

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보

연도 및 학기	2019학년도 1학기	교과목코드	EZ0003	분반	2
교과목명	운영체제	교과목명(영문)	Operating Systems		
이수구분	1전선	학점	3	팀티칭여부	N
강의시간	월7,수6,7(G206)	수강대상학년(학과)	3(컴퓨터학과)		

과목개요

*주강의언어	KR		
*교과목개요	운영체제는 사용자의 편리한 컴퓨터 사용을 도와주고, 각 응용 프로그램들이 사용하는 H/W 자원을 효율적으로 관리하는 중요한 시스템 소프트웨어이다. 본 강의에서는 범용 운영체제의 각 서브시스템 별로 프로세스, 메모리, 파일 시스템, 입출력 시스템 등에 대한 설계 이론에 대한 다룬다. 특히 교육용 운영체제를 사용한 프로젝트를 통해 이러한 이론들이 실제 운영체제에서 어떻게 적용되고 있는지 경험하게 된다. 각 수강생들은 교육용 운영체제를 이용한 프로그래밍 과제를 수행하여 운영체제의 주요 서브 시스템들을 직접 설계, 구현해 보도록 한다.		
*교과목 목표	1. 운영체제 이론들을 적용하여 실제 운영체제 서브시스템을 설계할 수 있다. 2. 시스템소프트웨어 개발 시 사용되는 소프트웨어 개발 도구들을 다룰 수 있다. 3. 팀 프로젝트에서 한 구성원의 역할을 할 수 있다. 4. 영문 수업 교재를 이해할 수 있고, 영문 프로젝트 참고 자료를 프로젝트에 활용할 수 있다.		
*(CQI보고서)수업개선계획			
*주교재	Silberschatz, P.B. Galvin, and G. Gagne, Operating System Principles, 8th ed. Wiley 또는 9판 이후 버전들 모두 가능		
부교재			
참고자료			
선수과목명	프로그래밍, 자료구조, 시스템소프트웨어, 컴퓨터구조	선수과목 필수여부	N
장애학생 수업 안내	개인별 수업참여가 힘든 경우 장애학생지원센터에 요청하여 지정 좌석에서 도우미 학생과 함께 수업을 들을 수 있습니다.		
교강사전달사항			
기타연락처		상담요일 및 시간	수업전후 1시간 또는 별도 예약
강의 소개 동영상			

교강사정보

교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
손성훈	컴퓨터학과	0222875137	G410	shson@smu.ac.kr

교과유형

항목	내용
*수업유형	<input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input checked="" type="checkbox"/> 실험/실습/실기 <input type="checkbox"/> 발표형 <input type="checkbox"/> 토론형 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트형 <input type="checkbox"/> 세미나형 <input type="checkbox"/> E-learning <input type="checkbox"/> S-learning <input type="checkbox"/> B-learning <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 산학협력 <input type="checkbox"/> 전문가 특강 <input type="checkbox"/> 멀티미디어 활용 <input type="checkbox"/> 신문읽기 <input type="checkbox"/> 기타
수업유형(기타)	
*과목유형	<input type="checkbox"/> 융복합 <input type="checkbox"/> 전공기초 <input checked="" type="checkbox"/> 전공핵심 <input type="checkbox"/> 전공심화 <input type="checkbox"/> 현장실습 <input type="checkbox"/> 캡스톤디자인 <input type="checkbox"/> 계량연계 <input type="checkbox"/> 학부(과) 공통
과목유형(기타)	

성적평가

평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
*중간고사	20	*발표	0	상대평가
*기말고사	20	*참여도	0	
*과제물	10	*퀴즈	0	
*출석	0	*프로젝트	50	
*기타평가			0	

상명인이 갖추어야 할 5대 핵심역량별 비율 체계

핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 반영비율(%)
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량	30

핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 반영비율(%)
② 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량	10
③ 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량	20
④ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량	20
⑤ 창의적 문제해결 역량	지식과 정보 기술이 중요한 사회에서 자원을 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 역량	20

기타정보

Career Development Roadmap(전문직군명)

네트워크보안관리자,응용소프트웨어개발자,플랫폼소프트웨어개발자

주차별 수업계획

주차	항목	내용
1	*학습목표	강좌소개
	*주요학습내용 및 방법	강좌소개
2	*학습목표	Threads and processes
	*주요학습내용 및 방법	Threads and processes
3	*학습목표	Concurrency
	*주요학습내용 및 방법	Concurrency
4	*학습목표	CPU scheduling
	*주요학습내용 및 방법	CPU scheduling
5	*학습목표	Pintos project 1
	*주요학습내용 및 방법	Pintos project 1
6	*학습목표	Deadlock
	*주요학습내용 및 방법	Deadlock
7	*학습목표	Pintos project 2
	*주요학습내용 및 방법	Pintos project 2
8	*학습목표	Pintos project 2 / 중간고사
	*주요학습내용 및 방법	Pintos project 2
9	*학습목표	Virtual memory 1
	*주요학습내용 및 방법	Virtual memory 1
10	*학습목표	Virtual memory 2
	*주요학습내용 및 방법	Virtual memory 2
11	*학습목표	Virtual memory 3
	*주요학습내용 및 방법	Virtual memory3
12	*학습목표	Pintos project 3
	*주요학습내용 및 방법	Pintos project 3
13	*학습목표	I/O subsystem
	*주요학습내용 및 방법	I/O subsystem
14	*학습목표	File system
	*주요학습내용 및 방법	File system
15	*학습목표	Network system / 기말고사
	*주요학습내용 및 방법	Network system