



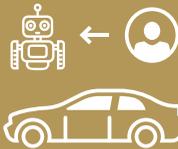
제4차 산업혁명을 선도하고 소프트웨어 기반의 혁신적 발전을 견인할 소프트웨어융합학과



데이터사이언스 트랙

미래형 정보 분석 산업
인재 양성

인공지능기반 지능형 신산업, 빅데이터,
클라우드컴퓨팅 등



미래자동차·로봇 트랙

미래자동차 및 로봇분야
인재 양성

무인자동차, 전기자동차, Smart-Factory,
제 4산업(Industry 4.0) 등



게임콘텐츠 트랙

게임분야 소프트웨어 개발
인재 양성

인공지능, 가상현실, 증강현실,
미래네트워크 등

사회 수요를 반영한 개방적이고 유연한 새로운 트랙의 설계

교육과정 특징

- 1차 개설 트랙 : '게임콘텐츠 트랙', '미래자동차·로봇 트랙', '데이터사이언스 트랙'
- 각 트랙별로 지향하는 분야별 산업체의 실무 중심 전공교육 및 소프트웨어 교육 실시
- 트랙별 산업체의 실무진 및 경희대학교 소속 산학협력 중점 교수 중심으로 교육과정 설계·운영
- 트랙별 특성에 맞춘 다양한 인턴십 및 현장실습 교육(3년 + 1년, 3.5년 + 0.5년 등)
- 새로운 학석사연계과정 모델을 도입하여 총 5년에 소프트웨어융합학과 학사학위와 융합목표전공 석사학위(전자공학/기계공학/산업경영공학/디지털콘텐츠 중 1학과) 취득 가능(예정)

“제4차 미래산업을 선도할 인재 선발”

설립 배경

인공지능(AI)의 보편화로 신세계가 만들어지는 제4차 산업혁명이 시작되었습니다. 대략 5년 후에는 선진국에서 약 700만개의 일자리가 사라지고, 20년이 지나면 현재 직업의 65%가 사라질 것으로 예상됩니다. 이러한 거대한 세계적 흐름을 선도하기 위하여 경희대학교에서 새로운 학과를 설립하였습니다. 신설되는 ‘소프트웨어융합학과’는 신산업과 신학문을 선도하며, 졸업생 전원이 취업 혹은 창업 하거나 대학원에 진학하여 우리의 미래 사회를 선도적으로 이끌어 나간다는 목표를 두고 있습니다.

특성화 전략

- 기존의 복수전공/부전공 수준의 융합이나, 컴퓨터공학을 기반으로 다른 분야의 소프트웨어를 단순하게 개발해 보는 수준을 넘어서는 ‘진정한 의미의 융합 교육’ 추구



졸업 후 진로

- 최고 수준의 취업률을 보이는 컴퓨터공학과 이상의 높은 취업률을 달성하고 기존 컴퓨터공학과 졸업생의 진출이 어려웠던 분야로의 진출 확대 목표
- 트랙별 관련 기업과의 취업보장형 교육연계 프로그램을 지속적으로 발굴해 나갈 계획이며, 이와 함께 새로운 학석사연계과정 모델을 통한 전문 연구자로의 진학 기회도 제공

게임 콘텐츠 트랙 _ 블리자드 엔터테인먼트, 엔씨소프트, 넥슨, 넷마블, 네오위즈, NHN엔터테인먼트 등 국내외 게임업체를 포함하여, 게임개발/게임기획/게임프로듀서/게임인터페이스 디자인/광고기획 등으로 진출 가능

미래자동차·로봇 트랙 _ 현대자동차그룹, LG전자, 삼성전자, 대한항공그룹, 만도 등의 대기업을 포함하여, 자동차/항공/로봇/첨단선박 분야와 함께 한국기계연구원/한국생산기술연구원/한국항공우주연구원 등 기계/전자제어 관련 국공립 기관 등으로 진출 가능

데이터사이언스 트랙 _ 금융/유통/컨설팅/정보기술/언론 분야 등으로의 폭넓은 진출이 가능할 뿐 아니라 품질관리기사, 공정관리기사, ISO9000품질경영진단사 등 국제 인증 획득을 통한 전문인으로 양성

