

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	모바일 프로그래밍	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	4	강 의 실		수강대상	정보보호	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
모바일 기기(핸드폰, PDA 등)를 이용한 정보 공유를 위한 프로그래밍 학습을 목표로 한다. 무선인터넷과 모바일기술의 특징과 모바일 서비스에서 고려사항 등을 이해하고 모바일 미들웨어기술과 무선 네트워킹 기술을 이용한 모바일 프로그래밍 능력을 배양한다. 이를 위해 본 교과목에서는 안드로이드 기반의 플랫폼 및 개발도구에 관하여 상세하게 설명하고 이를 이용하여 실제 안드로이드 모바일 프로그램을 작성하는 것으로 과목 내용을 구성한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	Eclipse를 활용한 안드로이드 프로그래밍	저자	우재남 외 1인	출판사	한빛 아카데미	출판년도	2013
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1] 강의주제: 안드로이드의 개요와 개발환경 구축				기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.1-115 강의교안	
	2	2] 강의목표: 안드로이드 플랫폼의 기본적인 내용 이해					
	3	3] 강의세부내용: ① 안드로이드의 개요 및 개발환경 ② AVD 명칭과 사용법					
	4	③ 완전한 기능의 안드로이드 애플리케이션 작성 ④ 안드로이드 프로젝트의 구성 4] 수업방법 : 강의 및 실습					
제 2 주	1	1] 강의주제: 안드로이드를 위한 Java 문법				기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.118-156 강의교안	
	2	2] 강의목표: 안드로이드 학습을 위한 기본적인 Java 문법의 이해					
	3	3] 강의세부내용: ① Java 개요 및 기본 문법 ② 클래스와 인스턴스					
	4	③ 클래스의 상속 ④ 추가로 알아둘 Java 문법 4] 수업방법 : 강의 및 실습					
제 3 주	1	1] 강의주제: 기본 위젯 익히기				기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.158-202 강의교안	
	2	2] 강의목표: 안드로이드의 위젯을 이해					
	3	3] 강의세부내용: ① 뷰의 개요					
	4	② 기본 위젯에 대한 파악과 활용 방법 습득 4] 수업방법 : 강의 및 실습					
제 4 주	1	1] 강의주제: 레이아웃 익히기				기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.204-241 강의교안	
	2	2] 강의목표: 레이아웃의 개념과 응용 이해					
	3	3] 강의세부내용: ① 레이아웃 개요					
	4	② 리니어 레이아웃 활용 ③ 기타 레이아웃 활용 4] 수업방법 : 강의 및 실습					
제 5 주	1	1] 강의주제: 고급 위젯 다루기				기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터	
	2	2] 강의목표: 안드로이드의 고급 위젯을 이해					

	3	3] 강의세부내용: ① 고급 위젯의 종류와 사용법	스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.244-286 강의교안
	4	② 뷰 컨테이너 4] 수업방법 : 강의 및 실습	
제 6 주	1	1] 강의주제: 메뉴와 대화상자	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.288-326 강의교안 [수시평가1:1~5주차 내용 평가(8점)]
	2	2] 강의목표: 메뉴와 대화상자를 프로젝트에 응용하기	
	3	3] 강의세부내용: ① 메뉴	
	4	② 토스트 ③ 대화상자 4] 수업방법 : 강의 및 실습	
제 7 주	1	1] 강의주제: 파일 처리	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.328-356 강의교안
	2	2] 강의목표: 파일 처리 방법의 이해	
	3	3] 강의세부내용: ① 파일 처리 기본	
	4	② 파일 처리 응용 4] 수업방법 : 강의 및 실습	
제 8 주	1	중 간 고 사	
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	1] 강의주제: 그래픽과 이미지	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.358-391 강의교안
	2	2] 강의목표: 모바일 플랫폼에서의 그래픽 처리 이해	
	3	3] 강의세부내용: ① 그래픽과 이미지의 처리 원리	
	4	② 그래픽 처리 응용 4] 수업방법 : 강의 및 실습	
제 10 주	1	1] 강의주제: 액티비티와 인텐트	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.394-430 강의교안
	2	2] 강의목표: 액티비티와 인텐트의 개념과 응용 이해	
	3	3] 강의세부내용: ① 액티비티	
	4	② 인텐트 4] 수업방법 : 강의 및 실습	
제 11 주	1	1] 강의주제: 어댑터뷰	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.432-452 강의교안
	2	2] 강의목표: 어댑터뷰의 활용 방법 습득	
	3	3] 강의세부내용: ① 리스트뷰와 그리드뷰	
	4	② 갤러리와 스피너 4] 수업방법 : 강의 및 실습	
제 12 주	1	1] 강의주제: 데이터 저장과 관리	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.454-478 강의교안 [수시평가2 : 9~11주차 내용 평가(7점)]
	2	2] 강의목표: SQLite의 사용법 습득	
	3	3] 강의세부내용: ① SQLite의 기초 이해	
	4	② SQLite 응용 및 프로젝트에 적용시키기 4] 수업방법 : 강의 및 실습	
제 13 주	1	1] 강의주제: 멀티미디어와 Google 지도	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주교재:P.480-519 강의교안
	2	2] 강의목표: 멀티미디어와 Google 지도 활용법 이해	
	3	3] 강의세부내용: ① 오디오 API	
	4	② 스트림 API ③ Google 지도 관련 API 4] 수업방법 : 강의 및 실습	
제 14 주	1	1] 강의주제: 서비스와 브로드캐스트 리시버	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터
	2	2] 강의목표: 서비스와 브로드캐스트 리시버의 이해	

	3	3] 강의세부내용: ① 서비스					스크린, 화이트보드 학습자료 :
	4	② 브로드캐스트 리시버 ③ 콘텐츠 프로바이더					주교재:P.522-556 강의교안
		4] 수업방법 : 강의 및 실습					
제 15 주	1	기 말 고 사					
	2						
	3						
	4						
5. 성적평가 방법							
중간고사	기말고사	수시평가	출 결	기 타	합 계	비 고	
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %		
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)							
예습 : 강의 내용을 Hems에 업로드하여 예습을 할 수 있도록 함							
복습 : 실제 수업 진행 내용을 Hems에 업로드하여 복습용으로 배포함							
강의 : 강의 주제에 맞는 주교재를 이용하여 교안 형태로 정리하여 사용함							
실습 : 개별 실습으로 진행함							
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항							
중간/기말고사 외에 수시평가 및 과제 각 1회 진행							
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)							