

강의계획서

| | | | | | | |
|----------------------|--|-------------|--------------------|------------------|------------------|-------------|
| 학점 | 3 | 과목명 | 어플리케이션과 이미지속의 회계원리 | | | |
| 운영대학 | 계명대 | 교과구분 | 교양 | 담당 교수 | 성명 소속 | 손 혁 회계학과 |
| 교과목표 및 개요 | <p>본 수업을 통해 회계를 처음 수강하는 학생들의 회계과목에 대한 두려움을 완화하고 흥미를 배가시키며 나아가 메타버스라는 가상의 공간에서 회계교육을 이루어질 수 있게 함을 그 목표로 한다.</p> <p>전통적인 회계원리 교육과정은 복식부기를 중심으로 한 계정과목에 대한 반복적이고 기술적인 사고를 필요로 한다. 하지만 회계를 처음 접하는 학생들은 생소한 계정과목 용어의 습득과 반복적인 분개를 매우 어려워하며 이는 회계교육의 커다란 진입장벽이 되고 있다. 본 강의는 학생들이 복식부기와 계정과목을 반복적으로 배울 수 있고 나아가 종합적인 회계 의사결정을 수행할 수 있는 스마트폰 어플 게임과 만화를 활용하여 수업을 진행한다. 해당 수업을 통해 학생들이 직관적으로 복식부기를 수행할 수 있고 나아가 재무제표 작성, 중요한 경영의 의사결정까지 수행할 수 있도록 한다.</p> | | | | | |
| 수업운영 방식 | 대구경북권역 공동활용LMS 내 온라인 수업 운영 | | | | | |
| 교재 및 참고문헌 | 회계야 함께 놀자-만화로 보는 회계(가칭), Learn accounting or die(어플리케이션) | | | | | |
| 성적 평가 | 출석 | 10% | | | | |
| | 중간고사 | 40% | | | | |
| | 기말고사 | 40% | | | | |
| | 과제 | 5% | | | | |
| | 퀴즈 | 5% | | | | |
| | 토론 | 0% | | | | |
| | 기타 | 0% | | | | |
| | 총 | 100% | | | | |
| 기타 안내사항 | | | | | | |

| 주차 | 수업내용 | 교재범위 및 과제물 | 비고 |
|----|----------------------|------------|------------------------|
| 1 | 회계의 필요성 | | |
| 2 | 복식부기의 이해 | | |
| 3 | 복식부기를 직접 해보자! | | |
| 4 | 어플리케이션을 이용한 회계 배우기 | | |
| 5 | 발생주의를 배워보자 | | |
| 6 | 발생주의 종합 | | |
| 7 | 상품매매회사의 회계처리 | | |
| 8 | 상품매매회사의 회계처리와 회계순환과정 | | 중간고사 별도 진행 |
| 9 | 현금과 내부통제 | | |
| 10 | 내부통제제도와 사례 | | |
| 11 | 수취채권과 지급채무 | | |
| 12 | 재고자산 | | |
| 13 | 유형, 무형자산과 감가상각 | | |
| 14 | 부채와 자본 | | |
| 15 | 기업분석과 자본시장, 그리고 분식회계 | | 16주차에 기말고사 별도 진행 |