

인공지능융합학과

위치 및 연락처 : 팔달관 408-1호(☎219-3813)

전공소개

미래 사회를 주도하는 인공지능 분야 인재양성을 위해 다양한 전공분야의 학생들이 AI 기술에 대한 이해와 활용능력을 갖추게 하기 위해 2020년 2학기에 신설된 인공지능융합학과는 인공지능 및 빅데이터 전문인력에 대한 산업수요에 부응할 수 있는 “융합” 교육과정을 제공하여, 여러 전공분야의 학생들이 X + AI 전문가가 되기 위한 디딤돌, 인공지능 융합 교육 환경의 인프라로서의 역할을 담당하게 될 것이다. 또한, 여러 전공 분야의 학생들이 본 전공 분야에 대한 충분한 지식을 바탕으로, 적절한 인공지능 기법을 적용해서 문제를 해결할 수 있는 능력을 보유하도록 할 것이며, 이를 통해 4차 산업혁명 시대의 핵심 인력으로 양성될 것이다.

졸업 후 진로

본 전공의 도메인 지식과 SW기술을 습득한 융합형 AI 전문가 양성을 교육목표로 하는 인공지능융합학과 인공지능융합전공의 특성을 살려 소프트웨어학과를 졸업한 학생들이 취업하는 전통적인 정보, 소프트웨어, 네트워크 관련 기업/정부기관/연구소/학교에 취업, 의료, 금융, 복지, 교육, 로봇, 재난-안전 및 인문/사회학적 문제를 해결하는 분야, 인공지능을 통해 혁신적인 문제해결 방안을 필요로 하는 분야와 새로운 시장에 진출 인공지능 기술을 깊이 있게 연구하기 위한 인공지능대학원 진학

교수진

직책	성명	전공분야	연구실	전화	보직
교수	이석원	소프트웨어공학, 인공지능, 정보보호	팔달관 603호	3548	소프트웨어학과장, 인공지능융합학과장, 대학원 컴퓨터공학과장, 소프트웨어특성화학과장,정보통신연구소장, 정통대 ICT융합전공 주임교수
부교수	손경아	머신러닝, 의생명정보학	산학원 507호	2434	소프트웨어부학과장
부교수	이 슬	데이터마이닝, 머신러닝, 생물정보학	산학원 620호	3839	
부교수	황원준	컴퓨터비전, 패턴인식, 딥러닝	팔달관 703호	2632	
부교수	한경식	HCI, UX, 데이터사이언스	팔달관 1004호	3811	
강의교수	최정인	데이터베이스, 데이터마이닝	-	-	

※ 과목 개설은 소프트웨어학과 교수진이 참여함

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 총 졸업 이수학점 : 복수전공 (39학점) / 부전공 (30학점)

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

(※ 필수 이외의 학점은 교양선택 등으로 이수하여 총 졸업 이수학점을 충족하여야 함.)

구분	대학필수 (소계 : 0)				계열별필수(SW) (소계 : 0)	학과필수 (소계 : 0)	전공 (소계 : 39)		
	아주희망	영어 1·2	글쓰기	영역별교양			전공필수	전공선택	제1전공과목군
복수전공							27	6	6
부전공							27	3	0

- 복수전공 전필과목 : 인공지능프로그래밍언어기초(3), 확률과통계1(3), 이산수학(3), 자료구조(3), 데이터개론(3), 인공지능기초(3), 기계학습기초(3), AI융합캡스톤디자인1(3), AI융합캡스톤디자인2(3)
- 부전공 전필과목 : 복수전공과 동일

2. 졸업요건

■ 인공지능융합전공은 복수/부전공으로만 운영되기 때문에 졸업이수학점 충족 시 졸업 가능

3. 교육과정

■ 일반과정

이수구분	학수구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당 란에 '●'표시)								학점구성 (구성 요소별 학점 수)			학점 수 합계
			1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험 실습	
			1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기				
전공필수	전필	인공지능 프로그래밍언어 기초		●							3			3
	전필	자료구조			●						3			3
	전필	확률및통계1			●						3			3
	전필	이산수학				●					3			3
	전필	데이터개론				●					3			3
	전필	인공지능기초					●				3			3
	전필	기계학습기초						●			3			3
	전필	시용합캡스톤디자인1							●			3		3
전필	시용합캡스톤디자인2								●		3		3	
소계											21	6	0	27
전공선택	전선	컴퓨터시스템			●	◐●					3			3
	전선	알고리즘					●	◐●			3			3
	전선	객체지향프로그래밍및실습*			●	◐●					3		1	4
	전선	데이터베이스*					●	◐●			2	1		3
	전선	컴파일러*					●	◐●			3			3
	전선	정보보호*					●	◐●			3			3
	전선	오픈소스SW입문*					●	◐●			1	2		3
	전선	컴퓨터네트워크*					●	◐●			3			3
	전선	컴퓨터통신*					●	◐●			3			3
	전선	계산이론*						●			3			3
	전선	사물인터넷시스템설계*						●			3		1	4
	전선	소프트웨어공학*						●			2	1		3
	전선	웹시스템설계*						●			2	1	1	4
	전선	모델링시뮬레이션*							●		3			3
	전선	컴퓨터비전*							●		3			3
	전선	모바일네트워크*							●		3			3
	전선	컴퓨터그래픽스*							●		3			3
	전선	고급컴퓨터구조*								●	3			3
전선	인간과컴퓨터상호작용*								●	3			3	
전선	인공지능*								●	3			3	
소계											55	5	3	63
총계											76	11	3	90

* 소프트웨어학과 개설 과목임.

4. 권장 이수 순서표

■ 심화 및 일반과정

학 년	1학기					이수구분	2학기				
	과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부		과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부
1 학년						전공필수	인공지능 프로그래밍언어 기초	3	3		
	-					계		3	3	-	
2 학년	자료구조	3	3			전공필수	이산수학	3	3		
	확률및통계1	3	3				데이터개론	3	3		
	컴퓨터시스템	3	3								
	객체지향프로그래밍및실습1)	4	5	인공지능 프로그래밍언어 기초		전공선택					
	-	13	14			계		6	6	-	
3 학년	인공지능기초	3	3			전공필수	기계학습기초	3	3		
	알고리즘	3	3				계산이론 ¹⁾	3	3	이산수학	
	데이터베이스 ¹⁾	3	3	자료구조			사물인터넷시스템설계 ¹⁾	4	5	컴퓨터시스템	
	컴파일러 ¹⁾	3	3	자료구조			소프트웨어공학 ¹⁾	3	3	객체지향프로그래밍및실습	
	정보보호 ¹⁾	3	3	자료구조		전공선택	웹시스템설계 ¹⁾	4	5	객체지향프로그래밍및실습	
	오픈소스SW입문 ¹⁾	3	3	객체지향프로그래밍및실습							
	컴퓨터네트워크 ¹⁾	3	3								
	컴퓨터통신 ¹⁾	3	3								
	-	24	24			계		17	19	-	
4 학년	시용합캥스톤디자인1	3	3			전공필수	시용합캥스톤디자인2	3	3	시용합캥스톤디자인1	
	모델링시뮬레이션 ¹⁾	3	3	자료구조			고급컴퓨터구조 ¹⁾	3	3	컴퓨터시스템	
	컴퓨터비전 ¹⁾	3	3	자료구조		전공선택	인간과컴퓨터상호작용 ¹⁾	3	3		
	모바일네트워크 ¹⁾	3	3	컴퓨터네트워크			인공지능 ¹⁾	3	3	자료구조	
	컴퓨터그래픽스 ¹⁾	3	3	자료구조							
	제1전공 AI 과목 ²⁾	3	3			제1전공	제1전공 AI 과목 ²⁾	3	3		
	-	18	18			계		15	15	-	

1) 소프트웨어학과 개설 과목임. 2) 제1전공학과 개설 과목임.

5. 유의사항

■ 선수과목표

학수구분	과목명	선수과목명
전선	객체지향프로그래밍및실습	인공지능프로그래밍언어기초
	오픈소스SW입문	객체지향프로그래밍및실습
	소프트웨어공학	객체지향프로그래밍및실습
	웹시스템설계	객체지향프로그래밍및실습
	데이터베이스	자료구조
	컴파일러	자료구조
	정보보호	자료구조
	모델링시뮬레이션	자료구조
	컴퓨터비전	자료구조
	컴퓨터그래픽스	자료구조
	인공지능	자료구조
	계산이론	이산수학
	사물인터넷시스템설계	컴퓨터시스템
	모바일네트워크	컴퓨터네트워크
	고급컴퓨터구조	컴퓨터시스템
	시용합캥스톤디자인2	시용합캥스톤디자인1

6. 과목개요

AAI102 인공지능 프로그래밍언어 기초

———— Introduction to AI Programming Language

소프트웨어 개발은 단순히 프로그래밍 언어의 문법을 이용해 문제를 코드화하는 것만을 의미하는 것이 아니다. 좋은 소프트웨어 개발자가 되려면, 프로그래밍 언어를 개발 수단으로, 효과적인 소프트웨어 개발을 위한 절차를 따르며, 주어진 문제를 분석, 설계하는 프로그래밍 사고방식을 익혀야 한다. 이를 위해 본 교과목은 1) 프로그래밍언어의 문법과 의미를 이해를 통한 프로그래밍 기법 학습, 2) 프로그램 개발 시 요구되는 기초 절차 학습, 3) 현장에 적용 가능한 수준의 프로그래밍 분석, 설계, 구현의 통합 능력 배양을 목표로 한다. 특히 Python로 대표되는 인공지능 프로그래밍에 대한 기본적인 패러다임을 이해하고, 언제, 어떻게 실제 프로젝트에 활용하는 지를 집중적인 프로그래밍 실습과 프로젝트 수행을 통해 훈련하는 것을 목적으로 한다.

AAI201 자료구조

———— Data Structures

자료구조는 데이터를 처리하는 입장에서 데이터 사이에 존재하는 관계를 개념적으로 설계하는 기법들을 의미하며, 효율적으로 안정적인 컴퓨터 시스템 개발을 위한 컴퓨터 과학 및 공학 분야의 중요한 기초 지식이다. 즉 소프트웨어를 효과적으로 설계, 구현하기 위해서는 프로그래밍 기술뿐만 아니라, 프로그래밍의 재료인 자료구조와 제작법으로서 알고리즘에 관한 기초적인 학습이 요구된다. 특히 컴퓨터 프로그래밍에서 다루는 물리적인 기본 데이터구조로 시작하여, 추상적인 문제를 실제화하는 논리적인 자료구조로 단계적으로 학습하며, 이를 적용한 알고리즘 학습을 통해 자료구조 별 특징과 자료구조의 활용 방법을 이해하는 것을 목적으로 한다.

AAI222 확률 및 통계1

———— Probability and Statistics 1

확률 및 통계학은 모든 학문의 연구도구로서 실험연구의 설계 및 데이터를 분석을 하는 인공지능 연구자들에게 필수적 과목이다. 확률 및 통계1은 확률 및 통계의 기본 이론을 학습하고, 이를 실험연구의 설계 및 결과분석에 응용하여 인공지능 학습에 기초 데이터 분석능력을 배양함을 목표로 한다. 다루는 주제로는 기초 통계 - 데이터의 기술통계치와 그래프표현에 의한 정보 해석, 확률분포와 통계검정방법의 습득, 표본사이즈(실험개수)와 신뢰구간의 실용적 의미, 가설검정과 평균간 비교분석(t-test, ANOVA), 실험디자인의 기본원리의 이해, 상관관계와 회귀분석모형 - 그리

고 Bayesian 통계 내용 - 조건부확률, prior, posterior, maxirm likelihood를 배운다

AAI223 이산수학

———— Discrete Mathematics

본 강좌에서는 컴퓨터를 이용하여 문제를 해결함에 있어서 필요한 기초 수학을 배운다. 인공지능 알고리즘의 핵심이 되는 선형대수(행렬 연산)나 그래프 등과 같은 다양한 수학적 모델을 이용하여 문제를 정의하고, 그에 따른 해결방법을 수학적으로 이론이나 방법을 활용하여 검증하기 위한 기초 지식을 학습한다. 본 교과목은 컴퓨터구조와 자료구조의 선수 과목으로 지정되어 있으며, 본격적으로 전공 관련 교과목을 수강하기 위해 반드시 이수해야 할 과목 중의 하나이다.

AAI231 데이터개론

———— Introduction to Data Science

빅데이터 시대의 요구에 맞게 부상하고 있는 데이터 사이언티스트의 역할과 필요 역량에 대한 이해, 데이터 사이언스의 상세분야 등 데이터 사이언스의 개요를 다룬다. 또한 데이터 사이언스 전반에서 다루는 다양한 분야를 소개하는 것을 목적으로 한다. 따라서, 다양한 전공분야에서 데이터 사이언스의 지식을 가진 교수들의 윤강으로 진행된다. 학습 내용은 다음과 같다. (i)데이터 사이언스 프로세스 관련 핵심 개념 - 데이터의 이해, 데이터 분석 도구, 데이터 활용, (ii) 데이터 사이언스를 적용한 사례 등을 소개 - 다양한 분야에서 활용되고 있는 데이터 사이언스 적용사례, 텍스트, 이미지, 그래프 등 상이한 종류의 데이터들을 소개한다.

AAI311 인공지능기초

———— Artificial Intelligence

인공지능(AI)의 문제에 대한 포괄적인 소개와 이를 해결하기 위한 AI 기술을 다룬다. AI의 전통적인 주제와 머신러닝의 고급 응용 주제에 대한 간략한 소개가 포함된다. 학습 될 AI의 전통적인 주제는 문제 표현, 문제 해결 방법, 검색, 지식 표현, 계획 및 학습 및 AI 프로그래밍이다. 이 과정은 이론적 방법과 실제 구현을 모두 다룬다. 기계학습의 고급 응용 프로그램 주제에는 강화 학습, 자연어 처리 및 컴퓨터 생물학이 포함 되나 이에 국한되지 않는다.

AAI332 기계학습

———— Machine Learning

머신 러닝은 데이터에서 일반화 된 패턴을 찾는 것이다. 전체적인 아이디어는 “인간 작성 코드”를 “인간 공급 데이터”로 대체 한 다음 시스템을 통해 예를 보고 사람이 원하는 것

이 무엇인지 파악하도록 하는 것이다. 최근에는 사기성 신용카드 거래를 감지하는 방법을 배우는 데이터 마이닝 프로그램에서 고속도로를 운전하는 법을 배우는 자율주행 자량에 이르기까지 많은 성공적인 기계 학습 응용 프로그램이 개발되었다. 동시에, 이 분야의 기초를 형성하는 이론과 알고리즘에서 중요한 발전이 있었다. 이 수업의 목표는 머신러닝 및 다양한 관점에서 사용되는 최첨단 기계학습 알고리즘에 대한 개요를 제공하는 것이다. 수업에서는 알고리즘의 이론적 속성과 실제 응용에 대해 논의 할 것이다.

AAI221 컴퓨터시스템

Computer Systems

본 강좌에서는, 컴퓨터 프로그래머로서 배워야할 컴퓨터구조의 기본 원리 및 구성과 컴퓨터의 운영체제의 기본원리 및 구성을 강의한다. 컴퓨터의 CPU에서 동작하는 명령어를 체계적으로 이해하도록, 기본 구성과 타이밍에 따른 동작 원리를 살펴본다. 레지스터 기반 구성을 이해하고, CPU 명령어들이 어떻게 단계별로 수행되는지를 살펴본다. 운영체제는 컴퓨터 시스템의 자원(CPU, Memory, Storage, Process, File, 입출력 장치 등)을 효율적으로 관리하는 동시에 사용자에게 컴퓨터 시스템을 쉽게 사용토록 편리한 interface를 제공하는 소프트웨어의 일종이다. 운영체제라는 SW는 프로세스 관리, 메모리 관리, 파일 관리, 디바이스 관리 등을 담당하는 여러 개의 모듈들이 매우 유기적으로 결합되는 구조를 가지고 있다. 본 강의에서는 운영체제가 무엇이며, 운영체제 내에서 어떠한 문제가 발생하며, 그러한 문제는 어떠한 방법으로 해결되고 있는 가를 배우게 될 것이다.

AAI333 알고리즘

Algorithms

소프트웨어 분야에 있어서 자료구조와 알고리즘에 대한 지식이 없이는 제대로 된 컴퓨터 시스템을 구축할 수 없다. 컴퓨터 알고리즘이란 준제를 해결하기 위해 설계되는 일련의 절차를 의미하며, 프로그램을 작성하는 기초 단위가 된다. 즉, 컴퓨터를 동작시키기 위해서는 어떻게 입력하고, 입력된 정보를 어떻게 처리하며, 얻어진 데이터를 어떠한 형식으로 출력, 표현하는가에 대한 체계적인 논리이다. 특히 실제 프로그램과 컴퓨터 문제 해결의 기본 원리와 잘 정의된 기법들에 대한 이해를 통해, 궁극적으로 스스로 효율적인 알고리즘을 설계하고 구현할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다.

AAI431 AI융합캡스톤디자인1

Applied AI Capstone Design 1

Capstone Design이란 학생이 실제 산업현장에서 부딪히는 문제를 해결하기 위해 대학에서 배운 이론을 바탕으로 하나의 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 통하여 창의적 문제해결 능력을 향상시키는 교육 프로그램이다. AI융합캡스톤디자인1에서는 다양한 전공 지식을 가진 학생들이 팀을 이루어 사회 및 산업체가 필요로 하는 인공지능 응용 과제를 학생 스스로 기획하는 것을 목표로 합니다. 구체적인 과정으로 학생 스스로 창의적인 아이디어를 내고 그 문제를 해결하기 위한 목표를 설정하고(The establishment of objectives and criteria)

AAI432 AI융합캡스톤디자인2

Applied AI Capstone Design 2

AI융합캡스톤디자인2에서는 AI융합캡스톤디자인1에서 학생이 스스로 기획한 기획안 또는 새로운 기획안을 기반으로 문제를 해결함으로써 창의성, 실무능력, 팀 워크 및 리더십을 배양하는 것을 목적으로 학생들 간의 소통 및 협력을 체험할 수 있는 융합형 교육 프로그램입니다. 구체적으로는 데이터 분석(Analysis), 제작(Construction), 시험(Testing)을 실시하여 최종 평가(Evaluation)까지 학생 스스로 수행하는 과정입니다. 특히 학생의 본 전공과 인공지능(AI) 등과 연계하여 문제를 해결하고 작품을 완성하는 것을 목표로 합니다.