

글로벌IT경영전공

1. 학과현황

1.1 연혁

연도	주요연혁	비고
2015년 3월	경영정보학과를 글로벌IT경영전공으로 학과 명칭 변경	

1.2 교수진

성명	생년	출신교			최종 학위명	전공분야	주요담당과목
		학사	석사	박사			
김재경	1954	한남대	서울대	서울대	경영학	경영정책	이비즈니스마케팅, 마케팅원론
박광일	1958	연세대	연세대	연세대	경영학	MIS, 경영과학	데이터베이스, 창의적문제해결
강신철	1956	고려대	미국 St.Univ. of New York	미국 Univ. of Nebraska Lincoln	경영학	경영정보 시스템	시스템분석설계, 정보시스템프로젝트
남수현	1955	고려대	미국 Texas Tech Univ.	미국 Rutgers, The State University of New Jersey	경영학	경영정보 시스템	지식경영, 경영정보통신
송희석	1965	고려대	KAIST	KAIST	경영 공학	경영정보 시스템	기업용웹프로그래밍, 객체지향프로그래밍
주석정	1957	아주대	연세대	가톨릭대	경영학	회계정보 시스템	ERP, 프로젝트관리
김재경	1973	아주대	미국 Miami Univ.	미국 Univ. of Nebraska Lincoln	경영학	지식경영	비주얼프로그래밍, 조직행동론

1.3 교육시설 및 설비

명칭	호실	주요설비현황(개수)	기타
교수연구실	050211	PC(1), 프린터(1)	
	050322	PC(1), 프린터(1)	
	050306	PC(1), 프린터(1)	
	050318	PC(1), 프린터(1)	
	050404	PC(1), 프린터(1)	
	050426	PC(1), 프린터(1)	
	050311	PC(1), 프린터(1)	
학과사무실	050102	PC(1), 프린터(1), 복사기(1), 복사기(1)	
학과실습실	050219	PC(17)	

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계

대 학 창학이념	기독교 원리 하에 대한민국의 교육이념에 따라 과학과 문학의 심오한 진리탐구와 더불어 인간영혼의 가치를 추구하는 고등교육을 이수시켜 국가와 사회와 교회에 봉사할 수 있는 유능한 지도자를 배출함을 목적으로 한다.		
↓			
대 학 교육목적	진리·자유·봉사의 기독교 정신 아래 새로운 지식과 기술의 연구와 교육을 통하여 지성과 덕성을 갖춘 유능한 인재를 양성함으로써 국가와 인류사회 및 교회에 이바지함을 목적으로 한다.		
↓			
대 학 교육목표	덕성과 인성을 갖춘 도덕적 지성인 양성	시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성
↓			
학과(전공) 교육목적	글로벌 기업 및 공공조직에서 정보기술을 효율적으로 활용하는 경영인 양성 글로벌 경영환경을 이해하고 정보기술을 활용하여 창의적으로 문제해결을 할 수 있는 인재 양성		
↓			
학과(전공) 교육목표	정보기술 활용 능력을 갖춘 경영 관리자 양성	정보시스템 조직과 정보자원 관리 능력을 갖춘 프로젝트 관리자 양성	업무시스템 분석 및 설계 능력을 갖춘 인재 양성

2.2 교육과정 편제

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	글로벌 기업 및 공공 조직에서 정보기술을 효율적으로 활용하는 경영인 양성	정보기술을 이용한 조직의 문제해결 능력을 갖춘 경영인 양성 (Smart Management 트랙)	이비즈니스마케팅, ERP기초, ERP실습, 빅데이터 & 데이터마이닝, 계량분석, 지식경영, 경영정보통신, 프로젝트관리, 비즈니스모델링, 창의적문제해결
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성		정보시스템 분석, 설계 및 개발 역량을 갖춘 인재 양성 (Global IT Services 트랙)	객체지향프로그래밍, 데이터베이스, 웹디자인, 시스템분석설계, 기업용웹프로그래밍, 정보시스템프로젝트, 모바일프로그래밍, 데이터베이스실습, 빅데이터프로그래밍, 비주얼프로그래밍
국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성			

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교 양 과 목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수				선택		
					공통 필수	선택 필수	계열 기초	계	다 전공	부 전공	
린튼 글로벌 비즈니스 스쿨	글로벌IT경영전공	15	45	60	16	9	9	34	(36)	(21)	128

2.4 글로벌IT경영전공 교육과정 편성표

학년	학기	전 공 필 수	학-강-실	전 공 선 택	학-강-실
1	1	비즈니스프로그래밍기초	3-3-0		3-3-0 3-3-0
	2	경영정보학원론	3-3-0	글로벌기업가정신 비주얼프로그래밍	3-3-0 3-3-0
2	1	비즈니스통계	3-3-0	마케팅원론 회계학원론 조직행동론 계량분석 창의적문제해결	3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0
	2	데이터베이스	3-3-0	미디어제작프로젝트 기업재무 경영정보통신 객체지향프로그래밍 비즈니스영어	3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0
3	1			전자상거래 ERP기초 지식경영 시스템분석과설계 웹디자인 비즈니스모델링	3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0
	2	글로벌경영전략	3-3-0	생산운영관리 이비즈니스마케팅 ERP실습 기업용웹프로그래밍 데이터베이스실습 비즈니스프로세스모델링	3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0
4	1			빅데이터&데이터마이닝 모바일프로그래밍 정보시스템프로젝트 국제무역론 스마트비즈니스사례분석	3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0
	2			프로젝트관리 빅데이터프로그래밍 스마트비즈니스캡스톤디자인	3-3-0 3-3-0 3-3-0
학점계		학점(15) - 강의(15) - 실험(0)		학점(96) - 강의(96) - 실험(0)	

교과목개요

비즈니스프로그래밍 기초

3-3-0

Business Programming Basics

웹 프로그램 개발을 위한 기초과목으로 진행함으로써 비즈니스용 프로그램 개발에 필요한 기초역량을 실습한다. 문서화 언어인 HTML(Hyper Text Markup Language)과 스타일언어를 학습하고, 연산용 언어인 스크립트언어를 동시에 학습한다. 본 교과목을 이수한 학생은 홈페이지나 간단한 웹사이트를 개발할 수 있는 역량이 주어진다.

경영정보학원론

3-3-0

Computer Architecture and Operating Systems

운영체제의 프로세스, 메모리, 파일 시스템 관리 등 이론적 사항에 대한 이해를 높이고 유닉스, 윈도우즈 NT 등 널리 사용되고 있는 운영체제를 실습을 통해 익힘으로서 데이터베이스 서버, 웹 서버 등을 관리할 수 있는 기본 지식을 갖게 한다.

글로벌기업가정신

3-3-0

Global Entrepreneurship

본 과목은 수강생들의 잠재적 창의성을 이끌어내어 새로운 혁신에 도전할 수 있도록 유도하는 것을 목표로 한다. 사업가와 벤처기업의 실제 사례를 분석하고 벤처 시뮬레이션에 참여함으로써 성공적인 사업 개발에 요구되는 이론적 지식과 실천적 지혜를 익힌다. 신규 사업을 통해 부를 창조하는 과정을 이해하고 실행상의 애로점을 경험하기 위해 학생이 직접 실현 가능성이 있는 사업 구상을 제안하며, 그에 대한 의견 교류를 바탕으로 현실적인 사업계획서를 작성해본다.

비주얼프로그래밍

3-3-0

Visual Programming

비즈니스 프로그래밍에 필요한 제어문, 반복문 등의 기초구문을 연습하고, 다양한 알고리즘에 대한 실습에 주안 두고 진행한다. 비주얼베이직과 같은 사용이 용이한 비주얼 프로그램을 활용하여 실습함으로써 프로그래밍에 흥미를 갖게 하고 기초 개발역량을 함양한

다.

비즈니스통계

3-3-0

Business Statistics

경영에서 정보를 체계적으로 가공하고 표현하는 능력이 가능하도록 통계학에 대한 기본 이론과 통계학 도구들을 실습한다. 실습도구로는 SPSS나 SAS와 같이 널리 알려진 통계자료 분석도구를 활용하며, 통계도구들에 대한 분석능력을 향상시키는데 초점을 둔다.

마케팅원론

3-3-0

Marketing Management

현대 마케팅의 기본적 이론과 실재를 숙지시킨다. 주요내용으로는 기본적 마케팅개념, 마케팅관리과정, 마케팅환경, 소비자 행동, 마케팅조사 및 마케팅 정보시스템, 마케팅믹스(제품, 가격, 유통경로, 촉진)등이 있다.

회계학원론

3-3-0

Principles of Accounting

본 과목은 회계 기초 개념 및 순환과정 원리의 토대 위에 회계정보의 주요내용인 자산, 부채 및 자본과 수익 및 비용들의 과목에 대한 회계처리를 체계적으로 습득시킨 후 현금흐름표 작성원리, 연결재무제표의 기본 원리 및 재무제표분석 강의에 도움이 되도록 한다.

조직행동론

3-3-0

Organizational Behavior

조직 및 집단 내에서의 인간의 행동을 설명하는 이론적, 실증적 고찰을 통하여 그 행동에 영향을 주는 요인들을 분석하며 조직발전에 대한 과학적인 연구와 특히 기업의 경영과 행동의 형태를 분석, 체계화 한다. 그 뿐만 아니라 조직의 형태를 현실적으로 분류, 분석하고 조직내의 여러 문제를 해결하기 위한 보다 효율적인 조직구조를 창출하려는 목적을 다하기 위해서 조직구성원의 개인차원, 집단차원, 조직차원 등으로 구분 그들의 행태 연구를 병행한다.

계량분석

3-3-0

Quantitative Analysis

경영현상의 계량적 분석을 통해 사회과학을 하는 학생들에게 과학적 의사결정의 기초를 제공하고, 논리적 사고를 증진시키는 데 목적이 있다. 의사결정지원 시스템의 모델베이스를 구성하는 의사결정 모델을 학습한다. 의사결정지원 시스템 및 데이터웨어하우징 구축에 필요한 모델베이스의 기초가 되는 의사결정 모델을 배운다.

창의적문제해결

3-3-0

Creative Problem Solving

의사결정에 관한 기초이론과 인간의 의사결정에 관한 제반이론을 정보시스템과 관련하여 학습한다. 또한 의사결정지원시스템에 실천적 구축 방법을 이해하고, 폭넓은 사례연구를 통해 적용능력을 배양한다. 개인 또는 팀별로 창의적 문제 해결을 위한 실습과제가 주어지며 협업을 통한 비즈니스 문제해결능력을 함양한다.

데이터베이스

3-3-0

Database

의사결정에 관한 기초이론과 인간의 의사결정에 관한 제반이론을 정보시스템과 관련하여 학습한다. 또한 의사결정지원시스템에 실천적 구축 방법을 이해하고, 폭넓은 사례연구를 통해 적용능력을 배양한다. 개인 또는 팀별로 창의적 문제 해결을 위한 실습과제가 주어지며 협업을 통한 비즈니스 문제해결능력을 함양한다.

미디어제작프로젝트

3-3-0

Media Production Project

본 과목에서는 영상, 음향 및 언어를 사용하는 오디오, 사진, 비디오를 효과적으로 활용하여 자신과 자신의 사회를 표현하는 방법을 배운다.

기업재무

3-3-0

Corporate Finance

기업 가치를 증대시키기 위한 다양한 재무의사결정 이론을 이해시키고 이를 기업경영에 적용시킬 수 있도록

함으로써 기업의 자금관리능력을 제고시키는 것을 궁극 목표로 한다. 재무관리과목에서 다루는 주요 내용으로는 현금흐름의 측정과 자본구조이론, 장단기 자본조달, 배당정책, 운전자본관리, 재무분석과 레버리지분석, 재무계획, 파생금융상품, 기업의 인수.합병 등이 있다.

경영정보통신

3-3-0

Business Telecommunications

급변하는 정보 통신 기술 환경에서 정보관리자는 정보통신의 핵심 기술 및 응용프로그램에 대한 지식이 필요하므로 정보 자원 관리의 측면에서 정보관리자가 반드시 알아야 할 경영정보통신에 관한 지식을 부여한다. 정보통신시스템의 유, 무선 통신기술 인프라와 네트워크를 구성하는 하드웨어 및 프로토콜에 대한 이해와 기업에서의 정보요구를 만족시키기 위한 방안을 관리자 입장에서 네트워크의 설계, 구축, 운영하는 데 필요한 실무지식을 익히게 하는 데 강의 목적이 있다.

객체지향프로그래밍

3-3-0

Object-Oriented Programming

비즈니스 로직 구현에 필요한 프로그래밍 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 특히 자바 등과 같은 객체지향프로그래밍에 초점을 두어 객체지향언어의 기본 문법을 익히며 클래스 기반의 객체지향 프로그래밍 환경을 실습한다. 학생들은 기존에 작성된 클래스를 용이하게 사용할 수 있어야 하며, 상속과 다형성을 이용하여 클래스를 특정 환경에 맞게 구현할 수 있는 능력을 갖도록 한다.

비즈니스영어

3-3-0

Business English

본 과목의 기본적 목표는 학생들이 영어에 대한 부담감을 낮추어 향후 영어로 진행되는 전공과목 수업에 자연스럽게 적응할 수 있도록 하며, 영어로 기록된 정보 기술의 접근 및 이해력을 높여 주는데 있다. 수업 주제는 speaking, listening 그리고 reading comprehension을 중심으로 이루어지며 native speaker에 의하여 영어로 수업이 진행되며 토익 등 공인 시험에 준비를 할 수 있도록 한다.

전자상거래

3-3-0

Electronic Commerce

정보기술의 발달에 따라 사회환경, 경영환경이 변화하고 이는 비즈니스 형태의 변화를 수반한다. 본 과목에서는 e-비즈니스와 전자상거래의 관계, e-비즈니스 발달과정, e-비즈니스 관련 법률, e-비즈니스 기획 및 운영관리, 시스템 구축, 정보보호 및 전자지불 등에 대한 이론과 사례를 학습한다.

ERP기초

3-3-0

Fundamentals of ERP

ERP시스템은 기본적으로 인사/급여, 영업, 구매/판매, 무역, 생산, 원가 등의 업무 기능들이 서로 연계되어 있다. 따라서 ERP 시스템에 구성된 각각의 업무기능들이 어떤 연관관계를 가지고 있는지 ERP의 전체 프로세스 중에서 인사와 회계 모듈을 중심으로 학습하는 과목이다.

지식경영

3-3-0

Computer Architecture and Operating Systems

지식의 획득, 저장, 공유, 및 평가를 통하여 지식을 기업경영에 주요한 자원으로 활용하고자 하는 경영기법에 대하여 학습한다. 또한 데이터베이스로부터 의사결정을 위하여 축적되는 데이터웨어하우스로부터 지식을 추출하는 방법론인 데이터마이닝에 관한 학습을 병행한다. 데이터마이닝과 관련한 부분의 수업은 이론적인 면뿐만 아니라 상용 데이터마이닝 도구를 이용하여 실제로 실습을 함으로써 이해를 높이도록 한다.

시스템분석과 설계

3-3-0

Systems Analysis & Design

현대 경영인이라면 누구나 갖추어야 할 가장 중요한 업무시스템 분석 능력을 개발시키기 위한 과목이다. 경영진단 기법뿐만 아니라 시스템 개발 과정에 적용되는 사용자 요구분석과 데이터 모델링, 프로세스 모델링 기법을 익히게 한다. 입·출력자료의 분석, 타당성 분석, 의사결정 과정의 분석, 객체지향 분석 및 설계, 요구분석 등과 관련된 이론적 배경과 기법들을 실습과 병행하여 학습하게 된다. 방법론 측면에서는

객체지향방법론에 근거한 비즈니스 모델링 및 데이터 모델링 기법에 주안을 둔다.

웹디자인

3-3-0

Web Design

웹사이트 구축에 필요한 GUI활용 및 그래픽 디자인 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 구체적이고 종합적인 멀티미디어 콘텐츠 저작 능력을 갖출 수 있도록 인터넷 웹 서비스에 제공할 홈페이지의 저작을 문제영역으로 삼아 프로젝트를 수행한다.

비즈니스모델링

3-3-0

Business Modeling

급변하는 경영환경에서 비즈니스 모델은 기업의 영속성과 수익성에 지대한 영향을 미친다. 본 과목에서는 이러한 비즈니스 모델에 대한 개념, 모델의 유형, 모델 변화 사례연구, 모델 발전 전략, BM Canvas작성 및 사업계획서 작성까지의 과정을 학습한다. 이를 통하여 사업기획자로서의 능력을 함양하고 이를 실제에 적용하는 연습을 가짐으로써 변화의 현장에서 변화를 견인하고 주도하는 리더로서의 자질을 배양한다.

글로벌경영전략

3-3-0

Global Business Strategy

글로벌 경영전략은 기업이 국가별로 각기 다른 마케팅 믹스를 전달하는 현지화와 국경에 따른 시장 차이가 없다고 가정한 초국가적인 글로벌화를 지향하며, 제한된 경영자원을 범세계적으로 배치하고, 조정할 수 있는 이론과 분석 기법을 고수한다.

생산운영관리

3-3-0

Operations Management

제품과 서비스를 생산하는데 있어 생산활동의 본질을 연구하고 생산경영문제를 과학적으로 분석할 필요가 있다. 본 강좌에서는 생산의 전략적 목표로서 품질, 원가, 납기, 유연성 등을 유지·향상시키도록 '생산시스템의 설계'와 '생산시스템의 운영 및 통제'로 나누어 체계적으로 연구·검토할 것이다. 주요내용은 생산관리의 기초, 생산전략, 제품설계 및 R&D, 공장입지, 설비배치, 공장자동화, 총괄생산계획, 일정계획, 재고관리 등이 포함된다.

이비즈니스마케팅

3-3-0

E-Business Marketing

B2B 및 B2C e비즈니스의 특성을 이해하고 다양한 온라인 마케팅 실무기법을 학습한다. 온라인 이마켓플레이스의 활용, 검색엔진 마케팅, 소셜미디어 활용 마케팅 등 다양한 채널 마케팅에 대해 학습하며, 해외홍보, 잠재바이어 발굴, 바이어 상담, 전시 마케팅 등 실무 기법에 대해 학습한다. B2C분야에서는 인터넷 쇼핑몰 비즈니스의 창업과 운영에 대한 지식을 습득하고 쇼핑몰 아이템의 결정, 사업계획서 작성, 경영 및 마케팅 전략 수립, 머천다이징 기법 등의 실무지식을 익히고 프로젝트를 통해 실습한다.

ERP실습

3-3-0

ERP Practice

ERP기초를 선수과목으로 하며, ERP 시스템에 구성된 각각의 업무기능들이 어떤 연관관계를 가지고 있는지 ERP의 전체프로세스 관점에서 학습한다. 특히 구매, 자재, 원가 등의 생산시스템과 통합프로세스를 학습하는데 주안을 두며 실습위주로 진행한다. 본 교과목 이수 후 ERP실무1급 자격증을 취득하도록 하는 것을 목표로 한다.

기업용웹프로그래밍

3-3-0

Web Programming for Enterprise

시스템분석설계, 객체지향프로그래밍의 기초가 있는 수강생들을 대상으로 하여 기업용 웹기반 응용시스템을 구축하는 기술을 학습하고 실제 프로젝트를 통해 기업용 웹사이트, 인터넷 쇼핑몰 등 데이터베이스와 연동된 기업용 웹응용 시스템을 개발한다. 구현기술로는 JSP와 같은 서버용 스크립트언어뿐 아니라 기본적인 서버릿 기술을 익히며, MVC패턴에 기반한 웹응용 시스템 구축 방법을 학습한다.

데이터베이스실습

3-3-0

Practice of Database

본 과목은 데이터베이스를 이수한 학생이 실제로 데이터베이스를 설계하고 웹기반의 애플리케이션을 이용하여 데이터베이스를 관리할 수 있는 능력을 함양하기 위해 개설되었다. 본 과목 이수 시에 학생들은

심도있는 SQL 사용법과 이를 이용한 네트워크 기반의 애플리케이션을 개발할 수 있게 된다.

빅데이터&데이터마이닝

3-3-0

Big Data & Data Mining

본 교과목은 기업의 각종 정보시스템으로부터 생성되고 축적되는 대규모 데이터로부터 조직의 인텔리전스를 높이기 위한 전략적 프로세스를 알아보고, 이 프로세스 중 주요 단계인 지식추출 방안으로서 데이터마이닝 테크닉을 학습한다.

모바일프로그래밍

3-3-0

Mobile Programming

본 과목은 모바일환경에서 웹 개발과 관련한 학습을 포함한다. 모바일 앱 개발에는 CSS, HTML, 자바스크립트, PHP 등이 사용되고 이들 프로그래밍에 대한 실습이 포함된다. 본 과목을 이수 시에는 학생들은 실제로 경영환경에서 발생할 수 있는 문제해결을 위한 프로토타입을 개발할 수 있는 능력을 갖게 된다.

정보시스템프로젝트

3-3-0

Information Systems Project

실제 응용정보시스템을 개발할 수 있는 실무 능력을 갖게 한다. 시스템분석과 설계에서 배운 지식과 기법을 직접 현장에 적용하여 실무능력을 키우는 것이 이 과목의 목적이다. 현장실습에서는 팀별로 기업을 선택하여 프로젝트 영역을 스스로 설정하고 기업의 문제를 발견하여 해결안을 제시하는 문제해결능력도 훈련시킨다. 주요내용은 프로젝트 관리, 시스템 모델링, 시스템개발을 포함하며 실제 기업이 사용할 수 있는 정보시스템을 구축할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로한다.

국제무역론

3-3-0

International Trade

우리나라의 무역은 국민소득에 90%이상 기여하고 있다. 이처럼 큰 비중을 차지하고 있는 국제무역은 이론적 부분과 실무적인 부분으로 나뉘고 이 두 부분의 조화 속에 무역이 이루어지고 있다. 따라서 이 과목에서는 국제무역 발생원인 및 패턴을 공부한 후 무역에 미치는 영향을 실무적인 관점에서 분석하고 토론하여 국

제무역을 이해하는데 도움을 주고자 한다.

스마트비즈니스사례분석

3-3-0

Smart Business Case Study

본 과목을 통해 학생들은 현재 기업들의 사례를 통해 정보기술 (IT)의 발전으로 인한 기존 기업들이 맞고 있는 문제와 기회를 분석함으로써 사고력, 문제해결능력, 의사소통능력, 정보능력, 대인관계능력 등을 배우게 된다. 최근 2~3년 이내의 국내 및 해외 주요 기업들의 사례를 발굴하고 최신의 IT기반 비즈니스모델을 통해 분석하게 된다.

문제를 학생들이 그룹으로 직접 해결함으로써 문제해결 역량을 높이고 취업을 앞둔 학생들에게 현장 감각을 높여주기 위해 개설된 과목이다.

프로젝트관리

3-3-0

Project Management

본 과목은 소프트웨어 프로젝트관리에 초점을 맞추어 제품개발 프로세스와 관리 프로세스로 구분하여 각 영역별 세부 기능을 학습한다. 세부 내용으로는 소프트웨어 프로젝트의 특수성, PMI(Project Management Institute)의 프로젝트관리 모델, 프로젝트 통합관리/이해관계자관리/범위관리/시간관리/비용관리/품질관리/인적자원관리/의사소통관리/조달관리/위험관리 등으로 구성한다. 이를 통하여 프로젝트에 대한 개념을 정립하고, 프로젝트 관리 기법을 익히며, 프로젝트 관리에 대한 심층 이해를 바탕으로 프로젝트 관리 전문가를 양성한다.

빅데이터프로그래밍

3-3-0

Big Data Programming

본 과목은 학생들에게 조직에서 빅데이터로부터 지식을 추출하기 위해서 필요한 데이터 수집, 전처리, 적용 알고리즘 선정, 분석 등의 과정을 학습하도록 한다. 이를 위해서 대규모 데이터 처리를 위한 Hadoop과 R을 이용하여 정형화된 빅데이터 분석은 물론, 시각화, 텍스트 마이닝이나 오피니언 마이닝 등과 같은 비정형분석 등을 학습한다.

스마트비즈니스캡스톤디자인

3-3-0

Smart Business Capstone Design

본 과목은 경영정보학 전공과목을 이수한 학생들을 위한 종합설계과목으로 실제 기업환경에서 발생하는

