

KOCW 강의계획서

교과목명*	국문	창의적 사고기반의 앱만들기	담당교수명*	이 신 원 이신원	이름 영문:* Lee Shinwon
	영문	App programming based on Design Thinking	소속학과*	컴퓨터공학과	

1. 강의 소개*

최근 4차 산업혁명 관련 기술(인공지능, 사물인터넷, 빅데이터, 센서 네트워크 등)을 기반으로 한 혁신과 성장, 가치 창출의 중심에 소프트웨어가 중심이 되는 사회로 변화하고 있다. 이런 시대에 살고 있는 대학생들은 단순한 지식을 습득하는 것 뿐만 아니라, 현실 생활에서 발견하게 되는 불편한 문제들을 공감하고, 이를 해결하기 위해서 창의적인 아이디어를 제안하고 스마트 장치를 활용하여 앱으로 구현할 수 있는 능력을 배양한다.

2. 수업 목표*

창의적 아이디어를 제안하고, 제안한 아이디어를 실제로 체험해 볼 수 있는 프로토타입을 제작하고, 이를 바탕으로 컴퓨터나 스마트 장치를 활용하여 앱으로 구현할 수 있는 능력을 갖추고자 한다.

3. 교재 및 참고자료

구분	저자	출판년도	서명	출판사	출판지
교재(편집본)	김진욱 외 1인	2021	디자인 사고 기반의 앱인벤터	연두에디션	한국
부교재	이종원	2020	쉽고 재미있게 만드는 앱 프로그래밍 앱인벤터	한빛아카데미	한국

4. 학습목표 및 목차*

주차	강의 주제*	강의 내용 및 성취수준*	수업방식	영상시간*
1	강의 소개	강의 소개 및 창의적 해결 방법	온라인	51분
2	앱인벤터 사용하기	앱인벤터 이용하여 앱 만들기	온라인	53분
3	공감하기(1단계)	공감의 방법, 음성인식 앱 만들기	온라인	54분
4	정의하기(2단계)	문제 정의의 방법, 음식선택 앱 만들기	온라인	53분
5	아이디어(3단계)	아이디어 발상의 중요성 및 방법, 여행지 선택 앱 만들기	온라인	53분
6	프로토타입(4단계)	프로토타입 목적, 원리, 형태, 그림 그리기 앱 만들기	온라인	55분
7	테스트(5단계)	테스트 필요성, 과정, 위치정보 앱 만들기	온라인	53분
8	시계 관련 앱 만들기	알람설정 앱 만들기, 게임 타이머 앱 만들기	온라인	53분
9	변수와 리스트 이해하기	학점관리 앱, 계산기 앱 만들기	온라인	53분
10	UI/UX 디자인 정의	UI/UX 디자인 정의, 모바일 UX 디자인	온라인	53분
11	게임 앱 만들기	블랙홀, 두더지 게임 앱 만들기	온라인	53분
12	데이터베이스 정의	firebaseDB 친구관리 앱 만들기	온라인	52분
13	생활편의를 위한 앱 만들기	생활편의를 위한 앱 만들기	온라인	55분