

표준강의계획서

\* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보					
연도 및 학기	2016학년도 1학기		교과목명	시스템소프트웨어	
교과목코드	EA0003	분반	1	학점	3
수강대상학년(학과)	2(컴퓨터과학과)			팀티칭여부	N
강의시간	월1,2,수3(G208)			이수구분	1전선

과목개요			
*주강의언어	KR		
*교과목개요	기본적인 컴퓨터 시스템의 구조 및 시스템 소프트웨어의 개념에 대해 소개하고, 기초적인 어셈블리 언어 프로그래밍을 통해 컴퓨터 시스템의 동작에 대해 이해한다. 또한 메모리, 스택, 인터럽트, 디바이스 드라이버 등의 고급 어셈블리 프로그래밍 주제들에 대해 학습한다. 최종 프로젝트로 쉘, 어셈블러 등을 직접 제작해 봄으로써 시스템 소프트웨어에 대한 이해도를 높인다.		
*교과목 목표	시스템소프트웨어의 개념 및 어셈블리 프로그래밍을 익힌다.		
*주교재	별도 배포 자료		
부교재	Paul A. Carter, PC Assembly Language		
참고자료	NASM - The Netwide Assembler		
선수과목명	프로그래밍	필수여부	Y
장애학생 수업 안내	N/A		
교강사전달사항	N/A		
기타연락처	02-2287-5137	상담요일 및 시간	월,수 수업 전후 1시간

교강사정보				
교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
손성훈	컴퓨터과학과	0222875137		shson@smu.ac.kr

교과유형	
항목	내용
*수업유형	<input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input checked="" type="checkbox"/> 실험/실습/실기 <input type="checkbox"/> 발표형 <input type="checkbox"/> 토론형 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트형 <input type="checkbox"/> 세미나형 <input type="checkbox"/> 사이버(e/b-learning) <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 산학협력 <input type="checkbox"/> 전문가 특강 <input type="checkbox"/> 멀티미디어 활용 <input type="checkbox"/> 신문읽기 <input type="checkbox"/> 기타
수업유형(기타)	N/A
*과목유형	<input type="checkbox"/> 융복합 <input checked="" type="checkbox"/> 전공기초 <input type="checkbox"/> 전공핵심 <input type="checkbox"/> 전공심화 <input type="checkbox"/> 현장실습 <input type="checkbox"/> 캡스톤디자인 <input type="checkbox"/> 계량연계
과목유형(기타)	N/A

성적평가				
평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
*중간고사	30	*발표	0	상대평가
*기말고사	30	*참여도	0	
*과제물	40	*퀴즈	0	
*출석	0	*프로젝트	0	
*기타평가			0	

상명인이 갖추어야 할 5대 핵심역량별 비율 체계		
핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 여부
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량	○
② 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량	
③ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량	
④ 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량	
⑤ 창의적 문제해결 역량	지식과 정보 기술이 중요한 사회에서 자원을 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 역량	

기타정보

## 주차별 수업계획

주차	날짜	항목	내용
1	2016.03.07(월) 2016.03.02(수)	*학습목표	강좌 소개
		*주요학습내용 및 방법	강좌 소개 및 강의 전 수준 평가
		교재범위	교재 1장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	해당없음
2	2016.03.14(월) 2016.03.09(수)	*학습목표	시스템 소프트웨어 개념 이해 / 이진수 시스템에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	시스템소프트웨어 개요 / Introduction to binary system
		교재범위	교재 2장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	Binary numbers
3	2016.03.21(월) 2016.03.16(수)	*학습목표	80x86 구조에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	Introduction to 80x86 Architecture
		교재범위	교재 3장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	해당없음
4	2016.03.28(월) 2016.03.23(수)	*학습목표	Assembly 언어 소개
		*주요학습내용 및 방법	Introduction to Assembly Language
		교재범위	교재 4장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	NASM 사용
5	2016.04.04(월) 2016.03.30(수)	*학습목표	인텔 어셈블리 명령 이해
		*주요학습내용 및 방법	Intel Assembly Language
		교재범위	교재 5장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	ASM IO 라이브러리
6	2016.04.11(월) 2016.04.06(수)	*학습목표	인텔 어셈블리에서의 메모리 주소 지정 방식 이해
		*주요학습내용 및 방법	Addressing modes
		교재범위	교재 6장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	해당없음
7	2016.04.18(월) 2016.04.13(수)	*학습목표	함수 호출 규칙에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	Stack and procedure calls
		교재범위	교재 7장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	Loop
8	2016.04.25(월) 2016.04.20(수)	*학습목표	함수 호출 규칙에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	Stack and procedure calls / 중간고사
		교재범위	교재 8장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	해당없음
9	2016.05.02(월) 2016.04.27(수)	*학습목표	기계어 소개
		*주요학습내용 및 방법	Machine Languages
		교재범위	교재 9장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	Arrays
10	2016.05.09(월) 2016.05.04(수)	*학습목표	어셈블러 설계
		*주요학습내용 및 방법	Assembler

		교재범위	교재 10장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	Subprograms
11	2016.05.16(월) 2016.05.11(수)	*학습목표	어셈블러 설계
		*주요학습내용 및 방법	Assembler
		교재범위	교재 11장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	Assembler 구현
12	2016.05.23(월) 2016.05.18(수)	*학습목표	매크로 프로세서에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	Macro processor
		교재범위	교재 12장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	해당없음
13	2016.05.30(월) 2016.05.25(수)	*학습목표	리눅스 사용자 프로그램에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	Linux user programs
		교재범위	교재 13장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	해당없음
14	2016.06.06(월) 2016.06.01(수)	*학습목표	인터럽트 시스템에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	Interrupts
		교재범위	교재 14장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	해당없음
15	2016.06.20(월) 2016.06.15(수)	*학습목표	인터럽트 시스템에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	Interrupts / 기말고사
		교재범위	교재 14장
		수업자료	별도 배포 자료
		과제	해당없음