

강 의 계 획 서(Syllabus)

[1] 기본 정보(Basic Information)

■ 강의 정보(Course Information)

교과목명 (Course Title)	경영경제 소프트웨어 프로그래밍(SOFTWARE PROGRAMMING FOR BUSINESS & ECONOMICS)	강의유형 (Course Type)	이론
------------------------	--	-----------------------	----

[2] 학습 목표/성과(Learning Objectives/Outcomes)

■ 과목 설명(Course Description)

경영 및 경제 관련 문제를 소프트웨어 프로그램으로 구현해봄으로써 경영 및 경제 현상의 원리와 체계를 심도있게 이해할 수 있는 역량을 배양하기 위한 과목.
파이썬은 프로그래밍의 기초 입문자 들을 위해 적합한 언어이며 효율적으로 직관적인 코드를 작성하는데 도움을 준다. 본 과목은 처음으로 프로그래밍을 배우고자 하는 학생들에게 파이썬 언어와 GUI 프로그래밍을 교육하고자 한다.
파이썬은 4차 산업혁명 시대에 있어 중요한 핵심 기술 및 다양한 SW 어플리케이션을 개발하는데 핵심적인 기능을 제공하며 다양한 활용분야를 가지고 있다. 따라서 본 과목은 학생들에게 프로그래밍에 대한 기초적인 지식을 전달하고 프로그래밍에 대한 관심도를 높이고 관련 경험을 습득하는데 도움이 될 것이다. 이를 통해 경영경제 학생들은 컴퓨터의 기본 구조 및 실행 원리를 이해하고 컴퓨터를 도구로 하여 전공영역에서 비즈니스 문제를 해결하는데 도움이 되는 기본 프로그래밍 능력을 파이썬을 학습하고 직접 실습함으로써 향상 시킬 수 있을 것이다.

■ 학습 목표(Learning Objectives)

파이썬 언어를 이용하여 신규 입문자인 학생들에게 컴퓨터 프로그래밍의 기초적인개념을 자세히 설명하고 관련 기술을 익히는데 도움을 주고자 한다.
적절한 예시 그림 사례 등을 통하여 중요한 개념들을 빠르게 학습하고자 한다.
학습 내용을 바탕으로 학생들이 스스로 프로그램을 작성해볼 수 있는 응용 실습문제를수행함으로써 프로그램 경험을 습득하고 소프트웨어 개발 능력을 향상시키고자 한다.

■ 학습 성과(Learning Outcomes)

- 1.컴퓨터의 기본 구조 및 실행 원리를 이해 (프로그래밍 개념 및 know-how를 습득)
- 2.파이썬 언어를 통한 프로그램 능력 향상 및 실습을 통한 프로그램 경험 습득
- 3.컴퓨터를 도구로 하여 프로그래밍 지식을 바탕으로 한 전공영역에서의 비즈니스 문제를해결 (관련 어플리케이션을 분석 및 개발해 봄으로써 실질적인 프로그래밍 경험 및능력을 배양하여 취업 경쟁력 강화에 도움)

[3] 강의 진행 정보(Course Methods)

■ 강의 진행 방식(Teaching and Learning Methods)

강의 진행 방식	추가 설명
온라인 강의	

■ 수업 자료(Textbooks, Reading, and other Materials)

수업 자료	제목	저자	출판일/게재일	출판사/학회지

주교재	IT CookBook, 파이썬 for Beginner(3판)	우재남	2022	한빛아카데미
-----	-----------------------------------	-----	------	--------

[4] 수업 일정(Course Schedule)

차시	강사명	수업주제 및 내용	제출 과제	추가 설명
1	남호현	1. 파이썬 들여다보기		
2	남호현	2. 미리 만드는 쓸 만한 프로그램		
3	남호현	3. 변수와 데이터형		
4	남호현	4. 연산자		
5	남호현	5. 조건문		
6	남호현	6. 반복문		
7	남호현	7. 리스트, 튜플, 딕셔너리		
8	남호현	8. 문자열		
9	남호현	9. 함수와 모듈		
10	남호현	10. 원도 프로그래밍		
11	남호현	11. 파일 입출력		
12	남호현	12. 객체지향 프로그래밍		
13	남호현	13. 데이터베이스		
14	남호현	14. 미니 프로젝트		

[5] 수강생 학습 안내 사항

--