

강의계획서

2015년도 제2학기

전체대학(삼척캠퍼스)

교과 정보	교과목명	컴퓨터의 이해와 활용 1(Understanding and Application of Computer 1)		강의실	정보화본부 PC1실(306호)								
	교과목코드	1200087	요일 및 시간	수5,6,7			학점/시간						
	과목구분	이론(√) 이론+실습(설계)() 실습(설계)()											
교수 정보	교수명	김정중	연구실	강의동 111호실	EMAIL	vincentio@hanmail.net	휴대폰						
수업방법		가상강의() 팀티칭수업실시() 교외임상실습() 집중수업실시()											
교육목표		컴퓨터과학과 정보통신기술(IT)의 급속한 발전은 인류의 생활을 크게 변모시키고 있다. 빠르게 발전하고 있는 컴퓨터에 관한 기본적 개념과 원리를 정확하게 이해하여 학생각자의 다양한 전공분야에 대한 정보융합기술에 대한 비전을 제시하고 특히 Multimedia, PowerPoint, Excel, Access, Visual Basic 등 컴퓨터 Software의 전반적인 활용 영역에 대한 전문적 용어와 개념을 익혀서 다양한 응용분야에서 활용할 수 있도록 기초적 바탕을 제공하는 것을 목표한다.											
사용교재	주교재	IT기술의 이해와 활용(Understanding & Application of IT), 김정중 저, 생능출판사, 2015											
	부교재	1. 컴퓨터의 이해(Understanding of Computer), 김병주 저, 이한출판사 2. Computer 개론 4판(Introduction to Computer), 김대수 저, 생능출판사 3. 컴퓨터 사이언스, 신동일 외 1인, 사이텍미디어 4. MOS 2007 Excel, 최훈 외 2인 공저, 이한출판사 5. 효율적인 자료구조를 위한 Access, 양지영 외 1인 공저, 이한출판사											
성적평가방법		출석 10%, 중간고사 30%, 기말고사 30%, 수시평가 30% * 수시평가 30%는 Report 제출 및 Presentation(PowerPoint로 작성한 특정 주제에 대한 발표)을 중심으로 평가한다.											
기타안내사항													
주수	학습내용												
1주	1~8주 (전반부: 컴퓨터의 이해) / 9~15주 (후반부: 컴퓨터의 활용) 교과목 & 강의방향 소개 (Orientation)												
2주	2주 Computer 와 지식정보화 사회 1.1 제 3의 물결 1.2 지식 정보화 사회의 배경 1.3 지식 정보화 사회의 특징 1.4 지식 정보화 사회의 모습 1.5 Digital 혁명과 지식기반사회 1.6 새로운 Paradigm으로의 변화												
3주	3주 Computer의 개요와 특성 2.1 Computer의 초기 발전 과정 2.2 Computer의 분류 2.3 Computer의 개요 2.4 Computer의 특성 2.5 미래 Computer의 발전방향												
4주	4주 Computer 하드웨어 3.1 기억 장치 3.2 입/출력 장치 3.3 연산, 제어 장치의 원리												
5주	5주 Digital Data의 개념과 표현원리 4.1 Digital Data의 표현과 2진법 4.2 문자 Data의 표현 원리 4.3 그래픽 Data의 표현 원리 4.4 사운드 Data의 표현 원리 4.5 동영상 Data의 표현 원리												

주수	학습내용
6주	6주 Multimedia와 Digital Contents제작법 Multimedia 와 Contents 의 활용 다양한 전공분야에 적용할 수 있는 Contents산업과 IT융합기술 Presentation(Multimedia Software 에 대한 발표) 5.1 그래픽 편집 S/W(포토샵) 5.2 사운드 편집 S/W(골드웨이브) 5.3 동영상 편집 S/W(무비메이커)
7주	7주 Ubiquitous Computing 6.1 Computing 기술 진화의 3단계 6.2 Ubiquitous와 공간 혁명 6.3 Ubiquitous Computing 개념 6.4 Ubiquitous Computing 기술 6.5 Ubiquitous 환경에서의 응용서비스 6.6 Ubiquitous Computing 기술의 방향과 미래
8주	중간고사
9주	9주 IT융합기술 사례연구(Case Study) 7.1 자동차 산업과 IT융합기술 7.2 조선 산업과 IT융합기술 7.3 섬유 산업과 IT융합기술 7.4 기타 산업과 IT융합기술
10주	10주 소프트웨어 시스템(Software System) 8.1 Computer System의 체계 8.2 시스템 S/W(System Software) 8.3 응용 S/W(Application Software)의 특성과 종류
11주	11주 12주 Excel 2010의 기초 9.1 Excel의 기능과 필요성 9.2 Excel 2010의 개요 9.3 Excel 2010의 수식과 함수 9.4 매크로(MACRO) 9.5 사용자 정의 함수(User Defined Function) 9.6 OLE(Object Linking & Embedding) 9.7 Excel 2010 종합 실습
12주	11주 12주 Excel 2010의 기초 9.1 Excel의 기능과 필요성 9.2 Excel 2010의 개요 9.3 Excel 2010의 수식과 함수 9.4 매크로(MACRO) 9.5 사용자 정의 함수(User Defined Function) 9.6 OLE(Object Linking & Embedding) 9.7 Excel 2010 종합 실습

주수	학습 내용
13주	13주 14주 Visual Basic 2010의 기초 11.1 프로그래밍 언어와 언어 번역기 11.2 Visual Basic의 특징 11.3 객체 지향 프로그래밍(OOP: Object-Oriented Programming) 11.4 이벤트 기반 프로그래밍(EDP, Event-Driven Programming) 11.5 Visual Basic 2010소개와 화면구성 11.6 컨트롤(Control)의 종류와 기능 11.7 Visual Basic 프로그램 실습 1 11.8 효율적인 작업을 위한 환경 설정 11.9 변수(Variable)와 연산자(Operator) 11.10 Visual Basic 프로그램 실습 2 11.11 폼(Form)과 메뉴(Menu) 11.12 메뉴(Menu) 11.13 Visual Basic 프로그램 종합 실습
14주	13주 14주 Visual Basic 2010의 기초 11.1 프로그래밍 언어와 언어 번역기 11.2 Visual Basic의 특징 11.3 객체 지향 프로그래밍(OOP: Object-Oriented Programming) 11.4 이벤트 기반 프로그래밍(EDP, Event-Driven Programming) 11.5 Visual Basic 2010소개와 화면구성 11.6 컨트롤(Control)의 종류와 기능 11.7 Visual Basic 프로그램 실습 1 11.8 효율적인 작업을 위한 환경 설정 11.9 변수(Variable)와 연산자(Operator) 11.10 Visual Basic 프로그램 실습 2 11.11 폼(Form)과 메뉴(Menu) 11.12 메뉴(Menu) 11.13 Visual Basic 프로그램 종합 실습
15주	기말고사