

컴퓨터공학과



1. 교육 목표

컴퓨터공학과와 교과과정은 다음과 같은 교육 목표를 가지고 설계되었다.

- (1) 컴퓨터공학의 튼튼한 기초 역량을 기르도록 하여, 이를 바탕으로 다양한 첨단 IT분야의 R&D를 이끌 창의적 인재를 양성한다.
- (2) 이론적 전문성과 실무 능력을 겸비하고 자기 주도적인 목표 설정 및 달성을 할 수 있는 인재를 양성한다.

2. 교과과정 개요

컴퓨터공학은 비교적 새로운 학문으로 그 역사는 짧으나 매우 빠른 속도로 발전하여 IT 분야는 물론 모든 학문 및 산업 분야의 기반 기술로 자리매김하고 있다. 주로 수학적 개념과 전자공학의 지식을 배경으로 하며, 그밖에도 언어학, 심리학, 철학, 의학, 경영학, 기계 및 산업공학 등 다양한 분야의 지식을 이용한다. 컴퓨터공학에서는 컴퓨터 응용에 관한 연구도 하지만, 주된 연구 대상은 소프트웨어 및 하드웨어를 포함한 컴퓨터 자체이다. 즉, 계산 원리와 같은 본질적인 문제부터 시작하여 새로운 또는 보다 고성능의 컴퓨터 설계 및 제작, 그리고 이에 수반되는 제반 알고리즘의 개발 및 구현에 이르는 과학적, 공학적 문제들을 다룬다. 최근에 와서는 종래의 계산 및 데이터 처리를 위한 컴퓨터를 초월하여 인간 두뇌에 못지않은 인공지능 컴퓨터의 연구개발이 큰 비중을 차지하고 있다. 또한 컴퓨터 및 모바일 IT 기기의 보편화로 대용량의 신속한 정보 교환 요구에 발맞추어 컴퓨터 및 모바일 통신 기술도 급격히 발전하고 있다. 최근에는 IT 산업의 중심축이 기존의 하드웨어에서 소프트웨어로 급격히 바뀌고 있으며 이에 따라 소프트웨어 개발의 생산성 향상 기술이 큰 주목을 받고 있다.

이에 따라 본 학과에서는 컴퓨터공학의 기초 역량을 탄탄히 다져주기 위하여 심화 전공 연구를 위한 공통 준비 단계를 강화하였으며, 전공별 세분화된 심화 단계는 가급적 대학원부터 시작하도록 설계하였다. 따라서 세분화된 전공 트랙에 공통적으로 필요한 전공필수(기초, 핵심) 과목을 최대한 늘렸으며, 전공선택(심화) 과목은 자유롭게 택하여 수강할 수 있도록 하였다. 또한 이론과 실습 교육 모두를 중시함으로써 대학원 진학 이후 또는 산업현장에서 R&D 리더로서 요구되는 자기 주도적 문제 해결 능력을 키우도록 설계하였다. 이를 위하여 실험/실습이 동반되는 교과목 수를 늘렸으며, 자기 주도적 R&D 능력을 키우기 위하여 연구개발 중심의 교과목들을 강화함으로써 확고한 이론적 기반과 기본 기술을 익히도록 하였다.

전자·컴퓨터공학부 대학원의 컴퓨터공학 전공 500단위 이상(석·박사논문 제외) 과목은 학부 3·4학년이 이수할 수 있으며, 전공 선택으로 인정된다. 500단위 수강과목 중에서 학부 졸업학점을 초과한 교과학점은 대학원에 진학하여 대학원 수강과목으로 인정받을 수 있다.

컴퓨터공학과 졸업에 필요한 최소 학점은 교양필수 14, 교양선택 15, 기초필수 27, 전공필수 46, 전공선택 13, 자유선택 18 학점을 모두 합한 133학점이다.

이 요람은 2011학년부터 적용한다.

▣ 졸업논문 요건

학사학위 졸업논문은 “과제연구 I, II”의 교과목 이수로 같음하며, 지도교수 평가 및 최종 포스터 발표를 종합하여 성적(S/U)을 부여한다.

▣ 복수전공 및 부전공 이수 요령

- 복수전공 이수 : 컴퓨터공학을 복수전공으로 택하는 학생은 전공필수 46학점을 모두 이수하여야 한다.
동일한 교과목의 학점에 대하여는 전공학점과 복수전공학점으로 이중 계산이 허용된다.

※ 컴퓨터공학과 복수 전공 시 유의사항

1. 전자과 “EECE374 마이크로프로세서 구조 및 응용(3-2-4)” 과목을 이수함으로써 컴퓨터공학과 “CSED211 마이크로프로세서 구조 및 프로그래밍(2-2-3)” 과목으로 대체 인정함.
 2. 전자과 “EECE273 디지털시스템설계(3-2-4)” 과목을 이수함으로써 컴퓨터공학과 “CSED273 디지털시스템설계(3-3-4)” 과목으로 대체 인정함.
 3. 전자과 “EECE471 컴퓨터설계(3-2-4)” 과목을 이수함으로써 컴퓨터공학과 “CSED311 컴퓨터구조(3-3-4)” 과목으로 대체 인정함.
- 부전공 이수 : 컴퓨터공학을 부전공으로 택하는 학생은 전공필수 과목 중에서 21학점 이상을 이수하여야 한다.
동일한 교과목의 학점에 대하여는 전공학점과 부전공학점으로 이중 계산이 허용되지 않는다.

3. 교과이수 총괄표

이수구분	교과목명	이수학점	비고
교양필수	글쓰기	2	
	영어인증	4	
	체육	2	
	통합 HASS	6	
	소 계	14	
교양선택	인문계열	15	
	사회계열		
	예술계열		
	소 계	15	
기초필수	미적분학	3	
	미적분학연습	1	
	응용선형대수	3	
	일반물리 I 또는 일반물리 I (H) 또는 일반물리개론 I 중 택일 일반물리 II 또는 일반물리 II (H) 또는 일반물리개론 II 중 택일	6	
	일반물리실험 I, II(Design & Build)	2	
	일반화학(H)	4	
	일반화학실험	2	
	일반생명과학 또는 일반생명과학(H) 중 택일	3	
	프로그래밍과 문제해결	3	
	소 계	27	
전공필수		46	
전공선택		13	
자유선택		18	
합 계		133	
실천필수	대학생활과 미래설계, 신입생세미나	3	
실천선택	인문교양 계열	7	
	문화교양 계열		
	리더쉽 계발 계열		
합계		10	

※ 교양필수(인문사회학부)

- 체육(2학점) :체력관리(1), 검도외 13과목 중 택일
- 통합분야(6학점) : 인문과 예술의 세계, 과학과 사회의 통합적 이해

※ STC 이수요건:

- 전공필수: 객체지향프로그래밍, 데이터구조, 확률 및 통계, 이산수학
- 전공선택: 미분방정식을 포함 1과목

(확률 및 통계(MATH230), 실험통계학(MATH231), 공학기초통계 (IMEN272)는 동일 교과목으로 인정함. (따라서 이들 중 하나를 택일하여 이수하여야 함.)

4. 전공과목 일람표

이수구분	학수번호	교과목명	강의-실습 (실습)-학점	추천 선수 과목
전공필수	CSED211	마이크로프로세서구조 및 프로그래밍	2-2-3	CSED273
	CSED232	객체지향프로그래밍 (STC과목)	3-0-3	
	CSED233	데이터구조 (STC과목)	3-0-3	
	CSED273	디지털 시스템 설계	3-3-4	
	CSED290	컴퓨터공학소개	1-0-1	
	CSED291	컴퓨터공학을 위한 자기계발	0-2-1	
	CSED311	컴퓨터구조	3-3-4	CSED211
	CSED312	운영체제	3-2-4	CSED232/233
	CSED321	프로그래밍 언어	3-0-3	CSED233
	CSED331	알고리즘	3-0-3	CSED233
	CSED332	소프트웨어 설계방법	3-0-3	CSED232
	CSED341	오토마타 및 형식언어	3-0-3	
	CSED353	컴퓨터네트워크	3-0-3	CSED352
	CSED499I	과제연구	0-2-1	
	CSED499II	과제연구II	0-2-1	
전공선택	CSED352	데이터통신	3-0-3	
	CSED399	연구참여	0-2-1	
	CSED401	컴퓨터와 사회	3-0-3	CSED290
	CSED415	컴퓨터보안	3-0-3	
	CSED416	P2P 네트워킹	3-0-3	CSED353
	CSED417	무선이동 네트워크	3-0-3	CSED353
	CSED421	데이터베이스시스템	3-2-4	CSED331
	CSED423	컴파일러설계	3-1-3	CSED233/341
	CSED425	임베디드 시스템 프로그래밍	2-2-3	CSED311/312
	CSED433	전산논리	3-0-3	CSED321
	CSED436	그래프론과 알고리즘	3-0-3	
	CSED441	컴퓨터비전개론	3-0-3	MATH120
	CSED442	인공지능개론	3-0-3	
	CSED451	컴퓨터그래픽스	3-0-3	CSED233, MATH120
	CSED490	컴퓨터공학 특강	가변학점	
	EECE5**	컴퓨터공학과 대학원과목		

※ CSED490 컴퓨터공학 특강은 매 학기 수강학년이 변경되므로, 강의계획서 확인 후 수강신청 바람.

※ 컴퓨터공학과 대학원과목은 500단위이상(논문연구 제외)에 한하여 전공선택으로 인정

5. 학년/학기별 전공과정 이수표(Template)

학년/학기	1학기			2학기		
	이수구분	학수번호	교과목명	이수구분	학수번호	교과목명
1학년	기초필수	CSED101	프로그래밍과문제 해결	기초필수	CSED101	프로그래밍과문제 해결
2학년	전공필수	CSED233	데이터구조 디지털시스템설계	전공필수	CSED232	객체지향프로그래밍
	전공필수	CSED273		전공필수	CSED233	데이터구조
3학년				전공필수	CSED211	마이크로프로세서구조 및 프로그래밍
	전공필수	CSED291	컴퓨터공학도를 위한 자기개발 컴퓨터구조 프로그래밍언어 알고리즘 소프트웨어설계방법 연구참여	전공필수	CSED290	컴퓨터공학소개
	전공필수	CSED311		전공필수	CSED312	운영체제
	전공필수	CSED321		전공필수	CSED341	오토마타및형식언어
	전공필수	CSED331		전공선택	CSED352	데이터통신
	전공필수	CSED332		전공선택	CSED421	데이터베이스시스템
	전공필수	CSED399		전공선택	CSED436	그래프론과알고리즘
전공필수	CSED399	전공선택		CSED399	연구참여	
4학년	전공필수	CSED353	컴퓨터네트워크 과제연구 컴퓨터와 사회 컴퓨터비전개론 임베디드시스템프로그래밍 컴퓨터그래픽스 컴퓨터공학 특강 컴공 대학원 과목	전공필수	CSED499II	과제연구I
	전공필수	CSED499I		전공선택	CSED415	컴퓨터보안
	전공선택	CSED401		전공선택	CSED416	P2P 네트워킹
	전공선택	CSED441		전공선택	CSED423	컴파일러설계
	전공선택	CSED425		전공선택	CSED433	전산논리
	전공선택	CSED451		전공선택	CSED442	인공지능개론
	전공선택	CSED490		전공선택	CSED471	무선이동네트워크
	전공선택	EECE5**		전공선택	CSED490	컴퓨터공학 특강
		전공선택	EECE5**	컴공 대학원 과목		

※ CSED490 컴퓨터공학 특강은 매 학기 수강학년이 변경되므로, 강의계획서 확인 후 수강신청 바람.

6. 타 학과 과목으로서 자과전공으로 인정하는 교과목

이수구분	학수번호	교과목명	강의-실험(실습)-학점
전공필수 (STC)	MATH230	확률 및 통계	3-1-3
	MATH261	이산수학	3-1-3
전공선택 (STC) (18과목 중 택1)	MATH200	미분방정식	3-1-3
	PHYS203	역학	3-1-3
	PHYS201	현대물리	3-1-3
	CHEM243	화학분석	3-0-3
	CHEM221	유기화학	3-0-3
	LIFE214	분자생물학	3-0-3
	LIFE210	생화학	3-0-3
	AMSE201	신소재과학	3-1-3
	AMSE208	결정구조	3-1-3
	MECH240	고체역학	3-1-3
	MECH250	열역학	3-1-3
	IMEN261	최적화개론	3-0-3
	IMEN281	정보시스템기술	3-1-3
	EECE231	회로이론	3-0-3
	EECE233	신호 및 시스템	3-0-3
	EECE261	전자기학개론	3-0-3
	CHEB201	화공물리화학	3-0-3
	CHEB208	화학생명공학	3-0-3

※ 확률 및 통계(MATH230), 실험통계학(MATH231), 공학기초통계(IMEN272)는 동일 교과목으로 인정함.
(따라서 이들 중 하나를 택일하여 이수하여야 함)

7. 교과목 개요

CSED 101 프로그래밍과 문제해결 (Programming and Problem Solving), 기초필수(3-1-3)
 컴퓨터를 이용한 계산의 기본 원리와 문제해결 과정에 필수적인 계산적 사고방식을 배운다. 프로그래밍 실습을 통하여 계산적 사고방식을 어떻게 컴퓨터 프로그램으로 표현할 수 있는지를 익힌다. 실습을 위한 프로그래밍 언어는 C언어를 이용한다.

CSED 211 마이크로프로세서 구조 및 프로그래밍(2-2-3)
 (Microprocessor Application and Assembly Programming), 전공필수

추천 선수과목 : CSED 273 (디지털 시스템 설계/실험)

컴퓨터의 기본 하드웨어 구조 및 연산 원리를 배운다. 특히 어셈블리 언어 프로그래밍을 통하여 마이크로프로세서의 내부 구조, 메모리 참조 방법, 입출력 방법, 각종 데이터의 저장과 표현 방법 등을 실습을 통하여 익힌다.

CSED 232 객체지향 프로그래밍 (Object Oriented Programming), 전공필수(3-0-3)

추천 선수과목 : CSED 101 (프로그래밍과 문제해결)

객체지향 프로그래밍의 기본 개념을 배우고 객체지향 프로그래밍 언어를 이용하여 주어진 문제를 해결하는 방법을 배운다. 프로그래밍 언어로 C++의 특성과 응용에 대한 이론 학습 및 개별적인 프로그래밍 숙제를 통하여 관련 지식을 얻도록 한다.

CSED 233 데이터 구조 (Data Structure), 전공필수(3-0-3)

추천 선수과목 : CSED 101 (프로그래밍과 문제해결)

기본적인 데이터 구조에 대하여 배우고, 효율적인 알고리즘의 설계와 분석기술을 익힌다.

CSED 273 디지털 시스템 설계 (Digital System Design), 전공필수(3-3-4)

디지털 시스템 설계의 기본요소인 조합회로(combinational circuit) 및 순차회로(sequential circuit)에 대한 설계이론을 익혀 컴퓨터 구조 설계의 기초를 배운다. 디지털 회로에 대한 실제적인 설계를 여러 실험과제를 통해 수행한다.

CSED 290 컴퓨터공학 소개 (Introduction to Computer Science Study), 전공필수(1-0-1)

컴퓨터공학에서 앞으로 공부할 내용을 알기 쉽고 재미있게 소개받는다. 특히 각 실험실 연구소개 중심으로 관련 최신 연구동향에 대해서도 알아본다.

CSED 291 컴퓨터공학도를 위한 자기계발(Self-Enlightenment for Computer Scientists), 전공필수(0-2-1)

컴퓨터공학을 전공하는 학생들이 본인이 앞으로 무엇을 어떻게 해 나아가야 할 지 비전을 세워보고, 바람직한 진로를 모색하게 한다. 이를 위하여 롤 모델 발표, 미래 이력서 작성, IT의 미래에 대한 토의 등 적절한 주제를 선택하여 개별 주제에 대해 체계적으로 초청세미나, 발표, 토론 위주의 수업을 진행한다.

CSED 311 컴퓨터 구조 (Computer Architecture), 전공필수(3-3-4)

추천 선수과목 : CSED 211 (마이크로프로세서 구조 및 프로그래밍)

컴퓨터 구성요소 각각을 전반적으로 배운다. CPU, 메모리, I/O, 병렬처리 구조, 성능분석 등을 다룬다. 또한 컴퓨터의 중심 구조인 CPU의 설계방법과 CPU와 주변 지원 장치를 이용한 시스템 설계방법을 실험과제를 통해 배운다.

CSED 312 운영체제 (Operating Systems), 전공필수 (3-2-4)

추천 선수과목 : CSED 232 (객체지향 프로그래밍), CSED 233 (데이터 구조)

운영체제의 개념을 프로세스 관리, 메모리 관리, 입출력 장치 관리, 파일시스템 서비스, 그리고 보안 관리 등을 통해 배우며, 아울러 실제 소규모 운영체제를 설계 구현하는 과제 실습을 통해 구체적인 개념을 이해한다.

CSED 321 프로그래밍 언어 (Programming Languages), 전공필수 (3-0-3)

추천 선수과목 : CSED 233 (데이터 구조)

프로그래밍 언어 이론의 기초를 공부한다. 프로그래밍 언어의 수학적 기초를 공부한 뒤, 요약문법, 타입체계, 언어 의미론과 같이 프로그래밍 언어 정의에 필수적인 개념을 배운다. 프로그래밍 언어 설계의 중요한 요소와 구현 방법에 대해서 공부한다.

CSED 331 알고리즘 (Algorithms), 전공필수 (3-0-3)

추천 선수과목 : CSED 233 (데이터 구조)

알고리즘을 고안하는 여러 가지의 일반적인 방법을 살펴보고, 알고리즘 고안에 쓰이는 데이터 구조를 다루며, 알고리즘의 효율성을 분석하는 방법을 알아본다. 쓰임새가 많은 알고리즘들이 어떠한 방법으로 고안되었는지 살펴보고 그들의 효율성을 분석함으로써 알고리즘의 분석방법을 익힌다.

CSED 332 소프트웨어 설계 방법 (Software Design Methods), 전공필수 (3-0-3)

추천 선수과목 : CSED 232 (객체지향프로그래밍)

설계원리, 설계표기법, 설계방법을 배우며 실제 설계과제를 통하여 배운 내용을 익힌다.

CSED 341 오토마타 및 형식언어 (Automata and Formal Languages), 전공필수 (3-0-3)

전자계산과 관련된 기본적인 개념과 이론적인 모델을 이해하기 위한 과목으로 형식언어 (formal language), 오토마타 (automata), computability 등에 대하여 배운다. 계산이론의 입문과목으로 결정/비결정 유한 오토마타 (deterministic/nondeterministic finite automata), 정규언어 (regular language), 정규문법 (regular grammar), 정규표현 (regular experssion), 문맥 자유 언어 (context-free language), 문맥 자유 문법(context-free grammar), push down automata, 튜링머신 (Turing machine), 계산복잡도 (computational complexity) 에 대하여 주로 배운다.

CSED 352 데이터통신(Computer Network), 전공필수 (3-0-3)

추천 선수과목 : CSED 101 (프로그래밍과 문제해결)

컴퓨터 네트워크의 기초가 되는 프로토콜과 계층구조 및 ISO 참조모델의 개념을 소개하고, 이를 바탕으로 현재 인터넷을 구성하는데 사용되고 있는 제반 기술 중 물리적 계층과 다중접근제어를 포함하는 데이터 링크 계층에 해당하는 기술을 중심으로 다룬다. 특히, 인터넷 구조, 신호, 이더넷, 무선랜 등 인터넷의 핵심 기술을 이해하도록 주로 배운다.

CSED 353 컴퓨터 네트워크(Computer Network), 전공필수 (3-0-3)

추천 선수과목 : CSED352 (데이터 통신)

컴퓨터 네트워크와 통신은 현대 컴퓨팅의 기본적인 기술이다. 인터넷의 핵심 프로토콜인 TCP/IP를 중심으로 데이터 통신 과 컴퓨터 네트워크의 기초와 첨단 기술을 배운다.

CSED 399A/D 연구참여 A/D (Research Participation), 전공선택(0-2-1)
 연구지도교수의 지도하에 연구에 참여하여 연구방법을 익힌다. 3·4학년 학생만 수강 가능

CSED 401 컴퓨터와 사회(Computer and Society), 전공선택(3-0-3)
 추천 선수과목 : CSED 101 (프로그래밍과 문제해결), CSED290 (컴퓨터공학소개)
 IT 기술이 인류사회 발전에 기여한 공헌을 살펴본 후 IT 기술의 남용 내지 악용에서 오는 해독과 IT 기술을 이용한 범죄 등에 관하여 학습함으로써 이들의 방지책을 모색하고 올바른 정보화 사회정착을 위한 윤리 도덕성 회복에 관하여 공부한다.

CSED 415 컴퓨터 보안 (Computer Security), 전공선택(3-0-3)
 최근 인터넷 기반으로 한 정보의 처리 및 교환이 활발해짐에 따라 정보보호의 중요성이 부각되고 있다. 본 과목에서는 정보보호관련 여러 기법을 다루며, 특히 암호체계, 인증방법, 소프트웨어 보호, 전자메일 보안, 안전한 전자상거래, 침입탐지 시스템, 방화벽 등에 관하여 배운다.

CSED 416 P2P 네트워킹 (Peer-to-peer Networking), 전공선택(3-0-3)
 추천 선수과목 : CSED 353 (컴퓨터 네트워크)
 P2P 네트워킹 기술의 개념을 이해하고, P2P 네트워킹을 효과적으로 구현하기위해 어떠한 기술적 어려움이 있는지를 이해하고, 이를 해결하기 위한 다양한 네트워킹 기술들을 공부한다. 그리고 현재 P2P 네트워킹 기술을 기반으로 개발된 응용들을 통해 그 발전 방향과 가능성을 배운다.

CSED 417 무선이동 네트워크(Wireless Mobile Networks), 전공선택(3-0-3)
 추천 선수과목 : CSED 353 (컴퓨터 네트워크)
 무선이동 네트워크 분야에서의 다양한 문제점과 연구주제들에 대해 이해하고 그런 문제를 해결하기 위한 해결방안에 대해 공부한다. 우선 컴퓨터 네트워크에 대해 간단한 요약을 하고 다양한 무선이동 네트워크 기술에 대해 학습한다.

CSED 421 데이터 베이스 시스템 (Databases systems), 전공선택(3-2-4)
 추천 선수과목 : CSED 331 (알고리즘)
 파일구조와 파일의 액세스 방법을 다룬다. 성능 분석, 저장장치 관리에 대한 기술을 익힌다. 데이터 베이스의 각 모델, 기술방법, 실현방법에 대하여 배운다. 데이터의 신뢰성, 보호, 보전성도 다룬다. 설계 및 관리면의 문제에 대해서도 알아본다. 실제 데이터베이스를 설계해 본다.

CSED 423 컴파일러 설계 (Design of Compiler), 전공선택(3-1-3)
 추천 선수과목 : CSED 233 (데이터구조), CSED 341 (오토마타 및 형식언어)
 컴파일러의 설계와 구현의 기본원리에 대하여 배운다. 특히 고급 언어의 실행 환경, 컴파일러의 설계와 실행시 데이터 구조의 상관관계, 어휘 및 구문/의미 분석, 중간코드 및 실행코드생성, 코드 최적화 등을 다룬다. 간단한 C언어를 위한 컴파일러를 직접 개발해 본다.

CSED 425 임베디드 시스템 프로그래밍 (Embedded System Programming), 전공선택(2-2-3)
 추천 선수과목 : CSED 311 (컴퓨터 구조), CSED 312 (운영체제)
 임베디드 리눅스에서의 실시간 POSIX 프로그래밍 환경 및 커널 프로그래밍 환경을 중심으로 배우며, 아울러 실습을 통해 다

양한 환경에서의 임베디드 시스템 부팅, 입출력 장치 드라이버 개발 및 응용 소프트웨어 개발을 익힌다.

CSED 433 전산논리 (Logic in Computer Science), 전공선택 (3-0-3)

추천 선수과목 : CSED321 (프로그래밍언어)

전산학에서 이용하는 직관논리와 증명이론적 논리체계를 중점적으로 배운다. 증명 이론적 논리체계와 프로그래밍언어이론의 타입이론 관계를 배운다. 자동정리 증명기를 이용하여 수학적 증명을 어떻게 논리식으로 표시하고 자동적으로 증명하는지를 배운다.

CSED 436 그래프론과 알고리즘 (Graph Theory and Algorithm), 전공선택 (3-0-3)

그래프의 기본이 되는 이론적인 결과와 그래프 문제를 푸는 알고리즘을 다룬다. 여기서 다루는 그래프 문제들은 나무, 이음새, 그물 짜임새의 흐름, 짝맞추기, 색칠, 두루 다님과 평면성들이다.

CSED 441 컴퓨터비전개론 (Introduction to Computer Vision), 전공선택 (3-0-3)

추천 선수과목 : MATH 120 (응용선형대수)

컴퓨터 비전 과목에서는 사진 및 동영상과 같은 시각적 데이터를 사람의 힘을 빌리지 않고 자동으로 이해하는 기술에 관하여 학습한다. 시각적 데이터를 수학적으로 모델링하고 다양한 방법으로 분석함으로써 그 내용을 이해하는 것을 목표로 하고 있다. 기계학습, 알고리즘, 그래픽스 등과도 밀접한 관련이 있는 이 과목은 대학원 수준의 컴퓨터 비전 과목을 이수하기 이전에 학부생들로 하여금 기본적인 개념뿐만 아니라 실용적인 구현 능력을 배양할 수 있도록 한다.

CSED 442 인공지능개론 (Introduction to Artificial Intelligence), 전공선택 (3-0-3)

인공지능의 기초지식을 배운다. 문제해결, 휴리스틱탐색, 지식표현, 일차 술어논리 등을 배우며 나아가서는 계획시스템, 확률적추론, 기계학습에 대해서 소개한다. 또한 실제 인공지능시스템의 사례를 분석하고 문제점을 찾아내서 개선점을 제시하는 과정을 통해 인공지능 기술의 실생활 응용에 대해 배운다.

CSED 451 컴퓨터그래픽스 (Computer Graphics), 전공선택 (3-0-3)

추천 선수과목 : CSED 233 (데이터구조), MATH 120 (응용선형대수)

이차원 및 삼차원 그래픽스의 기본원리들을 다룬다. 그래픽스 시스템을 구성하는 H/W와 S/W를 소개하고 기하학적 변환, 인터랙티브 기법 등을 배운다. 삼차원 물체의 표현방법, 투사법(projections), 가시변환(viewing transformation), 은면제거(hidden surface removal), 렌더링 등을 다룬다. 프로그래밍 과제들을 통하여 기본 개념들을 간단히 구현하여 본다.

CSED 490 컴퓨터공학특강 (Special Topics in Computer Science), 전공선택(가변학점)

본 교과목은 교과과정에 명시되어 있지 않은 제목을 택하여 새로운 교과목 개설 또는 최신 동향에 따른 관심분야를 주제로 한다.

CSED 499 I 과제연구 I (Research Project), 전공필수 (0-2-1)

지도교수의 지도하에 연구 소재를 정하고 연구 후 보고서를 작성한다.

CSED 499 II 과제연구 II (Research Project), 전공필수 (0-2-1)

지도교수의 지도하에 연구 소재를 정하고 연구 후 보고서를 작성한다.