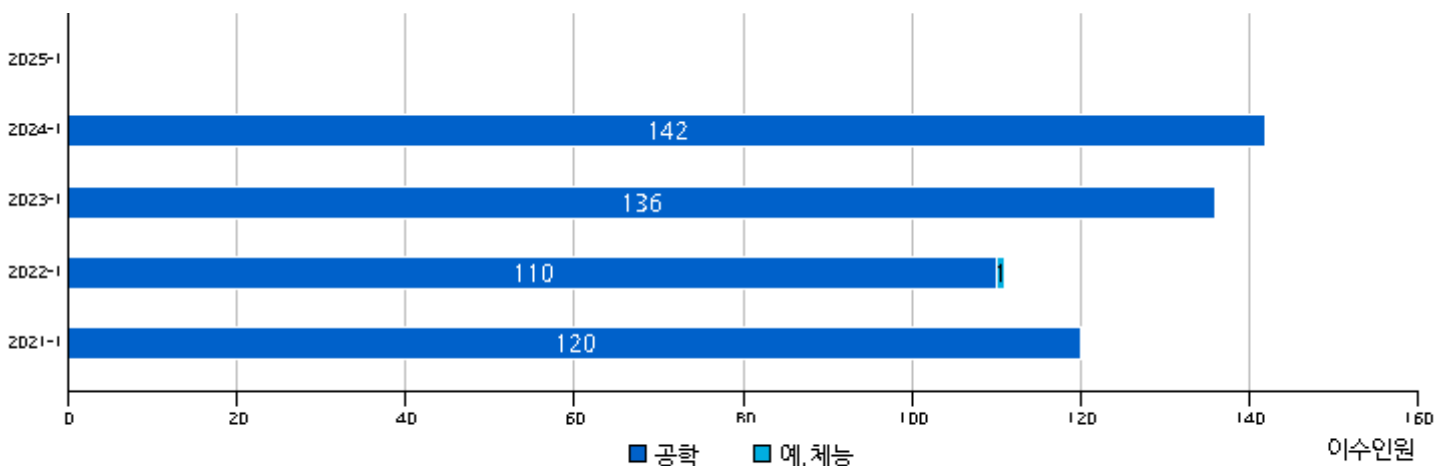
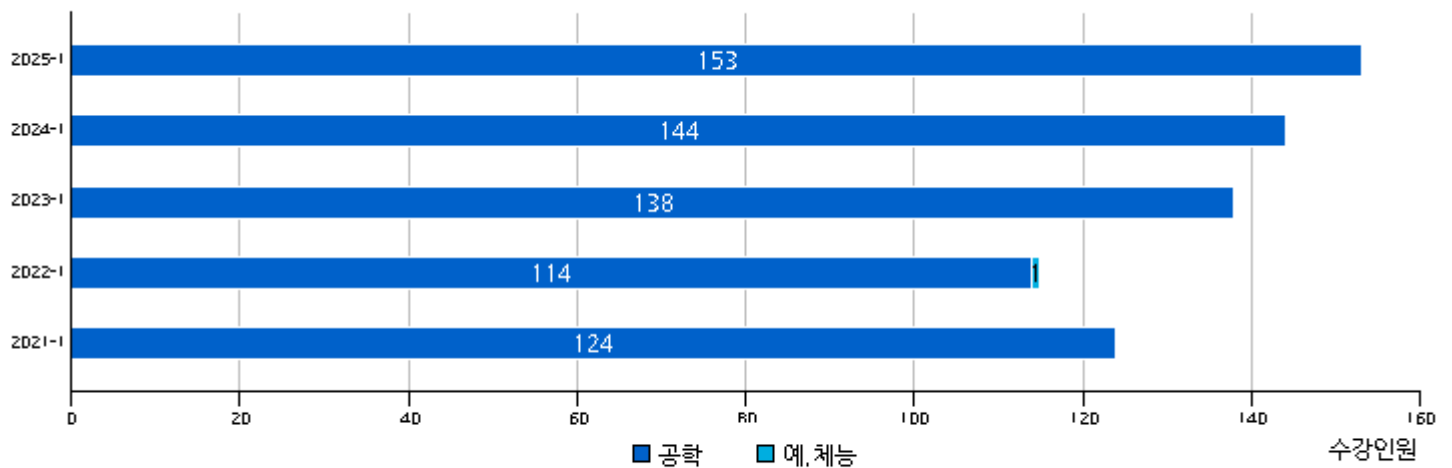
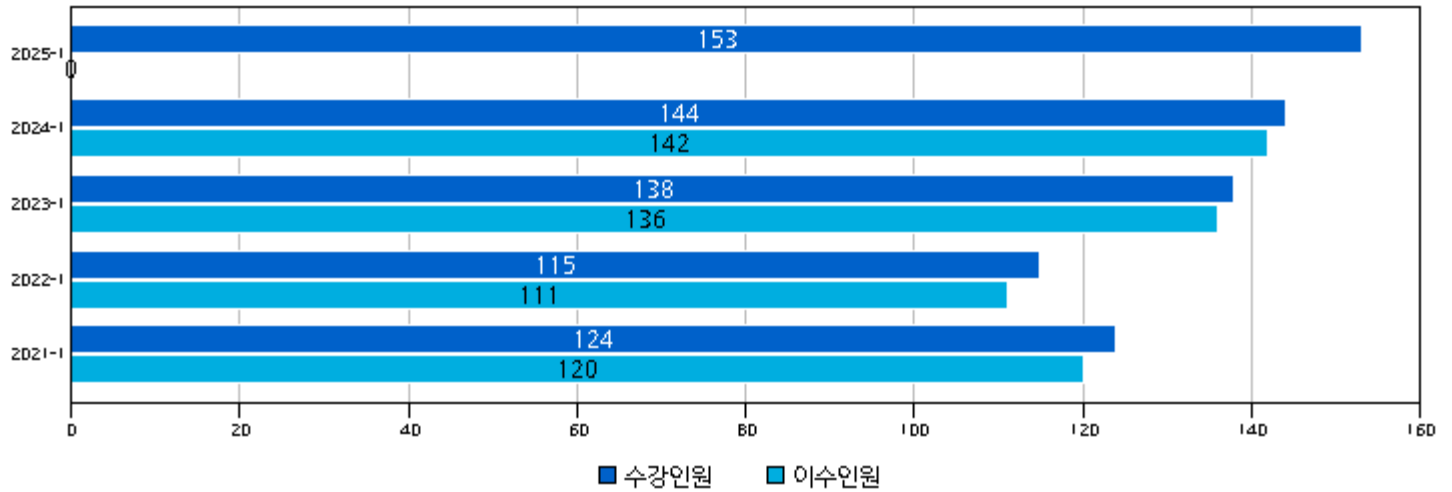


# 교과목 포트폴리오 (ITE4054 캡스톤소프트웨어프로젝트1)

## 1. 교과목 수강인원



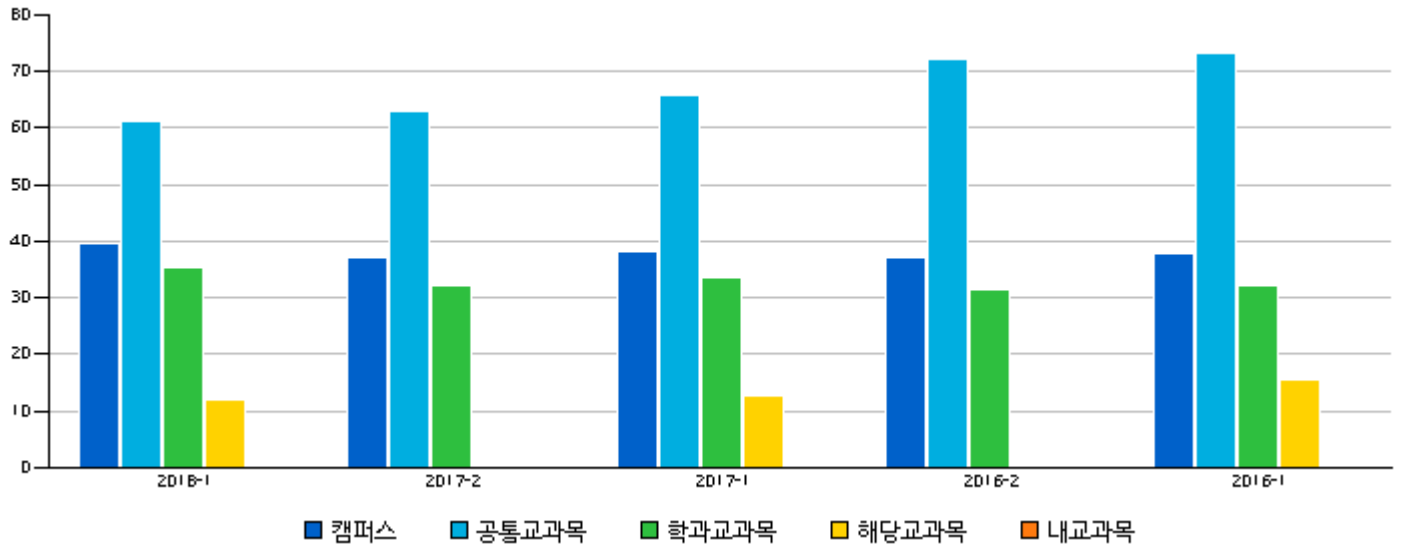
# 교과목 포트폴리오 (ITE4054 캡스톤소프트웨어프로젝트1)

수업년도	수업학기	계열구분	수강인원	이수인원
2021	1	공학	124	120
2022	1	공학	114	110
2022	1	예,체능	1	1
2023	1	공학	138	136
2024	1	공학	144	142
2025	1	공학	153	0



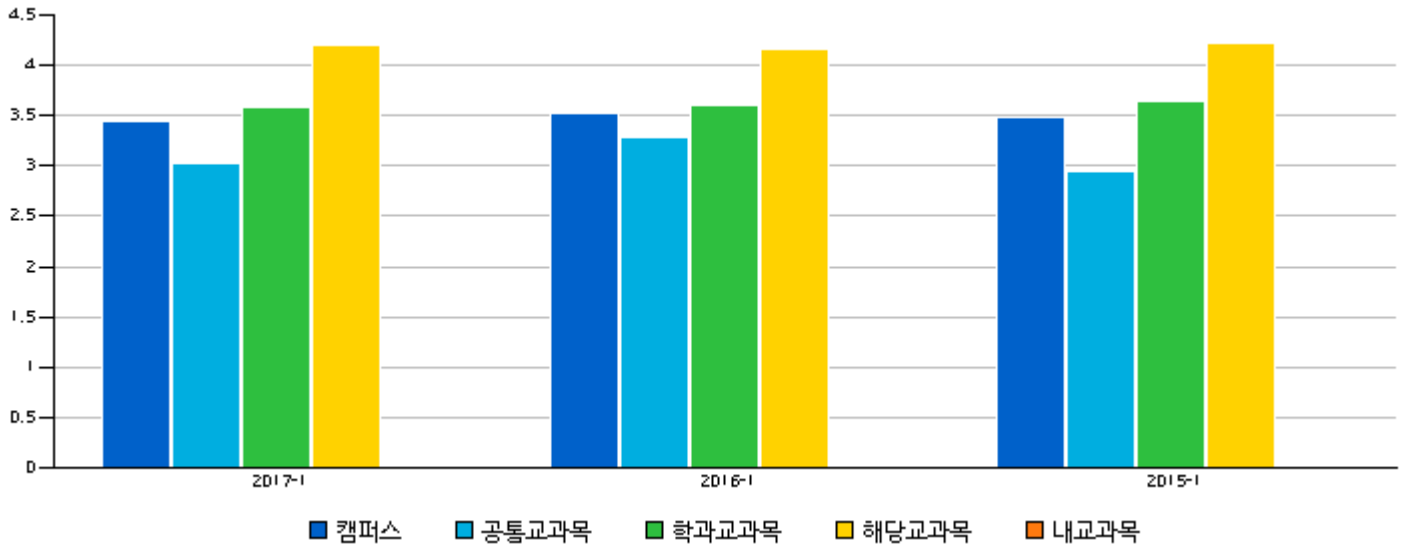
# 교과목 포트폴리오 (ITE4054 캡스톤소프트웨어프로젝트1)

## 2. 평균 수강인원



# 교과목 포트폴리오 (ITE4054 캡스톤소프트웨어프로젝트1)

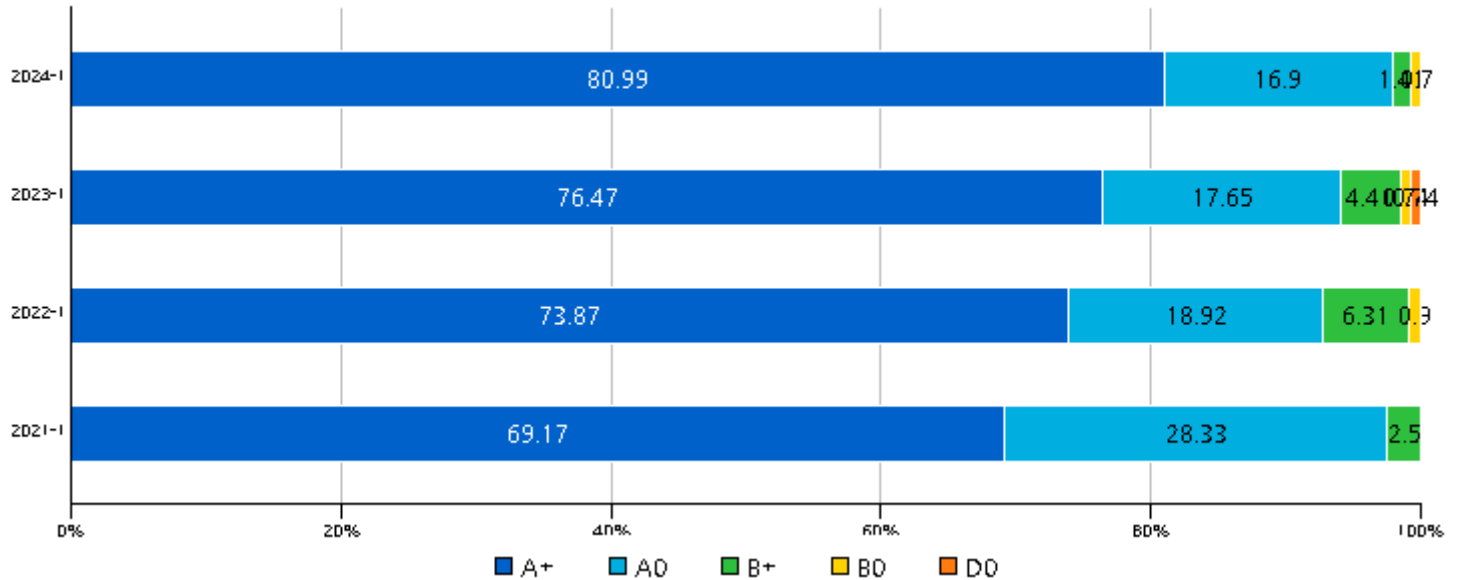
## 3. 성적부여현황(평점)



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2017	1	3.44	3.02	3.58	4.21	
2016	1	3.52	3.29	3.61	4.16	
2015	1	3.49	2.94	3.64	4.22	

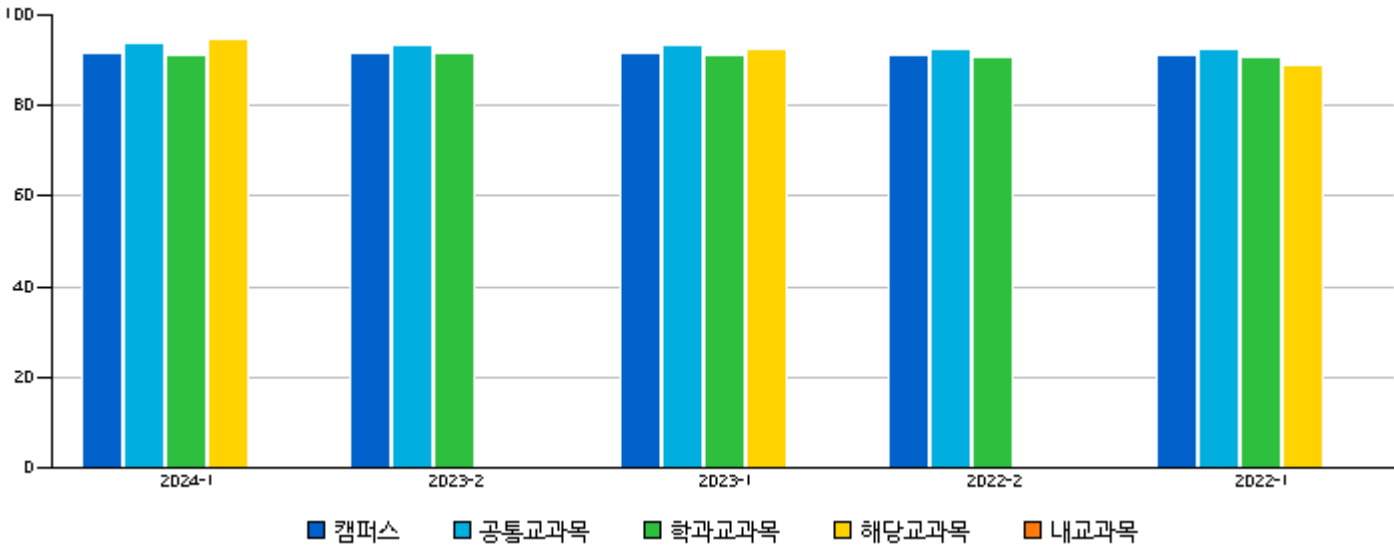
# 교과목 포트폴리오 (ITE4054 캡스톤소프트웨어프로젝트1)

## 4. 성적부여현황(등급)



# 교과목 포트폴리오 (ITE4054 캡스톤소프트웨어프로젝트1)

## 5. 강의평가점수



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2024	1	91.5	93.79	91.1	94.64	
2023	2	91.8	93.15	91.56		
2023	1	91.47	93.45	91.13	92.67	
2022	2	90.98	92.48	90.7		
2022	1	90.98	92.29	90.75	89	

교과목 포트폴리오 (ITE4054 캡스톤소프트웨어프로젝트1)

6. 강의평가 문항별 현황

번호	평가문항	본인 평 균 (가 중 치 적 용)	소속학과,대학평균과의 차이 (+초과,-:미달)		점수별 인원분포							
					매우 그 렇 지 않 다	그 렇 지 않 다	보 통 이 다	그 렇 다	매우 그 렇 다			
		5점 미만	학과		대학		1점	2점	3점	4점	5점	
			차이	평균	차이	평균						
	교강사:											

No data have been found.

7. 개설학과 현황

학과	2025/1	2024/1	2023/1	2022/1	2021/1
컴퓨터소프트웨어학부	9강좌(9학점)	11강좌(11학점)	12강좌(12학점)	8강좌(8학점)	8강좌(8학점)

8. 강좌유형별 현황

강좌유형	2021/1	2022/1	2023/1	2024/1	2025/1
일반	8강좌(124)	8강좌(115)	12강좌(138)	11강좌(144)	9강좌(153)

9. 교과목개요

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2024 - 2027 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터소프트웨어학부	전공 관련 지식과 프로그래밍 등의 능력을 활용하여 창의적인 주제를 개별 조별로 선정하고, 이를 실현하여 설계작품을 만드는데 그 취지가 있다. 팀은 2인 또는 1인 1조로 구성하여 주제를 정하고 설계/구현/발표를 진행한다. 졸업 작품을 만들어 내기 위하여 지도 교수와 긴밀한 협조체계를 통하여 진행하며, 아이디어 도출 및 개발 능력 함양을 목표로 한다.	Each team (2 persons or 1 person can be a team) designs their own a software or a hardware product based on the knowledge that they learn so far, and implements and demonstrates theirproduct. A professor will be assigned for an advisor, and the evaluation criteria will include creativity, economic efficiency, difficulty, and the like.	
학부 2020 - 2023 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터소프트웨어학부	전공 관련 지식과 프로그래밍 등의 능력을 활용하여 창의적인 주제를 개별 조별로 선정하고, 이를 실현하여 설계작품을 만드는데 그 취지가 있다. 팀은 2인 또는 1인 1조로 구성하여 주제를 정하고 설계/구현/발표를 진행한다. 졸업 작품을 만들어 내기 위하여 지도 교수와 긴밀한 협조체계를 통하여 진행하며, 아이디어 도출 및 개발 능력 함양을 목표로 한다.	Each team (2 persons or 1 person can be a team) designs their own a software or a hardware product based on the knowledge that they learn so far, and implements and demonstrates theirproduct. A professor will be assigned for an advisor, and the evaluation criteria will include creativity, economic efficiency, difficulty, and the like.	

# 교과목 포트폴리오 (ITE4054 캡스톤소프트웨어프로젝트1)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 소프트웨어전공	전공 관련 지식과 프로그래밍 등의 능력을 활용하여 창의적인 주제를 개별 조별로 선정하고, 이를 실현하여 설계작품을 만드는데 그 취지가 있다. 팀은 2인 또는 1인 1조로 구성하여 주제를 정하고 설계/구현/발표를 진행한다. 졸업 작품을 만들어 내기 위하여 지도 교수와 긴밀한 협조체계를 통하여 진행하며, 아이디어 도출 및 개발 능력 함양을 목표로 한다.	Each team (2 persons or 1 person can be a team) designs their own a software or a hardware product based on the knowledge that they learn so far, and implements and demonstrates theirproduct. A professor will be assigned for an advisor, and the evaluation criteria will include creativity, economic efficiency, difficulty, and the like.	
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 컴퓨터전공	전공 관련 지식과 프로그래밍 등의 능력을 활용하여 창의적인 주제를 개별 조별로 선정하고, 이를 실현하여 설계작품을 만드는데 그 취지가 있다. 팀은 2인 또는 1인 1조로 구성하여 주제를 정하고 설계/구현/발표를 진행한다. 졸업 작품을 만들어 내기 위하여 지도 교수와 긴밀한 협조체계를 통하여 진행하며, 아이디어 도출 및 개발 능력 함양을 목표로 한다.	Each team (2 persons or 1 person can be a team) designs their own a software or a hardware product based on the knowledge that they learn so far, and implements and demonstrates theirproduct. A professor will be assigned for an advisor, and the evaluation criteria will include creativity, economic efficiency, difficulty, and the like.	
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터소프트웨어학부	전공 관련 지식과 프로그래밍 등의 능력을 활용하여 창의적인 주제를 개별 조별로 선정하고, 이를 실현하여 설계작품을 만드는데 그 취지가 있다. 팀은 2인 또는 1인 1조로 구성하여 주제를 정하고 설계/구현/발표를 진행한다. 졸업 작품을 만들어 내기 위하여 지도 교수와 긴밀한 협조체계를 통하여 진행하며, 아이디어 도출 및 개발 능력 함양을 목표로 한다.	Each team (2 persons or 1 person can be a team) designs their own a software or a hardware product based on the knowledge that they learn so far, and implements and demonstrates theirproduct. A professor will be assigned for an advisor, and the evaluation criteria will include creativity, economic efficiency, difficulty, and the like.	
학부 2013 - 2015 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 컴퓨터전공	전공 관련 지식과 프로그래밍 등의 능력을 활용하여 창의적인 주제를 개별 조별로 선정하고, 이를 실현하여 설계작품을 만드는데 그 취지가 있다. 팀은 2인 또는 1인 1조로 구성하여 주제를 정하고 설계/구현/발표를 진행한다. 졸업 작품을 만들어 내기 위하여 지도 교수와 긴밀한 협조체계를 통하여 진행하며, 아이디어 도출 및 개발 능력 함양을 목표로 한다.	Each team (2 persons or 1 person can be a team) designs their own a software or a hardware product based on the knowledge that they learn so far, and implements and demonstrates theirproduct. A professor will be assigned for an advisor, and the evaluation criteria will include creativity, economic efficiency, difficulty, and the like.	
학부 2009 - 2012 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부 컴퓨터전공	전공 관련 지식과 프로그래밍 등의 능력을 활용하여 창의적인 주제를 개별 조별로 선정하고, 이를 실현하여 설계작품을 만드는데 그 취지가 있다. 팀은 2인 또는 1인 1조로 구성하여 주제를 정하고 설계/구현/발표를 진행한다. 졸업 작품을 만들어 내기 위하여 지도 교수와 긴밀한 협조체계를 통하여 진행하며, 아이디어 도출 및 개발 능력 함양을 목표로 한다.	Each team (2 persons or 1 person can be a team) designs their own a software or a hardware product based on the knowledge that they learn so far, and implements and demonstrates theirproduct. A professor will be assigned for an advisor, and the evaluation criteria will include creativity, economic efficiency, difficulty, and the like.	
학부 2009 - 2012 교육과정	서울 공과대학 컴퓨터공학부	전공 관련 지식과 프로그래밍 등의 능력을 활용하여 창의적인 주제를 개별 조별로 선정하고, 이를 실현하여 설계작품을 만드는데 그 취지가 있다. 팀은 2인 또는 1인 1조로 구성하여 주제를 정하고 설계/구현/발표를 진행한다. 졸업 작품을 만들어 내기 위하여 지도 교수와 긴밀한 협조체계를 통하여 진행하며, 아이디어 도출 및 개발 능력 함양을 목표로 한다.	Each team (2 persons or 1 person can be a team) designs their own a software or a hardware product based on the knowledge that they learn so far, and implements and demonstrates theirproduct. A professor will be assigned for an advisor, and the evaluation criteria will include creativity, economic efficiency, difficulty, and the like.	



# 교과목 포트폴리오 (ITE4054 캡스톤소프트웨어프로젝트1)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2005 - 2008 교육과정	서울 공과대학 정보통신학부 컴퓨터전공	전공 관련 지식과 프로그래밍 등의 능력을 활용하여 창의적인 주제를 개별 조별로 선정하고, 이를 실현하여 설계작품을 만드는데 그 취지가 있다. 팀은 2인 또는 1인 1조로 구성하여 주제를 정하고 설계/구현/발표를 진행한다. 졸업 작품을 만들어 내기 위하여 지도 교수와 긴밀한 협조체계를 통하여 진행하며, 아이디어 도출 및 개발 능력 함양을 목표로 한다.	Each team (2 persons or 1 person can be a team) designs their own a software or a hardware product based on the knowledge that they learn so far, and implements and demonstrates theirproduct. A professor will be assigned for an advisor, and the evaluation criteria will include creativity, economic efficiency, difficulty, and the like.	

## 10. CQI 등록내역

No data have been found.