

# 강의 계획서

교과목 정보	(국문) 프로그래밍						학점	이론	실습
	(영문) Programming						3	2	2
교수학습 방법	수업 형태								
	강의	●	토론		실험 실습	●	영어 강의		기타
수업안내	각 주별 강좌는 30분~1시간 분량의 강의 동영상을 시청하고, 간단한 주별 실습결과물을 시스템상의 실습과제 게시판에 제출한다. 각 주별 탑재되는 강좌는 개념설명에 관한 PPT와 실습장면을 캡처한 동영상 형태의 교수·학습 자료로서 'Learning-by-Doing' 학습방법을 기본으로 한다.								
수업 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 컴퓨터교육과 학부생(예비교사-전공/복수전공)의 프로그래밍 과정</li> <li>○ 타전공 학부생의 교양 프로그래밍 과정</li> </ul>								
평가 방법	시험/프로젝트								
<b>주차별 수업 주제</b>									
주차	학습 주제								
1	문제와 문제의 발견/문제해결 방법								
2	문제해결을 위한 컴퓨팅적 사고 - 자료 수집/분석/표현								
3	문제해결을 위한 컴퓨팅적 사고 - 문제분해/추상화								
4	절차적 처리와 알고리즘								
5	자동화/프로그래밍								
6	UI(User Interface)와 알고리즘								
7	<b>중간과제 (문제의 발견과 선택/해결방법 고안)</b>								
8	C언어 기본 개념들/변수와 자료형/수식과 연산자								
9	조건문/반복문								
10	함수/배열								
11	포인터								
12	문자/문자열								
13	구조체/입출력								
14	전처리/동적메모리								
15	<b>기말과제 (알고리즘/프로그래밍/코딩/디버깅)</b>								