

# 2024-2 오픈소스 개발 프로젝트01

SW중심대학사업단 강재구

(학연산 742호, 010-2278-8192, kangjk@cbnu.ac.kr)

00

- 아이디어를 프로젝트로 기획할 수 있다.
- 프로젝트 수행 과정에서 생성하는 주요 산출물들을 체계적으로 작성할 수 있다.
- 프로젝트 수행 시 예상되는 주요 문제점들과 이를 해결하는 방안에 대해 설명할 수 있다.
- 팀 기반의 프로젝트 수행을 통해 습득한 경험을 토대로 자신의 협동 역량을 기르고 성찰할 수 있다.
- 프로젝트 개발과 관리에 적합한 오픈소스 소프트웨어를 적절하게 선정하고 활용할 수 있다.
- 스프링 부트를 활용하여 게시판을 작성할 수 있다.
- 오픈소스 저작권에 대해 이해하고, 적절히 활용할 수 있다.

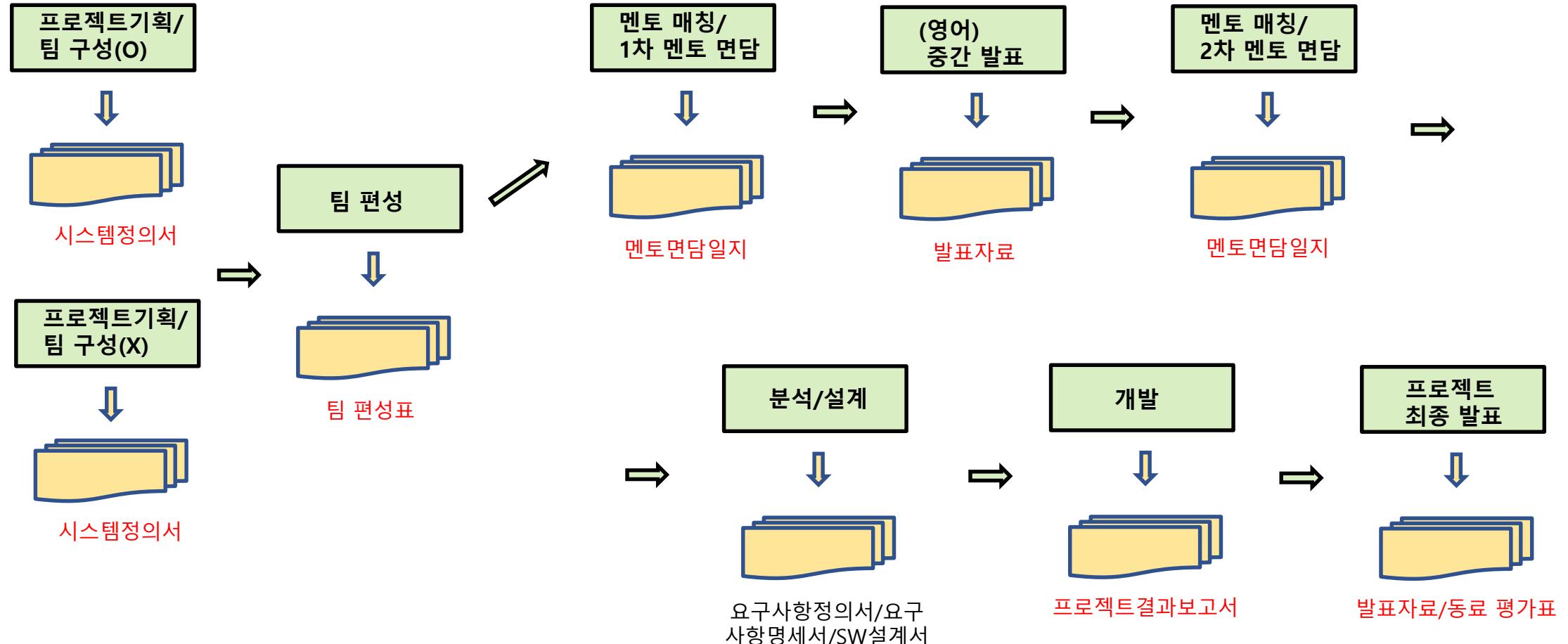
- JAVA 문법과 스프링 부트 관련 실습을 강의와 과제를 통해 숙달
- 팀 티칭을 통해 프로젝트 수행 지도
- 팀 기반의 JAVA(스프링 부트) 프로젝트 수행
- 프로젝트 수행 시 오픈소스 소프트웨어 활용

- 강재구 (姜在九, Jea Koo Kang)
- 사무실 : 학연산 742호
- 이메일 : [kangjk@cbnu.ac.kr](mailto:kangjk@cbnu.ac.kr)
- 전화 : 043-249-1351 (010-2278-8192)
- 교과목 상담시간 : 화요일 13:00 – 14:00, 또는 별도 시간 약속

- 산학 멘토의 멘토링 2회 이상 참여
- 강의(20%), 팀 활동(60%), 발표(20%)
- 필요시 팀 별 온라인 지도 진행(**Zoom Rooms 활용**)
- 각 팀은 매 시간 팀 활동을 통해 실습 및 프로젝트를 수행 함
  - 팀장 주도하에 진행
  - 수업 시간 중 1시간 이상
  - 팀 활동 시 교수의 팀 티칭
  - **팀 활동보고서 제출**(교수의 팀 티칭 내용 포함)
  - **2주차부터 10주차까지는 스프링 부트 게시판 예제 실습 위주로 팀 활동(수시코딩테스트)**
  - GitHub(팀 계정에서)을 통해 모든 실습 및 프로젝트 관리

- 영어 중간 발표(20%) : 프로젝트 설계 내용
  - 발표자료 제출(영어)
  - 강의계획서 상 30%였으나 영어 발표로 변경되어 20%로 조정하고, 10%를 기말 발표에 추가함
- 기말 발표(40%) : 최종 프로젝트 발표
  - 발표자료 제출
  - 프로젝트 소개 및 시연 동영상 파일 제출
- 과제 및 수시코딩평가(30%)
  - 프로젝트 팀 (활동, 티칭)일지 및 부여 과제
  - 스프링 부트 게시판 구현 관련 코딩
- 출석(10%)

- 수행하고자하는 프로젝트에 대하여 아이디어를 정리하여 제출
  - 1주차 과제 : 시스템정의서
- 시스템정의서에 같이 프로젝트 수행을 원하는 학생 정보 작성
- 1개 팀은 5~6명으로 구성
- 팀원 구성이 안되었더라도 시스템정의서는 반드시 제출
  - 이 경우 교수가 임의로 팀 편성



0-08

# 주차 별 강의 계획(안)

| 주차 | 일자(금요일) | 강의 내용                           | 필수 제출물                       |
|----|---------|---------------------------------|------------------------------|
| 1  | 09월 06일 | 오리엔테이션 팀편성                      |                              |
| 2  | 09월 13일 | Spring Boot 개발 준비하기/팀 편성        |                              |
| 3  | 09월 20일 | Spring Boot 기본기능 익히기/멘토 매칭      |                              |
| 4  | 09월 27일 | 개교 73주년 기념일                     |                              |
| 5  | 10월 04일 | Spring Boot 기본기능 익히기 2/1차 멘토 면담 | (팀)멘토면담일지                    |
| 6  | 10월 11일 | Spring Boot 기본기능 익히기 3          |                              |
| 7  | 10월 18일 | Spring Boot 기반 게시판 서비스 1        |                              |
| 8  | 10월 25일 | Spring Boot 기반 게시판 서비스 2        |                              |
| 9  | 11월 01일 | 중간발표/2차 멘토 면담                   | (영어)발표자료<br>(팀)멘토면담일지        |
| 10 | 11월 08일 | Spring Boot 기반 게시판 서비스 3        |                              |
| 11 | 11월 16일 | Spring Boot 기반 게시판 서비스 완성       |                              |
| 12 | 11월 22일 | 팀 활동 1                          |                              |
| 13 | 11월 29일 | 팀 활동 2                          |                              |
| 14 | 12월 06일 | 팀 활동 3                          |                              |
| 15 | 12월 13일 | 최종 발표                           | 발표자료/동료 평가표<br>(팀)프로젝트 결과보고서 |

\* 상기 강의 계획(안)은 (저작권 교육 등) 외부 전문가 특강의 일정에 따라 다소 변동 가능함.

- 주교재 : Doit! 점프 투 스프링부트3, 박응용, 이지스퍼블리싱, 2023
- 부교재 : Spring Framework를 활용한 Application 개발, 강재구, 중부출판사  
(SW중심대학사업단), 2021
- 부교재 : React를 활용한 Front-End 구현, 강재구, 중부출판사(SW중심대학사업단), 2022
- 부교재 : 자바프로그래밍, 주영관, 노서영, 중부출판사(SW중심대학사업단), 2020
- 부교재 : 소프트웨어 개발보안가이드, 행정안전부, 2021

# Thank you



컴퓨터가 이해하는 코드는 어느 바보나  
짤 수 있다. 좋은 프로그래머는 사람이  
이해하는 코드를 짠다.

Any fool can write code that a  
computer can understand. Good  
programmers write code that humans  
can understand.

---"Martin Fowler"---

파이팅 !!! 오픈소스개발프로젝트01강좌