

경영정보학과

1. 학과현황

1.1 연혁

연도	주요연혁	비고
2015년 3월	경영정보학과를 글로벌IT경영전공으로 학과 명칭 변경	
2022년 3월	경상대학 경영정보학과로 소속변경	

1.2 교수진

성명	출신교			최종학위명	전공분야	주요담당과목
	학사	석사	박사			
신윤식	고려대	연세대	전북대	경제학	국제마케팅	전자상거래, 캡스톤디자인
송희석	고려대	KAIST	KAIST	경영공학	경영정보시스템	기업용웹프로그래밍, 객체지향프로그래밍
김재경	아주대	미국 Miami Univ.	미국 Univ. of Nebraska Lincoln	경영학	지식경영	비주얼프로그래밍, 조직행동론
박광일	연세대	연세대	연세대	경영학	MIS, 경영과학	데이터베이스, 창의적문제해결
최진욱	가천대	석·박사 통합	고려대	경영학	경영정보시스템	데이터 사이언스, 마케팅과 딥러닝
양희태	한동대	KAIST	KAIST	공학	기술경영/MIS	글로벌 경영전략, 경영정보학원론

1.3 교육시설 및 설비

명칭(유형)	호실	주요설비현황	개수	기타
경영정보학과실습실	50219	컴퓨터	17	-
		빔프로젝트	1	

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	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 디지털시대의 스마트 융합인재 양성 IT기반 디지털 사회가 요구하는 융합인재 양성		
-----------------	--	--	--



학과 (전공) 교육목적	정보기술을 경영에 접목하여 지속 가능한 경쟁우위를 달성하는 창의적 기업가 양성	경영에 필요한 정보를 관리하는 경영정보시스템의 분석, 설계 및 개발에 대한 전반적인 지식과 능력을 보유한 정보시스템 개발자 양성	디지털마케팅에 필요한 데이터를 수집 및 분석하고 제품(서비스)의 마케팅에 대한 전반적인 지식과 능력을 보유한 빅데이터 기반 디지털마케터 양성
-----------------	---	---	--

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 도덕적 지성인 양성	정보기술을 경영에 접목하여 지속 가능한 경쟁우위를 달성하는 창의적 기업가 양성	경영환경에서 현실의 문제를 분석하고 컴퓨터와 정보기술을 이용하여 해결책 제시하고, 국제적 관점에서 문제를 해결하며 혁신으로 세상을 바꾸는 창조적 기업 및 기업가 양성	회계학원론, 경영과학, 재무관리, 조직행동론, 경영전략과컨설팅, 생산운영관리, 고객관관리, 글로벌기업가정신, 전사적자원관리, 글로벌 경영전략
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	경영에 필요한 정보를 관리하는 경영정보시스템의 분석, 설계 및 개발에 대한 전반적인 지식과 능력을 보유한 정보시스템 개발자 양성	소프트웨어 인력 수요 증가에 따른 전문 인력 양성 확대 및 지속 가능한 지역 기업 수요기반 IT 역량 인재 양성	웹디자인, 객체지향프로그래밍, 데이터베이스, 객체지향시스템개발론, 시스템분석과설계, 웹프로그래밍, 데이터베이스실습, 사물인터넷, IT서비스사례분석, 프로젝트관리
국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성	디지털마케팅에 필요한 데이터를 수집 및 분석하고 제품(서비스)의 마케팅에 대한 전반적인 지식과 능력을 보유한 빅데이터 기반 디지털마케터 양성	데이터분석·머신러닝·인공지능과 디지털 마케팅(SNS콘텐츠), 신제품 기획을 결합하여 활용한 빅데이터기반 디지털마케터 양성	마케팅원론, 데이터사이언스, 미디어제작프로젝트, 빅데이터분석, 이비즈니스마케팅, 마케팅과딥러닝, 글로벌소셜미디어캡스톤디자인

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과,부(전공)	전공과목				교양과목					졸업 최저 이수 학점
		기초	필수	선택	소계	필수		선택			
						공통 교양	균형 교양	계	교양 선택	다전공	
경상대학	경영정보학과	6	15	75	96	22	7	29	25	(36)	120

2.4 경영정보학과 교육과정 편성표

학 년	학 기	전공기초		전공일반			
		전공필수 (다전공필수:㉠)	학-강-실	전 공 필 수	학-강-실	전 공 선 택	학-강-실
1	1	10270 경제학개론	330 330	23019 경영정보학원론	330		
	2	10239 경영학원론	330	23018 비즈니스프로 그래밍기초 23022 비즈니스통계	330 330		
2	1					23023 마케팅원론 23029 객체지향프로그래밍 23024 회계학원론 10189 경영과학 23026 창의적문제해결 18894 웹디자인 23005 데이터사이언스	330 330 330 330 330 330 330
	2			데이터베이스	330	23027 미디어제작프로젝트 22134 재무관리 19105 조직행동론 23030 비즈니스영어 23033 비즈니스모델링 18458 객체지향시스템개발론 25077 마케팅데이터분석입문	330 330 330 330 330 330 330
3	1			19557 시스템분석과 설계	330	23031 전자상거래 24839 웹프로그래밍 23038 데이터베이스실습 23035 이비즈니스마케팅 25081 경영전략과컨설팅 25097 빅데이터분석	330 330 330 330 330 330
	2					25080 스타트업시플레이션 20335 고객관계관리 25078 마케팅과답러닝 25079 디지털마케팅의이해 14748 생산운영관리 24618 사물인터넷 23020 글로벌기업가정신	330 330 330 330 330 330 330
4	1					23034 글로벌경영전략 25200 전사적자원관리 24483 IT서비스사례분석	330 330 330
	2					23044 프로젝트관리 14581 경영정보세미나	330 330
계		6-6-0		15-15-0		96-96-0	
편성학점 내(전공필수+전공선택)				110-110-0			

	전공구분	개설 학기	이수 구분	교과목명	학점	소계	합계
편성학점의	캡스톤디자인	4-2	전선	23046 스마트비즈니스캡스톤디자인	330	6-6-0	9-9-0
		3-2	전선	24404 정보시스템프로젝트캡스톤디자인	330		
	전공융합	융합 캡스 톤	4-1	글로벌소셜미디어마케팅	330	3-3-0	

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, 언산용 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 가능

성이 있는 사업 구상을 제안하며, 그에 대한 의견 교류를 바탕으로 현실적인 사업계획서를 작성해본다.

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 형태 연구를 병행한다.

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.

재무관리 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, 재

무계획, 파생금융상품, 기업의 인수·합병 등이 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.

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 문제 영역으로 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 쇼핑물 비즈니스의 창업과 운영에 대한 지식을 습득하고 쇼핑물 아이템의 결정, 사업계획서 작성, 경영 및 마케팅 전략 수립, 머천다이징 기법 등의 실무지식을 익히고 프로젝트를 통해 실습한다.

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.

빅데이터분석 3-3-0

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.

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.

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 국외 주요 기업들의 사례를 발굴하고 최신의 IT기반 비즈니스모델을 통해 분석하게 된다.

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.

스마트비즈니스캡스톤디자인 3-3-0

Smart Business Capstone Design

본 과목은 경영정보학 전공과목을 이수한 학생들을 위한 종합설계과목으로 실제 기업환경에서 발생하는 문제를 학생들이 그룹으로 직접 해결함으로써 문제해결 역량을 높이고 취업을 앞둔 학생들에게 현장 감각을 높여주기 위해 개설된 과목이다.

경영학원론 3-3-0

현대사회에서 경영학은 필수적인 존재이다. 이에 본 과목의 교육목표는 경영학의 기초개념과 현대기업 경영의 원리에 대한 학습을 통하여 경영에 관련된 제반 현상을 이해하고 경영자에게

필요한 기본경영지식을 배양하는 것이다. 이에 본 과목에서는 기업환경, 기업성장, 경영조직, 경영기능(계획, 조직, 지휘, 통제)등에 관련된 경영 이론과 사례에 대한 학습을 통해 기업에서 접하게 되는 경영 과정에 대한 이해와 문제분석 및 이의 해결을 다루며 이를 통해 학생들이 경영에 필요한 기본지식을 학습하게 한다.

다양한문화에대한이해 3-3-0

점증하는 국제화 수준으로 인한 다문화 현상과 국내의 외국인 거주자 및 학생 증가 상황에서 다른 문화에 대한 이해와 문화다원주의에 대한 이해를 바탕으로 다른 문화에 대한 이해 및 접근법을 교육하며, 영화 및 음악과 문학 등을 활용하여 다문화의 융화의 중요성을 논하고 구체적인 사례를 들어 문화 다양성과 조화에 대하여 공부한다.

경영과학 3-3-0

본 과목은 경영전반의 문제 해결을 위한 합리적 의사결정을 위해 주어진 경영 활동을 계량적인 기법으로 파악, 분석, 평가하는데 필요한 개념과 응용방법을 연구한다. 이는 의사결정방법론의 두 기둥의 다른 하나인 정성적 방법에 상대되는 분야로서 본 교과목에서는 주로 선형계획법과 그 응용 모델 위주의 기본개념과 모형 및 응용 사례를 다룬다. 의사결정이 필요한 주어진 상황을 분석하고 이를 계량적으로 모형화하는 과정을 생산 운영, 마케팅, 재무 등 경영관련 제 분야에 응용하여 적절한 의사결정을 수립하는 능력을 배양시킨다.

IT서비스사례분석 3-3-0

경영정보학의 마무리 과목으로 지금까지 배운 모든 경영학 이론과 경영정보학 이론을 총정리한다. 현재 핫 이슈가 되고 있는 경영정보 이론을 정리하고, 사례를 통해 확인한다.

웹프로그래밍 3-3-0

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 서블릿 기술을 익히며, MVC패턴에 기반한 웹응용 시스템 구축 방법을 학습한다.

웹디자인 3-3-0

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 문체영역으로 삼아 프로젝트를 수행한다.

데이터사이언스 3-3-0

데이터 사이언스는 축적된 또는 실시간으로 흐르는 데이터로부터 새로운 유의한 지식을 추출하는 학문으로, 수학, 통계학, 컴퓨터공학, 산업공학 등이 융합된 학문분야이다. 본 교과목에서 수강생들은 여러 가지 지식 추출 기법들을 배우고, 프로그래밍언어를 선택하여 그 기법에 해당하는 함수를 배우고, 실습한다.

데이터베이스실습 3-3-0

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.

빅데이터분석 3-3-0

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.

스타트업시물레이션 3-3-0

본 과목은 성장 잠재력이 있는 사업 개발이라

는 주제하에 경영학의 기능적 지식을 통합적으로 활용하여 사업체의 설립과 운영에 대한 체계적이고 실천적인 마인드를 개발하는 데에 중점을 둔다. 사업가와 벤처기업의 실제 사례를 분석하고 벤처 시물레이션에 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.

객체지향시스템개발론 3-3-0

시스템 분석 및 설계 방법의 하나인 객체지향 방법론에 근거한 비즈니스 모델링 및 데이터 모델링 기법을 학습한다. 구체적으로 OMG(Object Management Group)의 표준으로 인정받고 실무에서 가장 널리 쓰이고 있는 UML(Unified Modeling Language)의 9개 표준 다이어그램을 이용하여 업무를 분석하고 시스템을 설계할 수 있는 능력을 훈련시킨다: Class Diagram, Object Diagram, Statechart Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Collaboration Diagram, Use-Case Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram. 객체지향설계기법에 따라 실무 사례를 팀프로젝트로 수행케 함으로써 실무적용 능력을 키운다.

전사적자원계획 3-3-0

회계 인사 부분 ERP 시스템(전사적 자원관리)을 이론과 실습을 학습한다.

경영정보세미나 3-3-0

경영정보학의 마무리 과목으로 지금까지 배운 모든 경영학 이론과 경영정보학 이론을 총정리한다. 현재 핫 이슈가 되고 있는 경영정보 이론을 정리하고, 사례를 통해 확인한다.

사물인터넷 3-3-0

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, 운영하는데 필요한 실무지식을 익히게 하는 데 강의 목적이 있다.

경영전략과컨설팅 3-3-0

마케팅활동에서 발생할 수 있는 문제에 대한 해결방안 또는 창의적인 마케팅활동을 위한 아이디어 개발 등에 관련된 내용을 학습하고 체득하여 실제상황에서도 활용할 수 있는 적용능력을 배양한다. 본 과목을 통해서 효율적인 문제 해결방안이나 최적의 의사결정방안에 관한 기초이론을 이해하고 마케팅조사 등을 통해서 현장에서 데이터를 수집 분석하여 필요한 정보를 도출하고 활용하는데 필요한 통계학적인 지식을 학습하고 활용하는 능력을 배양한다.

마케팅데이터분석입문 3-3-0

마케팅 실무에 적용 가능한 데이터 분석 이론 및 기술 역량 습득

디지털마케팅의이해 3-3-0

본 교과에서는 디지털 마케터 양성을 위해 기본적인 마케팅 이론에 대한 학습과 함께 제 4차 산업혁명의 핵심기술을 응용한 디지털 마케팅 기법과 이론을 학습한다.

마케팅과딥러닝 3-3-0

인공지능 기술의 성장으로 머신러닝과 딥러닝 기술이 다양한 산업영역으로 적용이 확대되고 있다. 본 교과에서는 디지털 마케터 양성을 위해 소비자 데이터 분석을 통한 고객 이해와 전략도출이 가능하도록 하는 머신러닝과 딥러닝 기술에 대해 심층적으로 학습한다.

고객관계관리 3-3-0

본 교과목은 고객과 관련된 기업의 내외부 자료를 분석하고, 통합하여 고객 특성에 기초한 마케팅 계획을 지원하고 평가하는 과정을 습득하는데 그 목적이 있다. 고객을 관리하고 유도하며 고객의 가치를 극대화 할 수 있는 전략과 방법론에 대하여 학습한다.