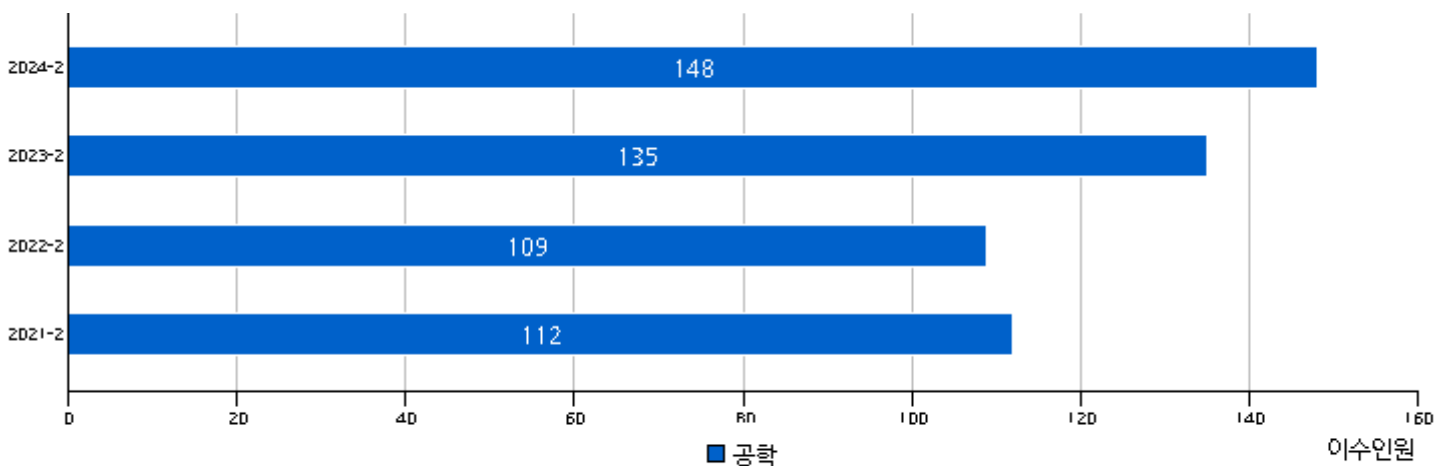
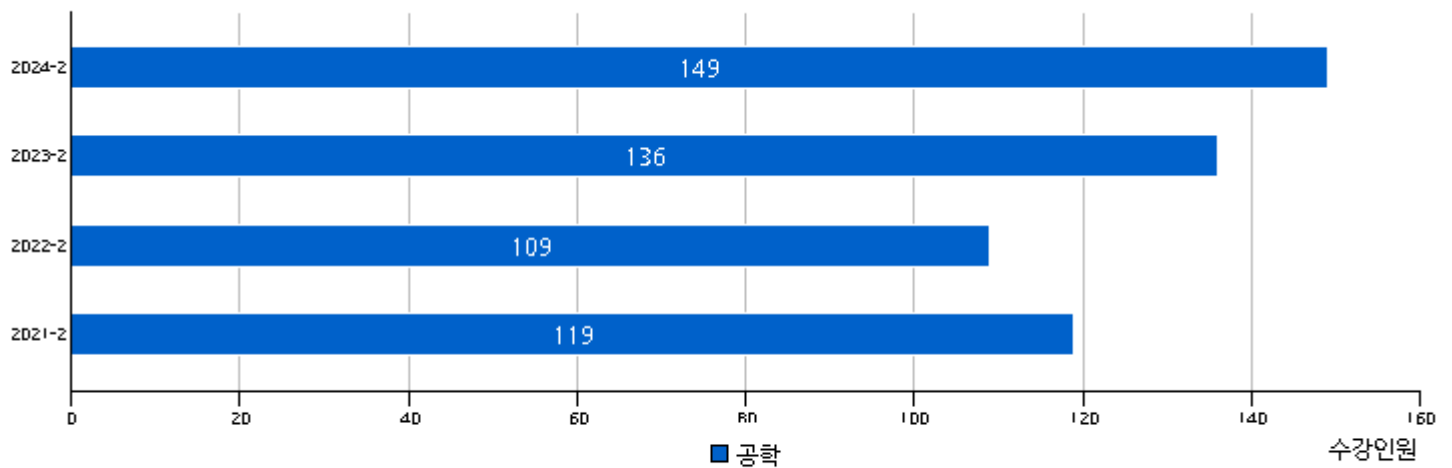
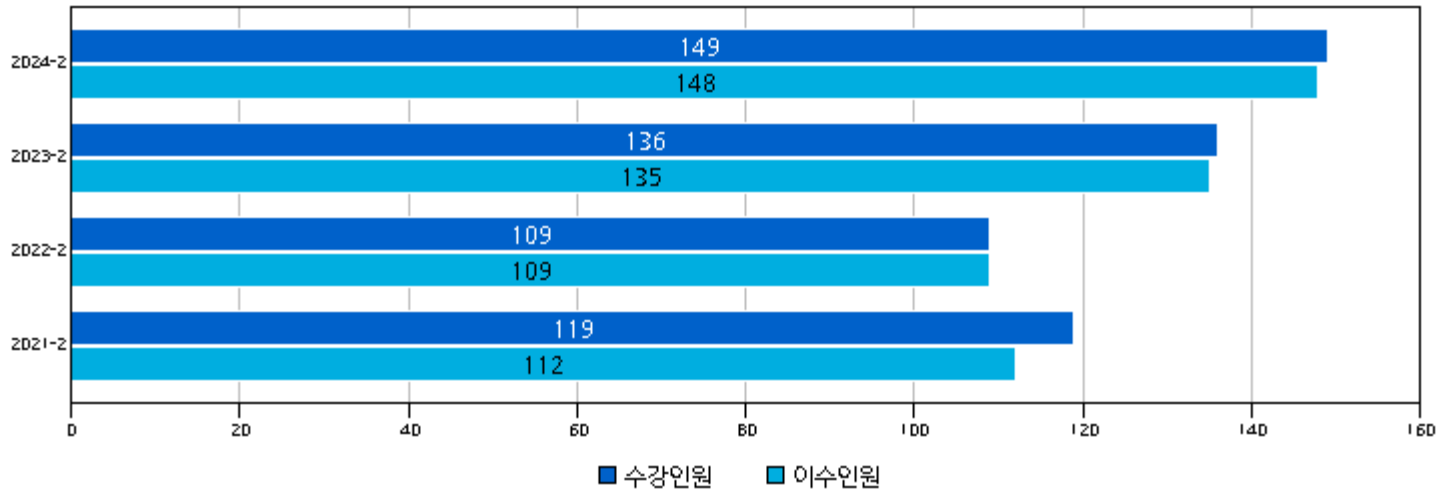


교과목 포트폴리오 (ITE4055 캡스톤소프트웨어프로젝트2)

1. 교과목 수강인원



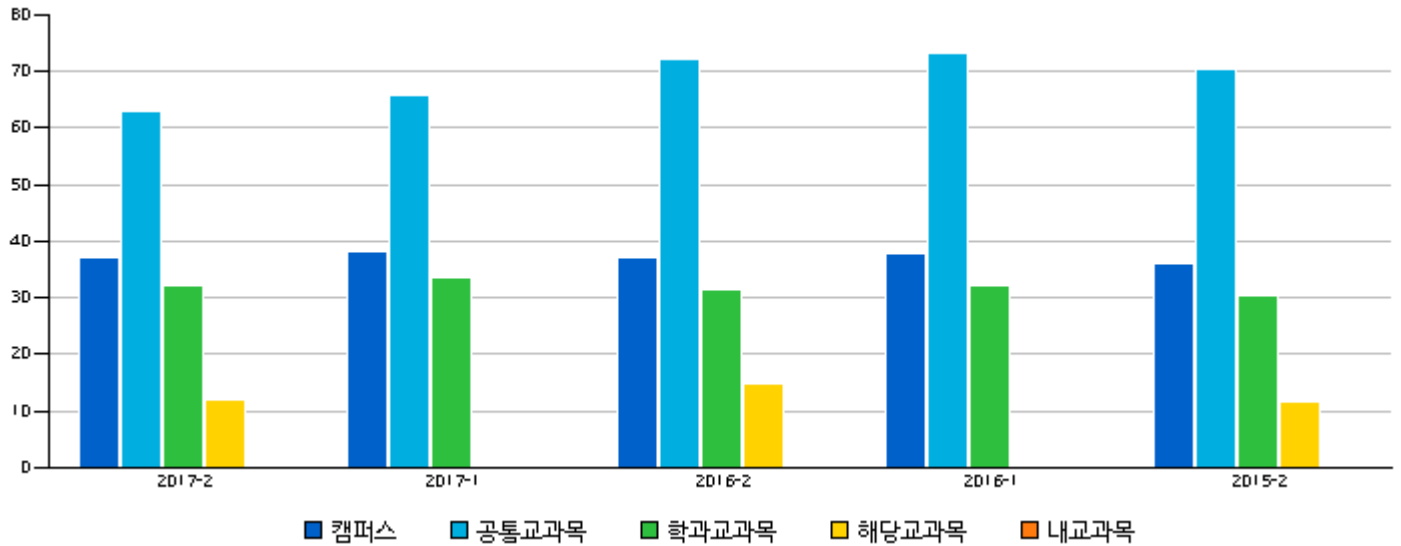
교과목 포트폴리오 (ITE4055 캡스톤소프트웨어프로젝트2)

수업년도	수업학기	계열구분	수강인원	이수인원
2021	2	공학	119	112
2022	2	공학	109	109
2023	2	공학	136	135
2024	2	공학	149	148



교과목 포트폴리오 (ITE4055 캡스톤소프트웨어프로젝트2)

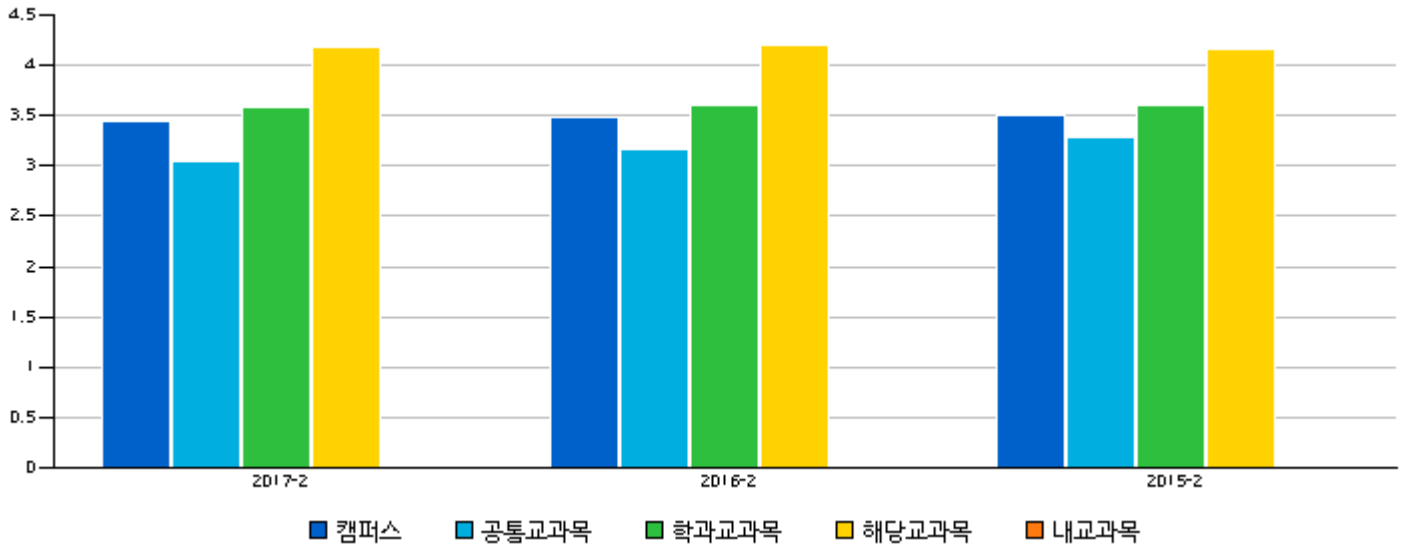
2. 평균 수강인원



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2017	2	37.26	63.09	32.32	12	
2017	1	38.26	65.82	33.5		
2016	2	37.24	72.07	31.53	14.7	
2016	1	37.88	73.25	32.17		
2015	2	36.28	70.35	30.36	11.7	

교과목 포트폴리오 (ITE4055 캡스톤소프트웨어프로젝트2)

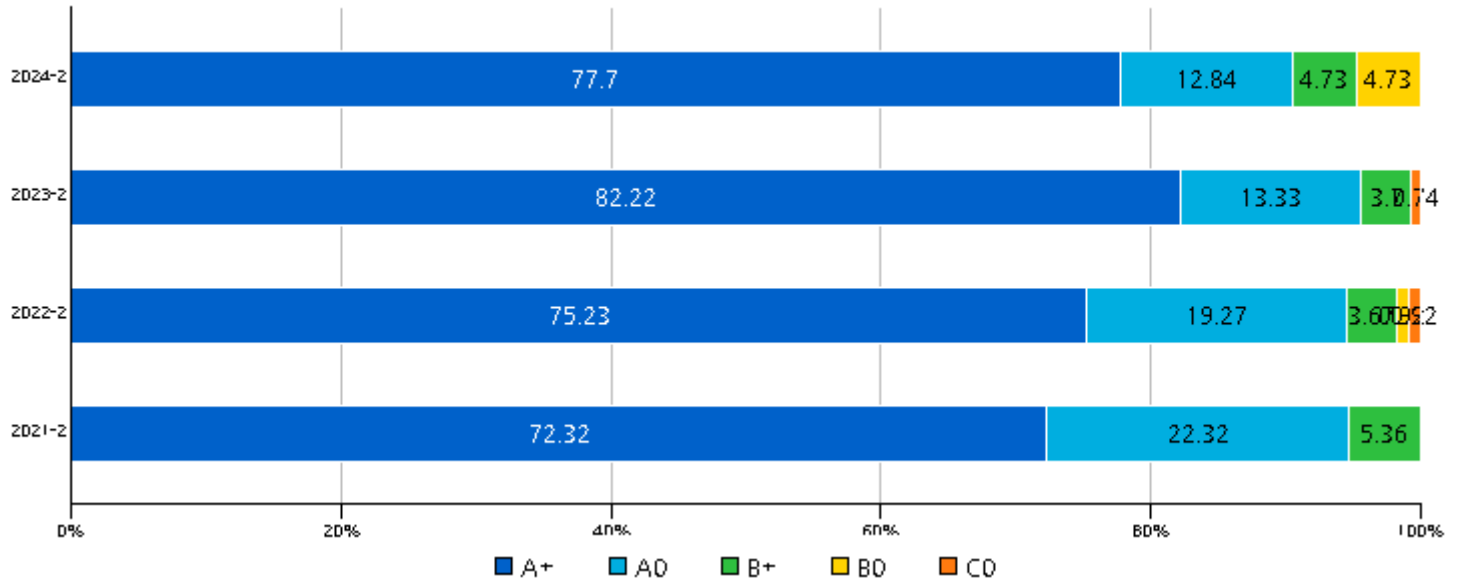
3. 성적부여현황(평점)



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2017	2	3.44	3.05	3.59	4.18	
2016	2	3.49	3.16	3.61	4.2	
2015	2	3.51	3.28	3.6	4.16	

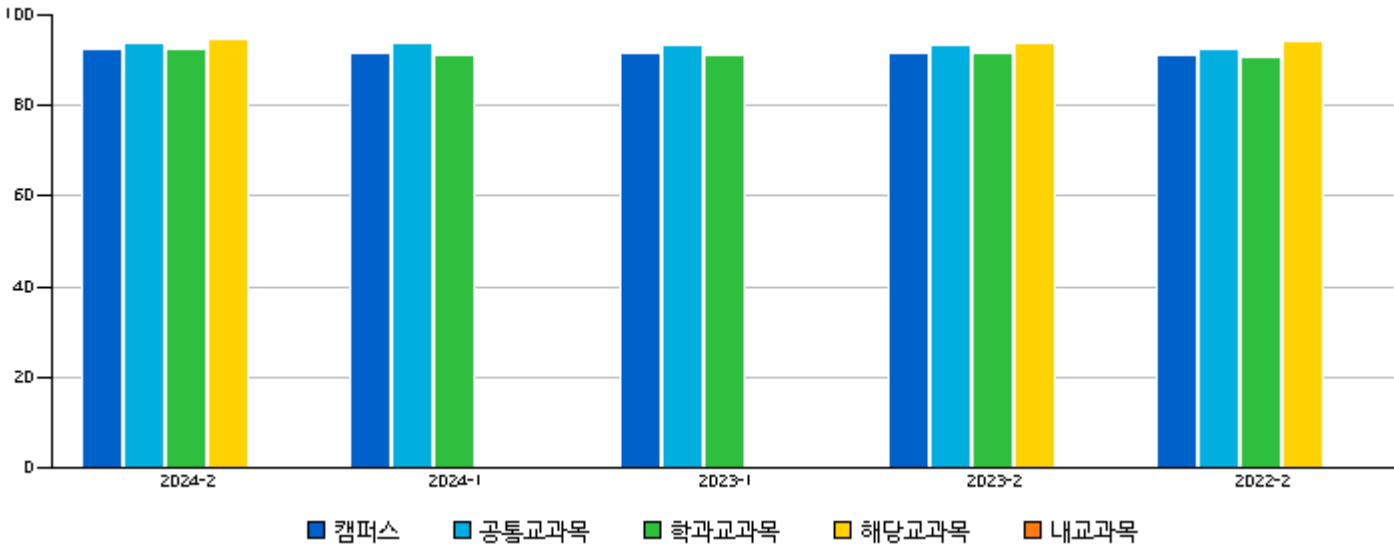
교과목 포트폴리오 (ITE4055 캡스톤소프트웨어프로젝트2)

4. 성적부여현황(등급)



교과목 포트폴리오 (ITE4055 캡스톤소프트웨어프로젝트2)

5. 강의평가점수



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2024	2	92.56	93.8	92.33	94.71	
2024	1	91.5	93.79	91.1		
2023	1	91.47	93.45	91.13		
2023	2	91.8	93.15	91.56	93.71	
2022	2	90.98	92.48	90.7	94.43	

교과목 포트폴리오 (ITE4055 캡스톤소프트웨어프로젝트2)

6. 강의평가 문항별 현황

번호	평가문항	본인 평 균 (가중 치적용)	소속학과,대학평균과의 차이 (+초과,-:미달)		점수별 인원분포						
					매우 그렇 지않 다	그렇 지않 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다		
		5점 미만	학과		대학		1점	2점	3점	4점	5점
			차이	평균	차이	평균					
	교강사:										

No data have been found.

7. 개설학과 현황

학과	2025/2	2024/2	2023/2	2022/2	2021/2
컴퓨터소프트웨어학부	7강좌(7학점)	7강좌(7학점)	7강좌(7학점)	7강좌(7학점)	7강좌(7학점)

8. 강좌유형별 현황

강좌유형	2021/2	2022/2	2023/2	2024/2	2025/2
일반	7강좌(119)	7강좌(109)	7강좌(136)	7강좌(149)	0강좌(0)

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 (ITE4055 캡스톤소프트웨어프로젝트2)

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 (ITE4055 캡스톤소프트웨어프로젝트2)

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.