

소프트웨어학부

School of Computer Science

- 소프트웨어전공

Major in Software

- 컴퓨터전공

Major in Computer

ICT융합학부

School of Media, Culture, and Design Technology

- 미디어테크놀로지 전공

Major in Media Technology

- 컬처테크놀로지 전공

Major in Culture Technology

- 디자인테크놀로지 전공

Major in Design Technology

인공지능학과

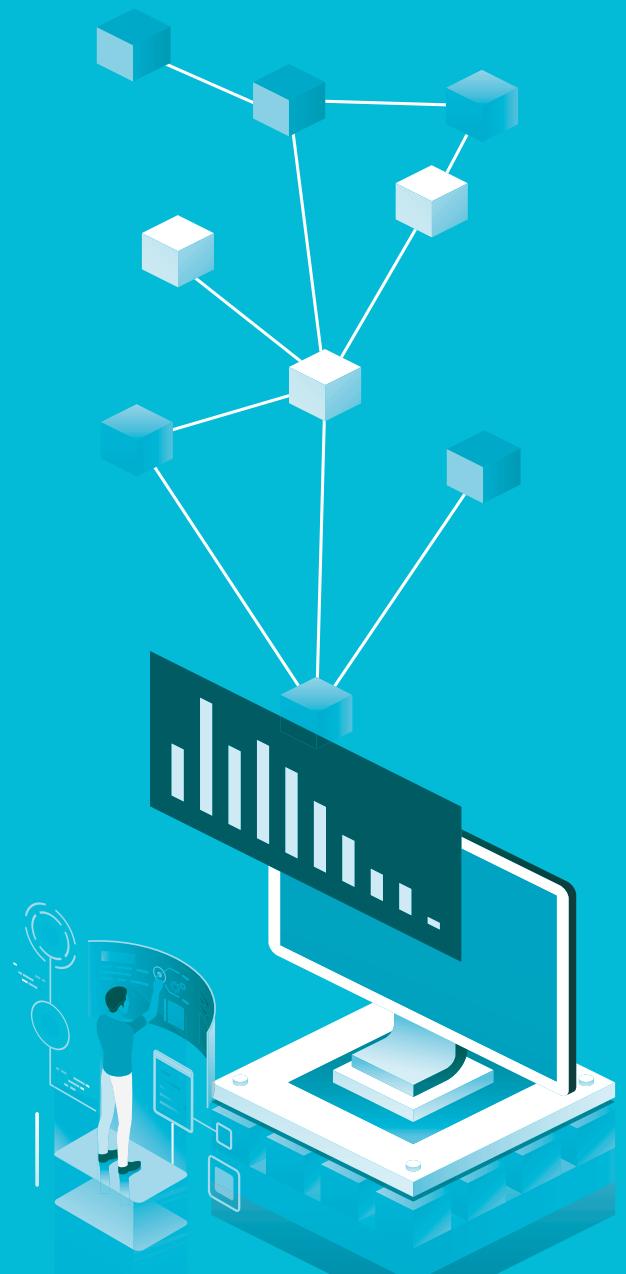
Department of Artificial Intelligence



**소프트웨어융합대학**

COLLEGE OF

**COMPUT**





소프트웨어융합대학은 21세기 소프트웨어 중심 사회를 선도하고 4차 산업혁명을 이끌어 갈 혁신적인 인재를 길러내기 위해 2017년에 설립되었습니다. 소프트웨어학부, ICT융합학부, 인공지능학과로 구성된 소프트웨어융합대학은 이 시대가 요구하는 경쟁력 있는 소프트웨어 산업 리더와 기업가를 양성하고 있습니다. 소프트웨어전공, 컴퓨터전공으로 이루어진 소프트웨어학부는 1985년 전자계산학과를 신설한 이래 전통을 계승하고 발전시켜 우리나라의 컴퓨터와 소프트웨어 산업을 이끌고 있는 수많은 인재를 배출해 왔습니다. 2017년에 신설한 ICT융합학부는 미디어테크놀로지전공, 컬처테크놀로지전공, 디자인테크놀로지전공으로 이루어져 있으며, 창의적이고 융합적인 사고력과 소프트웨어 기술력을 바탕으로 새로운 서비스를 창조할 수 있는 융합인재 양성을 목표로 하고 있습니다. 2021년 신설된 인공지능학과는 4차 산업혁명의 핵심인 인공지능 기술을 바탕으로 인간 삶의 질을 향상시키고 21세기 미래사회를 이끌어갈 혁신적인 인재를 양성할 것입니다.

소프트웨어융합대학은 2022년에 신축건물을 완공할 예정이며, 현재 학연산클러스터지원센터 증축을 통해 IC-PBL 강의실, 최첨단 대형 IC-PBL 인공지능실습실, 컴퓨터보안실습실, 사이버피지컬시스템실습실, 컴퓨터네트워크실습실, UI/UX Matrics Lab 등 첨단 강의실과 실습실을 구비하고 있습니다. 학생들이 창의적이고 자유로운 생각을 가지고 꿈을 키워갈 수 있도록 오픈 끼페테리아, 빅스페이스, 생각의 방, 스메시룸, 소그룹 미팅룸, 오픈 휴게실 등 다양한 자율학습 공간도 갖추고 있습니다. 실용학풍의 소프트웨어융합대학은 국내 최고의 교수진과 최첨단 인프라를 바탕으로 사회에서 필요로 하는 인재를 양성하고 실전 중심의 교육으로 글로벌 명문 소프트웨어 중심대학으로 도약할 것입니다.



# 소프트 웨어전공

---

## 컴퓨터 전공

- SCHOOL OF COMPUTER SCIENCE
- MAJOR IN SOFTWARE
- MAJOR IN COMPUTER



## INFO

- 학과설립연도 1985년
- 학생 수 639명
- 남녀성별 비율 8:2

### 인공지능, 빅데이터, 블록체인과 4차 산업혁명시대 리더 육성

서로 다른 사회, 문화, 및 기술 간의 융합을 선도할 핵심 학문분야가 컴퓨터와 소프트웨어입니다. 소프트웨어학부는 컴퓨터전공과 소프트웨어전공으로 구성 되어 있습니다. 컴퓨터 전공에서는 컴퓨터 공학 분야에 특화된 기초/응용 교육프로그램을 제공합니다. 특히 산업체 수요가 큰 사이버보안/사물인터넷/시스템SW 3개 분야를 특성화 분야로 선정하여 해당 분야 전문 인력을 양성 하는 교육과정을 운영하고 있습니다. 소프트웨어 전공에서는 컴퓨터 과학 분야에 특화된 교육프로그램을 제공합니다. 특히 산업체 수요가 큰 데 이터과학(인공지능, 빅데이터 등)과 소프트웨어공학을 핵심 특성화 분야로 선정하여 해당 분야 전문인력을 양성하는 전문 교육과정을 운영하고 있습니다. 또한 최상의 교육 과정을 운영하기 위해 전용 최첨단 강의실, 전용 소프트웨어 팩토리, 및 가상화 온라인 실습 시스템 환경 등을 제공합니다. 소프트웨어분야 예비 창업자를 위한 ONE-STOP 스타트업 지원 프로그램을 통해 창업 아이디어 도출부터 법인 설립을 위한 행정적 프로세스와 편당까지 지원합니다.



### 무엇을 배우나요?

## 1학년

IC-PBL과비전설계, 논리학(컴퓨터전공), 소프트웨어의이해, 인공지능과미래사회, 일반물리학 1, 일반물리학실험1, 미분적분학1, 컴퓨터개론, 프로그래밍기초, 공학영어, 시스템프로그래밍기초, 아카데믹글쓰기, 오픈소스SW기초, 이산수학, 초급중국어, 프로그램설계방법론

## 2학년

IC-PBL과취창업을위한진로탐색, 디지털논리설계, 선형대수, 오토마타와형식언어론, 자료구조론, 학술영어1:통합, 확률론, 데이터베이스, 수치해석, 알고리즘설계와분석, 소프트웨어개발 실무, 음악프로그래밍, 전산통계학, 학술영어2:글쓰기

## 3학년

고급프로그래밍, 운영체제론, 컴퓨터공학연구실심화실습1·2, 컴퓨터구조 컴퓨터비전, IC-PBL 과역량개발, 객체지향개발론, 소프트웨어와창업, 시스템프로그래밍, 컴퓨터그래픽스, 컴퓨터캡스톤디자인1

**소프트웨어전공** 빅데이터검색, 데이터마이닝, 인공지능

**컴퓨터전공** 컴퓨터네트워크, 데이터통신, 마이크로프로세서인터페이스, 암호학

모바일컴퓨팅, 소프트웨어공학, 전공진로세미나, 컴퓨터공학연구실심화실습3·4, 프로그래밍 언어론, 임베디드소프트웨어설계, 프로그램검증, 컴퓨터캡스톤디자인2(종합)

**소프트웨어전공** 데이터사이언스응용, 딥러닝, 소셜네트워크분석, 컴파일러

**컴퓨터전공** 시스템보안, 네트워크시큐리티, 임베디드운영체제



## 장학금 제도가 궁금해요!



## 어떤 학과활동이 있나요?



## 학과의 장점을 알려주세요!



## 졸업 후 어떤 곳에서 일할 수 있나요?



### 입학 장학금

### 교내 장학금

### 교외 장학금

### 국가 장학금

한양형제자매, 사랑의 실천,  
실용인재, SW중심대학장학금

교외단체, 향토

국가(이공계), 국가(가계  
고란1, 2유형), 국가(푸른  
등대 기부장학), 국가(근  
로), 보훈, 북한이탈주민

### 주요활동

전공동아리 4개

### 대내외 수상실적

- 2019년 스마트관광 앱 개발 공모전 장려상(한국관광공사, SKT)
- 2019년 오픈 인프라 개발 경진대회 대상 ((주)멘텍)
- 2019년 오픈 인프라 공모전 대상 ((주)멘텍)
- 2019년 제2회 사회적기업 아이디어 경진대회 우수상 (경기 서남부권 3개 대학)
- 2019년 한국 로보컵 오픈 우승 (한국로보컵협회)
- 2019년 DIC 2019 DMC Innovation Camp 2등
- 2019년 3개대학 공동 스타트업 RPG 캠프 우수상
- 2018년 삼성 투모로우 솔루션 본선 진출(삼성전자)
- 2018년 상상이 현실이 되는 Idealtone 우수상(서울시, 3DIM)
- 2018 Midas Challenge 최우수상((주)마이다스아이티)
- 2018 SW중심대학 오픈소스 해커톤 장려상(과학기술정보통신부)
- 중국 루가오시 한중 SW공동 해커톤 2등 (루가오시)
- 2017년 SW동아리 재능기부 챌린지 (과학기술정보통신부 장관상 수상)
- 2016년 마이크로소프트 이매진컵 게임부문 최우수상 (대한민국대표선발)
- 4단계 BK21 의료인공지능융합 교육연구단 선정(2020~2027)
- 2018년 4차 산업혁명 혁신선도대학 수행 (지능형 협동로봇 프로그램 운영)
- 2018년 SW중심대학 선정 (2018~2023) • BK21<sup>+</sup> 컴퓨터분야 사업팀 2개 선정 (2014~2020)
- SW특성화대학 사업 수행 (2012~2016)
- 산업계관점 대학평가 (컴퓨터SW분야) 최우수대학 선정 (2013, 2014)

해외 복수학위, 교환학생, 인턴십, 인증제도, 마이크로전공(데이터사이언스, 임베디드소프트웨어) 등

### 산학협력 성과

### 특징적 학사제도

### 졸업 후 진로

**소프트웨어전공 :** 데이터 사이언티스트, 인공지능 개발자, IT대기업 개발자 및 연구원, 소프트웨어 전문기업 개발자 및 연구원, 포털업체, 온라인 및 모바일 게임개발자, 모바일 소프트웨어 개발자, 디지털 컨텐츠 개발자, 교수, 중·고등학교 교사 등

**컴퓨터전공 :** 보안전문가, 임베디드 시스템 소프트웨어 개발자, 사물인터넷 전문가, IT대기업 개발자 및 연구원, 소프트웨어전문기업 개발자 및 연구원, 포털업체, 온라인 및 모바일 게임개발자, 모바일 소프트웨어 개발자, 디지털 컨텐츠 개발자, 교수, 중·고등학교 교사 등

삼성전자, LG전자, 네이버, 카카오, 마이크로소프트, 오라클, SAP, 안랩, 넥슨, 엔씨소프트, 컴투스, 넷마블, 학교, 쿠팡, 티몬, 삼성SDS, LG CNS, SK플래닛, SK텔레콤, KT, 국내외 대학 등

### 주요 취업처

### 학과별 선배 한마디

• 이름 : 권태현

저희 소프트웨어학부는 소프트웨어 중심 대학, 4차 산업혁명 혁신선도대학(LINC+)에 선정되어 다양한 방면에서 적극적인 지원을 받고 있습니다. 또한 학교에서는 산업체와 연계한 학생주도 문제해결중심의 교육 IC-PBL과 실습위주의 오픈소스, 인공지능 등의 교육과정으로 학생들이 급격하게 변화하는 4차 산업혁명시대에 발 맞춰 나갈 수 있도록 도와주고 있습니다. 논리적인 사고와 창의적인 아이디어를 가진 학생들은 급변하는 시대의 최전선에서 소프트웨어학부와 함께 자신의 꿈을 크게 펼치시길 바랍니다.

# 미디어 테크 놀로지 전공

- SCHOOL OF  
**MEDIA, CULTURE, AND  
DESIGN TECHNOLOGY**
- MAJOR IN  
**MEDIA TECHNOLOGY**

**INFO**

- 학과설립연도 **2017년**
- 학생 수 **127명**
- 남녀성별 비율 **6:4**

**무엇을 배우나요?**

## 새로운 디지털 미디어 환경을 예측하고 설계하는 통섭형 미디어 산업인재 육성

미디어테크놀로지전공은 자유로운 분위기속에서 컴퓨팅 소프트웨어를 개발할 수 있는 전용 소프트웨어 팩토리(SOFTWARE FACTORY) 공간을 제공하고 이를 위해 개인노트북 및 실험장비 무상대여, 클라우드기반의 온라인 가상화 실습 시스템 구축, 미디어 산업체 전문 개발자가 직접 지도하는 실습교과목을 운영하고 있습니다. 또한, 각종 미디어 산업 분야에 최고의 경쟁력을 갖출 수 있도록 개인 역량을 강화하는 교육을 실시합니다. 더 나아가 미디어 관련 산업에서 창업을 희망하는 학생들을 위하여 단계별 스타트업(START-UP)을 지원합니다. 이를 위해 창업 아이디어 도출, 스타트업 설립을 위한 행정적 프로세서 및 비용, 창업 공간을 제공하고, 시제품 제작, 투자금 유치 등 창업을 위한 ONE-STOP 지원 프로그램을 제공합니다.

**1학년**

IC-PBL과비전설계, 논리학(컴퓨터전공), 소프트웨어의이해, 인공지능과미래사회, 일반물리학 1, 미분적분학1, 창의융합설계, 프로그래밍기초, 디자인테크놀로지융합의이해, 디지털아트의이해, 디지털커뮤니케이션론, 시스템프로그래밍기초, 아카데믹글쓰기, 전산통계학, 초급중국어

IC-PBL과최창업을위한진로탐색, 공학과심리, 선형대수, 오픈소스SW, 융복합미디어개론, 인공지능의이해, 자료구조론, 자바프로그래밍입문, 학술영어1:통합, 1인미디어기획및실무, 데이터베이스, 모바일앱개발, 스마트센서와액추에이터, 애드테크개론, 융복합미디어크리에이티브의이해, 컴퓨터알고리즘, 학술영어2:글쓰기

HCI연구실심화실습1·2, 디지털미디어콘텐츠기획, 미디어인포그래픽스, 소셜미디어분석, 웹애플리케이션개발, 인간-컴퓨터시스템설계, 인지공학이론과응용, 창의캡스톤디자인1·2, 피지컬컴퓨팅, IC-PBL과역량개발, ICT융합과창업, 기계학습, 디지털 광고 제작 및 실습, 디지털미디어콘텐츠제작, 웹로그분석과비즈니스

HCI연구실심화실습3·4, ICT융합캡스톤디자인1·2, 디지털콘텐츠마케팅실습, 리빙랩이론과실제, 인공지능디자인과응용, 디지털법제와윤리, 사물인터넷이론과실습, 융복합미디어소비자심리, 인터랙티브멀티미디어

**2학년****3학년****4학년****장학금 제도가 궁금해요!****입학 장학금****교내 장학금****교외 장학금****국가 장학금**

한양형제자매,  
사랑의 실천, 실용인재,  
SW중심대학장학금

교외단체, 향토

국가(이공계), 국가(가계  
곤란1, 2유형), 국가(푸른  
등대 기부장학), 국가(근  
로), 보훈, 북한이탈주민



## 어떤 학과활동이 있나요?



## 학과의 장점을 알려주세요!

### 주요활동

- 전공 해커톤을 통한 창의활동 고취
- 융합 현장, 지식, 직업 체험 프로그램
- 창업 공모전 출전팀 지원

### 대내외 수상실적

- 2021년 청년창업사관학교 선정 (중소벤처기업부)
- 2020년 예비창업패키지 2팀 선정 (중소벤처기업부)
- 2020년 안산메이커페스티벌 대상 (창업진흥원)
- 2019년 제7회 K-해커톤 전국대회 우수상 (과학기술정보통신부)
- 2019년 제7회 K-해커톤 VR&AR 앱 개발 챌린지 결선 우수상 (과학기술정보통신부)
- 2019년 HCI Korea 2019 Creative Award 부문 우수상 (한국 HCI학회)
- 2019년 HCI Korea 학술대회 우수논문상 수상
- 2018년 제1회 기후변호 보드게임 공모전 대상 (기후변화 행동 연구소)
- 2018년 KT 5G 서비스 아이디어 공모전 장려상(KT)
- 2018년 제3회 해양정보 생활디자인&산업화 기획 공모전 우수상(해당수산부 국립해양조사원)

### 산학협력 성과

- 전공 트랙제도 운영(AI & Data Analytics, Ad Tech, IoT Service)

### 특징적 학사제도

- 창업 및 특허출원을 위해 특화된 캡스톤 프로그램
- 휴먼컴퓨터인터랙션 대학원 프로그램과의 학석사연계과정
- 실습, 토론 수업을 포함한 산학 협장 중심교육

### 학과부설 연구소

- 디테크융합연구소
- 디자인과 타영역(인문·자연·예술·과학)과의 융합을 추구하는 연구소. 이를 통해, 디자인 R&D와 비즈니스 분야에서 디자인 중심의 융합을 부각시키고, 새로운 부가가치 창출을 실현하고자 함.



## 졸업 후 어떤 곳에서 일할 수 있나요?

### 졸업 후 진로

멀티미디어 기획 및 제작 분야, 소셜미디어 서비스 분야, 애드 테크(Ad Tech) 서비스 분야, 웰니스(Wellness) 네트워크 서비스 분야, 영상콘텐츠 제작자, 미디어 디자이너, 빅데이터 분석전문가, 통신사 콘텐츠 및 시스템 디자이너, 광고대행사의 각종 광고플랫폼 기획, 소셜미디어 홍보/분석전문가 등

### 주요 취업처

방송사, 엔터테이먼트, 쿠팡, 지마켓, 네이버, 카카오, 다음소프트, 인터넷 및 모바일 쇼핑업체, 디지털 케이블 방송사업자 등

### 졸업생 현황

2021년 1회 졸업생 배출



## 학과별 선배 한마디

- 이름 : 서예진

ICT융합학부는 소프트웨어 기술을 기반으로 다양한 학문을 융합하고 새로운 분야를 연구하여 개척해나가는 학부입니다. 보다 자유로운 분위기 속에서 전공수업을 통해 교수님, 동기들과 의견을 나누며 자신만의 아이디어를 펼쳐 낼 수 있습니다. 또한 많은 프로젝트 활동을 통해 직접 참여하면서 문제 해결 능력을 키워 나갈 수 있습니다. 기본적으로 소프트웨어 기술을 기반으로 수업이 이루어 지기 때문에 소프트웨어 분야에 관심이 있고 또 미디어, 컬쳐, 디자인등 자신만의 차별화된 아이템을 만들고자 하는 목표가 있는 학생들에게 추천 드리고 싶습니다.

# 컬처 테크 놀로지 전공

- SCHOOL OF  
**MEDIA, CULTURE, AND  
DESIGN TECHNOLOGY**
- MAJOR IN  
**CULTURE TECHNOLOGY**

**INFO**

- 학과설립연도 **2017년**
- 학생 수 **53명**
- 남녀성별 비율 **5:5**

**무엇을 배우나요?****1학년**

IC-PBL과비전설계, 논리학(컴퓨터전공), 소프트웨어의이해, 인공지능과미래사회, 일반물리학 1, 미분적분학, 창의융합설계, 프로그래밍기초, 디자인테크놀로지융합의이해, 디지털아트의이해, 디지털커뮤니케이션론, 시스템프로그래밍기초, 아카데믹글쓰기, 전산통계학, 초급중국어

IC-PBL과취창업을위한진로탐색, 게임디자인, 공학과심리, 뮤직테크놀로지, 선형대수, 오픈소스SW, 인공지능의이해, 자료구조론, 자바프로그래밍입문, 학술영어1:통합, 데이터베이스, 모바일게임프로그래밍, 모바일앱개발, 사운드엔지니어링, 스마트센서와액츄에이터, 인간공학과실습, 컴퓨터알고리즘, 학술영어2:글쓰기

HCI연구실심화실습1·2 게임프로그래밍언어, 무대공간분석과디자인, 웹애플리케이션개발, 인간-컴퓨터시스템설계, 인지공학이론과응용, 창의캡스톤디자인1·2, 피지컬컴퓨팅, IC-PBL과역량계발, ICT융합과정업, 감성UI/UX, 사용자경험분석, 생체역학과동작분석, 인터랙티브공연디자인, 컴퓨터그래픽스

3D게임프로젝트설계, HCI연구실심화실습3·4, ICT융합캡스톤디자인1·2, 웨니스디자인, 3D사용자인터페이스, 문화콘텐츠저작권, 사물인터넷이론과실습, 인터랙티브멀티미디어

**2학년****3학년****4학년****장학금 제도가  
궁금해요!****입학 장학금****교내 장학금****교외 장학금****국가 장학금**

한양형제자매,  
사랑의 실천, 실용인재,  
SW중심대학장학금

교외단체, 향토

국가(이공계), 국가(가계)  
곤란1, 2유형), 국가(푸른  
등대 기부장학), 국가(근  
로), 보훈, 북한이탈주민



## 어떤 학과활동이 있나요?



## 학과의 장점을 알려주세요!

### 주요활동

- 전공 해커톤을 통한 창의활동 고취
- 융합 현장, 지식, 직업 체험 프로그램
- 창업 공모전 출전팀 지원

### 대내외 수상실적

- 2021년 청년창업사관학교 선정 (중소벤처기업부)
- 2020년 예비창업패키지 2팀 선정 (중소벤처기업부)
- 2020년 안산메이커페스티벌 대상 (창업진흥원)
- 2019년 제7회 K-해커톤 전국대회 우수상 (과학기술정보통신부)
- 2019년 제7회 K-해커톤 VR&AR 앱 개발 챌린지 결선 우수상 (과학기술정보통신부)
- 2019년 HCI Korea 2019 Creative Award 부문 우수상 (한국 HCI학회)
- 2019년 HCI Korea 학술대회 우수논문상 수상
- 2018년 제1회 기후변호 보드게임 공모전 대상 (기후변화 행동 연구소)
- 2018년 KT 5G 서비스 아이디어 공모전 장려상(KT)
- 2018년 제3회 해양정보 생활디자인&산업화 기획 공모전 우수상(해당수산부 국립해양조사원)

### 산학협력 성과

- 전공 트랙제도 운영(Game Tech, Sound & Performance, Smart Healthcare)

### 특징적 학사제도

- 창업 및 특허출원을 위해 특화된 캡스톤 프로그램

- 휴먼컴퓨터인터랙션 대학원 프로그램과의 학석사연계과정

- 실습, 토론 수업을 포함한 산학 현장 중심교육

### 디테크융합연구소

디자인과 타영역(인문·자연·예술·과학)과의 융합을 추구하는 연구소. 이를 통해, 디자인 R&D와 비즈니스 분야에서 디자인 중심의 융합을 부각시키고, 새로운 부가가치 창출을 실현하고자 함.

### 학과부설 연구소



## 졸업 후 어떤 곳에서 일할 수 있나요?

### 졸업 후 진로

게임 기획/제작 분야, 음원 및 공연 기획/제작 분야, 웰니스(Wellness) 제품 기획개발 및 서비스 분야, 게임 또는 게임사운드 디자이너, 모바일게임 개발제작자, 공연기획 제작자, 모바일 콘텐츠개발자, 영상콘텐츠 제작전문가, 디지털 콘텐츠기획자, e스포츠전문가, 문화기획자, VR/AR 콘텐츠 및 기기 개발자, 뮤직 프로덕션, 디지털 예술공연 기획개발자 등

### 주요 취업처

넥슨, 컴투스, 넷마블, NCsoft, CJ E&M Games, NHN엔터테인먼트, 게임빌, 인바디, 와이즈 웰니스, 유니베라, 메디슨, 지티지웰니스, M-Net, EMK, 설&컴퍼니, 공중파 및 종편, 케이블 방송사 등

### 졸업생 현황

2021년 1회 졸업생 배출

## 학과별 선배 한마디

- 이름 : 서예진

ICT융합학부는 소프트웨어 기술을 기반으로 다양한 학문을 융합하고 새로운 분야를 연구하여 개척해나가는 학부입니다. 보다 자유로운 분위기 속에서 전공수업을 통해 교수님, 동기들과 의견을 나누며 자신만의 아이디어를 펼쳐 낼 수 있습니다. 또한 많은 프로젝트 활동을 통해 직접 참여하면서 문제 해결 능력을 키워 나갈 수 있습니다. 기본적으로 소프트웨어 기술을 기반으로 수업이 이루어 지기 때문에 소프트웨어 분야에 관심이 있고 또 미디어, 컬쳐, 디자인등 자신만의 차별화된 아이템을 만들고자 하는 목표가 있는 학생들에게 추천 드리고 싶습니다.

# 디자인 테크 놀로지 전공

- SCHOOL OF  
**MEDIA, CULTURE, AND  
DESIGN TECHNOLOGY**
- MAJOR IN  
**DESIGN TECHNOLOGY**

**INFO**

- 학과설립연도 **2017년**
- 학생 수 **36명**
- 남녀성별 비율 **5:5**

**무엇을 배우나요?****소프트웨어 기술과 디자인 기술을 융합한 미래 디자이너 양성**

컴퓨팅 소프트웨어를 개발할 수 있는 전용 소프트웨어팩토리(SOFTWARE FACTORY) 공간을 제공하고 이를 위해 개인노트북 및 실험장비 무상대여, 클라우드 기반의 온라인 가상화 실습 시스템 구축, 미디어 산업체 전문 개발자가 직접 지도하는 실습 교과목을 운영하고 있습니다. 디자인테크놀로지전공은 최첨단 멀티미디어 시스템이 갖추어진 소프트웨어 융합대학 전용의 쾌적한 첨단 강의실을 제공하고, 창업 아이디어가 우수한 팀에게는 제품 연구 개발을 위한 에리카 캠퍼스 내 창업 지원공간인 KNOWLEDGE FACTORY 공간을 제공합니다. 또한, 각종 디자인 산업 분야에 최고의 경쟁력을 갖출 수 있도록 개인 역량을 강화하는 교육을 실시합니다. 더 나아가 디자인 관련 산업에서 창업을 희망하는 학생들을 위하여 단계별 스타트업(START-UP)을 지원합니다. 이를 위해 창업 아이디어 도출, 스타트업 설립을 위한 행정적 프로세서 및 비용, 창업 공간을 제공하고, 시제품 제작, 투자금 유치 등 창업을 위한 ONE-STOP 지원 프로그램을 제공합니다.

**1학년**

IC-PBL과비전설계, 논리학(컴퓨터전공), 소프트웨어의이해, 인공지능과미래사회, 일반물리학 1, 미분적분학1, 창의융합설계, 프로그래밍기초, 디자인테크놀로지융합의이해, 디지털아트의이해, 디지털커뮤니케이션론, 시스템프로그래밍기초, 아카데믹글쓰기, 전산통계학, 초급중국어

IC-PBL과취창업을위한진로탐색, MR&미디어, 감성미학, 공학과심리, 디자인공학드로잉1·2, 오픈소스SW, 인공지능의이해, 자료구조론, 학술영어1:통합, 4차산업과문화융합혁신프로젝트, AR/VR기술응용, 데이터베이스, 디자인공학소프트웨어실습(3D모델링&프린팅), 신산업융합 디자인, 인간공학과실습, 컴퓨터알고리즘, 학술영어2:글쓰기

HCI연구실심화실습1·2, 가상인터페이스디자인, 디자인소프트웨어실습, 융합기술과이노베이션디자인, 인간-컴퓨터시스템설계, 창의캡스톤디자인1·2, 피지컬컴퓨팅, 3D그래픽응용, IC-PBL과역량개발, ICT융합과창업, 가상및증강현실시스템, 감성UI/UX, 다중미디어컨텐츠디자인, 커넥티드오토모빌리티융합개발, 컴퓨터그래픽스

HCI연구실심화실습3·4, ICT융합캡스톤디자인1·2, 디자인마케팅과컨설팅, 리빙랩이론과실제, 스마트실감형어플리케이션개발, 융복합미디어소비자심리, 융합서비스디자인설계, 인터랙티브멀티미디어

**2학년****3학년****4학년****장학금 제도가 궁금해요!****입학 장학금****교내 장학금****교외 장학금****국가 장학금**

한양형제자매,  
사랑의 실천, 실용인재,  
SW중심대학장학금

교외단체, 향토

국가(이공계), 국가(가계  
곤란1, 2유형), 국가(푸른  
등대 기부장학), 국가(근  
로), 보훈, 북한이탈주민



## 어떤 학과활동이 있나요?



## 학과의 장점을 알려주세요!

### 주요활동

- 전공 해커톤을 통한 창의활동 고취
- 융합 현장, 지식, 직업 체험 프로그램
- 창업 공모전 출전팀 지원

### 대내외 수상실적

- 2021년 청년창업사관학교 선정 (중소벤처기업부)
- 2020년 예비창업패키지 2팀 선정 (중소벤처기업부)
- 2020년 안산메이커페스티벌 대상 (창업진흥원)
- 2019년 제7회 K-해커톤 전국대회 우수상 (과학기술정보통신부)
- 2019년 제7회 K-해커톤 VR&AR 앱 개발 챌린지 결선 우수상 (과학기술정보통신부)
- 2019년 HCI Korea 2019 Creative Award 부문 우수상 (한국 HCI학회)
- 2019년 HCI Korea 학술대회 우수논문상 수상
- 2018년 제1회 기후변호 보드게임 공모전 대상 (기후변화 행동 연구소)
- 2018년 KT 5G 서비스 아이디어 공모전 장려상(KT)
- 2018년 제3회 해양정보 생활디자인&산업화 기획 공모전 우수상(해당수산부 국립해양조사원)

### 산학협력 성과

- 전공 트랙제도 운영(UI/UX, AR/VR, Design Engineering)

### 특징적 학사제도

- 창업 및 특허출원을 위해 특화된 캡스톤 프로그램
- 휴먼컴퓨터인터랙션 대학원 프로그램과의 학석사연계과정
- 실습, 토론 수업을 포함한 산학 현장 중심교육

### 학과부설 연구소

- 디테크융합연구소  
디자인과 타영역(인문·자연·예술·과학)과의 융합을 추구하는 연구소. 이를 통해, 디자인 R&D와 비즈니스 분야에서 디자인 중심의 융합을 부각시키고, 새로운 부가가치 창출을 실현하고자 함.



## 졸업 후 어떤 곳에서 일할 수 있나요?

### 졸업 후 진로

소비자 제품 기획 및 디자인 분야, UI/UX 전문 디자인 또는 컨설팅 분야, 웰니스(Wellness) 서비스 분야, 전자제품개발기술자, 제품디자이너, 로봇 인터액션 설계 전문가, 전자의료기기개발기술자, 유비쿼터스 기술 전문가, 모바일 디바이스 및 IoT 소프트웨어 디자이너

삼성디자인연구원, 아메바, 넥슨, 삼성전자, LG전자, NHN, UX랩, PXD, 삼성전자 가전사업부, 다음 카카오, 삼성SDS, LG CNS, 아이리버, 인바디, 와이즈 웰니스, 유니베라, 메디슨, 지티지웰니스 등

2021년 1회 졸업생 배출



### 학과별 선배 한마디

- 이름 : 서예진

ICT융합학부는 소프트웨어 기술을 기반으로 다양한 학문을 융합하고 새로운 분야를 연구하여 개척해나가는 학부입니다. 보다 자유로운 분위기 속에서 전공수업을 통해 교수님, 동기들과 의견을 나누며 자신만의 아이디어를 펼쳐 낼 수 있습니다. 또한 많은 프로젝트 활동을 통해 직접 참여하면서 문제 해결 능력을 키워 나갈 수 있습니다. 기본적으로 소프트웨어 기술을 기반으로 수업이 이루어 지기 때문에 소프트웨어 분야에 관심이 있고 또 미디어, 컬쳐, 디자인등 자신만의 차별화된 아이템을 만들고자 하는 목표가 있는 학생들에게 추천 드리고 싶습니다.

# 인공 지능 학과

DEPARTMENT OF  
ARTIFICIAL INTELLIGENCE



## INFO

- 학과설립연도 2021년(신규)
- 학생 수 36명



## 무엇을 배우나요?

### 1학년

컴퓨터개론, 오픈소스SW기초, 인공지능의이해, 4차산업혁명과어드벤처디자인, 인공지능로봇의이해, 로봇과드론의이해, 프로그래밍기초, 공학영어, 미적분학, 일반물리학

### 2학년

자료구조론, 알고리즘설계와분석, 데이터베이스, 웹애플리케이션개발, 선형대수, 수치해석, 어드벤처디자인2, 수리통계, 응용통계, 확률론, 전산통계학

### 3학년

고급프로그래밍, 컴퓨터구조, 운영체제론, 인공지능1, 인공지능2, 컴퓨터비전, 빅데이터검색, 지능형로봇크래쉬랩, 데이터마이닝, 인공지능캡스톤디자인, 기계학습론

### 4학년

딥러닝, 데이터사이언스, 인공지능캡스톤디자인2, 사이버물리시스템, 로봇비전시스템, 빅데이터애널리틱스, 의사결정론, 전공진로세미나, 소프트웨어창업, 소셜네트워크분석, 자연어처리, 인공지능연구실시화실습



## 장학금 제도가 궁금해요!

입학 장학금

교내 장학금

교외 장학금

국가 장학금

한양형제자매, 사랑의 실천,  
실용인재, SW중심대학장학금

교외단체, 향토

국가(이공계), 국가(가계  
고란1, 2유형), 국가(푸른  
등대 기부장학), 국가(근  
로), 보훈, 북한이탈주민



## 학과의 장점을 알려주세요!

### 대내외 수상실적

- 2021년 교육부 “디지털 신기술 혁신공유대학사업” 지능형 로봇 분야 주관대학 선정(2021년 예산 102억)
- 과학기술정보통신부 “글로벌핵심인재양성사업” 선정(2021년 Kennesaw State University 5인, University of Illinois at Chicago 5인 파견)
- 2020년 과학기술정보통신부 “인공지능융합연구센터지원사업” 선정(3년 동안 정부 지원금 41억(경기도 4억) 원 투입)
- 2020년 한국산업기술진흥원의 “산업인공지능전문인력양성사업” 선정(4년 동안 정부 지원금 20억 원 투입)
- 2019년 환경부(국립환경과학원) 지원 “미세먼지 증기예측 도구 개발 사업” 선정(3년 동안 정부 지원금 10억 원 투입)
- 2018년 교육부와 한국연구재단이 주관하는 “4차산업혁명 혁신선도대학사업”로봇공학과, 산업 경영공학과, 소프트웨어학부와 공동으로 선정(2021년까지 연간 10억 원의 정부 지원금 투입)
- 4단계 BK21 의료인공지능융합 교육연구단 선정(2020~2027)
- 의료·의약분야와 지역 특화산업을 연계한 산학협력, 공동연구 등을 통한 AI 융합인재 양성
- 교육/연구 협력을 위한 MOU 체결(경기테크노파크, 고려대학교 안산병원, 휴온스 연구소, 롯데정보통신, 삼성SDS, LG유플러스, KTDS, 경기바이오센터, 한국생산기술연구원, 한국 생명과학연구원 외 50여개 가족기업)
- 협사휴먼케어
- 교환학생, 인턴십, 인증제도 등
- 언어, 시각, 음성, 데이터 인공지능 특화 교육과정 운영

### 산학협력 성과

### 특징적 학사제도



## 졸업 후 어떤 곳에서 일할 수 있나요?



### 졸업 후 진로

데이터 엔지니어, 데이터 사이언티스트, 빅데이터 전문가, 데이터 시각화 디자이너, 전략 컨설턴트 및 마케팅데이터분석전문가, 통계청 등 관련 공공분야 빅데이터 분석 공무원, 대학 및 국가 연구소 데이터 분석 전문 연구원

삼성전자, LG전자, 네이버, 카카오, 마이크로소프트, 오라클, SAP, 앤랩, 넥슨, 엔씨소프트, 컴투스, 넷마블, 학교, 쿠팡, 티몬, 삼성SDS, LG CNS ,SK플래닛, SK텔레콤, KT, 국내외 대학 등

## 학과별 선배 한마디

### • 이름 : 김은채

인공지능학과는 인공지능에 관련된 기초 교육을 시작으로 딥러닝, 자연어 처리 같은 전공심화 과목을 교육받게 됩니다. 이를 위해 현재 교내에 딥러닝 전용 서버실, 국내 최고 수준의 딥러닝 전용 컴퓨터, 인공지능과 빅데이터 연구를 위한 대용량 스토리지 서버 구축이 되어 있습니다. 또한 이론과 실습만을 하는것이 아닌, 전국에 4개 대학에만 있는 AI 융합연구센터와 의료 인공지능융합단 등을 통해 여러 학과와 융합적 시도를 하며 많은 실력을 쌓을 수 있습니다. 또한 대학에서 공부만으로 부족한 학생들은 대학원에 진학할 수 있는데, 이때에도 여러 지원을 받으며 좋은 환경에서 연구를 할 수 있습니다. 인공지능은 수학과 영어, 물리와 같은 과목과 밀접해 있습니다. 이러한 과목에 기본기가 있으며 인공지능에 관심이 많은 학생에게 인공지능학과를 추천합니다.