

2018학년도 2학기 강의계획서

▣ 교과목 안내

교과목명	소프트웨어공학			교과목코드	14551-01		
개설대학명	공과대학			개설학과(전공)	컴퓨터공학전공		
이수구분	전공선택			학점	3		
융복합구분		해당주차수	0	인증구분(공학인증)		설계학점	0
강의시간	화16:30~17:45 목12:00~13:15(공3001)			담당교수	장덕성		
전화번호				E-Mail			
수강대상	컴퓨터공학전공 2년			면담시간	화13:00~15:00		
강의실	공3001			담당교수 연구실	공학1호관 1329		
강의소개 동영상	http://goo.gl/BWUa0			홈페이지/SNS			

▣ 핵심역량과 본 교과목의 연관성(매우연관, 연관, 연관없음)

특성	핵심역량	연관성	특성	핵심역량	연관성
도전적 개척정신	도전정신	연관	국제적 문화감각	외국어구사 능력	연관없음
	환경적응역량	매우연관		문화적 포용력	연관없음
윤리적 봉사정신	감성역량	연관없음	창의적 전문성	종합적 전문지식	연관
	윤리적 가치관	연관없음		문제해결 능력	매우연관

▣ 교과목개요

각종 소프트웨어를 개발하고, 운영 및 유지보수를 함에 있어서, 신뢰성 있는 제품을 경제적으로 적시에 개발하기 위해, 시스템을 공학적으로 분석 및 설계를 하고, 기술적으로 구현 및 평가하는 방법을 배우며, 이를 실제 소프트웨어 개발시 적용할 수 있도록 하는 능력을 배양한다.

※ 교과목개요 추가 설명

▣ 교육목표

소프트웨어 개발을 위한 계획, 요구분석, 설계, 구현, 테스트, 유지보수에 있어서 각종 도구, 기법, 기술, 방법, 방법론을 습득한다.

▣ 교수법

<input checked="" type="checkbox"/> 강의, 토론, 발표	<input type="checkbox"/> CBL(Case Based Learning)	<input type="checkbox"/> TBL(Team Based Learning)	<input type="checkbox"/> AL(Action Learning)
<input type="checkbox"/> Team Teaching	<input type="checkbox"/> PBL(Problem Based Learning)	<input type="checkbox"/> BL(Blended Learning)	<input type="checkbox"/> 기타

▣ 장애 학생 학습지원

수강등록한 장애 학생을 위한 개별상담, 평가, 과제 및 수업지원 예 아니오

■ 수업진행

■ 수업교재/관련자료

주교재: 최은만, 새로쓴 소프트웨어공학, 정익사, 2014
부교재: 1) 윤청, 이해하기 쉬운 소프트웨어공학, 생능출판사, 2014
2) 유해영 역, 구조적 객체지향 소프트웨어공학, 이한출판사

■ 학습평가

항목	출석	정기시험 (기말시험)	중간시험 (수시)	과제				합계
평가점수 (만점)	5	50	50	5				110
반영비율 (%)	4.55	45.45	45.45	4.55				100

※ 학습평가 추가 설명

■ 필요사항/선수과목

시스템분석과 설계(권장)

■ 교과목활용

- 시스템 분석 및 설계
- 업무 분석 및 컨설팅
- 효과적 코딩
- 소프트웨어 감리

▣ 강의계획

1주차	코스 오리엔테이션	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.SE의 필요성
	둘째 시간	.프로젝트 관리
	셋째 시간	.다른 분야와의 관계
	넷째 시간	.
2주차	개발 프로세스	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.프로세스 모델
	둘째 시간	.개발 프로세스
	셋째 시간	.애자일 방법론
	넷째 시간	.
3주차	관리와 계획	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.COCOMO 모델
	둘째 시간	.일정계획
	셋째 시간	.위험관리
	넷째 시간	.
4주차	요구분석	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.요구추출
	둘째 시간	.use case
	셋째 시간	.use case 관계 찾기
	넷째 시간	.

5주차	모델링	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.객체지향개념
	둘째 시간	.정적모델링
	셋째 시간	.동적모델링
	넷째 시간	.
6주차	객체지향 설계	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.UML 다이어그램
	둘째 시간	.예제 1)
	셋째 시간	.예제 2)
	넷째 시간	.
7주차	디자인패턴	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.팩토리 메소드 패턴
	둘째 시간	.추상 팩토리 패턴
	셋째 시간	.어댑터 패턴
	넷째 시간	.
8주차	중간고사 및 리뷰, 질의응답	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.
	둘째 시간	.
	셋째 시간	.
	넷째 시간	.

9주차	아키텍처 설계	
		교육내용이 중복함에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.아키텍처 설계
	둘째 시간	.설계원리
	셋째 시간	.설계과정
	넷째 시간	.
10주차	상세설계	
		교육내용이 중복함에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.클래스 설계
	둘째 시간	.UI 설계
	셋째 시간	.데이터 설계
	넷째 시간	.
11주차	코딩	
		교육내용이 중복함에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.코딩 스타일
	둘째 시간	.UML과 코딩
	셋째 시간	.리팩토링
	넷째 시간	.
12주차	테스팅	
		교육내용이 중복함에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.블랙박스 테스팅
	둘째 시간	.화이트박스 테스팅
	셋째 시간	.통합 테스팅
	넷째 시간	.

13주차	유지보수	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.유지보수 작업 과정
	둘째 시간	.형상 관리
	셋째 시간	.역공학
	넷째 시간	.
14주차	품질	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.품질의 의미
	둘째 시간	.품질 측정 방법
	셋째 시간	.확인 및 검증 기법
	넷째 시간	.
15주차	첨단 SE 기술	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.
	둘째 시간	.
	셋째 시간	.
	넷째 시간	.
16주차	기말고사	
		교육내용이 융복합에 해당될 경우 Y
	첫째 시간	.
	둘째 시간	.
	셋째 시간	.
	넷째 시간	.