

SW융합학부

- 컴퓨터과학전공
- 전기공학전공
- 게임전공
- 애니메이션전공

SW융합학부는 컴퓨터과학전공, 전기공학전공, 게임전공, 애니메이션전공으로 구성되어 있으며, 새로운 산업 형태와 다양한 기술 발전의 핵심인 소프트웨어 능력을 기반으로 다양한 학문 분야와의 융합을 통해 4차 산업혁명 시대에 적합한 창의적인 인재 양성을 목표로 하고 있다. 이를 위해 소프트웨어 핵심기술을 익히고 활용하는 인재 양성과 더불어 소프트웨어 능력을 기반으로 새로운 전문 영역을 개척할 수 있는 교육 환경을 만들고자 노력을 다하고 있다.

컴퓨터과학전공은 최고 수준의 소프트웨어 개발 능력을 갖추고 기업과 사회의 문제를 해결할 수 있는 소프트웨어 핵심 인재를 양성하고 있다.

전기공학전공은 이론과 실무를 겸비한 하드웨어 (H/W) & 소프트웨어(S/W) 통합형 엔지니어를 양성하고 전력계통해석, 스마트전력설비, 신재생에너지, 에너지관리 솔루션을 핵심으로 전공 분야의 특성화된 교육 능력을 갖춘 인재를 양성하고 있다.

게임전공은 소프트웨어 개발 및 게임을 기획하고 상용화할 수 있는 인력을 양성하고 있다.

애니메이션전공은 소프트웨어 개발 및 활용 능력과 예술 분야가 융합되어 창의적인 영역을 개척할 수 있는 인재를 양성하고 있다.