

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	멀티미디어 프로젝트	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	멀티미디어	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<p>멀티미디어 소프트웨어 개발 환경은 기본적인 개발 도구 외에 컴포넌트(라이브러리)들을 인터랙티브하게 조합하고 테스트 할 수 있는 비주얼 프로그래밍 환경을 통한 시뮬레이션과 분석을 반복하면서 개발하는 특징을 가지고 있다. 따라서 시뮬레이션 과정으로 유사한 기능을 가진 컴포넌트 중에 적합한 컴포넌트를 빠르고 효과적으로 검색할 수 있는 방법을 학습 하고자 한다. 이를 바탕으로 본 과목에서는 팀단위 개발 환경과 아키텍처, 컴포넌트를 상세 설계하고, 개발 절차를 문서화(Documentation) 할 수 있는 능력을 키우는데 그 목적이 있다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	개발자도 알아야할 소프트웨어 테스팅 실무 절대강좌!	저자	권원일 외	출판사	STA테스팅컨 설팅	출판 년도	2008.02
부교재 (참고문헌)	유니티 5 : Unity 전문 개발자가 알려주는 효과적인 게임 제작 기법	저자	이재현	출판사	위키북스	출판 년도	2015.07
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	(1) 강의주제 : 소프트웨어 테스팅의 기초				교재/USB/PC/빔프로젝트	
	2	(2) 강의목표 : 설계와 테스팅의 중요성을 파악					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	1) 디버깅 2) 성능 문제를 이해 3) 문제 해결하는 방법 4) 설계 기능을 익히는 방법					
	5	5) 실험을 수행하는 방법 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : 테스팅의 유형				교재/USB/PC/빔프로젝트	
	2	(2) 강의목표 : 다양한 테스팅의 유형을 학습					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	1) Software Life					
	5						

		2) Software Cycle 3) 프로그래밍 시간을 추정하는 방법 4) 단위별 검사를 하는 방법 5) 현명하게 문서화하는 방법 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과	
제 3 주	1 2 3 4 5	(1) 강의주제 : 소프트웨어 개발프로세스 (2) 강의목표 : 소프트웨어 개발프로세스의 이해 (3) 강의세부내용 1) 개발프로세스와 기본적인 사용자 요구분석 2) 테스터 프로세스의 필요성 3) 리뷰 프로세스의 필요성 4) 사용자 요구분석, 역할과 책임 5) 시스템 요구사항 문서 작성법 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과	교재/USB/PC/빔프로젝트
제 4 주	1 2 3 4 5	(1) 강의주제 : 소프트웨어 설계방법 (2) 강의목표 : 소프트웨어 설계방법의 이해 (3) 강의세부내용 1) 사용자 인터페이스 설계 2) 사용자 인터페이스 설계 지침 3) 인터페이스 방법 4) 화면 & 입출력 & 자료 설계 5) 설계 사양서 작성 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과	교재/USB/PC/빔프로젝트
제 5 주	1 2 3 4 5	(1) 강의주제 : 테스트의 원리 (2) 강의목표 : 테스트의 원리 이해 (3) 강의세부내용 1) 테스트의 도구 2) 테스트의 관리 3) 테스트의 설계지원 도구 4) 정적 테스트 5) 상용도구와 오픈소스 도구를 활용한 테스트 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과	교재/USB/PC/빔프로젝트 과제1 : 컨셉디자인 문서작성 제출형식(*.hwp, *.PPT)
제 6 주	1 2 3 4	(1) 강의주제 : 객체지향 분석, 설계 (2) 강의목표 : 객체지향 분석과 설계의 이해-1 (3) 강의세부내용	교재/USB/PC/빔프로젝트

	5	1) 객체 모델링의 이해 2) 동적 모델링, 시스템 설계, 객체 설계 3) 디자인 패턴 4) 사례를 통한 도구의 효과적인 사용 5) 위협적인 요소 비교 분석 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과	
제 7 주	1 2 3 4 5	(1) 강의주제 : 객체지향 분석, 설계 (2) 강의목표 : 객체지향 분석과 설계의 이해-2 (3) 강의세부내용 1) 설계와 구현의 매핑 2) 코드 품질 향상 방법 3) 테스트 자동화 도구 4) 도구 도입의 성과 5) 도구 유형별 고려사항 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과	교재/USB/PC/빔프로젝트
제 8 주	1 2 3 4 5	중간고사	객관식 20, 주관식 10
제 9 주	1 2 3 4 5	(1) 강의주제 : 객체 지향 스타일 (2) 강의목표 : 객체 지향 스타일의 설계 (3) 강의세부내용 1) 유지 보수성을 고려한 설계 2) 객체 이웃의 유형 3) 초기 클래스 다이어그램 4) 클래스 간의 관계 5) 클래스 다이어그램의 정돈 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과	교재/USB/PC/빔프로젝트/ 스마트TV/ HTC VIVE / HMD /웹모션
제 10 주	1 2 3 4 5	(1) 강의주제 : 테스트 설계 기법 (2) 강의목표 : 테스트 설계 기법의 이해 (3) 강의세부내용 1) 테스트 조건 식별과 테스트 케이스 설계 2) 테스트 디자인 기법의 종류 3) 명세기반 기법 4) 구조기반 기법 5) 경험기반 기법 (4) 수업방법 1) 토론	교재/USB/PC/빔프로젝트/ 스마트TV/ HTC VIVE / HMD /웹모션

제 11 주	1	2) 실습태도/실습결과 (1) 강의주제 : 데이터베이스	교재/USB/PC/빔프로젝트/ 스마트TV/ HTC VIVE / HMD /립모션 과제2 : 인공지능을 적용한 프로젝트 구현 제출형식 (실행파일)
	2	(2) 강의목표 : 네트워크 버전 개발	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 데이터베이스 서버 2) SQL 3) DBMS의 데이터 관리 4) 테이블	
	5	5) 칼럼과 로우 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과	
제 12 주	1	(1) 강의주제 : 시스템 분석, 코딩	교재/USB/PC/빔프로젝트/ 스마트TV/ HTC VIVE / HMD /립모션
	2	(2) 강의목표 : 시스템 분석, 코딩 설계	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 시스템 분석 2) 시스템 분석서 제출 3) 시스템 코딩 4) 시스템 설계서 제출	
	5	5) 최종 기획서 제출 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과	
제 13 주	1	(1) 강의주제 : Project를 구현할 수 있다.	교재/USB/PC/빔프로젝트/ 스마트TV/ HTC VIVE / HMD /립모션
	2	(2) 강의목표 : Project 구현	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 프로젝트 테마 확정 2) 역할 분담 3) 세부 일정 조정 4) 컴포넌트기반 소프트웨어개발	
	5	5) 객체지향언어 기반의 프로젝트 구현 (4) 수업방법 1) 질의/응답 2) 실습태도/실습결과	
제 14 주	1	(1) 강의주제 : Project를 구현할 수 있다.	교재/USB/PC/빔프로젝트/ 스마트TV/ HTC VIVE / HMD /립모션 프리젠테이션
	2	(2) 강의목표 : Project 발표	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	1) 프리젠테이션이란 2) 팀별발표_1 3) 팀별발표_2	
	5	4) 팀별발표 후 평가 5) 각 팀별 Feedback (4) 수업방법 1) 질의/응답	

		2) 실습태도/실습결과				
제 15 주	1	기말고사			객관식 20, 주관식 10	
	2					
	3					
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	15%	20%	5%	100%	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
<p>강의 : 교재를 통한 이론 강의, 질의 및 응답 위주의 수업</p> <p>토론 : 사례 연구를 통한 발표와 토론, 팀프로젝트를 위한 토의</p> <p>실습 : 개별 실습, 조별 소프트웨어 개발 프로젝트</p>						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
<p>기본적인문서작성 능력, 다른사람의 의견을 듣고자 하는 경청능력, 자신의 의사표현 능력이 요구된다.</p> <p>컴퓨터 프로그래밍 코딩능력이 요구된다.</p>						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
<p>팀프로젝트 기반의 프로젝트이기 때문에 팀원간의 트러블을 잘 대처하고, 서로간 협동심을 이끌어 내어 어떠한 과정으로 프로젝트를 완성할 수 있는 지 지켜볼 필요가 있다.</p>						