

1. 미디어소프트웨어학과-소프트웨어개발 전문직 CDR의 목표

<p>CDR 목표</p>	<p>학생들의 소프트웨어 전문직 (모바일, 웹, 시스템 및 플랫폼 구축, 기타 응용 프로그램 개발자 등) 진출을 돕기 위하여 관련 된 내용을 교육하여 학점취득 및 실무 지식을 쌓게 하며, 이를 통해 소프트웨어 개발 전문가로서의 필요한 기본 소양 및 능력을 함양시키는 것을 목표로 함. 특히 미디어소프트웨어학과 의 소프트웨어 개발 전문직은 UI와 UX 에 대해서 이해하면서 소프트웨어 개발 능력을 갖춘 전문인력을 양성하는 것을 목표로 함</p>
<p>CDR 대상직업군</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 모바일, 웹, 시스템 관리 및 플랫폼 구축 (System Management, System Integration, Platform Development) 업체 (예: 구인 구직 사이트의 모바일 또는 웹 관련 업체들, 삼성 SDS, 오픈타이드, LG CNS 등과 같은 대기업 산하 정보 시스템 관련 업체들, 그 밖에 중견 또는 중소기업의 전산 관련 직종) - 컴퓨터 관련 대학원 진학 또는 연구소 - UI 또는 UX 엔지니어

2. 미디어소프트웨어학과-소프트웨어개발 전문직 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. [SW 관련산업 동향] SW의 적용 기술 및 분야가 확대되면서 SW산업의 생태계 변화가 운영체제 중심에서 웹, 콘텐츠 플랫폼, 네트워크, 디바이스 기반으로 서비스 플랫폼으로 전환됨에 따라 SW의 수요, 개발 방식, 유통 채널, 수익 모델 등 가치사슬 전반의 변화를 초래하고 있음 2. [SW 관련산업 시장 현황] 글로벌 재정 위기의 영향에도 불구하고 모바일, 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터 관련 비즈니스 수요 증가가 시장을 견인하고 있으며 2010년 기준 SW산업의 부가가치 유발효과는 0.78로 제조업 0.59의 1.3배, 전산업 0.686의 1.1배 기록하고 있고 2012년 국내 SW 생산액은 31조 1,545억 원으로 추정, 2011년 대비 6.9% 증가한 추세를 보임 3. [SW 관련 기업현황] 2011년 국내 SW 기업 수(패키지SW·IT서비스)는 6,785개로써 2006년 5,001개에서 연평균 6.3% 증가 추세임 4. [SW 관련 인력현황] 2011년 국내 SW 산업 인력은 17만 명으로 2010년 대비 20.6% 증가했으며 2006년 11만 8천 명에서 연평균 7.6%씩 증가, 2006년 대비 1.4배 증가됨
<p style="text-align: center;">수요예측</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. [SW 관련 인력전망] 향후에 SW 관련 인력이 지속적으로 늘어날 것으로 예측됨에 따라, 인력 양성도 이들 기술 분야에 초점을 맞춰야 한다고 분석하고 있다. 특히 이중에서도 스마트 단말 확산, SNS 활성화, 사물네트워크(M2M) 확산에 따라 모바일, 클라우드 플랫폼으로 전환되면서 데이터양이 폭증하는 빅데이터 시대를 맞아 소프트웨어개발 인력 규모가 확대될 것으로 예상됨 2. [IT-SW 서비스 관련 인력전망] 2011년 IT서비스 부문 인력은 총 13만 1천 명, 2010년 대비 20.2% 증가하였으며 2006년 8만 8천 명에서 6년 동안 4만 3천 명 증가(연평균 증가율 8.3%)하였고 IT융합, 클라우드 등 IT서비스 기업의 신사업 진출 노력이 본격화됨에 따라 다양한 SW기술을 가진 인재 양성 및 확보 노력 증대될 전망 [* 2012 소프트웨어산업 연간보고서 참고, 정보통신산업진흥원, 2012]

3. 미디어소프트웨어학과-소프트웨어개발 전문직 CDR 교육과정

3. 미디어소프트웨어학과-소프트웨어개발 전문직 CDR 교육과정

학 년	학 기	미디어소프트웨어학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
1 학 년	1	대학수학(3/3) 미디어소프트웨어개론(3/3) 웹유닉스기초(3/3) 프로그래밍 I (3/4)	대학수학(3/3) 미디어소프트웨어개론(3/3) 웹유닉스기초(3/3) 프로그래밍 I (3/4)	
	2	이산수학(3/3) 객체지향프로그래밍(3/3) 공학설계입문(3/3) 프로그래밍 II (3/4)	이산수학(3/3) 객체지향프로그래밍(3/3) 공학설계입문(3/3) 프로그래밍 II (3/4)	
2 학 년	1	선형대수학(3/3) 자바프로그래밍(3/4) 자료구조(3/3) 웹프로그래밍I(3/4)	선형대수학(3/3) 자바프로그래밍(3/4) 자료구조(3/3)	
	2	컴퓨터구조(3/3) 데이터베이스(3/3) 컴퓨터네트워크(3/3) 웹프로그래밍 II (3/3) C++프로그래밍(3/4)	컴퓨터구조(3/3) 데이터베이스(3/3) 컴퓨터네트워크(3/3) C++프로그래밍(3/4)	

학년	학기	미디어소프트웨어학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	UX프로그래밍(3/3) 소프트웨어개발(3/3) 전공과취업(미디어소프트웨어)(1/1) IoT프로그래밍(3/3) 빅데이터프로그래밍(3/3) 운영체제(3/3) 통계(3/3)	UX프로그래밍(3/3) 소프트웨어개발(3/3) 운영체제(3/3) 통계(3/3)	
	2	HCI(3/3) 소프트웨어설계(3/3) 알고리즘(3/3) 전공과취업(미디어소프트웨어)(1/1) 웹서버프로그래밍(3/3) 스마트오브젝트(3/3) 빅데이터분석(3/3)	HCI(3/3) 소프트웨어설계(3/3) 알고리즘(3/3)	
4 학 년	1	캡스톤디자인프로젝트I(3/3) 웹캡스톤디자인프로젝트(3/3) 웨어러블컴퓨팅캡스톤디자인프로? IoT캡스톤디자인프로젝트 (3/3) 빅데이터캡스톤디자인프로젝트(3/	캡스톤디자인프로젝트I(3/3)	
	2	캡스톤디자인프로젝트II(3/3) ICT현장실습(3/3) 디지털학습콘텐츠설계및개발(캡스	캡스톤디자인프로젝트II(3/3)	

학 년	학 기	미디어소프트웨어학과 학과(전공) 교육과정	총점과목	연계선택과목
전 체	1			
	2			
			72/76	

4. 미디어소프트웨어학과-소프트웨어개발 전문직 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p>자율적으로 운영, 관련 전공/학과 교수 면담, 선배와의 대화, 관련 IT사이트 찾아보기</p>	<p>CDR관련 스터디모임, 전공 내 스터디모임, 동아리, 튜터링제도</p>
교외	<p>학원 등의 심화 학습, 인턴십, 자격증, 해외연수, 공모 IT관련 전시 관람</p>	<p>비공식 공식관련 CDR모임 활동, 학교가 지원하는 현실습, 외부공모전</p>