

딥코(DEEPCO) 학습관리시스템

사용자 매뉴얼

이용환경 및 접속방법

이용환경

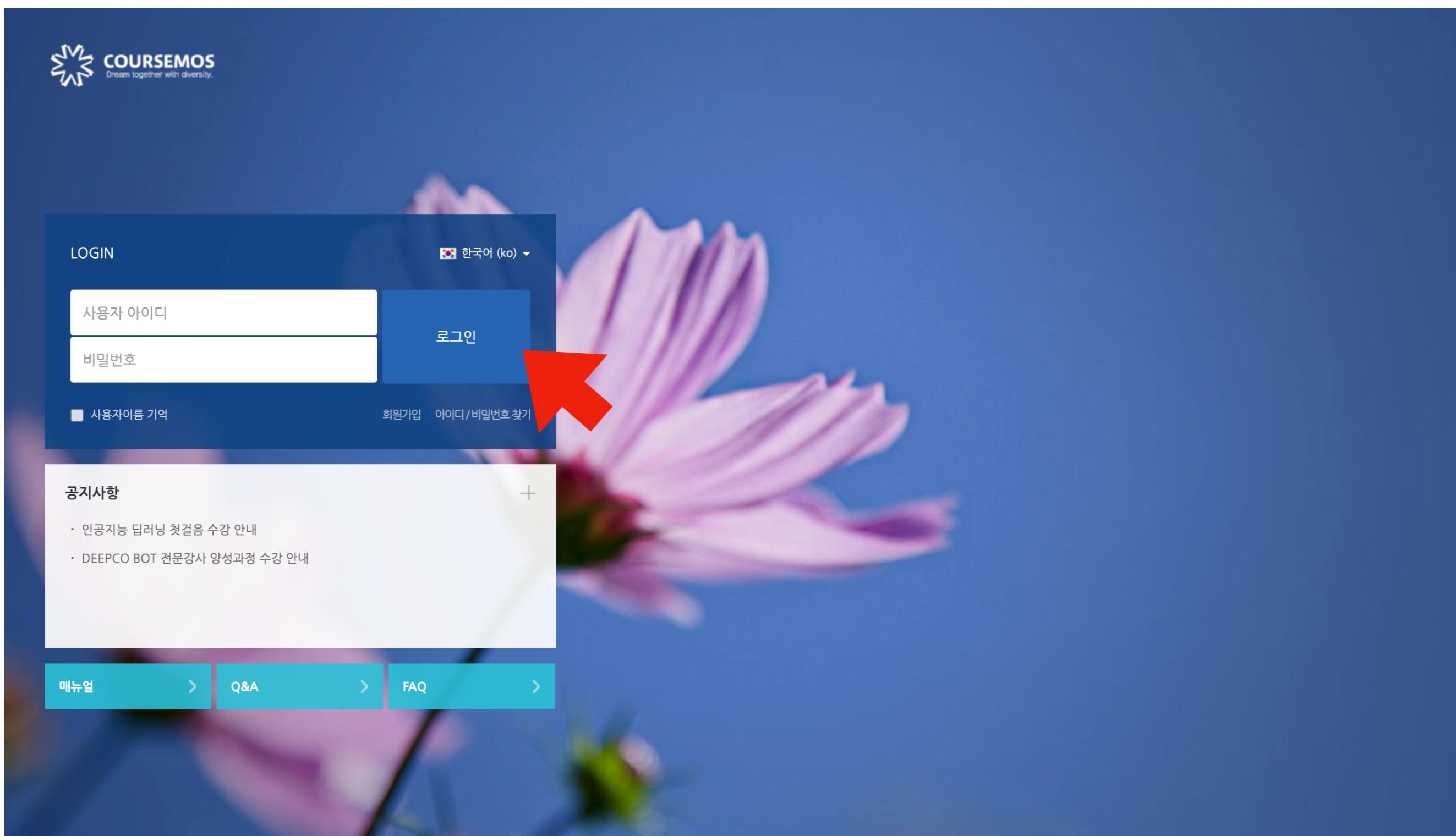
- 디바이스: PC, 테블릿, 스마트폰
- 운영체제: Windows, MacOS, Linux, iOS, Android
- 브라우저: Chrome(PC, 테블릿, 스마트폰), Safari(iOS, MacOS) 등 웹표준을 준수하는 모든 브라우저

접속방법

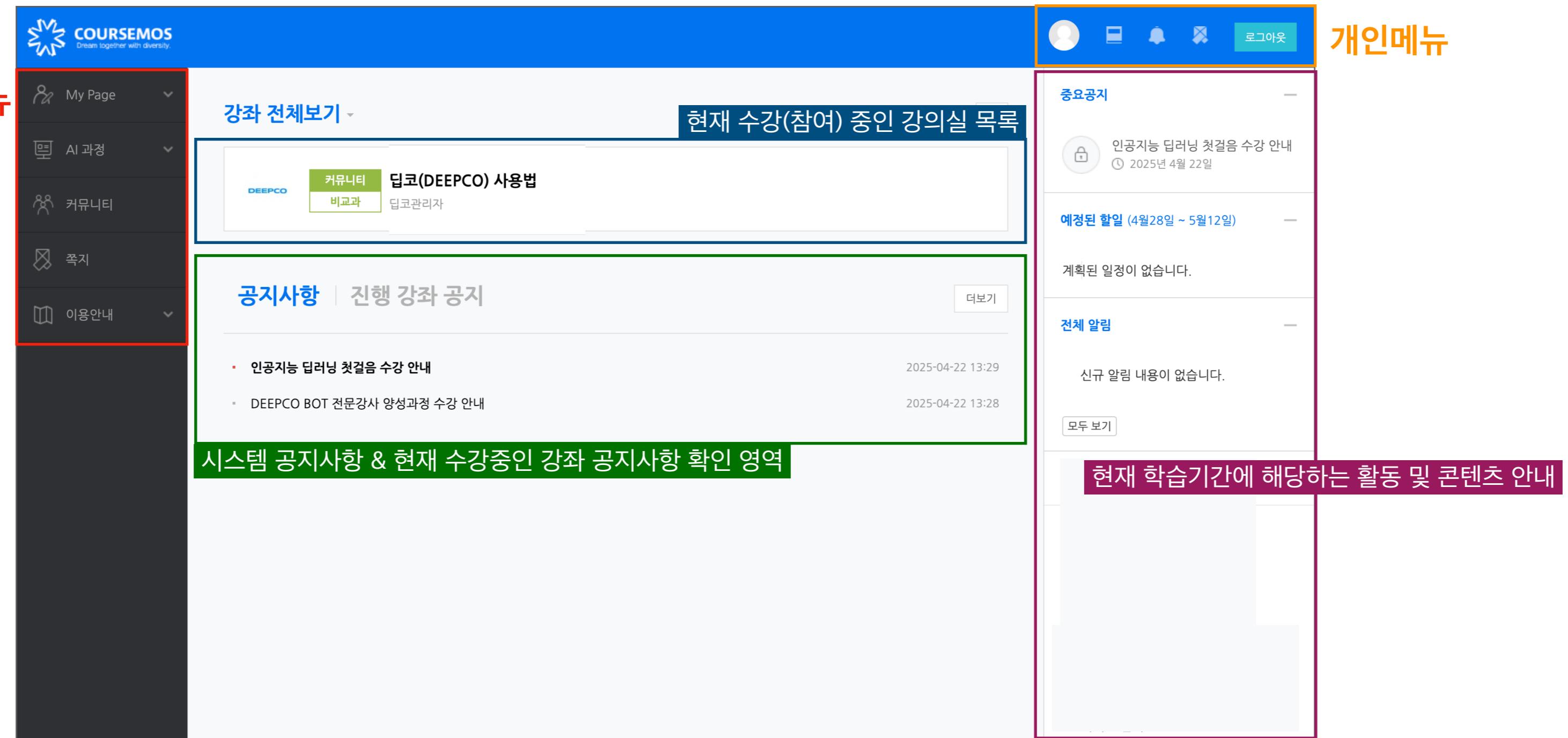
- 웹 브라우저: 다음 도메인을 입력하여 접속할 수 있습니다.
- 도메인: <https://deepco.coursemos.io/login.php>

로그인

- 웹 브라우저: 화면 좌측에 아이디(사용자 아이디)과 비밀번호 입력 후, **[로그인]** 버튼을 클릭하여 로그인합니다.



메인화면(Dashboard)



좌측메뉴

- My Page | Dashboard, 파일관리, 진행강좌 공지, 개인정보 수정
- AI 강좌 | 교내 부서에서 개설, 운영하는 비정규 교과목
- 커뮤니티 | 커뮤니티 목적 강의실 목록
- 쪽지 | 교수자 또는 동료 학습자와의 쪽지 발신/수신 내역
- 이용안내 | 사이트 공지사항, 이용관련 문의사항, 매뉴얼 등

개인메뉴

- 프로필 | 언어변경, 개인정보 수정(프로필 이미지 변경)
- 중요 공지 | 진행중인 강좌의 공지 목록
- 전체알림 | 새로운 공지사항, 학습자료 및 활동 알림
- 쪽지 | 새로운 쪽지(교수자 또는 동료 학습자 발송)
- 예정된 할일 | 학습기간에 해당하는 활동 안내

강의실 인터페이스

- 페이지를 상하로 이동하며 주차를 이동할 수 있습니다.
- 주차에 등록된 학습 자료(파일, 동영상 등) 및 활동(과제, 퀴즈, 토론 등)을 클릭하여 이용할 수 있습니다.

The screenshot shows the DEEPCO LMS interface for a teacher. The top navigation bar includes a home icon, the title '딥코(DEEPCO) 사용법' (Deepco Usage Guide), user information '유비온1' (Yubion1) with a profile picture, and a '로그아웃' (Logout) button. The main header features the '딥코관리자' (Deepco Manager) logo and a dark geometric background. On the left, a vertical sidebar contains icons for '강의실 홈' (Classroom Home), '성적/출석관리' (Grade/Attendance Management), '수강생 알림' (Student Notifications), '기타 관리' (Other Management), '학습활동' (Learning Activities), '과제' (Assignment), '파일' (File), and '동영상' (Video). A green banner at the bottom of the sidebar reads '주제별 학습활동: 각 주제에 등록된 학습자료 및 활동' (Subject-specific learning activities: registered learning materials and activities for each subject). The main content area displays a '강의 개요' (Course Overview) section with '과목공지' (Course Announcements) and '질의응답' (Q&A) buttons. Below this, a teal box highlights '공지사항: 수업의 공지사항이 등록되는 게시판' (Announcements: a board where course announcements are registered) and '강좌 Q&A: 교수자에게 질문을 등록하고 피드백을 받을 수 있는 게시판' (Course Q&A: a board where you can register questions to professors and receive feedback). A large dashed arrow on the right side indicates a scrollable area.

학습자료: 파일

- 강의실에 등록된 학습자료를 클릭하여 이용(접근)할 수 있습니다.
- 문서 자료는 교수자의 설정에 따라 웹 문서뷰어에서 보일 수 있으며, 다운로드 가능 여부도 교수자의 설정에 따라 다를 수 있습니다.
- 문서 파일은 문서의 포맷(PDF, XLSX, DOCX, PPTX, HWP)을 아이콘으로 표시합니다.

주제 별 학습 활동

전체

1[3월04일 - 3월10일]: 학습분석 정의

- 학습분석 개념 및 정의
- 학습분석 활용 사례

사전학습1 - 교육적 데이터 분석 2019-12-02 00:00:00 ~ 2019-12-08 23:59:59, 00:30

사전학습2 - 학습분석학 2019-12-02 00:00:00 ~ 2019-12-08 23:59:59, 00:30

[학습자료1. 교육적 데이터 마이닝 81.2KB PDF 문서](#)

[학습자료2. 학습분석학 81.2KB PDF 문서](#)

[학습자료3. 학습분석학 사례 81.2KB PDF 문서](#)

주제1 토론

게시판

SAMPLE.pdf

1

DeepLearning

Deep learning is a subset of machine learning that aims to learn features from raw data by building multiple layers of abstract representations. It has been used in various fields such as computer vision, natural language processing, and robotics. Deep learning models have achieved state-of-the-art performance in tasks like image classification, speech recognition, and game playing.

딥러닝(Deep Learning)

딥 러닝 또는 심층학습(深層學習, 영어: deep structured learning, deep learning 또는 hierarchical learning)은 여러 비선형 변환기법의 조합을 통해 높은 수준의 추상화(abstractions, 다양한 데이터나 복잡한 자료들 속에서 핵심적인 내용 또는 기능을 요약하는 작업)를 시도하는 기계학습 알고리즘의 집합으로 정의되며, 큰 틀에서 사람의 사고방식을 컴퓨터에게 가르치는 기계학습의 한 분야라고 이야기할 수 있다.

이러한 데이터가 있을 때 이를 컴퓨터가 알아 들을 수 있는 형태(예를 들어 이미지의 경우는 픽셀정보를 열벡터로 표현하는 등)로 표현(representation)하고 이를 학습에 적용하기 위해 많은 연구(어떻게 하면 더 좋은 표현기법을 만들고 또 어떻게 이것들을 학습할 모델을 만들지에 대한)가 진행되고 있으며, 이러한 노력의 결과로 deep neural networks, convolutional deep neural networks, deep belief networks와 같은 다양한 딥 러닝 기법들이 컴퓨터비전, 음성인식, 자연어처리, 음성/신호처리 등의 분야에 적용되어 최첨단의 결과들을 보여주고 있다.

2012년 스탠포드대학의 앤드류 용과 구글이 함께한 딥 러닝 프로젝트에서는 16,000개의 컴퓨터 프로세서와 10억 개 이상의 neural networks 그리고 DNN(deep neural networks)을 이용하여 유튜브에 업로드 되어 있는 천만 개 넘는 비디오 중 고양이 인식에 성공하였다. 이 소프트웨어 프레임워크를 논문에서는 DistBelief로 언급하고 있다. 이뿐만 아니라 마이크로소프트, 페이스북 등도 연구팀을 인수하거나 자체 개발팀을 운영하면서 인상적인 업적들을 만들어 내고 있다.

MIT가 2013년을 빛낸 10대 혁신기술 중 하나로 선정 하고 가트너(Gartner, Inc.)가 2014 세계 IT 시장 10대 주요 예측에 포함시키는 등 최근들어 딥 러닝에 대한 관심이 높아지고 있지만 사실 딥 러닝 구조는 인공신경망(ANN, artificial neural networks)에 기반하여 설계된 개념으로 역사를 따지자면 최소 1980년 Kunihiko Fukushima에 의해 소개 된 Neocognitron 까지 거슬러 올라가야 한다.

1989년에 얀 르쿤과 그의 동료들은 오류역전파 알고리즘(backpropagation algorithm)에 기반하여 우편물을 손으로 쓰여진 우편번호를 인식하는 deep neural networks를 소개 했다. 알고리즘이 성공적으로 동작

문서뷰어

학습자료: 폴더

- 강의실에 등록된 폴더를 클릭하여 이용(접근)할 수 있습니다.
- 폴더는 교수자가 복수의 수업자료(그룹)를 전달할 때 사용합니다..
- 폴더 내 파일을 클릭하여 자료를 내려받을 수 있습니다..

5 [4월01일 - 4월07일]: 데이터 수집 실제2

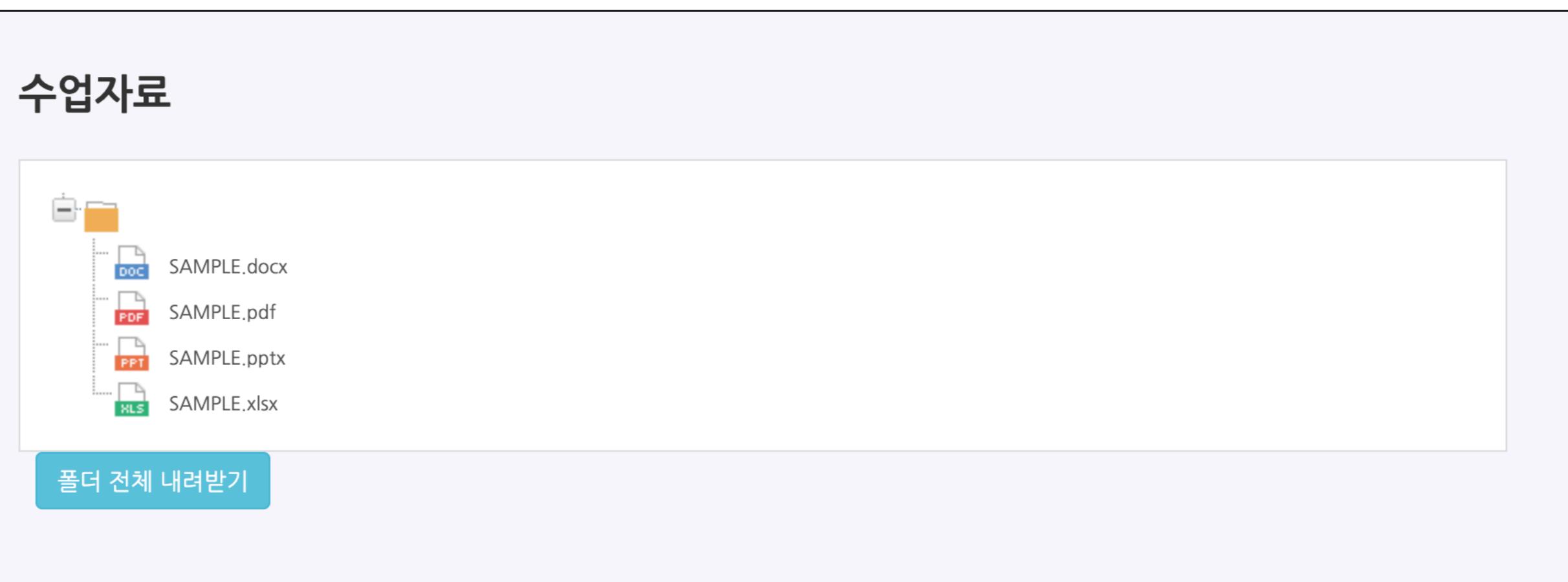
- 데이터베이스 활용2
- 클러스터의 분산

 학습 동영상 2019-12-30 00:00:00 ~ 2020-01-05 23:59:59, 10:00

 수업자료

폴더

수업자료



SAMPLE.docx
SAMPLE.pdf
SAMPLE.pptx
SAMPLE.xlsx

폴더 전체 내려받기

학습자료: VOD

- 강의실에 등록된 동영상을 클릭하여 이용(접근)할 수 있습니다.
- 학습여부(진도체크)를 확인하는 동영상은 학습기간을 확인하시기 바랍니다(동영상 제목 오른쪽에 붉은 글씨로 기간 표기).
- 창이 열리면 재생 버튼(▶)을 클릭하여 재생합니다(실제 재생한 기록을 기준으로 학습여부를 판단).
- 학습 완료 후 창을 닫아야 정상적으로 학습기록이 보관됩니다.

주제 별 학습 활동

전체

1[3월04일 - 3월10일]: 학습분석 정의

- 학습분석 개념 및 정의
- 학습분석 활용 사례

▶ 사전학습1 - 교육적 데이터 분석 2019-12-02 00:00:00 ~ 2019-12-08 23:59:59, 00:30

▶ 사전학습2 - 학습분석학 2019-12-02 00:00:00 ~ 2019-12-08 23:59:59, 00:30

학습자료1. 교육적 데이터 마이닝 81.2KB PDF 문서

학습자료2. 학습분석학 81.2KB PDF 문서

학습자료3. 학습분석학 사례 81.2KB PDF 문서

주제1 토론

게시판

사전학습1 - 적용분야: 예측분석 | 0 | 출석처리 기간입니다.

발명은
사람들이 생활하는데 필요한 새로운 물건이나 기계를 만들어내는
정신적인 창작 활동이다.

출석인정기간 : 2019/12/9 00:00 ~ 2019/12/15 23:59

동영상 뷰어

7

학습자료: 이러닝콘텐츠

- 강의실에 등록된 이러닝콘텐츠를 클릭하여 이용(접근)할 수 있습니다.
- 학습여부(진도체크)를 확인하는 이러닝콘텐츠는 학습기간을 확인하시기 바랍니다(이러닝콘텐츠 제목 오른쪽에 붉은 글씨로 기간 표기).
- 이러닝콘텐츠는 콘텐츠 포맷에 따라 모바일에서 재생이 불가능 할 수 있습니다.
- 학습 완료 후 창을 닫아야 정상적으로 학습기록이 보관됩니다.

5 [4월01일 - 4월07일]: 데이터 수집 실제2

- 데이터베이스 활용2
- 클러스터의 분산

학습 동영상 2019-12-30 00:00:00 ~ 2020-01-05 23:59:59, 10:00

수업자료

학습 동영상 | 05:00 출석처리 기간이 아닙니다. X

The diagram illustrates a process of data transformation. It starts with a rectangular frame containing two vertical bars labeled '1'. An arrow points to a triangular frame containing a smaller triangle with the number '2' inside it. Another arrow points to a circular frame containing a circle with the number '3' inside it.

이러닝콘텐츠 뷰어

진도 체크 기간 : 2019/12/30 00:00 ~ 2020/01/5 23:59

학습자료: URL 링크, 웹문서

URL 링크

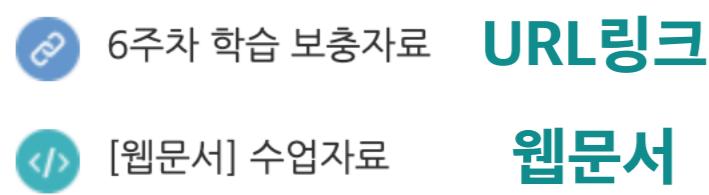
- 모듈을 클릭하여 웹페이지(예: 블로그, 뉴스, 위키 등)에 있는 수업자료를 새 창에서 이용(접근)할 수 있습니다.

웹문서

- 교수자가 작성한 웹문서(HTML)로 클릭하여 접근(확인)할 수 있습니다.

6.[4월08일 - 4월14일]: 데이터 분석1

- 데이터 분석 개념
- 기술통계



딥코(DEEPCO) 사용법

유비온1 로그아웃

강의실 홈

성적/출석관리 ▾

- 학습진도현황
- 오프라인출석부
- 성적부

수강생 알림 ▾

- 쪽지 보내기

기타 관리 ▾

학습활동 +

[웹문서] 수업자료

Moodle is a free and open-source learning management system (LMS) written in PHP and distributed under the GNU General Public License.^{[3][4]} Developed on pedagogical principles,^{[5][6]} Moodle is used for blended learning, distance education, flipped classroom and other e-learning projects in schools, universities, workplaces and other sectors.^{[7][8][9]}

With customizable management features, it is used to create private websites with online courses for educators and trainers to achieve learning goals.^{[10][11]} Moodle (acronym for modular object-oriented dynamic learning environment) allows for extending and tailoring learning environments using community-sourced plugins.^[12]

Contents

- 1Overview
 - 1.1Plugins
 - 1.2Themes
 - 1.3Mobile
- 2E-learning standards support
- 3Deployment
- 4Interoperability
- 5Background
 - 5.1Origins
 - 5.2Pedagogical approach
 - 5.3Origin of name
- 6Development
 - 6.1Releases
- 7Moodle conferences
- 8Adoption
- 9See also
- 10References
- 11External links

Overview

Moodle was originally developed by Martin Dougiamas to help educators create online courses with a focus on interaction and collaborative construction of content, and it is in continual evolution. The first version of Moodle was released on 20 August 2002.^[13] Nowadays the Moodle Project is led and coordinated by Moodle HQ, an Australian company of 50 developers which is financially supported by a network of eighty-four Moodle Partner service companies worldwide. Moodle's development has also been assisted by the work of open-source programmers.^[14]

Moodle as a learning platform can enhance existing learning environments.^[15] As an E-learning tool,

웹문서

학습활동: 과제

- 강의실에 등록된 과제를 클릭하여 정보(내용, 기간, 제출상태)를 확인하고 제출하는 페이지로 이동이 가능합니다.
- 과제 제출 형식은 첨부파일 업로드, 직접 작성이 있으며, 교수자가 과제를 생성할 때 선택합니다.
- **과제 제출하기** 버튼을 클릭하여 과제 제출 페이지로 이동합니다. 이후 첨부파일 업로드 또는 작성을 진행합니다.
- 제출 기한 이후에 과제를 수정(편집)하는 경우 제출 상태가 ‘늦은제출’로 변경됩니다.

2[3월11일 - 3월17일]: 학습 데이터

- 학습 데이터의 정의 및 특징
- 개인정보보호 이슈 및 방안

▶ 사전학습1 - 적용분야: 예측분석 2019-12-09 00:00:00 ~ 2019-12-15 23:59:59, 00:30

▶ 사전학습2 - 적용분야: 구조분석 2019-12-09 00:00:00 ~ 2019-12-15 23:59:59, 00:30

▶ 사전학습3 - 적용분야: 관계분석 2019-12-09 00:00:00 ~ 2019-12-15 23:59:59, 00:30

학습자료1. 데이터 특성 81.2KB PDF 문서

학습자료1. 데이터 특성 81.2KB PDF 문서

[과제] 학습분석 사례 조사

내용: 학습분석을 적용한 서비스 및 연구 사례를 조사

분량: A4 2장 이내(PDF로 제출)

딥코(DEEPCO) 사용법

유비온1 로그아웃

강의실 홈

성적/출석관리 ▾

- 학습진도현황
- 오프라인출석부
- 성적부

수강생 알림 ▾

- 쪽지 보내기

기타 관리 ▾

▶ 교육 데이터 활용 설… > 2주차 [3월11일 - 3… > [과제] 학습분석 사례…

[과제] 학습분석 사례 조사

내용: 학습분석을 적용한 서비스 및 연구 사례를 조사
분량: A4 2장 이내(PDF로 제출)

제출 상황

제출 여부	제출 안 함
채점 상황	채점되지 않음
종료 일시	2019-12-15 00:00
마감까지 남은 기한	5 일 9 시간
최종 수정 일시	-
제출물 설명	▶ 댓글 (0)

과제 제출하기

학습활동: 퀴즈

- 강의실에 등록된 퀴즈를 클릭하여 정보(응시가능 기간, 제한시간, 응시 가능 횟수)를 확인하고 응시를 시작할 수 있습니다.
- 퀴즈 진행방식, 피드백, 퀴즈 이후 정보 공개, 응시 제한 옵션 등은 교수자가 선택한 옵션에 따라 다를 수 있습니다.
- **바로 퀴즈에 응시** 버튼을 클릭하여 응시를 시작합니다.
- 퀴즈 응시 후 반드시 **제출 및 종료** 버튼을 눌러 응시를 완료합니다.

4[3월25일 - 3월31일]: 데이터 수집 실제

- 이벤트 기록 관리
- 데이터베이스 활용

▶ 사전학습1 - 하둡 2019-12-23 00:00:00 ~ 2019-12-29 23:59:59, 00:30

▶ 사전학습1 - 스파크 2019-12-23 00:00:00 ~ 2019-12-29 23:59:59, 00:30

학습자료1. 데이터 관리 도구와 범위 81.2KB PDF 문서

퀴즈

퀴즈

답안 제출 가능 횟수: 1

바로 퀴즈에 응시

문항 선택

1	2	3	4	5
6	7	8		

답안 제출

강의실 흡 +

학습활동 +

문제 1
아직 답하지 않음
총 1.00 점
▼ 문제 표시

[4-1] 벤저민 블룸의 '사고의 6단계'로 옳지 않은 것은?
하나를 선택하세요.

a. 지식
 b. 분석
 c. 적용
 d. 판단

다음 페이지

학습활동: 토론

- 강의실에 등록된 토론 모듈을 클릭하여 토론 활동에 참여할 수 있습니다.
- **주제글 쓰기** 버튼을 클릭하여 새로운 글을 작성할 수 있으며, **답변 등록** 버튼을 클릭하여 의견(답글)을 작성할 수 있습니다.

주제별 학습 활동

전체 ▾

1 [3월04일 - 3월10일]: 학습분석 정의

- 학습분석 개념 및 정의
- 학습분석 활용 사례

▶ 사전학습1 - 교육적 데이터 분석 2019-12-02 00:00:00 ~ 2019-12-08 23:59:59, 00:30

▶ 사전학습2 - 학습분석학 2019-12-02 00:00:00 ~ 2019-12-08 23:59:59, 00:30

학습자료1. 교육적 데이터 마이닝 81.2KB PDF 문서

학습자료2. 학습분석학 81.2KB PDF 문서

학습자료3. 학습분석학 사례 81.2KB PDF 문서

주제1 토론

게시판

블록체인 기술은 비트코인을 비롯한 대부분의 암호화폐 거래에 사용된다. 암호화폐의 거래과정은 탈중앙화된 전자장부에 쓰이기 때문에 블록체인 소프트웨어를 실행하는 많은 사용자들의 각 컴퓨터에서 서버가 운영되어 중앙은행 없이 개인 간의 자유로운 거래가 가능하다.

[Permalink](#) | [답변 등록](#)

블록체인의 첫번째 주인공: 비트코인
2019-04-02 14:42 노학성 에 의해 작성

비트코인(bitcoin)은 블록체인 기술을 기반으로 만들어진 온라인 암호화폐이다. 비트코인의 화폐 단위는 BTC 또는 XBT로 표시한다. 2008년 10월 사토시 나카모토라는 가명을 쓰는 프로그래머가 개발하여, 2009년 1월 프로그램 소스를 배포했다. 중앙은행이 없이 전 세계적인 범위에서 개인들 간에 자유롭게 송금 등의 금융거래를 할 수 있게 설계되어 있다. 거래장부는 블록체인 기술을 바탕으로 전 세계적인 범위에서 여러 사용자들의 서버에 분산하여 저장하기 때문에 해킹이 사실상 불가능하다. SHA-256 기반의 암호 해시 함수를 사용한다.

2009년 비트코인의 소스 코드가 공개되었고, 이더리움, 이더리움 클래식, 리플, 라이트코인, 애이코인, 대시, 모네로, 제트캐시, 원텀 등 다양한 알트코인들이 생겨났다. 알트코인은 비트코인 이후에 등장한 암호화폐를 의미하며[3], 비트코인은 여러 알트코인들 사이에서 일종의 기축통화 역할을 하고 있다.

[Permalink](#) | [원글 보기](#) | [답변 등록](#)

블록체인 어드레스 개념
2019-04-02 14:52 경학성 에 의해 작성

비트코인 네트워크에 참여하는 사람은 모두 임의의 암호화 키쌍을 담고 있는 지갑을 갖게 된다. 공개키는 비트코인 주소와 마찬가지인데 모든 지불의 발신자와 수신자 중단점으로 작동한다. 공개키의 짝이 되는 비밀기는 소유자만이 지불할 수 있도록 허가하는데 사용된다. 비트코인 주소에는 소유자에 대한 정보가 포함되지 않아서 익명성을 갖고 있다. 주소는 사람이 읽을 수 있게 표기될 경우 33글자 정도 된다. 비트코인 사용자는 여러 주소를 보유할 수 있고 새로운 주소를 제한 없이 생성할 수 있다. 어떤 네트워크 노드와도 접촉할 필요 없이 새로운 공개키와 암호키쌍을 간단히 생성하면 새로운 주소를 즉시 만들 수 있기 때문이다. 쉽게 주소를 무한대로 생성해 바꿔 사용한다면 익명성이 보장될 수 있다.

[Permalink](#) | [원글 보기](#) | [답변 등록](#)

거래 프로세스와 수수료
2019-04-02 14:53 민학성 에 의해 작성

비트코인에서는 현재 소유자의 공개키(주소)가 포함되어 있다. 사용자 간의 사용자 응에게 무언가를 전송할 경우를 보자. 같은 응의 공개키(주소)를 비트코인에 추가하고 같이 소유한 개인키로 서명한다. 그 다음 같은 이 비트코인을 적절한 메시지의 거래 내역으로 P2P 네트워크에 방송한다. 나머지 네트워크 노드들은 암호화된 서명과 거래량을 허가하기 전에 인증한다. 노드는 자신이 생성하는 블록에 다른 이들의 거래내역을 포함할 의무가 없기 때문에, 비트코인 송신자는 거래 수수료를 자발적으로 지불함으로써 거래 속도를 높이고 사용자들이 노드를 운영하려는 유인을 제공한다. 특히 비트코인을 생성하기가 어려워질수록, 시간이 감에 따라 블록 분량마다의 보상이 줄어든다. 노드들이 받는 보상은 후보 블록에 포함된 모든 거래 내역과 관련된 거래 수수료이다.

[Permalink](#) | [원글 보기](#) | [답변 등록](#)

학습활동: 게시판(일반 게시판, 공지사항, Q&A 게시판)

- 강의실의 게시판 모듈을 클릭하여 글을 읽고, 작성할 수 있습니다.
- 공지사항: 강좌 개요의 공지사항 게시판은 공지사항 등록 목적의 게시판으로 교수자만 글을 작성할 수 있습니다.
- 강좌 Q&A: 강좌 개요의 강좌 Q&A 게시판은 교수자에게 질문을 전달하고 피드백을 받을 수 있는 게시판입니다(비밀글 작성 가능).
- **쓰기** 버튼을 클릭하여 글을 작성할 수 있으며, 게시글을 클릭하여 글을 읽을 수 있습니다.

강의 개요

강의 개요

학습목표: 학습 데이터를 활용하기 위한 수집, 분석, 처리 과정을 설계하고 실행할 수 있다.
학습방법: 강의(Flipped Learning), 실습, 팀 프로젝트
평가방법: 과제(30%), 팀 프로젝트(50%), 출석(20%)

공지사항 강좌 Q&A

게시판

강좌 Q&A

전체 게시물수 : 2 전체 페이지 : 1 / 1 15 보기

번호	제목	작성자	작성일	조회수
2	정정기간 이전 출석에 대한 응답 🔒 NEW	박창	2019-12-09	1
1	강의계획서 '평가 방법'에 문의가 있습니다. 🔒 NEW	박창	2019-12-09	1

목록 **쓰기**

제목 검색어 검색

학습활동: 위키

위키

- 동료 학습자와 주제에 대한 공동저작을 하는 학습활동입니다. 위키 학습활동을 클릭하여 활동으로 이동할 수 있습니다.
- 보기(이미 작성된 내용 확인), 편집(내용 추가/수정), 댓글(작성된 내용에 의견 제시), 이력(수정 이력 확인) 등의 활동이 가능합니다.

7[4월15일 - 4월21일]: 데이터 분석2

- 기술통계2
- 예측분석1

 Deep Learning

 학습 스타일 진단

 개인 발표 날짜, 주제 선택

Deep Learning

보기 편집 댓글 이력 구조 파일

Deep Learning

▼ 페이지 'Deep Learning' 편집 중

HTML 형식 ⓘ

저장 미리보기 취소

학습활동: 설문조사

설문조사

- 강의실에 등록된 설문조사를 모듈을 클릭하여 참여할 수 있습니다.
- 익명으로 설정된 설문조사는 교수자 및 관리자도 설문 응답자의 정보를 확인할 수 없습니다(설문조사 시작시 익명/기명 옵션 표시).
- 문항의 형태(선다형, 척도형, 단답형, 서술형)에 따라 응답하여 설문 응답을 완료합니다.

7[4월15일 - 4월21일]: 데이터 분석2

- 기술통계2
- 예측분석1

W Deep Learning

☰ 학습 스타일 진단

↳ 개인 발표 날짜, 주제 선택

학습 스타일 진단

모드: 기명, 응답내용 공개

프로필

설문 결과의 분석을 위해 아래 문항에 입력해주시기 바랍니다.

1. 당신의 현재 학년을 선택하세요.*

1학년
2학년
3학년
4학년
8학기 이상

2. 다음 중 본인의 전공과가
장 관련있는 분류를 선택하세요.

인문학
사회과학
자연과학
공학
예술학
체육학
융복합(위 항목 중 2개 이상 포함)

이 양식에는 *로 표시된 필수 항목이 있습니다.

다음 페이지 취소

학습활동: 투표

투표

- 투표는 1개의 질문(문항)에 대한 선택지 중 하나를 선택하는 활동입니다.
- 투표는 교수자의 설정에 따라 익명 또는 기명으로 진행되며, 응답내용의 공개여부도 설정에 따라 다를 수 있습니다.
- 투표에는 선착순 응답 기능도 포함(옵션)되어 있습니다.

7[4월15일 - 4월21일]: 데이터 분석2

- 기술통계2
- 예측분석1

W Deep Learning
☰ 학습 스타일 진단
▴ 개인 발표 날짜, 주제 선택

개인 발표 날짜, 주제 선택

본 수업에서 발표일을 선택하기 바랍니다.
각 항목별로 2명씩 선택할 수 있으며 선착순으로 선택이 가능합니다.

9월 30일 10월 6일 10월 12일 10월 18일 10월 24일

응답내용 저장

학습활동: 온라인출석부

- 이러닝 수업 강의실은 ‘온라인 출석부’가 기본적으로 활성화 되어 있습니다.
- 온라인출석부가 활성화되지 않은 강의실은 ‘학습 진도 현황’페이지가 본 페이지의 기능의 일부 정보를 제공합니다.
- 주차별, 콘텐츠별 학습 정도를 확인할 수 있으며, ‘O회 열람’ 버튼을 클릭하여 상세 기록을 확인할 수 있습니다.

The screenshot shows the 'Attendance Record' section of a learning management system. On the left, there is a vertical sidebar with icons for Home, Attendance Record, Grade/Attendance Management, Student Information, Other Management, Learning Activities, Grades, Files, and Videos. The 'Attendance Record' icon is highlighted. The main content area has a header '강의실 홈' and a breadcrumb navigation 'Home > 강의실 홈 > 출석 현황'. Below this is a form with fields for '이름' (Name) and '휴대 전화' (Mobile Phone). A note at the bottom of the form says: '* 출석 요건: 기간내 출석 인정 요구 시간 이상을 학습할 경우 출석-[O], 결석-[X]' (Attendance requirement: If you study during the required attendance time, mark as present-[O], absent-[X]). The main table lists learning activities with their details:

	강의 자료	출석인정 요구시간	총 학습시간	출석	주차 출석
1	▶ 사전학습1 - 교육적 데이터 분석	00:15	00:15 2회 열람	O	O
	▶ 사전학습2 - 학습분석학	00:15	00:15 1회 열람	O	
2	▶ 사전학습1 - 적용분야: 예측분석	00:15	00:20 2회 열람	O	O
	▶ 사전학습2 - 적용분야: 구조분석	00:15	00:15 1회 열람	O	
3	▶ 사전학습3 - 적용분야: 관계분석	00:15	00:15 1회 열람	O	O
	▶ 사전학습1 - 학습분석 표준화 동향(IMS CALIPER)	00:15	-	-	
4	▶ 사전학습2 - LMS에서 데이터 활용 설계	00:15	-	-	-
	▶ 사전학습1 - 하둡	00:15	-	-	
5	▶ 사전학습1 - 스파크	00:15	-	-	-
	▶ 학습 도연사	05:00	-	-	

학습활동: 성적부

- 온라인 강의실에 등록된 학습활동 점수 및 교수자가 입력한 성적을 확인할 수 있습니다.
- 강의실 좌측메뉴(강의실 홈) > 성적/출석관리 > 성적부를 클릭하여 성적부 페이지로 이동할 수 있습니다.
- 성적부는 비공개(기본값)로 처리되어 있으며, 교수자가 공개(옵션)하는 시점부터 성적을 확인할 수 있습니다.

The screenshot shows the 'Gradebook' page within the 'Gradebook/Attendance Management' section of the online classroom system. The left sidebar includes icons for users, classes, students, and other management options, with 'Gradebook' currently selected. The main content area displays a 'Personal Gradebook' tab, which is active. Below this, there are tabs for 'View' and 'Total Grade'. The main table lists various assessment items with their corresponding scores and grades. The table has columns for 'Grade Item', 'Score', 'Grade', 'Grade Range', '100-point Conversion', and '100-point Conversion Score'.

성적 항목	가중치	성적	범위	100점 환산율	백분 환산 점수
■ 교육 데이터 활용 설계 및 실제					
■ 중간고사					
☒ Mid Term	100.00 %	50.00	0-100	50.00 %	0.00
☒ 중간고사 합계	0.00 %	0.00	0-0		-
■ 기말고사					
☒ Final Test	100.00 %	100.00	0-100	100.00 %	0.00
☒ 기말고사 합계	0.00 %	0.00	0-0		-
■ 과제					
☒ [과제] 학습분석 사례 조사	50.00 %	28.00	0-100	28.00 %	0.00
☒ [과제] 프로젝트 계획서	50.00 %	35.00	0-100	35.00 %	0.00
☒ 과제 합계	0.00 %	0.00	0-0		-
■ 팀 프로젝트					
☒ 팀 프로젝트 합계	0.00 %	-	0-0	-	-
Σ 총점	-	0.00	0-0		0.00