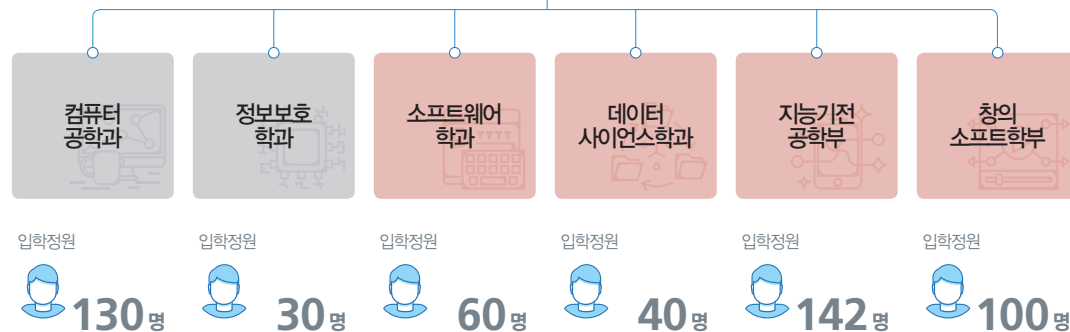


소프트웨어융합대학

세종대학교는 **소프트웨어융합대학**을 신설하여
대학교육을 SW중심으로 혁신하고 현장 및 글로벌 감각을 갖춘
SW인재를 양성하고자 합니다.

SW융합대학

2017 신설



2017학년도 전형별 모집인원

모집단위	입학정원 (정원내)	수시						정시		
		학생부위주(교과)		학생부위주(종합)				나군		
		학생부 우수자	지역 인재	창의 인재	고른 기회	사회기여 및 배려자	논술 우수자	일반 학생	농어촌학생 (정원외)	특성화고교 졸업자 (정원외)
컴퓨터공학과	130	18	5	26	4	3	24	51	7	4
정보보호학과	30	7		6			6	11	1	1
소프트웨어학과	60	13		12			12	23	3	2
데이터사이언스학과	40	10		8			7	15		
지능기전공학부	142	21	5	28	4	3	25	56		
창의소프트학부 디자인이노베이션전공	50			45				5		
만화애니메이션전공	50			45				5		
계	502	69	10	170	8	6	74	166	11	7

※ 세부 전형별 지원자격, 전형요소, 전형방법 등은 모집요강을 참조

숫자로
보는
세종의
경쟁력

1



국내 호텔관광계열
교수배출 1위



AACSB(국제경영대학협회)
국내 4번째 인증

5



취업률 전국 5위



글로벌 진출성과 6위

8



과학기술 교수당
기술이전료 수입 8위

10



상위 20% 학술지 게재 논문 수
국제학술지 (SCI& SSCI)게재
논문 수 각각 10위



2016 Leiden 세계대학평가
국내 11위



전국대학평가 교수연구부문 13위



THE 세계대학평가 국내 14위
대학지식재산 경쟁력 평가 14위



2013년 BK21플러스 사업비
수주액 16위



2016 QS-조선일보
아시아 대학평가 전체 93위

세종처럼
능의하고
선진하라

소프트웨어 중심 사회의 주역이 될 인재양성

소프트웨어융합대학
Software & Convergence Technology



세종대학교

05006 서울시 광진구 능동로 209 • Tel 02-3408-3114 • www.sejong.ac.kr
입학안내 • Tel 02-3408-3456, 4455 • Fax 02-3408-3556 • ipsi.sejong.ac.kr



세종대학교

컴퓨터공학과



컴퓨터의 구조 및 설계에 관한 문제를 다루는 하드웨어 분야, 전산 기기의 효과적 운영에 관한 문제를 다루는 소프트웨어 분야 등 컴퓨터 공학의 포괄적인 개념 습득 및 응용능력을 갖춘 훈련된 공학자 양성

정보보호학과



정보화 사회의 고도화에 따른 부작용을 해결하기 위해 정보보호 기술과 인력에 대한 요구가 커지고 있는 상황에 맞추어 안정적인 정보화 사회의 정착을 위해 고도로 훈련된 정보보호 분야 전문 인력 양성

소프트웨어학과(신설)



소프트웨어에 관련한 정보산업은 미래 산업의 중추인 IT 융복합 기술의 근간이며 핵심이고 대한민국이 선진경제로 발전하기 위해서 반드시 경쟁력을 갖추어야 할 분야임. 창조성과 지식, 기술 집약적인 소프트웨어 산업에 있어서 국가 경쟁력의 중추를 담당 할 전문 인력 양성

데이터사이언스학과(신설)



사회적으로 데이터 기술 전문가에 대한 수요가 점점증가고 있는 상황에서 소프트웨어 개발이 가능한 데이터전문가는 수요에 비해 공급이 부족한 실정임. 컴퓨터의 핵심 과목과 데이터분석의 기초가 되는 통계학, 데이터수집, 분석, 시각화, 데이터고속처리 기술, 알파고의 핵심 기술인 기계학습 등을 교육하여 시대에 걸맞은 데이터 전문가 양성

지능기전공학부(신설)



자율주행자동차, 지능로봇, 무인항공기, 웨어러블컴퓨터, IoT 응용제품 등 기계와 전자가 결합된 하드웨어에 인공지능, 빅데이터 등의 소프트웨어 기술을 적용해 지능을 갖춘 미래 산업제품을 개발하는 창의와 융합 역량을 갖춘 엔지니어를 양성하고자 함

◆ 무인이동체공학전공

기계/항공공학 분야와 전기/전자공학 분야의 복합기술을 기반으로 첨단 IT기술(소프트웨어, 정보통신)을 창의적으로 융합하고, 창의 디자인 기술을 연계한 미래의 진화된 인공지능시스템(Cyber-Physical System, CPS)의 핵심인 자율 무인이동체(무인자동차, 드론, 무인잠수정 등) 분야의 핵심역량을 갖춘 R&D 글로벌 인재 양성을 목표로 함. 또한 기초 무인이동체 역학은 물론, 컴퓨터지원 설계 및 해석, 동적시스템 해석 및 시뮬레이션, 자율제어, 항법시스템 응용, 디지털논리설계, 운영체제(OS), 임베디드시스템, 마이크로컨트롤러 응용 등의 교육과정을 핵심으로 운영됨

졸업 후 진로 : 스마트카 설계 및 개발자, 드론 설계 및 개발자, 인공지능 시스템 개발자, SW 프로그래머, 시스템 하드웨어 개발자, 네트워크 전문가, IT컨설턴트, 무인선박 및 잠수정 개발자, 로봇 개발자, 국내외 대학원 및 연구소 연구원 등. 이외에도 현 시대가 요구하고 있는 벤처기업 창업 가능

◆ 스마트기기공학전공

IT, 기계, 전자 기술을 바탕으로, 진화된 인공지능 기술을 다양한 사물 및 기기에 접목하는 스마트기기(사물인터넷, 스마트홈, 인공지능로봇, 웨어러블시스템, 미래형 스마트폰 등) 기술을 선도할 창의적이고 전문적인 실무형 인재 양성을 목표로, SW 교육 강화, 산업체와 협력하는 인턴쉽/세미나/실습 교육, 최신기술 테마 반영, 상용수준제품 제작실습, 학제간 융합 교육 등을 제공함

졸업 후 진로 : 스마트폰 연구 및 개발자, 인공지능 시스템 개발자, SW 프로그래머, 시스템 하드웨어 개발자, 네트워크 전문가, IT컨설턴트, 스마트홈/로봇/웨어러블시스템 개발자, 국내외 대학원 및 연구소 연구원 등을 비롯한 다양한 진로로 진출이 가능. 이외에도 현 시대가 요구하고 있는 벤처기업 창업 가능



창의인재전형 지능기전공학부 심층면접 예시 문제

- 30세의 스티브잡스가 2020년에 살아서 다시 한국의 굴지의 전자회사에 경영자로 돌아온다면 무엇을 할 것이라고 생각하는지 서술하시오.
- 2030년, 무인자율주행자동차가 모든 기존의 차량을 대체하는 시대가 되었다. 이러한 시대에 당신이 막 사업을 시작하려 한다. 성공을 위해 어떤 제품 또는 기술로 창업을 할 것인지 서술하시오.

※ 예시문제의 전문은 입학안내홈페이지(<http://ipsi.sejong.ac.kr>)를 참조

창의소프트학부(신설)



스마트 IT 시대, 예술과 기술의 융합으로 첨단 디바이스의 혁신적 개발을 선도하는 창의적 디자인과 콘텐츠 혁신을 견인할 수 있는 인재를 양성하고자 함

◆ 디자인이노베이션전공

기초조형교육을 토대로 디지털미디어 트렌드를 분석하고, 강화된 소프트웨어교육을 제공하여 정보 및 미디어의 변화에 부응하는 창의적 시각 커뮤니케이션 프로덕트디자인을 위한 실무중심의 교육에 주력함. 이러한 과정 속에서 디지털 환경에서의 스마트제품에 적용되는 사용자경험(UX)과 그와 연관된 인터페이스를 함께 탐구. 첨단기술기반제품 및 시각미디어의 미래 발전 방향을 예측하고, 디자인을 통해 심미적 가치를 창출 할 수 있는 인재를 양성하고자 함

졸업 후 진로 : ■ 시작디자인 위주의 수업을 이수한 학생의 진로 : 광고기획사 및 기업체의 광고·홍보 디자이너, 가상현실 및 사물인터넷 기반의 제품 그래픽 인터페이스 디자이너, 그래픽 패키지 디자이너, 편집 디자이너, 디지털 영상 디자이너, 이벤트 관련 및 게임, 일러스트레이터 등 프리랜스 디자이너, 기업의 디자인 연구소 연구원 등 ■ 공업디자인 위주의 수업을 이수한 학생의 진로 : 제품디자이너 및 운송기기 디자인을 전공하여 전자 및 IT기기 디자이너, 자동차 및 운송기기 디자이너, 가정용품 디자이너, 스포츠용품 디자이너, UX디자이너, 새로운 소셜 서비스 기획 분야의 디자이너, 기업의 디자인 연구소 연구원 등

창의인재전형 창의소프트학부 디자인이노베이션전공 심층면접 예시 문제

- 다음 4단어 “고무줄, 자동차, 시계, 볼펜”에서 연상되는 창의적 아이디어를 표현하시오.
 - 기술사회는 빠르고, 정확하고, 신속한 결과를 지향한다. 그러한 사회에서 상반된 개념인 ‘느림’의 의미를 해석하여 표현 하시오.
 - 바람(wind)의 조형적 특성과 속성특징, 의미를 모티브로 하여 구상한 오브제를 표현 하시오.
- ※ 위 아이디어/스토리를 표현할 수 있는 다양한 방식(글, 그림, 도형, 기호 등)을 이용하여 자유롭게 작성하고 그 자료를 참조하여 설명하시오.

※ 예시문제의 전문은 입학안내홈페이지(<http://ipsi.sejong.ac.kr>)를 참조

◆ 만화애니메이션선택전공

예술적 감성과 참된 인생, 창조적 지성을 통해 콘텐츠의 다양한 실험을 제시할 수 있는 미래의 글로벌 혁신인재를 양성함. 새로운 기술 및 사회 환경 변화에 대응하여 스마트기술에 인간중심의 소프트 가치를 담을 수 있는 심미적 솔루션과 양질의 콘텐츠 제작을 위한 교육을 제공하고, 스토리텔링 기반 만화애니메이션의 창의적 융합을 통해 콘텐츠시장을 개척하는 추진력과 혁신기술의 응용력을 내재한 전문 크리에이터를 양성함

졸업 후 진로 : 웹툰작가, 웹툰프로듀서, 웹툰플랫폼CEO, 그래픽노블 아티스트, 일러스트레이터 등 만화 관련 진로. 컨셉아티스트, 애니메이션기획자, 애니메이션감독, 애니메이션프로듀서, 애니메이터, 기술감독, 라이팅&캠핑아티스트, 3D그래픽전문가, 게임PD, 게임애니메이터 등 애니메이션 및 게임 분야 진로. 시각 효과(VFX), 가상현실(VR), 증강현실(AR) 아티스트 등 특수효과 전문가로 활동 가능. 중고교 만화애니메이션 교사, 대학 교수, 정부지원 기관 연구원 등

창의인재전형 창의소프트학부 만화애니메이션선택전공 심층면접 예시 문제

- 인공지능이 새로운 직업을 대체하는 사회에서 인간만이 해낼 수 있는 직업이 필요하다면 어떤 일들을 적절하게 해내는 전문가들의 삶을 표현하시오.
 - 예술이 기술을 선도하는 사례를 통해 인류의 진화하는 미래를 제시하시오.
 - 생각을 촬영할 수 있는 디지털카메라가 있다면 사람은 어떻게 달라질까?
- ※ 위의 질문 중 한 가지를 선택하여 스토리를 표현할 수 있는 다양한 방식(글, 그림, 도형, 기호 등)을 이용하여 자유롭게 작성하고 그 자료를 참조하여 설명하시오
- ※ 창의적 사고력 문제는 현 고등학교 교과서 내에서 출제예정

※ 예시문제의 전문은 입학안내홈페이지(<http://ipsi.sejong.ac.kr>)를 참조

■ 유연전공제·코딩평가시스템·ABF제



■ 챌린지반 & 해외연수 운영 : 우수학생을 선발하여 진학, 해외연수 및 취업 지원

Software & Convergence Technology

■ 첨단교육환경 : 첨단강의실, 창의형 실습실 등

무한상상공간(학술정보원 7층)

창의적 아이디어 창출, 시제품 제작, 미팅 및 전시를 할 수 있는 공간



창의인재전형 컴퓨터공학과, 정보보호학과, 소프트웨어학과, 데이터사이언스학과 심층면접 예시 문제

S 대학의 신입생 A 학생은 방학을 맞아 세계 일주를 계획하고 있다. '총 이동비용'은 도시 간 이동을 했을 때 지불하는 항공 요금의 총합으로 계산한다고 가정할 때, 1) A 학생이 선택한 방문 도시의 개수가 4개일 때, 최소 이동비용으로 모든 도시를 방문하는 방문 순서를 찾을 수 있는가? 있다면 그 방법을, 없다면 왜 찾을 수 없는 지를 논리적으로 설명하시오.
2) 1)에서 제시한 방법을 방문할 도시의 개수가 100개 일 때도 적용할 수 있는가? 이에 대한 본인의 결론(답)과 근거를 논리적으로 설명하시오.

※ 예시문제의 전문은 입학안내홈페이지(<http://ipsi.sejong.ac.kr>)를 참조