

강의계획서 (SYLLABUS)

1. 과목개요

강좌명 (Course Title)	소프트웨어공학(미디어경영)	담당교수 (Instructor)	고일주
년도 (Year)	2019학년도	학기 (Semester)	1 학기
수강대상학과 (Open to)	3학년 미디어경영	이수구분 (Course Classification)	전선-미디어경영
교과목 개요 (Course Description)	소프트웨어 공학 프로세스의 이론은 온라인 교육으로 진행하여 학습효과를 높이고, 인터넷 서비스의 프로토타입은 오프라인의 조별토론 수업을 통하여 개발 프로세스를 실제적으로 시행할 수 있다.		

교육목표	전공특화역량
인터넷 서비스의 소프트웨어 개발 프로세스를 이해하고 전체 프로세스를 경험한다	전문적지식 실용적지식

주요교재 및 참고자료 (Required Texts)	주교재	
	참고교재(대표)	*기타(URL, 비도서 등)/소프트웨어 개발 UX/UI 참조모델 가이드/NIPA 소프트웨어공학센터/http://www.sw-eng.kr/member/0000000000000028588/C

2. 주차별 강의개요

주 (Week)	핵심어 (Keyword)	세부내용 (Description)	교수방법
01	강의 소개, 소프트웨어공학의 소개	강의소개, 소프트웨어공학 소개 강의진행 소개, 조별토의 진행 소개	강의, 토론
02	소프트웨어공학과 UX/UI	소프트웨어공학과 UX/UI 1차 팀빌딩, 개발 대상 사이트 선정	강의, 토론
03	목표정의	개발프로젝트의 목표정의 대상 사이트의 목표정의, 프로젝트 계획수립	강의, 토론
04	프로젝트 계획	프로젝트의 계획 대상 사이트의 요구사항 정의	강의, 토론
05	요구사항 정의 1	요구사항 정의 1 대상 사이트의 설계 및 구현 단계실행	강의, 토론
06	요구사항 정의 2	요구사항 정의 2 대상 사이트의 테스트, 배포 및 관리 단계 실행	강의, 토론
07	설계 및 구현 1	설계 및 구현 1 2차 팀빌딩 개발하려는 모바일서비스의 목표정의	강의, 토론
08	설계 및 구현 2	설계 및 구현 2 모바일서비스 프로젝트 계획	강의, 토론
09	개발 결과물의 테스트	개발 결과물의 테스트 모바일서비스의 요구사항 정의	강의, 토론
10	개발 결과물의 배포 및 관리	개발 결과물의 배포 및 관리 모바일서비스의 프로토타입의 설계 및 구현 1	강의, 토론
11	중간고사	중간고사 중간고사 답안 설명 온라인강의	강의, 시험
12	소프트웨어 개발의 UX/UI 사례 1	소프트웨어 개발의 UX/UI 사례 1 모바일서비스의 프로토타입의 설계 및 구현 2	강의, 토론
13	소프트웨어 개발의 UX/UI 사례 2	소프트웨어 개발의 UX/UI 사례 2 모바일서비스의 프로토타입의 설계 및 구현 3	강의, 토론
14	소프트웨어 개발의 UX/UI 사례 3	소프트웨어 개발의 UX/UI 사례 3 모바일서비스의 페이퍼 프로토타입 완성 결과물 최종 정리	강의, 토론
15	기말 조별발표표	소프트웨어 개발의 UX/UI 사례 4 기말발표 (조별 2분스피치, 갤러리워크)	강의, 발표