

강의계획서

교과목	교과목명	수학의 기초와 응용	학점	3
	개설학부(과)/전공	소프트웨어학과	담당교수	허준호
수업목표	아래의 프로그램 개발자로서 기본적으로 대학수학 학습을 위하여 수학의 기원 및 원리를 중심으로 수학을 이해하고 학습하고자 한다.			
교과목개요	수학의 기원 및 원리를 중심으로 수학을 학습하여 수학의 이해도를 높여 전공수학 및 대학수학의 학습능력을 향상 하고자 한다.			
주요교재	김대수, 소프트웨어와 컴퓨팅 사고, 생능출판사, 2016.			
수업형태	강의유형	강의, 토론, 세미나, 발표, 팀티칭		
	교육자료	TED, 유튜브, KOON, PPT		

주별 강의 내용			
주 별	강의(실습) 내용	강의(실습) 방법	활용 기자재
1	오리엔테이션, 프로그램에서 필요한 수학 그리고 그 응용	강의 및 토론	범프러젝트
2	정보 및 데이터 활용 그리고 응용	강의 및 토론	범프러젝트
3	수리적 논리	강의 및 토론	범프러젝트
4	전자적 수학시점	강의 및 토론	범프러젝트
5	벡터와 그 방향 그리고 유한상태 기계	강의 및 토론	범프러젝트
6	인공지능 최근 이슈	강의 및 토론	범프러젝트
7	속도와 가속도 문제	강의 및 토론	범프러젝트
8	게임 혹은 프로그램의 기본 수리적 내용	강의 및 토론	범프러젝트
9	게임 혹은 프로그램의 확률	강의 및 토론	범프러젝트
10	제작과정 그리고 별련성	강의 및 토론	범프러젝트
11			
12			
13			
14			
15			