<u>강의계획서</u>

1. 과목 기본 정보(Basic Course Information)

교과목명	캡스톤디자인1				코드		ECE30079		
개설년도	2024			개	l설학기		1		
개설학부					이수	구분/영역			/
대상학년		;	3			분반			01
인정전공	컴퓨터	공학(33),/전기	나공학	학(33),/전자공학심	남화(60),, 학심)),/컴	퓨터공학	낚(45),/Al·컴퓨터공
하저 그 서	총학점			이론	실	험/실습	/	설계	기타()
학점구성	2 0		0		0		2 0		
수업주유형	Projec	t							
선수과목	필수	공학설계입문				- 병수과목			
	권장	학부사무실 통	통해	확인					
주관교수성명	이원형					주관교수 Email		whlee@handong.edu	
담당교수 성명	담당교수 Email 담당교수 전			화	Office 위치		Office Hour		
이원형					NTH 202				
TA성명					TA emai				
강의실						강의시간			

2. 학습목표 및 개요(Course Objectives)

● 학습목표(Course Objective)

번호	학습목표
1	설계를 위한 요구사항 요소를 이해하고, 실제 문제해결상황에 적용할 수 있다.
2	도출한 요구사항을 바탕으로 체계적으로 설계를 구상할 수 있다.
3	다양한 설계 안을 비교 분석하고 평가할 수 있다.
4	오픈소스 역량 훈련을 기를 수 있다. (자세한 역량은 공지 섹션 참고)

● 연관 학습성과(Related Learning Outcomes)

역량	학습성과
	조회된 데이터가 없습니다.

본	수업은 캡스톤 디자인	프로젝트를 구상	하기 위한 문제 발견	, 요구사항 분석,	설계 도출	및 평가를	총체적으로	실습함을	목표로	한
다										

특별히 본 수업에서는 구체적인 공학 설계 실력을 배양하기 위해, 실제 문제를 주제로 프로젝트를 수행하여 실용성 있는 프로젝트 구 상안 도출을 목표로 한다. (참고로 2023년 1학기까지 본 과목의 이름은 "공학프로젝트기획"이었음)

3. 과목 운영 및 과제물

● 교재

주교재	서명	저자	
	출판사	출판년도	
부교재	서명	저자	
	출판사	출판년도	

기자재	-재			
-----	----	--	--	--

● 평가

출석관리	팀별로 교수님께서 체크 및 아래 Honor Code 준수 및 평가방법 추가설명 참고							
학점산출 평가 도구	출석	중간시험	기말시험	퀴즈	팀프로젝트	개인과제	기타1(기타 1)	기타2(기타 2)
및 비중(%)	10				90			
Honor Code 준수 및 평가방법 추가설명	캡스톤 디자인1 수업에서 Pass를 받기 위해서는 다음 각 조건을 반드시 만족해야 합니다: - 팀별 진행 계획서 제출 - 팀별 미팅 8회 이상 및 일지 제출 (제출 방법 별도 안내) - CSEE 특강에 2-3회 이상 출석 및 감상문 제출							

● 수업 활동유형

강의	10%	실험	%	실습	%
팀프로젝트	90%	발표	%	토론	%
기타1()	%	기타2()	%	기타3()	%
총계	100 %				

● 과제 및 프로젝트(Assignments and Projects)

번호	내용
1	산학연 연계 PBL 과제

4. 강의 일정 계획(Weekly Schedule)

주차	날짜	강의주제 및 범위	과제 결과물 및 평가
1	2024-03-06	팀별 프로젝트 진행	
2	2024-03-13	팀별 프로젝트 진행	
3	2024-03-20	팀별 프로젝트 진행	
4	2024-03-27	팀별 프로젝트 진행	
5	2024-04-03	팀별 프로젝트 진행	
6	2024-04-10	팀별 프로젝트 진행	
7	2024-04-17	팀별 프로젝트 진행	
8	2024-04-24	팀별 프로젝트 진행	
9	2024-05-01	팀별 프로젝트 진행	
10	2024-05-08	팀별 프로젝트 진행	
11	2024-05-15	팀별 프로젝트 진행	
12	2024-05-22	캡스톤 페스티벌	

주차	날짜	강의주제 및 범위	과제 결과물 및 평가
13	2024-05-29	팀별 프로젝트 진행	
14	2024-06-05	팀별 프로젝트 진행	
15	2024-06-12	팀별 프로젝트 진행	
16	2024-06-19	팀별 프로젝트 진행	

5. 공지사항/부가정보

● 본 과목의 수강신청을 위한 주요 공지사항(Notice)

참고로 2023년 1학기까지 본 과목의 이름은 "공학프로젝트기획"이었음

본 과목을 통해 아래 오픈소스소프트웨어 역량을 기르는 것을 목표로 함

- [소프트웨어 저장소 활용 및 협업능력] 버전관리시스템(Git/GitHub 등)과 노션, 슬랙 등 소프트웨어 저장소 및 협업 관리 플랫폼을 활용하여 코드리뷰, 소통능력을 기를 수 있다.
- [API 활용 역량] 프로젝트에 필요한 API를 활용할 수 있다.
- [API 검색능력] 필요한 API를 탐색할 수 있다.
- [라이센스의 이해 및 선택 능력] 본인의 프로젝트에 사용되는 소스들의 라이센스를 이해하고, 또한 본인의 프로젝트를 공개하고 배 포하는데 적절한 라이센스를 선택할 수 있다.
- [User 역량] OSS 프로젝트를 진행하며 각종 개선 사항 및 버그 개선, 이슈 관리 등을 수행하며 협업하는 개발자들과 소통할 수 있다
- 이 수업의 수강생들은 아래의 교육 콘텐츠를 활용해 수업에 도움이 되기 바랍니다.
- K-MOOC에 올려진 파이썬 프로그래밍 강의 (http://www.kmooc.kr/courses/course-v1:HGUk+HGU02+2022_T1/about)
- K-MOOC에 올려진 HTML에서 웹앱까지+ 강의 (http://www.kmooc.kr/courses/course-v1:HGUk+HGUP02+2022_T1/about)
- K-MOOC에 올려진 파이썬으로 배우는 기계학습 입문 Plus+ 강의 (http://www.kmooc.kr/courses/course-
- v1:HGUk+HGU02+2018_T1/about)
- K-OCW에 올려진 오픈소스 소프트웨어 실습 강의 (http://www.kocw.net/home/search/kemView.do?kemId=1375889)
- K-OCW에 올려진 웹서비스 제작 실전 프로젝트 강의 (http://www.kocw.net/home/cview.do?cid=766603e7fb95df37)
- YouTube에 올려진 버전관리의 시작, Git 강의

(https://youtube.com/playlist?list=PLoJdZ7VvEiRPVpgb5Nw9m3JWjok2Cz8_Y&si=GDFebEFuvl72T0lv)

- YouTube에 올려진 처음 시작하는 Linux 강의

(https://youtube.com/playlist?list=PLoJdZ7VvEiROLq5Fx8qKWcSL6AC1dAa3v&si=lx8BVkzlzjQg0Hly)

- YouTube에 올려진 디자인 스프린트 강의

(https://youtube.com/playlist?list=PLoJdZ7VvEiRNv4XA4HAt9dpWW4y0SumsT&si=d5SspyAV08TruSKq)

● 전공별 부가 정보(Additional Information)

번호	내용

6. 과목 세부 정보

논톤
<u> </u>
^보 - 온라인 콘텐츠 강의활용 비율 20 %

- 온라인 콘텐츠 활용 콘텐츠 선택 (복수개 선택 가능함)

V	Hudcc(우리대학 강의녹화 서비스)
	타대학 및 타기관 협력하여 개발된 온라인 강좌 활용
V	MOOC 활용
V	OCW 활용
V	그 외 온라인콘텐츠 활용

7. 장애학생을 위한 강의 및 평가 안내

● 장애학생의 장애유형과 정도를 고려하여 강의, 과제 및 평가를 실시

예)강의 :

- 강의파일 제공, 강의대필도우미 제공.
- 치료 및 입원 등으로 출석이 어려운 경우 증명서류 제출 시 출석으로 간주.

과제 및 평가

- 시험대필도우미, 필요 시 수화 설명 등