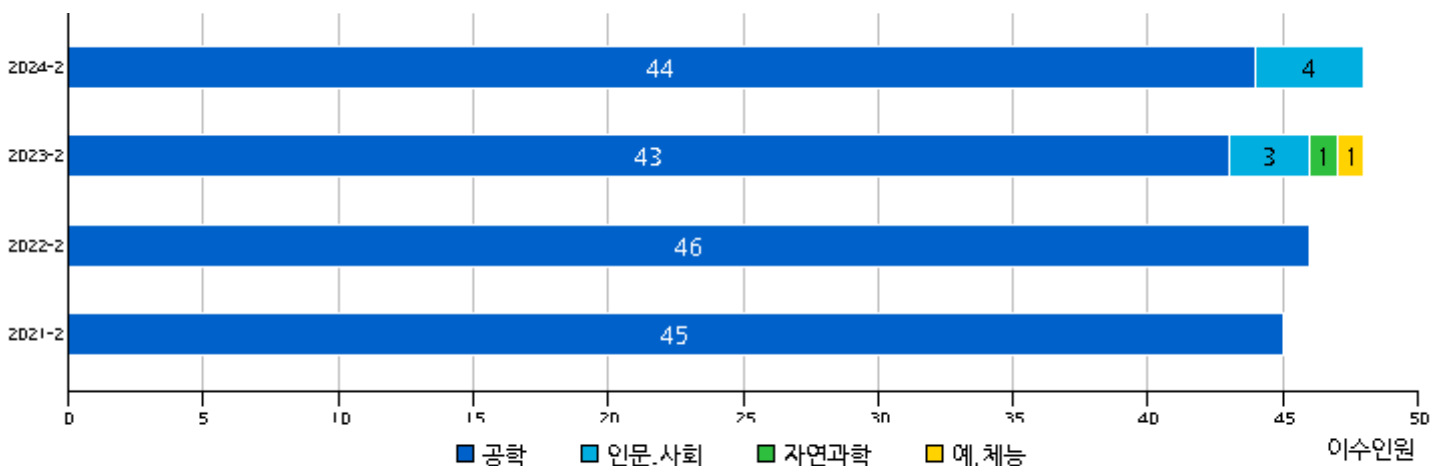
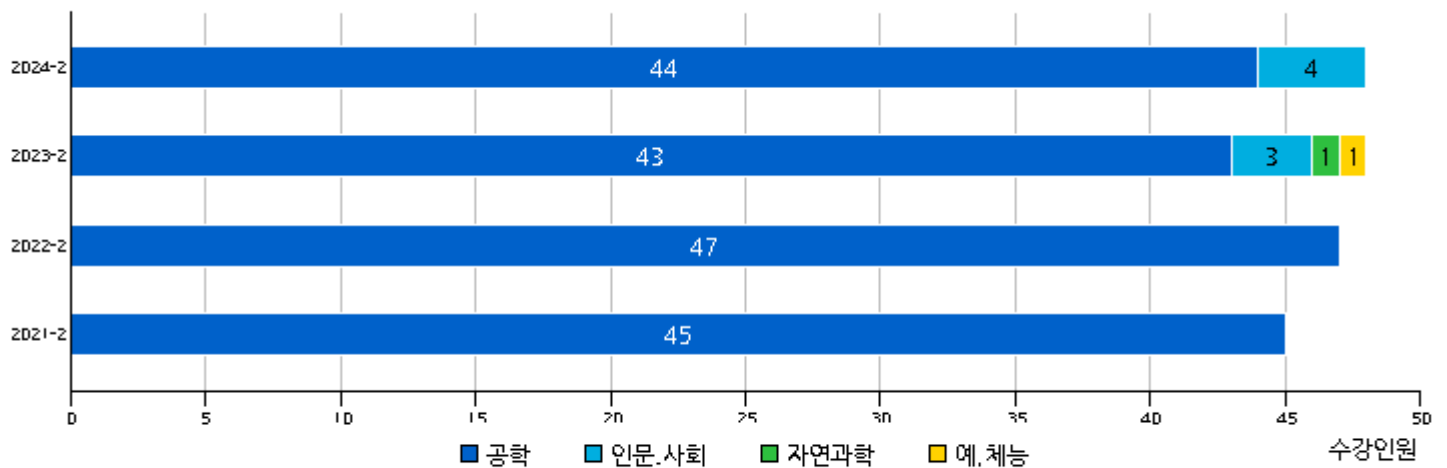
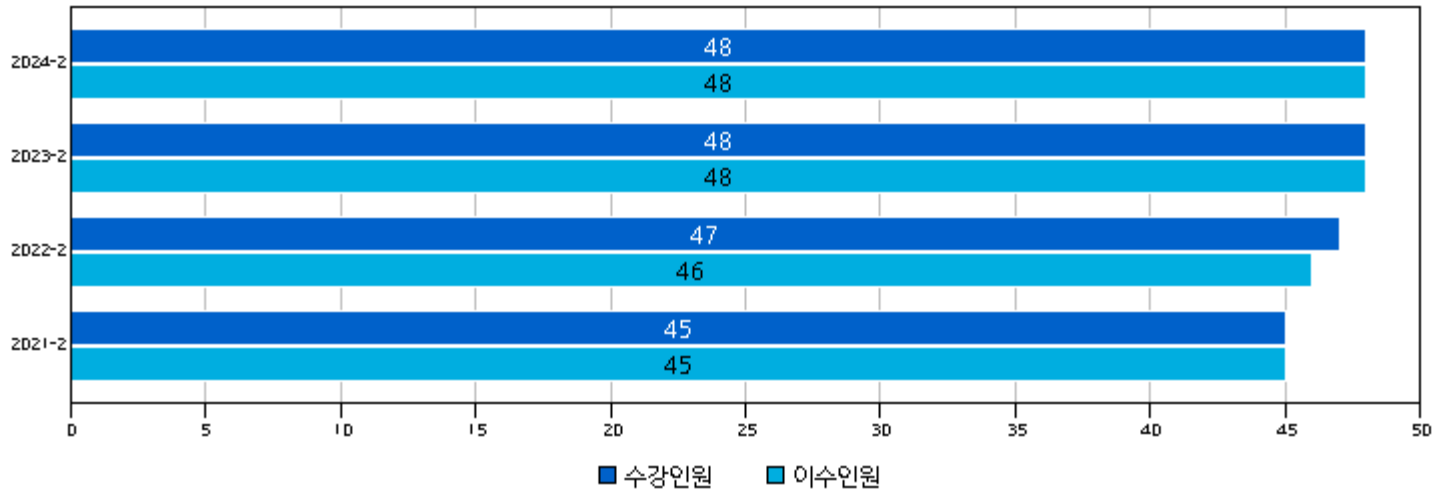


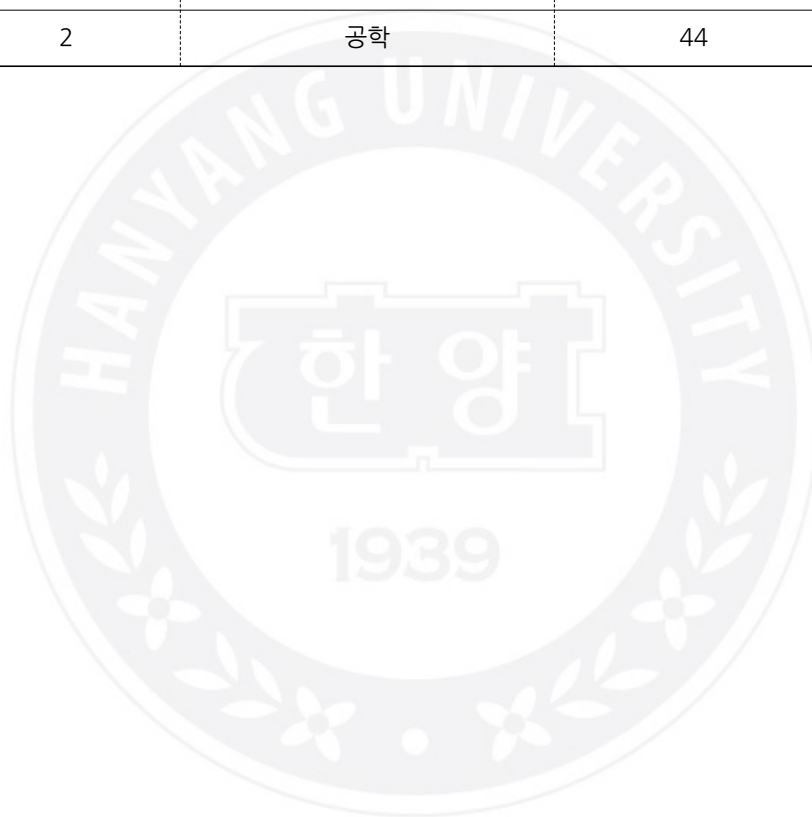
교과목 포트폴리오 (ITE3051 인공지능및응용)

1. 교과목 수강인원



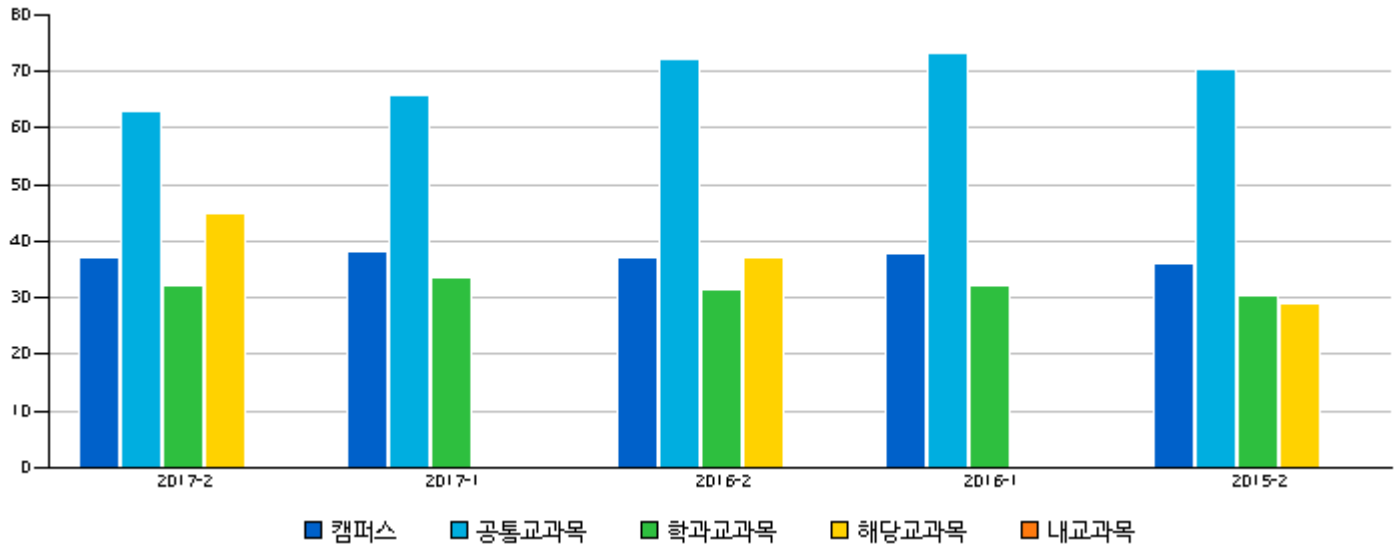
교과목 포트폴리오 (ITE3051 인공지능및응용)

수업년도	수업학기	계열구분	수강인원	이수인원
2021	2	공학	45	45
2022	2	공학	47	46
2023	2	인문.사회	3	3
2023	2	자연과학	1	1
2023	2	공학	43	43
2023	2	예,체능	1	1
2024	2	인문.사회	4	4
2024	2	공학	44	44



교과목 포트폴리오 (ITE3051 인공지능및응용)

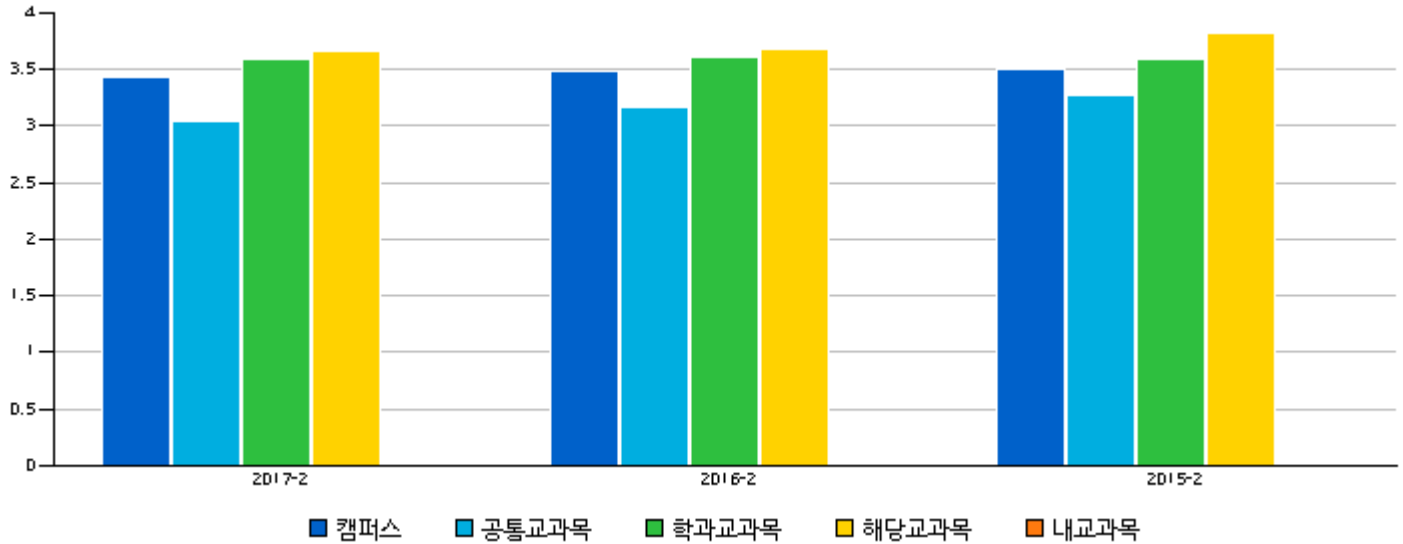
2. 평균 수강인원



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2017	2	37.26	63.09	32.32	45	
2017	1	38.26	65.82	33.5		
2016	2	37.24	72.07	31.53	37	
2016	1	37.88	73.25	32.17		
2015	2	36.28	70.35	30.36	29	

교과목 포트폴리오 (ITE3051 인공지능및응용)

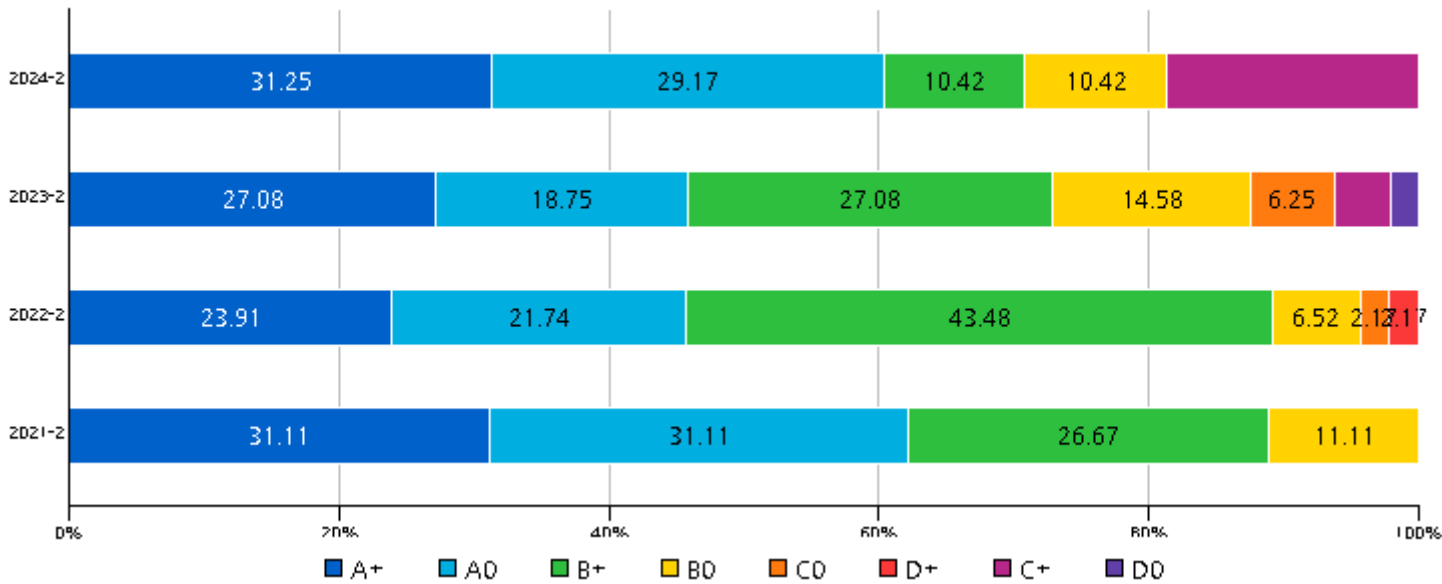
3. 성적부여현황(평점)



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2017	2	3.44	3.05	3.59	3.67	
2016	2	3.49	3.16	3.61	3.69	
2015	2	3.51	3.28	3.6	3.83	

교과목 포트폴리오 (ITE3051 인공지능및응용)

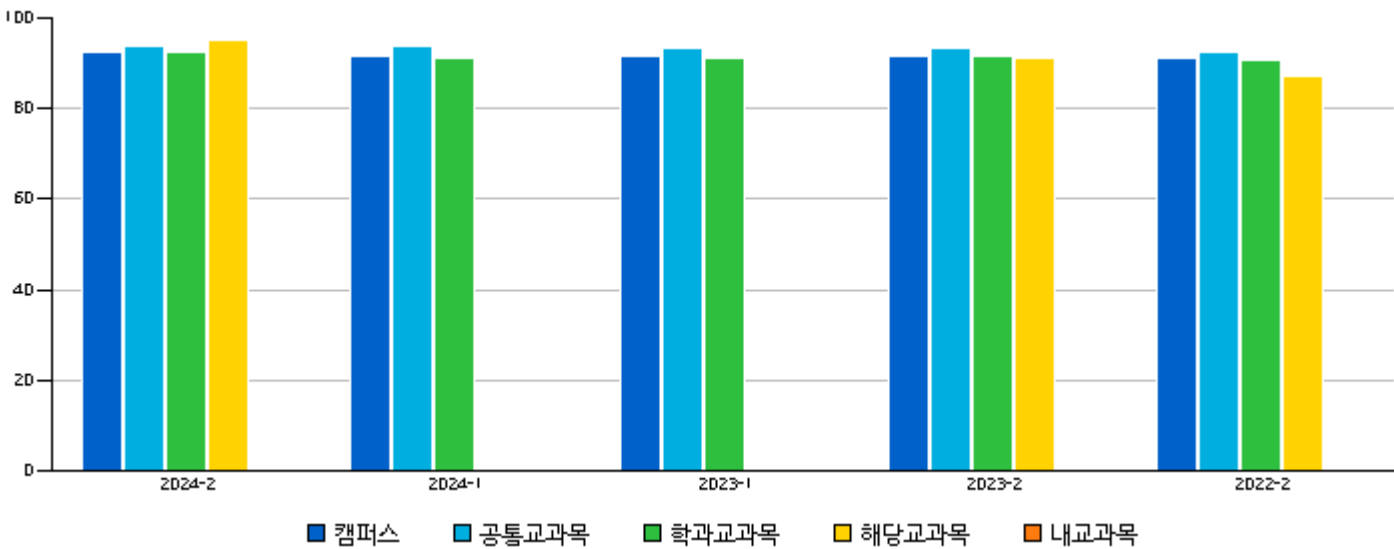
4. 성적부여현황(등급)



수업년도	수업학기	등급	인원	비율	수업년도	수업학기	등급	인원	비율
2021	2	A+	14	31.11	2024	2	B0	5	10.42
2021	2	A0	14	31.11	2024	2	C+	9	18.75
2021	2	B+	12	26.67					
2021	2	B0	5	11.11					
2022	2	A+	11	23.91					
2022	2	A0	10	21.74					
2022	2	B+	20	43.48					
2022	2	B0	3	6.52					
2022	2	C0	1	2.17					
2022	2	D+	1	2.17					
2023	2	A+	13	27.08					
2023	2	A0	9	18.75					
2023	2	B+	13	27.08					
2023	2	B0	7	14.58					
2023	2	C+	2	4.17					
2023	2	C0	3	6.25					
2023	2	D0	1	2.08					
2024	2	A+	15	31.25					
2024	2	A0	14	29.17					
2024	2	B+	5	10.42					

교과목 포트폴리오 (ITE3051 인공지능및응용)

5. 강의평가점수



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2024	2	92.56	93.8	92.33	95	
2024	1	91.5	93.79	91.1		
2023	1	91.47	93.45	91.13		
2023	2	91.8	93.15	91.56	91	
2022	2	90.98	92.48	90.7	87	

교과목 포트폴리오 (ITE3051 인공지능및응용)

6. 강의평가 문항별 현황

번호	평가문항	본인 평 균 (가중 치적용)	소속학과,대학평균과의 차이 (+초과,-:미달)		점수별 인원분포							
					매우 그 렇 지 않 다	그 렇 지 않 다	보 통 이 다	그 렇 다	매우 그 렇 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	2024/2	2023/2	2022/2	2021/2
정보시스템학과	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)	1강좌(3학점)

8. 강좌유형별 현황

강좌유형	2021/2	2022/2	2023/2	2024/2	2025/2
일반	1강좌(45)	1강좌(47)	1강좌(48)	1강좌(48)	0강좌(0)

9. 교과목개요

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2024 - 2027 교육과정	서울 공과대학 정보시스템학과	이 과목은 탐색, 논리 추론, 자동 학습등 인공지능의 기초를 소개한다. 그리고 이러한 개념이 게임, 전문가 시스템, 계획, 언어 이해, 패턴 인식, 로봇등 실제 문제에 어떻게 적용되는지 배우게 된다.	This class introduces the foundations of Artificial Intelligence including search, logical induction, and different approaches to automated learning. The class demonstrates how these concepts are applied to practical problems, such as game playing, expert systems, planning, language understanding, pattern recognition, and robotics.	
학부 2020 - 2023 교육과정	서울 공과대학 정보시스템학과	이 과목은 탐색, 논리 추론, 자동 학습등 인공지능의 기초를 소개한다. 그리고 이러한 개념이 게임, 전문가 시스템, 계획, 언어 이해, 패턴 인식, 로봇등 실제 문제에 어떻게 적용되는지 배우게 된다.	This class introduces the foundations of Artificial Intelligence including search, logical induction, and different approaches to automated learning. The class demonstrates how these concepts are applied to practical problems, such as game playing, expert systems, planning, language understanding, pattern recognition, and robotics.	

교과목 포트폴리오 (ITE3051 인공지능및응용)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 정보시스템학과	이 과목은 탐색, 논리 추론, 자동 학습등 인공지능의 기초를 소개한다. 그리고 이러한 개념이 게임, 전문가 시스템, 계획, 언어 이해, 패턴 인식, 로봇등 실제 문제에 어떻게 적용되는지 배우게 된다.	This class introduces the foundations of Artificial Intelligence including search, logical induction, and different approaches to automated learning. The class demonstrates how these concepts are applied to practical problems, such as game playing, expert systems, planning, language understanding, pattern recognition, and robotics.	
학부 2013 - 2015 교육과정	서울 공과대학 정보시스템학과	이 과목은 탐색, 논리 추론, 자동 학습등 인공지능의 기초를 소개한다. 그리고 이러한 개념이 게임, 전문가 시스템, 계획, 언어 이해, 패턴 인식, 로봇등 실제 문제에 어떻게 적용되는지 배우게 된다.	This class introduces the foundations of Artificial Intelligence including search, logical induction, and different approaches to automated learning. The class demonstrates how these concepts are applied to practical problems, such as game playing, expert systems, planning, language understanding, pattern recognition, and robotics.	
학부 2009 - 2012 교육과정	서울 공과대학 정보시스템학과	이 과목은 탐색, 논리 추론, 자동 학습등 인공지능의 기초를 소개한다. 그리고 이러한 개념이 게임, 전문가 시스템, 계획, 언어 이해, 패턴 인식, 로봇등 실제 문제에 어떻게 적용되는지 배우게 된다.	This class introduces the foundations of Artificial Intelligence including search, logical induction, and different approaches to automated learning. The class demonstrates how these concepts are applied to practical problems, such as game playing, expert systems, planning, language understanding, pattern recognition, and robotics.	
학부 2005 - 2008 교육과정	서울 공과대학 정보통신학부 정보기술경영전공	이 과목은 탐색, 논리 추론, 자동 학습등 인공지능의 기초를 소개한다. 그리고 이러한 개념이 게임, 전문가 시스템, 계획, 언어 이해, 패턴 인식, 로봇등 실제 문제에 어떻게 적용되는지 배우게 된다.	This class introduces the foundations of Artificial Intelligence including search, logical induction, and different approaches to automated learning. The class demonstrates how these concepts are applied to practical problems, such as game playing, expert systems, planning, language understanding, pattern recognition, and robotics.	
학부 2005 - 2008 교육과정	서울 정보통신대학 정보통신학부 정보기술경영전공	이 과목은 탐색, 논리 추론, 자동 학습등 인공지능의 기초를 소개한다. 그리고 이러한 개념이 게임, 전문가 시스템, 계획, 언어 이해, 패턴 인식, 로봇등 실제 문제에 어떻게 적용되는지 배우게 된다.	This class introduces the foundations of Artificial Intelligence including search, logical induction, and different approaches to automated learning. The class demonstrates how these concepts are applied to practical problems, such as game playing, expert systems, planning, language understanding, pattern recognition, and robotics.	

교과목 포트폴리오 (ITE3051 인공지능및응용)

10. CQI 등록내역

No data have been found.

