

교 수 계 획 서

(학사지원과제출용)

◆교시 : 진리·정의·창의

◆교육목표 : 진리를 탐구하는 지성인, 정의를 구현하는 지도자, 창의를 실현하는 세계인

교 과 목 보	개설년도	2012	개설학기	1학기	교과목번호	508423	분반	001
	교과목명	모바일게임프로그래밍 I						
	학점/시간	3/3	이수구분	전공심화	교과목유형	이론		
	강 의 실	산학 518-A			실습실사용			
	강의시간	목요일[3-3]			화요일[2-3]			
	수강대상	게임공학과(3)			주관학과	게임공학과		
담 당 교 수	성 명	서진석 (인)	소속	게임공학과		직위	부교수	
	E-mail					실습조교		
	연구실			연락처			상담시간	월)6,7,8 교시
교 과 목 요	모바일 플랫폼에서의 응용프로그램 개발을 위한 기본 지식을 소개한다. 특히, Apple사의 iPhone/iPod touch/iPad 플랫폼을 위한 개발환경, 응용 프로그램 설계 가이드라인, 사용자 인터페이스 설계 가이드라인 등을 다룬다.							
교 과 목 표	Apple의 Mac에서 Xcode를 사용한 iPhone/iPod touch/iPad용 응용 프로그램 개발 기법을 습득한다.							
사회진출 가능직종	대분류	전문가		소분류	컴퓨터 관련 전문가			
추천 선수과목								
수 업 방 법	강의식[v] 산학연계[]	발표 및 토의[v] 과제중심수업[v]	세미나[] 실험.실습.실기[v]	팀티칭[] 기타[]				
기자재 / 재료	컴퓨터[v] 차트[]	OHP[] 슬라이드[v]	비디오[] 빔프로젝트[v]	오디오[] 실물환등기[]	모형물[] 기타[]			
평 가 방 법	중간시험(%)	기말시험(%)	출석(%)	과제물(%)	수시평가(%)	팀프로젝트		
	20%	20%	10%	30%	0%	20%		
주 교 재								
부 교 재								
참고문헌 및 관련 인터넷 사이트								
수업의 질 관리	수업방법 개선방안	학습동기 부여를 위해 다양한 실습 결과물에 대한 토의를 진행하고 팀프로젝트를 통해 실무 능력을 배양한다.						
	과제물 처리	1. 정정하여 학생들에게 되돌려 준다. 예[] 아니오[v] 2. 위와 다른 처리방법 : 모범 과제물을 소개하고, 문제점이나 개선할 사항이 있는 과제물에 대한 토의를 전개한다.						

*주별 학습내용		508423-001
주 별	강 의 내 용	과 제 물
제 1 주	iOS, 개발환경(Xcode) 소개	
제 2 주	MVC, Objective-C 기초	
제 3 주	Objective-C 기초, Foundation Framework	
제 4 주	Foundation Framework	
제 5 주	Views, Custom Views	
제 6 주	View Controller	
제 7 주	View Controller	
제 8 주	중간 시험	
제 9 주	Gesture Recognizers, 다양한 UIView	
제 10 주	다양한 UIView, UITableView	
제 11 주	Persistence, Core Data	
제 12 주	Multithreading	
제 13 주	Core Location, MapKit	
제 14 주	Grab Bag, Media	
제 15 주	기말 시험	