

취업 및 진로

졸업 후에는 소프트웨어 개발자, 네트워크 엔지니어, 빅데이터 전문가, 머신러닝 전문가, 정보기관/금융기관/기업체 전산실 관리자, 멀티미디어 콘텐츠 개발자, 국가특정요직, 벤처창업 등이 가능하며, 컴퓨터공학과 대학원(일반대학원 석·박사 과정, 교육대학원 석사과정, 산업대학원 석사과정) 진학 등을 통하여 회사 및 공공 기관의 연구원, 대학교 교수 등으로의 진출도 가능합니다.

취업현황

학 번	성 명	직장명	직 급
91	정○○	군산대학교	교수
00	김○○	삼성전자	대리
01	임○○	삼성전자	대리
03	신○○	삼성전자	대리
04	정○○	삼성전자	대리
05	문○○	삼성전자	대리
06	김○○	충북대학교 전산실	주임
07	이○○	LG전자	주임
08	박○○	삼성전자	주임
09	김○○	LG전자	주임
10	강○○	삼성전자	사원
11	김○○	한전	사원
12	이○○	삼성전자	사원
13	함○○	국립농업과학원	연구원
14	이○○	카카오	사원
15	김○○	유콘시스템	사원

재학생의 88.0%가 장학생

총 재학생 7,132명 중 6,252명이 장학금 수혜
1인당 평균 등록금 대비 장학금 지급비율 76.3%



학생을 위한 다양한 장학금 제도

- **지역인재장학금**
호남권 고등학교 출신 우수학생, 입학자 우선선발(등록금 범위 내 차등지급)
- **교내장학금**
마일리지, 공로, 유학, 외국어능력, 국제화, 체육특기자, 국가유공자, 장애인, 가계곤란 등
- **교외장학금**
전북애향장학재단, 농어촌희망재단, 국가우수, 국가근로 등
- **가족장학금**
부모, 형제, 자매, 배우자 중 2인 이상이 우리대학교에 재학 중인 자
- **국가장학금(Ⅰ·Ⅱ유형)**
소득분위(0~8분위)별로 등록금 범위 내 차등 지급

편안한 휴식과 면학의 공간 학생생활관(기숙사)

- 현대식 시설과 각종 최신식 설비 구비
- 수용인원 1,637명(신입생 60%, 재학생 40% 비율 선발)
- 저렴한 생활관비
- 생활관 9개동(남학생관 5, 여학생관 4), 2인 1실 형태(남학생관 BTL 일부 3인 1실)



공과대학 컴퓨터정보통신공학부 컴퓨터정보공학전공

📍 디지털정보관 3층 ☎ 063)469-4551
🏠 <http://www.kunsan.ac.kr/cie>



공과대학 컴퓨터정보통신공학부 컴퓨터정보공학전공



입시안내

54150 전라북도 군산시 대학로 558(미룡동)
본부 1층 입학관리과 T. 063)469-4116~18

인재상

- 4차산업 현장에 적합한 빅데이터, 머신러닝, IoT 등의 기술 배양
- 빠르게 변화하는 현장에 적합한 소프트웨어 실무 능력 배양
- 컴퓨터분야의 창의 융합형 기술 개발능력 배양

핵심역량

- 창의적 문제해결
- 종합적 사고
- 정보화

학과소개

컴퓨터정보공학전공은 빅데이터, 머신러닝, IoT, ICT 등의 4차 산업시대에 적합한 소프트웨어 핵심 인력의 배출에 목적을 두고 있습니다. 더불어, 인류사회 복지에 선도적으로 공헌할 수 있는 창의적이고 책임감 있으며 도전의식과 적응능력을 겸비하고 IT 소프트웨어 분야의 전문 이론과 현장 실무 경험을 두루 갖춘 유능한 공학인을 양성하고 있습니다. 컴퓨터정보공학전공은 우리사회 전반에서 사용되는 소프트웨어에 대한 가장 기초적인 언어부터, 빅데이터, 머신러닝 등의 응용프로그램까지의 전반을 공부하는 학문으로써 현재 사회의 전반적인 부분에서 인재들을 필요로 하고 있습니다. 또한 컴퓨터정보공학 전공은 컴퓨터공학 계열 중 호남제주권 유일의 명품학과로 선정됨으로써 추가적인 지원을 받아 운영되고 있습니다.

전공교수

- 이연식 교수 | 에이전트시스템
- 박기홍 교수 | 소프트웨어공학
- 엄경배 교수 | 영상처리
- 배석찬 교수 | 데이터베이스
- 장민석 교수 | 프로토콜공학
- 이홍로 교수 | 객체지향
- 이창우 교수 | 패턴인식
- 남광우 교수 | 데이터스트림
- 이종찬 교수 | 네트워크
- 신성윤 교수 | 영상처리
- 박상준 교수 | 네트워크라우팅

주요 교과목 안내



컴퓨터공학개론

컴퓨터의 발전사에서부터 컴퓨터의 데이터 처리에 관한 전반적인 개론을 학습한다.

자료구조

효율적인 프로그램 즉, 소프트웨어(software)를 개발할 수 있는 방법과 기술을 습득하는데 있다.

데이터베이스

대량의 데이터를 저장하고 검색하며, 조작할 수 있는 데이터베이스와 데이터베이스 시스템을 핵으로 하고 있는 정보시스템에서부터 시작하여, 관계 모델과 관계 연산, 표준 데이터 언어로써 SQL을 살펴본다.

컴퓨터시스템구조

컴퓨터에 대한 하위레벨에서부터 상위레벨의 구조를 본 과목을 통하여 이해한다. 소프트웨어공학 효율적으로 고품질의 소프트웨어를 개발 및 관리하기 위한 공학적인 방법론"이라 할 수 있다.

C++언어

강력함과 부드러움, 융통성을 가진 기존 C언어의 확고한 기반위에 객체지향 프로그래밍의 기능을 추가한 언어이다.

JAVA언어

VM을 기반으로 다양한 플랫폼에서의 H/W, OS 독립실행과 높은 수준의 객체지향 프로그래밍 및 Run-time Gabage Collection을 지원한다.

알고리즘

응용 프로그램 작성을 위한 알고리즘들을 학습하고, 다양한 알고리즘들의 설계 방법과 구체적인 문제로의 활용 및 설계된 알고리즘의 성능 분석 등을 학습한다.

운영체제

컴퓨터의 성능 향상을 위해 프로세스, 기억장치를 어떻게 관리할 것인가에 대한 다양한 기법과 알고리즘 이해하고, 분산 시스템에서 공유 자원의 유용성과 신뢰성을 향상하기 위한 기법 등을 이해하도록 한다.

빅데이터설계

디지털 환경에서 생성되는 데이터로 그 규모가 방대하고, 생성 주기도 짧고, 형태도 수치 데이터뿐 아니라 문자와 영상 데이터를 포함하는 대규모 데이터를 말한다.

머신러닝설계

머신 러닝은 경험적 데이터를 기반으로 학습을 하고 예측을 수행하고 스스로의 성능을 향상시키는 시스템과 이를 위한 알고리즘을 연구하고 구축하는 기술이라 할 수 있다.

사물인터넷네트워킹

유비쿼터스 네트워킹 환경은 사람 주변의 모든 기기가 하나의 네트워크로 연결되어 끊임없이 정보를 주고 받으며 통신을 가능하게 해 주는 전자공간과 실제 공간의 융합이다.

특색 프로그램



캡스톤디자인 발표



개인프로젝트 및 팀프로젝트 발표

