

‘모바일 프로그래밍 및 실습’ 강의계획서

• 기본정보

과목명	모바일 프로그래밍 및 실습				
학점(시간)	비교과 6차시				
이수구분	[비교과과정]	과목유형	이론및실습	수업형태	온라인

• 세부내용

※선행과제 : 자바프로그래밍

강의소개 :

1. 모바일 애플리케이션의 기본 구조와 동작 원리를 이해하고, **Android Studio를 활용한 실습 중심 학습**을 통해 실제 앱 개발 과정을 경험한다.
2. 사용자 인터페이스(UI) 구성, 이벤트 처리, 데이터 저장 등 **앱 개발의 핵심 기술 요소를 단계적으로 익히는 실습형 강좌**이다.
3. 각 차시마다 실습 결과물을 직접 확인하며, 최종적으로 간단한 **자기소개 앱을 완성**하여 학습 내용을 통합적으로 이해한다.

수업목표 :

1□모바일 앱 이해 및 환경 구축

모바일 앱의 특징과 구조를 이해한다.

Android Studio를 설치하고 Hello World 앱을 개발하여 기본 개발 환경을 구성한다.

2□UI 위젯과 레이아웃 설계

주요 UI 위젯(Button, TextView, EditText 등)과 레이아웃 종류(Linear, Relative, Constraint)를 학습한다. XML을 이용해 사용자 입력 화면을 직접 설계한다.

3□Activity와 화면 전환 이해

Activity의 생명주기를 이해하고, 화면 간 전환 과정을 실습한다.

Intent를 이용하여 Activity 간 데이터를 전달하고 처리하는 방법을 익힌다.

4□이벤트 리스너 활용 및 실시간 반응 구현

OnClickListener, OnCheckedChangeListener, OnItemSelectedListener 등 주요 이벤트 리스너의 사용법을 익힌다. 버튼, 체크박스, 스피너 입력을 처리하는 실시간 반응형 앱을 구현한다.

5□데이터 저장 및 설정 유지 구현

SharedPreferences를 이용해 사용자 정보를 저장하고 불러오는 방법을 학습한다.

앱 내 사용자 설정이나 로그인 상태를 유지하는 기능을 구현한다.

6□종합 프로젝트: 자기소개 앱 제작

이전 차시에서 학습한 UI 구성, 이벤트 처리, 데이터 저장, 화면 전환 기술을 종합 적용한다.

개인 정보를 입력하고 저장·출력하는 자기소개 앱을 완성하여 전체 개발 과정을 경험한다.

• 주별 계획

차시	수업내용	수업방법
1	모바일 앱의 특징과 구조를 이해하고, Android Studio 설치 및 첫 앱 (Hello World) 개발을 통해 기본 개발 환경을 구성한다.	온라인강의
2	다양한 UI 위젯과 레이아웃 종류를 학습하고, XML을 활용하여 사용자 입력 화면을 설계하는 방법을 익힌다.	온라인강의
3	Activity의 생명주기와 화면 간 전환 방법을 배우고, Intent를 통해 데이터를 전달하고 처리하는 방법을 실습한다.	온라인강의
4	버튼, 체크박스, 스피너 등의 입력 이벤트를 처리하는 리스너 사용법을 학습하고, 실시간 반응 앱을 구현해본다.	온라인강의
5	간단한 사용자 정보를 SharedPreferences를 통해 저장하고 불러오는 방법을 익혀 앱 내 설정 유지 기능을 구현한다.	온라인강의
6	이전 차시에서 학습한 요소들을 종합해 자기소개 앱을 제작하며, UI 구성, 데이터 저장, 화면 전환 전 과정을 경험한다.	온라인강의