

수업계획서

학년도/학기: 2016 학년도 1 학기

학수번호-분반: ICE3037-44 이수구분: 전공

교과목명: 종합설계프로젝트

교강사명: 이진규

2016 년도 1 학기		수업계획서	
교과목명	종합설계프로젝트	학수번호	ICE3037-44
사용언어	한국어	영역구분	인증필수
수강대상학과	컴퓨터 공학과 4학년		
선이수과목	창의공학설계		
이수구분	전공	학점/시간	3학점 / 3시간
인증구분	필수	년도/학기	2016/1 학기
강의실	[26310] 제2공학관26동 3층 일반 강의실	수업시간	금[EE]15:00-16:15, 금[FF]16:30-17:45
담당교수 명	이진규	연락처(연구실)	
Office Hour		자기학습시간	예습: 3 시간, 복습: 3시간
성균핵심역량			
성균핵심역량	<input checked="" type="checkbox"/> 소통역량	<input checked="" type="checkbox"/> 인문역량	<input checked="" type="checkbox"/> 학문역량
	<input checked="" type="checkbox"/> 글로벌역량	<input checked="" type="checkbox"/> 창의역량	<input checked="" type="checkbox"/> 리더역량
	<input type="checkbox"/> 소프트웨어역량	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
교과목특성 및 수업특성			
교과목특성	<input type="checkbox"/> 인성	<input checked="" type="checkbox"/> 융복합	<input type="checkbox"/>
성균융합인재인증	<input type="checkbox"/> 인문소양 인증	<input type="checkbox"/> 법학소양 인증	<input type="checkbox"/> 소프트웨어소양 인증
수업특성	<input type="checkbox"/> 성균명품수업	<input type="checkbox"/> Flipped Class	<input type="checkbox"/> 학생중심교육법
1. 관련도서 및 참고자료			
구분	제목	저자	발행연도 출판사
(등록된 내역이 없습니다)			
2. 교과목 개요	컴퓨터 공학 분야의 프로젝트를 통해 창의력과 실질적 개발능력을 갖추며, 팀별 프로젝트를 제안, 설계, 구현하여 설계에 부합되는 프로젝트 결과를 얻는다. 또한, 공학 설계 방법 및 진행, 팀 구성 및 커뮤니케이션 기술에 대해 학습한다.		
3. 교과목 목표	종합설계프로젝트는 팀별 프로젝트로 진행되는 과목으로서, 프로젝트 아이디어 도출, 디자인, 구현 및 문제 해결 방법에 대해 전공 지식을 적용하고 응용하는 방법에 대해 학습한다. 프로젝트 진행 및 구현을 통해 문제를 해결하는 전공지식의 활용 및 PROBLEM SOLVING 능력을 배양한다.		
	팀프로젝트 결과를 얻기위해 팀원과의 협업 및 소통하는 역량을 배양한다.		

수업계획서

4. 프로그램 교육목표와의 연관성	창의적 사고와 공학 기초 지식을 기반으로 문제 해결 능력 함양					0
	컴퓨터공학 분야의 전문지식과 설계기법에 기반한 유익한 가치를 창출하는 종합적 설계능력 배양					0
	디지털 정보화 사회에서 공학인으로서 갖추어야 할 효과적인 의사전달능력과 팀웍 능력 함양					0
	열린 마음으로 지속적인 자기 계발 함양과 올바른 사회인으로서의 책임의식 함양					0
5. 교육진행(%)						
이론	실험/실습	설계	발표	기타		
10%	20%	50%	20%	0%		
6. 교육방법						
강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	개별/팀별 발표	기타	
○	○	○		○		
7. 교육매체						
Computer	Beam Project	OHP	VTR	기타		
○	○					
8. 평가방법(%)						
출석	과제물	중간고사	기말고사	발표	기타	
10%	45%	0%	0%	45%	0%	
※ 시험 부정행위, 기타 부정한 방법으로 취득한 과목의 성적은 F 처리됩니다. (성균관대학교학칙 시행세칙(학사과정) 제25조, 시행세칙(대학원과정) 제31조)						
※ 장애학생 지원안내						
장애학생은 본 수업과 관련하여 본인 희망 시 수업도우미 및 학습지원을 위한 조정(강의자료 사전 제공, 과제 및 평가 조정, 과제 제출기한 연장, 시험시간 연장 등)이 가능하오니, 필요한 학생은 수강신청 전 교수님 및 장애학생지원센터에 상담하여 주시기 바랍니다. * 장애학생지원센터: 02-760-1092, supporter@skku.edu						
9. 강의내용						
	강의내용				비고	
3월	- 강의 소개 - 자기 소개 - 팀 구성 - Engineering Design - 발표, 보고서 양식 안내 - 제안서 작성 방법 안내 - 계획 발표 방법 안내 - 실습비 사용 안내				Capstone Design이란 무엇인가?	

수업계획서

9. 강의내용			
	강의내용	비고	
4월	- 제안서 제출 - 계획 발표 - 제안서, 계획 발표 보완 - 발표, 보고서의 기술	제안서를 어떻게 쓰는가? 계획서 발표를 어떻게 하는가?	
5월	- 데이터, 사실, 수치의 표현 방법 - 중간 발표 - 중간 발표 보완 - 최종 발표 방법 안내 - 결과 보고서 작성 안내	- 데이터, 사실, 수치를 어떻게 효과적으로 표현할 것인가?	
6월	- 최종 발표 - 최종 평가 토의 - 결과보고서 제출	- Capstone Design 과목을 통해서 원하는 최종 결과물을 얻었는가?	
10. 프로그램 학습성과와의 관계			
학습성과	수업내용	반영률(%)	평가유형
지식응용		20%	출석 과제물
문제해결	* 6월: - 최종 발표 - 최종 평가 토의 - 결과보고서 제출	20%	출석 과제물
설계능력		20%	과제물
팀웍스킬		20%	과제물
의사소통		10%	
영향이해	* 4월: - 제안서 제출 - 계획 발표 - 제안서, 계획 발표 보완 - 발표, 보고서의 기술 * 5월: - 데이터, 사실, 수치의 표현 방법 - 중간 발표 - 중간 발표 보완 - 최종 발표 방법 안내 - 결과 보고서 작성 안내	5%	과제물
윤리책임		5%	
11. 설계교육계획서			
설계학점	0.0	설계기간	
1. 설계주제			