

1. 미디어소프트웨어학과-사물인터넷 개발자 CDR의 목표

<p>CDR 목표</p>	<p>사물인터넷은 가전제품, 자동차, 심지어는 건물과 같은 큰 구조물에 이르기까지 세상의 모든 사물을 인터넷에 연결시켜 서로 통신하며, 특정한 명령 없이도 상황에 맞추어 일을 처리할 수 있게 해 주는 기술임. 사물인터넷으로부터 가능한 서비스는 자동차, 미터링, 원격유지보수, 의료, 경로추적, 환경모니터링, 결제, 보안, 산업 컴퓨팅에 이르기까지 매우 다양함. 미디어소프트웨어학과에서는 학생들의 사물인터넷 전문직 진출을 돕기 위하여 미디어소프트웨어에 기초한 사물인터넷 실무 인력과 전문 연구 인력으로서 필요한 기본 소양과 능력을 함양시켜주는 것을 목표로 함</p> <p>사물인터넷 서비스를 설계하고 개발할 수 있는 기술</p> <p>사물인터넷 응용프로그램을 설계하고 개발할 수 있는 기술</p> <p>사물인터넷 시스템을 설계하고 운영할 수 있는 기술</p>
<p>CDR 대상직업군</p>	<p>사물인터넷 서비스 개발자</p> <p>사물인터넷 응용프로그램 개발자</p> <p>사물인터넷 시스템 개발자</p> <p>가전제품 사물인터넷 소프트웨어 개발자</p> <p>자동차 사물인터넷 소프트웨어 개발자</p> <p>구조물/빌딩 사물 인터넷 소프트웨어 개발자</p>

2. 미디어소프트웨어학과-사물인터넷 개발자 CDR 직업수요분석

<p>현황</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 가트너는 인터넷에 연결된 기기의 수가 2009년 약 9억개에서 2020년 약 260억개에 이를것으로 전망함. - IDATE는 이러한 연결이 800억 개에 달할 것이라고 예상함. 이는 매 15분마다 25만 개의 기기가 인터넷에 연결된다는 것으로 계산할 수 있고, 매 주로 보면 3천 만개의 기기가 연결된다고 볼 수 있음. - 시스코는 향후 10년간 사물인터넷의 창출가치가 약 20조에 이를 것으로 전망함.
<p>수요예측</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 가트너는 신기술 가운데 향후 3년간 기업에 상당한 영향력을 미칠 잠재력을 지닌 2012년 10대 전략 기술 중 하나로 사물 인터넷을 선정함. - 삼성전자, LG전자, 현대차 와 같은 글로벌 경쟁력을 보유한 국내 기업들은 사물인터넷 진출을 본격화 하고 있음. - 2015년 국제전자제품 박람회 (CES)의 전체 참가기업 3500여개 중 4분의 1이 넘는 약 900개사가 사물인터넷을 전면에 내세웠으며, 삼성전자는 2020년까지 자사가 생산하는 모든 제품을 사물인터넷으로 연결하겠다고 공언할 만큼 사물인터넷은 글로벌 메가트렌드로 급부상하고 있음. - 사물인터넷에 참여할 사물의 개수는 폭발 적으로 증가할 것이고, 그로 인하여 사물 인터넷의 창출가치 또한 천문학 적일 것임. 한국정보통신 진흥 협회는 사물 인터넷 산업 부문의 생산 1억원 당 약 0.7 명의 고용창출 효과가 있을 것으로 예상함.

3. 미디어소프트웨어학과-사물인터넷 개발자 CDR 교육과정

3. 미디어소프트웨어학과-사물인터넷 개발자 CDR 교육과정

학 년	학 기	미디어소프트웨어학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
1 학 년	1	대학수학(3/3) 미디어소프트웨어개론(3/3) 웹유닉스기초(3/3) 프로그래밍 I (3/4)	미디어소프트웨어개론(3/3) 웹유닉스기초(3/3) 프로그래밍 I (3/4)	
	2	이산수학(3/3) 객체지향프로그래밍(3/3) 공학설계입문(3/3) 프로그래밍 II (3/4)	객체지향프로그래밍(3/3) 공학설계입문(3/3) 프로그래밍 II (3/4)	
2 학 년	1	선형대수학(3/3) 자바프로그래밍(3/4) 자료구조(3/3) 웹프로그래밍I(3/4)	자바프로그래밍(3/4) 자료구조(3/3) 웹프로그래밍I(3/4)	
	2	컴퓨터구조(3/3) 데이터베이스(3/3) 컴퓨터네트워크(3/3) 웹프로그래밍 II (3/3) C++프로그래밍(3/4)	컴퓨터구조(3/3) 데이터베이스(3/3) 컴퓨터네트워크(3/3) 웹프로그래밍 II (3/3) C++프로그래밍(3/4)	

학년	학기	미디어소프트웨어학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	UX프로그래밍(3/3) 소프트웨어개발(3/3) 전공과취업(미디어소프트웨어)(1/1) IoT프로그래밍(3/3) 빅데이터프로그래밍(3/3) 운영체제(3/3) 통계(3/3)	소프트웨어개발(3/3) IoT프로그래밍(3/3) 운영체제(3/3)	
	2	HCI(3/3) 소프트웨어설계(3/3) 알고리즘(3/3) 전공과취업(미디어소프트웨어)(1/1) 웹서버프로그래밍(3/3) 스마트오브젝트(3/3) 빅데이터분석(3/3)	소프트웨어설계(3/3) 알고리즘(3/3) 스마트오브젝트(3/3)	
4 학 년	1	캡스톤디자인프로젝트I(3/3) 웹캡스톤디자인프로젝트(3/3) 웨어러블컴퓨팅캡스톤디자인프로? IoT캡스톤디자인프로젝트 (3/3) 빅데이터캡스톤디자인프로젝트(3/	캡스톤디자인프로젝트I(3/3) IoT캡스톤디자인프로젝트 (3/3)	
	2	캡스톤디자인프로젝트II(3/3) ICT현장실습(3/3) 디지털학습콘텐츠설계및개발(캡스	캡스톤디자인프로젝트II(3/3)	

학년	학기	미디어소프트웨어학과 학과(전공) 교육과정	총점과목	연계선택과목
전	1			
체	2			
			69/74	

4. 미디어소프트웨어학과-사물인터넷 개발자 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p>자율적으로 운영, 관련전공 / 학과교수 면담, 선배와의 대화, 관련 IT사이트 찾아보기</p>	<p>CDR관련 스터디 모임, 전공 내 스터디 모임, 동아리, 튜터링제도</p>
교외	<p>학원등의 심화 학습, 인턴쉽, 자격증, 해외연수, 공모 IT및 인터랙티브 미디어관련 전시관람</p>	<p>비공식 공식관련 CDR모임 활동, 학교가 지원하는 현실습, 외부공모전</p>