

수업 계획서

교과목 정보	수업년도	2015	수업학기	2학기	학수번호	CSE3026	수업코드	22483					
	교과목명(국문)	웹애플리케이션개발			과목구분	전공핵심							
	교과목명(영문)	WEB APPLICATION DEVELOPMENT											
	학점	4	강의	3	실습	2							
	설강조직	컴퓨터공학과			관장조직	컴퓨터공학과							
	강의시간												
교강사 정보	소속	ERICA 공학대학 컴퓨터공학과			성명	Scott Uk-Jin Lee							
	연락처				E-MAIL								
	홈페이지												
수업운영	수업진행형태												
	강의평가유형 (학생비공개)	영어전용											
공학인증 정보	프로그램	인증구분	인증과목	설계학점	인증필수여부	선수과목여부							
	컴퓨터공학	공학주제	설계	1	N	N							
ABEEK 수업목표													
프로그램 성과연관표		PO1	PO2	PO3	PO4	PO5	PO6	PO7	PO8	PO9	PO10	PO11	PO12
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
교과목개요	컴퓨터 공학과의 전공핵심과목으로 웹 애플리케이션 개발에 필수적인 원리, 기법, 언어, 및 도구등의 내용을 다룬다. 4학점 과목이며 매주 3시간(1.5시간 x 2) 강의와 2시간 실습으로 이루어져 있다.												
수업목표 및 안내	<p>이 과목에서는 웹의 개념 그리고 웹 애플리케이션 개발에 필수적인 원리, 언어 및 도구를 배우고, 실습과 프로젝트를 통하여 실질적으로 웹 어플리케이션 개발에 필요한 웹 기반 기술, 웹 프로토콜, 서버 및 클라이언트 사이드 처리 등을 이해하고 습득합니다. 이 과목에서는 다음의 내용들을 배우고 익혀 웹 프로그래밍 및 웹 어플리케이션 개발을 가능하게 한다:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 웹에 사용되는 프로토콜과 언어 및 시스템의 이해 (HTML, XHTML, HTTP, URLs, CSS, XML) 2. 웹에서의 클라이언트와 서버의 역할 이해 및 client-side script (Javascript)와 server-side scripts (PHP) 구현 능력 습득 3. 유용성, 접근성 및 국제화 문제를 감안하여 인터랙티브한 웹사이트를 디자인 및 구현할 수 있는 능력 습득 4. 웹 사이트 및 어플리케이션에 활용되는 데이터베이스의 자료를 관리(저장, 검색) 및 웹에 적절히 사용/표현하는 방법 습득 												
선수과목 안내	데이터베이스												
수강생 유의사항	<ol style="list-style-type: none"> 1. 각 교과목 중 총 수업시간수의 3분의 2이상을 출석하여야만 그 교과목의 시험에 응시할 수 있다. 2. 시험관련 부정행위자로 판명되었을 때는 학칙 또는 내규에 의거 해당 교과목의 성적을 취소한다. 												

장애학생 수업안내	- 장애학생은 본 수업과 관련하여 본인희망 시 대필도우미와 튜터링도우미 지원이 가능함 - 장애학생의 선수강 및 기타 학습지원 관련 상담 ERICA장애학생지원센터					
교재	순번	교재명	저자	출판사	ISBN	가격
	조회된 데이터가 없습니다.					
부교재	순번	교재명	저자	출판사	ISBN	가격
	조회된 데이터가 없습니다.					
평가항목	평가항목	비율	평가항목	비율		
	출석	10	퀴즈	0		
	과제	15	중간고사	25		
	토론	0	기말고사	25		
	팀프로젝트	25	학습참여도	0		
	기타 평가항목			비율		
				%		
				%		
				%		
				%		
				%		
				%		
합계 0 %						
주별 강의계획 및 과제	1	주제	Introduction			
		활동사항				
	2	주제	The Internet and World Wide Web			
		활동사항				
	3	주제	Basic HTML			
		활동사항				
	4	주제	CSS for Styling			
		활동사항				
	5	주제	Page Layout			
		활동사항				
	6	주제	PHP			
		활동사항				
	7	주제	Forms			
		활동사항				
	8	주제	Relational Database and SQL			
		활동사항				
	9	주제	JavaScript			
		활동사항				
	10	주제	Document Object Model (DOM)			
		활동사항				
	11	주제	Prototype			
		활동사항				

주별 강의계획 및 과제	12	주제	Events
		활동사항	
	13	주제	Ajax, XML, and JSON
		활동사항	
	14	주제	Web Services
		활동사항	
	15	주제	Scriptaculous
		활동사항	
16	주제	Final Exam	
	활동사항		

설계교육 계획서

설계 제목	웹 프로그래밍 관련 기법 및 도구를 적용하여 웹 애플리케이션 구축을 팀 프로젝트로 수행		
설계 목표	<ul style="list-style-type: none"> - 웹 애플리케이션 개발의 매 단계에서 웹 프로그래밍 관련 여러 기법 및 방법론의 적절한 활용을 평가 - 개발된 웹 애플리케이션을 생산성, 관리유지 용이성, 신뢰성의 기준으로 평가 		
설계 내용	웹 애플리케이션 개발에 필수적인 원리, 기법, 언어, 및 도구를 배우고, 팀 프로젝트를 통하여 실질적으로 웹 애플리케이션의 전반적 분석, 설계, 구현, 테스트, 운영 및 관리를 이해하고 습득한다.		
설계구성 요소소	항목	내용	구성비율
	목표 및 기준설정	웹 애플리케이션 개발 시 웹 프로그래밍의 여러 기법 및 방법론의 이용으로 생산성, 관리유지 용이성, 그리고 신뢰성을 보장 및 향상 시켜야 함	20
	합성	웹 프로그래밍의 여러 기법과 방법론에 대하여 학습하고 어떠한 것들이 웹 애플리케이션 개발시 복합적으로 또 적절히 적용 가능한 지 파악한다.	20
	분석	웹 애플리케이션 개발 시 요구사항 및 디자인 그리고 설계 및 구현 시 적용 가능한 방법들을 분석한다.	20
	제작	웹 프로그래밍의 여러 기법과 방법론을 사용을 적절히 활용하여 설계된 내용을 구현한다.	20
	시험	제작된 웹 애플리케이션의 정확성을 디버깅, 테스트, 검증, 증명 등을 통해 보장한다. 필요시 수정 또는 설계 및 구현을 다시 수행한다.	20
	평가		
현실적 제한조건	항목	내용	구성비율
	경제성		
	편리성		
	윤리성		
	안전/보건		
	유지관리 용이성		