

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보

연도 및 학기	2018학년도 1학기		교과목명	자료구조	
교과목코드	EL0012	분반	1	학점	3
수강대상학년(학과)	2(융합전자공학과)			팀티칭여부	N
강의시간	수6,목5,6(G517)			이수구분	1전선

과목개요

*주강의언어	KR		
*교과목개요	본 과목은 효율적인 프로그램 작성에 필요한 다양한 자료구조의 동작 원리를 공부한다. 본 과목에서 학생들이 배우는 기술적 사항은 다음과 같다. 순환, 배열/구조체/포인터, 연결 리스트, 스택, 큐, 트리, 우선순위 큐, 정렬, 그래프, 해싱, 탐색 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 사물인터넷(IoT) 및 내장형 시스템(Embedded Systems) 소프트웨어 개발에 활용된다.		
*교과목 목표	1. 다양한 자료구조의 근원적인 원리를 이해하고 실제 프로그래밍에 활용하는 기술을 습득한다. 2. 주어진 문제 해결에 적합한 자료구조를 선택하고 해결하는 방법을 제시하는 기술을 습득한다. 3. 다양한 자료구조를 사물인터넷(IoT) 및 내장형 시스템(Embedded system) 용 소프트웨어 개발에 활용하는 기술을 습득한다.		
*주교재	천인국의 2인, C 언어로 쉽게 풀어 쓴 자료 구조, 개정판, 생능출판사, 2014년.		
부교재	성운정의 1인, 한번에 이해되는 C 자료구조, 인피니티 북스, 2014년.		
참고자료			
선수과목명	C 프로그래밍	선수과목 필수여부	Y
장애학생 수업 안내	개인별 수업참여가 힘든 경우 장애학생지원센터에 요청하여 지정 좌석에서 도우미 학생과 함께 수업을 들을 수 있습니다.		
교강사전달사항			
기타연락처		상담요일 및 시간	학생 신청 시
강의 소개 동영상			

교강사정보

교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
신동하	전자공학과	0222875314	G510	dshin@smu.ac.kr

교과유형

항목	내용
*수업유형	<input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> 실험/실습/실기 <input type="checkbox"/> 발표형 <input type="checkbox"/> 토론형 <input type="checkbox"/> 프로젝트형 <input type="checkbox"/> 세미나형 <input type="checkbox"/> 사이버(e/b-learning) <input type="checkbox"/> S-learning <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 산학협력 <input type="checkbox"/> 전문가 특강 <input type="checkbox"/> 멀티미디어 활용 <input type="checkbox"/> 신문읽기 <input type="checkbox"/> 기타
수업유형(기타)	
*과목유형	<input type="checkbox"/> 융복합 <input checked="" type="checkbox"/> 전공기초 <input type="checkbox"/> 전공핵심 <input type="checkbox"/> 전공심화 <input type="checkbox"/> 현장실습 <input type="checkbox"/> 캡스톤디자인 <input type="checkbox"/> 계량연계 <input type="checkbox"/> 학부(과) 공통
과목유형(기타)	

성적평가

평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
*중간고사	25	*발표	0	상대평가I
*기말고사	25	*참여도	0	
*과제물	20	*퀴즈	10	
*출석	10	*프로젝트	0	
*기타평가			10	

상명인이 갖추어야 할 5대 핵심역량별 비율 체계

핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 반영비율(%)
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량	0
② 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량	0
③ 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량	0
④ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량	0

핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 반영비율(%)
⑤ 창의적 문제해결 역량	지식과 정보 기술이 중요한 사회에서 자원을 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 역량	0

기타정보

Career Development Roadmap(전문직군명)	*
-----------------------------------	---

주차별 수업계획

주차	항목	내용
1	*학습목표	자료구조 및 알고리즘 소개
	*주요학습내용 및 방법	자료구조 및 알고리즘 소개
2	*학습목표	순환
	*주요학습내용 및 방법	순환 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
3	*학습목표	배열, 구조체, 포인터
	*주요학습내용 및 방법	배열, 구조체, 포인터 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
4	*학습목표	리스트
	*주요학습내용 및 방법	리스트 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
5	*학습목표	스택
	*주요학습내용 및 방법	스택 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
6	*학습목표	큐
	*주요학습내용 및 방법	큐 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
7	*학습목표	트리
	*주요학습내용 및 방법	트리 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
8	*학습목표	중간고사
	*주요학습내용 및 방법	중간고사
9	*학습목표	우선순위 큐
	*주요학습내용 및 방법	우선순위 큐 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
10	*학습목표	정렬
	*주요학습내용 및 방법	정렬 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
11	*학습목표	그래프
	*주요학습내용 및 방법	그래프 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
12	*학습목표	해싱
	*주요학습내용 및 방법	해싱 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
13	*학습목표	탐색
	*주요학습내용 및 방법	탐색 관련 이론 강의 및 프로그래밍 연습
14	*학습목표	과목 정리
	*주요학습내용 및 방법	이론 강의 및 프로그래밍 연습
15	*학습목표	학기말고사
	*주요학습내용 및 방법	학기말고사