

## Mobile Web (3 학점)

담당교수	윤지수,전용우
선행과목	HTML_JavaScript Basic
교재	미정.

### ▶ 과목 도입 배경 및 소개 (Course Introduction)

최근 모바일 기기의 사용률이 급격히 증가하면서 모바일 기반의 애플리케이션은 매우 중요하다. 모바일에서는 네이티브 애플리케이션과 웹기반의 애플리케이션으로 사용자는 소프트웨어를 접하게 된다. 모바일 웹의 경우 그 구현 방법이 웹기술을 기반으로 다룬다는 점은 PC환경과 같으니 모바일에 특화된 기술에 대한 이해가 필요로 한다. 개발방법, 이벤트제어, 디버깅등에서 모바일웹만의 특징이 있으며 이를 잘 이해해야 모바일웹을 개발할 수 있다. 또한 모바일 환경에서는 다양한 호환성 이슈가 많은 편이며 이런 문제를 어떤 식으로 접근해서 풀어야 할지도 알아야 한다.

그리고 모바일 애플리케이션 개발시 웹과 앱의 특징을 모두 이해한 상태에서 필요한 기능을 웹과 앱의 장단점을 통해서 잘 혼합하고 선택해서 개발해야 더 효율적이고 기술의 적합한 사용이 가능하다.

모바일웹프로그래밍 과목은 이런 부분의 배움을 익히기 위해 만들어졌으며, 이런 이유로 모바일개발자 웹기개발자 모두에게 필수과목으로 지정되어 있다.

### ▶ 학습 목표 (Course Objective)

모바일 웹 애플리케이션을 제작할 수 있다. (1개월미만 수준)

학생이 과정 이수 이후에 할 수 있는 일.

- 모바일웹에 특화된 이벤트 특성을 이해하고 개발 할 수 있다.
- 모바일에서도 디버깅을 효율적으로 할 수 있다.
- 다양한 모바일 기기의 크기에 반응하는 웹사이트 개발 방법을 안다.
- 모바일 웹페이지의 성능을 더 빠르게 할 수 있는 방법들을 안다.

### ▶ 학습 내용 및 방법 Overview

#### 1) 수업 방식

2014년 1학기 이 과목은 휴먼디자인프로젝트와 연계됨을 기본으로 한다.

##### 1-1) 휴먼디자인프로젝트와 같이 수업을 신청한 경우

휴디에 맞추어서 프로젝트를 진행하면서 이 과목에서 요구하는 필수 항목을 반영해야 한다.

##### 1-2) 휴먼디자인프로젝트를 듣지 않고 이 과목만 신청한 경우

별도의 개별 수업이 열리지않고 프로젝트를 기반으로 진행되어야 한다.

휴디를 듣지 않는 동일한 상황의 학생들과 함께 프로젝트를 하는 것도 가능하다.

수업의 개설은 1-1과 1-2 상황 모두 동일한 주제만 열린다.  
나머지는 스터디와 강의개설을 별도로 요청함으로써  
배우게 된다.

## 2) 개설되는 수업

### 2-1) what-to-deliver 중 실제 강의가 열리는 수업.

Unit	Topic	강의개설	강의 시간	
Mobile Web Environment	<ul style="list-style-type: none"> <li>Overview</li> <li>모바일웹 환경의 이해(iOS, Android)</li> <li>viewport 의 이해</li> </ul>			
Mobile Web for HTML/CSS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Overview</li> <li>반응형 웹(미디어 쿼리)</li> <li>모바일웹 레이아웃 설계</li> </ul>			
Ajax for Mobile Web	<ul style="list-style-type: none"> <li>Overview</li> <li>터치 이벤트의 이해</li> </ul>	텍스트		
Mobile Library	<ul style="list-style-type: none"> <li>Overview</li> <li>모바일웹 라이브러리의 종류와 이해.</li> <li>설정형 라이브러리(jquery mobile)</li> <li>컴포넌트(sencha)</li> </ul>			
Hybrid Mobile Web	<ul style="list-style-type: none"> <li>Overview</li> <li>하이브리드앱의 이해</li> <li>PhoneGap</li> </ul>			
Debugging, Performance in Mobile Web	<ul style="list-style-type: none"> <li>Overview</li> <li>모바일웹 환경의 디버깅</li> <li>모바일웹 환경의 성능 튜닝</li> </ul>	O	4	HTML_Advanced 와 이어서 강의

### 2-2) 2014년 1학기 개설되는 수업 유닛 정리 <총 5회 , 11시간>

Unit	Topic	시간	비고
Mobile Web Overview	<ul style="list-style-type: none"> <li>모바일웹에서 알고 있어야 할 포인트를 정리</li> </ul>	1	
Debugging, Performance in Mobile Web	<ul style="list-style-type: none"> <li>모바일웹 디버깅 환경</li> <li>모바일웹 성능 튜닝</li> </ul>	4	HTML_Advanced 와 이어서 강의

---

### 3) 배움의 방법

세 가지 방법으로 배움을 완성해야 한다.

- 팀원/친구/교수와 함께 스터디를 구성해서 공부를 하고 내(우리) 프로젝트에 적용한다. (\*)
- 개설되는 unit을 반드시 듣는다.
- 특정 unit의 수업 개설을 요청한다. (카페를 통해서 신청을 받을 예정)

### 4) 스스로 공부 할 수 있는 자료.

- <http://goo.gl/wSL6wo>

### 5) 연계할 수 있는 과목들

- 휴먼디자인 프로젝트.
- iOS Basic
- Android Basic
- HTML\_JavaScript Advanced
- Java Web 프로그래밍
- SW공학
- 커뮤니케이션

---

### ▶ 사전 지식/경험

HTML/CSS/JavaScript의 기초 지식.

---

### ▶ 학생 성취도 평가 방안.

#### 1) 과목 이수 최소 조건

- 모바일웹에 어울리는 웹사이트를 만들 수 있다.(모바일 이벤트 적용, 반응형웹페이지의 레이아웃 구성)
- 모바일웹의 디버깅 방법과 성능을 개선하는 방법을 안다.
- 모바일웹의 호환성 이슈(iOS, Android)를 처리 할 수 있는 원리와 방법을 안다.

#### 2) 평가

위 1) 이수 조건을 기본으로 기술별 이해의 깊이에 따라서 성적이 다름.  
프로젝트 결과물을 통해서 기술별 적용정도의 깊이에 따라서 성적이 다름.  
기술의 이해가 충분한 상태에서 기본적인 사항만 적용하면 80점 수준.

다음과 같은 특정 부분을 깊이 있게 본 경험이 또렷하면 평균 이상의 성적.  
(예시)

- 
- 모바일웹의 단순 콘텐츠 제공 이상의 복잡한 인터랙션을 여러기기에서 잘 동작되게 구현 경험.
  - 모바일웹의 개발 및 디버깅 특화된 부분을 깊이있게 경험.
  - 웹 기술만으로 하이브리드웹앱을 출시하여 'one source multi use' 라는 목표를 달성한 경우.

### 3) 평가 항목

중간평가(30점) / 기말평가(70점)로 나눔.

별도 시험은 없으며 프로젝트 과정을 통한 코드리뷰를 기본으로 함.

### 4) 등급

- 2) 93~100 : S
- 3) 90~92 : A
- 4) 80~89 : B
- 5) 70~79 : C <79 이하 학사경고 수준>
- 6) 50~69 : D <69 이하 재수강>