

# 2021년도 1학기 수업계획서

\* 출력시간 : 2021-02-19 19:18:39

수강과목				담당교수			
과목명	웹서버구축	교과목번호/분반	603135/01	소속		연구실	
이수구분	공통전선	시간	화3,화4 목3,목4	대표교수	김은주	합동강좌	
강의실	1226	학점-수업-실습	3-2-2	전자우편			
성적구분	상대평가			연락처		면담가능시간	



## 1. 교과목 개요

### ■ 수업개요

본 수업은 웹 사이트의 전 제작 과정을 이해하고 최신 경향의 모바일과 동적 웹 프로그래밍 기술로 나아가기 위한 고급 과정으로 웹 서버 구축을 위한 웹서버의 설정, 서버 프로그래밍을 위한 JSP 인터페이스의 설계와 구현 과정, 데이터베이스 연동을 통한 종합 웹 응용 프로그램을 설계 및 구현하게 됩니다.

JSP는 간단한 스크립트에서 대규모 웹 프로젝트의 개발까지 폭 넓게 이용되는 자바의 서버 기반 웹 프로그래밍 방식입니다.

따라서 본 수업에서는 JSP를 활용한 인터페이스 설계, SQL을 이용한 데이터 베이스 설계, JDBC 관계형 데이터베이스의 활용, 게시판 및 자료실에 대한 작성 방법을 학습하고 프로젝트를 통해 전사적인 웹 서버를 구축하게 됩니다.

### ■ 선수학습내용

본 과목을 수강하기 위해서는 자바(객체지향적 프로그래밍 구조 설계)와 웹프로그래밍(HTML5, CSS3, JavaScript), 데이터베이스(SQL)를 사전에 수강 완료한 학생만 신청이 가능합니다.

### ■ 수업유형 및 교수·학습법

수업유형		Flipped Learning							
강의식	토의(토론)식	문제중심학습	프로젝트중심학습	팀기반학습	협동/개별학습	실험/실습	현장학습	캡스톤디자인	기타
40 %	0 %	0 %	0 %	0 %	30 %	30 %	0 %	0 %	0 %

## 2. 교과 목표

### ■ 교과목표

본 과목은 소프트웨어 개발 전 과정을 소프트웨어 공학 원리에 의하여 설계 및 구현하는 과정으로, 각 단계별 기술적 프로세스에 따라 체계적으로 학습함으로써 웹 개발 역량을 강화하는데 있습니다.

따라서 지식, 기술, 태도 총 3가지 목적을 두고 수업을 진행하게 됩니다.

#### ■ 지식

- 1) 웹 서버 환경 설정
- 2) 백엔드 프로그래밍 언어의 기본 구조
- 3) 백엔드 프로그래밍 언어의 문법

#### ■ 기술

- 1) 주어진 문제를 해결할 수 있는 웹 클라이언트& 웹서버 만들기
- 2) 새로운 문제 해결에 있어 웹 응용 프로그램의 확장 및 적용
- 3) 백엔드 프로그래밍 방법

#### ■ 태도

- 1) 새로운 문제를 디지털시스템으로 해결하기 위한 방안에 대한 창의도전 정신

- 2) 새로운 문제를 해결하기 위한 방안 도출에 있어서의 소통 협력
- 3) 자기주도적 문제 해결 능력

## ■ 인재상

- 미래 기술을 선도하는 인재 양성
- 대학의 가상공간에서의 경쟁력 강화
- 시대의 흐름에 능동적으로 대응하며 새로운 문제를 해결에 있어 비대면 소통 및 협력 능력 강화
- 융합적 자기주도적 문제 해결 능력 향상

## ■ 목표 역량 및 평가지표

영역	목표역량	평가지표	평가항목	반영비율
지식	웹 서버 환경 설정	웹 클라이언트 및 서버 환경 구축	스몰과제	1 %
	백엔드 프로그래밍 언어의 기본 구조	웹 프로그램의 기본 구조 설계	중간시험 및 퀴즈와 스몰과제	10 %
	백엔드 프로그래밍 언어의 문법	서버사이트 웹 프로그램 구조 설계	기말시험 및 퀴즈와 스몰과제	10 %
기술	주어진 문제를 해결할 수 있는 웹 클라이언트&웹서버 만들기	웹 클라이언트 UI 설계 및 구현	중간시험 및 퀴즈와 스몰과제	20 %
	새로운 문제 해결에 있어 웹 응용 프로그램의 확장 및 적용	웹 서버 비즈니스 모델 설계 및 구현	기말시험 및 퀴즈와 스몰과제	10 %
	백엔드 프로그래밍 방법	활용가능한 웹 서버 응용 프로그램의 구현	기말시험 및 퀴즈와 스몰과제	10 %
태도	새로운 문제를 디지털시스템으로 해결하기 위한 방안에 대한 창의도전 정신	수업 참여도	출석 및 스몰과제	9 %
	새로운 문제를 해결하기 위한 방안 도출에 있어서의 소통 협력	수업 참여도	출석 및 스몰과제	10 %
	자기주도적 문제 해결 능력	퀴즈 및 스몰과제 산출물	과제	20 %

## ■ 출석미달 기준 사항

수업 시간의 3배 초과 결석시 무조건 F처리합니다.(학교규정준수)

## 3. 수업 운영 방법

- 1) 매주 2시간 이론과 2시간 실습을 통하여 이론과 실습을 학습하고, 강의 진도에 따라 이론과 실습이 병행 가능하도록 합니다.
- 2) 이론과 과제 및 실습을 통하여 웹 응용 프로그램의 범위를 확대하고 강화시킵니다.
- 3) 강의진도 및 수업의 난이도에 따라 문제 해결을 위해 팀을 구성할 수 있습니다.
- 4) 강의자료는 온라인캠퍼스를 통하여 제공되며 이론시간에 강의 노트로 활용합니다.
- 5) 이론 시간에 이론 수행평가를 통하여 학습자의 학습 상태를 확인합니다.
- 6) 실습 시간에 실습 수행평가를 통하여 학습자의 학습 상태를 확인합니다.
- 7) 특이사항을 제외한 모든 과제는 온라인 캠퍼스를 통해 제출하며, 늦게 제출시 하루당 0.2점의 감점이 있습니다. 또한 해당일의 정해진 시간내에 미제출시에는 0.1점의 감점이 있습니다.
- 8) 코로나 경계 경보에 따라 수업 방식이 변동될 수 있습니다.

## 4. 수업 규정

1. 수업시간에는 핸드폰 사용을 자제하여 주시기 바랍니다.  
- 발견시 감점처리됩니다.(한 건당 0.2점 감점)
2. 수업의 이해도를 높이기 위해 자필 테스트가 있습니다. 반드시 필기구(노트+볼펜, 연필 및 샤프는 사용하지 않습니다.)를 준비하여 주시기 바랍니다.
3. 과제 제출일을 엄수하여 주시기 바라며, 하루 늦게 제출시 0.2점의 감점이 있습니다. 또한 해당일의 정해진 시간내에 미제출시에는 0.1점의 감점이 있습니다.

## 5. 교재 및 참고도서

구분	도서명, 저자명, 출판사, 출판년도
주교재	추후공지
부교재 및 참고도서	1. 강의자료(중요) 2. 인터넷 3. 웹 클라이언트와 서버 웹 개발을 위한 모든 교재 활용

6. 주차 별 수업 계획

주차	구성요소	내용
1	- 학습목표	강의 계획서 설명 수업 개요
	- 주요학습내용	- 수업 운영 방식 및 내용 소개 - 웹 기반 환경 설정 - 웹 기반 이클립스 소개 및 사용법
	- 수업방법 및 자료	- 강의자료를 통해 학습 내용 설명
	- 과제 및 평가	
2	- 학습목표	1. 웹의 개요
	- 주요학습내용	1) 웹의 전사적인 환경 2) 웹 클라이언트와 웹 서버의 개념
	- 수업방법 및 자료	- 기초 웹 프런트 페이지 구성(1)
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제
3	- 학습목표	2. 웹 클라이언트 UI 설계
	- 주요학습내용	1) 웹 클라이언트 문서의 고급 기술 활용 2) 웹 클라이언트 UI 설계의 핵심
	- 수업방법 및 자료	- 기초 웹 프런트 페이지 구성(2)
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제
4	- 학습목표	3. 웹 브라우저 핵심 기술
	- 주요학습내용	1) 이벤트와 리스너 기술 2) 브라우저 핵심 객체
	- 수업방법 및 자료	- 기초 웹 프런트 페이지 구성(3)
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제
5	- 학습목표	4. 웹 서버 시스템 설계를 위한 MVC 모델
	- 주요학습내용	1) MVC 모델의 구성 2) MVC 모델의 핵심 설계 방법론
	- 수업방법 및 자료	- MVC 모델 설계 기법
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제
6	- 학습목표	5. 클라이언트와 웹 서버의 연동
	- 주요학습내용	1) 웹 연동 서버 구축 2) 웹을 연동하기 위한 핵심 기반 기술
	- 수업방법 및 자료	- 웹 서버 환경의 구축
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제
7	- 학습목표	6. JSP 기본 문법
	- 주요학습내용	1) JSP의 개념 2) JSP 기본문법
	- 수업방법 및 자료	- JSP 구조에 의한 프로그램 설계 및 실습
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제

8	- 학습목표	중간시험
	- 주요학습내용	시험범위 : 중간고사 전까지 배운 범위
	- 수업방법 및 자료	- 이론 50% + 실습 50% - 자필시험
	- 과제 및 평가	
9	- 학습목표	7. JSP 내장 객체의 활용
	- 주요학습내용	- JSP 내장 객체의 활용
	- 수업방법 및 자료	- JSP 내장 객체 실습
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제
10	- 학습목표	8. JSP 액션 태그의 활용
	- 주요학습내용	- JSP 액션 태그의 활용
	- 수업방법 및 자료	- JSP 액션 태그 실습
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제
11	- 학습목표	9. 자바빈즈 설계와 구현
	- 주요학습내용	1) 자바 빈즈의 구성과 설계 2) 자바 빈즈를 이용한 폼 입력 처리의 구현
	- 수업방법 및 자료	- 자바빈즈를 이용한 입력 폼 구성
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제
12	- 학습목표	10. JDBC 프로그래밍 절차와 설계
	- 주요학습내용	1) SQL환경의 설정 및 데이터베이스 기본 설계 2) JDBC 연동을 위한 구현 절차
	- 수업방법 및 자료	- 데이터 베이스 구축
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제
13	- 학습목표	11. 자바빈즈를 이용한 JDBC 응용 프로그램 설계와 구현
	- 주요학습내용	- 자바 빈즈와 JDBC의 연동 방법
	- 수업방법 및 자료	- 자바빈즈와 JDBC의 연동 구축
	- 과제 및 평가	퀴즈와 스몰과제
14	- 학습목표	12. 프로젝트 설계와 구현(1)
	- 주요학습내용	- 요구사항 명세서 작성, 기본 설계서 작성
	- 수업방법 및 자료	- 요구사항 명세서 작성, 기본 설계서 작성
	- 과제 및 평가	
기말고사	- 학습목표	13. 프로젝트 설계와 구현(2)
	- 주요학습내용	- 프로젝트 상세 설계 및 구현
	- 수업방법 및 자료	- 프로젝트 상세 설계 및 구현, 프로젝트 발표
	- 과제 및 평가	프로젝트
보충	- 학습목표	보강주일
	- 주요학습내용	- 보충이 필요한 부분 수업
	- 수업방법 및 자료	- 보충이 필요한 부분 수업
	- 과제 및 평가	

## 7. 기타 사항

- 1) 세번 이상의 지각과 조퇴는 결석처리됩니다.
- 2) 결석시 결석 사유서 사인 받아 처리하시기 바랍니다.
- 3) 이외의 질문 사항은 온라인 캠퍼스 쪽지와 메일을 이용하여 주시기 바랍니다.
- 4) 코로나 경계 경보에 따라 수업 방식이 변동될 수 있습니다.

※장애학생을 위한 학습 및 평가지원 사항

## 1. 학습지원

(사)리, 지(해), 미, 수, 사, C, I, 편, 하, (사)리, 의, 편, 의, 전, 그, 데, 편, 그, C, 미, 미, 수, 리, 지, 의, 하, 리, 기, 의, 나, C, 하, 리, 기, 제, 제, 후, 리, 리, 연, 자, (하, 리), 리, 우