

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보					
연도 및 학기	2016학년도 1학기		교과목명	이산수학	
교과목코드	EA0001	분반	2	학점	3
수강대상학년(학과)	2(컴퓨터과학과)			팀티칭여부	N
강의시간	월7,수7,8(G310)			이수구분	1전선

과목개요			
*주강의언어	KR		
*교과목개요	컴퓨터 과학을 공부하는데 필요한 수학적 기반을 전반적으로 제공해 주는 기초과목으로, 논리, 집합, 알고리즘, 확률, 함수, 그래프, 격자 및 대수 등의 기본적인 개념에 대하여 정의, 정리 및 관련 특성을 다룬다.		
*교과목 목표	1. 컴퓨터과학의 근간을 이루는 수학적 기반을 이해할 수 있는 능력을 기른다. 2. 논리, 집합, 알고리즘, 확률, 함수, 그래프, 격자 및 대수 등의 기본적인 개념에 대하여 정의, 정리 및 관련 특성을 이해한다. 3. 이산수학을 이해하여 관련 문제를 수학적으로 사고할 수 있는 능력을 기른다.		
*주교재	Discrete Mathematics with applications by Susanna S.Epp		
부교재	Introduction to Discrete Mathematics by Robert J.McEliece, Robert B. Ash		
참고자료			
선수과목명	C 언어 확률통계 미적분학	필수여부	Y
장애학생 수업 안내			
교강사전달사항			
기타연락처		상담요일 및 시간	화 7,8

교강사정보				
교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
김윤호	컴퓨터과학과	0222875312		yhkim@smu.ac.kr

교과유형	
항목	내용
*수업유형	<input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> 실험/실습/실기 <input type="checkbox"/> 발표형 <input type="checkbox"/> 토론형 <input 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 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)	

성적평가				
평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
*중간고사	40	*발표		상대평가
*기말고사	40	*참여도		
*과제물	10	*퀴즈		
*출석	10	*프로젝트		
*기타평가				

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	
Career Development Roadmap(전문직군명)	네트워크 보안개발자,임베디드소프트웨어개발자

주차별 수업계획			
주차	날짜	항목	내용
1	2016.03.07(월) 2016.03.02(수)	*학습목표	Introduction 이산수학 개요 필요성
		*주요학습내용 및 방법	이산수학의 개요 이해 / 필요성 이해/ 컴퓨터과학에서의 중요성 이해
2	2016.03.14(월) 2016.03.09(수)	*학습목표	Boolean Logic
		*주요학습내용 및 방법	Boolean Logic이해 / 개념이해 및 관련 문제 풀이
3	2016.03.21(월) 2016.03.16(수)	*학습목표	valid argument
		*주요학습내용 및 방법	valid argument /개념이해 및 관련 문제 풀이
4	2016.03.28(월) 2016.03.23(수)	*학습목표	logic gate
		*주요학습내용 및 방법	logic gate /개념이해 및 관련 문제 풀이
5	2016.04.04(월) 2016.03.30(수)	*학습목표	predicates quantifiers
		*주요학습내용 및 방법	predicates quantifiers /개념이해 및 관련 문제 풀이
6	2016.04.11(월) 2016.04.06(수)	*학습목표	sequence and summation
		*주요학습내용 및 방법	sequence and summation /개념이해 및 관련 문제 풀이
7	2016.04.18(월) 2016.04.13(수)	*학습목표	set
		*주요학습내용 및 방법	set /개념이해 및 관련 문제 풀이
8	2016.04.25(월) 2016.04.20(수)	*학습목표	중간고사
		*주요학습내용 및 방법	중간고사 시험
9	2016.05.02(월) 2016.04.27(수)	*학습목표	mathematical induction
		*주요학습내용 및 방법	mathematical induction/개념이해 및 관련 문제 풀이
10	2016.05.09(월) 2016.05.04(수)	*학습목표	basis of counting
		*주요학습내용 및 방법	basis of counting /개념이해 및 관련 문제 풀이
11	2016.05.16(월) 2016.05.11(수)	*학습목표	permutation and combination
		*주요학습내용 및 방법	permutation and combination/개념이해 및 관련 문제 풀이
12	2016.05.23(월) 2016.05.18(수)	*학습목표	function and relation
		*주요학습내용 및 방법	function and relation/개념이해 및 관련 문제 풀이
13	2016.05.30(월) 2016.05.25(수)	*학습목표	relation(relation representation, closure, equivalence relation)
		*주요학습내용 및 방법	(relation representation, closure, equivalence relation/개념이해 및 관련 문제 풀이
14	2016.06.06(월) 2016.06.01(수)	*학습목표	graph
		*주요학습내용 및 방법	graph /개념이해 및 관련 문제 풀이
15	2016.06.20(월) 2016.06.15(수)	*학습목표	기말고사
		*주요학습내용 및 방법	기말고사