

# 1. 강의 계획서

교 과 목 명	한 글	프로그래밍입문(1)				교과목 코드	109003				
	영 문	Introduction to Programming (1)									
개 설 학 과	컴퓨터공학과				교과 구분	교양	MSc	전공	O		
강 좌 번 호	11001				강의 시간	월(8,9), 화(6,7)					
학년 및 학기	1학년 1학기				선수 교과목명	-					
이수구분 및 학점(시수)	교필	교선	전필	전선	기타	강의내용 및 학점(시수)	이론	설계	실험	실습	기타
				3(4)			2(2)			1(2)	
담 당 교 수 (작성자)	성 명	박종혁				작성일시	2018 년 01 월 08 일				
	TEL	02-970-6702				E-mail	jhpark1@seoultech.ac.kr				
	Room	미래관 325호				Homepage	http://www.parkjonghyuk.net				
교과목 개요	본 교과목에서는 현대 컴퓨터 분야의 가장 기본적인 프로그래밍 언어라 할 수 있는 C언어에 대한 이론 및 실습을 학습한다. 이론시간에는 컴퓨터의 구조와 프로그래밍 언어의 동작 원리를 학습하고, 실습시간에는 선수 학습된 내용을 실제로 실습을 수행하여 이해력을 높인다.										
교육 목표	1) C언어를 통하여 컴퓨터 프로그래밍에 대한 기본 개념 및 프로그래밍 방법을 익힌다. 2) 주어진 문제를 수학이나 공학 지식을 바탕으로 프로그래밍하는 능력을 배양한다. 3) 다양한 프로그램을 작성하고 경험하여 문제를 분석하고 설계하는 능력을 배양한다.										
학 습 성 과  수준(관련도) (L3 = 상) (L2 = 중) (L1 = 하)	프로그램 학습성과 번호(※ 3. 학습 성과 달성 계획서와 일치)						수준	반영률			
	(1) 수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력						L1	20%			
	(2) 이론이나 알고리즘을 수식 또는 프로그래밍 등을 통해 검증할 수 있는 능력						L2	30%			
	(4) 컴퓨팅 분야의 문제를 정의하고 모델링할 수 있는 능력						L2	30%			
	(6) 컴퓨팅 분야의 문제를 해결하는 과정에서 팀 구성원으로서 팀 성과에 기여할 수 있는 능력						L1	20%			
교재 및 참고자료	-교재 : A Book on C, KELLEY 외 (역 : 김명호 외), 홍릉과학출판사, 2003 -부교재: 1) 열혈 C프로그래밍, 윤성우, 오렌지미디어 2) 쉽게 풀어쓴 C언어 Express, 천인국, 생능출판사 3) 너를 자극하는 C프로그래밍, 서현우, 한빛미디어										
활용 기자재	철판(O), 빔프로젝터(O), PC(O), 전자철판( ), 실습장비(O), 기타( )										
학습평가 방법	출석(20%), 과제물(10%), 중간고사 (30%), 기말고사 (30%), 발표(10%)										
강의(수업)방법	강의(O), 토론( ), 설계or프로젝트( ), 발표(O), 실험( ), 실습(O), 기타( )										
기 타 사항	*과제: 수시로 예제 및 연습문제 풀이를 주어진 기간 내에 실습 후 출력하여 제출한다. *발표: 컴퓨터 분야(IT) 중 관심분야에 대해 미리 준비하여, 학기내에 자기소개를 포함하여 1회이상 발표를 진행한다 (5분 내외).										

## 2. 강의 진도계획서

주별	강 의 내 용	방법, 실습, 과제, 평가
1주	사전 설문조사 본 강의 오리엔테이션 1장. C의 개요(1)	수강생 사전설문조사 강의
2주	1장. C의 개요(2)	강의 및 실습
3주	2장. 어휘 원소, 연산자, C 시스템	강의 및 실습, 과제
4주	3장. 기본 자료형	강의 및 실습
5주	4장. 제어의 흐름	강의 및 실습, 과제
6주	5장. 함수(1)	강의 및 실습
7주	5장. 함수(2)	강의 및 실습, 과제
8주	중간고사 및 중간설문 조사	중간 설문조사 중간고사
9주	6장. 배열, 포인터, 문자열(1)	강의 및 실습, 과제
10주	6장. 배열, 포인터, 문자열(2)	강의 및 실습
11주	7장. 비트단위 연산자와 열거형	강의 및 실습, 과제
12주	8장. 전처리기	강의 및 실습
13주	9장. 구조체와 공용체	강의 및 실습, 과제
14주	10장. 구조체와 리스트 처리 11장. 입출력과 운영체제	강의 및 실습
15주	학기말 고사 및 최종설문 조사	최종설문 조사 기말고사

### 3. 학습 성과 달성 계획서

프로그램 학습성과	수준 (응용:L3 이해:L2 인지:L1)	반영률 (%)	교과목 학습 성과	교과 운영 실습 및 평가 방법
(1) 수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력	L1	20%	간단한 수식을 프로그래밍할 수 있음	시험, 보고서, 발표
(2) 자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행 할 수 있는 능력	L2	30%	데이터를 처리하기 위해 프로젝트를 계획하고 수행할 수 있음.	시험, 보고서
(3) 현실적 제한조건을 반영하여 시스템, 요소, 공정을 설계할 수 있는 능력				
(4) 공학 문제들을 인식하여, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력	L2	30%	주어진 문제를 바탕으로 프로그래밍을 하여 문제를 해결할 수 있음	시험, 보고서
(5) 공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력				
(6) 복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력	L1	20%	팀을 구성하여 프로젝트를 진행할 수 있음	시험, 보고서, 발표
(7) 효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력				
(8) 평생교육의 필요성에 대한 인식과 이에 능동적으로 참여할 수 있는 능력				
(9) 공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식				
(10) 시사적 논점들에 대한 기본 지식				
(11) 직업적 책임과 윤리적 책임에 대한 인식				
(12) 세계문화에 대한 이해와 국제적으로 협동할 수 있는 능력				
합 계		100%		

※ 프로그램 학습성과, 수준 및 반영률은 강의계획서와 일치되도록 해야 하며, 공학인증 시스템에 입력되고, CQI보고서에 동일하게 나타나도록 되어 있습니다.