

모바일컴퓨팅

복습

교과목 및 담당교수

교과목명

모바일컴퓨팅(모컴)

교과목번호

HEH01302

강좌번호

5987

학점/시간

3/3

대상학년

3학년

개설학과

융합소프트웨어학부 데이터사이언스전공

강의시간

수 17:50~20:15 (S1558)

상담시간

카카오톡, LMS를 통하여 상담을 진행함.

실험실

담당교수

김선곤

연구실(전화)

E-Mail

sungon-k@nate.com

집중수업

해당없음

교과목개요

교육영역

전공

수업방식

강의

기타(실습/실기)

교과목 개요

1. 수업 설명 : 본 교과목은 현재 실무 현장에서 많이 사용하는 안드로이드스튜디오 활용하여 모바일 컴퓨팅과 프로그래밍 능력을 얻을 수 있도록 하는 수업이다. 수강생은 모바일 프로그래밍에서 필요한 언어와 이와 관련된 기술들을 학습하며 개발능력을 함양한다.
2. 수업 방식 : 강의와 실습을 통해서 수업이 진행된다. 실습문제나 과제는 실무에서 사용하는 Document와 Code를 활용할 수 있도록 한다. 이를 통해서 모바일 프로그래밍 실기능력을 갖춘 인재 양성 교육을 지향한다.
3. 수업 자료 : 교재는 모바일 프로그래밍 기본서이고 참고도서는 노동부에서 출간한 NCS모듈교재인 [응용SW 기초 기술 활용]을 채택했다. 보조교재는 학생 전원에게 무료 배포될 것이며 수업과 관련된 영상콘텐츠를 수업전후로 공유하여 학생들의 동기유발과 학습 성과를 달성할 수 있도록 한다.

선수과목 및 지식

없음

교과목 교육목표

1. 학생들이 모바일 컴퓨팅과 프로그래밍의 기본 원리와 개념을 이해하고, 이를 통해서 실무 모바일 프로그래밍 프로젝트에 참여할 수 있는 능력을 함양한다.
2. 안드로이드 스튜디오 활용하여 필수적이면서도 다양한 기능들을 구현하는 모바일 프로그래밍을 수행할 수 있는 능력을 함양한다.
3. 모바일프로그래밍 언어를 이해하고 이를 활용할 수 있는 능력을 함양한다.
4. 모바일 프로그래밍에 필요한 다양한 개념들을 학습하며 고급 기능들을 다룰 수 있는 능력을 함양한다

교과목 교육목표 성취도 평가방법

1. 교육내용 : 모바일 컴퓨팅과 프로그래밍을 활용하기 위한 언어와 통합개발환경을 학습한다. 그리고 모바일 컴퓨팅과 프로그래밍을 위한 다양한 개념들을 학습하고 이와 관련된 다양한 기술을 배운다. 마지막으로는 고급 프로그래밍을 구현할 수 있도록 해주는 기술들을 교육받는다.
2. 평가도구 : 출석, 과제, 중간고사, 기말고사
3. 평가방법 : 100점 만점을 기준으로 실기 및 필답 고사를 통한 상대 평가
4. 성취목표 : 80점(100점 만점) 이상을 취득한 학생의 비율이 전체 수강생의 70% 이상
5. 평가기준 : 중간고사 30%, 기말고사 30%, 실습과제 20%, 출석 20%

신 교육기법 활용

플립드러닝 (Flipped Learning)



PBL (Problem Based Learning)



블렌디드러닝 (Blended Learning)



디자인씽킹

□

서비스러닝

□

캡스톤디자인

□

에듀테크활용교육

✓

IC-PBL (Industry-Coupled Project-Based Learning)

□

성적평가방법

과제물/보고서

20 %

출석

20 %

수시시험/중간고사 (Quiz 포함)

30 %

학기말고사

30 %

발표

0 %

기타

0 %

교재 및 참고도서

주교재

도서명

코틀린을 활용한 안드로이드 프로그래밍

저자명

우재남, 유혜림 (지은이)

출판사명

한빛아카데미(교재)

ISBN

9791156644965

출판년도

2020

부교재

도서명

NCS모듈교재 응용SW 기초 기술 활용(LM200102023219v4)

저자명

김승환외 5명

출판사명

교육부

ISBN

979-11-339-9445-8

출판년도

2021

참고도서

도서명

저자명

출판사명

ISBN

출판년도

전공능력(교양핵심역량) 및 명지핵심역량의 교과목과의 연계성

순번	전공능력명	역량비율	명지핵심역량
2	[융합역량(데이터사이언스전공)] 데이터사이언스 전공과 타 전공 분야를 융합하여 분석할 수 있는 능력	10 %	융합, 실용, 창의, 자기 주도, 어우름, 배려

순번	전공능력명	역량비율	명지핵심역량
3	[창의설계(데이터사이언스전공)] 데이터 엔지니어로서 창의적으로 문제를 설계하고 구현할 수 있는 능력	50 %	융합, 실용, 창의, 자기주도, 어우름, 배려
4	[데이터기술활용(데이터사이언스전공)] 데이터 엔지니어로서 스스로 계획하고, 실행하며, 판단할 수 있는 능력/ 문제해결을 위해 다양한 데이터 관련 소프트웨어를 활용할 수 있는 능력	40 %	융합, 실용, 창의, 자기주도, 어우름, 배려

전공능력(교양핵심역량)별 평가지표

순번	전공능력명	역량비율	전공능력평가지표
2	융합역량(데이터사이언스전공)	10 %	2-1. 학생은 데이터사이언스 전공 이론과 지식에 대해 이해하고 있다. 2-2. 학생은 데이터사이언스 전공 이론과 지식을 인문적 소양과 융합 할 수 있다. 2-3. 학생은 데이터사이언스 전공 이론과 지식 및 인문적 소양을 컴퓨터 데이터 관련 프로젝트에 활용할 수 있다.
3	창의설계(데이터사이언스전공)	50 %	3-1. 학생은 자신의 소프트웨어 모델링 도구에 대해 이해하고 있다. 3-2. 학생은 자신의 소프트웨어 모델링 도구들을 사용하여 컴퓨터공학 문제를 분석 및 설계를 할 수 있다. 3-3. 학생은 설계된 컴퓨터 시스템을 구현, 테스트할 수 있다.
4	데이터기술활용(데이터사이언스전공)	40 %	4-1. 학생은 외국어로 된 컴퓨터 분야의 신기술 관련 서류 및 표준안 등을 이해할 수 있다. 4-2. 학생은 논리적 모델링을 통해 주어진 문제를 해결할 수 있다. 4-3. 학생은 프로젝트를 관리하고 운영 중 발생하는 문제를 해결할 수 있다.

주별 진도 계획

1주차	주제 및 수업핵심내용 : 오리엔테이션 및 모바일 프로그래밍 개요 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
2주차	주제 및 수업핵심내용 : 안드로이드 애플리케이션 개요 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
3주차	주제 및 수업핵심내용 : Kotlin 문법 기본 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
4주차	주제 및 수업핵심내용 : 기본 위젯 익히기 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
5주차	주제 및 수업핵심내용 : 레이아웃 익히기 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
6주차	주제 및 수업핵심내용 : 고급 위젯 다루기 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
7주차	주제 및 수업핵심내용 : 메뉴와 대화상자 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
8주차	주제 및 수업핵심내용 : 중간고사 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
9주차	주제 및 수업핵심내용 : 파일 처리 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
10주차	주제 및 수업핵심내용 : 그래픽과 이미지 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
11주차	주제 및 수업핵심내용 : 액티비티와 인텐트 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
12주차	주제 및 수업핵심내용 : 어댑터뷰 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
13주차	주제 및 수업핵심내용 : 데이터 저장과 관리 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
14주차	주제 및 수업핵심내용 : 멀티미디어와 구글 지도 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료
15주차	주제 및 수업핵심내용 : 기말고사 학습자료 및 과제 : 교재 및 PPT자료

보강(필요시) : 보강이 필요시에는 학교 LMS를 활용한 온라인 녹화 보강을 진행

<강의평>

아직 강의평이 없습니다.