

# 강의계획서(Syllabus)

2019학년도 제2학기

교과목명 (Course Title)	안드로이드앱프로그래밍	학수번호 (Course No. -Class No.)	INC4090-01
이수구분 (Course Classification)	전공	학점 (Credit)	3 (설계학점: 1)
강의실/수업시간 (Classroom & Time)	월2.0-3.5, 수2.0-3.5 401-3163(신공학관(기숙사) 3163 정보통신공학실습실 1), 401-3163(신공학관(기숙사) 3163 정보통신공학실습실1)		

담당교수(Instructor)		담당조교(Teaching Assistant)	
이름(Name)	김웅섭	이름(Name)	
연구실 위치 (Office)	신공학관 10133		
연락처1(연구실) (Office Phone Number)		연락처1(연구실) (Office Phone Number)	
e-메일(E-mail)		e-메일(E-mail)	
연락처2(휴대폰) (Cellular Phone)		연락처2(휴대폰) (Cellular Phone)	
상담시간 (Office Hours)	수업 직전후 1시간	상담시간 (Office Hours)	

강의개요 (Course Description)	모바일 폰용 소프트웨어를 작성하는 내용을 실습하며 이를 통하여 객체지향 언어인 자바와 안드로이드용 폰 프로그램의 구조에 대해 이해할 수 있도록 한다.
개선사항 반영 여부	아니오

강의목표 (Course Objectives)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 객체지향 언어의 구조에 대해 이해하고 이를 응용할 수 있도록 한다.</li> <li>2) 스마트 폰을 동작시키는 안드로이드 프로그래밍 방법에 대하여 학습할 수 있도록 한다.</li> <li>3) 이벤트 처리 기법, 예외처리 기법과 콜백 등의 프로그래밍 기법에 대해 학습하고 이를 통해 다양한 모바일 기기 제어 기법을 학습한다.</li> </ol>
-----------------------------	---

학습성과목록(Learning Outcomes)		
학습 성과	1	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 공학문제 해결에 응용할 수 있는 능력
	2	정보통신공학 데이터를 분석하고 주어진 사실이나 가설을 실험을 통하여 확인할 수 있는 능력
	3	정보통신공학 관련 문제를 정의하고 공식화할 수 있는 능력

학습 성과	학습성과목록 (Learning Outcomes)		
	√	4	정보통신공학 관련 문제를 해결하기 위해 최신 정보, 연구 결과, 적절한 도구를 활용할 수 있는 능력
	√	5	현실적 제한조건을 고려하여 정보통신 관련 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력
		6	공학문제를 해결하는 글로벌 프로젝트 팀의 구성원으로서 세계 문화를 이해하고 팀 성과에 기여할 수 있는 능력
		7	다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력
		8	정보통신기술을 활용한 해결방안이 보건, 안전, 경제, 환경, 지속가능성 등에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력
		9	공학인으로서의 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력
		10	기술환경 변화에 따른 자기개발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할 수 있는 능력

강의방법 (Teaching Method)	
---------------------------	--

성적평가 (Grading)	요소	출석	중간고사	기말고사	과제물	프로젝트	기타2	기타3	기타4
	비율(%)	5%	30%	30%	15%	20%			
	만점 (Full Marks)								
	요소	기타5	기타6	기타7	기타8	기타9	기타10	기타11	기타12
	비율(%)								
	만점 (Full Marks)								

수강요건 (선수과목포함) (Course PreRequisites)	INC2027 자료구조와실습
--	-----------------

시험 기출문제 및 모범답안 공개여부 (provide previous exams and answer keys)		
--	--	--

강의구조 (Course Structure)	강의구성구분 (Structure)	비율 (Percentage)
	강의(Lecture)	50
	실험실습(Experiment/Practice)	50

과제 (Assignments)	과제명 (Assignment Title)	제출일자 (Due Date)	제출방법 (Mode of Submission)

교재 및 참고서적 (Textbooks & Reference books)	구분 (Type)	교재명 (Title)	저자 (Author)	출판사 (Publisher)	출판년도 (Published Date)	지정도서 (Course Reserved books)
	주교재 (Primary Textbook)	안드로이드 프로그래밍 및 실습	김웅섭			
	주교재 (Primary Textbook)	자바 프로그래밍 및 실습	김웅섭			

실험실안전 교육계획	
---------------	--

기타 안내사항 (Other Information)	
--------------------------------	--

## 주별 강의 일정(Class Schedule)

주 (Week)	강의내용 (Class Topic & Contents)	비고
1	월) 과목 소개 및 자바 개발도구 설치 수) 자바 객체와 생성자	
2	자바 자료형과 변수, 연산자, 제어구조	
3	자바 자료형, 함수	
4	자바 파일 IO, 예외처리	
5	자바 상속, 오버라이딩, 다형성	
6	자바 모듈화, 인터페이스, 패키지	
7	지네릭, 콜렉션, 네트워킹, 멀티쓰레딩	
8	월) 중간고사 수) 안드로이드 소개와 설치	
9	월) Hello World 예제, Resource 소개	
10	Activity, Service, Broadcast Receiver 실습 Content provider, Fragment, Intents/Filter	
11	Content provider, Fragment, Intents/Filter 실습	
12	UI Layout, UI Control, Event Handling 실습 Notification	
13	Location Based Service, 이메일 서비스, publication	
14	SMS, Camera	
15	월) 기말고사 수) 프로젝트 데모	

# 설 계 지 침 서

개설학기	2019-2	교과목명	안드로이드앱프로그래밍			
학수/강좌번호	INC4090-01	이수구분 및 학점	전공 3			
담당교수	김웅섭	설계 학점	1			
설계 교육 목표	안드로이드용 모바일 기기에서 설계 목적을 완성시킬 수 있는 소프트웨어를 개발 동작시킬 수 있다.					
설계 교육 방법	강의 및 실습					
설계 교육 내용	설계기초요소	목표설정	규격결정	합성및분석	구현	시험및평가
		√			√	√
	설계제한조건	비용	제품화	설계사양/개발환경	외양/동작환경	사회성
			√	√	√	
설계 기간	단기 목표	사용자가 쉽게 사용할 수 있는 UI를 설계한다.				
	설계 내용	UI LAYOUT				
	산출 결과	응용 프로그램에서의 UI				
설계 기간	단기 목표	설계 목표를 달성할 수 있는 기능을 모바일 폰에서 구현한다.				
	설계 내용	요구사항 명세서 몇 테스트				
	산출 결과	테스트 결과표				
설계 기간	단기 목표					
	설계 내용					
	산출 결과					
설계 기간	단기 목표					
	설계 내용					
	산출 결과					
평가 항목	UI LAYOUT	기능 분석				
평가 비율	UI LAYOUT 30% 기능 분석 70%					

<b>장애학생 지원내용</b>	본 과목을 수강하는 장애학생은 수업에 필요한 별도의 지원이 필요한 경우, 담당 교강사 및 장애학생지원센터(서울 02-2260-3043)로 필요한 사항을 요청하시기 바랍니다.
----------------------	--