

# 강 의 계 획 서

2019학년도 1학기

담당교수 : 장진욱

|                            |   |            |                     |           |   |                |      |
|----------------------------|---|------------|---------------------|-----------|---|----------------|------|
| <b>학수번호</b>                |   | <b>과목명</b> | 소프트웨어<br>개발<br>프로세스 | <b>학점</b> | 3 | <b>이수구분</b>    | 전공선택 |
| <b>강의개요<br/>및<br/>수업목표</b> | 소프트웨어 프로젝트에서 이루어 지는 활동과 프로세스를 학습한다.<br>소프트웨어를 절차에 따라 요구사항을 분석하고 설계하여 개발하고 테스트하는 과정에<br>대하여 이해한다. 또한 산업계에서 활용되고 있는 애자일 프로세스, 페어프로그래밍 기<br>법을 적용하고 실습하는 과정을 이해한다. |            |                     |           |   |                |      |
| <b>교재</b>                  | 스크럼 Scrum/ 팀의 생산성을 극대화시키는 애자일 방법론<br>오픈 소스 소프트웨어로 실습하는 소프트웨어 공학   |            |                     |           |   |                |      |
| <b>참고문헌</b>                | 자동차 국제 표준(ASPICE, ISO 26262) 적용을 위한 SW 테스트 실무<br>애자일 성숙도 모델을 이용한 소프트웨어 개발 프로세스개선  |            |                     |           |   |                |      |
| <b>주별 강의 일정표</b>           |   |            |                     |           |   |                |      |
| <b>주</b>                   | <b>강의주제 및 내용</b>  |            |                     |           |   | <b>준비사항/비고</b> |      |
| 1                          | 소프트웨어 프로세스와 품질  |            |                     |           |   |                |      |
| 2                          | 소프트웨어 프로세스와 품질  |            |                     |           |   |                |      |
| 3                          | 애자일 프로세스  |            |                     |           |   |                |      |
| 4                          | 애자일 프로세스  |            |                     |           |   |                |      |
| 5                          | 스크럼   |            |                     |           |   |                |      |
| 6                          | 스크럼   |            |                     |           |   |                |      |
| 7                          | 스크럼   |            |                     |           |   |                |      |
| 8                          | 애자일프로젝트 사례  |            |                     |           |   |                |      |
| 9                          | 페어프로그래밍   |            |                     |           |   |                |      |
| 10                         | 좋은코드란   |            |                     |           |   |                |      |
| 11                         | 프로젝트계획  |            |                     |           |   |                |      |
| 12                         | 소프트웨어 설계  |            |                     |           |   |                |      |
| 13                         | 요구사항분석  |            |                     |           |   |                |      |
| 14                         | 시스템설계   |            |                     |           |   |                |      |
| 15                         | 소프트웨어 테스트   |            |                     |           |   |                |      |
| 16                         |   |            |                     |           |   |                |      |