

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보					
연도 및 학기	2016학년도 2학기		교과목명	객체지향프로그래밍	
교과목코드	EZ0002	분반	1	학점	3
수강대상학년(학과)	2(컴퓨터과학과)			팀티칭여부	N
강의시간	화5,6,목9,10(G517)			이수구분	1전선

과목개요			
*주강의언어	KR		
*교과목개요	객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 개념과 객체지향 프로그래밍 언어인 Java의 연산자와 제어구조, 클래스, 객체, 상속, 다형성의 개념, 자바입출력, 스레드, GUI 프로그래밍 등에 대해 배운다.		
*교과목 목표	객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 개념과 객체지향 프로그래밍 언어인 Java에 대해 배운다.		
*주교재	JAVA Programming, 황기태·김효수 지음, 생능출판사		
부교재	Power JAVA, 천인국·하상호 공저, 인피니티북스		
참고자료			
선수과목명	프로그래밍I,II	필수여부	N
장애학생 수업 안내			
교강사전달사항			
기타연락처		상담요일 및 시간	수업 후 1시간
강의 소개 동영상			

교강사정보				
교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
김영준	컴퓨터과학과	0222875316	G505	yjkim@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 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	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	강의반영비율(%)
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량		40
③ 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량		20
④ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량		10
② 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량		10
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	날짜	항목	내용

1	2016.09.06(화) 2016.09.01(목)	*학습목표	자바소개
		*주요학습내용 및 방법	강의계획 및 교재안내, 자바시작
2	2016.09.13(화) 2016.09.08(목)	*학습목표	자바 기본 구문 습득
		*주요학습내용 및 방법	자바 기본 프로그래밍, 반복문과 배열 그리고 예외 처리
3	2016.09.20(화)	*학습목표	클래스와 객체의 개념 습득
		*주요학습내용 및 방법	클래스와 객체
4	2016.09.27(화) 2016.09.22(목)	*학습목표	클래스와 객체의 개념 습득
		*주요학습내용 및 방법	클래스와 객체
5	2016.10.04(화) 2016.09.29(목)	*학습목표	상속의 개념 습득
		*주요학습내용 및 방법	상속
6	2016.10.11(화) 2016.10.06(목)	*학습목표	패키지의 개념 습득
		*주요학습내용 및 방법	패키지 개념과 자바 기본 패키지
7	2016.10.18(화) 2016.10.13(목)	*학습목표	제네릭과 컬렉션에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	제네릭과 컬렉션
8	2016.10.25(화) 2016.10.20(목)	*학습목표	중간고사
		*주요학습내용 및 방법	중간고사
9	2016.11.01(화) 2016.10.27(목)	*학습목표	자바 입출력에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	입출력 스트림과 파일 입출력
10	2016.11.08(화) 2016.11.03(목)	*학습목표	AWT와 스윙에 대한 지식 습득
		*주요학습내용 및 방법	자바 GUI 기초, AWT와 스윙(Swing)
11	2016.11.15(화) 2016.11.10(목)	*학습목표	자바의 이벤트 처리에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	자바의 이벤트 처리
12	2016.11.22(화) 2016.11.17(목)	*학습목표	자바의 이벤트 처리에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	자바의 이벤트 처리
13	2016.11.29(화) 2016.11.24(목)	*학습목표	스윙 컴포넌트의 활용에 대한 지식 습득
		*주요학습내용 및 방법	기본적인 스윙 컴포넌트와 활용
14	2016.12.06(화) 2016.12.01(목)	*학습목표	스레드와 멀티태스킹에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	스레드와 멀티태스킹
15	2016.12.08(목) - 보강	*학습목표	보강주
		*주요학습내용 및 방법	보강