

교육과정 개편·운영	AI, 클라우드, 블록체인 등 신기술 분야 <u>교육 과정</u> 개발·운영	O	-
	SW 특성화 분야*의 교육과정 운영 * <u>지역 산업과 SW의 융합, SW산업 내 세부분야 등 대학이 자율적으로 제시</u>	-	O
	모든 SW 전공자의 문제해결 중심의 실천적 <u>산학 협력</u> 프로젝트 참여	O	O
	대학-대학원 간 개방·협력(학-석박사 과정 공동 R&D 등)	O	
	계열별 학생 수준에 맞는 전공생 SW 기초교육 의무화	O	O
	- SW융합 인력양성을 위한 교육과정 운영 및 고도화 * (기본과정) 복수부전공자 확대, 연계·융합 전공 등 개설·운영 → (추가제시) 타 전공 학생을 대상 SW·AI <u>학석</u> 연계 과정 운영, 타 분야 학과에서 <u>SW역량강화</u>를 전담할 <u>SW전공</u> 교수 채용, 비전공자 대상 SW에 <u>진로멘토링</u> 실시 등 도매인 지식을 갖춘 <u>SW인재</u> 양성 방안을 자율적으로 제시	O	O
교육과정 개편·운영	【SW전공교육 강화】 SW 특성화 분야의 교육과정 운영 * <u>지역산업과 SW의 융합, SW산업 내 세부 분야 등 대학이 자율적으로 제시</u> - 수요자 중심의 <u>인재양성</u>을 위한 <u>기업현장의</u> 문제해결 중심 산학협력 및 기업이 주도(참여)하는 교육 운영 계획 전공 교과 내 오픈소스 SW 활용 확대 및 질적 향상을 위한 추진계획	25	

전공 신청? → 전공 디자인제

우수학생 장학금(특화트랙) 연 50명(100만원), 휴먼머신인터랙션 전공자 확보는?

장학금은 AI·SW계열 모든 전공 대상? 2전공이상? (이전: SW심화전공 참여 유도를 위한...)

pg. 31 자율 성과지표(특화트랙 교원 충원을 지표로?)

2 자율 성과지표 체계 수립

가 연차별 성과지표

영역	성과지표	연차별 목표치					
		1차	2차	3차	4차	5차	6차
SW전공(특화)	특화트랙 참여학생 장학 지원 (명)	60	100	180	180	200	200
SW기초	SW기초 코딩 튜터링 지원 (건)	10	20	30	30	40	40
SW융합	SW 협업프로젝트 운영 (건)	-	5	10	15	20	25
SW전공(일반·심화)	오픈소스SW 활용 교과목 개발 (건)	-	4	8	12	16	16
SW가치확산	한신 SW교육 리빙랩 프로그램 운영 (건)	-	1	2	3	4	5

□ 자율성과지표 선정 사유

- 특화트랙 참여 학생 장학 지원 : SW 특화트랙(휴먼머신인터랙션전공) 참여학생들 중 우수 학생들을 선발하여 장학금을 지원

교과목 추가?

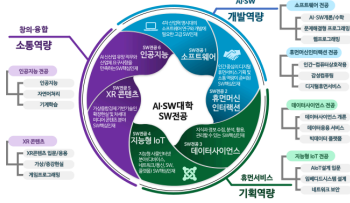
- 산학협력프로젝트 교과목
- 오픈소스 교과목
- 학석박사 연계 과정 교과목

별첨. 4 SW분야 신규 교원 채용 계획 - 휴먼머신인터랙션 특화 전공 관련 총원, 산업체 경력 교원

별첨. 5 산학협력 프로젝트 수행 계획서

SW전공 파트 - 추가내용

https://hsackr-my.sharepoint.com/:f/g/personal/devil448_hanshin_ac_kr/Evy_C_Glu3lJsrmKxumptK8BMSxUbbRB9PUhe3fv0QXloQ?e=VVaxOO

pg	수정할 내용	작업자/작업중/작업완료
46	디지털 휴먼 서비스와 오산시 지역 산업 육성 계획과의 연계성 보완 필요 참고: - '21년도 오산시 일자리 대책 세부계획 - 오산시 4차 산업혁명 촉진 중장기 계획 수립 - 디지털 휴먼서비스, 휴먼 증강 분야, 디지털헬스케어 용어 혼동 - 디지털헬스케어 대신 디지털 휴먼 서비스? - 사물인터넷 추가? - 메타버스 대신 XR?	안현/작업완료
47	그림. - 일반, 심화 구분 삭제? - 전공과 역량 매핑 부분 검토 필요	그림수정(윤효석) 
48	기존 대비 개선 비교표 전체적으로 내용 보완 후 업데이트 필요	
49	개편방향 및 세부 추진전략 목차	

	- SW전공 교육과정 혁신 방향 - (교과목) 한신대학교 SW전공 학과의 현황 분석 - (신산업) 가상융합경제 실현을 위한 기반 기술, 신산업, 유망직무 분석 - SW전공 관련 유망직무 - 국가 산업 미래 전략을 반영한 SW특성화 - 디지털 휴먼서비스 및 관련 산업체의 요구사항 반영	
50	IEEE/ACM Curriculum 내용 업데이트	윤효석/작업중
52	신산업 관련 기술 인력 현황 분석 결과가 SWAI계열 6개 전공 도출(+ AI반도체학과?)의 당위성을 설명하는 방향으로 수정 필요 (+) 인공지능, 데이터사이언스에 대한 기술 인력 현황 (+) “기술 인력 현황을 종합하여 6개 전공을 도출했다”는 식의 설명 (+) 디지털 휴먼 서비스 : 디지털 헬스케어 외에도 디지털 테라피 관련 시장 분석 추가 (-) “가상융합경제” 키워드 검토 필요	
53	SW전공 관련 유망직무 내용 삭제 또는 위의 항과 통합 검토	
53	(+) 신체능력/두뇌능력/감성능력 관련 휴먼 증강 기술 관련 그림 추가 디지털 헬스케어와 디지털 휴먼 서비스가 혼동됨. “디지털 휴먼 서비스” 용어로 대체 또는 개념 구분을 위한 설명 필요	
54	디지털 휴먼서비스 및 관련 산업체의 요구사항 반영 추가할 내용?	
60	SW전공 교과목 모듈화 및 전공 구성: (-) 특화, 심화, 1/2전공 삭제 이전: 비SW계열 학생은 SW전공중 “소프트웨어”만 2전공으로 가능했으나, 이제는 6개 전공 모두 가능하도록?	윤효석(작업중)

	오픈소스 교과목 적용 내용 현행화	안현/작업중
78	오픈소스SW 확대 계획에 대한 요약 그림 추가	
84	실습실 구축 내용 업데이트	
	SW전공 학부/학과 구조 개편 추가사항? AI·SW대학->AI·SW학부?->6전공 ->AI시스템반도체? (미포함)	
	SW전공 교육과정 혁신 -전공, 일반, 심화 구분 없음 -계열공통 교과목, 전공 고유 교과목, 전공 교차 교과목으로 세분화 - SW전공 디자인제 (2024년 1학기) 추진. 왜 필요한지? 뭐가 더 좋은지 기술 필요	
	대학원 인력 양성 p.111 5. 우수 융합인재 양성 전략 AI·SW융합대학원?	