

‘설계패턴’ 강의계획서

• 기본정보

과목명	설계패턴				
학점(시간)	6차시				
이수구분	비교과	과목유형	온라인	수업형태	온라인

• 세부내용

※선행과제 : C++, 자바, Python 등 객체지향 프로그래밍 언어에 대한 학습이 선행되어야 함.

강의소개 :

1. 본 강의에서는 설계 패턴은 무엇이며, 어떠한 설계 패턴이 존재하는지 이해하고, 객체지향 설계에서 다양한 패턴을 적용할 수 있도록 강의한다.
2. 설계 패턴에 대해 이해하고 주요한 생성 패턴, 구조패턴, 행위패턴에 대해 학습한다.
3. 실무능력을 갖춘 고급 프로그래머에게 필수적인 소프트웨어 설계 능력을 갖추 수 있다.

수업목표 :

1. 설계 패턴은 무엇이며, 어떠한 설계 패턴이 존재하는지 이해하고, 객체지향 설계에서 다양한 패턴을 적용할 수 있는 고급 설계 및 개발 능력을 갖춘 인재를 양성한다.
2. 실무능력을 갖춘 고급 프로그래머의 필수적인 소프트웨어 설계 능력을 갖추는데 반드시 필요하므로 이를 통해 산업체에서 필요로 하는 고급 프로그래머를 양성한다.

• 주별 계획

주차	수업내용	수업방법
1주차	설계 패턴 개념 및 핵심 생성 패턴 1	온라인
2주차	핵심 생성 패턴 2	온라인
3주차	핵심 구조 패턴1	온라인
4주차	핵심 구조 패턴2	온라인
5주차	핵심 행위 패턴1	온라인
6주차	핵심 행위 패턴2	온라인