

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보					
연도 및 학기	2017학년도 2학기		교과목명	프로그래밍언어론	
교과목코드	EA0011	분반	1	학점	3
수강대상학년(학과)	3(컴퓨터과학과)			팀티칭여부	N
강의시간	월5,6,화7(G207)			이수구분	1전선

과목개요			
*주강의언어	KR		
*교과목개요	본 과목은 다양한 종류의 언어인 expression 중심 언어, state 중심 언어, type 중심 언어, object 중심 언어의 기본 이론을 학습하고 이들 언어의 interpreter를 구현하고 수행을 확인하는 기술을 배운다. 또한 다양한 종류의 언어를 잘 활용하여 프로그래밍 하는 능력을 배양한다.		
*교과목 목표	1. 다양한 언어의 동작 원리를 설명할 수 있는 기본 이론을 이해하는 능력을 기른다. 2. 배운 이론을 바탕으로 다양한 언어의 interpreter를 직접 컴퓨터 상에서 구현하는 능력을 기른다. 3. 다양한 언어의 여러 특징을 잘 활용하여 프로그래밍하는 능력을 기른다. (주: 본 교과목에서 다루는 다양한 언어란 설계 철학이 다른 expression 중심 언어, state 중심 언어, type 중심 언어, object/class 중심 언어를 의미한다.)		
*주교재	Daniel P. Friedman and Mitchell Wand, Essentials of Programming Languages, Third Edition, The MIT Press, 2008.		
부교재	Harold Abelson and Gerald J. Sussman, Structure and Interpretation of Computer Programs, Second Edition, The MIT Press, 1996. R. Kent Dybvig, The Scheme Programming Language, Third Edition, The MIT Press, 2003. Daniel P. Friedman and Matthias Felleisen, The Little Schemer, Fourth Edition, The MIT Press, 1995.		
참고자료			
선수과목명	유닉스 프로그래밍	선수과목 필수여부	N
장애학생 수업 안내	개인별 수업참여가 힘든 경우 장애학생지원센터에 요청하여 지정 좌석에서 도우미 학생과 함께 수업을 들을 수 있습니다.		
교강사전달사항			
기타연락처	상담요일 및 시간		
강의 소개 동영상			

교강사정보				
교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
신동하	전자공학과	0222875314	G510	dshin@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	30	*발표	0	상대평가
*기말고사	30	*참여도	10	
*과제물	15	*퀴즈	10	
*출석	5	*프로젝트	0	
*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		30
③ 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량		10
④ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량		20
② 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량		20

핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 여부	강의반영비율(%)
⑤ 창의적 문제해결 역량	지식과 정보 기술이 중요한 사회에서 자원을 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 역량		20

기타정보			
Career Development Roadmap(전문직군명)		네트워크 보안개발자,임베디드소프트웨어개발자	

주차별 수업계획		
주차	항목	내용
1	*학습목표	Scheme 언어
	*주요학습내용 및 방법	Scheme 언어
2	*학습목표	Scheme 언어
	*주요학습내용 및 방법	Scheme 언어
3	*학습목표	Inductive Sets of Data (귀납적 정의)
	*주요학습내용 및 방법	Inductive Sets of Data (귀납적 정의)
4	*학습목표	Data Abstraction (데이터 추상화)
	*주요학습내용 및 방법	Data Abstraction (데이터 추상화)
5	*학습목표	Data Abstraction (데이터 추상화)
	*주요학습내용 및 방법	Data Abstraction (데이터 추상화)
6	*학습목표	SLLGEN (Scheme LL 파싱 시스템)
	*주요학습내용 및 방법	SLLGEN (Scheme LL 파싱 시스템)
7	*학습목표	Expressions (식 중심 언어)
	*주요학습내용 및 방법	Expressions (식 중심 언어)
8	*학습목표	중간 고사
	*주요학습내용 및 방법	중간 고사
9	*학습목표	Expressions (식 중심 언어)
	*주요학습내용 및 방법	Expressions (식 중심 언어)
10	*학습목표	States (상태 중심 언어)
	*주요학습내용 및 방법	States (상태 중심 언어)
11	*학습목표	Types (형 중심 언어)
	*주요학습내용 및 방법	Types (형 중심 언어)
12	*학습목표	Types (형 중심 언어)
	*주요학습내용 및 방법	Types (형 중심 언어)
13	*학습목표	Object and Classes (객체 중심 언어)
	*주요학습내용 및 방법	Object and Classes (객체 중심 언어)
14	*학습목표	Object and Classes (객체 중심 언어)
	*주요학습내용 및 방법	Object and Classes (객체 중심 언어)
15	*학습목표	기말 고사
	*주요학습내용 및 방법	기말 고사