

강의계획서

1. 과목 기본 정보(Basic Course Information)

교과목명	파이썬 프로그래밍		코드	GCS10004	
개설년도	2024		개설학기	2	
개설 학부			이수구분/영역	/	
대상학년	1		분반	02	
인정전공					
학점구성	총학점	이론	실험/실습	설계	기타()
	3	3	0	0	0

수업주유형	강의, 토론, 실습			
선수과목	필수		병수과목	
	권장	소프트웨어입문 또는 ICT응용입문		
주관교수성명	박지현		주관교수 Email	jhpark@handong.edu
담당교수 성명	담당교수 Email		담당교수 전화	Office 위치
김현숙	imissu5081@hotmail.com		0106-528-5081	Office Hour
TA성명			TA email	
강의실			강의시간	

2. 학습목표 및 개요(Course Objectives)

● 학습목표(Course Objective)

번호	학습목표
1	IT활용능력
2	융합능력
3	소통능력
4	분석적사고력
5	창의적 문제해결 능력

● 연관 학습성과(Related Learning Outcomes)

역량	학습성과
조회된 데이터가 없습니다.	

● 강의개요(Course Description)

- 사람이 생각하는 방식을 그대로 쉽게 표현할 수 있도록 해주고, 문법이 쉬워 빠르게 학습할 수 있으며, 구조가 간결하고 개발속도가 빠른 파이썬 언어를 학습한다.
 - 파이썬 언어로 응용프로그래밍, 시스템 유틸리티, GUI프로그램, C/C++과의 결합, 웹프로그래밍, 수치연산프로그래밍, 데이터베이스프로그래밍 등을 하는데 적합한 언어이다
 - 강의에서는 입출력문, 변수, 자료형, 그림으로 표현하기, 리스트, 조건문, 반복문, 객체지향 개념이해와 활용, 윈도우환경에서 GUI프로그램하기, 파일입출력 등을 다뤄서 파이썬 언어 기초와 중급과정을 학습하여 응용프로그램을 개발해 본다
 - 대학 내 다양한 전공을 공부하는 학생들에게 프로그래밍 교육을 통해 융합형 인재에게 필요한 능력을 제고하도록 돕는다
 - 동영상 강의를 제공, KMooocs강의 수강이 필수 임
- Blended learning 방식으로 운영: 강의실(화) + 영상(금)

3. 과목 운영 및 과제물

● 교재

주교재	서명	Introduction to computing using Python	저자	Perkovic
	출판사	Wiley	출판년도	2012
부교재	서명		저자	
	출판사		출판년도	

기자재	
-----	--

● 평가

출석관리	출석은 강의시작 전에 입실한 경우에만 인정한다. 지각은 강의 시작 후 15분전에 입실한 경우에만 인정한다. 3번 지각은 1회 결석이며, 전체 강의시간의 25%이상 결석 시 성적은 Fail 처리된다							
학점산출 평가 도구 및 비중(%)	출석	중간시험	기말시험	퀴즈	팀프로젝트	개인과제	기타1(기타 1)	기타2(기타 2)
	10	30	30	20		10		
Honor Code 준수 및 평가방법 추가설명	- 과제: 남의 코딩이나 숙제를 베껴서 내거나, 남의 창작물을 표시 없이 사용하면 F 처리(중간,기말,과제,퀴즈 점수 일괄 0점) - 퀴즈: 강의실 수업 시 영상 수업 내용으로 퀴즈 ※ 과제와 퀴즈는 수업진행에 따라 변동될 수 있음.							

● 수업 활동유형

강의	70%	실험	%	실습	20%
팀프로젝트	0%	발표	0%	토론	10%
기타1()	%	기타2()	%	기타3()	%
총계	100 %				

● 과제 및 프로젝트(Assignments and Projects)

번호	내용
1	* 과제 평가 기준: 실행 가능여부, 완성도, 창의성을 반영하여 채점 * 과제 마감 시한: 숙제 제출 후 일주일 후 * 숙제는 제 시간에 제출하여야 한다. - 1일 늦게 제출 시 50% 감점.(반드시 시간 엄수!!!). - 1일이 지난 후에는 숙제를 받지 않는다

4. 강의 일정 계획(Weekly Schedule)

주차	날짜	강의주제 및 범위	과제 결과물 및 평가
1	2024-08-27 2024-08-30	강의계획서, 파이썬 IDLE 설치하기 소개 및 첫 프로그램 작성	
2	2024-09-03 2024-09-06	Variable, Expression, Operators, Input and Output to screen	
3	2024-09-10 2024-09-13	Conditional statements	퀴즈 1
4	2024-09-17 2024-09-20	Iterative Statements	퀴즈 2
5	2024-09-24 2024-09-27	using turtle, Drawing figures	퀴즈 3
6	2024-10-01 2024-10-04	string, list	퀴즈 4
7	2024-10-08 2024-10-11	Fuctions, variables	과제1
8	2024-10-15 2024-10-18	중간고사	중간고사
9	2024-10-22 2024-10-25	Functions, Modules	
10	2024-10-29 2024-11-01	tuple, dictionary	퀴즈 5
11	2024-11-05 2024-11-08	File Input and Output	퀴즈 6

주차	날짜	강의주제 및 범위	과제 결과물 및 평가
12	2024-11-12 2024-11-15	Graphic tool, Pillow	퀴즈 7
13	2024-11-19 2024-11-22	GUI; using tkinter(Web Programming)	퀴즈 8
14	2024-11-26 2024-11-29	GUI; using tkinter(Web Programming)	퀴즈 9
15	2024-12-03 2024-12-06	Matplotlib	과제2
16	2024-12-10 2024-12-13	기말고사	기말고사

5. 공지사항/부가정보

● 본 과목의 수강신청을 위한 주요 공지사항(Notice)

* 수업시작 전에 강의실에 입실한다 * 핸드폰은 수업시간에 오프한다, 오프하지 않은 것이 확인되는 경우 성적에 불이익을 받게 된다 * 리포트는 제 시간에 제출하여야 한다. 1일 늦게 제출 시 - 50% 감점.(반드시 시간 엄수!!!). - 1일이 지난 후에는 숙제를 받지 않는다. * 결석은 학칙에 명시되어 있는 것 외에는 출석으로 인정하지 않는다. * 남의 글을 베껴서 내거나, 남의 창작물을 표시 없이 사용하면 그 과제를 포함하여 모든 과제물을 0점 처리한다
--

● 전공별 부가 정보(Additional Information)

번호	내용

6. 과목 세부 정보

	문제해결력 프로젝트 수업 여부										
	현장과 연계한 과목여부 - 코너스톤										
	현장과 연계한 과목여부 - 키스톤										
	현장과 연계한 과목여부 - 캡스톤										
	창업관련 교과목 여부										
V	온라인 콘텐츠 강의활용 수업여부 - 온라인 콘텐츠 강의활용 비율 50 %										
- 온라인 콘텐츠 활용 콘텐츠 선택 (복수개 선택 가능함)											
	<table><tr><td></td><td>Hudcc(우리대학 강의녹화 서비스)</td></tr><tr><td></td><td>타대학 및 타기관 협력하여 개발된 온라인 강좌 활용</td></tr><tr><td></td><td>MOOC 활용</td></tr><tr><td></td><td>OCW 활용</td></tr><tr><td></td><td>그 외 온라인콘텐츠 활용</td></tr></table>		Hudcc(우리대학 강의녹화 서비스)		타대학 및 타기관 협력하여 개발된 온라인 강좌 활용		MOOC 활용		OCW 활용		그 외 온라인콘텐츠 활용
	Hudcc(우리대학 강의녹화 서비스)										
	타대학 및 타기관 협력하여 개발된 온라인 강좌 활용										
	MOOC 활용										
	OCW 활용										
	그 외 온라인콘텐츠 활용										

7. 장애학생을 위한 강의 및 평가 안내

- 장애학생의 장애유형과 정도를 고려하여 강의, 과제 및 평가를 실시

예)강의 :
- 강의파일 제공, 강의대필도우미 제공.
- 치료 및 입원 등으로 출석이 어려운 경우 증명서류 제출 시 출석으로 간주.
과제 및 평가
- 시험대필도우미, 필요 시 수화 설명 등