

# 강의(실험 · 실습)계획서

2019학년도 1학기

강릉원주대학교

## 1. 핵심역량

• 6대 핵심역량과의 관련성

창의융합	도전정신	의사소통	배려협력	자기관리	전문역량
40 %	10 %	0 %	0 %	0 %	50 %

• 핵심역량 교육을 위한 영역 분류

인성과가치관	사고능력개발	상상력개발	비판적사고	학문의기초	주제탐구	공유(융합)형	지역의이해
0 %	30 %	30 %	0 %	0 %	30 %	10 %	0 %

## 2. 교과목 개요

교과목명	웹프로그래밍			강좌번호	503.252(01)		학점/시수	2-2-0	
강의요일	화4,5,6,7 수 10, 11, 12, 13			수강대상	컴퓨터2		면담 가능시간		
담당교수	소속	과학기술대학 컴퓨터공학과			연구실	건물명/호실		과학기술대학2호관206	
	성명	김상경				e-mail		skkim98@gwnu.ac.kr	
전화	760-8669	이수구분	전공선택	입력일자	2019-02-11	영역			

## 3. 교육목표

첫째, HTML5 문서 구조의 이해와 문서 작성 기술을 습득한다  
 둘째, CSS3 스타일 시트를 활용한 웹페이지 구성할 수 있다  
 셋째, 자바스크립트 언어의 문법을 이해할 수 있다  
 넷째, 자바스크립트의 다양한 객체들을 활용할 수 있다  
 다섯째, HTML5, CSS3, 자바스크립트를 이용한 웹페이지를 제작할 수 있다

## 4. 교과목 내용

웹프로그래밍은 웹의 정보를 잘 활용하고 자신이 원하는 정보를 잘 만들어 내기 위해 효과적이고 효율적인 웹페이지를 작성하는 과정이다. 웹페이지를 작성하기 위한 기본적인 언어로서 가장 광범위하게 사용되고 있는 것이 HTML, CSS3, 자바스크립트이다. 본 교과목에서는 HTML 태그를 이용하여 웹페이지를 만들고 CSS3로 모양을 꾸미며 자바스크립트로 사용자 인터페이스나 응용 프로그램을 작성하는 과정을 다룬다. 웹 프로그래밍을 위한 논리적인 개념과 기술을 체계적으로 용이하게 익힐 수 있도록 예제와 실습 중심으로 수업을 운영한다.

## 5. 선수과목 및 선수학습내용

선수과목	없음
선수학습내용	해당 없음

## 6. 수업운영

강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	개별/팀별발표	첨삭지도	기타
45 %	0 %	45 %	0 %	10 %	0 %	0 %

### 수업운영방식 (수업방식의 구체적 설명)

매주 수업은 교수에 의한 강의 2시간과 실습 2시간으로 운영된다. 실습시간에는 교재의 연습문제 및 별도의 실습과제의 수행을 통해 배운 내용을 익힐 수 있도록 한다.

## 7. 성적평가 방법 및 배점비율

중간고사	기말고사	발표	프로젝트	과제물	출석	기타
35 %	35 %	0 %	0 %	20 %	10 %	0 %

## 8. 학습 및 평가활동

지필평가 - 중간(35%), 기말(35%)

실습과제평가 - 20%

출석 - 10%(결석 시 1점 감점하며 4번 이상 무단결석 시 출석 점수 0점)

## 9. 교과목과 연계된 비교과 활동

없음

## 10. 교재 및 참고문헌

교재

황기태저, HTML5+CSS+JavaScript 웹프로그래밍(개정), 생능출판사, 2018. (주 - 2017년도 버전도 사용 가능함)

참고문헌

브루스 로슨, 레미 샵 저/정유한 역, HTML5 첫걸음, 에이콘, 2010

## 11. 참고사항

강의계획의 일부는 사정에 의해 변경될 수 있음

## 12. 장애학생 지원사항

■다음내용에대한요청시상담(담당교수, 장애학생지원센터)을통해지원받을수있습니다.

-강의관련

(시각장애)지정좌석제(자리선택)지원, 대필도우미지원

(청각장애)지정좌석제(자리선택)지원, 대필도우미지원

(지체장애)휠체어접근이유리한강의실제공, 대필도우미지원, 지정좌석제(자리선택)지원

(건강장애)질병등으로인한결석에대한출석인정

-과제관련

(시각, 청각, 지체, 건강장애)과제제출일연장, 대안적과제제시

-평가관련

(시각장애)시험시간연장및별도의시험장소제공, 대필도우미지원

## 12. 장애학생 지원사항

(청각장애)듣기시험, 구술시험시대체시험제공  
(지체장애)시험시간연장및별도의시험장소제공, 대필도우미지원

※실제지원내용은강의특성에따라달라질수있습니다.

## 13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
1주차	학습목표	교과목소개 웹프로그래밍과 HTML5 개요
	주요학습내용	- 웹과 HTML5의 중요성 - HTML5 웹페이지 작성의 기본
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제
2주차	학습목표	HTML5 기본 문서 만들기
	주요학습내용	- HTML5 태그로 웹페이지 만들기
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제
3주차	학습목표	HTML5 문서 구조화와 웹 폼
	주요학습내용	- HTML5 웹페이지 구조화 기법 - HTML5 폼 문서 만들기
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제
4주차	학습목표	CSS3로 웹페이지 꾸미기
	주요학습내용	- CSS3 스타일 시트 작성 - 웹 페이지 꾸미기
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제

### 13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
5주차	학습목표	CSS3 고급 활용
	주요학습내용	- CSS3의 배치와 관련된 스타일 만들기 - 리스트와 폼 꾸미기 응용 - CSS3로 애니메이션 만들기
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제
6주차	학습목표	자바스크립트 언어 이해하기
	주요학습내용	- 자바스크립트 개요 - 변수, 조건문, 반복문, 함수 만들기 등
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제
7주차	학습목표	자바스크립트 코어 객체와 배열
	주요학습내용	- 자바스크립트 객체의 종류 - 기본적인 코어 객체들의 소개 및 활용 - 사용자 객체 만들기
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제
8주차	학습목표	- 중간평가 - HTML DOM 소개
	주요학습내용	- 중간시험 - HTML 웹페이지의 DOM 모델 소개
	수업방법	강의, 실습 및 평가
	수업자료	교재, 강의안 및 시험문제
	과제	연습문제 및 실습과제
9주차	학습목표	HTML DOM과 Document
	주요학습내용	- HTML Document 객체 다루기 - DOM을 이용한 HTML 페이지 동적 제어 기법
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제

### 13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
10주차	학습목표	이벤트 기초 및 활용
	주요학습내용	- 이벤트 개념 소개 - 이벤트 처리 자바스크립트 코드 작성 - 이벤트 응용 코드 만들기
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제
11주차	학습목표	윈도우와 브라우저 관련 객체
	주요학습내용	- BOM 객체 소개 - window 객체 활용 - location, screen 객체 등의 활용
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제
12주차	학습목표	HTML5 캔버스 그래픽
	주요학습내용	- 캔버스 API를 이용한 그래픽 기초 - 캔버스 그래픽 활용
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제
13주차	학습목표	HTTP와 쿠키, 웹 스토리지
	주요학습내용	- HTTP 프로토콜 개요 - HTTP 쿠키 개요 - 웹 스토리지 활용
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제
14주차	학습목표	오디오/비디오 제어, 위치정보 서비스 이용
	주요학습내용	- 오디오/비디오 API 활용 - 위치정보 서비스 API 활용
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	연습문제 및 실습과제

### 13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
15주차	학습목표	정리및기말평가
	주요학습내용	- 중강및기말시험
	수업방법	평가
	수업자료	시험문제
	과제	없음

#### 14. 학습성과 달성을 위한 교과목의 기여도

1. 수학, 기초과학, 인문 소양 및 컴퓨터·정보(공)학 지식을 컴퓨팅 분야의 문제 해결에 응용할 수 있는 능력	
2. 이론이나 알고리즘을 수식 또는 프로그래밍 등을 통해 검증할 수 있는 능력	
3. 컴퓨팅 분야의 문제를 정의하고 모델링할 수 있는 능력	
4. 컴퓨팅 분야의 문제를 해결하기 위해 최신 정보, 연구 결과, 프로그래밍 언어를 포함한 적절한 도구 등을 활용할 수 있는 능력	
5. 사용자 요구사항과 현실적 제한조건을 고려하여 하드웨어 또는 소프트웨어 시스템을 설계할 수 있는 능력	
6. 컴퓨팅 분야의 문제를 해결하는 과정에서 팀 구성원으로서 팀 성과에 기여할 수 있는 능력	
7. 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력	
8. 컴퓨팅 분야의 해결방안이 안전, 경제, 사회, 환경 등에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력	
9. 컴퓨터정보(공)학인으로서의 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력	
10. 기술환경 변화에 따른 자기계발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할 수 있는 능력	