

소프트웨어학과

교육목표

소프트웨어학과는 학교의 교육이념인 박애, 봉사, 애국을 구현하고자 한다. 따라서 우리 학과는 미래를 지향하는 지성인으로서 인격을 도야하고 국가와 인류사회의 발전에 밑거름이 되고자 나눔에 동참하는 실천인이 되고 있으며 최고를 추구하는 전문인이 되고자 소프트웨어 개발 및 설계능력과 함께 기술 경영에 필요한 능력을 배양하여, 지식 산업 시대의 사회에서 핵심인재로 자리 잡는 인력양성을 목표로 하고 있다. 교육과정은 소프트웨어 분야에서 필요로 하는 핵심 전문 인력 양성을 위해 소프트웨어 각 분야별 핵심 이론, 소프트웨어 개발관련 핵심 기술, 기술경영 핵심 지식, 실용적 실무 지식으로 구성되어 있다.

산업체는 기본이 충실하고, 성실하게 일하고 배울 자세를 갖추고, 모든 구성원들과 잘 화합하고, 궁극적으로 많은 전문 인력을 관리하여 수익을 올릴 수 있는 자질을 갖춘 인재를 요구한다. 산업체에서 요구하는 실력과 인성을 고루 갖춘 인재양성에 초점을 맞춰, 소프트웨어학과의 교육과정이 설계되었다.

본 교육과정을 수료한 졸업생은 국내외 SW기업 및 대학원, SW관련 국가 공무원, 연구소 연구원, 소프트웨어 엔지니어 분야에 종사하게 된다.

교육과정표

소프트웨어학과

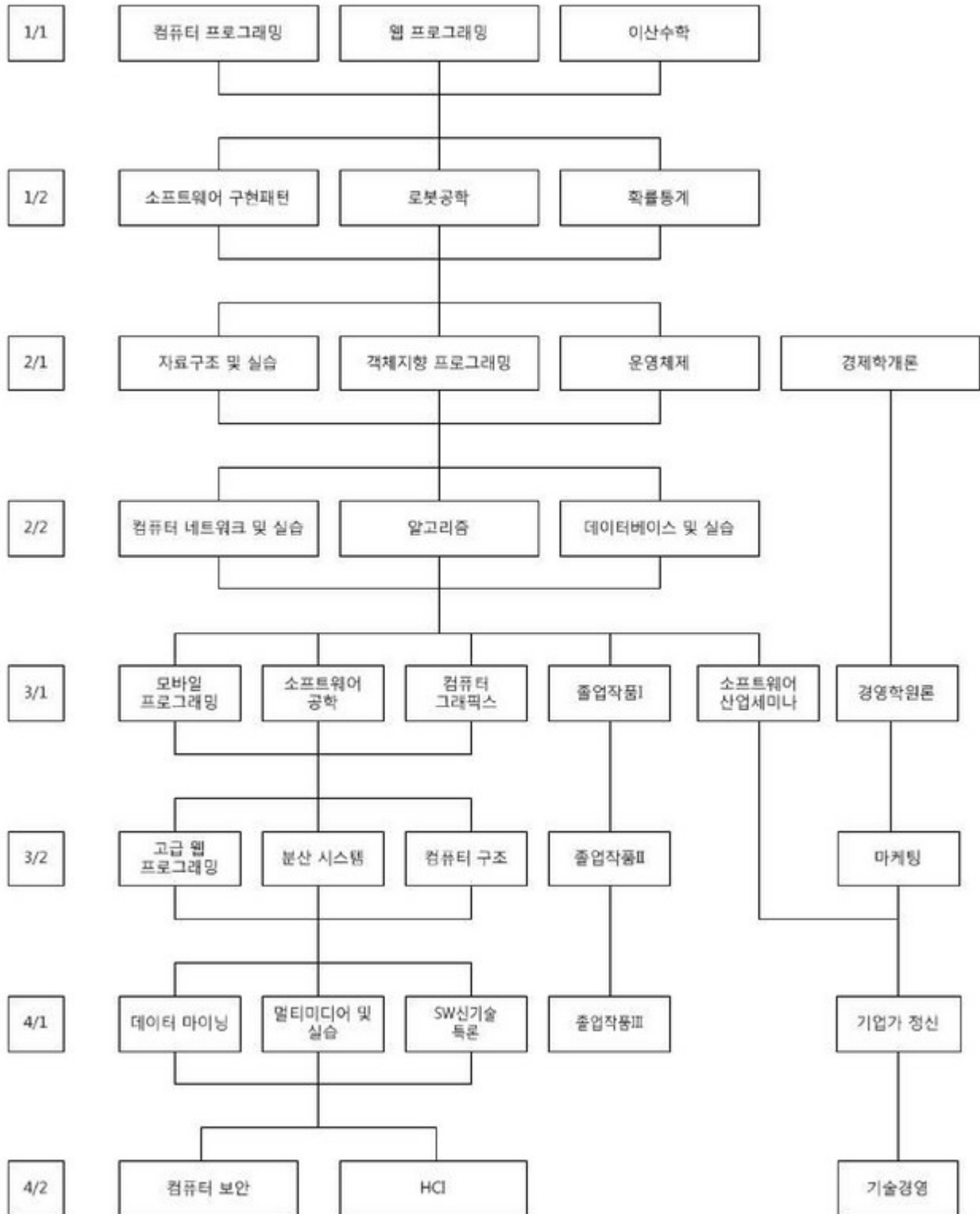
학년	학기	이수구분	교과목명	학점	이론	실습
1	1	기초교양	인성세미나	1	0	1
		기초교양	Academic English 0-3	2	0	4
		일반선택	인간과 예술(미술감상 및 비평)	2	2	0
		전공필수	컴퓨터프로그래밍	3	2	2
		전공필수	웹프로그래밍	3	2	2
		전공필수	이산수학	3	3	0
				소 계	14	9
1	2	기초교양	Academic English 1-4	2	0	4
		기초교양	과학기술글쓰기	2	2	1
		기초교양	창의와 표현(역사와 상상력)	2	2	0
		기초교양	소프트웨어기초(소프트웨어의 생태계)	2	2	0
		융합교양	사회와 역사(글로벌시대의 리더십론)	2	2	0
		전공필수	소프트웨어구현패턴	3	2	2
		전공필수	로봇공학	3	2	2
		전공필수	확률통계	3	3	0
		소 계	19	15	9	
2	1	기초교양	Speaking Practice A	1	0	2
		기초교양	역사와 철학	2	2	0
		융합교양	세계와 문화(중국어 1)	2	2	0
		전공필수	자료구조 및 실습	3	2	2
		전공필수	객체지향프로그래밍	3	2	2
		전공필수	운영체제	3	2	2
		전공선택	경제학개론	2	2	0
		소 계	16	12	8	
2	2	기초교양	Speaking Practice B	1	0	2
		기초교양	사회봉사			
		융합교양	세계와 문화(중국어 2)	2	2	0
		일반선택	심리학개론	2	2	0
		전공필수	컴퓨터네트워크 및 실습	3	2	2
		전공필수	알고리즘	3	2	2
		전공필수	데이터베이스 및 실습	3	2	2
		일반선택	Business English	2	1	2
		소 계	16	11	10	
3	1	일반선택	건축문화사	2	2	0
		전공필수	모바일프로그래밍	3	2	2
		전공필수	졸업작품 I	1	0	2
		전공필수	경영학원론	3	3	0
		전공필수	소프트웨어산업세미나	2	2	1
		전공필수	소프트웨어공학	3	3	0
		전공필수	컴퓨터그래픽스	3	2	2
		소 계	17	14	7	
3	2	기초교양	진로세미나	1	0	1
		기초교양	생명과 나눔	2	2	0
		전공필수	고급 웹 프로그래밍	3	2	2
		전공필수	분산시스템	3	3	0
		전공필수	마케팅	3	3	0
		전공필수	컴퓨터구조	3	3	0
		전공필수	졸업작품 II	1	0	2
		소 계	16	13	5	

4	1	전공선택	데이터마이닝	3	3	0
		전공선택	멀티미디어 및 실습	3	2	2
		전공필수	기업가정신	3	3	0
		전공필수	졸업작품 III	1	0	2
		전공선택	현장실습	1	0	2
		전공선택	소프트웨어신기술특론	3	2	2
			소 계	14	10	8
4	2	전공선택	컴퓨터보안	3	3	0
		전공선택	HCI	3	3	0
		전공선택	기술경영	3	3	0
			소 계	9	9	0
이수학점	교양	기초교양		18	10	15
		융합교양		6	6	0
		계열교양		0	0	0
		일반선택		8	7	2
	전공	전공필수		68	52	33
		전공선택		21	18	6
	총 이수			121	93	56

※ Code-Sharing 지정 교과목

교과목 개설학과	Code-Sharing 선정 교과목	비고
경영학과(글로벌경영학트랙)	회계학원론	
	재무관리	
한국어문학과	현대소설의 이해	
컴퓨터공학과	C++	
	리눅스	

소프트웨어학과 교과목 연계도



소프트웨어학과 교육과정 해설

○컴퓨터 프로그래밍(Computer Programming)

널리 사용되고 있는 프로그래밍 언어인 C의 문법 구조를 익히고, 이를 이용한 기본적인 프로그래밍 기법을 공부한다. 또한, 다양한 문제에 대한 실습 위주로 진행함으로써 향후 대규모 프로그램을 작성할 수 있는 기초를 닦을 수 있도록 한다.

○웹 프로그래밍(Web Programming)

웹 서비스를 위해 필요한 웹 제작 방법, 웹 디자인, 웹 서버 구축에 필요한 웹 관련 기술을 배운다. 웹 문서 제작 프로그래밍, 웹 디자인 프로그래밍, 웹 서버 엔진 등의 기본 웹 기술과 웹 관련 이론 및 개념에 대해 배운다.

○이산수학(Discrete Mathematics)

수학적 개념인 명제, 논리, 집합, 관계, 함수, 그래프, 트리, 부울 대수 등에 대해 학습한다. 수학적 소프트웨어 개발 기술의 여러 분야에서 어떻게 응용되는지에 대해 배운다.

○소프트웨어구현패턴(Software Design Patterns)

프로그래밍에 필수가 되는 다양한 핵심 패턴들을 C언어를 이용하여 익히고 구현해본다. 이와 함께, 프로그래밍 언어의 설계 및 구현, 소프트웨어 개발 방법에 대해 학습을 함으로써 프로그램 분석과 설계능력을 배양한다.

○로봇공학(Robotics)

로봇을 구동시키기 위한 기본 이론 및 패턴 인식에 관한 핵심 기술들을 학습한다. 또한 LEGO NXT Brick 및 다양한 종류의 센서들을 이용하여 여러 도전 과제들을 스스로 해결하는 능력을 배양한다.

○확률통계(Probability and Statistics)

확률의 정의, 확률공간, 조건부 확률, 확률변수, 확률분포, 기댓값, 여러 가지 확률분포와 성질, 대수의 법칙 등 확률현상의 수학적 모델과 자료의 수집과 정리, 정보의 생성, 추정, 가설 검정, 상관분석과 회귀 분석, 분산 분석 등의 통계적 개념 및 이론을 배운다.

○자료구조 및 실습(Data Structures)

소프트웨어 설계의 가장 기본이 되는 배열, 리스트, 트리, 검색, 해쉬, 정렬 등의 자료구조 및 알고리즘을 분석하고 실습을 통해서 익힌다.

○객체지향 프로그래밍(Object Oriented Programming)

널리 사용되고 있는 객체지향 프로그래밍 언어인 JAVA와 C++의 문법 구조를 습득하며, 이를 기반으로 객체지향 프로그래밍의 원리와 기법을 학습한다. 다양한 실습 문제와 대규모 기말과제를 통해 실제적인 프로그래밍 문제해결 능력의 강화에 목표를 둔다.

○운영체제(Operating Systems)

운영체제가 무엇이며, 운영체제의 내부 구조와 세부 기능에 대해 소개한다. 실습을 통해서 운영체제의 세부 기능에 대한 이해를 높이며, Linux와 같은 실제 운영체제의 기본 사용법을 익히고 Linux의 내부 구조를 분석해 본다.

○컴퓨터 네트워크 및 실습(Computer Networks)

인터넷의 구조, 네트워크 프로토콜 및 계층별 세부 메커니즘에 소개한다. 다양한 전송매체를 통한 데이터의 전송 기술, 패킷 교환 방식, 데이터 링크 제어, 망 경로배정 및 혼잡제어, 근거리망의 종류와 동작원리 등에 대해 학습한다. TCP/IP기반의 프로그래밍을 실습한다.

○알고리즘(Algorithms)

컴퓨터 프로그래밍을 사용하여 주어진 문제에 대한 해답을 얻기 위한 알고리즘의 설계기법 및 분석과정을 배우고, 알고리즘의 복잡도를 분석하여 효율적인 알고리즘을 설계하는 기법을 배운다. 알고리즘 기법을 활용하여 응용문제들을 프로그래밍으로 구현하여 해결한다.

○데이터베이스 및 실습(Database Systems)

현대 데이터베이스 시스템의 이론적 배경인 데이터모델과 질의언어, 최적화, 로깅 및 복구 기술에 대하여 학습하며, 기술적 이론의 실제 구현과 상용 데이터베이스 실습, 데이터베이스를 활용하는 어플리케이션 기술에 대하여 연습한다.

○모바일프로그래밍(Mobile Programming)

모바일 소프트웨어의 개발방법론을 소개하고, 안드로이드 프로그래밍에 관한 실제적인 지식을 전달한다. 다양한 실습과제를 통해서 UI구성 기술을 포함 다양한 주제를 다루며, 학기 팀프로젝트로 게임이나 유틸리티 등 안드로이드용 어플리케이션을 설계, 구현해보고 발표한다.

○소프트웨어산업세미나(Software Industry Seminar)

소프트웨어가 결정적으로 중요한 역할을 하는 산업 10여 개를 선정하고, 그 산업을 대표하는 대기업 및 중견기업의 임원을 초청하여 특강으로 운영합니다. 해당 분야 임원 및 그 분야 전문가들이 관련 분야의 S/W 핵심기술에 대해 강의한다.

○소프트웨어공학(Software Engineering)

산업체에서 제품을 개발할 때 필요한 소프트웨어 개발 방법론에 대한 이론과 개념을 배우고, 소프트웨어 엔지니어들이 준수해야 할 개발 프로세스 및 테스트 도구를 실습한다. 소프트웨어 개발과 유지보수의 전통적 방식, 테스트, 유지보수 및 각 단계별 도구를 학습한다.

○컴퓨터그래픽스(Computer Graphics)

컴퓨터에서 3D 그래픽을 실제로 구현하기 위한 기본 이론 및 비트맵 이미지 처리 기술에 대해 학습한다. 또한, OpenGL을 이용한 실습을 통해 다양한 형태의 그래픽 프로그램 작성 기법을 공부한다.

○고급웹프로그래밍(Advanced Web Programming)

HTML5, AJAX, 등 최신 클라이언트 웹 기술과 JAVA 기반 오픈플랫폼을 활용한 최신 서버기반 웹프로그래밍 기술에 대해 학습한다. 심층적인 이론적인 학습 뿐만 아니라 다양한 사이트 구축 과제를 통하여 실질적인 고급 웹프로그래밍 실력을 배양한다.

○분산시스템(Distributed Systems)

분산시스템의 구조, 프로세스, 동기화, 복제, 에러복구 등의 개념을 통해 분산시스템의 기본개념을 익힌다. 또한 가상머신, 클라우드 컴퓨팅, 데이터 센터 등을 통해 최근에 사용되고 있는 실제 분산시스템의 구조를 배운다.

○컴퓨터 구조(Computer Architecture)

컴퓨터 시스템의 어셈블리어, 기계어, 중앙처리장치, 캐시 프라이닝, 메모리, I/O 등의 동작원리를 익힘으로써 소프트웨어 엔지니어로서 필수적으로 요구되는 컴퓨터 하드웨어의 구성을 배운다.

○데이터마이닝(Data Mining)

대용량 데이터로부터 유용한 지식을 추출하는 시스템과 기법에 대한 과목으로서, 데이터의 통합 정보저장과 전처리, 다양한 데이터마이닝 알고리즘과 빅데이터 처리 기술 등에 대한 고급 주제들을 학습한다.

○멀티미디어 및 실습(Multimedia)

텍스트, 이미지, 비디오, 오디오 등 다양한 종류의 멀티미디어 데이터를 효율적으로 표현하고 처리하기 위한 알고리즘에 관해 공부한 뒤, 이를 기초로 이미지 인식, 음성 인식 등 멀티미디어에 관한 다양한 고급 주제들을 학습한다.

○컴퓨터 보안(Computer Security)

컴퓨터, 인터넷, 분산시스템 등에서 발생할 수 있는 보안 위협이나 위협제어기술에 대해 배운다. 또한 이를 방지할 수 있는 암호학의 응용, 시스템 보안, 원리, 구성시 필요한 요소를 이해하여 안전한 시스템을 구현하기 위한 방법에 대해서 익힌다.

○HCI(Human-Computer Interaction)

인간-컴퓨터 상호작용 (HCI)은 컴퓨터 과학, 공학, 심리학, 사회과학, 디자인 등 다양한 분야의 전문가들이 중요한 역할을 수행하는 융합 학문이다. 먼저 HCI 분야에 대해 전반적인 이해를 하고, HCI에서 사용하는 다양한 방법론을 통해 문제를 해결하는 방법을 배운다.

○경제학개론(Principles of Economics)

경제문제를 해명하고 해결하는데 필요한 현대경제 이론의 기초개념 및 본질을 미시적인 분석방법 또는 원리적인 차원에서 이론을 배운다.

○경영학원론(Principles of Management)

경영학의 학문적 성격과 내용을 소개하며 경영학의 연구 대상인 기업의 형태 및 구조, 기업환경 등 경영일반론과 인사관리, 생산관리, 마케팅, 재무관리 등의 각론을 배우기 위한 기초이론을 배운다.

○마케팅(Marketing)

기업의 경영과 관리에 있어서 마케팅이 역할에 대한 이해를 높이고, 조직의 전략적 및 전술적 계획의 수립에 있어서 마케팅의 여러 기법들이 어떻게 활용될 수 있는지 강의와 사례에 대해 알아본다. 이와 더불어, 마케팅에서 주로 사용되는 여러가지 분석 도구들을 소개한다.

○기업가 정신(Entrepreneurship)

공학도로서 창업 및 기업운영에 필요한 프로 정신을 배양하고 조직을 관리하기 위한 제반 지식을 학습한다.

○기술경영(Technology Management)

본 과목은 공학도의 입장에서 필요한 경영학적 이해를 향상시킴을 목적으로 한다. 공학 및 기술의 배경 위에 경영학적 지식을 연계하여 기술기획, 프로젝트 관리, 기술자산 관리 등 기업활동에 필요한 기술경영의 역량을 배양한다.

로드맵 교육과정

소프트웨어학과

분 야	공통과목	전공기반과목	전공심화과목
학문지향형	이산수학 확률통계	컴퓨터프로그래밍 자료구조 및 실습 운영체제 컴퓨터네트워크 및 실습 컴퓨터그래픽스	소프트웨어구현패턴 알고리즘 분산시스템 데이터마이닝 컴퓨터보안 HCI
취업지향형	웹프로그래밍 모바일프로그래밍	객체지향프로그래밍 데이터베이스 및 실습 소프트웨어공학 컴퓨터구조	로봇공학 소프트웨어산업세미나 졸업작품 I, II, III 고급웹프로그래밍 멀티미디어 및 실습
부/복수전공형	경영학원론 경제학개론	마케팅 기업가정신	기술경영
기타 지향형 (특성화)	중국어I, II 인간과 예술 심리학개론 건축문화사		