^{소프트웨어학부} 컴퓨터**과학전공**

DEPARTMENT OF COMPUTER SCIENCE

정보사회의 나침반, 흐름을 선도하는 소프트웨어 전문 인재



SINCE 1983

소프트웨어학부는 사회에서 요구하는 전문성과 실용성을 겸비하여 지식정보화 시대를 주도할 IT전문 인력의 양성뿐만 아니라 전공자 개인의 성취를 도모하여 최종적으로는 기업 및 국가의 발전에 기여하는 것을 지향하고 있습니다. 컴퓨터과학전공은 전통적인 컴퓨터과학 분야인 컴퓨터 시스템 및 소프트웨어에 대한 체계적인 교육 과정을 운영하며, 이를 기반으로 전문적인 소프트웨어개발 능력을 갖춘 인재 양성을 목표로 합니다.

학과활동

+ 학부 동아리

- SOLUX: 리눅스를 학습하는 순수 학술동아리로 서울지역 9개교와 연합하여 리눅스 유저 그룹으로 활동하고 있답니다. 리눅스 홍보와 교육을 위한 세미나를 정기적으로 개최합니다.
- SISS : 정보 보안을 학습하는 동아리로 네트워크, 시스템, 애플리케이션보안 및 암호학 등 보안 분야를 학습합니다. 2006년부터 한국인터넷 진흥원(KISA)에서 주관하는 「대학 정보보호 동아리 지원사업」의 지원사업 대상 동아리로 선정되었습니다.
- FORZA: 프로그래밍을 학습하는 동아리로 전 공과 관련된 스터디나 프로젝트를 진행합니다. 선후배 간의 활발한 교류를 위해 1:1 멘토/멘 티제를 운영합니다.
- ALGOS: ACM—ICPC* 프로그램 경진대회 준비 동아리로 매년 가을에 개최되는 아시아 지역 예선 대회 참가를 목적으로 다양한 알고리즘, 자료구조스터디 및 문제풀이, 프로그램 작성 훈련 등을 정기적으로 진행합니다.
- * ACM-ICPC : 국제 대학생 프로그래밍 경진대회로, 누가 더 빠른 시간 안에 많은 문제에 대한 정확한 프로그램을 작성했는가로 순위가 결정되는 세계적 권위의 대학생 프로그래밍 대회입니다.

+ 소프트웨어인의 밤

학부를 졸업한 취업자를 초대하여 재학생에게 취업노하우와 실무에 대한 정보를 제공합니다. 현직에 근무하고 있는 졸업생이 IT 업계의 신기술 동향에 대해 알려주고, 선후배 간의 교류를 활성화할 수 있도록 합니다.

02-710-9431

computer@sookmyung.ac.kr

http://csweb.sookmyung.ac.kr

으 기 진로설계 로드맵

학과에 적합한 학생

■ 논리적이고 창의적인 학생

- 컴퓨터과학 분야에 대한 관심과 활용 및 응용 능력을 겸비한 학생
- 공동 작업에 대한 거부감이 없는 학생

준비사항

- 수학, 과학 등을 통한 논리적 사고 훈련
- Ⅱ관련 동향 및 정보 수집
- 영어실력 향상

교과과정

• 1학년

공통: 소프트웨어의이해, 프로그래밍개론, 컴퓨터수학 교양: 컴퓨터과학의이해

• 2학년

공통: 자바프로그래밍, 자료구조, 컴퓨터그래픽스

전공 : 윈도우프로그래밍, 디지털논리회로, 리눅스시스템, 웹시스템설계

• 3학년

공통: 운영체제, 알고리즘, 데이터베이스설계와질의, 모바일소프트웨어

전공: 컴퓨터구조, 프로그래밍언어론, 시스템프로그래밍,

소프트웨어공학, 컴퓨터네트워크 1

4학년

공통 : 인공지능, 네트워크보안

전공: 컴퓨터네트워크 II, 임베디드시스템, 데이터베이스프로그래밍, 컴파일러, 분산처리, 영상정보처리, 시스템종합설계, 컴퓨터특강, 컴퓨터시민통합

컴퓨터실무통합

교직이수

■ 중등학교 정교사(2급) 정보 · 컴퓨터



- 대기업: 삼성전자, LG전자, KT, SK Telecom 등
- 소프트웨어 전문기업: 네이버, 카카오, NC소프트 등
- 외국계 기업: Microsoft, IBM, Apple, Google, Facebook 등
- 금융회사: 한국은행, 신한은행 등
- 정부기관: 행정안전부, 과학기술정보통신부
- 정부출연 연구기관 : 한국전자통신연구원(ETRI),
- 국가보안기술연구소 등
- 공기업/정부산하기관: 한국인터넷진흥원(KISA), 한국정보화진흥원(NIA), 소프트웨어정책연구소 등
- 교육분야: 교직과목 이수 후 중등교사, 대학원 과정 후 강사 및 교수