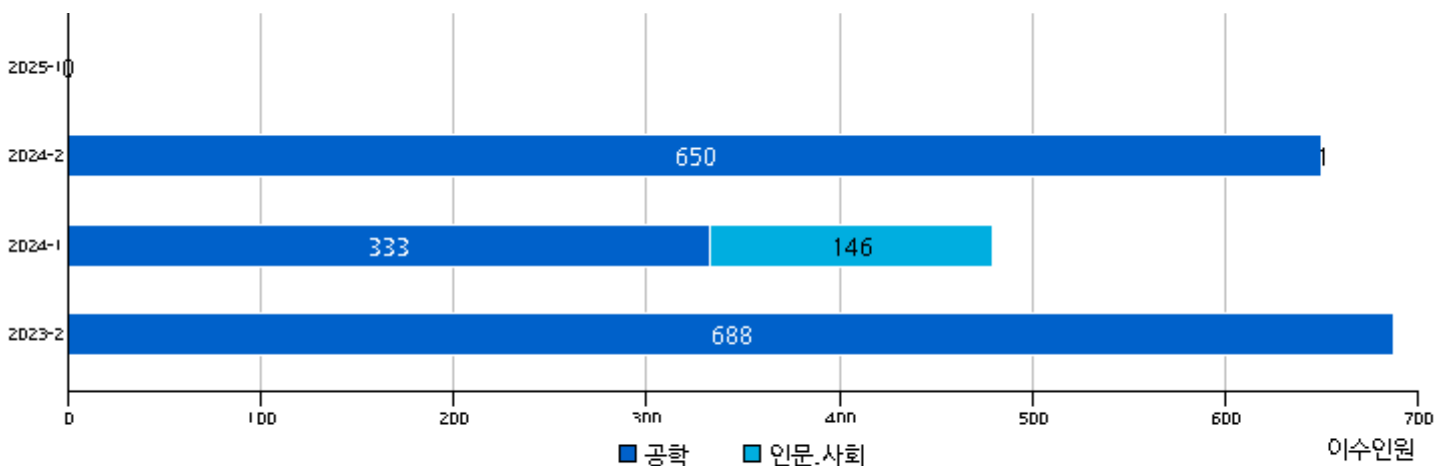
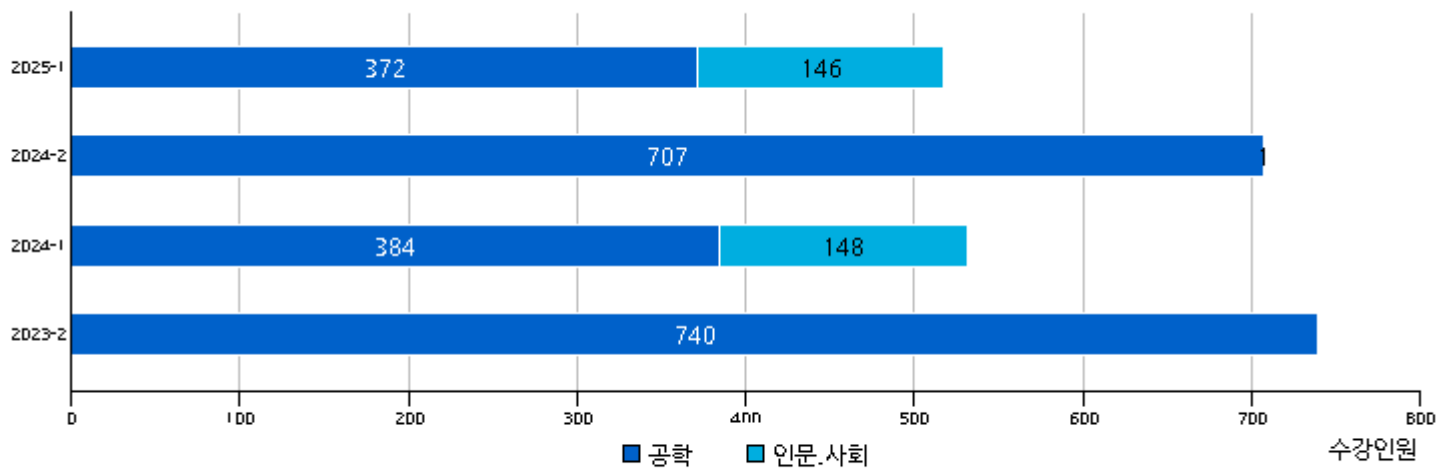
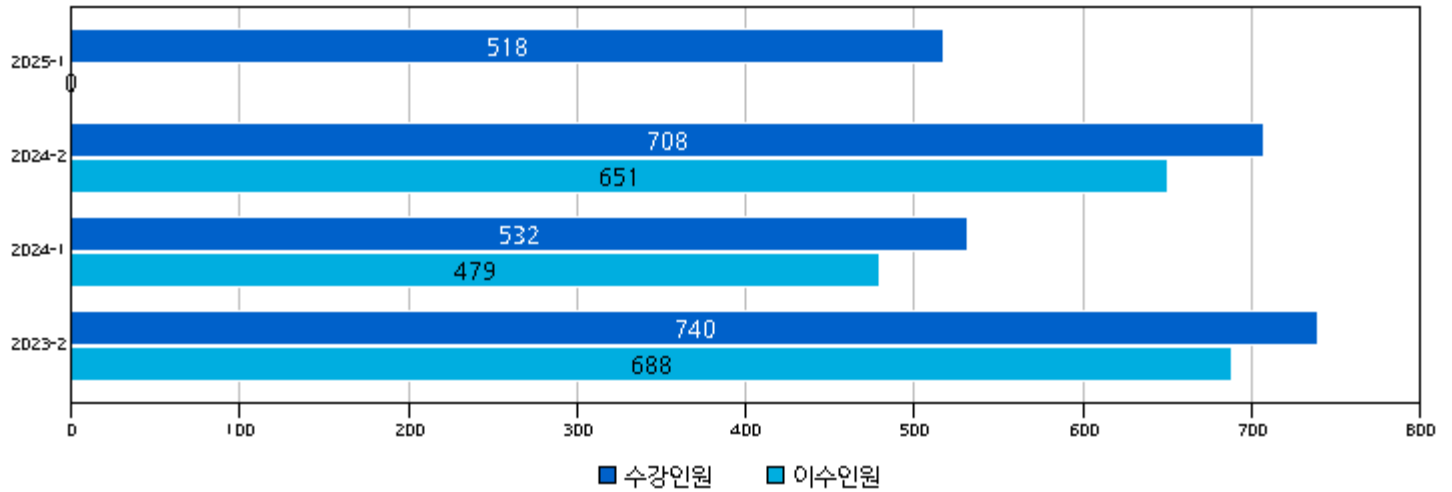


교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

1. 교과목 수강인원



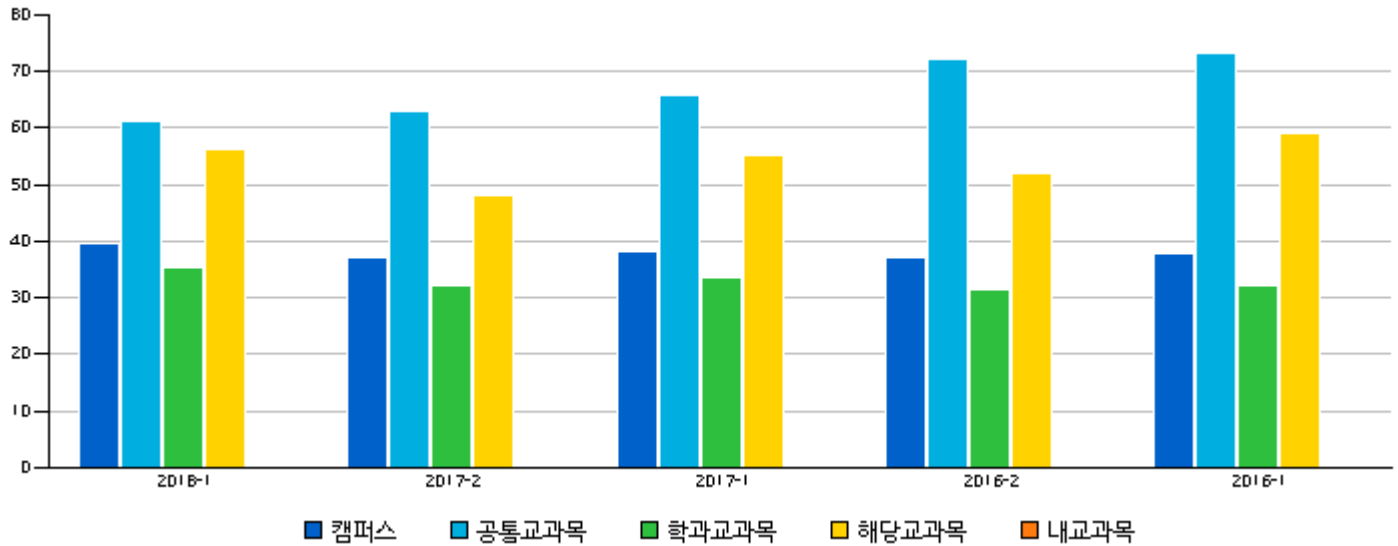
교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

수업년도	수업학기	계열구분	수강인원	이수인원
2023	2	공학	740	688
2024	1	인문.사회	148	146
2024	1	공학	384	333
2024	2	인문.사회	1	1
2024	2	공학	707	650
2025	1	인문.사회	146	0
2025	1	공학	372	0



교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

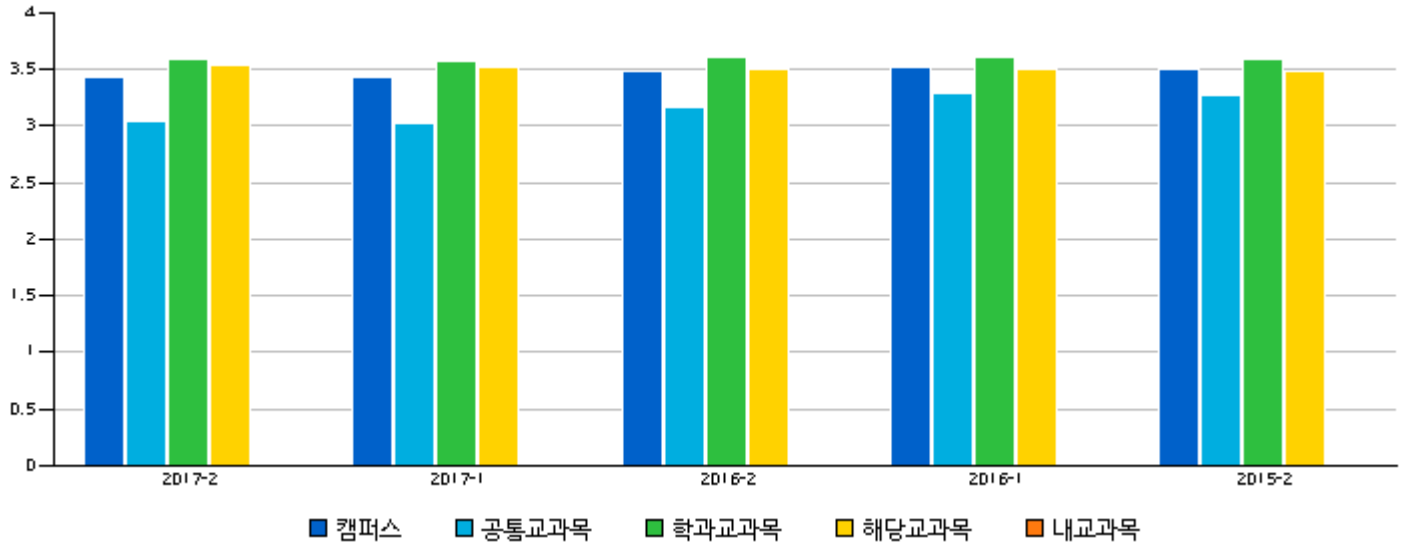
2. 평균 수강인원



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2018	1	39.54	61.09	35.36	56.11	
2017	2	37.26	63.09	32.32	48.24	
2017	1	38.26	65.82	33.5	55.33	
2016	2	37.24	72.07	31.53	52.13	
2016	1	37.88	73.25	32.17	59	

교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

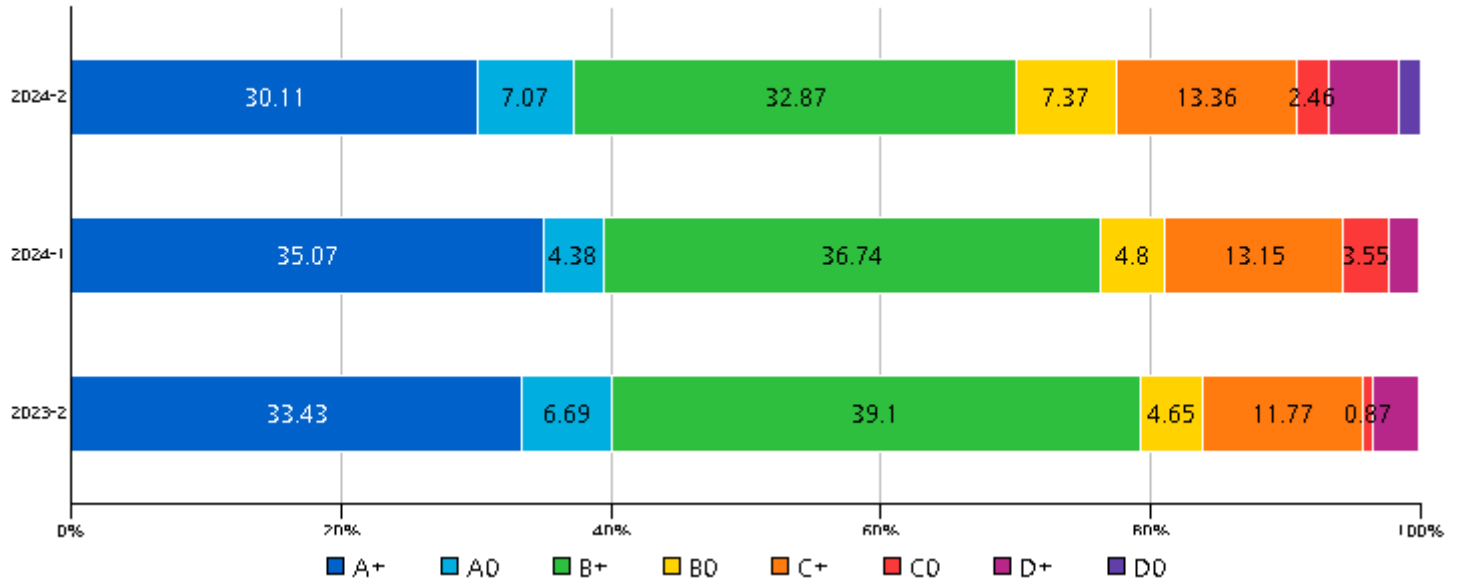
3. 성적부여현황(평점)



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2017	2	3.44	3.05	3.59	3.54	
2017	1	3.44	3.02	3.58	3.52	
2016	2	3.49	3.16	3.61	3.5	
2016	1	3.52	3.29	3.61	3.51	
2015	2	3.51	3.28	3.6	3.49	

교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

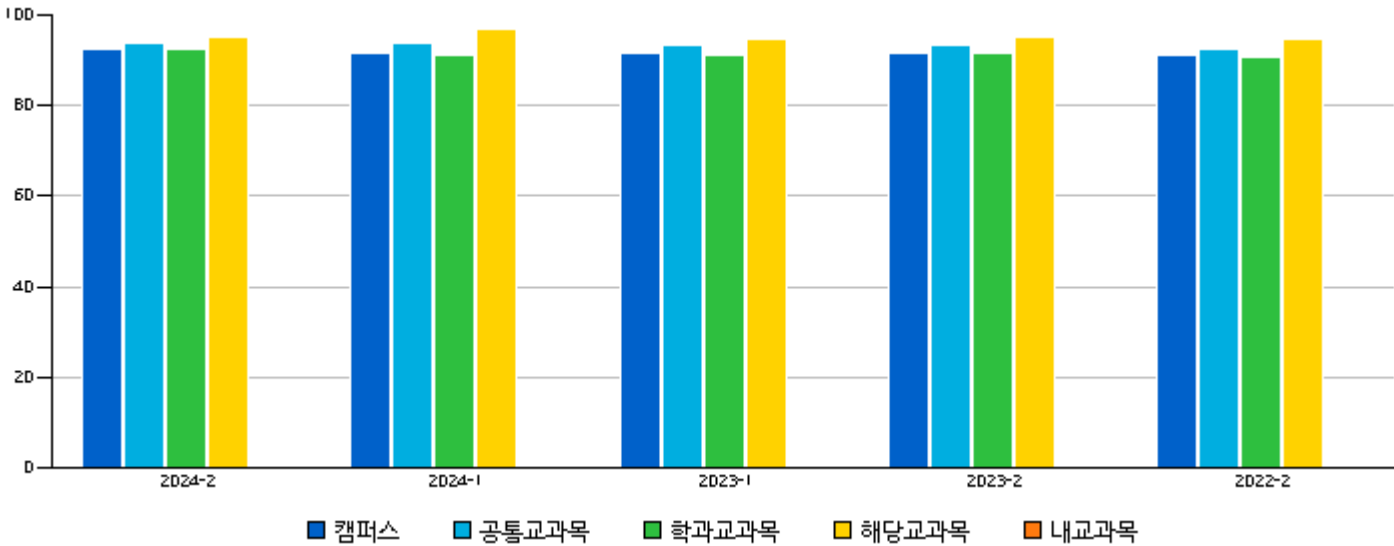
4. 성적부여현황(등급)



수업년도	수업학기	등급	인원	비율	수업년도	수업학기	등급	인원	비율
2023	2	A+	230	33.43	2024	2	C+	87	13.36
2023	2	A0	46	6.69	2024	2	C0	16	2.46
2023	2	B+	269	39.1	2024	2	D+	33	5.07
2023	2	B0	32	4.65	2024	2	D0	11	1.69
2023	2	C+	81	11.77					
2023	2	C0	6	0.87					
2023	2	D+	23	3.34					
2023	2	D0	1	0.15					
2024	1	A+	168	35.07					
2024	1	A0	21	4.38					
2024	1	B+	176	36.74					
2024	1	B0	23	4.8					
2024	1	C+	63	13.15					
2024	1	C0	17	3.55					
2024	1	D+	10	2.09					
2024	1	D0	1	0.21					
2024	2	A+	196	30.11					
2024	2	A0	46	7.07					
2024	2	B+	214	32.87					
2024	2	B0	48	7.37					

교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

5. 강의평가점수



수업년도	수업학기	캠퍼스	공통교과목	학과교과목	해당교과목	내교과목
2024	2	92.56	93.8	92.33	94.95	
2024	1	91.5	93.79	91.1	96.79	
2023	1	91.47	93.45	91.13	94.6	
2023	2	91.8	93.15	91.56	95	
2022	2	90.98	92.48	90.7	94.59	

교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

6. 강의평가 문항별 현황

번호	평가문항	본인 평 균 (가중 치적용)	소속학과, 대학평균과의 차이 (+초과, -:미달)		점수별 인원분포						
					매우 그렇 지않 다	그렇 지않 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
건설환경공학과	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)
건축학부	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)
융합전자공학부	3강좌(9학점)	0강좌(0학점)	4강좌(12학점)	0강좌(0학점)	4강좌(12학점)
전기공학전공	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)
건축공학부	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
에너지공학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
반도체공학과	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)
화학공학과	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)	2강좌(6학점)	0강좌(0학점)
자원환경공학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
산업공학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
정보시스템학과	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)
생명공학과	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)
바이오메디컬공학전공	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)
도시공학과	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)
원자력공학과	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)
미래자동차공학과	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)
기계공학부	4강좌(12학점)	0강좌(0학점)	4강좌(12학점)	0강좌(0학점)	4강좌(12학점)
유기나노공학과	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)	0강좌(0학점)	1강좌(3학점)
산업융합학부	0강좌(0학점)	4강좌(12학점)	0강좌(0학점)	4강좌(12학점)	0강좌(0학점)
신소재공학부	0강좌(0학점)	3강좌(9학점)	0강좌(0학점)	3강좌(9학점)	0강좌(0학점)

교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

8. 강좌유형별 현황

강좌유형	2023/2	2024/1	2024/2	2025/1	2025/2
일반	19강좌(740)	14강좌(532)	19강좌(708)	14강좌(518)	0강좌(0)

9. 교과목개요

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
학부 2024 - 2027 교육과정	서울 공과대학 공학교육혁신센터	<ol style="list-style-type: none"> 이 교과목은 공학 신입생을 대상으로 프로그래밍의 기초를 다룹니다. 프로그래밍 이론과 실습을 균형 있게 구성하여 학습자의 이해를 돕습니다. 다양한 프로그래밍 개념과 문법을 체계적으로 설명합니다. 쉬운 예제부터 도전적인 실습 문제까지 단계적으로 제공하여 실력을 향상시킵니다. 디지털 사회에서 필수적인 프로그래밍 기술을 익히는 데 중점을 둡니다. 	<ol style="list-style-type: none"> This course is designed for the first year engineering students to cover the fundamentals of programming. It balances programming theory and practice to enhance learners' understanding. Various programming concepts and syntax are systematically explained. A range of problems, from easy examples to challenging exercises, is provided to improve skills. The course focuses on acquiring essential programming skills in today's digital society. 	<ol style="list-style-type: none"> 창의적으로 공학 문제를 해결할 수 있는 프로그래밍 능력을 배양한다. 논리적 사고와 문제 해결 능력을 배양한다. 실습 프로그래밍 연습을 통해 실무 경험을 제공한다. 공학 분야의 미래 기술 혁신을 위해 학생들을 준비시킨다. 프로그래밍 학습 과정에서 인내심과 호기심을 심어준다.
학부 2020 - 2023 교육과정	서울 행정부서 대학 공학교육혁신센터	<ol style="list-style-type: none"> 이 교과목은 공학 신입생을 대상으로 프로그래밍의 기초를 다룹니다. 프로그래밍 이론과 실습을 균형 있게 구성하여 학습자의 이해를 돕습니다. 다양한 프로그래밍 개념과 문법을 체계적으로 설명합니다. 쉬운 예제부터 도전적인 실습 문제까지 단계적으로 제공하여 실력을 향상시킵니다. 디지털 사회에서 필수적인 프로그래밍 기술을 익히는 데 중점을 둡니다. 	<ol style="list-style-type: none"> This course is designed for the first year engineering students to cover the fundamentals of programming. It balances programming theory and practice to enhance learners' understanding. Various programming concepts and syntax are systematically explained. A range of problems, from easy examples to challenging exercises, is provided to improve skills. The course focuses on acquiring essential programming skills in today's digital society. 	<ol style="list-style-type: none"> 창의적으로 공학 문제를 해결할 수 있는 프로그래밍 능력을 배양한다. 논리적 사고와 문제 해결 능력을 배양한다. 실습 프로그래밍 연습을 통해 실무 경험을 제공한다. 공학 분야의 미래 기술 혁신을 위해 학생들을 준비시킨다. 프로그래밍 학습 과정에서 인내심과 호기심을 심어준다.
학부 2020 - 2023 교육과정	서울 공과대학 공학교육혁신센터	<ol style="list-style-type: none"> 이 교과목은 공학 신입생을 대상으로 프로그래밍의 기초를 다룹니다. 프로그래밍 이론과 실습을 균형 있게 구성하여 학습자의 이해를 돕습니다. 다양한 프로그래밍 개념과 문법을 체계적으로 설명합니다. 쉬운 예제부터 도전적인 실습 문제까지 단계 	<ol style="list-style-type: none"> This course is designed for the first year engineering students to cover the fundamentals of programming. It balances programming theory and practice to enhance learners' understanding. Various programming concepts and 	<ol style="list-style-type: none"> 창의적으로 공학 문제를 해결할 수 있는 프로그래밍 능력을 배양한다. 논리적 사고와 문제 해결 능력을 배양

교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
		적으로 제공하여 실력을 향상시킵니다. 5. 디지털 사회에서 필수적인 프로그래밍 기술을 익히는 데 중점을 둡니다.	<p>syntax are systematically explained.</p> <p>4. A range of problems, from easy examples to challenging exercises, is provided to improve skills.</p> <p>5. The course focuses on acquiring essential programming skills in today's digital society.</p>	<p>한다.</p> <p>3. 실습 프로그래밍 연습을 통해 실무 경험을 제공한다.</p> <p>4. 공학 분야의 미래 기술 혁신을 위해 학생들을 준비시킨다.</p> <p>5. 프로그래밍 학습 과정에서 인내심과 호기심을 심어준다.</p>
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 건설환경공학과	본 과목은 컴퓨터 어플리케이션의 분석, 설계, 프로그래밍 및 평가를 다룬다. 특히, 소프트웨어 개발 수명주기의 핵심 부분으로써, 객체지향적 관점에 초점을 둔다.	Analysis, design, programming and evaluation of a computer application, focussing on the object-oriented perspective as a key part of the software development lifecycle.	
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 건축공학부	이 과목에서는 실세계의 문제를 어떻게 컴퓨터를 이용하여 해결할 것인가에 대해 일반적인 원칙과 이론을 학습하고, 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 기초능력을 배양한다. 이를 위해 고급 프로그래밍 언어의 문법과 활용을 학습하고 이와 병행해서 컴퓨터 프로그래밍의 기초에서부터 중급 수준까지의 프로그램 설계 및 구현 기법에 대해 학습한다. 교과내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어구조, 함수, 배열, 포인터 등이 포함된다.	In this class, students will learn how to solve real-world problems using computers. To do that, students will learn a high-level programming language and will do programming exercises from the basic level to the medium level. The class will cover topics, such as data types, strings, operators, expressions, statements, functions, arrays, pointers, and so on.	
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 유기나노공학과	<p>본 강의는 수업인원 관계로 유기나노공학과 1학년만 수강가능합니다.</p> <p>LabVIEW는 그래픽 기반의 G 언어입니다. 그리고 제어와 계측에 특화된 프로그래밍 언어입니다.</p> <p>엔지니어나 과학자는 실험을 통하여 실험 데이터를 취득하고 분석하여 논문을 작성합니다. 이때 실험을 수행하기 위한 측정 장비를 구성하고 운영할 수 있는 프로그래밍 언어 기술이 요구됩니다.</p> <p>LabVIEW는 일반 엔지니어도 한 학기 수강으로 필요한 프로그램을 직접 작성할 수 있도록 지원해주는 편리하고 쉬운 프로그래밍 언어입니다. 이 강의를 통하여 수강생들은 특화된 프로그래밍 역량을 확보할 수 있습니다</p>	<p>His career as a wide range of knowledge and lessons learned in the previous semester plan to explore in depth the process. Employment working in the industry of major interest to seniors invited to hear the information about the industry to prepare for what you need to learn knowhow. In addition, students who already have a job that aim to visit seniors plan their careers and the skills necessary to equip determined to develop a career that any plan</p>	<p>이 과목에서는 실세계의 문제를 어떻게 컴퓨터를 이용하여 해결할 것인가에 대해 일반적인 원칙과 이론을 학습하고, 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 기초능력을 배양한다. 이를 위해 고급 프로그래밍 언어의 문법과 활용을 학습하고 이와 병행해서 컴퓨터 프로그래밍의 기초에서부터 중급 수준까지의 프로그램 설계 및 구현 기법에 대해 학습한다. 교과내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연</p>

교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
				<p>산자, 수식, 문장, 제어구조, 함수, 배열, 포인터 등이 포함된다. -강의를 통해 C 언어의 기초 문법과 지식을 습득하고 실습을 통해 배운 내용을 재학습한다.</p> <p>-강의와 실습을 통해, 개인별 프로젝트를 수행하도록 한다.</p> <p>-전공 분야 및 실생활에 실제 응용할 수 있도록 활용 능력을 배양한다</p>
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 에너지공학과	본 강좌는 컴퓨터 프로그래밍 기초 강좌로서, 컴퓨터 프로그래밍을 이해하고, C 언어를 이용하여 컴퓨터 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이론 강의 및 실습을 통해서, C 언어의 문법을 학습하고, C 언어를 이용한 프로그램 설계 및 구현 방법을 학습한다.	This class is based on a computer programming course, the computer program and understanding, the language C aims to cultivate the ability to develop a computer program using a. Through theoretical lectures and hands-on, learning the syntax of the C language, and learning how to program using C language design and implementation.	
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 기계공학부	이 과목에서는 실세계의 문제를 어떻게 컴퓨터를 이용하여 해결할 것인가에 대해 일반적인 원칙과 이론을 학습하고, 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 기초능력을 배양한다. 이를 위해 고급 프로그래밍 언어의 문법과 활용을 학습하고 이와 병행해서 컴퓨터 프로그래밍의 기초에서부터 중급 수준까지의 프로그램 설계 및 구현 기법에 대해 학습한다. 교과내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어구조, 함수, 배열, 포인터 등이 포함된다.	In this class, students will learn how to solve real-world problems using computers. To do that, students will learn a high-level programming language and will do programming exercises from the basic level to the medium level. The class will cover topics, such as data types, strings, operators, expressions, statements, functions, arrays, pointers, and so on.	
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 미래자동차공학과	이 과목은 C언어를 사용하여 어떻게 실세계 문제를 컴퓨터 프로그램으로 해결하는지에 대한 기초 기술을 학생들에게 가르친다. 교과 내용은 C언어의 개발환경, 데이터 형, 연산자, 제어문, 포인터, 구조체 및 간단한 응용 프로그램을 포함한다.	This course will teach basic techniques about how to solve real-world problems using computer programs. In particular, it will focus on C language. It will cover the development environment, data types, operators, control statements, pointers, structures, and simple application examples.	
학부 2016 - 2019 교육과정	서울 공과대학 원자력공학과	이 과목에서는 실세계의 문제를 어떻게 컴퓨터를 이용하여 해결할 것인가에 대해 일반적인 원칙과 이론을 학습하고, 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 기초능력을 배양한다. 이를 위해 고급 프로그래밍 언어의 문법과 활용을 학습하고 이와 병행해서 컴퓨터 프로그래밍의 기초에서부터 중급 수준까지의 프로그램 설계 및 구현 기법에 대해 학습한다. 교과내용은	In this class, students will learn how to solve real-world problems using computers. To do that, students will learn a high-level programming language and will do programming exercises from the basic level to the medium level. The class will cover topics, such as data types, strings, operators, expressions,	

교과목 포트폴리오 (GEN1031 공학도를위한창의적컴퓨팅)

교육과정	관장학과	국문개요	영문개요	수업목표
		로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어구조, 함수, 배열, 포인터 등이 포함된다.	statements, functions, arrays, pointers, and so on.	

10. CQI 등록내역

No data have been found.