

강의(실험 · 실습)계획서

2020학년도 2학기

강릉원주대학교

1. 핵심역량

• 6대 핵심역량과의 관련성

창의융합	도전정신	의사소통	배려협력	자기관리	전문역량
10 %	0 %	10 %	0 %	10 %	70 %

중점 핵심역량	교과목과 중점 핵심역량(전공능력)의 연관성 기술
전문역량	지금은 소프트웨어가 우리의 삶을 결정하고, 국가 경쟁력을 확보하는데 필수적인 수단이다. 본 과목을 통해 소프트웨어 개발을 위한 전문역량을 가지는 것이 목표이다. 강의목표를 달성하기 위해서는 강사의 일반적인 강의 전달이 아니라 수강생들의 도전정신과 자기관리 역량이 필요하므로, 이 과목을 통해 추가적으로 도전정신과 자기관리 역량을 가지도록 한다.

2. 교과목 개요

교과목명	소프트웨어공학			강좌번호	503.308(01)		학점/시수	3(3-0-0)	
강의요일	월 17, 18, 19 수 17, 18, 19			수강대상	컴퓨터3		면담 가능시간	화, 수: 11:00~13:00	
담당교수	소속	과학기술대학 컴퓨터공학과			연구실	건물명/호실		과학기술대학2호관207	
	성명	권기태				e-mail		ktkwon@kangnung.ac.kr	
전화	760-8664	이수구분	전공선택	입력일자	2020-08-26	영역			

3. 교육목표

본 과목은 4학년 1학기에 개설될 시스템 분석 및 설계과목과 2학기의 소프트웨어공학 응용 및 실습 과목의 선수 과목이다. 시스템 명세화의 초기 단계부터 시작하여 시스템을 사용하기 시작한 후부터 시스템을 유지 보수하기까지 소프트웨어 생명주기의 모든 단계에서 양질의 제품을 생산 및 관리하기에 필요한 방법론을 습득하고 필요한 CASE 도구의 사용법을 습득한다. 아이폰 프로그래밍을 주제로 하는 프로젝트 진행을 병행한다.

4. 교과목 내용

소프트웨어의 개발 계획에서부터 개발 후 운영까지의 전 과정에 걸쳐 필요한 이론, 개념 및 기술들을 다룬다. 또한 소프트웨어를 개발하는 과정에서 생성되는 요구사항 정의서, 분석 및 설계 모델, 프로그램 소스 코드, 목적 코드, 사용자 매뉴얼 등 모든 산출물의 작성을 프로젝트에 맞추어 실습한다. 단, 우한폐렴이 강의 기간 중에 종식되어 정상적인 수업이 가능한 경우, 팀 프로젝트를 진행하지만, 우한폐렴이 악화되거나 호전되지 않는 경우 자율적인 프로젝트 진행으로 대체한다.

5. 선수과목 및 선수학습내용

선수과목	선수과목은 객체지향프로그래밍, 인터넷 프로그래밍 및 실습이며, 상기 일정은 강의 진행, 프로젝트 진행 정도에 따라, 또는 수강생과의 협의에 따라 강의 일정 및 내용이 변경될 가능성이 있다.
선수학습내용	기본적인 프로그래밍 능력

6. 수업운영

강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	개별/팀별발표	참삭지도	기타
80 %	0 %	10 %	0 %	10 %	0 %	0 %

수업운영방식 (수업방식의 구체적 설명)

수업운영: 강의 및 프로젝트 수행
단, 우한폐렴의 진행 상황에 따라 수업운영 방식은 변경될 수 있습니다.

7. 성적평가 방법 및 배점비율

중간고사	기말고사	발표	프로젝트	과제물	출석	기타	-	-
35%	35%	0%	20%	0%	10%	0%		

성적평가 세부설명

우한폐렴의 진행 상황에 따라 성적평가 방법 및 배율은 변경될 수 있습니다.

8. 학습 및 평가활동

강의 및 프로젝트 진행 강의 중간고사와 기말고사 평가 우한폐렴의 진행 상황에 따라 위의 내용은 변경될 수 있습니다.
--

9. 교과목과 연계된 비교과 활동

Test Driven Education

10. 교재, 필독권장도서 및 참고문헌

Ian Sommerville저, 권기태 외 공역, "소프트웨어공학 제10판, 한티미디어
--

11. 참고사항

강의계획서 내용은 강의 진행에 따라 변경 가능함

12. 장애학생 지원사항

<ul style="list-style-type: none"> - 강의관련 <ul style="list-style-type: none"> (시각장애) 지정좌석제(자리선택) 지원, 대필도우미 지원 (청각장애) 지정좌석제(자리선택) 지원, 대필도우미 지원 (지체장애) 휠체어 접근이 용이한 강의실 제공, 대필도우미 지원, 지정좌석제(자리선택) 지원 (건강장애) 질병 등으로 인한 결석에 대한 출석 인정 - 과제관련 <ul style="list-style-type: none"> (시각, 청각, 지체, 건강장애) 과제 제출일 연장, 대안적 과제 제시 - 평가관련 <ul style="list-style-type: none"> (시각장애) 시험시간 연장 및 별도의 시험장소 제공, 대필도우미 지원 (청각장애) 듣기시험, 구술시험 시 대체시험 제공
--

12. 장애학생 지원사항

(지체장애) 시험시간 연장 및 별도의 시험장소 제공, 대필도우미 지원

13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
1주차	학습목표	소개
	주요학습내용	과목 소개, 교재 소개, 프로젝트 소개 [프로젝트 팀 구성]
	수업방법	강의
	수업자료	교재
	과제	프로젝트
2주차	학습목표	소프트웨어와 소프트웨어공학
	주요학습내용	1. 소프트웨어 2. 소프트웨어 개발 3. 소프트웨어공학 [프로젝트 제안서]
	수업방법	강의
	수업자료	교재
	과제	프로젝트
3주차	학습목표	소프트웨어 프로세스와 생명주기
	주요학습내용	1. 프로세스 2. 소프트웨어 개발 프로세스 3. 소프트웨어 개발 생명주기 4. 소프트웨어 개발 방법론 [제안서 발표]
	수업방법	강의
	수업자료	교재
	과제	프로젝트

13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
4주차	학습목표	프로젝트 관리
	주요학습내용	1. 프로젝트의 정의 2. 소프트웨어 프로젝트 3. 소프트웨어 프로젝트의 성공 요소 4. 소프트웨어 프로젝트의 잘못된 통념 5. 프로젝트 관리 6. 프로젝트 성공을 돕는 지침서 [요구사항 명세서]
	수업방법	강의
	수업자료	교재
	과제	프로젝트
5주차	학습목표	요구사항 개발 및 관리
	주요학습내용	1. 요구사항 개발 2. 요구사항 개발 프로세스 3. 유스케이스 기반의 요구사항 분석 [계획서]
	수업방법	강의
	수업자료	교재
	과제	프로젝트
6주차	학습목표	프로젝트 계획 및 통제
	주요학습내용	1. 프로젝트 계획서 2. 프로젝트 팀 구성 3. 스케줄링 4. 프로젝트 산정 5. 일정 계획 6. EVM
	수업방법	강의
	수업자료	교재
	과제	프로젝트
7주차	학습목표	위험관리
	주요학습내용	1. 위험관리 2. 위험관리 절차
	수업방법	강의
	수업자료	교재
	과제	프로젝트

13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
8주차	학습목표	중간고사
	주요학습내용	중간고사
	수업방법	시험
	수업자료	시험
	과제	시험
9주차	학습목표	설계 및 구현
	주요학습내용	1. 설계 프로세스 2. 설계 원리 3. 효과적인 모듈 설계 4. 객체지향 개념 5. 구현 [설계 문서]
	수업방법	강의
	수업자료	교재
	과제	프로젝트
10주차	학습목표	확인과 검증
	주요학습내용	1. 확인과 검증 프로세스 2. 확인과 검증 기법 3. 소프트웨어 테스트 [소스 코드]
	수업방법	강의
	수업자료	교재
	과제	프로젝트
11주차	학습목표	형상관리
	주요학습내용	1. 형상관리란? 2. 형상식별 3. 형상제어 4. 형상상태보고 5. 형상감사 [테스트 결과 보고서]
	수업방법	강의
	수업자료	교재
	과제	프로젝트

13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
12주차	학습목표	최신 SE 동향
	주요학습내용	보충
	수업방법	강의
	수업자료	강의안
	과제	프로젝트
13주차	학습목표	프로젝트
	주요학습내용	프로젝트
	수업방법	프로젝트
	수업자료	프로젝트
	과제	프로젝트
14주차	학습목표	프로젝트
	주요학습내용	프로젝트 발표
	수업방법	프로젝트
	수업자료	프로젝트
	과제	프로젝트
15주차	학습목표	기말고사
	주요학습내용	기말고사
	수업방법	시험
	수업자료	시험
	과제	시험