

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보

연도 및 학기	2018학년도 1학기	교과목코드	EA0001	분반	2
교과목명	이산수학	교과목명(영문)	Discrete Mathematics		
이수구분	1전선	학점	3	팀티칭여부	N
강의시간	화3,4,수4(G207)	수강대상학년(학과)	2(컴퓨터과학과)		

과목개요

*주강의언어	KR		
*교과목개요	컴퓨터 과학을 공부하는데 필요한 수학적 기반을 전반적으로 제공해 주는 기초과목으로, 논리, 집합, 알고리즘, 확률, 함수, 그래프, 격자 및 대수 등의 기본적인 개념에 대하여 정의, 정리 및 관련 특성을 다룬다.		
*교과목 목표	1. 컴퓨터과학의 근간을 이루는 수학적 기반을 이해할 수 있는 능력을 기른다. 2. 논리, 집합, 알고리즘, 확률, 함수, 그래프, 격자 및 대수 등의 기본적인 개념에 대하여 정의, 정리 및 관련 특성을 이해한다. 3. 이산수학을 이해하여 관련 문제를 수학적으로 사고할 수 있는 능력을 기른다.		
*(CQI보고서)수업개선계획			
*주교재	Discrete Mathematics with applications by Susanna S.Epp		
부교재	Introduction to Discrete Mathematics by Robert J.McEliece, Robert B. Ash		
참고자료			
선수과목명	C 언어 확률통계 미적분학	선수과목 필수여부	Y
장애학생 수업 안내	개인별 수업참여가 힘든 경우 장애학생지원센터에 요청하여 지정 좌석에서 도우미 학생과 함께 수업을 들을 수 있습니다.		
교강사전달사항			
기타연락처		상담요일 및 시간	화 7,8
강의 소개 동영상			

교강사정보

교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
김윤호	컴퓨터과학과	0222875312	G515	yhkim@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"/> E-learning <input type="checkbox"/> S-learning <input type="checkbox"/> 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 <input type="checkbox"/> 학부(과) 공통
과목유형(기타)	

성적평가

평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
*중간고사	40	*발표	0	상대평가I
*기말고사	40	*참여도	0	
*과제물	10	*퀴즈	0	
*출석	10	*프로젝트	0	
*기타평가			0	

상명인이 갖추어야 할 5대 핵심역량별 비율 체계

핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 반영비율(%)
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량	30
② 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량	10
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	20

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

기타정보	
Career Development Roadmap(전문직군명)	*

주차별 수업계획		
주차	항목	내용
1	*학습목표	Introduction 이산수학 개요 필요성
	*주요학습내용 및 방법	이산수학의 개요 이해 / 필요성 이해 / 컴퓨터과학에서의 중요성 이해
2	*학습목표	Boolean Logic
	*주요학습내용 및 방법	Boolean Logic이해 / 개념이해 및 관련 문제 풀이
3	*학습목표	valid argument
	*주요학습내용 및 방법	valid argument /개념이해 및 관련 문제 풀이
4	*학습목표	logic gate
	*주요학습내용 및 방법	logic gate /개념이해 및 관련 문제 풀이
5	*학습목표	predicates quantifiers
	*주요학습내용 및 방법	predicates quantifiers /개념이해 및 관련 문제 풀이
6	*학습목표	sequence and summation
	*주요학습내용 및 방법	sequence and summation /개념이해 및 관련 문제 풀이
7	*학습목표	set
	*주요학습내용 및 방법	set /개념이해 및 관련 문제 풀이
8	*학습목표	중간고사
	*주요학습내용 및 방법	중간고사 시험
9	*학습목표	mathematical induction
	*주요학습내용 및 방법	mathematical induction/개념이해 및 관련 문제 풀이
10	*학습목표	basis of counting
	*주요학습내용 및 방법	basis of counting /개념이해 및 관련 문제 풀이
11	*학습목표	permutation and combination
	*주요학습내용 및 방법	permutation and combination/개념이해 및 관련 문제 풀이
12	*학습목표	function and relation
	*주요학습내용 및 방법	function and relation/개념이해 및 관련 문제 풀이
13	*학습목표	relation(relation representation, closure, equivalence relation)
	*주요학습내용 및 방법	(relation representation, closure, equivalence relation/개념이해 및 관련 문제 풀이
14	*학습목표	graph
	*주요학습내용 및 방법	graph /개념이해 및 관련 문제 풀이
15	*학습목표	기말고사
	*주요학습내용 및 방법	기말고사