

## 강의계획서

교과목	교과목명	컴퓨터적 사고와 프로그래밍	학점	3
	개설학부(과)/전공	트리니타스칼리지	담당교수	허준호
수업목표	<p>* 논리적으로 프로그램을 기획 하고 설계 하는데 그 목표를 둔다.</p> <p>- 기존의 코드에 대한 판독 능력과 알고리즘과 의사코드를 이해함으로써 논리력을 배양한다.</p> <p>- 융합적인 콘텐츠에 대한 아이디어를 개발하여 참신한 콘텐츠를 생각 해본다.</p>			
교과목개요	<p>최근 스마트폰을 포함한 웨어러블 디바이스의 폭발적인 수요로 소프트웨어와 융합한 관련된 직업군이 증가 하고 있다. 우리나라 정부기관은 물론 국내외 기업에서는 고급 소프트웨어개발 인재를 구하고 있지만 OSI 7 계층의 어플리케이션 레이어까지 다룰 수 있는 인재가 드물다. 따라서 본 강좌에서는 기초적이거나 필수적인 프로그래밍 설계와 구현뿐만 아니라 산학에서 원하는 인재를 양성 하고자 잠재적 교육과정과 교과 교육 과정을 구성 하였다.</p>			
주요교재	소프트웨어와 컴퓨팅 사고; 김대수; 생능출판사; 2016 외			
수업형태	강의유형	강의, 토론, 플립러닝		
	교육자료			

### 주별 강의 내용

주 별	강의(실습) 내용	강의(실습) 방법	활용 기자재
1	컴퓨터사고력	강의 및 토론	빙 프로젝트
2	소프트웨어와 컴퓨터 프로그램	강의 및 토론	빙 프로젝트
3	컴퓨터 시스템	강의 및 토론	빙 프로젝트
4	컴퓨터 장치	강의 및 토론, 플립러닝	빙 프로젝트
5	컴퓨터 데이터	강의 및 토론, 플립러닝	빙 프로젝트
6	컴퓨팅적 사고	강의 및 토론	빙 프로젝트
7	알고리즘(순서도와 의사코드)	강의 및 토론	빙 프로젝트
8	활동다이어그램	강의 및 토론	빙 프로젝트
9	컴퓨터 오류	강의 및 토론, 플립러닝	빙 프로젝트
10	화이트 박스 테스트	강의 및 토론, 플립러닝	빙 프로젝트