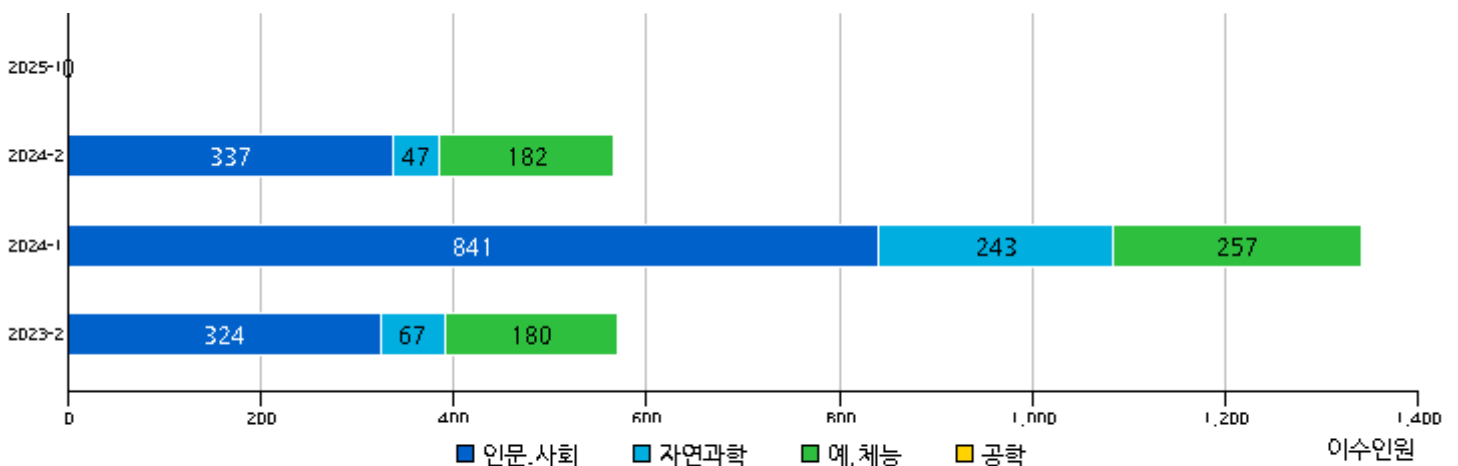
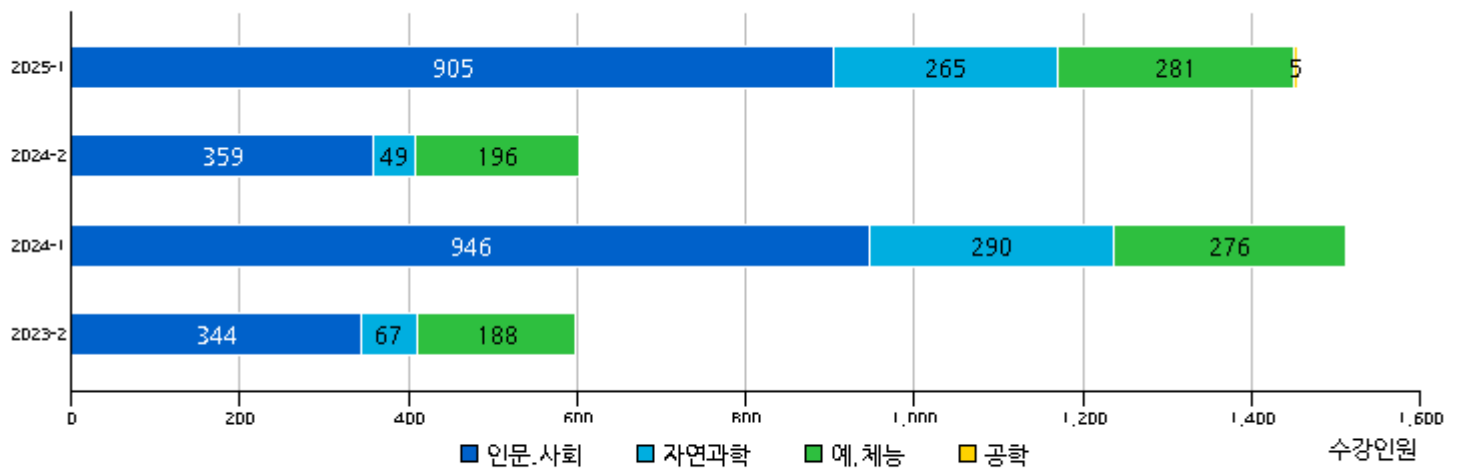
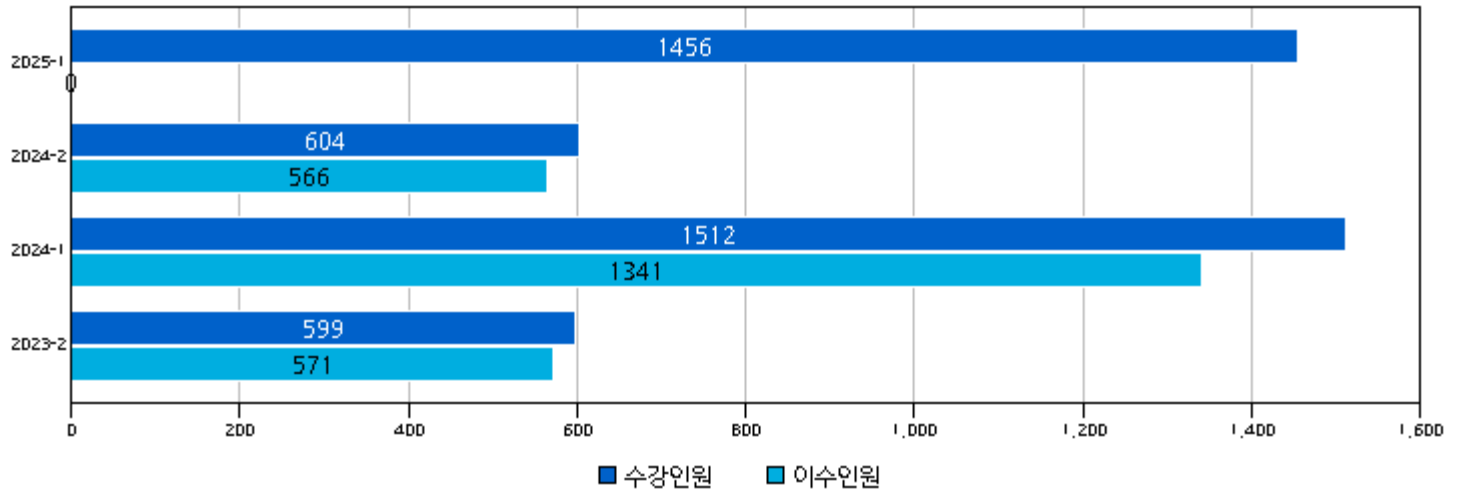


교과목 포트폴리오 (CUL0011 창의적컴퓨팅)

1. 교과목 수강인원

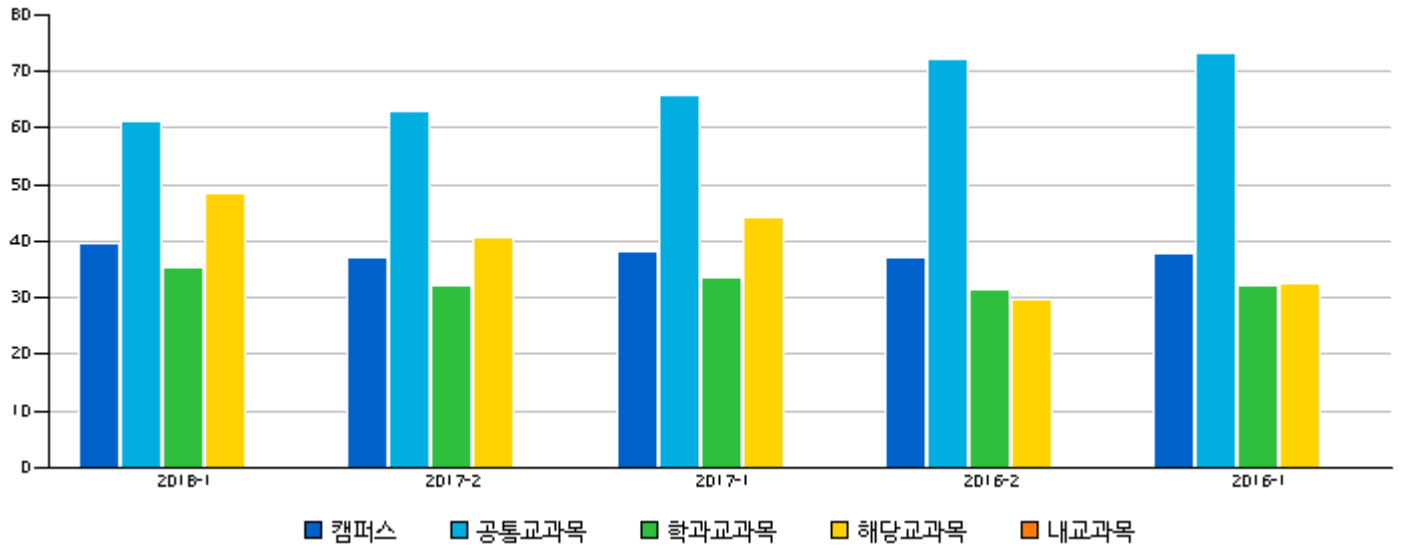


교과목 포트폴리오 (CUL0011 창의적컴퓨팅)

수업년도	수업학기	계열구분	수강인원	이수인원
2023	2	인문.사회	344	324
2023	2	자연과학	67	67
2023	2	예,체능	188	180
2024	1	인문.사회	946	841
2024	1	자연과학	290	243
2024	1	예,체능	276	257
2024	2	인문.사회	359	337
2024	2	자연과학	49	47
2024	2	예,체능	196	182
2025	1	인문.사회	905	0
2025	1	자연과학	265	0
2025	1	공학	5	0
2025	1	예,체능	281	0

교과목 포트폴리오 (CUL0011 창의적컴퓨팅)

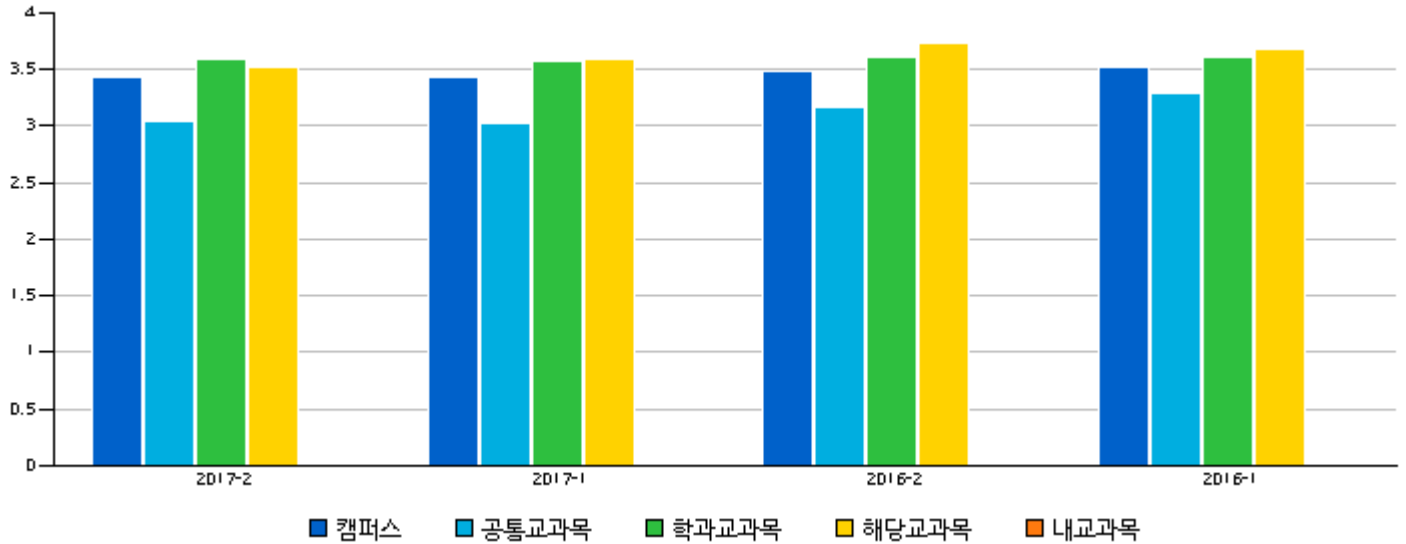
2. 평균 수강인원



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2018	1	39.54	61.09	35.36	48.63	
2017	2	37.26	63.09	32.32	40.6	
2017	1	38.26	65.82	33.5	44.4	
2016	2	37.24	72.07	31.53	29.6	
2016	1	37.88	73.25	32.17	32.67	

교과목 포트폴리오 (CUL0011 창의적컴퓨팅)

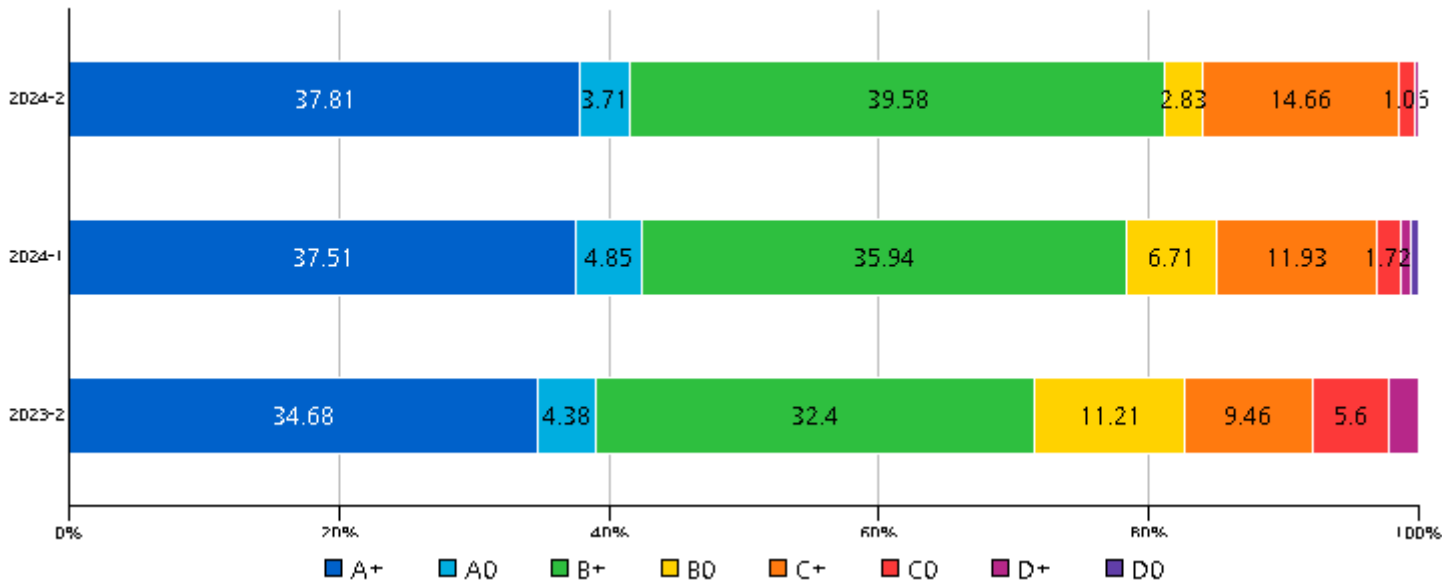
3. 성적부여현황(평점)



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2017	2	3.44	3.05	3.59	3.52	
2017	1	3.44	3.02	3.58	3.6	
2016	2	3.49	3.16	3.61	3.74	
2016	1	3.52	3.29	3.61	3.69	

교과목 포트폴리오 (CUL0011 창의적컴퓨팅)

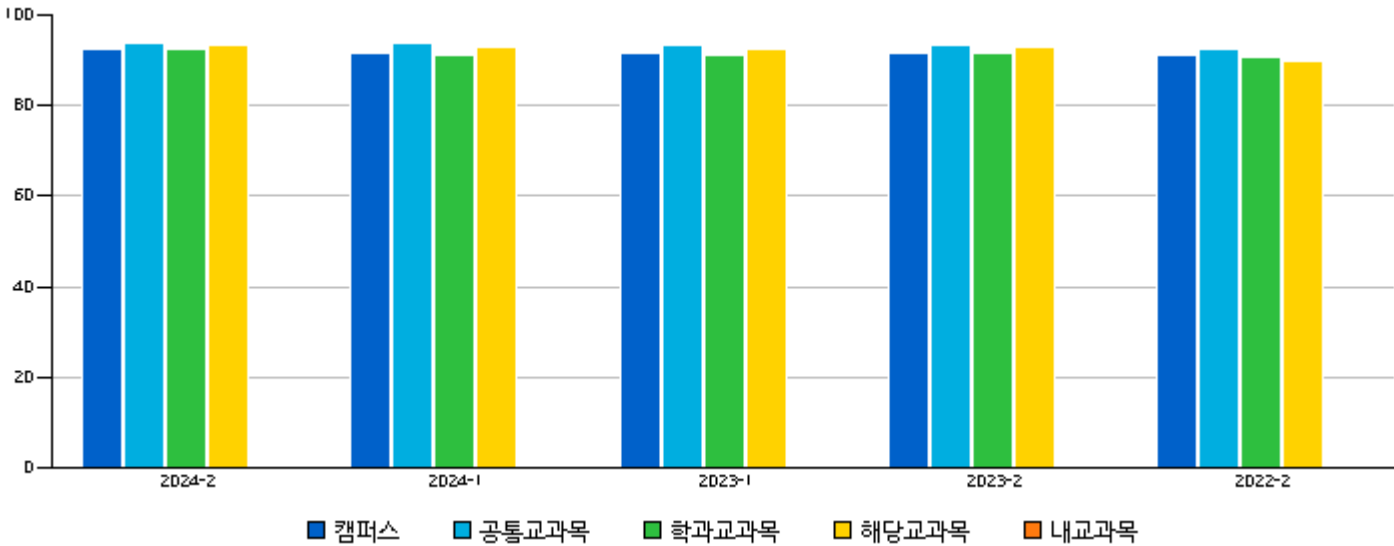
4. 성적부여현황(등급)



수업년도	수업학기	등급	인원	비율	수업년도	수업학기	등급	인원	비율
2023	2	A+	198	34.68	2024	2	C0	6	1.06
2023	2	A0	25	4.38	2024	2	D+	2	0.35
2023	2	B+	185	32.4					
2023	2	B0	64	11.21					
2023	2	C+	54	9.46					
2023	2	C0	32	5.6					
2023	2	D+	13	2.28					
2024	1	A+	503	37.51					
2024	1	A0	65	4.85					
2024	1	B+	482	35.94					
2024	1	B0	90	6.71					
2024	1	C+	160	11.93					
2024	1	C0	23	1.72					
2024	1	D+	10	0.75					
2024	1	D0	8	0.6					
2024	2	A+	214	37.81					
2024	2	A0	21	3.71					
2024	2	B+	224	39.58					
2024	2	B0	16	2.83					
2024	2	C+	83	14.66					

교과목 포트폴리오 (CUL0011 창의적컴퓨팅)

5. 강의평가점수



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2024	2	92.56	93.8	92.33	93.15	
2024	1	91.5	93.79	91.1	93.11	
2023	1	91.47	93.45	91.13	92.35	
2023	2	91.8	93.15	91.56	92.92	
2022	2	90.98	92.48	90.7	89.67	

교과목 포트폴리오 (CUL0011 창의적컴퓨팅)

6. 강의평가 문항별 현황

번호	평가문항	본인 평 균 (가중 치적용)	소속학과,대학평균과의 차이 (+초과,-:미달)		점수별 인원분포							
					매우 그렇 다 않 다	그렇 다 않 다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다			
		5점 미만	학과		대학		1점	2점	3점	4점	5점	
			차이	평균	차이	평균						
	교강사:											

No data have been found.

7. 개설학과 현황

학과	2025/2	2025/1	2024/2	2024/1	2023/2
서울 대학	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
실내건축디자인학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
의류학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
수학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
중어중문학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
화학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
교육학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
스포츠사이언스전공	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)
수학교육과	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
간호학과	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)
무용학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)
국제학부	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)
경제금융학부	4강좌(12학점)	0강좌(0학점)	3강좌(9학점)	0강좌(0학점)	3강좌(9학점)
정치외교학과	3강좌(9학점)	0강좌(0학점)	3강좌(9학점)	0강좌(0학점)	3강좌(9학점)
식품영양학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
국어교육과	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
관광학부	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
영어교육과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)
스포츠매니지먼트전공	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)
연극영화학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
물리학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)

교과목 포트폴리오 (CUL0011 창의적컴퓨팅)

학과	2025/2	2025/1	2024/2	2024/1	2023/2
정책학과	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)
경영학부	0강좌(0학점)	6강좌(18학점)	0강좌(0학점)	6강좌(18학점)	0강좌(0학점)
생명과학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)
피아노과	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)
성악과	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
작곡과	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)
영어영문학과	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)
국어국문학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
독어독문학과	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)

8. 강좌유형별 현황

강좌유형	2023/2	2024/1	2024/2	2025/1	2025/2
일반	11강좌(599)	28강좌(1512)	11강좌(604)	26강좌(1456)	0강좌(0)

9. 교과목개요

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2024 - 2027 교육과정	서울 부총장 (서울) 교육혁신처 창의융합 교육원 (소프트웨어교육위원회)	<p>이전에 컴퓨터프로그래밍 경험이 없는 비전공 학생을 대상으로 하여 시작하기 수월한 컴퓨터 언어인 Python을 가지고 기초부터 차근차근 시작해서 하나의 컴퓨터게임을 만들어가는 과정에 대한 강의와 실습을 통해서 컴퓨터언어의 개념과 활용법을 배우고 습득한다.</p> <p>학생 모두가 실제로 컴퓨터프로그램을 개발하면서 그 과정에서 생긴 의문사항에 대한 자유롭고 활발한 질의응답과 토론을 유도함으로써 습득한 컴퓨터프로그래밍 지식을 가지고 현재 고도로 정보화된 사회생활에서 각자 자기 분야에서 창의적인 융합기술 아이디어를 도출할 수 있는 능력을 배양한다.</p>	<p>For students of no experience in computer programming area, the fundamental concepts and the methods of application of a computer programming language will be studied and learned by going through a developing process of a simple computer game from the bottom using "Python", very easy programming language to start.</p> <p>By inducing students to discuss freely and have question and answer sessions briskly about questions coming to mind during developing computer programs in practice, students will acquire computer programming understandings. Then the purpose of this course is to develop their ability to produce creative ideas in fusion technique for their major area in highly information-oriented society.</p>	
학부 2020 - 2023 교육과정	서울 창의융합 교육원 (소프트웨어교육위원회)	<p>이전에 컴퓨터프로그래밍 경험이 없는 비전공 학생을 대상으로 하여 시작하기 수월한 컴퓨터 언어인 Python을 가지고 기초부터 차근차근 시작해서 하나의 컴퓨터게임을 만들어가는 과정</p>	<p>For students of no experience in computer programming area, the fundamental concepts and the methods of application of a computer programming</p>	

교과목 포트폴리오 (CUL0011 창의적컴퓨팅)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
		<p>에 대한 강의와 실습을 통해서 컴퓨터언어의 개념과 활용법을 배우고 습득한다.</p> <p>학생 모두가 실제로 컴퓨터프로그램을 개발하면서 그 과정에서 생긴 의문사항에 대한 자유롭고 활발한 질의응답과 토론을 유도함으로써 습득한 컴퓨터프로그래밍 지식을 가지고 현재 고도로 정보화된 사회생활에서 각자 자기 분야에서 창의적인 융합기술 아이디어를 도출할 수 있는 능력을 배양한다.</p>	<p>language will be studied and learned by going through a developing process of a simple computer game from the bottom using "Python", very easy programming language to start.</p> <p>By inducing students to discuss freely and have question and answer sessions briskly about questions coming to mind during developing computer programs in practice, students will acquire computer programming understandings. Then the purpose of this course is to develop their ability to produce creative ideas in fusion technique for their major area in highly information-oriented society.</p>	
학부 2020 - 2023 교육과정	서울 교무처 창의융합교육원 (소프트웨어교육위원회)	<p>이전에 컴퓨터프로그래밍 경험이 없는 비전공 학생을 대상으로 하여 시작하기 수월한 컴퓨터 언어인 Python을 가지고 기초부터 차근차근 시작해서 하나의 컴퓨터게임을 만들어가는 과정에 대한 강의와 실습을 통해서 컴퓨터언어의 개념과 활용법을 배우고 습득한다.</p> <p>학생 모두가 실제로 컴퓨터프로그램을 개발하면서 그 과정에서 생긴 의문사항에 대한 자유롭고 활발한 질의응답과 토론을 유도함으로써 습득한 컴퓨터프로그래밍 지식을 가지고 현재 고도로 정보화된 사회생활에서 각자 자기 분야에서 창의적인 융합기술 아이디어를 도출할 수 있는 능력을 배양한다.</p>	<p>For students of no experience in computer programming area, the fundamental concepts and the methods of application of a computer programming language will be studied and learned by going through a developing process of a simple computer game from the bottom using "Python", very easy programming language to start.</p> <p>By inducing students to discuss freely and have question and answer sessions briskly about questions coming to mind during developing computer programs in practice, students will acquire computer programming understandings. Then the purpose of this course is to develop their ability to produce creative ideas in fusion technique for their major area in highly information-oriented society.</p>	
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 창의융합교육원 (소프트웨어교육위원회)	<p>이전에 컴퓨터프로그래밍 경험이 없는 비전공 학생을 대상으로 하여 시작하기 수월한 컴퓨터 언어인 Python을 가지고 기초부터 차근차근 시작해서 하나의 컴퓨터게임을 만들어가는 과정에 대한 강의와 실습을 통해서 컴퓨터언어의 개념과 활용법을 배우고 습득한다.</p> <p>학생 모두가 실제로 컴퓨터프로그램을 개발하면서 그 과정에서 생긴 의문사항에 대한 자유롭고 활발한 질의응답과 토론을 유도함으로써 습득한 컴퓨터프로그래밍 지식을 가지고 현재 고도로 정보화된 사회생활에서 각자 자기 분야에서 창의적인 융합기술 아이디어를 도출할 수 있는 능력을 배양한다.</p>	<p>For students of no experience in computer programming area, the fundamental concepts and the methods of application of a computer programming language will be studied and learned by going through a developing process of a simple computer game from the bottom using "Python", very easy programming language to start.</p> <p>By inducing students to discuss freely and have question and answer sessions briskly about questions coming to mind during developing computer programs in practice, students will acquire computer programming understandings. Then the purpose of this course is to develop their ability to produce creative ideas in fusion technique for their major area in highly</p>	

교과목 포트폴리오 (CUL0011 창의적컴퓨팅)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
			information-oriented society.	
학부 1997 - 2000 교육과 정	서울 학부대학 (컴퓨터교육 위원회)	<p>CUL011 컴퓨터프로그래밍기초</p> <p>컴퓨터를 구성하고 있는 하드웨어와 소프트웨어에 관한 기초 지식을 습득하고, 이를 응용한 여러 가지서비스를 실습을 통하여 폭넓게 학습한다.</p> <p>교과내용에는 중앙처리장치, 입출력장치, 기억장치, 멀티미디어, 인터넷, 프로그래밍과 언어, 운영체제, 시스템분석과 설계, 경영정보시스템, 워드프로세싱과 전자출판, 스프레드시트와 업무용 그래픽스, 데이터베이스관리시스템 등을 포함한다.</p>	<p>CUL011 BASIC COMPUTER PROGRAMMING</p> <p>This course introduces the basic concepts of computer hardwares and softwares. Students will also learn the applications of computers to various services by carrying out experiments. Topics to be covered include CPU(Central Processing Unit), Input/Output devices, storage devices, multimedia, internet, programming languages, operating systems, system analysis and design, management information system, word processing and desktop publishing, spread sheet and graphics, and database management systems.</p>	

10. CQI 등록내역

No data have been found.