

강의 로드맵

크고 복잡한 소프트웨어 시스템을 구축하는 것은 히말라야 산을 등반하는 것과 같습니다. 위험이 많은 높은 산을 정복하려면 미리 등반 루트를 잘 알아야 합니다. 소프트웨어 공학을 정복하는 루트는 학습 목적에 따라 다르게 구성할 수 있습니다.

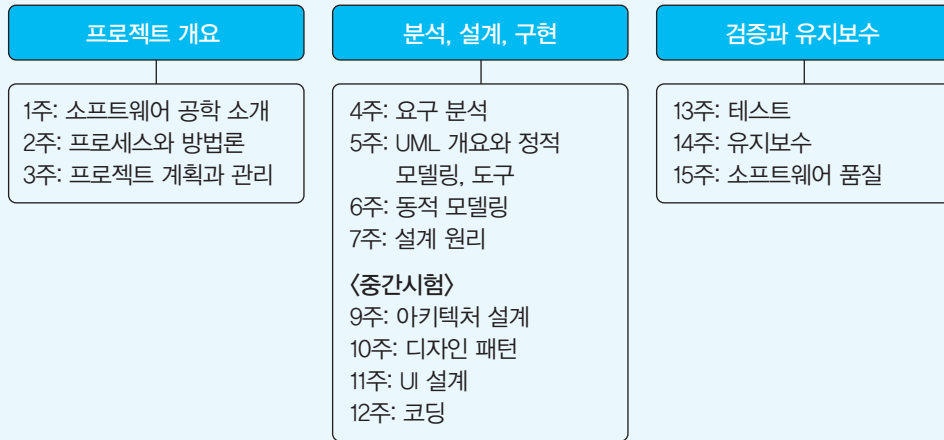
빠르게 변화하는 IT 기술 환경에 대처할 수 있도록 교육하려면 등반 루트를 소개하는 것뿐만 아니라 상황에 따라 루트를 선택하고 집중하여 문제를 대처할 수 있도록 가르쳐야 합니다.

세 가지 로드맵

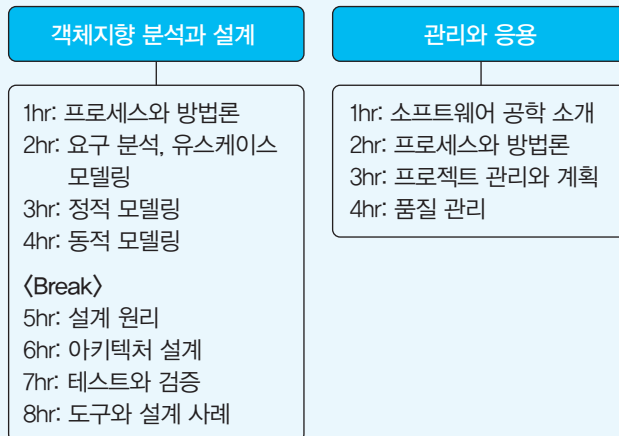
1) 소개 수준의 강의 - 개발 프로세스, 요구 분석과 설계에 집중하고 테스트, 유지보수 기술을 소개한다. 개념과 원리의 설명 위주로 강의하고 연습 문제나 간단한 실무 문제를 과제로 부여한다. 프로젝트 관리는 뒤로 미룬다.



2) 프로젝트 병행 강의 - 개발 프로세스를 경험하기 위하여 프로젝트를 병행하는 강의는 프로젝트 계획과 관리를 포함하여 책의 순서대로 진행합니다. 분석 및 설계 문서와 테스트 계획서의 목차를 참고로 여러 기법들을 적용하는 프로젝트를 병행합니다.



3) 단기 기술 강의 - 신입사원 연수나 최신 소프트웨어 개발 및 관리 기법을 짧은 기간에 강의하는 경우 다음 두 가지 수준으로 강의할 수 있습니다.



보조 자료

객관식 연습문제의 정답과 해설, 주관식 연습문제의 일부 해답은 생능출판사 홈페이지에서 제공받을 수 있습니다.

생능출판사의 홈페이지에서 '교수회원'으로 가입하신 분은 인증 후 교수용 강의 보조 자료를 제공받으실 수 있습니다. 홈페이지 상단의 <강의 지원> 메뉴를 클릭해 주세요.

<https://www.booksr.co.kr/>