

2026학년도 1학기 수업계획서



교과목	과목명	인터넷콘텐츠관리	학수번호	374095	분반	01
	이수구분	선전	학점	3.0	시간	이론 : 3.00 / 실습 : 0.00
	인증구분		교재명	백엔드 프로그래밍을 위한 PHP & MySQL - 데이터베이스 기반 웹 개발 교과서 (존 두켓 저/황반석 역)		
주 수강대상			강의요일/시간	화678		
			강의실	[프라임관 지상 2층] 콘텐츠응용개발실습실		
담당교수	성명	에런스노버거				
	소속	창의공과대학 게임콘텐츠학과				
	연락처	전화		연구실		
		휴대폰	01051976432	Email	aaronkr.trainer@gmail.com	
	면담가능요일/시간					

교과목 기본정보

선수과목 또는 선수학습	HTML, CSS	이수체 계도의 선수과 목											
교과목 성격	지루하고 어려운 프로그래밍 서적은 이제 그만. 화려하고 아름다운 이미지로 프로그래밍을 공부하자. 간결한 코드로 따라 하기 쉽고, 무엇보다 보기에든 예쁜 풀 컬러 이미지로 웹사이트 만드는 방법을 배워보자. 저자는 세계 최고의 IT 베스트셀러였던 전작들처럼 코드와 개념을 시각적으로 세분화해 설명하는 방식을 PHP에 적용하여 또 한 권의 명저를 내놓았다. 회원가입, 콘텐츠 작성 및 편집, 이미지 업로드, 프로필 관리, 댓글 및 좋아요 기능 등을 지루하지 않게 실습하며 배울 수 있도록 하여 PHP를 사용한 MySQL 데이터베이스 기반 웹사이트 제작법 전반을 자세히 안내한다.												
교과목 목표	<p>1. 시각적 학습 방식을 통해 PHP 프로그래밍의 핵심 개념을 이해한다. 풀 컬러 이미지와 단계별 설명을 활용하여 복잡한 PHP 개념과 코드를 직관적으로 학습한다.</p> <p>2. PHP와 MySQL을 활용한 동적 웹사이트 제작 능력을 기른다. 데이터베이스 연동을 기반으로 한 웹사이트 구조와 동작 원리를 이해하고 구현할 수 있다.</p> <p>3. 회원 관리 및 콘텐츠 기능을 직접 구현할 수 있다. 회원가입, 로그인, 게시물 작성·수정, 이미지 업로드, 프로필 관리 등의 핵심 기능을 실습을 통해 구현한다.</p> <p>4. 댓글 및 좋아요 기능을 포함한 사용자 상호작용 웹 기능을 개발한다. 사용자 참여형 웹 서비스 요소를 설계하고 구현함으로써 실무에 활용 가능한 웹 개발 역량을 강화한다.</p>												
수업환경	오프라인 중심	온·오프라인 병행	온라인 중심										
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
수업유형	강의·이론 중심	실험/실습/실기	토론/세미나	캡스톤디자인	산학연계								
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
적용교수법	플립러닝	문제해결·현장 중심	서비스러닝	에듀테크 활용	강의식								
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
성적평가방법(%)	중간	기말	출석	과제	발표	토론	퀴즈	팀활동	태도	기타			
	25	30	10	20	0	0	0	0	0	15			
참고도서	출석 (Att): 10% 중간고사 (Midterm): 25% 기말고사 (Final): 30% 과제 (HW): 20% 프로젝트: 15%												
유의사항													
장애학생을 위한 조정안내	장애 학생이 본 과목 수강에 도움이 필요한 경우 담당교수 및 장애학생지원센터(☎063-850-5234~6)에 문의요망 (대필지원, 수업자료 및 시험지 확대, 좌석조정 등 가능한 범위 내에서 장애유형에 부합하는 지원제공 예정)												

교과목 학습성과

학습성과(PO)	학습성과 중요도	교과목 학습성과 내용
[공학] 1.기초지식	중(●)	PHP와 MySQL 기반 웹 프로그래밍의 기본 개념과 구조를 이해한다.
[공학] 2.자료분석	하(○)	웹 서비스 구현을 위해 데이터베이스 구조와 데이터를 분석하고 활용한다.
[공학] 4.실무능력	상(●)	PHP와 MySQL을 활용하여 회원관리와 콘텐츠 기능을 포함한 웹사이트를 구현한다.

교과목 역량 정보

역량	하위역량	구성요인	역량 진단 문항
게임콘텐츠 실무역량	기초제작역량	기술능력	콘텐츠기획에 따라 UI/UX 디자인에 맞게 상호작용성을 프로그래밍으로 구현할 수 있다
			UI/UX 설계에 따라 상호동작을 프로그램으로 구현할 수 있다

* 학생 역량 개발을 위해 위와 같이 역량을 설정하였으며, 역량 진단 문항을 통하여 학생의 역량 수준을 진단할 예정입니다.

주별 세부내용

수업계획서의 강의방법은 대면강의를 기준으로 작성되었습니다. 강의방법은 정부의 사회적 거리두기 및 교육부의 방침 및 본교 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

주차	학습주제	학습내용	적용교수법	과제	학습자료
1	교과목소개 및 오리엔테이션 (개발 환경 설정 소개, 과제물 제출 방법)	교과목소개 및 오리엔테이션 (개발 환경 설정 소개, 과제물 제출 방법)	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	교재 및 개발 환경 준비	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
2	1장 변수, 표현식 그리고 연산자 2장 제어 구조	1장 변수, 표현식 그리고 연산자 2장 제어 구조	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
3	3장 함수 4장 객체 & 클래스	3장 함수 4장 객체 & 클래스	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
4	5장 내장 함수	5장 내장 함수	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
5	6장 브라우저로부터 데이터 가져오기	6장 브라우저로부터 데이터 가져오기	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
6	7장 이미지 & 파일 8장 날짜 & 시간	7장 이미지 & 파일 8장 날짜 & 시간	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____

주차	학습주제	학습내용	적용교수법	과제	학습자료
7	9장 쿠키 & 세션 10장 오류 처리	9장 쿠키 & 세션 10장 오류 처리	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
8	중간고사 (퀴즈 및 실기)	중간고사 (퀴즈 및 실기)	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input type="checkbox"/> 강의식	중간고사 (퀴즈 및 실기)	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
9	11장 구조화된 쿼리 언어	11장 구조화된 쿼리 언어	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
10	12장 데이터베이스에서 데이터 가져오기 & 표시하기	12장 데이터베이스에서 데이터 가져오기 & 표시하기	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
11	13장 데이터베이스의 데이터 업데이트하기	13장 데이터베이스의 데이터 업데이트하기	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
12	14장 리팩터링 & 종속성 주입	14장 리팩터링 & 종속성 주입	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
13	15장 네임스페이스 & 라이브러리	15장 네임스페이스 & 라이브러리	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
14	16장 멤버십 17장 기능 추가하기	16장 멤버십 17장 기능 추가하기	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	문제 풀기나 작은 코드 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____
15	개인 프로젝트	개인 프로젝트	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input checked="" type="checkbox"/> 강의식	개인 프로젝트	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____

주차	학습주제	학습내용	적용교수법	과제	학습자료
16	기말고사 (퀴즈 및 실기)	기말고사 (퀴즈 및 실기)	<input type="checkbox"/> 플립러닝 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결·현장중심 <input type="checkbox"/> 서비스러닝 <input type="checkbox"/> 에듀테크 활용 <input type="checkbox"/> 강의식	기말고사 (퀴즈 및 실기)	교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____