

교육 제안서

스스로 만들어보는 지도 웹 애플리케이션

HTML/CSS/JS + API 활용하기

WEB2팀 교육 제안서

김민주 유수형 윤새연

SULLIVAN PROJECT

교육 소개

스스로 만들어보는 지도 웹 애플리케이션

교육 주제

선정 이유

단순한 웹 페이지만 구현해보는 웹 프로그래밍 교육은 이미 넘쳐납니다.

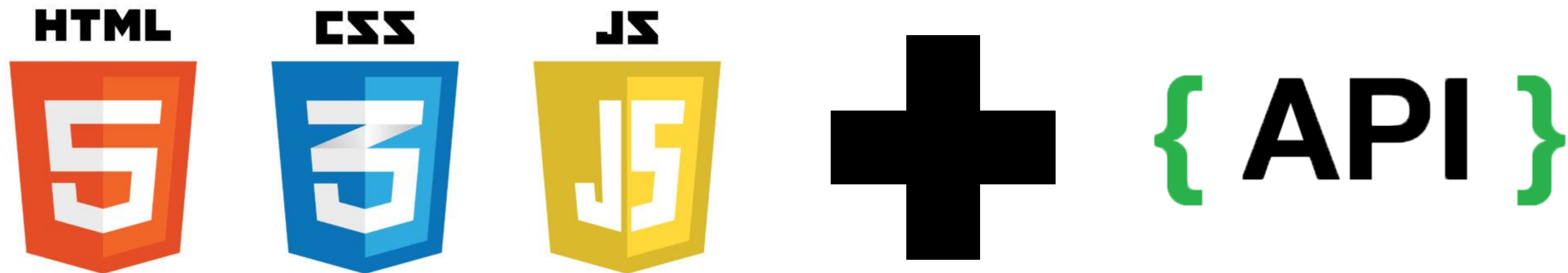
이런 단순함을 넘어
웹 프로그래밍을 다양하게 응용할 수 있는 방법을 알려주는 교육을 만들고 싶었습니다.

이에 최근 활용성이 높아지는 API를 접목해
API를 활용한 웹 서비스를 구축해보는 교육을 만들게 되었습니다.

교육주제

교육 목표

HTML/CSS/Javascript와 지도 API를 활용한 지도 웹 애플리케이션 구현을 통해
API를 활용한 웹 서비스 구축 방법을 알고 활용할 수 있다.



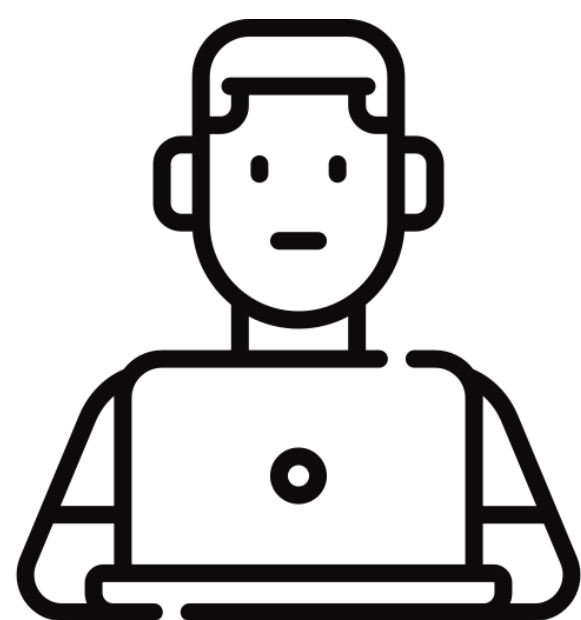
교육 주제

학습 목표

1. 웹 페이지의 구성 요소인 HTML/CSS/Javascript에 대해 학습한 후 간단한 웹 페이지를 구현할 수 있다.
2. API의 뜻과 사용하는 이유를 알고 적절하게 사용할 수 있다.
3. 카카오 지도 API를 활용하여 애플리케이션을 제작할 수 있음을 알고 이를 활용하여 간단한 지도 웹 애플리케이션을 구현할 수 있다.

교육 대상자 & 모집 방법

교육 대상자 & 모집방법



교육 대상자

웹 프로그래밍의 기초와
API활용하는 법을 배우고 싶은
고등학생 ~ 대학생

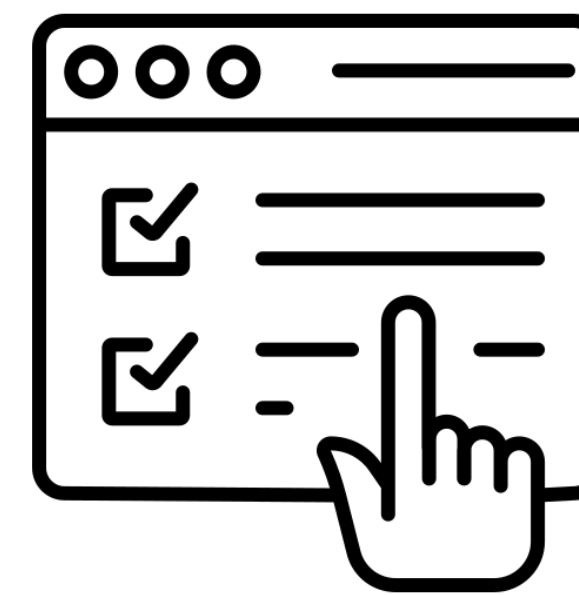
소수 모집 6명
(선생님 한 명당 수강자 두 명을 맡고
수강자 두 명끼리
서로 도움을 줄 수 있게 구성함)



교육 진행자

설리번 선생님

김민주 유수형 윤새연



모집 방법

설리번 홈페이지를 통해 공고

SNS 매체를 통한 홍보

교육 방법

교육 방법

교육 진행 방법

녹화 영상 + 대면 강의

이론 강의 (4차시) 까지는 녹화 강의(30분~40분)로 진행, 일일 과제 부여
일일 과제 제출 후 개별 피드백 진행, 모르는 걸 질문할 수 있는 소통 창구 마련(ex. 슬랙, 오픈카톡 등)

실습 강의 (5차시) 부터 대면 강의(2시간~3시간, 쉬는 시간 10분)로 진행
매 차시 끝난 후 학습한 내용을 자신의 지도에 반영하는 시간 부여
이후 8차시에 나만의 지도를 완성하고 공유하는 시간을 가짐
(코로나19 상황 따라 계획 변동 가능)

스스로 만들어보는 지도 웹 애플리케이션

</> 커리큘럼 구성 </>

1차시

오리엔테이션

- 강의 소개 & 강사진 소개
- 웹이란 무엇일까?
- 통합개발환경 구축
- 이 교육의 최종 목표 소개

2차시

HTML/CSS

- 웹 구성 요소 소개
- HTML 기본 학습 및 실습
- CSS 기본 학습 및 실습

3차시

Javascript

- Javascript 소개
- Javascript 기본 문법 학습 및 실습

4차시

HTML/CSS/JS

- 간단한 웹 페이지 구축

5차시

API 튜토리얼

- API 소개
- 통합개발환경 구축
- 카카오 지도 API 소개
- 간단한 지도 띄우기
- 만들고 싶은 지도 내용 구상

6차시

지도 API로

웹 애플리케이션 만들기 (1)

- 지도 생성하기
- 지도의 중심 좌표/확대 레벨 설정
- 나만의 지도 level up

7차시

지도 API로

웹 애플리케이션 만들기 (2)

- 지도에 마크업 생성하기
- 지도에 마크업 활용하기
- 지도에 인포 윈도우 표시하기
- 나만의 지도 level up

8차시

지도 API로

웹 애플리케이션 완성하기

- 지도에 커스텀 오버레이 생성하기
- 나만의 지도 완성하고 공유하기
- 나만의 지도 level up