

한성대학교 강의계획서

과목명					
과목번호	교과구분	수강대상	선수과목	학점	담당교수
AIT0015B	전선	2	<input type="checkbox"/> 선 수	3	이관우
건학이념	진리			지선	
대학교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ■ 다양성과 창의성을 지닌 전문인을 육성한다. ■ 공동체 의식과 문화적 소양을 갖춘 사회인을 육성한다. ■ 열린사고와 국제경쟁력을 갖춘 세계인을 육성한다. 				
핵심가치 C.E.N.T.E.R	Creative(창의성), Efficient(효율성), Networking(소통능력) Trustful(신뢰성), Energetic(적극성), Ready(준비성)				
교과목목표 (한글1000자)	본 교과목에서는 Java 프로그래밍 기초 능력을 갖춘 학생들을 대상으로 안드로이드 플랫폼과 안드로이드 개발환경을 이용하여 안드로이드 앱 구현을 위한 기본 기능을 학습시키고, 다양한 실습 및 과제를 통해 창의적인 안드로이드 앱 개발 실무 능력의 배양을 목표로 한다.				

교과목 개요 (한글 1000자)	안드로이드 앱은 스마트폰 및 태블릿 등 모바일 기기에서 동작하는 어플리케이션으로, 안드로이드 플랫폼과 안드로이드 개발 환경을 이용하여 개발된다.				
수업방법 및 사용기자재	이론	강의 <input checked="" type="radio"/> Y <input type="radio"/> N	세미나 <input type="radio"/> Y <input checked="" type="radio"/> N	토론식 <input type="radio"/> Y <input checked="" type="radio"/> N	발표 <input checked="" type="radio"/> Y <input type="radio"/> N
	실습	전공실습 <input checked="" type="radio"/> Y <input type="radio"/> N			
		전산실습 <input checked="" type="radio"/> Y <input type="radio"/> N			
구체적 방법	본 강좌는 이론 1시간 실습 2시간으로 구성되며, 이론 1시간은 온라인 강의로 진행되며, 실습 2시간은 오프라인 실습 수업으로 진행된다. 온라인 동영상 강의자료는 해당 강의 시작 전에 지정된 사이트 (http://learn.hansung.ac.kr)를 통해 미리 공개되며, 수강생들은 실습 수업 시간 전에 반드시 온라인 동영상을 학습한 후에 들어와야 한다.				
평가요소 및 비율	출석 <input type="text" value="0"/> %	과제물 <input type="text" value="40"/> %	시험 <input type="text" value="60"/> %	발표 <input type="text" value="0"/> %	태도 <input type="text" value="0"/> %
평가방법	실습 과제 (20%) : 매주 실습 시간에 진행되는 과제 팀 과제 (20%) : 학기 말에 평가되는 팀 과제로 세부내용은 아래 참조 퀴즈 (10%) : 온라인 동영상 강의자료 시청 후, 강의 내용에 대한 간단한 점검 평가. 오프라인 강의 시작전에만 실시할 수 있음. 중간시험 (25%) : 중간고사 기간 실시 기말시험 (25%) : 기말고사 기간 실시				
교재 및 참고문헌 (한글 1000자)	안드로이드 앱 프로그래밍, 정재곤지음, 이지스퍼블리싱				
수강생참조 및	Java 프로그래밍 교과목 수강생들 만이 신청 가능함.				

유의사항 (한글 1000자)	
--------------------	--

차시별 강의계획

주	강의요목	주차 강의별 설명
1	안드로이드 개요	-안드로이드의 주요 특징 및 아키텍처 -안드로이드 앱 개발환경 설치 - HelloAndroid 앱 생성 및 실행
2	안드로이드 UI	- UI 설계 개요 - 위젯 개념 및 UI 설계에서의 위젯 활용 - 레이아웃 - 이벤트 처리기
3	어댑터 뷰	- 어댑터 뷰 개요 - 리스트 뷰 (ListView) - 그리드 뷰 (GridView) - 커스텀 뷰 (Custom View)
4	액티비티와 인텐트	- 액티비티 - 인텐트
5	프래그먼트	- 프래그먼트 기본 - 동적 프래그먼트 교체 - 화면 방향과 프래그먼트 활용
6	액션바와 네비게이션	- 액션바 - 백스택 및 태스크
7	데이터 저장과 관리	- 파일 - 프레퍼런스 - SQLite
8	중간고사	
9	위치 기반 서비스	- 위치서비스 - 지도
10	애니메이션 및 그래픽	- 드로어블 애니메이션 - 트윈 애니메이션 - 프로퍼티 애니메이션 - 애니메이션 리스너 - 그래픽 개요 및 그래픽 그리기 - 그래픽 애니메이션
11	멀티미디어	- 오디오 재생하기 - 동영상 재생하기 - 오디오 녹음하기

		- 카메라 앱으로 사진 및 동영상 저장하기
12	머티리얼 디자인	- 머티리얼 디자인 개요 - 머티리얼 데마 적용 - RecyclerView - CardView
13	모바일 백엔드	- 모바일 백 앤드 서비스 - Firebase Authentication - Firebase Storage - Firebase Remote Config - Firebase Notification
14	팀 프로젝트 발표	- 일정 관리 앱 개발 조별 과제 발표
15	기말고사	