

가. 학과 교육 체계도

1 학과 소개

가. 학과 역사

1995년 전자계산학과(주간) 50명으로 출발하여 1996년 전자계산학과 야간도 설립하였다. 1998년 학부제 시행으로 정보과학부 내에 컴퓨터과학전공으로 바꾸고 2006년 다시 학과로 분리되면서 컴퓨터학과로 학과명을 변경하였다. 2017년도에 시대적 환경과 수요자의 요구를 반영하여 융합 SW학과로 변경하였다. 그동안 많은 IT 인재들을 양성하여 산업계 각 분야에 진출시켰다.

나. 교육 목표

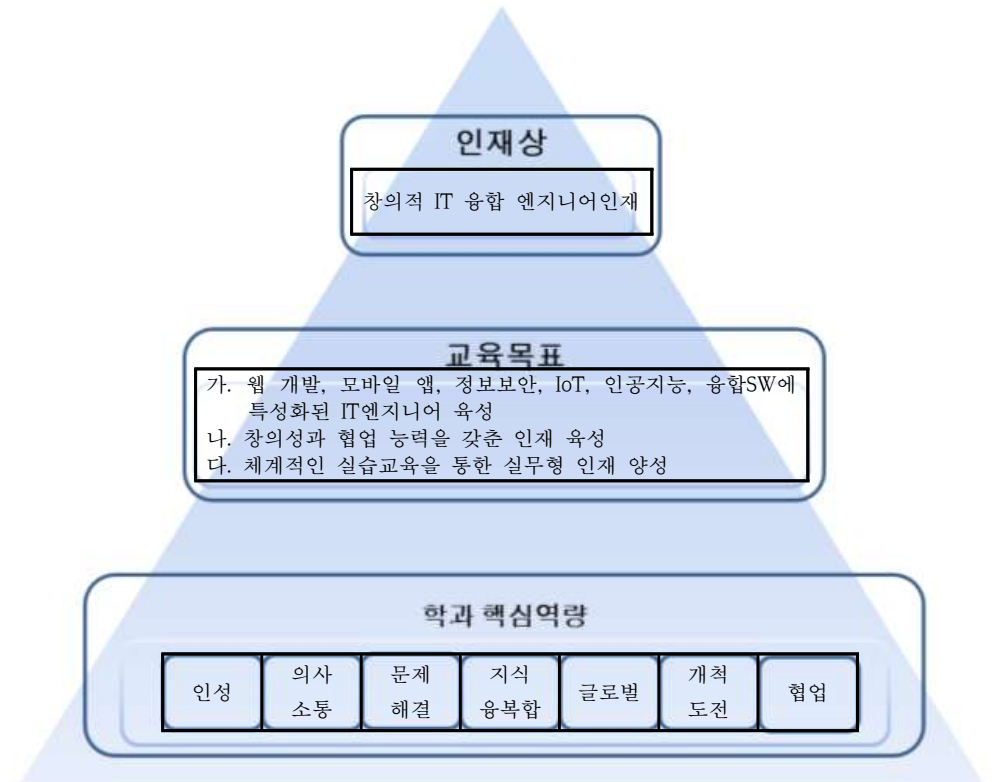
- 웹 개발, 모바일 앱, 정보보안, IoT, 인공지능, 융합 SW에 특성화된 IT 엔지니어 육성
- 창의성과 협업 능력을 갖춘 인재 육성
- 체계적인 실습교육을 통한 실무형 인재 양성

다. 주요 영역 (세부전공 및 핵심교과목 등)

- 웹 개발 : 웹 서버와 웹 클라이언트를 개발하기 위한 웹 프로그래밍을 학습 한다
- 모바일 앱 : 스마트폰이나 웨어러블 장치에서 수행되는 응용프로그램을 작성하는 것을 학습한다.
- 정보보안 : 네트워크 구조, 암호의 원리와 응용, 보안 솔루션의 구성 등 보안에 필요한 것을 학습한다.
- IoT 분야 : IoT 관련 센서 프로그래밍과 네트워크 프로그래밍에 대해 학습한다.
- 인공지능 : 인간처럼 컴퓨터에게 지능을 부여하기 위한 방법을 공부한다. 자연어처리, 이미지 처리, 추론, 머신러닝 등을 학습한다.
- 융합 SW분야 : 제반 산업과 IT산업과의 융합에 필요한 소프트웨어를 개발하기 위한 프로그래밍을 학습한다.

라. 졸업 후 진로

졸업 후에는 주로 IT관련된 기업체, 각 기업 및 정부 출연 연구소, 소프트웨어게임 전문 개발 회사, 정보 보안 업체, 각종 기업체의 전산실, 컴퓨터 컨설팅, 강사, 전산직 공무원 등으로 취업하거나 벤처 기업을 창업 할 수도 있다.



나. 학과 교육 체계(인재상-교육목표-핵심역량) 선정 배경

배경사항	구체적 내용
학문적 트렌드 변화	4차 산업혁명 시대의 융합소프트웨어 분야 인력 양성 요구 - 새로운 프로그래밍 언어(예: 파이썬)의 출현 - 인공지능 및 빅데이터 시대의 융합 소프트웨어 인력 요구
재학생 교수방법 변화	- 단순한 일방적 학습이 아닌 창의적인 소프트웨어 교육 방법 - 이론보다는 퍼지컬 컴퓨팅 기반의 실무 교육 - 학생 수준별 맞춤형 융복합 소프트웨어 교육으로의 변화
재학생 의견	- 이론보다 실기 위주의 소프트웨어 교육 요구 - 학생 수준별 소프트웨어 교육을 통한 실무능력 향상 - 정보처리기사, 컴퓨터활용능력 등 관련 자격증 요구
졸업생 의견	- 사물인터넷, 가상현실, 로봇 등 새로운 소프트웨어 교육 - 선후배간 커뮤니티 형성을 통한 상호 멘토링 시스템 구현 - 실무에 바로 사용할 수 있는 프로그래밍 언어 교육
학부모 의견	4차 산업혁명의 시대에 요구되는 소프트웨어 교육 - 이론보다 실기 위주의 융합 소프트웨어 교육 - 취업 및 창업 역량 향상 요구
관련기관(기업) 요구	- 사물인터넷, 빅데이터 분석, 가상현실 등 실용적 능력 배양 - 기업에서 사용하는 정보처리시스템 실무 소프트웨어 교육 - 현장실습을 통한 실무능력 사전 경험(인턴 등)
기타	- 인문사회학적 인성과 역량을 갖춘 융합 소프트웨어 인력 양성 - 인공지능에 필요한 빅데이터 분석 능력을 갖춘 소프트웨어 교육 - 산업, 연구소, 정부 공공기관 전문인력의 실무 교육 및 특강

다. 학과(전공) 핵심역량

(1) 학과(전공) 핵심역량

대학	인성	의사소통	문제해결	지식융복합	글로벌	개척도전	협업	전공특화핵심역량	
학과	이타적 능력	IT 솔루션 토론능력	창의적 문제해결 능력	IT 산업과 솔루션 이해능력	전산영어 이해능력	독창성, 혁신성	팀협업을 통한 프로젝트 수행능력	소프트웨어 개발능력	IT 비즈니스 이해능력

(2) 학과(전공) 핵심역량별 교육과정 연계성

학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과교육목표-학과핵심역량 연계성 기술
창의적 IT융합 엔지니어	웹 개발, 모바일 앱, 정보보안, IoT, 인공지능, 융합 SW에 특성화된 IT 엔지니어 육성	인성	이타적 능력	정보화 사회 구성원으로서 올바른 가치관과 행동양식, 인성을 갖추고 정보통신 인프라를 활용한 정보의 전달 과정에서 이타적 능력을 가진 인재
		의사소통	IT 솔루션 토론 능력	프로젝트 수행이나 팀으로 일함에 있어 상대의 요구를 제대로 이해하고 IT 엔지니어로서 토론하며 의사소통할 수 있는 능력
		문제해결	창의적 문제해결 능력	창의적으로 문제를 해결하기 위해 목표를 세우고, 목표달성을 위한 일련의 수단이나 방법을 적극적으로 자발적으로 추진할 수 있는 능력
	창의성과 협업 능력을 갖춘 인재 육성	지식융복합	IT 산업과 솔루션 이해 능력	IT 산업과 타 산업과의 융합 기술을 이해하며 IT 지식과 기술을 융복합 활용할 수 있는 능력
		글로벌	전산영어 이해 능력	글로벌 환경에 요구되는 전산영어에 대한 학습능력, 이해력, 지식 및 기술 습득 역량을 갖춘 인재
		개척도전	독창성, 혁신성	정보화 사회 구성원으로서 독창성, 혁신성을 가지고 개척도전 할 수 있는 창의적인 인재
	체계적인 실습교육을 통한 실무형 인재양성	협업	팀 협업을 통한 프로젝트 수행 능력	공동의 과제를 해결하기 위해 서로 도우며 끊임없이 의사소통을 하는 협업학습을 통해 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있는 능력
		전공특화핵심역량	소프트웨어 개발 능력 IT 비즈니스 이해 능력	팀 프로젝트 계획수립 및 개인 각자가 가지고 있는 소프트웨어 개발 역량 최대화 산업현장에 기초한 IT 비즈니스 이해 능력 및 맞춤형 교육훈련 프로그램을 통한 인재 양성

3 학과 인재상 및 교육목표, 핵심역량

가. 학과 인재상 : 창의적 IT 융합 엔지니어

나. 학과 교육목표 및 실천방안

1) 학과 교육목표

- (가) 웹 개발, 모바일 앱, 정보보안, IoT, 인공지능, 융합 SW에 특성화된 IT 엔지니어 육성
- (나) 창의성과 협업 능력을 갖춘 인재 육성
- (다) 체계적인 실습교육을 통한 실무형 인재 양성

2) 학과 교육목표 실천방안

- (가) 4차 산업에 부응하는 새로운 분야 활성화와 과목마다 실무위주 프로젝트 수행을 통한 전공교육 강화
- (나) 현장실습과 연계를 통한 실무적이고 창의적인 융복합 능력 배양
- (다) 선후배간 스터디급 활성화와 졸업생 전문가 참여 팀티칭 운영.
- (라) 경진대회 지원과 산업체 전문가 특강 활성화

4 학과 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

학과명	구 분	기초핵심역량							전공핵심역량		
	대학핵심역량	인성	의사소통	문제해결	지식융복합	글로벌	개척도전	협업	특화1	특화2	특화3
	학과핵심역량										
	과목명										
전교	IT공학기초 I		●			●				●	
	IT공학기초 II		●			●					
전필	자료구조			●					●		
	컴퓨터네트워크				●						
	소프트웨어공학			●					●		
	컴퓨터구조				●		●				
	데이터베이스				●				●		
	운영체제론				●		●				
	캡스톤디자인 I			●				●	●		
	정보처리응용				●				●		
	졸업시험		●		●						
	컴퓨터기초		●		●						
전선	프로그래밍언어 I			●					●		
	컴퓨터개론			●					●		
	프로그래밍언어III			●					●		
	창의적 문제해결		●	●							
	Python			●					●		
	웹사이트구축		●		●						
	정보기술이해		●		●						
	디지털회로		●		●						
	콘텐츠디자인 I		●					●			
	유비쿼터스컴퓨팅				●					●	
	IT융합과창업		●		●						
	JAVAI			●					●		
전선	컴퓨터활용				●		●				
	C언어			●					●		
	빅데이터프로그래밍			●	●		●		●		

학과명	구 분	기초핵심역량							전공핵심역량		
	대학핵심역량	인성	의사소통	문제해결	지식융복합	글로벌	개척도전	협업	특화1	특화2	특화3
	학과핵심역량										
	과목명										
전선	콘텐츠디자인III		●					●			
	멀티미디어개론		●		●					●	
	소프트웨어설계 및개발		●	●	●			●			
	순서도설계			●					●		
	자료구조응용			●					●		
	객체지향시스템		●							●	
	JAVAIL			●					●		
	비즈니스 융합소프트웨어		●		●				●		
	알고리즘과융합			●					●		
	비주얼언어I			●					●		
	윈도프로그래밍			●					●		
	프로그래밍언어론				●				●		
	네트워크보안				●					●	
	비주얼베이직			●					●		
	최적화디자인		●					●			
	고급자바			●					●		
	공학도와경영마인드				●					●	
	비주얼언어II			●					●		
	전자계산기총론				●		●				
	스타트업네트워크 프로그래밍				●				●		
	전산영어				●	●					
	융합데이터통신				●		●				
	웹서버프로그래밍			●					●		
	정보보안개론			●	●						
	고급자바II			●					●		
	유닉스프로그래밍		●						●		
	융합데이터베이스 응용				●				●		
	C++프로그래밍I			●					●		
	컴퓨터학세미나	●	●		●						
	안드로이드			●					●		

학과명	구 분	기초핵심역량							전공핵심역량		
	대학핵심역량	인성	의사소통	문제해결	지식융복합	글로벌	개척도전	협업	특화1	특화2	특화3
	학과핵심역량										
과목명											
	인공지능			●	●						
	사물인터넷				●				●		
	인턴십I	●			●			●			
	자바응용I			●					●		
	캡스톤디자인II							●	●		
	C++프로그래밍II			●					●		
	컴퓨터학특강	●	●		●						
	유닉스/리눅스시스템		●						●		
	취업실무	●	●								
	안드로이드II			●					●		
	머신러닝				●		●				
	지능정보시스템			●	●					●	
	인턴십II	●			●					●	
	자바응용II			●					●		
비교과 프로 그램	소프트웨어공모전 (학술제)		●	●			●				
	협업 공모전		●	●			●				
	학년별 경진대회		●					●			
합 산		150%	1000%	1600%	1575%	125%	375%	375%	1775%	375%	

5 교육과정

가. 2020학년도 교과과정표

권장 학년	이수 구분	1학기					2학기				
		교과목명(영문명)	학점	시수	캡스톤디자인	P/NP	교과목명(영문명)	학점	시수	캡스톤디자인	P/NP
1	전교	IT공학기초 I	2	2			IT공학기초 II	2	2		
	전필										
	전선	컴퓨터기초 * 프로그래밍언어 I	3 3	3 3			컴퓨터개론 프로그래밍언어 II	3 3	3 3		
2	전필	자료구조	3	3							
	전선	JAVA I * 창의적문제해결 Python 디지털회로 콘텐츠디자인 I 유비쿼터스컴퓨팅 * IT융합과창업 웹사이트구축	3 3 3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3 3 3			JAVA II 컴퓨터활용 C 언어 콘텐츠디자인 II 멀티미디어개론 순서도설계 자료구조응용 객체지향시스템 비즈니스융합소프트웨어 정보기술이해	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3 3 3		
		컴퓨터네트워크 소프트웨어공학 컴퓨터구조	3 3 3	3 3 3			데이터베이스 운영체제론	3 3	3 3		
		* 알고리즘과 융합 * 비주얼언어 I 윈도프로그래밍 빅데이터프로그래밍 프로그래밍언어론 네트워크보안 비주얼베이직 최적화디자인 고급자바I	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3			정보보안개론 비주얼언어 II 전자계산기총론 머신러닝 소프트웨어설계및개발 스타트업네트워크프로그래밍 전산영어 융합데이터통신 웹서버프로그래밍 고급자바II	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3 3 3		
	3	전필	3	3	V		졸업시험	3	3		V
		캡스톤디자인 정보처리응용	3 3	3 3							
	4	전선	3	3			캡스톤디자인 II 공학도와경영마인드 C++ 프로그래밍 II 컴퓨터학특강 유닉스/리눅스시스템 취업실무 안드로이드II 지능정보시스템 인턴십 II 자바응용II	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3 3 15 3	V	

* 전필 대체 교과목(2017학번 이전 재학생이 이수할 대체과목의 경우 *를 찍어 주시기 바랍니다.(5개 이하)

나. 2020학년도 교과과정개편현황(교과과정 변경내용이 없을 경우 미작성)

구분	2019학년도				2020학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시수	
신설					Python 빅데이터프로그래밍 머신러닝 소프트웨어 설계 및 개발	선택 선택 선택 선택	2/1 3/1 3/2 3/2	3/3 3/3 3/3 3/3	신설 신설 신설 신설
폐지	디지털회로실습 C 언어 I 정보통신윤리 컴퓨터하드웨어응용 웹서버관리 기계학습	전선 전선 전선 전선 전선	2/1 2/1 2/1 2/2 2/2	3/3 3/3 3/3 3/3 3/3					폐지 폐지 폐지 폐지 폐지
변경	IT융합이해 C 언어 II 네트워크프로그래밍 디지털회로	전선 전선 전선 전선	2/1 2/2 3/2 3/2	3/3 3/3 3/3 3/3	IT융합과창업 C 언어 스타트업네트워크프로 그래밍 디지털회로	전선 전선 전선 전선	2/1 2/2 3/2 2/1	3/3 3/3 3/3 3/3	과목명 과목명 과목명 학년

다. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과핵심역량
재학생	실기 위주 교육	이론 학습 후 프로그래밍 실습 추가	네트워크 프로그래밍 컴퓨터활용	문제해결 지식융복합 협업
	관련 자격증 요구	소프트웨어 설계 및 개발 추가 교수님 전공분야별 자격증 특강	정보처리응용 졸업시험 과목	문제해결 개척도전 소프트웨어개발
졸업생	신기술 관련 소프트웨어 교육	파이썬 프로그래밍, 빅데이터프로그래밍, 머신러닝 추가	인공지능 사물인터넷	지식융복합 의사소통
	실무용 프로그래밍 교육	현장 실무용 프로그래밍 과목 개설	안드로이드 자바응용	문제해결 소프트웨어개발 의사소통, 지식융복합
학부모	4차 산업혁명 관련 기술 교육	신학문 분야 과목 개설	기계학습, 인공지능 사물인터넷	지식융복합 문제해결, 글로벌 소프트웨어개발
	취업 및 창업 역량 향상	취업 및 창업 비교과 지원	소프트웨어 경진대회 창업 실무 교육	문제해결 개척도전 소프트웨어개발
관련기관	실용적 소프트웨어 교육	신기술과 관련된 소프트웨어 교육	IT공학 기초 I,II 기계학습, 사물인터넷	소프트웨어개발 지식융복합
	정보처리시스템 교 육	기업에서 다루는 정보처리시스템 교육 실시	정보처리응용 웹서버프로그래밍	문제해결 소프트웨어개발 IT비즈니스이해
	현장실습	현장실습 센터와 연계한 실습 지원	캡스톤디자인,II 취업실무	인성, 문제해결 지식융복합
	전문인력 실무교육	기업, 선배, 연구소 등 관련 전문가 특강 실시	정보기술이해 IT융합이해 유비쿼터스 컴퓨팅	지식융복합 의사소통 IT비즈니스이해

* 학과편람(교과과정) 개편 회의시 위 집단 중 최소 2개 집단은 반드시 참여시켜야 함

* 참여하지 않은 집단은 제거 가능

* 해당내용은 반드시 회의록에 상세하게 기술되어야 함

라. 2020학년도 교육과정 과목별 해설

전공기초교양 (전교)

IT 공학 기초 I (IT Engineering Basics I)

생활 속의 다양한 문제들을 SW관점에서 해석(분해, 패턴화, 추상화)하고 IT 기술을 활용한 문제해결 방식(알고리즘)을 배양하는 과목으로, 복잡한 문제 해결에 기반이 되는 논리적 사고, 알고리즘적 사고 등의 사고 기법의 학습과 훈련을 통해 계산적 문제 해결 기법의 기반을 습득할 수 있도록 한다.

IT 공학 기초 II (IT Engineering Basics II)

기초 프로그래밍 언어와 기법을 활용해 주어진 문제를 해결하기 위한 알고리즘을 작성하고, 아두이노 도구를 활용한 재미있는 코딩 실습으로 기본적인 프로그래밍 능력을 습득하며, 문제 해결을 위한 절차적 사고와 컴퓨터를 활용해 해결하는 방법을 실험하고 그 해결 절차를 기술하는 방법을 익히도록 한다.

전공필수 (전필)

자료구조 (Data Structure)

컴퓨터를 이용하여 어떤 주어진 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내부에 어떻게 표현할 것인가가 매우 중요하다. 본 강좌에서는 효과적인 알고리즘을 작성하기 위한 여러 가지 자료구조를 살펴보고, 이를 실제적으로 구현하는 방법에 대해서 학습한다. 일반적인 자료 구조인 배열, 리스트 (List), 스택 (Stack), 큐 (Queue), 트리 (Tree) 구조를 학습하고 이들을 이용한 검색 (Searching) 방법과 해싱 (Hashing) 기법을 학습하고, 여러 가지 순서배열 (Sorting) 방법을 공부한다.

컴퓨터네트워크 (Computer Network)

컴퓨터 네트워크의 7계층을 공부한다. 물리계층, 데이터 링크계층, 매체접근제어 부계층, 네트워크 계층, 트랜스포트 계층, 응용계층, 네트워크 보안을 다룬다.

소프트웨어공학 (Software Engineering)

소프트웨어는 코딩만으로 이루어지는 것이 아니며, 향후 소프트웨어 개발의 관리적으로 성장하기 위해서는 소프트웨어공학에 대한 지식이 필수적이다. 본 강좌는 최소의 경비로 신뢰성 높은 소프트웨어를 생산하기 위한 제반 방법 및 도구, 기법들을 다룬다. 강의 주제를 크게 분석, 설계, 코딩으로 분류하여 각 단계에서 필요한 기법을 습득하게 하며 테스트 및 문서화에 대해서도 다룬다.

컴퓨터구조 (Computer Architecture)

컴퓨터 시스템의 기본적인 구성과 동작에 관하여 살펴보고, 그 구성을 산술 연산 장치, 제어

장치 및 기억 장치로 나누어 구성 방법과 동작 원리를 체계적으로 다루며 또한 시스템 입출력 방식을 레지스터 수준에서 다룬다.

데이터베이스 (Introduction to Database Systems)

컴퓨터가 다루는 각종 데이터를 효율적으로 관리하기 위한 데이터베이스 시스템의 성질과 구조를 다룬다. 데이터베이스 체계의 개요, 전반적인 구성 형태와 구성 요소별 개념, 데이터베이스 모형의 종류와 개념, 모형간의 변환 문제, 데이터 베이스의 기본 설계 이론과 구현 방법, 데이터 언어의 개념과 종류 등을 공부하여 이해력과 응용력을 배양한다.

운영체제론 (Introduction to Operating Systems)

사용자가 컴퓨터를 사용하기 위하여 필수적으로 알아야할 시스템 소프트웨어인 운영체제의 구성과 그 기능을 배움으로써 컴퓨터의 효율적인 이용과 운영 및 활용도 증진 방안 등을 익힌다. 화일 시스템, 중앙 처리 장치 스케줄링, 기억장치 경영, 교착상태, 병행 프로세스, 보호, 분산 시스템 등의 개념을 습득한다.

캡스톤디자인 I (Capstone Design I)

산업현장에서 부딪힐 수 있는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 길러주기 위해 창의적인 SW를 설계 및 개발해보는 종합설계 교육프로그램. 캡스톤은 돌기둥이나 담 위 등 건축물의 정점에 놓인 장식으로 최고의 업적이나 성취를 뜻하는 단어이다.

정보처리응용 (Application of Information System)

회사 및 산업 실무 현장에서 사용되고 있는 정보 처리의 개념, 구조, 기술 등을 이해하고 이를 토대로 주어진 실무 문제에 대한 정보처리 능력을 배양한다. 기본적인 컴퓨터 활용 능력을 토대로 산업 및 실무 생산성을 향상시키기 위한 정보처리 기술을 실습함으로써 실무 능력을 배양한다.

졸업시험 (Graduation Examination)

지금까지 전공과목에 대해 배운 내용을 필기나 실기 시험으로 치른다. 시험과목 등 세부 사항에 관한 것은 학과 내규에 따른다.

전공선택 (전선)

컴퓨터기초 (Fundamentals of Computers)

지금까지 배운 컴퓨터 기본과정을 전체적으로 체계적인 방법으로 컴퓨터학과에 맞는 기초과목을 새롭게 배우고 익히며 전공분야에 잘 적용할 수 있게 실습위주로 학습함을 목적으로 한다.

프로그래밍언어 I (Programming Language I)

인터넷 시대가 되어 웹상에서 동작하는 프로그램이 더욱 더 중요해 지고 있다. 본 강좌에서는 웹 프로그래밍 언어로 가장 널리 사용되고 있는 JAVA를 실습을 통해 습득하는 과정이다. 그리고 컴파일 과정 없이 바로 해석되어 실행될 수 있는 간단한 구조의 프로그램 언어인 스크립트 언어의 개념을 공부하고 실습을 통해 스크립트 프로그래밍 방법을 습득한다.

컴퓨터개론 (Introduction to Computers)

컴퓨터학의 제반 분야와 가장 핵심적인 컴퓨터 지식들을 소개하고, 컴퓨터학과 관련된 제반 사회 현상들을 이해할 수 있도록 한다. 그래서 앞으로 컴퓨터학과에서 무엇을 배우고, 어떻게 컴퓨터 분야에서 미래 설계를 해야 할지에 대한 방향을 잡을 수 있도록 지도한다.

프로그래밍언어II (Programming Language II)

프로그래밍언어 I 의 심화 과정이다.

웹사이트구축 (Website Building)

본 강좌는 홈페이지 구축에 대해 학습한다. 웹 프로그래밍과 관련하여 기본적인 HTML 태그, 스크립트 언어에 대해서도 다룬다. 이를 통해 멀티미디어에 대한 개념을 확립하고, 인터넷 상에서 정보 제공자 역할을 할 수 있도록 지도한다.

정보기술이해 (Introduction to Information Technology)

현장 실무에서 실제적으로 적용되는 정보처리 기술을 이해한다. 정보의 중요성, 정보처리 기술, 회사 내에서 필요한 기본적인 정보처리 기술을 이해하고 이를 학습한다. 아울러 미래에 예상되는 신기술 동향과 IT의 발전 방향 그리고 정보기술의 트렌드를 이해함으로써 미래의 IT 발전 감각을 습득한다.

창의적문제해결 (Inventive Problem Solving)

회사에서 창의력 있는 인재에 대한 요구가 절실하다. 본 강좌는 창의성 개발과 개념 설계 교육을 위한 것이며, 창의적 문제해결 과정, 팀워크, 의사소통, 심적 장애 극복, 지능 모형 등 창의적 문제 해결에 요구되는 여러 가지 소양과 기법을 학습한다.

Python (Python)

파이썬은 최근에 가장 주목 받는 언어 이다. 본 강좌는 파이썬의 기본개념을 학습하고 프로그램 실습으로 구현한다. 리스트, 딕셔너리, 함수, 클래스, 그리고 파일의 개념 등을 심도 있게 다룬다. 이러한 개념을 기반으로 하여 응용 프로그래밍 디자인하고, 실무 프로젝트를 만든다. 파이썬 언어는 게임, 빅데이터, 데이터베이스, 머신러닝 그리고 딥러닝등 많은 응용부분에 기본 언어로 사용된다.

디지털회로 (Digital Circuits)

컴퓨터를 이용한 통신에 기본이 되는 컴퓨터의 내부구조를 다루는 데 기본이 되는 DIGITAL 논리회로의 해석과 설계를 다룬다.

콘텐츠디자인 I (Contents Design I)

텍스트, 그래픽/이미지, 오디오, 애니메이션, 비디오가 상호 대화방식으로 작동될 수 있도록 2개 이상이 결합된 형태를 멀티미디어 콘텐츠라고 한다. 본 교과에서는 멀티미디어 콘텐츠의 정의와 활용 방안, 그리고 각 멀티미디어 콘텐츠 구성 요소에 대한 핵심적인 개념을 습득한다.

유비쿼터스컴퓨팅 (Ubiquitous Computing)

유비쿼터스 컴퓨팅은 사물 인터넷(IoT: Internet of Things)과도 연결되는 과목으로 기술적인 영역 뿐만 아니라 서비스 및 문화적인 영역의 응용까지 범위를 다룬다. 주요 내용은 인터페이스 및 디바이스 기술, 무선네트워크 기술, 센서 기술, AI관련 상황인식 기술, 보안 기술 등이 포함된다. 사례 분석 위주로 유비쿼터스 컴퓨팅 개념을 이해한다.

IT융합과창업 (Introduction to IT Convergence)

유비쿼터스 컴퓨팅 기술을 기본으로 하여 IT와 타 산업, 즉 자동차, 조선, 건설, 헬스, 에너지 산업과의 융합 기술을 이해하며 국내외 실제 적용 사례들을 배움으로서 실질적인 IT 융합의 적용 기술을 학습한다. 특히, 통신 분야에서의 IT 융합 사례들 즉, 유선과 무선, 인터넷과 유선, TV와 인터넷(IPTV), TV와 모바일(DMB) 등의 IT 컴퓨팅 기술을 이해한다.

JAVA I

클래스, 객체, 상속, 다형성, 오버로딩, 오버라이딩 등의 객체지향의 개념을 확실히 이해하여 프로그래밍 할 때 적절히 사용할 수 있도록 한다. 본 강좌는 객체지향적 사고에 기반하여 객체지향 프로그래밍에 익숙해지는 것을 목적으로 한다.

컴퓨터활용 (Computer Application)

컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어에 전반적인 개념을 소개하고, 컴퓨터학과에서 취직에 필요한 자격증취득을 위주로 수업하며 컴퓨터학과에서 무엇을 배우며 진로 및 취업에 어떻게 대처해야 할지를 설명한다.

C언어 (C Language)

프로그래밍의 기본 개념과 원리를 이해하기 위해 C 언어를 이용하여 기초적인 실습을 한다. 간단한 프로그램을 직접 작성해보으로써 컴퓨터 프로그래밍 능력의 기초를 마련하는 것이 본 교과의 목적이다.

콘텐츠디자인 II (Contents Design II)

콘텐츠디자인 I에 대한 후속 과목으로서 각 멀티미디어 콘텐츠 구성요소를 처리하기 위한 편집 기능을 주로 배우며, 이렇게 편집된 미디어를 결합하여 간단한 멀티미디어 콘텐츠를 제작하는 것에 대해 실습을 한다. 그리고 멀티미디어 콘텐츠를 만들기 위해서 필요한 기획과 디자인을 학습하며 이를 통해 어떻게 멀티미디어를 기획하고 효율적으로 디자인할 것인지에 대한 이론을 배운다.

멀티미디어개론 (Introduction to Multimedia)

멀티미디어는 정보를 효과적으로 전달하기 위한 수단이다. 이런 멀티미디어에 대한 제반적인 개념을 학습하고, 각 개념들에 대해 실습을 통해 체득하도록 하는 강좌이다. 텍스트, 그래픽, 이미지를 위주로 가장 활용성이 높은 영역만을 선별하여 학습하며, 멀티미디어적인 발표력 향상을 도모시킨다.

순서도설계 (Flowchart Design)

컴퓨터로 처리하고자 하는 문제를 분석하여 그 처리 순서를 단계화하고, 상호 간의 관계를 알기 쉽게 나타내기 위해서는 서로 약속된 기호와 도형을 써서 표현해야 한다. 이들 기호와 도형의 의미를 학습하고 순차논리, 판단논리, 반복논리 등의 논리구조를 학습하여 처리순서를 표현하는 방법을 학습한다.

자료구조응용 (Application of Data Structure)

「자료구조」에서 배우지 못한 부분을 추가 학습하고 이를 이용하여 실제 프로그램에서 자료구조가 어떻게 사용되는지를 학습하고 프로그래밍을 통하여 실습한다.

객체지향시스템 (Object-Oriented System)

컴퓨터와 정보통신 등의 모든 분야에서 적용되는 기반 기술로 자리를 잡아가고 있는 객체지향의 개념을 습득하고 객체지향의 개념을 자바프로그래밍을 통하여 구현한다. 자바프로그래밍으로 작성한 시스템을 통해 이해하고, 이를 적극적으로 활용할 수 있는 기술과 시스템 개발을 중점적으로 다룬다.

JAVA II

실무에 적용할 수 있는 다양한 객체지향 프로그램 예제를 통해 객체지향프로그래밍에 대한 전문적인 숙달을 목적으로 한다. 본 강좌에서는 예외처리, SWING, 이벤트 프로그래밍, JDBC 프로그래밍 등을 다룬다.

비즈니스융합소프트웨어 (Management Information System)

개인 또는 집단에게 유용한 정보를 제공하는 시스템으로서 주로 사람, 장소, 사물에 대한 정보를 가지고 있다. 업무처리나 경영 의사결정에 필요한 유용한 정보를 제공하기 위해서는 데이

터를 수집, 저장, 가공, 배분을 하여야 하는데 이런 방법론에 대하여 학습한다.

고급자바 I (High-class Java I)

클래스, 객체, 상속, 다형성, 오버로딩, 오버라이딩 등의 객체지향의 개념을 확실히 이해하여 프로그래밍 할 때 적절히 사용할 수 있도록 한다. 본 강좌는 객체지향적 사고에 기반하여 객체지향 프로그래밍에서 심화 학습을 하는 것을 목적으로 한다.

고급자바 II (High-class Java II)

고급자바 I 을 수강한 학생을 대상으로 보다 더 실무에 적용할 수 있는 다양한 객체지향 프로그램 예제를 통해 객체지향프로그래밍에 대한 전문적인 숙달을 목적으로 한다. 본 강좌에서는 예외처리, SWING, 이벤트 프로그래밍, JDBC 프로그래밍 등을 다룬다.

최적화디자인 (Optimal Design)

이론 과목에서 습득한 전문지식을 종합하여 담당 교수의 지도하에 개별 또는 그룹 단위의 프로젝트를 구성하여 진행한다. 최근에 활발히 연구가 진행되고 있는 첨단 분야의 프로젝트를 수행함으로써 타 과목에서는 경험할 수 없는 대형 프로그램의 분석 및 작성을 경험하며 산업체 현장에서 그대로 적용할 수 있는 기술과 경험을 습득한다.

알고리즘과 융합 (Algorithm and convergence)

알고리즘 복잡도를 분석하는 방법과 이를 기초로 하여 Divide-and-Conquer, Greedy Method, Dynamic Programming, Branch-and-Bound, NP 문제 등을 학습하고 컴퓨터 응용에서 자주 발생하는 문제들인 순서 배열 알고리즘, 그래프에 관한 알고리즘, String Matching에 관한 알고리즘을 학습한다.

비주얼언어 I (Visual Language I)

통합개발환경(IDE) 하의 윈도우상에서 돌아가는 프로그래밍 언어로서 일반 애플리케이션 혹은 웹 애플리케이션을 만들 수 있는 기본 언어들을 습득한다. 대표적인 언어들은 Visual 계통의 C#, C++, Visual Basic 등의 언어가 있다. 개발환경은 비주얼 스튜디오의 닷넷 프레임워크 환경을 포함한다.

빅데이터 프로그래밍 (Big Data Programming)

빅데이터 시대, 정형, 반정형, 비정형 형태의 데이터 분석을 위한 프로그래밍 방법을 학습한다. 데이터 수집, 저장, 처리, 분석, 시각화 기술과 관련된 기본적인 이론과 함께 하둡, Spark 등 데이터 수집 및 처리 기법을 실습하고 R과 파이썬을 이용한 데이터 분석, 예측, 분류, 군집화 프로그래밍 기법을 이해한다. 아울러 빅데이터 분석을 이용한 인공지능 지도학습, 비지도학습 그리고 딥러닝 알고리즘을 프로그래밍하고 데이터 시각화를 위한 프로그래밍 능력을 배양한다.

윈도프로그래밍 (Windows Programming)

Windows 환경에 대한 개념을 익히고 Power Builder 등과 같이 실제 업무에 많이 사용되는 도구를 학습하여 윈도즈 프로그램을 학습한다.

프로그래밍언어론 (Introduction to Programming Language)

현재까지 개발되고 사용되어온 고급 프로그래밍 언어들이 갖고 있는 언어의 기본 구조와 문법 그 언어의 개념 등을 공부한다. 데이터 타입, Assignment 문장, 제어문장, I/O문장, 부프로그램, 기억장소 관리 기법 등을 다양한 언어를 통해 구체적으로 분석 연구한다.

네트워크보안 (Network Security)

통신망의 확산으로 인해 각 개인이나 기관의 정보가 타인에게 노출되지 않도록 보안 기술에 대한 개념 및 이론에 대해 다룬다. 또한 실제 해킹 프로그램을 통해 보안 대비책에 대한 실습도 병행한다.

비주얼베이직 (Visual Basic)

윈도우 응용프로그램으로 실무에서 많이 사용하는 비주얼 베이직 프로그래밍을 학습한다. 비주얼 베이직은 화면처리의 기본적인 부분을 자동적으로 작성해 주므로 프로그램 개발자가 윈도용 소프트웨어를 쉽게 작성할 수 있다.

공학도와 경영마인드 (Engineering Students and Management Mind)

공학도와 경영마인드와의 관계를 설명하는 강좌이다. 본 강좌는 공학도에게 왜 경영 마인드가 필요한가라는 질문에서 출발한다. 회사에서 경영마인드를 가지고 근무하는 것은 인문/이공 분야를 떠나 성공적인 회사 생활을 위해 필수적이다. 회사 내에서 팀장 등과 같은 관리직을 담당할 수 있으려면 경영에 대한 이해가 필요하며, 회사 퇴직 후에는 스스로가 CEO가 되어야 하기 때문이다.

비주얼언어 II (Visual Language II)

비주얼언어 I과 연계한 교과목으로 기본적인 언어를 습득한 후에 데이터베이스와 연계하는 부분을 포함한다. 비주얼언어를 활용한 응용 시스템을 구축하여 비주얼언어의 이해를 높인다. 프로젝트 중심의 수업을 포함한다.

전자계산기총론 (Introduction to Electrical Computing)

디지털 시스템의 핵심 부품인 마이크로프로세서의 내부구조 및 기본 원리, 기억장치 및 주변장치와의 인터페이스 방법 및 구현을 학습하고, 마이크로프로세서 실험 키트를 이용하여 하드웨어와 소프트웨어를 실습하고 이론도 익힌다. 아울러 실무 현장에서 전자계산을 응용한 사례를 학습하고 미래 발전 방향을 이해함으로써 전자계산의 미래 모습을 예측한다.

머신러닝 (Machine Learning)

머신러닝은 컴퓨터 과학 중 인공지능의 한 분야로 경험적 데이터를 기반으로 학습을 하고 예측을 수행하고 스스로의 성능을 향상시키는 시스템을 구축하고 이를 위한 알고리즘을 구축하는 기술이다. 머신러닝을 습득함으로써 그동안 정해진 정적인 프로그램 명령들을 수행하여 결과를 도출하는 프로그래밍 방법에서, 입력 데이터를 기반으로 예측이나 결정을 이끌어내기 위해 특정한 모델을 구축하는 방식의 기술을 배우게 된다.

소프트웨어 설계 및 개발 (Software Design and Development)

소프트웨어 설계 및 개발과 관련된 정보처리기사 과목을 학습한다. 구체적으로 소프트웨어 설계에서는 요구사항 확인, 화면 설계, 애플리케이션 설계, 인터페이스 설계 방법을 학습하고 소프트웨어 개발 과목에서는 데이터 입출력 구현, 통합 구현, 제품 소프트웨어 패키징, 애플리케이션 테스트 관리 및 인터페이스 구현 과목을 학습한다. 그리고 실습으로 정보처리 실무 능력을 배양하기 위하여 C 및 자바 프로그래밍과 함께 데이터베이스 구축 실무 능력을 배양한다.

스타트업 네트워크프로그래밍 (Network Programming)

컴퓨터 네트워크의 개념과 프로토콜을 활용하여 통신 프로세스간의 다양한 정보교환 방법과 소켓을 이용하여 프로그래밍하는 방법, 트랜스포트 계층 인터페이스 프로그래밍 기법 등에 대하여 다룬다. 아울러 초고속네트워크를 배우며 네트워크 모델과 평가를 다룬다. 트래픽의 병목 현상을 다루며 어떻게 이러한 현상을 조절하는지 습득한다. 인터넷 라우팅을 다루며 IP 네트워크에서 서비스의 계층을 어떻게 다루는가를 배운다. 그리고 인터넷 시뮬레이션을 위해 NS2의 개념과 원리를 배우고 실제로 이 시뮬레이터로부터 TCP, UDP, FTP, HTTP 와 같은 TCP/IP 프로토콜과 라우팅 프로토콜 등에 대한 시뮬레이션을 하고 TCL언어의 기본 개념을 배우고 C++ 와 연결하는 법을 배운다. 또한 무선네트워크의 경우 Ad Hoc 네트워크 모바일네트워크 등의 시뮬레이션 기법을 습득한다.

전산영어 (English for Computer Science)

컴퓨터 분야에서 많이 사용하는 영어의 단어나 문장구조를 집중적으로 학습함으로써 컴퓨터 분야의 원서를 읽거나 영문 매뉴얼을 읽는데 도움이 되도록 한다.

융합데이터통신 (Convergence Data Communication)

데이터 통신 기술의 기초와 융합시스템 배운다. 시그널과 시스템, 신호의 변조 및 복조, 데이터 통신 방식, 교환망에 대해서 배우며 최신네트워크 기술인 ATM, MPLS, 광인터넷, 기가비트인터넷, 홈네트워크, VoIP, PLC 등을 배운다.

웹서버프로그래밍 (Web Server Programming)

주로 서버에서 작동하는 동적인 웹프로그래밍 언어를 습득한다. 포함되는 대표적인 언어는

ASP, JSP, PHP이다. 동적인 웹프로그래밍 작업을 위해 데이터베이스와의 연동을 중심으로 프로그래밍 언어 능력을 배양한다.

정보보안개론 (Introduction to Information Security)

보안에 대한 전체 그림을 그려주는 보안에 대한 입문이다. 보안과 해킹의 역사, 네트워크의 근본적인 흐름, 프로그램의 속사정, 암호의 원리와 응용, 보안 솔루션의 구성, 조직/사회적인 문제, 보안 전문가가 갖추어야 할 요건 등을 다룬다. 보안을 공부하거나 실무에 종사하면서 체득한 유용한 팁도 다룬다.

유닉스프로그래밍 (UNIX Programming)

응용소프트웨어가 동작하기 위하여 필수적으로 제공되어야 할 여러 가지 시스템 프로그램 (어셈블리, 더, 매크로 등)들의 원리를 이해하고 필요한 알고리즘과 기법들을 공부하고, 이를 UNIX 시스템에 적용 학습한다.

융합데이터베이스응용 (Database Application)

데이터베이스 시스템의 구조를 이해하고 융합데이터베이스를 디자인하며 이에 따른 문제점을 다룬다. 데이터베이스론에서 배운 개념을 실제로 여러 가지 툴 (오라클, MS server 등)을 사용하여 데이터베이스를 만들어 보고 학습한다. 멀티미디어에 데이터를 저장할 수 있는 융합 객체지향형 데이터베이스와 병렬컴퓨터를 기반 한 병렬데이터 베이스에 대하여 학습한다.

C++ 프로그래밍 I (C++ Programming I)

Visual C++을 이용하여 기본 응용프로그램을 작성하는 능력을 배양하며, 응용프로그램에서는 데이터베이스 응용 기술과 Visual C++을 이용하여 실세계 업무를 대상으로 정보시스템을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

컴퓨터학세미나 (Seminar in Computer Science & Engineering)

다른 강좌에서 미처 다루지 못한 컴퓨터학의 다양한 영역에 대해 탐구한다. 교수의 지도 아래 학생들의 연구 발표나 토론을 통해 학습할 수 있는 장을 마련하며, 상호간의 토론을 통해 의문점을 깊이 있게 추구함으로써 연구자로서의 자질을 향상시키는 데에 목적이 있다.

안드로이드I (Android I)

스마트폰의 대표적인 운영체제인 안드로이드 시스템에서 수행되는 어플리케이션 프로그램을 작성하는 방법을 공부한다. 어플리케이션 프로그램을 작성하기 위해 필요한 뷰, 레이아웃, 출력방법, 이벤트 처리 방법, 메뉴, 위젯, 액티비티 등을 학습한다.

인공지능 (Artificial Intelligence)

인공지능은 사람의 지능과 인지 기능을 흉내 낼 수 있는 정보처리 모델을 연구하는 컴퓨터

과학의 한 분야이다. 인공지능의 근본적인 문제로서 경험적 탐색, 추론, 학습, 지식표현 방법에 관한 이론과 근본적인 계산학적 문제들을 다룬다. 논리 기반의 정리증명, 게임이론, 지능형 에이전트 등에 관해 다루며 신경망, 진화연산, 베이저안 망의 기본 원리를 학습하고 이의 응용 사례로서 전문가시스템, 컴퓨터비전, 자연언어처리, 데이터마이닝, 정보검색, 바이오정보학 등의 분야에 대해 살펴본다.

사물인터넷 (Internet of Things)

사물인터넷은 인터넷을 기반으로 모든 사물을 연결하여 사람과 사물, 사물과 사물 간의 정보를 상호 소통하는 지능형 기술 및 서비스를 말하는 것으로 본 과목은 유비쿼터스컴퓨팅 과목의 심화과목으로서 모든 사물과 연결하기 위한 응용 부분을 포함한 지능형서비스를 지원하기 위한 이론과 기술, 실습을 통해 사물인터넷에 대한 개념의 이해를 완성한다.

인턴십 I (InternShip I)

학교수업을 통하여 학습한 능력을 졸업 전에 현장에서 종합적으로 경험하게 하며, 기업체의 실제 상황에서 그대로 직무를 수행해 본다. 이런 경험을 통해 학교에서 배운 지식이나 기술을 적용해보는 기회를 갖도록 한다.

캡스톤디자인 II (Capstone Design II)

이론 과목에서 습득한 전문지식을 종합하여 담당 교수의 지도하에 개별 또는 그룹 단위의 프로젝트를 구성하여 진행한다. 최근에 활발히 연구가 진행되고 있는 첨단 분야의 프로젝트를 수행함으로써 다 과목에서는 경험할 수 없는 대형 프로그램의 분석 및 작성을 경험하며 산업체 현장에서 그대로 적용할 수 있는 기술과 경험을 습득한다.

C++ 프로그래밍 II (C++ Programming II)

C++ 프로그래밍 I의 기본 프로그래밍 능력을 향상시키는데 그 목적이 있다. 상속, 클래스 등 객체지향의 기본 개념을 이해하고 이로부터 데이터 처리를 위한 C++ 실무 프로그래밍 능력을 배양한다. 프로젝트 식의 주어진 문제에 대한 해결능력을 함양하고 이를 통해 정보시스템 설계, 구축, 운영 능력을 실습한다.

컴퓨터학특강 (Special Topics in Computer Science & Engineering)

컴퓨터학과 관련된 다양한 주제들을 다룬다. 특히, IT의 신기술, 가상현실, 유비쿼터스의 개념, 정보화의 발전 방향, 기업들의 IT 동향, 미래 발전 방향, IT의 중요성, IT 활용 등에 대한 최신 자료들을 토대로 이를 학습하고 발표 및 토의식의 강의를 진행함으로써 실무에서의 현장 감각 능력을 배양한다.

유닉스/리눅스시스템 (Distributed UNIX/LINUX System)

현재 가장 많이 사용하는 데이터 관리 시스템 (DBMS)을 이 UNIX/LINUX를 기본 운영체제로

선택하고 있다. DBMS는 데이터를 관리하고 필요한 정보를 추출하는 프로그램들의 집합체이다. 이에 맞추어 UNIX/LINUX의 기본적인 매뉴얼, UNIX/LINUX상에서의 C언어 프로그램을 만들어 현장에서 사용할 수 있도록 학습한다. 아울러 통신, 병렬처리, 자료 중복 및 분산자원의 관리에 관한 새로운 문제에 대해서 학습한다.

취업실무 (Employment Guidance)

취업을 위한 실무 능력을 배양한다. 기본적인 이력서 작성, 포트폴리오 작성, 개인 소개서 작성 등을 포함하여 면접 요령, 자신의 이미지 메이킹, 자신감 배양 능력 등을 학습한다. 아울러 컴퓨터학 분야의 취업 향상을 위하여 컴퓨터학의 최신 발전 동향을 이해하고 미래의 발전 방향을 학습한다.

안드로이드 II (Android II)

안드로이드 I의 심화 과목이다. 안드로이드 프로그램의 인텐트, 스레드, 프로세스, CP, RB, 파일 관리, 제스처, 멀티미디어, 맵 서비스, 음성통신, 메시지 등과 융합된 모바일프로그래밍에 대해 공부한다.

지능정보시스템 (Intelligent Information System)

지능정보와 관련된 다양한 분야의 문제를 해결하기 위하여 지식베이스를 기반으로 하는 전문가의 경험적 지식을 보존하고, 일상적 작업 혹은 직무 만족도 낮은 작업을 대신 수행하거나, 복잡한 문제에 대해 문제해결을 위해 인공지능 전문가시스템, 인공지능경망 등의 기술을 활용하여 지능정보시스템을 구축하는 능력을 배양한다.

인턴십 II (InternShip II)

인턴십 I의 연장으로 더욱더 능숙한 실무 경험을 갖도록 한다.

자바응용 I (Java ApplicationI)

자바 강의를 수강한 학생을 대상으로 보다 실무에 적용할 수 있는 다양한 자바 프로그램 예제를 통해 프로그래밍 부분에 대한 전문적인 숙달을 목적으로 한다.

자바응용 II (Java Application II)

자바응용I를 수강한 학생을 대상으로 보다 실무에 적용할 수 있는 다양한 자바 프로그램 예제를 통해 프로그래밍 부분에 대한 전문적인 숙달을 목적으로 한다.

비교과과정

소프트웨어 공모전

매년 말 또는 주기적으로 전체 학년, 또는 학년별로 소프트웨어 공모전을 개최

협업 공모전

팀 별로 매년 초 또는 주기적으로 학습 달성 목표를 세워 학생의 실질적 학습 효과 달성

창업 경진대회

창업 지원센터와 연계하여 IT 창업, 앱개발, 기획안 제출 등을 통한 창업 경진대회 도전

창의적 앱개발 경진대회

자바 프로그래밍 또는 앱인벤터를 활용하여 창의적 앱개발 경진대회 도전

전문가 특강

IT 분야 전문가, 연구원, 차세대 미디어 분야 전문가 특강 개최 및 진로 안내 및 상담

IT 기업 방문

취업지원센터와 연계하여 IT 기업 현장 방문, 동문 기업 방문, 연구원 방문

선배와의 만남

학술제 또는 수시로 취업한 선배와의 만남을 통한 취업역량 강화, 취업 지원 프로그램 운영

교수-학생 진로 상담

지도교수 개인상담과 집단상담을 통한 학생들의 심리 및 진로 상담 프로그램 진행

임원-교수 만남의 날(Hope Day)

매학기 정기적으로 학과 임원-교수 만남의 날, Hope Day를 지정하여 진로 상담, 의견청취

i+도전과목

교수님별 i+도전과목 운영을 통한 프로그래밍 능력 향상, 데이터베이스 구축 능력 향상

학과 스터디 그룹, 멘토-멘티 스터디 그룹

자격증, 프로그래밍 학습과 관련한 학과 스터디 및 선배-후배의 멘토-멘티 운영

학과 커뮤니티 운영

페이스북, 학과 홈페이지 운영, 블로그 운영을 통한 소통 및 연락, 신문고 운영

OT/MT

신입생을 대상으로한 OT와 학과 MT를 통하여 학습 상담, 진로 상담, 의견 청취, 환류

학술제

매년말 학과 학술제에서의 진로 지도, 학습 지도, 학과 발전 방안 의견 청취

협업 프로젝트

교수학습지원센터와 연계한 협업 프로그램 지도, 자격증 지도, 프로그래밍 언어 지도

방과후 학습 프로젝트

교수학습지원센터와 연계한 방과후 학습 프로젝트 지도교수 지도, 진로 상담

학생별 포트폴리오 제작

3,4학년 학생들을 대상으로 한 학생별 포트폴리오 제작 지도, 취업역량 강화, 이력서 지도

정보처리기사 자격증 취득 특강

교수님별, 전공별로 정보처리기사 과목 특강 개최, 졸업시험 지도

마. 졸업 후 진로 및 관련 자격증

응용 소프트웨어 개발자, 웹프로그래머, 모바일프로그래머, DB관리자, 시스템관리자, 네트워크관리자, 정보보안전문가, 웹마스터, 공무원, 교사 등

바. 졸업 후 진로에 따른 권장이수 교과목

(자격증은 구분사항 내 괄호 안에 표기, 칸 추가 가능)

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
응용 소프트웨어 개발자	컴퓨터기초 프로그래밍 언어 I	컴퓨터개론 프로그래밍 언어 II	자료구조 C언어 I JAVA I	정보기술 이해 C언어 II 자료구조 응용 JAVA II	컴퓨터 네트워크 소프트웨어 공학 컴퓨터구조 프로그래밍 언어론	데이터 베이스 운영체제론 디지털회로 네트워크 프로그래밍 정보보안 개론	유닉스 프로그래밍 C++프로그래밍 I 캡스톤 디자인 I	캡스톤디자인 II C++프로그래밍 II
웹프로그래머	컴퓨터기초 프로그래밍 언어 I	컴퓨터개론 프로그래밍 언어 II	자료구조 JAVA I 웹사이트 구축 콘텐츠 디자인 I	JAVA II 정보기술이해 웹서버관리 콘텐츠 디자인 III	컴퓨터 네트워크 소프트웨어 공학 컴퓨터구조 윈도 프로그래밍	데이터베이스 운영체제론 디지털회로 비주얼언어 II 웹서버프로그래밍 정보보안개론	유닉스프로그래밍 캡스톤 디자인 I	
모바일 프로그래머	컴퓨터기초 프로그래밍 언어 I	컴퓨터개론 프로그래밍 언어 II	자료구조 JAVA I 유비쿼터스 컴퓨팅	JAVA II 정보기술이해 컴퓨터활용	컴퓨터 네트워크 소프트웨어 공학 컴퓨터구조 알고리즘과 융합 정보보안개론	데이터 베이스론 운영체제론 융합데이터 통신 정보보안개론 네트워크 프로그래밍	유닉스프로그래밍 안드로이드 I 캡스톤 디자인 I	유닉스/리눅스 시스템 안드로이드 II
DB 관리자	컴퓨터기초 프로그래밍 언어 I	컴퓨터개론 프로그래밍 언어 II	자료구조	정보기술이해 자료구조응용	컴퓨터 네트워크 소프트웨어 공학	데이터베이스 운영체제론 디지털회로	융합데이터 베이스응용	공학도와 경영마인드 유닉스/리눅스 시스템

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
					컴퓨터구조 프로그래밍 언어론	정보보안개론		
시스템 관리자	컴퓨터기초 프로그래밍 언어 I	컴퓨터개론 프로그래밍 언어 II	자료구조 IT융합이해	정보기술이해 웹서버관리 컴퓨터하드 웨어응용	컴퓨터 네트워크 소프트웨어 공학 컴퓨터구조 네트워크보안	데이터베이스 운영체제론 디지털회로 전산영어 정보보안개론	유닉스프로 그래밍 캡스톤 디자인 유닉스/리눅 스 시스템	공학도와 경영마인드 컴퓨터학특강
네트워크 관리자	컴퓨터기초 프로그래밍 언어I	컴퓨터개론 프로그래밍 언어II	자료구조 IT융합이해	정보기술이해 웹서버관리 소프트웨어 공학 컴퓨터구조 네트워크보안	데이터 베이스론 운영체제론 디지털회로 네트워크 프로그래밍 융합데이터 통신 정보보안개론	정보처리응용	공학도와 경영마인드 유닉스/리눅 스 시스템	
정보보안 전문가	컴퓨터기초 프로그래밍 언어I	컴퓨터개론 프로그래밍 언어II	자료구조 창의적 문제해결	정보기술이해 웹서버관리	컴퓨터 네트워크 소프트웨어 공학 컴퓨터구조 네트워크보안	데이터 베이스론 운영체제론 디지털회로 네트워크 프로그래밍 정보보안개론	정보처리응용	공학도와 경영마인드
웹마스터	컴퓨터기초 프로그래밍 언어I	컴퓨터개론 프로그래밍 언어II	자료구조 JAVA I 웹사이트구 축, 콘텐츠디자인	JAVA II 정보기술이 해 웹서버관리 콘텐츠 디자인II	컴퓨터네트 워크 소프트웨어 공학, 컴퓨터구조 윈도프로 그래밍	데이터베이스 정보보안개론 운영체제론 디지털회로 비주얼언어II	정보보안개론 컴퓨터학 세미나 캡스톤 디자인	공학도와 경영마인드

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
						웹서버 프로그래밍		
공무원	컴퓨터기초 프로그래밍 언어I	컴퓨터개론 프로그래밍 언어II	자료구조 정보통신윤리	정보기술이해 컴퓨터활용	컴퓨터 네트워크 소프트웨어 공학 컴퓨터구조 프로그래밍 언어론	데이터베이스 운영체제론 디지털회로 정보보안개론	컴퓨터학 세미나	공학도와 경영마인드 컴퓨터학특강
교사	컴퓨터기초 프로그래밍 언어I	컴퓨터개론 프로그래밍 언어II	자료구조 정보통신윤리	정보기술이해 멀티미디어 개론	컴퓨터 네트워크 소프트웨어 공학 컴퓨터구조 프로그래밍 언어론	데이터 베이스론 운영체제론 디지털회로 전자계산기 총론 정보보안개론	컴퓨터학세 미나	공학도와 경영마인드 컴퓨터학특강

2020학년도 _____학과(전공) 편람 제작 회의록

회의소집 홍보일자	
위원정수 :	재적위원 :

1. 일 시 : 201 년 월 일 () : - :

2. 장 소 :

3. 참 석

구 분	인 원	성 명	비 고
참석인원	명		
불참인원	명		

4. 안 건

가.

나.

5. 회의내용

가. 개 회

나. 내 용

다. 폐 회

위의 사실을 확인 함

201 . .

		학 과 장	(인)
		교 수	(인)
교 수	(인)	교 수	(인)
교 수	(인)	교 수	(인)
교 수	(인)	교 수	(인)