

2025학년도 1학기 수업계획서

| | | | |
|---------|-------------------|--------|-------------------------|
| 교과목명 | 웹프로그래밍(ECE9063-1) | | |
| 과목구분 | 공학인증 | 학점(시수) | 3.0 |
| 담당학과(부) | 컴퓨터정보통신공학과 | 담당교수 | 김명진 |
| 수강학년 | 3 | 연락처 | 062-530-1814 |
| 강의실 | 공 7-219 | E-mail | myeongjin@chonnam.ac.kr |
| 강의시간 | 화4목4 | 면담시간 | 약속 후 수시 |
| 선수과목 | 프로그래밍 기초 | | |

| | | | | | | | | | | |
|----------------|---------------|----|------------|-------|----|----------|----|----------|----|-----|
| 대학 인재상 | 담당하고 자유로운 전남대 | | | | | | | | | |
| 대학 핵심 역량 | 구분 | 창의 | | | 감성 | | | 공동체 | | |
| | | 융합 | 문제발견 해결 | 컴퓨팅사고 | 인문 | 문화 예술 | 놀이 | 자기 설계 | 시민 | 글로벌 |
| | 1역량 | | | ○ | | | | | | |
| | 2역량 | | ○ | | | | | | | |
| | 3역량 | | | | | | | | | |
| 전공 능력 | 코드/알고리즘 개발 능력 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

역량 증진을 위한 수업 목표 - 수업 방법 - 학생 평가

| | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|---------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 수업 목표 (CLO) | 수업 설정 역량 | | | 수업 목표 | | | | | | | | | |
| | 컴퓨팅사고 | | | 웹 프로그래밍의 원리를 이해하여 다양한 응용 프로그램을 직접 개발해본다. | | | | | | | | | |
| | 문제발견 | | | 웹 프로그래밍시 발생하는 다양한 오류들을 디버깅 하는 능력을 키운다. | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | 코드/알고리즘 개발 능력 | | | 웹 프로그래밍의 대표언어인 HTML5, 자바스크립트 등의 활용법을 배운다. | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| 교과목 역량 | 연 관 성 | PO CLO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 합계 |
| | | 0 | | | | | | | | | | | |
| | PO달성도 | | | | | | | | | | | | |
| | CLO평가도구 | | | | | | | | | | | | |
| | 추가사항 | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|----------------------|--|-----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------|
| 수업 방법 | 강의 | 발표 | 토의·토론 | 문제중심학습 | 팀기반학습 | 플립러닝 | 실험·실습 | 기타 |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | <수업방법 세부 기술> 이론 학습과 실습을 병행 | | | | | | | |
| 학생 평가 | 중간고사 | 기말고사 | 개별과제 | 팀과제 | 수업참여도 | 출석 | 기타 | 합계(%) |
| | 40 | 40 | 10 | | 3 | 7 | | 100 |
| | <수업평가 세부 기술> - 1/3 결석시 F, 중간/기말 시험 점수 합계가 20 미만일 경우 F - 수업 참여도에 따라 참여도 점수를 부여하며, 개인 면담 신청시 참여도 만점 부여 | | | | | | | |
| 장애 학생 학습 지원 | - 시각장애학생: 강의 파일 제공, 대필 도우미 허락, 강의 녹음 허락 등 - 청각장애학생: 강의 파일 제공, 대필 도우미 허락, 원격강의 지원 허락(수화, 속기) 등 - 지체, 뇌병변장애학생: 강의 파일 제공, 대필 도우미 허락, 강의 녹음 허락 등 - 기타 필요하다고 인정되는 사항 ※ 장애학생의 경우 수업관리 지침 제28조에 의거하여 평가방식을 조정할 수 있음 | | | | | | | |
| 교재 및 참고자료 | | | | | | | | |
| 구분 | 저자 | 도서명 | | | | 출판사 | 출판연도 | |
| 주교재 | 황기태 | HTML5+CSS3+Javascript 웹 프로그래밍 | | | | 생능출판 | 2022 | |
| 부교재 | 윤인성 | IT CookBook, HTML5 웹 프로그래밍 입문(3판) | | | | 한빛아카데미 | 2019 | |
| 참고자료 | | | | | | | | |
| 기타자료 | | | | | | | | |
| 주별 수업계획서 | | | | | | | | |
| 주 | 수업내용 | | | 수업방법 | 평가방법 | 자료·과제 기타 | | |
| 1 | 강의소개 | | | 강의, 실습 | | | | |
| 2 | HTML5 기본 문서 만들기 | | | 강의, 실습 | | | | |
| 3 | HTML5 문서 구조화와 웹 폼 | | | 강의, 실습 | | | | |
| 4 | CSS3 기초 | | | 강의, 실습 | | | | |
| 5 | CSS3 고급 활용 | | | 강의, 실습 | | | | |
| 6 | 자바스크립트 언어 | | | 강의, 실습 | | | | |
| 7 | 자바스크립트 코어 객체와 배열 | | | 강의, 실습 | | | | |
| 8 | 중간고사 | | | 강의, 실습 | | | | |
| 9 | HTML DOM과 Document | | | 강의, 실습 | | | | |

| | | | | |
|----|------------------------------|--------|--|--|
| 10 | 이벤트 기초 및 활용 | 강의, 실습 | | |
| 11 | 윈도우와 브라우저 관련 객체 | 강의, 실습 | | |
| 12 | HTML5 캔버스 그래픽 | 강의, 실습 | | |
| 13 | HTTP와 쿠키, 웹 스토리지 | 강의, 실습 | | |
| 14 | 오디오 비디오 제어 및 위치 정보 서비스, 웹 워커 | 강의, 실습 | | |
| 15 | 기말고사 | 강의, 실습 | | |

* 수업일정은 수업 진행상황에 따라 변동될 수 있습니다.

기타 참고 사항

| |
|--|
| |
|--|

전년도 평가 결과 반영

| | |
|-----------------------------------|--|
| <div>학생 수업평가</div> | |
| <div>교수 수업개선서 (CQI)</div> | |

참고1. 전남대 핵심역량 정의

| 영역별 인재상 | 핵심 역량 | 세부역량 | 정의 |
|------------|-----------|----------|--|
| 창의적인 사람 | 창의 역량 | 융합역량 | 다양한 분야의 전문적 지식과 기술을 융합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 역량 |
| | | 문제발견해결역량 | 새로운 시각으로 문제를 발견하고 유용한 해결책을 제시할 수 있는 역량 |
| | | 컴퓨팅사고역량 | 복잡하고 다양한 유형의 정보를 체계적으로 구조화하고 도식화하여 사고할 수 있는 역량 |
| 감성적인 사람 | 감성 역량 | 인문역량 | 풍부한 감수성과 비판적 사고를 바탕으로 상호소통하며 인간을 이해하고 공감하는 역량 |
| | | 문화예술역량 | 문화예술에 대한 관심과 이해를 바탕으로 새로운 가치를 발견하고 향유할 수 있는 역량 |
| | | 놀이역량 | 감성을 자유롭게 표현하고 즐길 수 있는 역량 |
| 함께하는 사람 | 공동체 역량 | 자기설계역량 | 자신의 삶을 주체적으로 계획하고 행복한 삶을 추구할 수 있는 역량 |
| | | 시민역량 | 공동체의 일원으로 사회문제에 관심을 갖고 참여하여 공공선을 실천할 수 있는 역량 |
| | | 글로벌역량 | 다양성을 존중하며 글로벌 현상을 이해하고 대응할 수 있는 역량 |

참고2. 수업 방법

| 구분 | 정의 |
|--------|--|
| 강의 | 학문이나 기술의 일정한 내용을 체계적으로 설명하게 가르치는 교수 방법이다. 주로 해설 위주로 가르친다. |
| 발표 | 학습 내용을 학생에게 발표하게 하는 학습 지도법이다. |
| 토의·토론 | 특정 주제에 대하여 교수와 학생 또는 학생들 간 의견을 교환하는 수업 방법이다. |
| 문제중심학습 | 문제중심학습(Problem Based Learning)은 학습자가 실제적 문제를 이해하고 해결할 수 있도록 하는 교수학습 방법이다. |
| 팀기반학습 | 팀기반학습(Team Based Learning)은 학습자들이 공동의 학습목표를 달성하기 위해 효율적인 의사소통과 상호 작용을 통해 팀 체계에 바탕을 둔 교수 학습 방법이다. |
| 플립러닝 | 플립러닝(Flipped Learning)은 학습자가 미리 학습 내용을 공부하고 수업시간에 학습자 중심 활동이 이루어지는 수업 방법이다. |
| 실험·실습 | 실험·실습은 주로 자연과학 계열에서 많이 이용하며, 실험기기를 다루는 능력, 실험 순서 이해, 실험 수행 과정에 초점을 맞춰 평가한다. |
| 프로젝트학습 | 프로젝트학습(Project Based Learning)은 특정 주제에 대해 심층적으로 연구하는 학습활동이다. |
| 디자인 씽킹 | 디자인 사고는 인간중심으로 잠재적 니즈를 관찰, 공감, 체험을 통해 발견하고 해결하는 창의적인 문제해결 방법이다. 실제 프로젝트 수업에서 활용 가능하며, ‘공감→문제정의→아이디어도출→프로토타입→검토’의 5단계 프로세스로 진행된다. |
| 협동학습 | 협동학습(jigsaw)은 긍정적 상호의존 관계를 중시하고 개개인의 책임을 강조하며 의사소통 능력을 함양할 수 있는 수업 방법이다. |

참고3. 공학인증 학습성과

| No. | 프로그램 학습성과 (PO) |
|-----|--|
| 1 | 수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 공학문제 해결에 응용할 수 있는 능력 |
| 2 | 데이터를 분석하고 주어진 사실이나 가설을 실험을 통하여 확인할 수 있는 능력 |

| | |
|----|--|
| 3 | 공학문제를 정의하고 공식화할 수 있는 능력 |
| 4 | 공학문제를 해결하기 위해 최신 정보, 연구 결과, 적절한 도구를 활용할 수 있는 능력 |
| 5 | 현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력 |
| 6 | 공학문제를 해결하는 프로젝트 팀의 구성원으로서 팀 성과에 기여할 수 있는 능력 |
| 7 | 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력 |
| 8 | 공학적 해결방안이 보건, 안전, 경제, 환경, 지속가능성 등에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력 |
| 9 | 공학인으로서의 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력 |
| 10 | 기술환경 변화에 따른 자기계발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할 수 있는 능력 |

참고4. 전남대학교 핵심역량과 공학인증 학습성과 매칭표

| 전남대학교 핵심역량 | | 프로그램 학습성과 (PO) | | | | | | | | | |
|------------|--------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 창의 | 융합 | ○ | | | | | | | | | |
| | 문제발견해결 | | ○ | | ○ | | | | | | |
| | 컴퓨팅사고 | | | ○ | | ○ | | | | | |
| 감성 | 인문 | | | | | | | | | | |
| | 문화예술 | | | | | | | | | | |
| | 놀이 | | | | | | | | | | |
| 공동체 | 자기설계 | | | | | | | | | | ○ |
| | 시민 | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | 글로벌 | | | | | | | | | | |