

2018학년도 1학기 수업계획서



교과목	과목명	컴퓨터프로그 래밍	학수번호	166196	분반	01		
	이수구분	기전	학점	3.0	시간	이론 : 2.00 / 실습 : 2.00		
	인증구분		교재명	자바2(대림-교재 구매 차후 공지)				
주 수강대상	정보전자상거래 학부 2학년			강의요일/시간	월78화12			
				강의실	[새천년관 지상 2층] 202컴퓨터실			
담당교수	성명	김도관						
	소속	융합교양대학 융합교양대학						
	연락처							
	면담가능요일/ 시간							

교과목 기본정보

선수과목 또는 선수학습	이수체 계도의 선수과 목									
교과목 성격	본교과목의 주 수강대상은 정보전자상거래 학부 2학년 학생에게 우선권을 부여하며, 기타 학생으로서 정보전자상거래를 부전공하는 2학년 학생이 해당된다. 그 이외 학생에게는 성적 및 기타 불이익이 있을지라도 수강함을 전제조건으로 한다.									
교과목 목표	<ol style="list-style-type: none"> 프로그램의 원리를 파악한다. 주어진 문제를 해결하기 위해 프로그램을 직접 작성하여 결과를 얻을 수 있다. 객체지향 전체구조를 파악하여 클래스를 이용한 프로그램을 선언할 수 있다. 자바에 대해 활용기술을 습득하여 주어진 문제에 대해 직접 프로그램을 작성할 수 있다. <p>기타는 매수업 시간 실습에 대한 완성 수준을 고려하여 평가한다.</p> <p>===== [교육목표 대비 학습성과 목표] =====</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전문지식(40%) : 전공지식에 대한 이해능력 40% (중간 20%, 기말 20%) - 분석자질(20%) : 전공지식에 대한 체계적-논리적 분석능력 20% (중간 10%, 기말 10%) - 실천자질(20%) : 자기 관리역량 20% (출석 20%) - 종합적 사고(20%) : 현실 문제 해결 능력 20% (기타 20%) 									
활용기자재	유인물	LCD프 로젝트								
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
	컴퓨터 노트북	전자칠판								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
수업방법	강의식	토론식								
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	세미나 식	실험실 습식								
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
	인터넷 전용	인터넷 병행								
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
성적평가방법(%)	중간(수시)/기말 고사	출석 및 과제	기타평가도구(20%)							
	중간	기말	출석	과제	발표	토론	퀴즈	팀활동	태도	기타

	30	30	20	0	0	0	0	0	0	0	20
참고도서	기타 자료는 강의 정보 사이트에 게시										
유의사항											

교과목 학습성과

학습성과(PO)	학습성과 중요도	교과목 학습성과 내용
14. 전공지식에 대한 이해능력(AOL)	상(●)	자바를 이용하여 간단한 프로그래밍(예:1에서 10까지 합산)이 가능하다.
15. 전공지식에 대한 체계적, 논리적 분석능력(AOL)	상(●)	간단한 프로그램에 대한 플로우 차트를 그릴 수 있다. (예:1에서 10까지 합산)
24. 자기관리역량(AOL)	상(●)	출석 관리를 통한 자기관리를 하며 실습에 참여한다.

교과목별 NCS분류 지정

교과목	대분류	중분류	소분류	일치 비율
컴퓨터프로그래밍	건설	건설기계운전·정비	양중기계운전	0.00%
컴퓨터프로그래밍	전기·전자	전기	전기기기제작	0.00%
컴퓨터프로그래밍	전기·전자	전기	전기공사	0.00%

* [NCS 및 학습모듈 검색 \(참고 사이트 바로가기\)](#)

* 비율은 NCS항목에 교과목 성격이 얼마나 일치하는지를 판단하는 기준입니다.

주별 세부내용

주차	학습주제	학습내용	강의방법	과제	학습자료
1	컴퓨터 프로그래밍(자바) 수업의 소개	컴퓨터 프로그래밍(자바) 수업의 소개	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
2	자바개발 환경 및 설정	자바개발 환경 및 설정	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
3	자료형과 연산자	자료형과 연산자	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
4	조건문과 반복문, 제어문의 활용	조건문과 반복문, 제어문의 활용	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____

주차	학습주제	학습내용	강의방법	과제	학습자료
5	팀별 페이지 문구 작성 및 발표	팀별 페이지 문구 작성 및 발표	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
6	클래스, 객체, 메소드 성질	클래스, 객체, 메소드 성질	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
7	생성자, 패키 지와 import	생성자, 패키 지와 import	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
8	중간고사	중간고사	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
9	상속, 레퍼런 스 형변화	상속, 레퍼런 스 형변화	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
10	추상클래스와 final 인터페이 스	추상클래스와 final 인터페이 스	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
11	컬렉션 클래스 와 제네릭 1	컬렉션 클래스 와 제네릭 1	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
12	컬렉션 클래스 와 제네릭 2	A컬렉션 클라 스와 제네릭 2	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
13	AWT와 GUI, 컴포넌트와 이 벤트	AWT와 GUI, 컴포넌트와 이 벤트	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
14	애플릿, 예외 처리, 입출력	애플릿, 예외 처리, 입출력	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
15	문자, 스트림, Swing	문자, 스트림, Swing	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
16	기말고사	기말고사			

주차	학습주제	학습내용	강의방법	과제	학습자료
			<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____