

1. IT공과대학 소개

평택대학교 IT공과대학은 4차 산업혁명시대를 이끌어 갈 창의융합 인재양성을 위해, 2017년 1개 학부(3개 전공: 미디어디자인전공, 스마트콘텐츠전공, 환경융합전공)와 4개 학과(스마트자동차학과, 융합소프트웨어학과, 정보통신학과, 데이터정보학과)로 구성된 단과대학으로 확대·개편되어 설립되었다.

IT공과대학은 21세기 미래 산업 발전을 선도할 창의적 사고력과 윤리적 책임의식을 갖춘, 글로벌 시대를 견인할 미래 사회의 공학 인재 양성을 목표로, 공학 전문지식 교육과 산학연 및 지역 기업과의 활발한 협력 연구를 기반으로 혁신을 이끌어가는 결과 창출을 위해 노력하고 있다.

기독교 정신을 바탕으로 과학기술과 지식기반 사회를 선도할 전문 기술을 연마하고, 미래 사회를 능동적으로 이끌어 갈 리더십을 갖춘 공학도 양성을 통해 인류 사회가 직면한 다양한 문제 해결이라는 대학의 학문적 책임을 다하고, 우리나라 산업 및 경제발전에 주도적인 역할을 하는 우수한 공과대학으로 성장하고자 한다.

2. IT공과대학 교육 체계

가. IT공과대학 교육 체계도



나. 단과대학 교육 체계 선정 배경

배경사항	구체적 내용
학문적, 지역적 트렌드 변화	- 사물인터넷, 웨어러블 디바이스, 스마트홈, 지능정보시스템 등의 ICT 융복합 신산업으로 증가 예상 - ICT 산업의 교육, 의료, 환경 등 산업 전분야로 확대 예상 - 평택항 배후 산업단지 조성 활성화로 인한 자동차업 종사자 증대 예상 - 평택 삼성반도체 입주로 인한 차량용 반도체산업 및 IoT 인력 수요 대응 - 미군 부대 이전에 따른 유입 인력 증가에 따른 ICT 서비스 종사자 증대 - 평택지역에 삼성전자와 LG전자 입주에 따른 관련 산업 인력의 수요 증대
재학생 의견	- IT 공대 기술의 빠른 변화 주기 및 구형 기술의 용이성에 따른 창의적 사고 함양 및 창의 융합 교육의 필요성 증대 - 실무에 기반을 둔 교육 - 자격증 취득 관련 교과목 필요 - 프로젝트 기반의 교과목 (실무 위주의 프로그래밍 기술) 필요 - 비교과 과목 활성화 (산업체 견학, 현장 실습, 견학, 전시회, 특강 등) - 실무적 교과목 필요 (Optimal Design(최적화디자인), 프로그래밍교과목, 실험과목 관련 교과목, 기초 수리 및 분석 과목)
졸업생 의견	- 변화하는 공대 기술에 대해 취업역량을 강화할 수 있는 실무적 교육 - 다양한 직업군의 특강 (실제적으로 필요한 능력, 자격증에 대한 교육) - 산업체 견학 및 인턴제 확대를 통한 취·창업 연계성 강화 필요 4차 산업 혁명에 따른 최신 기술특강 관련에 대한 유연성 필요 - 취업 및 창업 관련 비교과 과목의 활성화 - 졸업생간담회 개최 (재학생들과 Q&A 시간을 통해 현장 필요 지식 제공)
지역사회 관련기관 수요	- 지역 사회에 맞는 수요자 중심의 교육 - 실습 위주의 교과목 개설, 현장방문의 수업 필요 - 산업연계 맞춤형교과과정 운영 필요 - 프로젝트 중심형 교육 및 산업체 인턴십 활성화 필요 - 현장실무 적응능력 강화 프로그램 운영 필요 - 평택시 자동차산업과 평택대 학생 Needs에 맞는 교과운영 - 자동차기술과 ICT 및 IoT 기술의 융합 필요 - 전기자동차 개발 기술자 및 자동차 자율주행 제어기(지능형 SW 및 제어 회로) 개발 기술자 필요 - 지역 산업체 전문가 활용 - 산업체 전문가 특강, 산업체 전문가 간담회 - 평택, 안성 지역 내 현장학습 활동을 활용한 지역 기관과 연계성 강화

3. 공과대학 인재상 및 교육목표, 핵심역량

가. 공과대학 교육목표 및 실천방안

1) 공과대학 교육목표

- (가) 실력과 인성을 겸비한 글로벌 인재 양성
- (나) 협업능력을 겸비한 공학 인재 양성
- (다) 미래 산업수요에 맞는 창의적이고 실무적인 리더 양성

2) 공과대학 교육목표 실천방안

- (가) 4차 산업혁명 연계 교과과정 및 멘토링 프로그램을 통한 실력과 인성 배양
- (나) 산학협력 및 프로젝트 기반 수업을 통한 현장중심 실무능력 증진
- (다) 지식융복합 관련 교과 과정을 통한 산업이 요구하는 전문가 양성

3) 단과대학 교육목표-대학 교육목표와의 연계성

대학 인재상	대학 교육목표		단과대학 교육목표	학과별 교육목표		단과대학 교육목표- 학과교육목표 연계성 기술
(아이 플러스) 미래 인재 양성	기독교 세계관과 창의적 지식을 갖춘 실천적 인재 양성	직업 이전에 성격적 인성(心) 을 갖춘 인재 양성	실력과 인성을 겸비한 글로벌 인재 양성	스마트 자동차 학과	- 자동차 커넥티드 SW 개발을 위한 융합 지식인 양성	융합적 지식인 육성이 글로벌 인재양성과 연계됨
				융합 소프트웨어 학과	- 웹 개발, 모바일 앱, 정보보안, IoT, 인공지능, 융합 SW에 특성화된 IT 엔지니어 육성	IT 엔지니어 육성이 글로벌 인재양성과 연계됨
				정보통신 학과	- 미래 정보통신 발전방향에 맞추어 능동적인 자기개발 역량을 함양하는 세계인 양성	능동적인 세계인 양성이 글로벌 인재양성과 연계됨
				데이터정보 학과	- 글로벌 시대를 이끌어갈 IT 전문가 양성	글로벌 시대의 전문가 양성이 글로벌 인재양 성과 연계됨
				미디어 디자인 전공	- 인간 중심의 감성디자인과 첨 단 기술습득의 융합교육을 통한 최첨단 미디어 전문인재 양성	미디어 전문인재 양성이 글로벌 인재양성과 연계 됨
				ICT 융합 학부	- IoT, 웨어러블, ICT 융합응 용에 특성화된 스마트콘텐 츠 엔지니어 양성	스마트콘텐츠 전문가 양 성이 글로벌 인재양성과 연계됨
				ICT 환경 융합 전공	- 전지구적인 환경문제 해결에 기여할 글로벌전문가 양성	전지구적인 환경문제를 해결할 글로벌 전문가 양성이 글로벌 인재양성 과 연계됨

대학 인재상	대학 교육목표	단과대학 교육목표	학과별 교육목표		단과대학 교육목표-학과교육목표 연계성 기술	
(아이 플러스) 미래 인재 양성	기독교 세계관과 창의적 지식을 갖춘 실천적 인재 양성	공동체적 협업(協) 태도를 갖춘 인재	스마트 자동차 학과	- 미래 첨단 자동차 분야를 선도하는 실무 전문가 양성	공학분야 미래 실무 전문가 육성을 통한 공학인재 양성	
			융합 소프트웨어 학과	- 창의성과 협업 능력을 갖춘 인재 육성	협업능력을 갖춘 인재육 성을 통한 협업능력을 겸 비한 인재양성	
			정보통신 학과	- 첨단 정보통신이론을 바탕으로 현장적응능력과 협업능력을 겸비한 전문 인 양성	협업능력을 겸비한 전문 인 양성을 통한 협업능력 을 겸비한 인재양성	
			데이터정보 학과	- 데이터 분석을 기반으로 하는 정보분석 전문가 양성 - 소프트웨어 품질을 테스 트할 수 있는 전문가 양성	다양한 분야의 정보분석 및 소프트웨어 품질 테스트 전문가 양성을 통한 협업 능력을 겸비한 인재 양성	
			미디어 디자인 전공	- 실무에 즉각 투입 가능한 실무 전문가 양성	실무전문가 양성을 통한 협업능력을 겸비한 인재 양성	
			ICT 융합 학부	스마트 콘텐츠 전공	- 창의성과 협업 능력을 갖춘 인재 육성	팀워크 실무 교육을 통해 협업 능력을 겸비한 인재 양성
			ICT환경 융합 전공	- 사회에 기여하는 협업 적 환경분야 리더 양성	협업적 환경분야 리더 양 성을 통해 협업능력을 겸 비한 인재 양성	
		창의적 미래 산업수요 변화(創) 에 맞는 선도 하는 인재	스마트 자동차 학과	- 스마트 자동차 개발에 필요한 창의적 기술인 양성	창의적 기술인 양성이 창 의적이고 실무적인 리더 양성으로 연계됨	
			융합 소프트웨어 학과	- 체계적인 실습교육을 통한 실무형 인재 양성	실무형 인재 양성이 실무 적인 리더 양성으로 연계됨	
			정보통신 학과	- 사회변화와 산업수요에 따른 지식정보화사회 구 현을 위한 정보통신 지식 인 양성	사회변화와 산업수요에 따 른 지식정보화 사회 구현을 위한 지식인 양성이 미래 산업수요에 맞는 창의적 인재와 연계됨	
			데이터정보 학과	- 데이터 분석을 통해 합리 적 의사결정을 할 수 있는 전문가 양성	합리적 의사결정 능력 배 양이 실무적 리더 양성으로 연계됨	
			미디어 디자인 전공	- 미지의 세계를 개척할 창조적 미디어 전문가 양성	창조적 전문가 양성이 창의 적 리더 양성으로 연계됨	
			ICT 융합 학부	스마트 콘텐츠 전공	- 체계적인 실습교육을 통한 실무형 인재 양성	실무형 인재 양성이 실무적 리더 양성으로 연계됨
			ICT환경 융합 전공	- 창의적이고 실무적인 환경전문가 양성	창의적이고 실무적인 환경 전문가 양성이 실무적 리 더 양성으로 연계됨	

4. 2019년도 학과별 교육과정과 2020년도 IT공과대학 교육과정 변화

IT 공과대학	교육목표		
	실력과 인성을 겸비한 글로벌 인재 양성	협업능력을 겸비한 공학 인재 양성	미래 사회 산업수요에 맞는 창의적이고 실무적인 리더 양성
ICT환경융합 전공	환경문제 해결에 기여할 글로벌 인재 양성	사회에 기여하는 협업적 환경분야 리더 양성	창의적이고 실무적인 환 경전문가 양성
교과목	환경융합개론 기후변화학 에너지공학	수경환경논문 및 사업제 안서 특론 대기환경논문 및 사업제 안서 특론 환경보건논문 및 사업제 안서 특론 폐기물관리논문 및 사업 제안서 특론	폐기물에너지화기술사업 화 환경특허전략
미디어디자인 전공	창의적 기획 및 설계 교 육	Design Thinking과 Computational Thinking 기반 창의융합교육 강화	산업수요 맞춤형 실무 인 재 교육
교과목	Capstone Design A~D	EOS Workshop I, II Digital Film Workshop	Media Portfolio A~C
ICT융합학부 스마트콘텐츠 전공	글로벌 디지털콘텐츠 및 지 능 솔루션 개발 역량 강화	팀워크 활성화통한 실무 협 력 역량 강화	첨단 기술과 융합한 미래지 향적인 스마트 콘텐츠 전공 분야의 융합형 창의 인재 양 성 교육 강화
교과목	스마트콘텐츠디자인, 전공 영어	스마트콘텐츠디자인응용, IoT프로젝트, 인공지능응 용	창업캡스톤디자인, 전공현 장실습
데이터정보 학과	IT전문가 역량 강화	공동의 목표를 위해 서로 의 다름을 인정하고 명확하 한 역할분담과 체계를 갖 고 업무에 임할 수 있는 자질 강화	수학적 이론과 분석적 접근 방법으로 고부가가 치 산업의 문제점을 해 결할 수 있는 융합형 실 무 함양
교과목	데이터베이스, 빅데이터 데이터베이스	빅데이터 비즈니스 모델	산업수학, 빅데이터 비즈 니스 모델
스마트자동차 학과	지역연계 맞춤형 교과과 정 강화	프로젝트형 중심교육 강 화	현장 실무 적응 능력 강 화
교과목	센서광및창업	자율주행자동차프로젝트	덜러닝기초
융합소프트 웨어학과	실무적이고 창의적인 융 복합 능력 배양	선후배간 스터디그룹 활 성화와 졸업생 전문가 참 여 팀티칭 운영	4차 산업에 부응하는 새 로운 분야 활성화와 실무 위주 프로젝트 수행을 통 한 전공교육 강화
교과목	창의적 문제해결	프로젝트 I, II 컴퓨터학특강	비주얼언어 I, II
정보통신학과	4차 산업 혁명 최전 기술 및 트렌드를 적용하고, 능 동적인 자기계발 역량 함 양 교육 강화	현장적응능력과 협업능력 역량 강화	사회변화와 산업수요에 따 른 지식정보화사회구현을 위한 정보통신 지식인 양 성 교육 강화
교과목	블록체인기술및응용 인공지능의이해 머신러닝과신경회로망	클라우드컴퓨팅프로젝트 스마트디바이스스타트업프 로젝트	객체지향소프트웨어공학 IoT제어프로그래밍

5. 교육과정

가. 2020학년도 교과과정개편현황 (신설학과, 미개편학과 제외)

[스마트자동차학과]

구분	2019학년도				2020학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	
신설									
폐지									
변경	차량용컴퓨터비전프로젝트 자동차센서공학	전선 전선	4/1 3/2	3/3 3/3	차량용컴퓨터비전설계 센서공학 및 창업	전선 전선	4/1 3/2	3/3 3/3	과목명 변경 과목명 변경

[데이터정보학과]

구분	2019학년도				2020학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	
신설									
폐지									
변경	정보수학	전선	1/2	3/3	산업수학	전선	1/1	3/3	과목명변 경
	탐색적자료분석	전선	1/2	3/3	빅데이터 비즈니스모델	전선	1/2	3/3	과목명변 경
	데이터베이스	전선	3/1	3/3	데이터베이스	전필	2/2	3/3	이수구분, 학기변경
	빅데이터데이터베이스	전선	3/2	3/3	빅데이터데이터베이스	전선	3/1	3/3	이수학기 변경
	정보통계세미나	전선	4/2	3/3	정보통계세미나	전선	3/2	3/3	이수학기 변경

[정보통신학과]

구분	2019학년도				2020학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	
신설					블록체인기술및응용 인공지능의이해 머신러닝과신경회로망 클라우드컴퓨팅프로젝트	전선 전선 전선 전선	3/1 3/2 4/1 4/2	3/3 3/3 3/3 3/3	신규 과목
폐지	정보이론 모바일컴퓨터설계응용	전선 전선	3/1 3/2	3/3 3/3					과목내 용중복 으로 폐지함
변경	임베디드제어프로그래밍 모바일컴퓨팅프로젝트 소프트웨어공학개론	전선 전선 전선	3/1 4/2 3/2	3/3 3/3 3/3	IoT제어프로그래밍 스마트디바이스스타트업프로젝트 객체지향소프트웨어공학	전선 전선 전선	3/1 4/2 3/2	3/3 3/3 3/3	최신기 술동향 반영

[융합소프트웨어학과]

구분	2019학년도				2020학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	
신설					Python 빅데이터프로그래밍 머신러닝 소프트웨어 설계 및 개발	선택 선택 선택 선택	2/1 3/1 3/2 3/2	3/3 3/3 3/3 3/3	신설 신설 신설 신설
폐지	디지털회로실습 C 언어 I 정보통신윤리 컴퓨터하드웨어응용 웹서버관리 기계학습	전선 전선 전선 전선 전선 전선	2/1 2/1 2/1 2/2 2/2 4/2	3/3 3/3 3/3 3/3 3/3 3/3					폐지 폐지 폐지 폐지 폐지 폐지
변경	IT융합이해 C 언어 II 네트워크프로그래밍 디지털회로	전선 전선 전선	2/1 2/2 3/2	3/3 3/3 3/3	IT융합과창업 C 언어 스타트업네트워크프로그래 밍 디지털회로	전선 전선 전선	2/1 2/2 3/2	3/3 3/3 3/3	과목명 과목명 과목명 학년

[ICT융합학부-스마트콘텐츠 전공]

구분	2019학년도				2020학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시수	
신설									
폐지									
변경	스마트컨텐츠캡스톤디자인 (Smart Contents Capstone Design)	전선	4/2	3/3	창업캡스톤디자인 (Startup Capstone Design)	전선	4/2	3/3	

[ICT융합학부-미디어디자인 전공]

구분	2019학년도				2020학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시수	
신설					Media Project	전선	3/2	3/3	신설
폐지	3D Tracking & Keying	전선	3/2	3/3					
변경	Computer Literacy of Media Design & Smart Contents	전선	1/1	3/3	Computer Literacy of Media Design(Startup) & Smart Contents	전선	1/1	3/3	교과목 명 변경
	Media Portfolio D 2D Digital Literacy	전선 전선	4/2 2/1	3/3 3/3	Startup Capstone Digital Literacy	전선 전선	4/2 2/1	3/3 3/3	

[ICT융합학부-ICT환경융합 전공]

구분	2019학년도				2020학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시간	과목명	이수 구분	학년/ 학기	학점/ 시수	
신설					환경양론	전필	1/1	3/3	
					일반물리학	전선	1/2	3/3	
					공업수학1	전선	2/1	3/3	
					유체역학	전선	2/1	3/3	
					환경소재	전선	2/1	3/3	
					폐기물실험및분석1	전선	2/1	3/3	
					공업수학2	전선	2/1	3/3	
					전과정평가	전선	2/2/	3/3	
					폐기물실험및분석2	전선	2/2	3/3	
					환경경영과 기업가정신	전선	3/1	3/3	
					에너지공학	전선	3/1	3/3	
					환경통계학2	전선	3/2	3/3	
					환경법규	전선	3/2	3/3	
					환경특허전략	전선	3/2	3/3	
					환경지리정보학	전선	3/2	3/3	
					산업위생공학	전선	3/2	3/3	
					수질오염실험및분석2	전선	3/2	3/3	
					수질환경논문 및 사업제안서특론	전필	4/1	3/3	
					대기환경논문 및 사업제안서특론	전필	4/1	3/3	
					사업제안서특론	전필	4/1	3/3	
					환경보건논문 및 사업제안서특론	전필	4/1	3/3	
					폐기물관리논문 및 사업제안서특론	전필	4/1	3/3	
					환경정책학	전선	4/1	3/3	
					토양환경학	전선	4/1	3/3	
					폐기물에너지회기술평가	전선	4/2	3/3	
					소음진동학	전선	4/2	3/3	
					기후변화학	전선	4/2	3/3	
					환경규제대응비즈니스모델	전선	4/2	3/3	
					유해폐기물관리	전선	4/2	3/3	
				대기오염실험및분석2	전선	4/2	3/3		
폐지	ICT환경융합특론1	전선	4/1	3/3					
	ICT환경융합특론2	전선	4/2	3/3					
변경	환경화학기초이해	전선	1/2	3/3	일반화학	전선	1/1	3/3	명칭/학기
	환경융합기초이해	전선	1/1	3/3	환경융합개론	전선	1/2	3/3	명칭/학기
	환경통계학	전필	3/1	3/3	환경통계학1	전선	3/1	3/3	명칭/이수 구분
	환경미생물학	전선	2/1	3/3	환경미생물학	전필	2/2	3/3	구분
	연소공학	전선	3/1	3/3	연소공학	전필	3/1	3/3	이수구분
	환경기기분석	전필	3/1	3/3	환경기기분석	전선	3/1	3/3	이수구분
	수질오염실험및분석	전선	3/1	3/3	수질오염실험및분석1	전선	3/1	3/3	이수구분
	대기오염실험및분석	전선	3/2	3/3	대기오염실험및분석1	전선	4/1	3/3	명칭/학기
	산업위생공학	전선	4/2	3/3	산업위생공학	전선	3/2	3/3	학년
대기오염방지공학	전필	2/2	3/3/	대기오염방지공학	전필	3/2	3/3	학년	

나. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과 핵심역량
재학생	[ICT융합학부 - ICT환경융합 전공] - 전공 관련 기초교과목 개설 (고학년의 어려운 계산문제 해결에 도움을 줄 수 있는 교과목 개설) - 환경경영 및 환경정책 관련 교과목 개설 - 기후변화 및 에너지 문제 등 현 환경문제와 관련된 교과목 개설 - 대학원 진학 또는 취업시 필요한 기초학문분야 교과목 개설 - 실험과목 추가 - 논문작성 관련 교과목을 논문의 주제에 따라 세분화 및 성적평가 기준을 절대평가로 조정 - 학년별로 전공 주제별 교과목의 고른 배분	1학년 전공과목 추가 및 명칭 변경 - 환경경영학 및 환경정책학 관련 전공과목 추가 - 기후변화 및 에너지 관련 전공과목 추가 - 기초학문분야 교과목 추가 - 실험교과목 추가 - 논문작성 관련 교과목을 주제에 따라 세분화 - 학년별로 전공주제별 교과목 추가	- 환경양론, 일반물리학 교과목 추가 개설, 환경융합기초이해 → 환경융합개론, 환경화학기초이해 → 일반화학 - 전과정평가, 환경규제대응 비즈니스모델, 환경경영과 기업가정신, 환경정책학, 환경법규 교과목 추가 - 기후변화학, 에너지공학, 유해폐기물관리 교과목 추가 - 공업수학1, 공업수학2, 유체역학 교과목 추가 - 폐기물실험 및 분석1,2 교과목 추가 - ICT환경융합특론1 교과목과 ICT환경융합특론2 교과목을 폐지, 수질논문 및 사업제안서특론, 대기논문 및 사업제안서특론, 환경보건논문 및 사업제안서특론, 폐기물관리논문 및 사업제안서특론 교과목 추가 - 환경양론, 에너지공학, 환경정책학, 기후변화학, 폐기물에너지화 기술 교과목 추가	- 전공분야협업능력 - 환경컨설팅능력 - 창업능력 - 지역산업혁신지원능력 - 전공분야협업능력 - 환경컨설팅능력 - 전공분야협업능력

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과 핵심역량
재학생	[ICT융합학부 -미디어디자인 전공] - 실무에 기반을 둔 교육 - 현장실습	실무에 기반을 둔 교과구성	Media Production 3D Shading & Rendering	창의적 아이디어 도출능력, 실무제작능력
	[ICT융합학부 -스마트콘텐츠 전공] - 문제해결능력 필요 - 다양한 비교과과정 운영 요구 - 지도교수 특기 및 진로상담 강화 (1인1특기 점검 지도 강화) 4차산업혁명 관련기술 - 글로벌 인재 양성 (영어원서 통독 훈련 등)	- 과제 및 레포트 강화 - 팀워크 참여 지도 - 지도교수 상담 4차 산업혁명 관련 주제 선정 강의 계획 반영	IoT프로그래밍응용 iOS프로그래밍응용 스마트콘텐츠디자인응용 창업캡스톤디자인 전공현장실습(비교과) 인성멘토링관리(비교과) PTU리더십관리(비교과) 4차산업혁명특강 스마트운영체제 소프트웨어공학론	문제해결역량 개척도전역량 인생의사소통 지식융복합 글로벌역량
	[데이터정보학과] - 전공관련 비교과프로그램 - 전공교과 개설	- 대다수의 재학생들이 전공기초(45%)나 전공심화(24%) 관련 비교과 프로그램을 희망 - 전공 교과로 개설을 원하는 강좌는 주로 프로그래밍 관련, 빅데이터 분석, 수학 능력 향상 및 통계, 그리고 취업 관련 강의 개설 희망	- 산업수학 - 빅데이터 비즈니스 모델	- 분석 및 융합능력 (지식융복합) - 국제자격 취득능력 (글로벌) - 타전공과 조화능력 (협업)
	[융합소프트웨어학과] - 정보처리기사와 연관된 과목 개설 희망 - SW 공모전과 연계된 프로젝트 중심 과목 개설 희망	- 정보처리기사 관련 과목 신규 - 프로그래밍 기본 과목과 응용과목에서 프로젝트 수행	Python, JAVA I, II 웹서버프로그래밍 캡스톤디자인 I, II 정보처리응용	IT 산업과 솔루션 이해능력, 팀협업을 통한 프로젝트수행능력
	[정보통신학과] - 최신 정보통신 기술 및 트렌드 수업 내용 반영 요구 - 구현 및 개발능력 향상 수업 내용 반영	4차산업혁명 핵심 기술 교과목 신설 - 최신 기술 동향 반영 및 실습 위주 교과목 개편	블록체인기술및응용 인공지능의이해 머신러닝과신경회로망 클라우드컴퓨팅프로젝트 IoT제어프로그래밍	실무역량 창의기술역량 ICT융합역량 협업역량 취창업역량
	[스마트자동차학과] - 통합적인 기술교육 요구 - 창업역량 강화 요구	- 프로젝트 중심교육 - 창업교과목 개설	자율주행자동차프로젝트 센서공학및차업	융합역량 취창업역량

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과 핵심역량
졸업생	[데이터정보학과] • 졸업생 간담회 개최	-	-	-
	[ICT융합학부 -미디어디자인 전공] • 다양한 직업군의 특장 • 산업체 견학 및 인턴제 확대	• 산업체와의 연계를 강화 하기 위한 교육과정 구성	-	-
	[융합소프트웨어학과] • 신기술 관련 소프트웨어 교육 필요 • 실무용 프로그래밍 교육 필요	• AI관련 과목 개설 • 실무 위주와 프로젝트 중심의 교과 구성	머신러닝 빅데이터프로그래밍 소프트웨어설계및개발	창의적 문제해결, IT 산업과 솔루션 이해 능력
	[정보통신학과] • 최신 기술 관련 교과목 개편에 대한 유연성 필요 • 구현 및 개발능력 향상 수업 내용 반영	• 최신 기술을 포함하는 교과목 개편 • 기존 교과목의 수업 내용에 구현 및 실습 내용 강화	객체지향소프트웨어공학 IoT제어프로그래밍 스마트디바이스스타트업프로젝트	실무역량 협업역량 취창업역량
학부모	[ICT융합학부 - ICT환경융합 전공] • 취업에 실질적으로 도움이 되는 교과목 개설 (이론적인 내용보다는 실무적인 내용) • 자격증과 관련된 교과목 개설	• 취업시 필요한 통계 실습 교과목 추가개설 • 소음진동 및 토양환경 관련 전공과목 추가	• 환경통계학 → 환경통계학1 • 환경통계학2 추가개설 • 소음진동학, 토양환경학 교과목 추가	• 환경건설 능력 • 다양한 전공 분야의 융합능력

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과 핵심역량
관련 기관	[ICT환경융합 전공] • 실습 위주의 교과목 추가 권장 • 현장방문의 수업 권장	-	ICT창의적종합설계 환경영향평가	건설링 능력
	[ICT융합학부 -미디어디자인 전공] • 산업체의 수요에 기반을 둔 교육 • 산업체 현장실습 기회 제공	• 산업체 요구사항을 직접 교과에 반영한 산업수요 맞춤형 교과 구성	Capstone Design, Media Portfolio, Visual Computer Graphics	창의적 아이디어 도출, 실무 제작능력
	[ICT융합학부 -스마트콘텐츠 전공] • 자원관리 기술교육 필요 • 의사소통능력(팀워크) 강화 필요 • 4차 산업혁명 관련기술 (3D 모델링 및 프린팅, 블록체인, 빅데이터) • 국제협력능력 강화 • 비교과프로그램 강화	실습 과제 발굴 팀워크 및 프로젝트 보강 강의계획 반영 및 교과과정 운영 강화	IoT프로그래밍응용 스마트컨텐츠디자인응용 앱프로젝트 웹프로젝트 IoT프로젝트 인공지능응용 스마트컨텐츠특강 4차산업혁명특강 전공영어, 학술제(비교과) 스마트컨텐츠공모전 창업캡스톤디자인 (비교과) 전공현장실습(비교과)	자원관리 역량 협업역량 지식융복합역량 글로벌역량 개척도전 역량
	[데이터정보학과 산업체 특장] • 컴퓨팅공학자 능력 • 컴퓨팅시스템관련 지식	• 데이터 관련 산업체 필수인 오라클 데이터베이스 수업 중요성 강화를 통한 글로벌 자격증인 OCP 입문 • AI와 빅데이터, 핀테크, IoT 등에서 주로 사용되는 산업수학 지식 필요	• 데이터베이스 • 빅데이터데이터베이스	• 분석 및 융합능력 (지식 융복합) • 타전공과 조화능력 (협업) • 자료분석 컨설팅 능력 (문제해결) • 독창적인 공학 능력 (의사소통)
	[스마트자동차학과] • 창의적인 교육 요구 • 4차 산업혁명 교육 요구	• 캡스톤디자인 교육 강화 • 4차 산업혁명 관련 교과목 강화	전기자동차프로젝트 딥러닝기초	창의기술 역량 미래선도 역량

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과 핵심역량
관련 기관	[융합소프트웨어학과] • 실습 위주의 교과목 추가 권장 • 현장실습의 수업 권장	• 실습 중심의 교과목 구성	캡스톤디자인 I, II 소프트웨어 설계 및 개발	팀협업을 통한 프로젝트 수행 능력
	[정보통신학과] • 4차 산업 혁명에 인공지능, 스마트디바이스, 클라우드 컴퓨팅, 블록체인, IoT의 핵심 기술 교육 요구 확대	• 인공지능, 클라우드 컴퓨팅, 블록체인 등 첨단 기술 과목 신설	블록체인기술및응용 인공지능의이해 머신러닝과신경회로망 클라우드컴퓨팅프로젝트	실무역량 창의기술역량 ICT융합역량 취창업역량