

# 수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	전산개론	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	이론 3	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
CPU, 메모리, 보조기억장치, I/O 장치 등 컴퓨터 하드웨어의 개략적인 구조와 용어, 프로그래밍 언어, OS, 시스템 설계 등 컴퓨터 소프트웨어의 개략적인 개념 및 용어를 습득하여 응용 소프트웨어, MIS, AI, Virtual reality, 컴퓨터 역사 등을 전반적으로 이해하기 위해 본 교과목은 컴퓨터와 정보통신, 컴퓨터 하드웨어, 중앙처리장치, 자료와 프로그램의 표현, 입출력장치, 저장장치, 소프트웨어 등으로 구성한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	모바일시대의 컴퓨터개론	저자	강환수 외 3	출판사	인피니트 박스	출판년도	2015
부교재 (참고문헌)	유비쿼터스 시대의 컴퓨터 개론 2nd	저자	강환수 외 2	출판사	인피니티 박스	출판년도	2008
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의 주제 : 컴퓨터로 즐기는 생활				1) 학습자료 : 주교재 p2 - 44 2) 학습과제 : 컴퓨터와 정보통신의 새로운 패러다임의 의미	
	2	2) 강의 목표 : 컴퓨터 기초 이해하기					
	3	3) 강의 세부 내용 ① 인터넷의 변화 ② 전자상거래 개념 ③ 컴퓨터 응용 처리 ④ 컴퓨터 수업방법 : 강의 및 질의/응답					
제 2 주	1	1) 강의 주제 : 컴퓨터 개요				1) 학습자료 : 주교재 p50 - 80 2) 학습과제 : 컴퓨터의 기본 원리	
	2	2) 강의 목표 : 컴퓨터 기초 이해하기					
	3	3) 강의 세부 내용 ① 컴퓨터의 이해 ② 컴퓨터의 기원 ③ 컴퓨터의 발전 ④ 컴퓨터의 종류 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답					
제 3 주	1	1) 강의 주제 : 정보의 표현				1) 학습자료 : 주교재 p90 - 114 2) 학습과제 : 자료의 의미	
	2	2) 강의 목표 : 정보의 표현 이해하기					
	3	3) 강의 세부 내용 ① 컴퓨터의 자료 표현 ② 진수와 10진수의 표현 ③ 컴퓨터의 정보종류 ④ 컴퓨터의 연산 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답					
제 4 주	1	1) 강의 주제 : 컴퓨터 구조				1) 학습자료 : 주교재 p122 - 146 2) 학습과제 : 인간의 구조와 컴퓨터 비교	
	2	2) 강의 목표 : 컴퓨터 구조 이해하기					
	3	3) 강의 세부 내용 ① 기억장치 ② 중앙처리장치 ③ 마이크로프로세서 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답					
제 5 주	1	1) 강의 주제 : 프로그래밍 언어				1) 학습자료 : 주교재 p156 - 199 2) 학습과제 :	
	2	2) 강의 목표 : 프로그래밍 언어의 습득과 이해					

	3	3) 강의 세부 내용 : 고급 프로그래밍 언어의 종류 ① 고급 프로그래밍 언어의 구성 요소 ② 객체지향 프로그래밍의/응답 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	코딩의 중요성 인식
제 6 주	1	1) 강의 주제 : 운영체제와 활용하기	1) 학습자료 : 주교재 p208 - 248 2) 학습과제 : 운영체제의 효율성 방법
	2	2) 강의 목표 : 운영체제 이해하기	
	3	3) 강의 세부 내용 : 운영체제 개요 ① 운영체제의 종류 ② 운영체제의 활용 ③ 운영체제의 구성 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 7 주	1	1) 강의 주제 : 데이터베이스 이해하기	1) 학습자료 : 주교재 p256 -280 2) 학습과제 : 멀티미디어의 발전 배경 설명 □ 1차 과제 : 컴퓨터 구조 이해와 동작 원리
	2	2) 강의 목표 : 데이터베이스 이해와 활용	
	3	3) 강의 세부 내용 : 데이터베이스 개요 ① 데이터베이스 모델 ② 데이터베이스 관리 시스템 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 8 주	1		□ 객관식 30문항 각 1점 □ 총 30점
	2	중 간 고 사	
	3		
제 9 주	1	1) 강의 주제 : 컴퓨터 네트워크	1) 학습자료 : 주교재 p292 - 322 2) 학습과제 : 모바일 기기의 특징은?
	2	2) 강의 목표 : 컴퓨터 네트워크 이해하기	
	3	3) 강의 세부 내용 : 네트워크 개요와 전송방식 ① 교환 방식 ② 네트워크의 활용 및 이해 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 10 주	1	1) 강의 주제 : 인터넷과 월드와이드웹	1) 학습자료 : 주교재 p330 - 383 2) 학습과제 : 유비쿼터스 컴퓨팅의 장점과 단점
	2	2) 강의 목표 : 인터넷과 월드와이드웹 이해하기	
	3	3) 강의 세부 내용 : 인터넷 개요와 동작원리 ① WWW(World Wide Web) ② 웹 프로그래밍 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 11 주	1	1) 강의 주제 : 멀티미디어에 대한 기본 지식 습득	1) 학습자료 : 주교재 p394 - 424 2) 학습과제 : 홈네트워킹이란?
	2	2) 강의 목표 : 멀티미디어에 대한 기본 지식 습득	
	3	3) 강의 세부 내용 : 멀티미디어 시스템 ① 데이터 처리와 압축 ② 멀티미디어 활용 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 12 주	1	1) 강의 주제 : 첨단 정보 기술	1) 학습자료 : 주교재 p434 - 461 2) 학습과제 : 문화 콘텐츠란?
	2	2) 강의 목표 : 첨단 정보 기술 이해하기	
	3	3) 강의 세부 내용 : 사물인터넷 ① 생체인식기술 ② 지능형 로봇 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 13 주	1	1) 강의 주제 : 모바일 세계	1) 학습자료 : 주교재 p466 - 510 2) 학습과제 : 시스템 통합 산업이란?
	2	2) 강의 목표 : 모바일 프로그래밍 활용하기	
	3	3) 강의 세부 내용 : 모바일 컴퓨팅 ① 클라우드 컴퓨팅 ② 모바일 프로그래밍 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 14 주	1	1) 강의 주제 : 정보 보안	1) 학습자료 : 주교재 p518 - 564 2) 학습과제 : 악성 프로그램과 유해 프로그램의 차이 □ 2차 과제 : 컴퓨터 활용이 사회 환경 변화에 미치는 영향
	2	2) 강의 목표 : 정보 보안 개념 이해하기	
	3	3) 강의 세부 내용 : 정보 보안 개념 ① 암호화 기술 ② 인터넷 보안 4) 수업방법 : 강의 및 질의/응답	
제 15 주	1		□ 객관식 30문항 각 1점 □ 총 30점
	2	기 말 고 사	
	3		

5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1차 과제 : 컴퓨터 구조 이해와 동작 원리</li> <li>• 2차 과제 : 컴퓨터 활용이 사회 환경 변화에 미치는 영향</li> </ul>						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
<p>- 참고 서적</p> <p>오픈! 컴퓨터 사이언스, 신동일 외 8명, ITC, 2010</p> <p>컴퓨터 개론, 이대식 외 2인, 정익사</p>						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						