

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	Design 자료구조기초			
	영 문	Design Fundamentals of Data Structures			
과목번호-분반	03267-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	4/3
요일 및 시간 (강의실)	월4~5(M211), 금 5~6(M211)	수강대상	컴퓨터정보공학부 2학년	선수과목	컴퓨터와 프로그 래밍 1, 2
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	황병연	D417	02)2164-4363	byhwang@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site	http://e-cyber.catholic.ac.kr/,		강의소개동영상	https://cms.catholic.ac.kr/em/600f7	
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	분석 및 문제해결 능력, 자료와 정보의 수집, 지식융합 능력			

1.교과목 개요

- 자료구조는 효율적이고 완성도 높은 프로그램을 작성하는데 필수적인 요소임
- 자료구조를 공부하게 되면 프로그래머로서 컴퓨터공학을 전반적으로 깊이 있게 이해할 수 있는 기반이 갖춰짐
- 소프트웨어 개발과 자료구조 개요에 대해 학습함
- 순차 및 연결 자료구조, 스택, 큐, 트리, 그래프 등 여러 자료구조들에 대해 학습함
- 자료구조 구현을 위한 C 프로그래밍 기법을 이용하여 다양한 자료구조를 사용해 봄
- 강의 중 제시하는 코드 설명 및 분석을 이해할 수 있고 프로그래밍 과제를 스스로 구현할 능력을 갖춘 학생이 수강해야 됨

2. 강의목표

- 강의와 시험을 통해서 여러 가지 자료 구조에 대한 이론을 습득함
- 다양한 자료 구조에 대한 많은 예제를 풀어봄으로써 각 자료구조의 장단점을 파악할 수 있도록 함
- C 프로그래밍 실습 및 과제를 통해서 소프트웨어 설계 및 개발능력을 키우고 창의력과 실무능력을 익히도록 함

3. 강의방법

- ☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- 중간고사:40%, 기말고사:40%, 과제:10%, 출석(발표 포함):10%
- 결석 1회당 0.5점 감점, 지각 2회는 결석 1회에 해당
- 모든 평가 점수는 사이버캠퍼스를 통해 공지됨
- 성적은 오류를 제외한 어떤 경우에도 변경되지 않고, 본인의 점수를 제외하고 그 밖의 문의는 받지 않음

5. 과제물

- 개인별 이론 및 프로그래밍 과제가 주어짐
- 제출일이 지난 과제는 1일 경과하면 30% 감점, 2일 이후 경과하면 0점 처리함
- copy는 1차 적발 시 원본/복사본 모두 0점 처리, 2차 적발 시 전체 과제 점수를 0점 처리함
- 과제물 채점의 자세한 사항은 사이버캠퍼스의 과제 채점에 관한 공지를 참조함
- 공결 대체 과제는 결석한 날 강의내용을 A4용지 1쪽으로 요약해서 제출하고, 증빙서류는 행정 부서에 문의하여 제출함

6. 실험, 실습계획

실습을 2시간씩 8번 실시함

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	정보시스템개론			
	영 문	Introduction to Information Systems			
과목번호-분반	05289-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화2~4(V321)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	장재경		02-2164-4360	jkjang46@naver.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	http://e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	분석 및 문제해결 능력			
	부가능력				

1. 교과목 개요

정보시스템은 정보를 다루거나 필요로 하는 거의 모든 분야에서 활용되는 시스템이다. 인터넷의 발전과 더불어 진화하고 있는 정보시스템은 사용자와 개발자의 컴퓨팅 사고 (Computational Thinking)에 준하여 개발되고 사용되고 있다.

현대 비즈니스에서 조직의 정보시스템과 정보시스템 구성요소의 기본 개념을 학습하고 다양한 정보시스템에 적용되는 컴퓨팅 사고체계를 확립하고 이를 응용한 응용사례를 통해 창의적 문제해결력을 배운다.

2. 강의목표

컴퓨터의 기본 구성 원리를 이해하고, 컴퓨터를 활용하기 위해 필요한 개별 요소 기술들에 대해 개괄적으로 이해하며, 현재 컴퓨터가 응용되고 있는 분야 및 향후 분야에 대하여 학습한다

정보시스템의 개념과 다양한 유형, 사례 분석을 통해 정보시스템을 이해하고, 정보시스템 구축에 필요한 컴퓨팅 사고를 이해 및 확립한다.

3. 강의방법

- ☐ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☒ 강의/토론식 ☐ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- 출석(20%), 중간고사(30%), 기말고사(30%), 과제(20%)

- 중간고사와 기말고사는 지필(필기) 시험으로 진행됩니다.

- 수업일수 1/4이상 결석시 F로 처리됩니다.

- 결석은 1회당 2점 감점, 지각 2번은 결석 1회로 처리합니다.

- 정당한 사유없이 시험에 미응시하는 경우로 F로 처리합니다.

- 공결은 공결 서류를 제출해야 합니다.

추후 조정될 수 있으며, 조정내용은 수업시간에 공지합니다.

5. 과제물

※ 정보시스템 관련 개별 과제 및 컴퓨팅 사고 단계별 문제

※ 팀별 발표

- (4~5명) 팀 구성

- 정보시스템에 관한 주제 선정

- 발표한 내용을 보고서로 기말고사 전까지 작성하여 제출

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	정보시스템분석및설계			
	영 문	Information System Analysis and Design			
과목번호-분반	03757-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월6(M407), 수 4~5(M407)	수강대상	4학년	선수과목	객체지향프로그래밍설계, 객체지향
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	오재원	D531	02-2164-4869	jwoh@catholic.ac.kr	
강의유형	<input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+ 실습		영어강의 유형		
Web Site	사이버 캠퍼스		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	분석 및 문제해결 능력			
	부가능력				

1.교과목 개요

소프트웨어를 편하게 유지보수하기 위해 여러 가지 방법이 사용된다. 그중 실행 결과의 변경 없이 소스 코드의 구조를 재조정하는 리팩토링(메소드 추출, 메서드 이름 변경 등)에 대해 학습하고 적용한다.

- 강의 진행

- 1) 강의 진행과 관련한 자세한 사항은 수업 전 사이버캠퍼스를 통해 확인 요망
- 2) 기본적으로 오프라인 강의 진행
- 3) 휴일 수업: 휴일 당일 혹은 그 주 토요일(가급적 오전)에 보강할 계획임

2. 강의목표

- 1) 소스 코드 구조의 중요성을 이해한다.
- 2) 유지보수성이 높은 소프트웨어를 구현(coding)하는 방법을 배운다.
- 3) 기술적인 문서 작성 능력과 발표 능력 향상에 목표를 둔다.

3. 강의방법

- ☐ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☒ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

출석 및 수업 참여도: 10. 과제: 0~30. 시험: 60~90.

- 1) 3/4 이상 출석하지 않으면 F학점 처리. 결석: -1. 지각: -0.5.
- 2) 과제, 시험에서 부정행위 적발되면 F학점 처리
- 3) 시험 당일 출석하지 않으면 F학점 처리
- 4) 불성실한 과제, 발표, 시험 등을 평가에 반영
- 5) 문의 사항이 있는 경우 조교에게 문의하거나 사이버캠퍼스의 질의 응답 게시판을 활용하기 바랍니다.

5. 과제물

- 1) 강의 시간에 구체적으로 부여함.
- 2) 숙제를 마감일보다 늦게 내는 것은 긴급 상황이 아닌 한 허용되지 않을 것입니다.
- 3) 과제물을 베낀 경우에는 발견되는 즉시 보여준 학생과 베낀 학생 모두 무조건 F 학점을 받게 될 것입니다.

6. 실험, 실습계획

필요 시 진행

7. 관련강의

객체지향프로그래밍설계, 객체지향패러다임, 소프트웨어공학, 컴퓨터정보공학특강

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	Design 종합설계프로젝트1			
	영 문	Design CSE Capstone Design Project1			
과목번호-분반	05179-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월4~5(N310), 금4(N310)	수강대상	4학년	선수과목	전공 요소 및 설계 교과목
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	서효중	D414	02-2164-4873	hjsuh@catholic.ac.kr	
강의유형	<input type="checkbox"/> 일반강의 <input checked="" type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site	e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	분석 및 문제해결 능력			
	부가능력	설계능력, 문제해결능력, IT융합 사고력			

1.교과목 개요

컴퓨터정보공학부를 졸업하기 위한 4학년을 대상으로하는 교과목으로, 학기초에 담당교수와 학생과의 면담을 통하여 학생이 수강한 교과목 학습내용을 융합하고, 타 최신 기술 및 IT 산업의 흐름에 걸맞는 프로젝트 위주의 결과물을 수행한다.

프로젝트를 수행하는 구성원은 학생 3인 이상의 집단 프로젝트로 진행한다. (2인 실습팀 진행 불가함, 캡스톤 프로젝트 관리 지침)

**** 다음 주의사항을 반드시 숙지하세요. ****

강의 첫 시간에 반드시 참가해야 수강할 수 있으며, 수강신청 추가를 원하는 사람도 반드시 첫 수업 시간에 참가해야 합니다.

인원초과로 신청하지 못한 사람도 반드시 첫 시간에 참가, 프로젝트 목표 수행 내용에 대한 상담 후 수강추가 등을 처리합니다.

강의 첫 주에 팀을 구성하여야 하며, 이를 위해 '팀구성게시판'을 이용할 수 있으며, 만일 팀 구성이 실패할 경우 본 과목을 수강할 수 없습니다.

2 학년은 본 과목을 수강할 수 없으며, 4학년과 3학년(수행능력에 따라 결정) 으로 본 교과목 수강이 가능합니다. 3학년만으로 팀을 구성할 수 없습니다. 4학년 학생을 위한 종합 과목이며, 팀 구성원으로는 3학년 학생이 참여 가능합니다.

취업자는 대체 교과목으로 본 교과목을 수강할 수 없습니다. 반드시 참가, 프로젝트를 수행하여야 하는 과목입니다.

팀 구성을 위하여 적극적 참여 및 자기 수행 능력 알림을 하여야 하며, 신규 팀 구성 또는 기 구성 팀에 진입 등을 할 수 있어야 합니다. (강제적 팀 할당을 하지 않습니다.)

수강변경 기간에 팀 구성 참여 등에 대한 고려 없이 임의적인 수강변경 진입으로 교과목 수강으로 합류할 수 없으며, 팀 구성이 될 수 있어야만 수강이 가능합니다.

교과목은 프로젝트의 목표설정, 발표의 방법, 목적적 슬라이드 제작 등, 프로젝트 구성에서의 완성을 높이기 위한 과정을 포함하며,

프로젝트의 결과물 발표는 팀 구성원 모두 참여하고 결과물에 대한 개인별 포트폴리오 구성을 포함하여야 한다.

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	창의소프트웨어설계			
	영 문	Creative software design			
과목번호-분반	04579-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월8(BA204), 금 5~6(BA204)	수강대상	2학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	오재원	D531	02-2164-4869	jwoh@catholic.ac.kr	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site	사이버 캠퍼스		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력				

1. 교과목 개요

공학자의 지식과 능력이 다양한 분야에 적용되고 있는 정보화 사회에서 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하여 공학자로서의 소양을 갖추 수 있는 기반을 다진다. 이를 위해 다양한 문제를 접하고 정의하면서 아이디어를 다듬도록 하고, 팀워크를 토대로 하여 개인별 능력뿐만 아니라 협심하는 능력도 키우도록 한다. 따라서 본 과목은 창의 설계 능력을 배양하기 위해 팀 단위의 실습이 이루어질 것이다. 또한 과제로 팀 프로젝트가 주어질 것이다.

- 강의 진행

- 1) 강의 진행과 관련한 자세한 사항은 수업 전 사이버캠퍼스를 통해 확인 요망
- 2) 기본적으로 오프라인 강의 진행
- 3) 휴일 수업: 휴일 당일 혹은 그 주 토요일(가급적 오전)에 보강할 계획임
- 4) 시험: 토요일에 볼 수 있음

2. 강의목표

주어진 문제를 창의적으로 해결해가는 과정에 대한 경험을 통하여 엔지니어나 설계자로서 갖추어야 할 기본 덕목인 창의적인 공학 설계 능력을 배양하는데 있다. 세부 목표는 다음과 같다.

1. 공학 공부의 기초를 형성하는 기본 능력을 개발한다.
2. 창의적인 문제 해결 능력을 배양하기 위해 팀별 프로젝트를 수행하며 팀워크를 통해 주어진 문제를 해결해 나가는 능력을 배양한다.

3. 강의방법

- ☐ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☒ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☒ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

출석 및 수업 참여도: 10. 시험, 퀴즈, 과제, 발표: 20~40. 팀 프로젝트: 50~70.

- 1) 3/4 이상 출석하지 않으면 F학점 처리. 결석: -1. 지각: -0.5.
- 2) 실습, 과제, 수시 시험, 시험에서 부정행위 적발되면 F학점 처리.
- 3) 시험 당일 출석하지 않으면 F학점 처리.
- 4) 팀 과제에 적극적으로 참여하지 않으면 F학점 처리.
- 5) 불성실한 과제, 발표, 시험 등을 평가에 반영
- 6) 문의 사항이 있는 경우 조교에게 문의하거나 사이버캠퍼스의 질의 응답 게시판을 활용하기 바랍니다.

5. 과제물

강의 시간에 부여함

숙제를 마감일보다 늦게 내는 것은 긴급 상황이 아닌 한 허용되지 않을 것입니다.

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	컴퓨터정보공학현장실습 I			
	영 문	Internship Program of CSIE I			
과목번호-분반	06679-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	0/3
요일 및 시간 (강의실)		수강대상	4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	서효중	D414	02-2164-4873	hjsuh@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site	e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력	직무수행능력, 실제업무			

1. 교과목 개요

해당 교과목은 학생들이 16주 동안 자신의 역량을 최대한 발휘할 수 있는 기업체의 현장 업무에 직접 참여함으로써 실무를 체험하면서 전공학점을 이수하도록 하는 전공실습 과목입니다.

학생은 최종 현장실습한 내용을 작성, 제출하고, 교수는 현장의 실무지도자와 함께 공동평가하며, 효율적인 실무교육이 진행되도록 합니다. 특히 학생들이 전공에서 배운 이론이 실제 현장에서 잘 활용되고 있는지, 현장실무가 체계적으로 진행되는지 파악하고 학생들의 요구에 맞게 실무교육이 이루어지도록 지원합니다.

2. 강의목표

- 학교에서 배운 지식과 이론을 기업현장에서 실무에 연결시키는 능력 배양
- 기업체에서 발생하는 다양한 문제에 대처하고 이를 해결하는 능력 배양
- 현장에 대한 이해를 넓히고 자신의 진로를 발전시키거나 수정보완할 수 있도록 하여 향후 희망분야의 취업역량 제고

3. 강의방법

- ☐ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- 근무지 출근기록 (출석 및 근무내용)

5. 과제물

현장실습 결과보고서

6. 실험, 실습계획

개별과제 수행을 통한 현장실무 및 실습

7. 관련강의

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	컴퓨터정보공학현장실습Ⅱ			
	영 문	Internship Program of CSIEⅡ			
과목번호-분반	06680-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	0/3
요일 및 시간 (강의실)		수강대상	4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	서호중	D414	02-2164-4873	hjsuh@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site	e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력	직무수행능력, 실제업무			

1. 교과목 개요

해당 교과목은 학생들이 16주 동안 자신의 역량을 최대한 발휘할 수 있는 기업체의 현장 업무에 직접 참여함으로써 실무를 체험하면서 전공학점을 이수하도록 하는 전공실습 과목입니다.

학생은 최종 현장실습한 내용을 작성, 제출하고, 교수는 현장의 실무지도자와 함께 공동평가하며, 효율적인 실무교육이 진행되도록 합니다. 특히 학생들이 전공에서 배운 이론이 실제 현장에서 잘 활용되고 있는지, 현장실무가 체계적으로 진행되는지 파악하고 학생들의 요구에 맞게 실무교육이 이루어지도록 지원합니다.

2. 강의목표

- 학교에서 배운 지식과 이론을 기업현장에서 실무에 연결시키는 능력 배양
- 기업체에서 발생하는 다양한 문제에 대처하고 이를 해결하는 능력 배양
- 현장에 대한 이해를 넓히고 자신의 진로를 발전시키거나 수정보완할 수 있도록 하여 향후 희망분야의 취업역량 제고

3. 강의방법

- ☐ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- 근무지 출근기록 (출석 및 근무내용)

5. 과제물

현장실습 결과보고서

6. 실험, 실습계획

개별과제 수행을 통한 현장실무 및 실습

7. 관련강의

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	컴퓨터정보공학현장실습Ⅲ			
	영 문	Internship Program of CSIEⅢ			
과목번호-분반	06681-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	0/3
요일 및 시간 (강의실)		수강대상	4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	서호중	D414	02-2164-4873	hjsuh@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site	e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력	직무수행능력, 실제업무			

1. 교과목 개요

해당 교과목은 학생들이 16주 동안 자신의 역량을 최대한 발휘할 수 있는 기업체의 현장 업무에 직접 참여함으로써 실무를 체험하면서 전공학점을 이수하도록 하는 전공실습 과목입니다.

학생은 최종 현장실습한 내용을 작성, 제출하고, 교수는 현장의 실무지도자와 함께 공동평가하며, 효율적인 실무교육이 진행되도록 합니다. 특히 학생들이 전공에서 배운 이론이 실제 현장에서 잘 활용되고 있는지, 현장실무가 체계적으로 진행되는지 파악하고 학생들의 요구에 맞게 실무교육이 이루어지도록 지원합니다.

2. 강의목표

- 학교에서 배운 지식과 이론을 기업현장에서 실무에 연결시키는 능력 배양
- 기업체에서 발생하는 다양한 문제에 대처하고 이를 해결하는 능력 배양
- 현장에 대한 이해를 넓히고 자신의 진로를 발전시키거나 수정보완할 수 있도록 하여 향후 희망분야의 취업역량 제고

3. 강의방법

- ☐ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- 근무지 출근기록 (출석 및 근무내용)

5. 과제물

현장실습 결과보고서

6. 실험, 실습계획

개별과제 수행을 통한 현장실무 및 실습

7. 관련강의

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	컴퓨터정보공학현장실습IV			
	영 문	Internship Program of CSIEIV			
과목번호-분반	06682-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	0/3
요일 및 시간 (강의실)		수강대상	4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	서호중	D414	02-2164-4873	hjsuh@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site	e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력	직무수행능력, 실제업무			

1. 교과목 개요

해당 교과목은 학생들이 16주 동안 자신의 역량을 최대한 발휘할 수 있는 기업체의 현장 업무에 직접 참여함으로써 실무능력을 체험하면서 전공학점을 이수하도록 하는 전공실습 과목입니다.

학생은 최종 현장실습한 내용을 작성, 제출하고, 교수는 현장의 실무지도자와 함께 공동평가하며, 효율적인 실무교육이 진행되도록 합니다. 특히 학생들이 전공에서 배운 이론이 실제 현장에서 잘 활용되고 있는지, 현장실무가 체계적으로 진행되는지 파악하고 학생들의 요구에 맞게 실무교육이 이루어지도록 지원합니다.

2. 강의목표

- 학교에서 배운 지식과 이론을 기업현장에서 실무에 연결시키는 능력 배양
- 기업체에서 발생하는 다양한 문제에 대처하고 이를 해결하는 능력 배양
- 현장에 대한 이해를 넓히고 자신의 진로를 발전시키거나 수정보완할 수 있도록 하여 향후 희망분야의 취업역량 제고

3. 강의방법

- ☐ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- 근무지 출근기록 (출석 및 근무내용)

5. 과제물

현장실습 결과보고서

6. 실험, 실습계획

개별과제 수행을 통한 현장실무 및 실습

7. 관련강의

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	컴퓨터정보공학현장실습Ⅴ			
	영 문	Internship Program of CSIEⅤ			
과목번호-분반	06683-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	0/3
요일 및 시간 (강의실)		수강대상	4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	서호중	D414	02-2164-4873	hjsuh@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input checked="" type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site	e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력	직무수행능력, 실제업무			

1. 교과목 개요

해당 교과목은 학생들이 16주 동안 자신의 역량을 최대한 발휘할 수 있는 기업체의 현장 업무에 직접 참여함으로써 실무를 체험하면서 전공학점을 이수하도록 하는 전공실습 과목입니다.

학생은 최종 현장실습한 내용을 작성, 제출하고, 교수는 현장의 실무지도자와 함께 공동평가하며, 효율적인 실무교육이 진행되도록 합니다. 특히 학생들이 전공에서 배운 이론이 실제 현장에서 잘 활용되고 있는지, 현장실무가 체계적으로 진행되는지 파악하고 학생들의 요구에 맞게 실무교육이 이루어지도록 지원합니다.

2. 강의목표

- 학교에서 배운 지식과 이론을 기업현장에서 실무에 연결시키는 능력 배양
- 기업체에서 발생하는 다양한 문제에 대처하고 이를 해결하는 능력 배양
- 현장에 대한 이해를 넓히고 자신의 진로를 발전시키거나 수정보완할 수 있도록 하여 향후 희망분야의 취업역량 제고

3. 강의방법

- ☐ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- 근무지 출근기록 (출석 및 근무내용)

5. 과제물

현장실습 결과보고서

6. 실험, 실습계획

개별과제 수행을 통한 현장실무 및 실습

7. 관련강의

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	객체지향패러다임			
	영 문	Object-Oriented Paradigm			
과목번호-분반	03269-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월1~3(D409)	수강대상	3학년	선수과목	객체지향프로그래밍설계
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김영직			capbang93@gmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site	사이버 캠퍼스		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력				

1.교과목 개요

객체지향 방법론을 적용한 모던 웹 개발 기술을 습득한다.

- 강의 진행

- 1) 강의 진행과 관련한 자세한 사항은 수업 전 사이버캠퍼스를 통해 확인 요망
- 2) 기본적으로 오프라인 강의 진행
- 3) 3월 말 ~ 4월 초 휴강 예정(날짜는 변경될 수 있음)
- 4) 휴일 및 휴강에 따른 보강은 해당 주 혹은 차주에 온라인 강의(녹화동영상)로 보강할 계획임
- 5) 강의실 컴퓨터에 실습 환경을 구성하는 것이 어려울 경우 개인 노트북 지참이 필수일 수 있습니다.

2. 강의목표

- 1) 객체 지향 분석과 설계 방법에 대해 학습한다.
- 2) 웹 어플리케이션의 프론트엔드, 백엔드 개발 과정을 학습한다.
- 3) 객체 지향 방법론과 최신 웹 개발(프론트, 백엔드) 기술을 익히는 것에 목표를 둔다.

3. 강의방법

- ☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

출석 : 10% , 수시 과제 : 20%, 중간고사: 30%, 팀 프로젝트 : 40%

- 1) 3/4 이상 출석하지 않으면 F학점 처리. 결석: -1. 지각: -0.5.
- 2) 팀 프로젝트의 낮은 참여도를 학점에 반영함. F학점 처리도 가능
- 3) 과제, 시험에서 부정행위 적발되면 F학점 처리
- 4) 시험 당일 출석하지 않으면 F학점 처리
- 5) 불성실한 팀 프로젝트, 과제, 시험 등을 평가에 반영
- 6) 문의 사항이 있는 경우 조교에게 문의하거나 사이버캠퍼스의 질의 응답 게시판을 활용하기 바랍니다.

5. 과제물

- 1) 강의 시간에 구체적으로 부여함.
- 2) 숙제를 마감일보다 늦게 내는 것은 긴급 상황이 아닌 한 허용되지 않을 것입니다.
- 3) 과제물을 베낀 경우에는 발견되는 즉시 보여준 학생과 베낀 학생 모두 무조건 F 학점을 받게 될 것입니다.

6. 실험, 실습계획

- 객체 지향 UML 실습 (Use case, Class Diagram 등)

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	객체지향프로그래밍설계			
	영 문	Object-Oriented Programming Design			
과목번호-분반	04578-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	목1~3(D409)	수강대상	컴퓨터 정보공학부 2학년	선수과목	컴퓨터와 프로그래밍1, 컴퓨터와
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김의찬	D413	02-2164-4360	eckim@catholic.ac.kr	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site	https://e-cyber.catholic.ac.kr/		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	논리적 절차 수행, 문제해결능력, 공학적문제해결			

1.교과목 개요

- 객체지향 프로그래밍 언어인 Java에 대하여 학습한다.
- Java 언어를 통해서 객체지향 개념을 이해하고 사용할 수 있다.
- 클래스 생성, 객체 사용, 상속, 생성자, 추상 클래스 등 다양한 개념들을 Java 언어를 통해서 학습한다.
- Java 언어 문법과 활용을 통해 객체지향 프로그래밍을 훈련한다.

- * 강의 진행 일정은 진행 상황에 따라 빨라지거나 늦춰질 수 있습니다.
- * 강의자료는 저작권 문제로 제공하지 않습니다.
- * 다른 Java 책을 가지고 있다면 가지고 있는 책으로 수업을 참여해도 됩니다.

2. 강의목표

- Java 언어에 대하여 학습하고, 객체지향 프로그래밍 방법을 습득한다.
- 다양한 문제들을 접하면서 객체지향 프로그래밍 응용 능력을 키운다.

3. 강의방법

- ☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- 중간고사(30%), 기말고사(35%), 과제(10%), 퀴즈(10%), 출석(15%)
- 과제는 실습과제로 진행
- 퀴즈, 중간, 기말은 객관식과 주관식 등이 있는 시험으로 진행(온라인 또는 오프라인 시험으로 진행)
- 결석 1회당 2점 감점, 지각 1회당 1점 감점(지각 2회는 결석 1회와 동일하게 간주)
- 공결대체과제는 본인 결석 날짜가 있는 날부터 일주일 이내에 제출완료해야 함. 제출하지 않으면 결석, 늦게 제출하면 0.5점 감점(2주 넘기면 결석)
- 학기 첫 시간도 수업을 진행하기 때문에 출결이 적용됨(첫 시간 이후 수강변경된 학생 제외)
- 중간, 기말 또는 퀴즈를 보지 않거나 과제를 제출하지 않는 경우 다른 점수들이 높더라도 학점은 낮게 나감
- 수업일수 1/4 이상 결석 시 자동 F

- * 평가에 있어서 시험 평균은 알려줄 수 있으나 각 등급별 구분석차 공개하지 않으며 개인별 석차 공개하지 않습니다. 관련 문의도 받지 않습니다.
- * 성적이 공개되었을 때 오채점에 대한 것 이외에는 성적 변경은 불가합니다.

5. 과제물

- 각 단원 별로 관련된 내용을 과제물로 주어짐

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	논리회로및설계			
	영 문	Fundamentals of Logic Circuit & Design			
과목번호-분반	04572-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	4/3
요일 및 시간 (강의실)	월6~7(M406), 수 6~7(M406)	수강대상	컴퓨터정보공학부 2학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	서효중	D414	02-2164-4873	hjsuh@catholic.ac.kr	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site	http://e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력	논리적 절차 수행, 설계능력			

1.교과목 개요

디지털시스템 이해를 위한 기초이론으로, 부울대수, 조합논리회로, 순차회로 등을 배우고, 이러한 기초이론을 바탕으로 실용 소자들의 원리와 동작 결과를 학습한다.

2. 강의목표

논리회로의 이해를 통하여 디지털시스템을 이해하고 설계할 수 있는 기초지식을 습득하고 컴퓨터시스템의 동작 기본원리를 이해하여 앞으로 연계되는 과목들의 기본이 되도록 한다.

논리가 디지털시스템에 이용되고 연산의 기초가 되는 근본 원리를 이해하며, 복잡한 절차를 디지털시스템으로 구현하기 위한 기반인 순차회로에 대해 이해한다.

3. 강의방법

☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

중간고사: 35%
 기말고사: 35%
 실험 및 과제물: 20% 출석: 10%

최종 uportal 에 등급과 함께 공개되는 중간고사, 기말고사 점수는 원점수에 0.35를 곱한 값이 입력됩니다. (35점 만점 환산으로 입력됨)

실습 점수는 20점 만점으로 비율 환산으로 입력됩니다.

출석은 10점 만점에서 결석 1회당 -1점, 지각 1회당 -0.5점으로 처리됩니다.

총 출석일의 1/4이상을 결석할 경우 F 처리됩니다.

미리 공지합니다.

- 학점 부여 등급 컷, 학점별 인원 수, 석차 등 일체 공개하지 않습니다.

- 모든 질문과 답변은 사이버캠퍼스를 이용하며, 스팸처리되는 경우가 많기에 이메일을 통한 질문 및 답변 불가합니다.

- 학교의 정책 등 사유로 절대평가로 등급을 부여하게 될 경우, 각 등급별 구분점수는 기말고사 및 최종 평가 후 결정합니다.

- 시험 전 등급구분점수 공개하지 않습니다.

- 성적평가에 대한 이의는 오채점에 대한 것 이외에는 문의 받지 않으며, 오채점 이외에 성적 등급 변경 불가능합니다.

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	다변량데이터분석			
	영 문	Multivariate Data Analysis			
과목번호-분반	06912-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수2~3(NP117), 금 3(NP117)	수강대상	3학년	선수과목	확률및통계
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김유중	D416	02-2164-4362	yoojoongkim@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	전문가 실천능력			
	부가능력				

1.교과목 개요

This lecture provides the elementary knowledge of multivariate data analysis in statistical approach. Students can learn the concepts of unsupervised/supervised learning, statistical tests, prediction models, and etc. through this course.
Lecturer will provide an opportunity to practice data analysis examples using prediction models.

2. 강의목표

Understanding the below:
- Unsupervised Learning
- Supervised Learning
- Linear Models
- Subset Selection

3. 강의방법

☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☐ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- Attendance: 10%
- Assignments: 10%
- Midterm: 40%
- Final: 40%

5. 과제물

TBD

6. 실험, 실습계획

7. 관련강의

선형대수학, 인공지능

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	데이터통신			
	영 문	Data Communications			
과목번호-분반	03153-02	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월7~9(B338)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김백현		010-8990-8513	bhkim24@inu.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	분석 및 문제해결 능력			
	부가능력	진로개발			

1.교과목 개요

이 교과목은 컴퓨터 네트워크와 통신 시스템에 대한 기본 개념과 원리를 다루는 과목입니다. 학생들은 데이터의 전송과 통신 프로토콜에 대한 이해를 통해 실제 환경에서 발생하는 문제를 해결하는 데 필요한 기술과 지식을 습득합니다.

주요 내용:

기본 통신 개념: 아날로그와 디지털 통신의 기본 원리, 신호와 노이즈에 대한 이해
데이터 전송: 다양한 데이터 전송 방법 및 전송 매체의 특성, 효율적인 데이터 전송을 위한 기술
통신 프로토콜: OSI 모델과 TCP/IP 프로토콜 스택, 네트워크 계층 간 통신 원리
무선 통신: 무선 통신의 기본 원리와 주요 프로토콜, 최신 무선 통신 기술 동향
보안 및 신뢰성: 통신 데이터의 보안과 신뢰성 확보에 대한 전략 및 기술

2. 강의목표

이론 이해:
데이터통신과 네트워크에 대한 기본 원리 및 이론을 이해한다.
OSI 모델 및 TCP/IP 프로토콜 스택을 통해 다양한 통신 계층의 기능을 파악한다.

프로토콜 이해 및 적용:
주요 통신 프로토콜에 대한 이해를 바탕으로 효과적인 데이터 전송 및 통신을 구현할 수 있다.
네트워크 계층 간 통신의 원리를 이해하고 이를 실제 시나리오에 적용할 수 있다.

무선 통신 이해:
무선 통신의 기본 동작 원리를 이해하고 주요 무선 통신 프로토콜을 활용할 수 있다.
최신 무선 통신 기술 동향을 파악하고 이를 통한 문제 해결 능력을 키운다.

보안 및 신뢰성 강화:
통신 데이터의 보안과 신뢰성을 강화하는 전략과 기술을 이해한다.
보안 측면에서의 취약점을 식별하고 이를 해결하기 위한 방안을 모색한다.

3. 강의방법

☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☒ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	마이크로프로세서			
	영 문	Micro Processors			
과목번호-분반	03159-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월8~9(N411), 수 8(N411)	수강대상	4학년	선수과목	논리회로 및 설계, 컴퓨터구조
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	서호중	D414	02-2164-4873	hjsuh@catholic.ac.kr	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	http://e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력	설계능력, 실제업무			

1.교과목 개요

마이크로프로세서의 동작 원리를 학습하여,

마이크로프로세서와 입출력장치 하드웨어/소프트웨어의 수행 원리를 익힌다.

또한 최신 저장장치와 메모리 및 마이크로프로세서의 여러 기술에 대해 익힌다.

본 과정에 학생들에게 실 상용 제품으로 구현되어 있는 디지털 기기를 이해하며,

실제 상품으로 판매되는 기기의 내부를 조사 및 확인하고, 해당 제품의 데이터시트를 확인하는 과정을 포함하게 되고,

이를 통하여 실제 상용 제품의 메모리 시스템의 개발 및 구현 방법을 학습하게 되며, 결과적으로 취업현장에서 실제 사용하는 디바이스와 시스템 구성에 대한 학습을 완성하게 된다.

2. 강의목표

마이크로프로세서의 명령셋 수행 과정을 이해하고, 프로그램의 수행 단계별로 프로세서 내부에서 일어나는 일을 확인하며

프로세서 외부의 메모리, 스토리지, 입출력장치에 대한 다양한 스탠다드를 이해하여 차후 마이크로프로세서를 이용한 시스템의 동작을 알 수 있도록 한다.

최신 마이크로프로세서의 구조 및 메모리, NAND플래시, NVRAM, SSD 등 기억, 저장장치의 구조와 인터페이스 강의.

입출력장치와 프로세서사이의 통신 및 인터럽트와 DMA에 대한 이해를 포함한다.

강의 핵심은 프로세서 외부의 메모리 관련 device와 데이터 전송방법에 대한 이해이다.

실제 현장에서, 각종 IoT 기기들이 마이크로프로세서와 메모리 및 플래시메모리로 기본 구성되고,

이 소자에 대한 세계적 경쟁력이 삼성전자 및 하이닉스 반도체가 갖추고 있는 바, 이와 연계한 다양한 응용장치가 급증하고 있다.

실례 : 안드로이드 스마트폰 ~ 각종 스마트 스피커, 인터넷 연결 TV 및 감시카메라 등등

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	선형대수학			
	영 문	Linear Algebra			
과목번호-분반	03130-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화5~7(N407)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	오예림			iammmtc@hanmail.net	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	분석 및 문제해결 능력			
	부가능력				

1. 교과목 개요

선형대수학은 벡터와 행렬을 다루는 수학의 한 분야입니다. 공학 분야의 데이터 처리 및 분석에 유용하기 때문에 컴퓨터 그래픽스, 가상현실, 인공지능, 데이터마ining 등 다양한 분야에서 이론적 기반의 역할을 하고 있습니다. 본 강의는 선형대수의 기초적인 이론을 학습할 수 있도록 구성되어 있습니다.

2. 강의목표

다음과 같은 선형대수학에 대한 기본 이론들에 대하여 학습합니다.

- 벡터 공간
- 가우스 소거법
- 열공간, 영공간, 계수, 행렬식
- 고유값, 고유벡터
- 역행렬

3. 강의방법

- ☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☐ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- 중간고사 45
 기말고사 45
 출결 및 태도 10

5. 과제물

6. 실험, 실습계획

7. 관련강의

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	알고리즘설계			
	영 문	Algorithms Design			
과목번호-분반	03170-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화6(B351), 목 5~6(B351)	수강대상	컴퓨터정보공학부 4학년	선수과목	자료구조, 이산수 학, (문제해결기법)
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	박정흠	D415	4366	j.h.park@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	http://ecyber.catholic.ac.kr/		강의소개동영상	https://cms.catholic.ac.kr/em/6017a	
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	문제해결능력, 논리적사고, 수학적 표현의 이해			

1.교과목 개요

알고리즘에 대한 연구는 컴퓨터 공학의 핵심이라고 일컬어지고 있다. 컴퓨터를 이용하여 문제를 해결하고자 할 때, 어떻게 할 것인가에 해당하는 것이 바로 알고리즘의 연구이다.

2. 강의목표

이 강좌에서는 여러 알고리즘에서 자주 사용되는 자료구조를 살펴본 다음, 컴퓨터 공학 분야에서 실제로 많이 등장하는 문제를 중심으로 알고리즘의 설계 기법과 분석 기법을 학습함으로써 새로운 문제가 주어졌을 때 알고리즘을 설계하고 분석할 수 있는 능력을 기른다.

3. 강의방법

☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☐ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

중간고사 40%
 기말고사 40%
 리포트 15%
 출석 5%

5. 과제물

프로그래밍 과제 2회 예정
 알고리즘 설계 및 분석 과제 2회 예정

6. 실험, 실습계획

해당사항 없음.

7. 관련강의

이산수학, 자료구조, 오토마타 등이 있다.

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
 - 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
 - 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
 - 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- * 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	운영체제			
	영 문	Operating Systems			
과목번호-분반	03152-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수1~3(D409)	수강대상	컴퓨터정보공학전공(복수전공/부전공)	선수과목	컴.프로그래밍1-2, 시스템소프트웨어
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	양문자			toggi@kakao.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	http://ecyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	전문가 실천능력			
	부가능력	전문지식 개발능력, 전문지식 습득력, 분석 및 문제해결 능력			

1.교과목 개요

운영체제(Operating Systems)는 컴퓨터 사용자와 컴퓨터 하드웨어간의 인터페이스를 담당하는 프로그램으로 애플리케이션의 실행을 제어하고 사용자가 프로그램을 수행할 수 있도록 환경을 조성해주는 시스템 소프트웨어다. 더불어 사용자가 컴퓨터를 편리하게 사용할 수 있도록 도와주고 하드웨어를 좀더 효율적으로 사용할 수 있도록 처리 능력이 계속 향상되고 발전하고 있다.

본 강좌에서는 운영체제의 구조, 운영체제 설계 및 구현에 관한 기본 개념과 이론, 다양한 시스템 관리 기법 등을 공부한다.

2. 강의목표

운영체제(OS)는 사용자와 시스템 간의 인터페이스를 제공하고 시스템의 자원을 관리한다. OS 관리 기법으로 프로세스 관리, 메모리 관리, 파일시스템 관리, 입출력 장치 관리 기법 등을 공부한다

초기의 일괄처리 시스템으로부터 시분할 시스템, 객체지향 마이크로커널 기반, 인베디드 시스템에 이르기까지 발전을 계속하여 왔다. 운영체제에 관한 대표적인 사례연구로 UNIX/Linux 시스템의 구조와 커널의 주요 기능, OS 시스템구성 요소별 관리 기법 등을 공부한다.

3. 강의방법

☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☐ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

중간고사(30) + 기말고사(30) + 과제,수업참여도(20) + 출석(20) = 100 (%)

5. 과제물

과제 - 수업중 공지

6. 실험, 실습계획

- * 본 강좌는 실험, 실습 교과목이 아니므로 별도의 실습하는 시간은 없다.
- * 과제 수행에 필요한 컴정학부 리눅스실습실(D409) PC와 리눅스서버를 활용할 수 있다.

7. 관련강의

- * 시스템소프트웨어 실습 (OS 수강 전), 자료구조기초(OS 수강 전)
- * 유닉스프로그래밍 설계 (OS 수강 후)
- * 시스템 성능분석 (OS 수강 후)

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	웹서비스컴퓨팅			
	영 문	Web Service Computing			
과목번호-분반	04580-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	금7~9(N212)	수강대상	4학년	선수과목	웹프로그래밍, 컴퓨터 네트워크
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김백현		010-8990-8513	bhkim24@inu.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	지식융합 능력			
	부가능력	진로개발			

1.교과목 개요

웹서비스컴퓨팅은 인터넷기반 분산컴퓨팅에서 이질적인 플랫폼과 언어로 작성된 애플리케이션을 서비스로 통합하기 위한 차세대 핵심 인프라 기술이다.
본 강좌에서는 4차 산업혁명시대를 맞이하여 유비쿼터스, 사물인터넷처럼 새로운 컴퓨팅 환경에 효율적으로 대처하기 위한 이론 및 기술적 트렌드를 학습하고자 한다.
이를 위하여 분산컴퓨팅환경, 클라우드 컴퓨팅, 웹서비스기반 아키텍처, 웹서비스 주요 표준기술(SOAP, WSDL, UDDI..)을 학습하고 적용사례를 통한 최근비즈니스 동향을 학습하도록 한다.

2. 강의목표

- 웹을 통한 서비스 기반 컴퓨팅 기술의 변화인지
- 웹 서비스 컴퓨팅 개요, 기술, 프로토콜
- 서비스 기반 아키텍처
- 병렬 컴퓨팅, 분산 컴퓨팅
- 클라우드 컴퓨팅
- 웹 서비스 동향/기술적 수요 및 전망

3. 강의방법

- ☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☐ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

- 중간고사 : 30%
- 기말고사 : 30%
- 기술정리 및 과제 완성도 : 20%
- 출석 및 참여 : 20%

5. 과제물

- Reading Assignment
- 기술정리
- XML 프로그래밍
- 학기말 프로젝트 중 선택

6. 실험, 실습계획

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	인공지능			
	영 문	Artificial Intelligence			
과목번호-분반	03174-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화4~5(SH214), 목 4(SH214)	수강대상	4학년	선수과목	인공지능프로그래 밍설계
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	노상욱	D421	02-2164-4579	sunoh@catholic.ac.kr	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	https://cis.catholic.ac.kr/sunoh/		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력	분석 및 문제해결 능력, 전문지식 개발능력, IT융합 사고력			

1.교과목 개요

본 과목은 지능형 소프트웨어 패러다임을 소개하며, 인공지능의 기초지식 뿐만아니라 인공지능 분야에서 새롭게 주목받는 개념들을 배운다. 기본 이론의 설명 뿐만 아니라 기본 이론을 응용하여 적용할 수 있는 지능형 시스템 분야를 강의한다. 본 과목의 내용은 에이전트의 정의, 지능형 소프트웨어의 구조, 지능형 문제해결방법, 탐색 기법에 의한 솔루션 찾기, 논리를 활용한 추론, 지식표현, 플래닝에 의한 문제해결, 불확실성의 처리(조건부 확률 이론의 응용), 최대유용도 계산을 통한 자율적인 의사결정 등의 분야를 다룬다.

2. 강의목표

본 과목의 수강을 통하여 학생들이 인공지능 분야의 기초적인 지식을 획득하며, 지능형 소프트웨어 패러다임을 이해하고 활용할 수 있는 능력을 갖추 수 있기를 기대한다.

3. 강의방법

☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☐ 실험/실습
☒ Project Based Learning ☒ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

출석 (5%), 과제물 (10%), 프로젝트(15%), 중간고사 (30%), 기말고사 (40%)

5. 과제물

- 연습문제 풀이
- 세부주제에 대한 응용 소프트웨어 활용

6. 실험, 실습계획

7. 관련강의

- 인공지능 프로그래밍 설계(학부)
- 인공지능론/인공지능특론 (대학원)

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
 - 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
 - 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
 - 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- * 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	인공지능프로그래밍설계			
	영 문	Artificial Intelligence Programming Design			
과목번호-분반	04576-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	4/3
요일 및 시간 (강의실)	수4~5(SH214), 목 1~2(SH214)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	박헌우	D533-3	02-2164-4361	turtle19@naver.com	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site	http://e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	직무수행능력, 분석 및 문제해결 능력, 공학적문제해결			

1.교과목 개요

인공지능의 역사와 발전과정에서 나온 이론 및 언어들을 다룬다.
고전적인 함수형, 논리형 언어로 시작된 인공지능 프로그래밍 방식부터, 현재 쓰이고 있는 심층 신경망까지
인공지능 프로그래밍이 어떤 식으로 발전하여 왔는지 살펴본다.

2. 강의목표

인공지능이란 무엇인지 개념을 파악하며, 지능형 소프트웨어를 개발할 수 있도록 한다.

3. 강의방법

☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☐ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

출석 10%, 중간고사 40%, 기말고사 40%, 과제 10%

5. 과제물

진도에 따라 과제물 부여

6. 실험, 실습계획

프로그래밍 실습은 zoom이나 녹화 영상 강의를 이용하여 진행할 수 있습니다.

7. 관련강의

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
 - 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
 - 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
 - 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- * 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	자료구조			
	영 문	Data Structures			
과목번호-분반	03149-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화2~3(N308), 목 3(N308)	수강대상	컴퓨터정보공학부 3학년	선수과목	자료구조기초, 이 산수학, (문제해결
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	박정흠	D415	4366	j.h.park@catholic.ac.kr	
강의유형	<input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	http://ecyber.catholic.ac.kr/		강의소개동영상	https://cms.catholic.ac.kr/em/6017a	
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	자료와 정보의 수집, 정보 해석 및 활용, 문제해결능력			

1.교과목 개요

자료구조와 알고리즘은 컴퓨터 프로그래밍의 가장 중요한 근간을 이루고 있다. 이를 두고 프로그램은 자료구조와 알고리즘의 복합체라고 일컫는다. 본 강좌에서는 컴퓨터를 이용하여 문제를 해결한다는 넓은 의미에서 접근하고자 한다.

2. 강의목표

자주 사용되고 있는 자료 구조인 리스트, 트리, 그래프 등을 공부하고 이들 자료구조에서 제공하는 연산을 시간 복잡도 측면에서 비교 평가한다.

3. 강의방법

☒ 강의식 ☐ 토의/토론식 ☐ 강의/토론식 ☐ 실험/실습
☐ Project Based Learning ☐ Problem Based Learning ☐ 기타방법

4. 평가방법

중간고사 40%
 기말고사 40%
 리포트 15%
 출석 5%

5. 과제물

- 프로그래밍 과제 2회 정도
- 자료구조 분석 과제 2회 정도

6. 실험, 실습계획

해당사항 없음

7. 관련강의

이산수학, 알고리즘

8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- * 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)