



# 수업 계획서

교과목명	C언어기초(C Programming)
------	----------------------

## ■ 교과 소개

담당교수	연락처	이수구분	과목코드	학점
현승일		전공선택		3학점

## ■ 수업 개요

구분	내용			
교수유형 (중복체크)	<input checked="" type="checkbox"/> 개인교수형	<input type="checkbox"/> 전문가인터뷰형	<input checked="" type="checkbox"/> 시범실습형	<input type="checkbox"/> 현장견학형
	<input type="checkbox"/> 문제풀이형	<input type="checkbox"/> 문제중심형	<input type="checkbox"/> 사례연구형	
수업목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ C 프로그래밍의 개발환경을 설명할 수 있다.</li> <li>■ C 프로그래밍의 기본문법을 설명할 수 있다.</li> <li>■ 기초 프로그래밍 로직을 이해하고, 간단한 프로그램을 작성할 수 있다.</li> </ul>			
수업내용	<p>프로그래밍 개념습득 및 다양한 응용프로그램 작성에 기본이 되는 C 언어의 기초부분에 대한 주요특징을 이해하고 C언어 컴파일 환경을 이해하고 C언어 개발환경 구축을 이해하며, 로직을 통한 간단한 프로그래밍 작성이 가능한 수준의 능력을 배양한다.</p>			
평가방법	<b>평가 반영률 / 횟수 / 특이사항</b>			
	중간고사	25% (1회)	과제	20% (1회)
	기말고사	25% (1회)	출석	10%
	수시고사	-	상호작용	10%
	단원평가	10% (매차시)	기타	
	위 평가방법을 종합하여 상대 평가함.			
교재	주교재	열혈 C프로그래밍, 윤성우, 오렌지미디어		
	부교재	쉽게풀어쓴 C언어, 천인국, 생능출판사		

■ 수업 운영방법

<p>수업 특 성</p>	<p>본 교과목의 HTML, 동영상 강의, 단원평가(퀴즈), 게시판 및 토론방으로 구분하여 운영을 한다.</p> <p>① HTML : 각 주차 강의 내용 소개, 학습목표, 학습정리, 강의요약으로 구성</p> <p>② 동영상 강의 : 각 주차 강의를 이론 강의를 중심으로 각 주차 3강에서는 이론에 부합되는 조직의 사례를 설명함으로써, 학습의 효과를 증진</p> <p>③ 단원평가(퀴즈) : 각 주차 강의를 수강 후 이를 테스트 할 수 있는 내용으로 5문제 정도의 객관식 문제를 출제를 하여 이를 풀이를 하여 기준 점수 이상 취득 시에만 다음 강의 수강 가능</p> <p>④ 게시판 및 토론방 : 학생들의 궁금한 사항을 게시판을 통해 질의를 하면 24시간 내에 담당교수가 질의에 답을 하는 형태로 운영을 하고, 토론방은 강의 내용에 부합되는 주제를 지정을 하여 올려놓으면 학생들 스스로 자기의 의견을 올려가면서 주제 학습을 할 수 있도록 운영한다</p>		
<p>상 호 작 용</p>	<p>학습자-콘텐츠</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 구체적인 학습목표</li> <li>■ 학습목표에 적합한 학습내용</li> <li>■ 학습자의 반응에 대한 피드백 제공</li> <li>■ 학습평가(단원평가)의 제공</li> <li>■ 강의노트(성찰도구로 사용)의 제공</li> </ul>	
<p>상 호 작 용</p>	<p>학습자-학습자</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개인적인 정보를 교환(예: 이름, 취미, 쪽지 등)</li> <li>■ 주제별 의견을 교환(예: 토론)</li> <li>■ 자유 의견을 교환(예: 자유게시판)</li> <li>■ 질의 및 응답</li> <li>■ 관련 자료를 공유</li> <li>■ 팀 프로젝트</li> </ul>	
<p>상 호 작 용</p>	<p>학습자-교수자</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습안내 정보의 제시(예: 공지사항)</li> <li>■ 주제별 의견을 교환(예: 토론)</li> <li>■ 질의 및 응답</li> <li>■ 관련 자료를 공유</li> <li>■ 학습 과제에 대한 피드백</li> <li>■ 오프라인 모임(예: 특강 및 면담)</li> </ul>	
<p>장 애 학 생 지 원</p>	<p>강의</p>	<p>시험</p>	<p>기타사항</p>
		<p>추가 시험시간 30분 제공</p>	

■ 평가 방법

중간고사	<input checked="" type="checkbox"/> 온라인시험 <input type="checkbox"/> 과제시험	시기	제한 시간	출제유형 및 문항수				
		8주차	50분	선다형	논술형	단답형	진위형	계
				15			5	20문항
<ul style="list-style-type: none"> <li>1주에서 7주까지 내용을 중심으로 과목의 특성을 반영할 수 있는 내용을 난이도를 상, 중, 하로 구분하여 출제, 각 주차 단원평가 문제를 일부 반영</li> </ul>								
기말고사	<input checked="" type="checkbox"/> 온라인시험 <input type="checkbox"/> 과제시험	시기	제한 시간	출제유형 및 문항수				
		15주차	45분	선다형	논술형	단답형	진위형	계
				15			5	20문항
<ul style="list-style-type: none"> <li>9주에서 14주까지 내용을 중심으로 과목의 특성을 반영할 수 있는 내용을 난이도를 상, 중, 하로 구분하여 출제, 각 주차 단원평가 문제를 일부 반영</li> </ul>								
과제	순번	부여주차	과제명				마감일	
	1	4주차	C 프로그래밍 과제				1차: 2차:	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>과제 부여 주제에 대한 창의성, 독창성, 성실성, 작성기준 준수, 시각적 전달성, 기간 내 제출 등 관련 항목을 중심으로 평가</li> <li>1차 기간 내 미제출시 20% 감점처리</li> <li>동일한 레포트를 제출할 경우 제공자 및 피제공자 모두 0점 처리</li> <li>과제물 미제출시 0점 처리(기본점수 없음)</li> </ul>							
단원평가	온라인시험	시기	제한시간		출제문항수			
		매차시	30분		5문항			
<ul style="list-style-type: none"> <li>각 주차 내용을 학습한 후 성취도를 평가할 수 있도록 주차별 출제</li> <li>문제는 해당 주차의 핵심내용을 중심으로 각 강별 1문제 이상씩 출제</li> <li>해당 주차 출석인정기간 이후 응시시 20% 감점처리되며, 최종평가 성적에는 최초 응시점수만을 반영함</li> </ul>								
상호작용	<ul style="list-style-type: none"> <li>평가 항목은 게시판 1회, 질의응답 1회, 학습자료실 1회, 토론 2회 참여를 의무화하며, 기준 미충족시 1회당 2점 감점 처리</li> <li>다만, 학교 행사에 참석할 경우, 전체 수강과목에 대하여 1회씩 상호작용을 실시한 것으로 인정(상호작용 10점 만점 범위 내에서 인정)</li> </ul>							
출석	<ul style="list-style-type: none"> <li>출석점수는 전체 평가비율의 10%에 해당되며, 전체 강의의 3/4 (75%) 이상 수강하여야 이수로 인정</li> <li>출석인정기간 내 주차별 최소 75분이상 (각 강별 25분 이상)을 수강하여야 출석으로 인정되며, 출석인정기간 이후 수강시 지각으로 감점 처리됨</li> <li>8주, 15주는 중간, 기말고사 기간이므로 강의 수강은 없음. 단, 응시자에 한하여 출석으로 인정됨</li> </ul>							

## ■ 수업 일정 안내

주차	수업 주제	학습 목표	과제	토론	단원 평가	교수학습 유형	비고
1	C언어 소개	C언어의 등장배경 주요특징, 컴파일러와 링커의 개념, 개발환경 구축에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그래밍 언어</li> <li>■ C언어 개발 환경</li> <li>■ C프로그램 기본 구성</li> </ul>			○	개인교수형	
2	입출력 함수와 연산자	C프로그램 입출력함수 및 다양한 종류의 연산자의 사용법을 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 입출력 함수(1)</li> <li>■ 입출력 함수(2)</li> <li>■ 연산자</li> </ul>			○	개인교수형	
3	기본자료형과 변수	C언어에서 사용하는 다양한 진법과 변환, 그리고 상수 및 기본 자료형에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 진법의 개념 및 변환</li> <li>■ 상수 및 기본자료형</li> <li>■ 변수초기화와 주소 연산자</li> </ul>		○	○	개인교수형	
4	데이터표현 및 자료형변환	C언어에서 사용하는 다양한 자료형의 표현 및 변환에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 데이터 표현</li> <li>■ 자료형 변환</li> <li>■ 디버그를 활용한 프로그래밍 실습</li> </ul>	○		○	개인교수형 시범실습형	
5	조건문	조건문과 흐름의 분기, continue와 break 개념, switch와 goto문에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 조건문과 분기</li> <li>■ switch 조건문</li> <li>■ 조건문을 이용한 프로그래밍 실습</li> </ul>			○	개인교수형 시범실습형	
6	반복문	while 과 do-while문, for 반복문, 반복실행 명령어 예제 실습에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ while과 do-while문</li> <li>■ for 반복문</li> <li>■ 반복문을 활용한 프로그래밍 실습</li> </ul>			○	개인교수형 시범실습형	
7	함수	함수의 정의와 선언, 변수의 존재기간과 접근범위, 재귀함수에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 함수의 정의와 선언</li> <li>■ 변수의 존재기간과 접근범위</li> <li>■ 함수 및 변수를 활용한 프로그래밍 실습</li> </ul>			○	개인교수형 시범실습형	
8	점검하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 1주에서 7주차까지의 내용을 전체적으로 점검한다.</li> </ul>			-	-	

주차	수업주제	학습목표	과제	토론	단원평가	교수학습 유형	비고
9	배열	배열의 개념 및 선언, 초기화, 배열을 이용한 문자열변수, 배열을 이용한 프로그래밍 실습에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 배열의 개념 및 선언</li> <li>■ 배열을 이용한 문자열 변수 표현</li> <li>■ 배열을 활용한 프로그래밍 실습</li> </ul>			0	개인교수형 시범실습형	
10	포인터	포인터와 배열의 관계, 포인터의 &와 * 연산자, 포인터를 이용한 프로그래밍 실습에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 포인터</li> <li>■ 포인터와 배열</li> <li>■ 포인터와 배열을 활용한 프로그래밍 실습</li> </ul>		0	0	개인교수형 시범실습형	
11	포인터와 함수	함수인자로 배열전달하기, call-by-value, reference, 포인터대상의 const에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 함수인자로 배열전달하기</li> <li>■ 포인터의 포인터</li> <li>■ 포인터와 함수를 활용한 프로그래밍 실습</li> </ul>			0	개인교수형 시범실습형	
12	문자와 문자열함수	스트링의 개념, 문자(열) 단위 입출력, 표준입출력과 버퍼에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문자열 처리 함수</li> <li>■ 문자열 배열</li> <li>■ 문자열과 문자함수를 활용한 프로그래밍 실습</li> </ul>			0	개인교수형 시범실습형	
13	구조체	구조체의 개념, 구조체와 배열, 포인터, 구조체이용 프로그래밍 실습에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 구조체의 개념</li> <li>■ 구조체와 배열 그리고 포인터</li> <li>■ 구조체를 활용한 프로그래밍 실습</li> </ul>			0	개인교수형 시범실습형	
14	동적 메모리 할당	C언어에서 효율적인 메모리 활용을 위해 사용되는 동적메모리할당기법에 대해 설명할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ C언어 메모리의 구조</li> <li>■ 동적 메모리 할당</li> <li>■ 동적 메모리 할당을 활용한 프로그래밍 실습</li> </ul>			0	개인교수형 시범실습형	
15	점검하기	■ 9주에서 14주차까지의 내용을 전체적으로 점검한다.			-	-	