

수업계획서

2024학년도 1학기

전자전기컴퓨터공학종합설계

전공선택(전공선택)

기본 정보	교과구분	전공선택(전공선택)
	교과번호(분반)	40138(01)
	교과목명(영문명)	전자전기컴퓨터공학종합설계(Electrical and Computer Engineering Capstone Design)
	학점(시간)	3학점(5시간)
	강의실습구분	강의+실습·실습
	수업시간(강의실)	목[1,2,3,4,5]/19-215
	개설학년	4학년
	집중수업구분	

담당 교수	소속	전자전기컴퓨터공학부
	성명	박경훈
	연락처	
	이메일	gyunghoon.park@uos.ac.kr
	홈페이지	https://sites.google.com/view/cdsluos
	상담시간	수요일 13:00 - 14:00
조교	담당조교(연락처)	

성적 평가	평가방법	절대평가	
	<input checked="" type="checkbox"/> 출석 (10%) <input type="checkbox"/> 수시과제 (0%) <input type="checkbox"/> 기말과제 (0%)	<input type="checkbox"/> 학생포트폴리오 (0%) <input type="checkbox"/> 수시시험 (0%) <input type="checkbox"/> 기말시험 (0%)	<input checked="" type="checkbox"/> 참여도 (10%) <input type="checkbox"/> 중간과제 (0%) <input type="checkbox"/> 중간시험 (0%) <input checked="" type="checkbox"/> 기타 (80%)
	수업유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반 <input type="checkbox"/> 블렌디드러닝	<input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 외국어 <input checked="" type="checkbox"/> 융복합 <input type="checkbox"/> 서비스러닝
	강의유형	대면(오프라인) 100 % 비대면(온라인) 0 %	
시험유형	중간고사	대면 <input checked="" type="checkbox"/> 비대면 <input type="checkbox"/> 없음 <input type="checkbox"/>	기타(퀴즈, 수시고사 등) 대면 <input checked="" type="checkbox"/> 비대면 <input type="checkbox"/>
	기말고사	대면 <input checked="" type="checkbox"/> 비대면 <input type="checkbox"/> 없음 <input type="checkbox"/>	
	수업방법	<input type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 실습 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트	<input checked="" type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 설계 <input type="checkbox"/> 실험 <input type="checkbox"/> 견학 <input type="checkbox"/> 이러닝(e-learning)
	표절금지규정	'표절'이란 타인의 글을 적절한 인용 및 참고문헌 표기 없이 자기가 쓴 것처럼 행사하는 것으로서 도덕적 양심을 저버리는 잘못된 행위입니다. 표절한 보고서를 제출하거나 표절한 자료를 사용하여 발표한 경우 정도에 따라 감점 처리하며, 심할 경우 0점으로 처리합니다.	

※ 장애학생은 원활한 학습수행을 위해 인권센터(장애학생지원실, 02-6490-6273)의 도움을 받아 필요한 사항에 대해 담당 교수와 협의·조정 할 수 있습니다.

교과목 설명	교과목 목표 역량	
	전공능력	전공능력 대표성
전공지식을 종합하고, 여기에 기초소양에서 습득한 경제적, 사회적, 환경적 윤리적 제한요건 등을 고려한 종합적 작품을 설계한다. 창의적 주제를 선정해야 하며, 작품의 계획, 제안서의 작성, 작품의 기초/상세 설계, 제작 과정 등의 체계적 방법 및 효과적인 팀워크를 경험함으로써, 사회에 진출하여 이를 효과적으로 적용하는데 목적이 있다.	지식응용	연관 전공능력
	분석실험	연관 전공능력
	설계능력	대표 전공능력
	문제정의	연관 전공능력
	자원활용	연관 전공능력
	협동능력	연관 전공능력
	의사전달	연관 전공능력
	평생학습	연관 전공능력
	영향이해	연관 전공능력
	직업윤리	연관 전공능력

수업목표	교재내용
- 팀별 진행 사항 정기 발표 & 담당 교수가 직접 지도 - 주제에 따라 1인·4인으로 연구 팀 구성 - 제어 공학 혹은 로봇공학 관련 자율 혹은 지정 연구주제로 진행하며, 세부주제는 1주차 수업시간에 정합니다. (지정 주제 예시 : 역진자 제어 시스템, 모바일 로봇, 로봇 팔, 드론 제어 혹은 경로 계획 알고리즘 개발, 4족 보행 로봇 제작 및 경로 계획 알고리즘 개발) - Requirements : 본 교과목 수강을 원하는 학생은 전자전기컴퓨터공학부 3학년 교과목인 제어 공학 교과목 수강을 필수로 하며, 1학기 개설 예정인 디지털 제어를 가능하면 수강하기를 권장합니다.	개별 배포

주	수업내용	수업방법	교재	준비물,과제,기타
1	교과목 소개 및 연구주제 소개	강의		
2	제어공학/로봇공학 관련 세미나			
3	제어공학/로봇공학 관련 세미나			
4	제어공학/로봇공학 관련 세미나			
5	제어공학/로봇공학 관련 세미나			
6	조별 진행사항 점검			
7	조별 진행사항 점검			
8	중간 발표			
9	조별 진행사항 점검			
10	조별 진행사항 점검			
11	조별 진행사항 점검			
12	보강주간			
13	조별 진행사항 점검			
14	조별 진행사항 점검			
15	조별 진행사항 점검			
16	최종 발표			