

<2023학년도 전임교원 공개초빙 공고용>

지원자를 위한 학과소개 및 발전계획

장년트랙	비장년트랙			학과	전자공학과	초빙분야 (한글 및 영문)	모바일 컴퓨팅 시스템 (Mobile Computing System)
	교육	연구	산학				
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

▪ 학과소개 및 발전계획

- 전자공학과는 기존의 전자공학과, 제어계측공학과 및 전과공학과를 융합하여 1995년 새롭게 출범하였다. 전자공학과의 교육과정은 총 5개 분야(컴퓨터, 전과통신, 반도체, 제어, 멀티미디어및신호처리)로 나누어 교육과정을 구성하여 각 분야에 대한 전공 지식을 다양하게 습득할 수 있도록 운영되고 있으며, 차세대를 선도할 수 있는 고급 기술 인력을 양성하는 데 그 목적을 두고 있다.
- 현재 재직 중인 컴퓨터 분야 교수의 전공은 SOC 설계, 시스템&소프트웨어 테스트, 시스템모델링, 임베디드시스템&소프트웨어, 컴퓨터구조 등으로, 모바일 컴퓨팅 시스템 분야의 모바일 운영체제, 멀티코어 프로세서/프로그래밍 및 소프트웨어 아키텍처, wearable computer, 클라우드/엣지컴퓨팅 등의 연구를 전적으로 담당할 수 있는 인력은 부재 상태이다. 기존의 연구 인력에 모바일 컴퓨팅 분야의 핵심 연구능력을 보유한 연구 인력이 충원된다면 4차산업혁명시대를 리드하는 모바일 컴퓨팅 분야 기술의 기틀 마련이 가능하다.
- 전자공학과의 컴퓨터분야 특성화 발전을 위한 로드맵에 의거하여 모바일 컴퓨팅 시스템 기술을 AI, VR/AR 등과 결합하고 Edge AI, 지능형 로봇, 임베디드 딥러닝 등 최첨단 융합 연구와 연계하여 ERC, SRC, ITRC 등 대형과제를 수주할 수 있는 기반을 마련할 계획이다.

▪ 신입교원 활용방안(기대 사항 등)

1. 신입교원의 역할, 활용방안
  - 관련분야 학부 및 대학원 교과목 강의 및 교육 내용 개발 수행
  - 컴퓨터 분야 향후 발전 로드맵에 부합하는 융합 연구그룹 구성
  - 모바일 운영체제, 멀티코어 프로세서/프로그래밍 및 소프트웨어 아키텍처의 기반 연구와 더불어 wearable computer, 클라우드/엣지컴퓨팅, 딥러닝 및 AR/VR 등의 모바일 컴퓨팅 분야의 선도적 연구 수행
2. 각 분야별(교육/연구/봉사/기타) 목표달성 계획
  - 전자공학운영체제, 임베디드시스템설계 및 실험, 논리회로, 디지털시스템설계, 인공지능시스템 등 학부 컴퓨터 과목 및 병렬및분산컴퓨팅, 지능형 모바일/엣지컴퓨팅, 인공지능 관련 대학원 과목 강의 담당
  - 지능형임베디드, AI, AR/VR 기술에 더하여 모바일/엣지컴퓨팅 요소 기술을 갖춘 교내의 관련 분야 연구진과 협업으로 대형 과제 수주
3. 계획 달성의 구체성 및 실현 가능성, 학교발전 방향과의 조화 등
  - 선도적인 하드웨어 및 소프트웨어 융합 기술을 가진 인재 육성
  - 연구기관과의 활발한 협업을 통한 대학원 활성화 및 매체 홍보 효과 기대
4. 학교 및 학과 차원의 지원 사항
  - 조교수 3학점 시수감면 및 대학원생 확보를 위한 수업 배정: 3-4학년 전공 수업을 배정하여 우수 학생의 대학원 진학 유도
  - 신입교원 정착지원금 및 학과 예산 지원: 빠른 연구 환경 조성을 위한 학과 예산의 연구/교육 기기 구입 지원
  - 행정 부담 최소화: 임용 후 1년 동안 학과 행정 업무 최소화 및 연구에 몰두할 수 있는 환경 제공