강의계획서

I . 기본정보

개설학년도	2020	개설학기	1학기	과목번호	0235	학수코드	GS1137
과목명	컴퓨팅적 사고와 문제해결				이수구분	<u>11</u> .	필
개설전공	인문자연학부				대상학년	-	1
학점	3 시수 4 강좌유형 일반강좌						
강의일시	목)14:00~16:00 / 목)16:00~18:00			강의실	괴	-학관418 / 전산4	실I

II. 교원 정보

성 명	안준선	이메일	jsahn@kau.ac.kr
전화번호	02-300-0144	연구실	전자관 219
상담시간	화11:00-12:00 / 수11:00-12:00		
LMS 사용	(√) 사용 () ㅁ]사용 () 별도사이트
TMO VIS	※ 별도 사이트 주소:		

III. 과목 정보

	I							
과목개요	제4차 업혁명시대의 도래에 따라, 컴퓨터와 소프트웨어를 활용하여 제품과 서비스의 경쟁력을 높이려는 시도가 전 분야에 도입,확산되고 있다. 이러한 산업·사회 전반의 변화에 부응하는 인재를 양성하기 위하여 다양한 전공 학생들이 컴퓨터와 소프트웨어 기술을 각자의 전공분야에 활용할 수 있는 능력을 제고할 필요 성이 높아졌다. "컴퓨팅적 사고와 문제해결" 강의는 다양한 전공의 학생들이 분야의 계산도구로서 컴퓨터를 활용하고 소 프트웨어가 자신의 영역에서 어떤 가치를 가질지를 체험할 수 있게 함으로써, 주어진 전공 주제의 문제를 소프트웨어적으로 해결하기 위한 논리적·절차적·창의적 역량을 습득하도록 한다. 본 강좌는 프로그래밍의 개념 및 활용능력을 습득하기 위하여 파이썬 프로그래밍 언어를 사용하며, 매주 이론과 실습을 병행하여 수업을 진행한다.							
학습목표		- 전공 주제에 필요한 컴퓨터 활용 능력 습득 - 프로그래밍을 활용한 문제 해결 능력 함양						
선수과목	없음							
수업방법	매주 이론수업 2시간 + 실습수업 2시간으로 진행							
rd 기·비·비	중간고사	기말고사	수시평가	과제	출석	참여도	기타	계
평가방법	40	40	0	15	5	0	0	100
참고사항	10% 내외로 평가기준은 조절될 수 있음							

III. 과목 정보

	글로벌소통역량	전문탐구역량	통섭융합역량	창의도전역량	윤리인성역
	0	40	30	30	0
	해당 과목은 각자의 전 력과 도전역량을 높일		컴퓨터와 SW 기술을 습	등함으로써, 전문탐구역	역량, 융합역량, 창의

IV. 강의평가 정보

직전학기 강의평가 점수	97.5 / - / -	유사강의군 평균	94.4 / - / -
이번 학기 강의개선 방향	숙제에 대한 부정행위 처벌 강화		

※ 유사강의군 평균: 수강학생수, 대상학년, 이수구분이 유사한 강좌들의 강의평가 점수 평균

VI. 교재 및 참고도서

교재	두근두근 파이썬, 천인국, 생능출판사, 2017.
참고도서	

VII. 주차별 강의계획

※ 종합설계 과목의 경우 주차별 강의계획은 생략될 수 있습니다.

	학습목표	컴퓨터 시스템 및 프로그래밍언어 개념 이해, 파이썬 실행해보기
1주차	학습내용	CHAPTER 1 파이썬을 소개합니다.
174	수업방법	
	과제	실습 리포트

VII. 주차별 강의계획

※ 종합설계 과목의 경우 주차별 강의계획은 생략될 수 있습니다.

	학습목표	변수의 개념 습득
2주차	학습내용	CHAPTER 2 변수를 소개합니다
2 + ^	수업방법	
	과제	실습 리포트
	학습목표	값과 연산자의 주요 개념 습득
3주차	학습내용	CHAPTER 3 계산해볼까요?
0171	수업방법	
	과제	실습 리포트
	학습목표	문자열과 리스트의 기본 개념 습득
4주차	학습내용	CHAPTER 4 자료의 종류에는 어떤 것들이 있나요?
#171	수업방법	
	과제	실습 리포트
	학습목표	조건문 개념 이해
5주차	학습내용	CHAPTER 5 조건을 따져봅시다
0174	수업방법	
	과제	실습 리포트
	학습목표	반복문 개념 이해
6주차	학습내용	CHAPTER 6 반복해봅시다
0 1 7 1	수업방법	
	과제	실습 리포트

VII. 주차별 강의계획

※ 종합설계 과목의 경우 주차별 강의계획은 생략될 수 있습니다.

	학습목표	함수의 개념 이해
7주차	학습내용	CHAPTER 7 코드를 함수로 모아봅시다
7 7 4	수업방법	
	과제	실습 리포트
	학습목표	기초적인 파이썬 언어 이해 및 활용 능력 평가
8주차	학습내용	수시시험
0174	수업방법	
	과제	
	학습목표	리스트, 튜플, 딕셔너리 개념 이해
9주차	학습내용	CHAPTER 9 리스트와 딕셔너리
0 1 / 1	수업방법	
	과제	실습 리포트
	학습목표	GUI 프로그래밍 기법 개념 습득
10주차	학습내용	CHAPTER 10 tkinter로 GUI 만들기
10 7	수업방법	
	과제	실습 리포트
	학습목표	파일 입출력 이해
11주차	학습내용	CHAPTER 11 파일을 사용해봅시다
11 / / /	수업방법	
	과제	실습 리포트

VII. 주차별 강의계획

※ 종합설계 과목의 경우 주차별 강의계획은 생략될 수 있습니다.

	학습목표	다양한 라이브러리를 활용한 영상처리 습득
12주차	학습내용	CHAPTER 12 다양한 라이브러리를 사용해봅시다
12 1	수업방법	
	과제	실습 리포트
	학습목표	객체지향 프로그래밍의 개념 이해 및 객체 사용 습득
13주차	학습내용	CHAPTER 13 객체란 무엇인가요?
10 1	수업방법	
	과제	실습 리포트
	학습목표	프로그래밍 프로젝트 수행 능력 함양
14주차	학습내용	파이썬 프로그래밍 프로젝트
14 71	수업방법	
	과제	실습 리포트
	학습목표	파이썬 언어 이해 및 활용 능력 종합 평가
15주차	학습내용	기말시험
10 7 7	수업방법	
	과제	

VIII. 장애학생 지원사항

「장애학생지원 운영규정」 제2조에 따른 장애학생이 수강, 강의자료, 과제, 시험 등에 편의를 요청할 경우 장애유형에 따라 필요한 사항을 적정하게 지원받을 수 있습니다. 담당 교원, 교무팀 또는 학생지원팀에 지원가능 여부를 사전 상담하시기 바랍니다.