

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보					
연도 및 학기	2017학년도 1학기		교과목명	유닉스프로그래밍	
교과목코드	EA0014	분반	1	학점	3
수강대상학년(학과)	3(컴퓨터과학과)			팀티칭여부	N
강의시간	화3,4,목3,4(G210)			이수구분	1전선

과목개요			
*주강의언어	KR		
*교과목개요	UNIX를 이용하여 시스템을 구축하고 문제를 해결하는 방법을 익힌다		
*교과목 목표	1. 유닉스 프로그래밍 상에서 발생할 수 있는 문제를 인식하고 분석할 수 있는 능력을 기른다. 2. 문제들을 인식하며, 이를 최소한의 복잡도로 모델링할 수 있는 능력을 기른다. 3. 유닉스, 리눅스에 대한 사용법을 익힌다. 4. 유닉스 산업에 대한 직업적 책임 의식과 윤리적 책임 의식을 키운다.		
*주교재	이종원, 유닉스 시스템 프로그래밍, 한빛미디어, 2010.		
부교재	W. Richard Stevens and Stephen A. Rago, Advanced Programming in the UNIX Environment, Second Edition, Addison Wesley, 2005. Neil Matthew and Richard Stones, Beginning Linux Programming, Third Edition, Wiley, 2004.		
참고자료			
선수과목명		선수과목 필수여부	N
장애학생 수업 안내	개인별 수업참여가 힘든 경우 장애학생지원센터에 요청하여 지정 좌석에서 도우미 학생과 함께 수업을 들을 수 있습니다.		
교강사전달사항			
기타연락처	01062773268	상담요일 및 시간	수업후 1시간
강의 소개 동영상			

교강사정보				
교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
백윤철	컴퓨터과학과	0222875074	G516	ybaek@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)	
*과목유형	<input type="checkbox"/> 융복합 <input type="checkbox"/> 전공기초 <input checked="" type="checkbox"/> 전공핵심 <input type="checkbox"/> 전공심화 <input type="checkbox"/> 현장실습 <input type="checkbox"/> 캡스톤디자인 <input type="checkbox"/> 계량연계
과목유형(기타)	

성적평가				
평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
*중간고사	25	*발표	0	상대평가
*기말고사	30	*참여도	0	
*과제물	20	*퀴즈	0	
*출석	5	*프로젝트	20	
*기타평가			0	

상명인이 갖추어야 할 5대 핵심역량별 비율 체계			
핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 여부	강의반영비율(%)
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량		
③ 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량		
④ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량		
② 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	
Career Development Roadmap(전문직군명)	네트워크 보안개발자

주차별 수업계획		
주차	항목	내용
1	*학습목표	Introduction
	*주요학습내용 및 방법	강의
	수업자료	이강의실
2	*학습목표	유닉스 시스템 개요(Unix system overview)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
	수업자료	이강의실
3	*학습목표	셸 프로그래밍(shell programming)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
	수업자료	이강의실
4	*학습목표	파일 입출력(file I/O)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
	수업자료	이강의실
5	*학습목표	파일 및 디렉토리(file and directory)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
	수업자료	이강의실
6	*학습목표	표준 입출력 라이브러리(standard I/O library)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
	수업자료	이강의실
7	*학습목표	프로세스 환경(process environment)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
	수업자료	이강의실
8	*학습목표	중간시험
	*주요학습내용 및 방법	시험
	수업자료	이강의실
9	*학습목표	프로세스 제어(process control)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
	수업자료	이강의실
10	*학습목표	신호(signals)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
	수업자료	이강의실
11	*학습목표	설계 프로젝트 1
	*주요학습내용 및 방법	발표 및 평가
	수업자료	이강의실
12	*학습목표	쓰레드(threads)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
13	*학습목표	프로세스 간 통신(interprocess communications)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
	수업자료	이강의실
14	*학습목표	소켓(sockets)
	*주요학습내용 및 방법	강의 및 실습
	교재범위	이강의실
15	*학습목표	설계 프로젝트 2
	*주요학습내용 및 방법	발표 및 평가
	수업자료	이강의실