

전북대학교 강의계획서 (2024년 2학기)

교과목명	소프트웨어공학	분반	1	담당교수명	정종욱
		학점	3	연락처	3428
교과목 코드	0000103021	요일/시간	화 6-A, 화 6-B, 화 7-A, 화 7-B, 목 8-A, 목 8-B	E-mail	jwjeong55@jbnu.ac.kr
교과목 구분	전공선택			연구실	공대7호관 532
학과/학년	컴퓨터공학부 3, IT정보공학과 3, IT지능정보공학과 3, 컴퓨터인공지능학부	강의실	전주:공과대학 7호관 534	상담가능시간	메일로 일정 협의

1. 강의 기본정보

수업목표	1. 소프트웨어 개발 주기 이해: 소프트웨어 개발 주기와 공학적 접근 방법을 이해하고, 요구사항 분석, 설계, 구현, 테스트, 배포 및 유지보수 단계를 포괄적으로 학습한다. 2. 소프트웨어 요구사항 관리: 요구사항의 수집, 분석, 문서화, 추적 및 관리 기법을 학습하여 효율적이고 명확한 요구사항 정의의 중요성을 이해하고 실제 프로젝트에 적용한다. 3. 소프트웨어 설계 기술: 소프트웨어 설계의 다양한 기법과 원칙에 대해 학습하고, 소프트웨어 아키텍처의 중요성과 올바른 설계 결정이 전체 개발 프로세스에 미치는 영향을 이해한다. 4. 소프트웨어 테스트: 테스트 기법, 테스트 케이스 작성, 오류 추적 및 수정 등 소프트웨어 품질 향상을 위한 테스트 기법과 전략을 배우고, 실제 프로젝트에서 테스트 수행 능력을 향상시킨다. 5. 소프트웨어 프로젝트 관리: 프로젝트 계획, 일정 관리, 리스크 관리, 팀 협업 등 소프트웨어 프로젝트 관리 기술을 습득하여 프로젝트의 성공적인 완수를 목표로 한다. 6. 실무적인 소프트웨어 프로젝트 경험: 수강생들은 팀 프로젝트를 통해 실제 소프트웨어 개발 경험을 쌓고, 현장에서 요구되는 협업 능력과 문제 해결 능력을 향상시킨다.										
직전강의평가 및 CQI반영사항	해당사항 없음										
6대 핵심역량과의 관계											
구분	소통역량	창의역량	인성역량	실무역량	도전역량	문화역량	합계	대표역량			
비율(%)	30	20	0	30	20	0	100				
교과목간의 연계성											
주교재	Software Engineering										
저자	Ian Sommerville			출판사	Pearson			출판년도	2015		
참고자료	소프트웨어공학이야기, 차성덕, 홍릉출판사 Facts and Fallacies of Software Engineering, Robert Glass, Addison-Wesley Professional										
교재언어	한국어		강의언어	한국어		필요 기자재					
권장 선수과목	초급프로젝트, 객체지향프로그래밍				권장 후수과목	DA					
수업방식 (복수가능√)	강의	발표/토론		PBL		플립러닝		LMS활용		실험실습	기타
	√	√				√		√		√	√
수업운영방향											
평가계획 (100%)	중간	기말	출석	과제물	안전교육	발표/토론	수업태도	기타			
	25%	25%	10%	10%	0%	0%	0%	30%			
평가참고사항	본 수업은 한 학기동안 운영하는 팀 프로젝트가 포함됩니다.										
평가방법	상대평가II	상대평가 비율	A(%)	A+B(%)		C이하(%)		총비율			
			40	80		20		100%			
		절대평가 기준									
참고 사항	* 장애 학생 교수학습지원 사항										
	- 강의	√ 강의 파일, 자료 등 제공			√ 좌석배치(지정좌석) 조정						
	기타 : _____										
	- 과제	과제 제출기한 연장				대안적 과제 제시					
	- 평가	√ 시험시간 연장			평가방법 조정(대독, 구두응답, 도우미 대필 답안작성 등)						
	별도의 시험 장소 제공										
	기타 : _____										
그 외(필요시 자유로이 추가 기술) : _____											
※ 위 지원사항 등을 포함한 강의, 과제, 시험 등 학습과정에서 장애로 인하여 추가 지원이 필요한 경우 개강전 담당강사 및 장애학습 지원센터를 통해 문의 바랍니다.											

주별 강의내용						
주별	수업목표	수업내용	수업방식	자료, 과제 및 기타 참고사항	수업방식별시간	
					온라인	오프라인
1주	Introduction to SE	SW development and SE	강의			
2주	Software Development Process1	Software Process	강의			
3주	Software Development Process2	Agile, Lean, CMMI	강의			
4주	Software Requirement	Requirement Engineering	강의, 실습	요구사항 실습		
5주	System Modeling	Modeling	강의			
6주	Software Architecture	Architecture, View, Architecture Pattern	강의			
7주	UML	UML, Design Pattern	강의			
8주	중간고사	중간고사	평가			
9주	Software Testing	Testing & TDD	강의, 실습	테스트 케이스 습		
10주	Dependability	Software Dependability&Reliability	강의			
11주	Software Reuse	Reuse, Product line	강의			
12주	Component based system, Distributed system	Component, CBSE, Distributed Architecture	강의			
13주	Project Planning	Cost, Plan, Estimation, Inspection	강의			
14주	Term Project Presentation	Presentation	발표	프로젝트 최종 발표		
15주	기말고사	기말고사	평가			