

2016학년도 2학기 교수계획표

교과목번호	CP26050		교과목명	소프트웨어공학			교과구분	전공선택	분반	060		
개설학년	3		개설학과	정보컴퓨터공학부			학점	3	인증	이수구분		
강의시간	월 10:30(75), 수 10:30(75)		강의실	제6공학관(컴퓨터공학관)-6203 컴퓨터공학과 강의실			설계학점	0	설계	이수구분		
담당교수	채흥석		연구실명	자연대 연구실험동 309교수연구실 (채흥석)			E-mail					
			전화				상담시간					
책임교수	110792		전화				E-mail					
수업방식	강의	토론	실험/실습	온라인	발표	예/체능	세미나	연구/프로젝트	설계	기타		
	100											
선수과목 및 지식												
교과목개요	The topics include requirement, analysis, design, implementation and testing which cover all the major activities for developing quality software											
	* 장애학생의 경우 장애학생지원센터와 강의 및 과제에 대한 사전 협의가 가능합니다.											
교과목 목표	1	To define what is meant by software engineering										
	2	To discuss the knowledge in the most effective way to produce high-quality software systems										
	3	To utilize the tools to develop software										
프로그램 목표와 교과목 목표의 연관성	No	프로그램 교육목표					교과목 목표					
		1	2	3	4	5						
	1	수학 및 기초공학에 대한 지식을 이해하고, 이를 공학적 문제에 응용할 수 있는 능력을 개발토록 한다.										
	2	공학적 문제를 해결하기 위한 전기전자 및 컴퓨터공학의 원리 이해 능력과 주요 분석 및 설계 경험을 통하여 응용 능력을 극대화시키도록 한다.					0	0				
	3	전기전자 및 컴퓨터공학의 최신 기술, 분석 및 설계 도구와 프로그래밍 언어를 활용하여 사회가 요구하는 기술을 개발하기 위한 실무 능력 및 문제해결력을 배양토록 한다.							0			
4	자신의 생각을 효율적으로 전달하고 동료들과 협업을 할 수 있으며, 경영마인드를 갖춘 국제적 리더십을 배양토록 한다. 또한, 미래 지향적인 공학도로서 책임의식을 배양하고, 지속적인 학습의 필요성과 공학 윤리관을 확립토록 한다.					0						
	No	학습성과	교육방법			평가방법			반영률(%)			
프로그램 학습성과 교육방법 및 평가방법	3	현실적 제한조건 및 요구조건을 반영하여 시스템 및 공정을 설계하고, 프로젝트를 계획하여 수행할 수	이론			과제, 시험			35			

	No	학습성과	교육방법	평가방법	반영률(%)
프로그램 학습성과 교육방법 및 평가방법 (반영률)		있는 능력			
	4	공학문제를 분석하여 이를 공식화하고, 요구사항을 이해하여 모델링할 수 있는 능력	이론	과제, 시험	35
	5	공학 및 정보기술 관련 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력	이론	과제, 시험	20
	9	공학 및 정보기술을 이용한 문제 해결 방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식	이론	과제, 시험	10

교재 및 참고도서	주교재	hand out
	부교재1	
	부교재2	
	부교재3	
	지정도서	
	관련Web	

학습평가 방법	출석태도	중간고사	기말고사	과제물	퀴즈	발표	보고서	실기	기타	계(%)
	10	30	30	30						100
	* 장애학생의 경우 시험시간의 연장이 가능하며, 대필이나 컴퓨터를 활용하여 시험에 응할 수 있습니다.									

평가관련 요구사항	
--------------	--

주별강의계획	
	강의내용
제1주	Introduction to Software Engineering
제2주	Software Quality
제3주	Requirement Engineering

	강의내용	과제, 설계 및 실험 내용
제1주	Introduction to Software Engineering	
제2주	Software Quality	
제3주	Requirement Engineering	

주별강의계획

	강의내용	과제, 설계 및 실험 내용
제4주	Requirement Engineering	
제5주	Analysis - Introduction	
제6주	UML	
제7주	OOAD - Introduction	
제8주	Midterm	
제9주	Design Patterns	
제10주	Refactoring	
제11주	V&V	
제12주	Software Testing - Introduction	
제13주	Software Testing - Test case design	
제14주	Software Testing - Test case design	
제15주	Software Testing - Test life cycle and management	