

[이러닝 콘텐츠 제작 수업계획서]

1. 교과목 개요

가. 교과목명 (학기, 주차, 학수번호, 이수구분 등 포함)

- 소프트웨어공학 및 실습

나. 담당교수 : 지승도 교수

다. 교과목 학습목표

S/W기반 시스템 개발 방법론은 컴퓨터공학 분야에서 필수적 위치를 차지하며, 특히 최근 들어 융합화, 지능화, 자율화, 무인화를 지향하는 시대적 요청을 반영하는 핵심적 필수분야로 자리매김하고 있다. S/W공학이란 최소한의 비용으로 신뢰성있고 효율적인 S/W개발을 위한 공학적 원칙의 적용으로 정의되는 바, 본 과목은 프로젝트관리 기법부터 시작하여 요구사항분석, 설계, 코딩, 검증 및 보수 유지에 이르는 S/W개발에 필요로 하는 각종 개념 및 방법론들을 중심으로 강의 하며, 각 단계별로 실습을 진행한다.

2. 교재명 :

가) 기본 교재: Roger S. Pressman, Software Engineering :

A Practitioner's Approach, 7th Edition

나) 기타 관련 문헌

3. 주차별 수업 운영 계획

주 차	강의주제 및 내용	비고
1	공학 개념	
2	소프트웨어공학 소개	
3	소프트웨어 프로세스	
4	프로젝트관리 개념	
5	추정 및 일정	
6	위험관리	
7	요구사항공학	
8	중간고사	
9	분석모델링	
10	설계개념	
11	설계모델링	
12	품질보증 및 테스트	
13	최신 주제들	
14	미래 동향	
15	종합 논의	
16	기말고사	