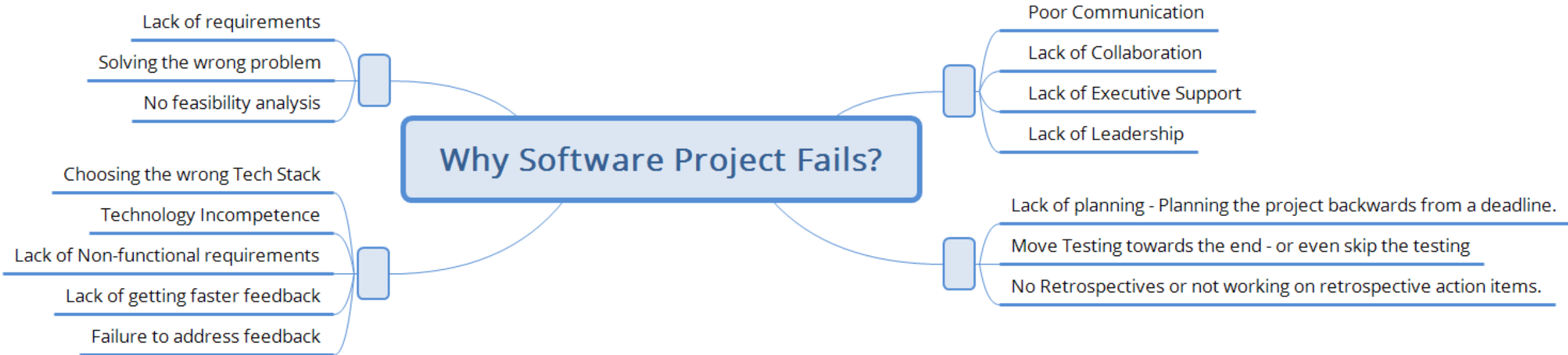
Computer Science and Engineering

# Software Project

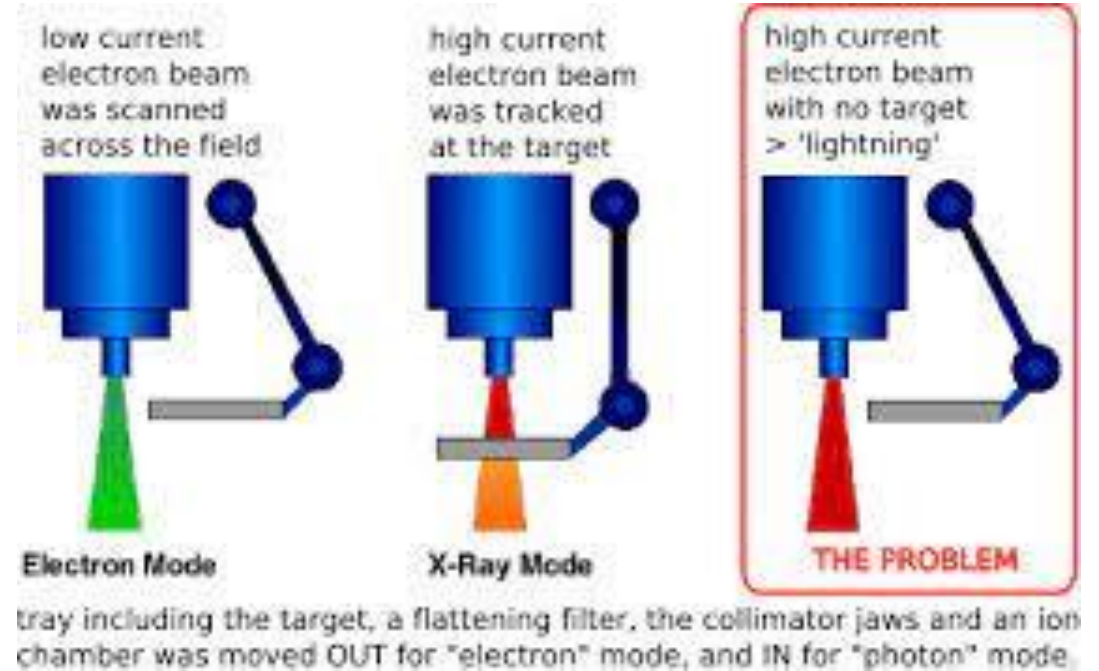
- 소프트웨어 프로젝트의 성공과 실패
  - 성공이란?
    - On time
    - On budget
    - Meeting requirements



# Why software fails?



# Therac-25: the killer radiation machine





# Solution

---

- Requirement Engineering
- Software (Development) Process
- Software Validation & Verification
- Cost Estimation
- Project Management
- et cetera, et cetera, et cetera!!

# Empirical vs. Theoretical



# Fact and Fallacies

---

1. 같은 소프트웨어 프로젝트에서, 프로그래머의 생산성 차이는 최대 몇배나 날까?
2. 새로운 도구와 기술은 생산성과 품질을 [5%] ~ []만큼 향상시킨다.
3. 유지보수는 전체 소프트웨어 개발 비용에서 평균적으로 [ ]%를 차지한다.



# 평가

- 중간 (지필고사) 25%
- 기말 (지필고사) 25%
- 출석 10%
  - 1시간당 3점 감점 (출석점수 총점 100점에서)
    - 지각 인정 X
    - 시수의 1/3이상 결석 시 F
- 과제물 10%
  - 개인 과제 (실습 및 in class)
- 기타 30%
  - 학기단위 팀 프로젝트 (팀원 최대 6명)



# Contact

---

- 정종욱
- Office: 7호관 532호
- E-mail : [jwjeong55@jbnu.ac.kr](mailto:jwjeong55@jbnu.ac.kr)
- 과목 상담
  - 이메일로 연락 후 일정 조율