

# 2024학년도 동계계절학기 수업계획서

교과목명	C프로그래밍(CLT0672-1)		
과목구분	교양	학점(시수)	3.0
담당학과(부)	소프트웨어공학과	담당교수	심수정
수강학년	1~4	연락처	
강의실	이러닝	E-mail	
강의시간	토3	면담시간	
선수과목	없음		
교과요목	이 과목은 처음 프로그래밍을 접하는 학생들을 대상으로 C 프로그래밍언어를 활용하여 프로그래밍 기초 개념을 익히고 실습한다. 식, 문장, 조건문, 반복문, 입출력문을 배우고, 이를 조합하여 간단한 프로그램을 구성해본다.		

대학 인재상	당당하고 자유로운 전남대인									
대학 핵심 역량	구분	창의			감성			공동체		
		융합	문제발견 해결	컴퓨팅사고	인문	문화 예술	놀이	자기 설계	시민	글로벌
	1역량			○						
	2역량						○			
3역량							○			

### 역량 증진을 위한 수업 목표 - 수업 방법 - 학생 평가

수업 목표	수업 설정 역량	수업 목표
	컴퓨팅사고	-소프트웨어중심사회와4차산업혁명시대에필수인소프트웨어개발능력습득-문제를C언어로 해결하는과정에서컴퓨팅사고력(분해,추상화,패턴,알고리즘)습득
	놀이	- 일상생활에서 발생하는 문제를 소프트웨어로 표현할 수 있도록 함 - 흥미있는 문제를 해결하면서 C언어 구문과 활용을 학습함
	자기설계	- 문제 해결을 스스로 하고 이를 C언어로 표현 할 수 있도록 함 - C++를 비롯한 다른 프로그래밍 언어의 자가 학습

수업 방법	강의	발표	토의·토론	문제중심학습	팀기반학습	플립러닝	실험·실습	기타
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	비대면수업

#### <수업방법 세부 기술>

##### <수업방법세부기술>

- \*강의-파워포인트로작성된내용을강의
- 주교재의기초적인C언어프로그래밍요소와기법을강의
- 응용예시의분석및설명-질문과답변을통해문제를사유하고이를해결하는문제통찰력증진

- \*문제중심학습-간단한공학적문제들을C언어프로그래밍으로해결하여제출
- 문제를해결하는과정에서C언어의문법과그응용을학습
- 문제를해결하면서컴퓨팅사고력(분해,추상화,패턴,알고리즘)을습득

##### \*실습

- 예시코드를통해기초C언어요소들과프로그래밍기법을익힘
- 적절한개발도구의사용을익

	중간고사	기말고사	개별과제	팀과제	수업참여도	출석	기타	합계(%)
학생 평가	30	30	20			20		100
	<b>&lt;수업평가 세부 기술&gt;</b> <수업평가세부기술> -중간고사(30점),기말고사(30점) -개별과제(20점):프로그래밍문제6회x각5점 -원격영상시청(20점):결석1회시1점감점,지각3회시1점감점(1/4선이상결석은F)							
장애 학생 학습 지원	- 시각장애학생: 강의 파일 제공, 대필 도우미 허락, 강의 녹음 허락 등 - 청각장애학생: 강의 파일 제공, 대필 도우미 허락, 원격강의 지원 허락(수화, 속기) 등 - 지체, 뇌병변장애학생: 강의 파일 제공, 대필 도우미 허락, 강의 녹음 허락 등 - 기타 필요하다고 인정되는 사항 ※ 장애학생의 경우 수업관리 지침 제28조에 의거하여 평가방식을 조정할 수 있음							
<b>교재 및 참고자료</b>								
구분	저자	도서명				출판사	출판연도	
주교재	천인국	누구나쉽게즐거는C언어콘서트				생능	2022	
부교재	서현우	혼자공부하는 C언어				한빛	2022	
참고자료	이지영	C로 배우는 쉬운 자료구조				한빛		
기타자료								

주별 수업계획서

주	수업내용	수업방법	평가방법	자료·과제 기타
1	연구실안전교육-실험실습관련된자체안전교육 프로그래밍개요이해및개발환경구축-코딩-컴파일-실행 사이클의이해-문법,실행오류와디버깅-비주얼스튜디오 ,gcc등개발도구의기본이용학습	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
2	프로그램기초구성요소들의이해-기본프로그래밍요소들 의이해및기본이용학습-예시코드분석및이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
3	변수와자료형학습-자료형의종류와활용학습-변수와상 수의이해및활용-오버플로우와언더플로우의이해-형변 환의이해-예시코드분석및이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
4	수식과연산자학습-산술연산자,나머지연산자의학 습-대입연산자,복합연산자의학습-우선순위의개념이해- 예시코드분석및이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
5	다양한제어구문들의학습1-조건문-if, if-else,swtich 문의이해및활용-중첩if문구성과활용-break,continue이 해-예시코드분석및이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
6	다양한제어구문들의학습2-반복문-while, for반복구조의 이해-반복문의break,contine문활용-반복패턴찾기-예시 코드분석및이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
7	배열학습-배열의이해-일차원배열선언과초기화-배열과 문자열의이해-다차원배열-예시코드분석및이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
8	중간고사	대면 평가	실습	
9	함수의작성과사용법학습-함수의개념이해-함수관련문 법학습-반환값과매개변수의이해-순환호출의이해-예시 코드분석및이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
10	포인터학습-포인터의이해-배열과포인터-함수와포인터 -주의할점-예시코드분석과이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
11	문자열학습-문자열표현방법의이해-문자열입출력함수 사용학습-예시코드분석과이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
12	구조체,공용체,열거형학습-구조체의이해-구조체선언,구 조체변수의선언과초기화-공용체,열거형, typedef의이 해-예시코드분석과이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
13	동적메모리학습-프로그램의메모리사용의이해-동적메 모리할당함수들의종류-예시코드분석과이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
14	전처리기와분할컴파일,파일입출력-전처리기기능들의 이해-단순매크로,함수매크로작성-분할컴파일의이해-파 일입출력과스트림의이해-예시코드분석과이해	동영상 시청		강의자료 e-class 탑재
15	기말고사	대면평가	실습	

\* 수업일정은 수업 진행상황에 따라 변동될 수 있습니다.

기타 참고 사항

전년도 평가 결과 반영

학생  
수업평가

교수  
수업개선서  
(CQI)

### 참고1. 전남대 핵심역량 정의

영역별 인재상	핵심 역량	세부역량	정의
창의적인 사람	창의 역량	융합역량	다양한 분야의 전문적 지식과 기술을 융합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 역량
		문제발견해결역량	새로운 시각으로 문제를 발견하고 유용한 해결책을 제시할 수 있는 역량
		컴퓨팅사고역량	복잡하고 다양한 유형의 정보를 체계적으로 구조화하고 도식화하여 사고할 수 있는 역량
감성적인 사람	감성 역량	인문역량	풍부한 감수성과 비판적 사고를 바탕으로 상호소통하며 인간을 이해하고 공감하는 역량
		문화예술역량	문화예술에 대한 관심과 이해를 바탕으로 새로운 가치를 발견하고 향유할 수 있는 역량
		놀이역량	감성을 자유롭게 표현하고 즐길 수 있는 역량
함께하는 사람	공동체 역량	자기설계역량	자신의 삶을 주체적으로 계획하고 행복한 삶을 추구할 수 있는 역량
		시민역량	공동체의 일원으로 사회문제에 관심을 갖고 참여하여 공공선을 실천할 수 있는 역량
		글로벌역량	다양성을 존중하며 글로벌 현상을 이해하고 대응할 수 있는 역량

### 참고2. 수업 방법

구분	정의
강의	학문이나 기술의 일정한 내용을 체계적으로 설명하게 가르치는 교수 방법이다. 주로 해설 위주로 가르친다.
발표	학습 내용을 학생에게 발표하게 하는 학습 지도법이다.
토의·토론	특정 주제에 대하여 교수와 학생 또는 학생들 간 의견을 교환하는 수업 방법이다.
문제중심학습	문제중심학습(Problem Based Learning)은 학습자가 실제적 문제를 이해하고 해결할 수 있도록 하는 교수학습 방법이다.
팀기반학습	팀기반학습(Team Based Learning)은 학습자들이 공동의 학습목표를 달성하기 위해 효율적인 의사소통과 상호 작용을 통해 팀 체계에 바탕을 둔 교수 학습 방법이다.
플립러닝	플립러닝(Flipped Learning)은 학습자가 미리 학습 내용을 공부하고 수업시간에 학습자 중심 활동이 이루어지는 수업 방법이다.
실험·실습	실험·실습은 주로 자연과학 계열에서 많이 이용하며, 실험기기를 다루는 능력, 실험 순서 이해, 실험 수행 과정에 초점을 맞춰 평가한다.
프로젝트학습	프로젝트학습(Project Based Learning)은 특정 주제에 대해 심층적으로 연구하는 학습활동이다.
디자인 씽킹	디자인 사고는 인간중심으로 잠재적 니즈를 관찰, 공감, 체험을 통해 발견하고 해결하는 창의적인 문제해결 방법이다. 실제 프로젝트 수업에서 활용 가능하며, '공감→문제정의→아이디어도출→프로토타입→검토'의 5단계 프로세스로 진행된다.
협동학습	협동학습(jigsaw)은 긍정적 상호의존 관계를 중시하고 개개인의 책임을 강조하며 의사소통 능력을 함양할 수 있는 수업 방법이다.