

# 휴먼머신 인터랙션

휴먼머신인터랙션(HMI) 전공은 디지털 휴먼서비스 인재양성을 위한 인간 중심의 SW·HW 개발과 서비스 기획 분야의 전공 역량 교육을 목표로 하고 있으며, 인간의 이해와 사회의 요구를 바탕으로 임베디드 시스템 및 전자 장치에서 활용되는 입·출력 기술, 상호작용 기술, 사용자 데이터 측정 기술, 설계 및 평가 기법 등의 전문지식 습득과 현장 서비스의 실무를 반영하기 위한 학제간 융합 교육과정을 제공합니다.



## 교육과정 (2023학년도 학제개편으로 인하여 향후 교육과정 변경 예정)

1학년	1학기	인공지능수학, AI·SW개론, 프로그래밍입문
	2학기	인공지능수학II, 문제해결형프로그래밍, 웹프로그래밍기초
2학년	1학기	자료구조, 논리회로, 고급프로그래밍, 모바일웹프로그래밍, XR콘텐츠입문, IoT입문
	2학기	데이터베이스, 데이터통신, 객체지향프로그래밍, 운영체제, XR콘텐츠응용, IoT응용
3학년	1학기	알고리즘, 소프트웨어공학, 정보보호론, 인터넷프로토콜, 데이터마이닝, 컴퓨터윤리, 감성컴퓨팅, 디지털휴먼서비스특론I
	2학기	모바일프로그래밍, 웹프로그래밍, 시스템분석설계, IoT네트워크프로그래밍, 기계학습, 컴퓨터비전, UI/UX프로그래밍, 디지털휴먼서비스특론II, 가상/증강현실
4학년	1학기	졸업논문, 캡스톤디자인1, 캡스톤디자인2, 앱프로그래밍_NCS, 통합구현_NCS, 응용SW설계_NCS, 프로그래밍언어활용_NCS, 임베디드소프트웨어_NCS, BRG(장기현장실습), IPP(장기현장실습)
	2학기	졸업논문, 캡스톤디자인1, 캡스톤디자인2, BRG(장기현장실습), IPP(장기현장실습), OJT1, RnD

## 교수진

교수명	학위(최종대학)	연구분야
류승택	박사(중앙대학교)	컴퓨터그래픽스, 게임 프로그래밍
서정욱	박사(연세대학교)	사물인터넷 및 데이터과학
윤효석	박사(광주과학기술원)	HCI(인간-컴퓨터 상호작용)
이양선	박사(목원대학교, Fukuoka Institute of Technology Graduate School of Engineering)	통신소프트웨어공학
이용걸	박사(단국대학교)	컴퓨터공학

## 전공 권장도서

- 제럴드 와인버그 \_ 『프로그래밍 심리학』
- 도널드 A. 노먼 \_ 『도널드 노먼의 디자인과 인간 심리』
- 기타하라 요시노라 \_ 『그림으로 이해하는 인지과학』
- 헬렌 파파기아니스 \_ 『증강 인간』
- 리브 당통 르페브르 \_ 『사용자를 유혹하는 UX의 기술』

## 취득가능 자격증

정보처리기사, 서비스경험디자인기사, 인간공학기사, 임베디드기사, 로봇하드웨어개발기사, 로봇소프트웨어개발기사, 로봇기구개발기사 등

## 졸업 후 진로

HCI/HMI/UI/UX 엔지니어, HCI/HMI/UI/UX 연구원, 공공서비스디자이너, 인터랙션 디자인 전문가, 인간중심 빅데이터 전문가, 사용자 데이터 분석가, 인터랙티브 어플리케이션 디자이너/개발자, 메타버스 및 디지털 플랫폼 기업(실감형 교육, 엔터테인먼트, 헬스케어), 가상융합 전문기업(스마트자동차, 스마트도시, 스마트팩토리, 스마트홈, 스마트오피스), 서비스경험디자인 기업, 응용소프트웨어개발자, 임베디드 시스템 개발자, 프론트엔드 개발자, 백엔드 개발자, 웹 엔지니어, 시스템 소프트웨어 개발자, 모바일앱 개발자, DevOps/시스템 관리자, IT기술지원 전문가, 정보기술 컨설턴트, QA 전문가 등

## 동문 현황

- 안○○(삼성전자 영상미디어개발부 책임연구원)
- 양○○(한신대학교 컴퓨터공학부 교수)
- 이○○(한국전자기술연구원 연구원)