

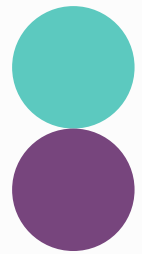
2024-2

Software engineering

(5120004-02)

Prof. Euijong Lee





Goals

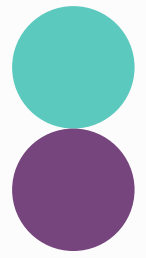
- 학습 개요

- 소프트웨어를 개발하는 프로세스에 대해 학습
- 소프트웨어를 개발하는 다양한 방법론 학습

- 학습 목표

- 소프트웨어는 어떻게 체계적으로 개발될까?





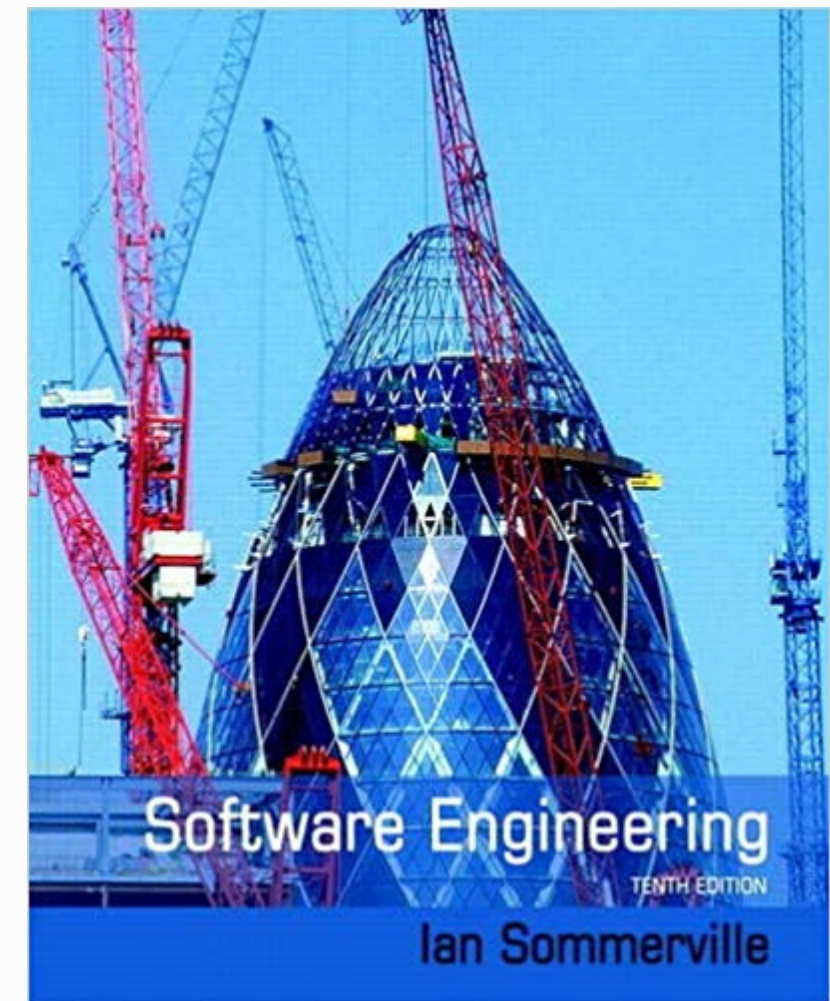
Textbook

- 주 교재

- Software Engineering 10th Edition
- By Ian Sommerville 2015

- 부 교재

- 소프트웨어 공학 이론과 실제
- 홍장의 교수님
- 한빛 아카데미



CONTENTS in SOFTWARE ENGINEERING

주차	학습 내용
1	오리엔테이션
2	Software: Qualities and Principles (def. of SW & SE)
3	Management in software engineering 1 (SW process models, plan-driven)
4	Management in software engineering 2 (Agile, XP, Scrum)
5	Project management (HR, risk, teamwork, SW project management)
6	Project planning (def., pricing, planning in agile and plan, COCOMO)
7	Requirements analysis (def. of RE, details of RE)
8	Mid-term exam.

CONTENTS in SOFTWARE ENGINEERING

주차	학습 내용
9	Software design and patterns (various models, model-driven engineering)
10	Software design (architecture-design, architectural-view/pattern)
11	Software testing 1 (def. of testing, test-driven development)
12	Software testing 2 (release testing, user testing)
13	Software maintenance / evolution / configuration management
14	Quality management (def., standards)
15	Final term presentation
16	기말 고사

Criteria for grade

01

출석 (10%)

사유없이 3번 이상 결석 = F
지각2번 = 결석 1번

03

프로젝트 (40%)

- 3~4명 팀으로 구성
- 실현가능한 주제 또는 졸업주제
- 구현할 수 있는 주제

02

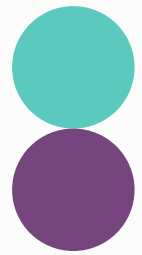
시험 (50%)

중간/기말 각 25%

04

+태도점수

- 질의응답
- 수업진행을 위한 희생



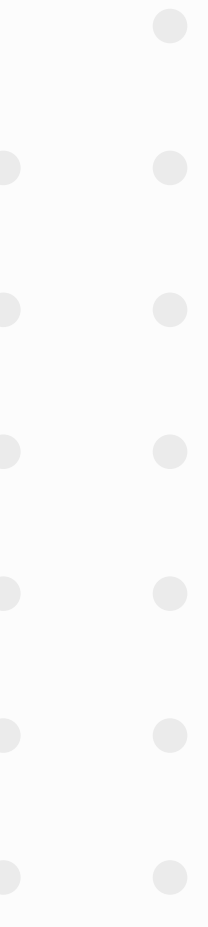
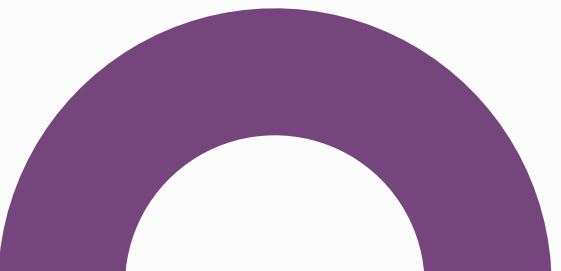
Contact

- **이의종 교수**

- kongjjagae@cbnu.ac.kr
- S4-1 317호 (사전 연락 후 면담신청)
- 전화하지 마세요..

- **조규찬 조교**

- <https://open.kakao.com/o/gZUiaTPh>
오픈채팅 10:00~17:00에만 운영



Question

