

고도의 정보산업 사회에서
근본이 되는 학문

컴퓨터공학과

Department of Computer Engineering



<http://ce.khu.ac.kr/>



V-자형 융합 SW인재 양성

컴퓨터공학과는 멀티미디어, 네트워크, 인공지능, 실감 미디어 등을 특성화 분야로 채택하여 이론과 실무능력을 겸비하고 창의력과 글로벌 역량을 갖춘 인력양성에 교육의 목표를 두고 있습니다. 철저한 기본 이론과 프로그래밍 교육을 기반으로 하면서 정보화 사회의 핵심인 프로그래밍, 컴퓨터 네트워크, 영상 및 동영상 등의 멀티미디어 처리, 임베디드 소프트웨어, 햅틱, 운영체제, 데이터베이스, 인공지능 및 상황인지 등을 위한 교육과정을 마련하고 있습니다. 특히, 2017년부터 시작된 소프트웨어 중심대학 사업의 일환으로, 컴퓨터공학과는 좀 더 실전적인 SW전공자 및 창의적인 사고와 복수의 전문성을 발휘할 수 있는 'V-자형 융합 SW인재' 양성을 목표로 하여 산업현장 중심의 산학협력체계 구축 및 실전적 영어교육/해외 교육 프로그램을 통하여 미래산업을 주도할 실전적 글로벌 SW인재를 양성하려고 합니다.

소프트웨어 분야 최고의 교육을 위한 4가지 목표

컴퓨터공학과는 다음의 4가지 교육목표를 가지고 소프트웨어 분야 최고의 교육을 제공하고 있습니다.

첫째, 컴퓨터공학 전문지식 습득과 정보화 사회에 대한 이해를 바탕으로 글로벌 사회에서 각 분야 리더로서 활동할 수 있는 능력 배양

둘째, 기초과학의 충실한 학습을 바탕으로 지식 기반 사회에서 요구되는 창의적 능력 배양

셋째, 기술적 문제를 공식화하고 첨단 공학 도구를 사용하여 실험을 설계하고 수행함으로써 당면 문제를 체계적으로 해결할 수 있는 능력 배양

넷째, 공학적 윤리의식을 갖추고 미래가치를 창출하고 산업 발전을 선도할 수 있는 능력 배양

최고 수준의 SW교육 프로그램 제공

컴퓨터공학과는 빠르게 변하는 SW분야 기술에 대처하기 위해 다음의 방법을 통해 최고 수준의 SW교육 프로그램을 제공합니다.

1. 최신 산업계 트렌드를 반영한 전공 교과목: SW실습수업 50% 이상, Open Source 활용 실습교육, Open Source 기여 장려, 타 도메인과의 융합 적극 권장, 산업체 전문가 활용 강의, 산학 및 인턴십 필수. 최신 기술 반영 수업의 예: 블록체인, 실전 기계학습, 최신기술 프로젝트, SW스타트업 비즈니스, 오픈소스 SW개발 등
2. 확실한 SW 기초 교육: 전공 필수 교과목을 중심으로 하는 학점 컷오프제 (기준 성취도 미달성 시 추가 수강 필수), 다양한 SW멘토 제도, 실습/실전 위주의 코딩교육
3. SW 관련 비교과 과정 충실: 4년간 쉬지 않는 교과/비교과 영어 교육체계 구축, 학석사 연계과정 장려, 복수 지도교수제 실시, 비교과 졸업인증 마일리지제 도입으로 학생 지원

뛰어난 연구 성과와 대형 실습실 및 AI서버실

컴퓨터과학 분야 QS 대학 랭킹에서 2015년부터 현재까지 한국 8위 (세계 200~250 위 대)를 유지하고 있습니다. BK21 PLUS, ITRC, 기초 연구실 등 대형 대학원 연구 지원 사업에 선정되기도 하였으며, 국내 최대 기술이전 실적 보유 및 전국 컴퓨터공학과 최우수 논문 실적을 보유하였습니다. 또한 SW 실습을 위한 대형 실습실(50명 규모 6개실 보유)과 인공지능 실습을 위한 대규모 AI서버실을 보유하고 있습니다.

컴퓨터공학과와의 동아리

컴퓨터공학과에는 선후배 간 돈독한 정을 쌓고 교류할 수 있는 다양한 동아리가 있습니다. 최고가 되기 위한 체계적이고, 확실한 눈높이 교육을 통해 Computer Engineering을 공부하는 동아리 'DASOM', 데이터베이스와 인터넷 연동 방법 연구 및 프로젝트 수행과 멀티미디어 서비스 구축 시연 및 전문적인 오라클 교육 등을 실시하는 동아리 'D.COM', Windows, UNIX, internet 등과 관련된 분야를 연구 및

토론하며 전문적인 프로그래머가 되기 위해 함께 노력하는 동아리 'HACKER', 게임 제작에 관련된 모든 분야를 연구하는 모임으로 동덕여대와 연합하여 운영하고 학술 교류와 친목 도모, 낭만을 추구하는 동아리 'RETURN', 최고의 개발자가 되기 위해 확실한 기초지식과 전문적인 기술을 습득하며 우리를 다져가는 동아리 'T.G.WING', 학우들을 위해 열심히 뛰는 학생회 '컴퓨터공학학생회' 등이 있습니다.

정보통신산업, 벤처기업창업 등 다양한 진로

졸업 후에는 대학원 진학과 유학 이외에, 연구소, 금융업, 정보통신 산업, 통신서비스업, 인터넷서비스업, 벤처기업창업 등의 분야로 활발하게 진출하고 있습니다. 특히, 졸업생들이 주로 진출하는 기업/연구소들은 다음과 같습니다. 한국전자통신연구원, 한국전자부품연구원 등의 국공립 출연연구소 및 금융업계는 증권전산원, 금융결제원, 증권사, 기업은행, 사업은행, 국민은행 등으로 진출하고 있습니다. 정보통신 산업으로는 삼성전자, LG전자, 삼성SDS, LGCNS, SK C&C, 한국IBM, 한국오라클, MS Korea 등이 있고, 통신서비스 기업으로는 KT, SKT, LG U+ 등이 있습니다. 또한 NHN, DAUM, Google, NEXON, 쿠팡 등의 인터넷서비스 기업과 넥슨, NC 소프트, NHN엔터테인먼트, 넷마블게임즈 등의 게임 기업으로도 진출하여 역량을 펼치고 있습니다.



인공지능에 대한 공부 가능한가요?

최근 인공지능 관련 교원 4명 충원하여 학생 딥러닝 실습을 위한 인공지능 서버실을 개소하였습니다. 딥러닝, 실전 기계학습 등 인공지능 실전 코딩교육을 위한 교과목 또한 개설하여 인공지능 분야에 아낌없이 지원하고 있습니다.