

KOCW 강의 계획서

| | | | | | | |
|--------------|----|--|--------|--------|-----|----------------------|
| 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) | 김진록 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 |