

컴퓨터, 소프트웨어에 관심 있는 중위권의 대학·학과 선택 가이드

공학 계열에서 컴퓨터, 소프트웨어학과의 인기가 높다. 특히 대학보다는 학과가 중요한 중위권 학생들은 컴퓨터 관련 학과를 더욱 선호한다. 학생부 성적이나 모의고사 성적이 서울 소재 대학을 지원하기 애매할 경우, 점수에 맞춰 인지도가 낮은 4년제 대학을 지원하기보다 인지도가 있는 전문대 진학을 고려하기도 한다. 그러나 학교 현장에는 전문대까지 상담해줄 교사가 없는 경우가 많아 수험생들은 어디에 문의해야 할지 막막해한다. 최근 선호도가 높아진 컴퓨터, 소프트웨어 관련 학과 진학을 꿈꾸는 중위권 학생들을 위해 가이드를 준비했다.

취재 민경순 리포터 hellela@naeil.com

도움말 진수환 교사(강원 강릉명륜고등학교) · 김진석 교사(경기 소명여자고등학교)

권순정 교수(서강대 게임교육원 게임개발과정) · 박병섭 교수(인하공업전문대학 컴퓨터시스템과 학과장)

참고 <2022학번 전문대학 전공별 개설 대학 입학 상담 자료집>

CASE

1

생각보다 중위권 대학 합격선 높지 않아,

교과 전형이나 종합 전형 공략

소프트웨어 관련 학과에 관심이 많다면, SW중심대학을 먼저 살펴보면 좋다. 올해 SW중심대학으로 41개교가 운영 중인데, 가천대 경기대 경북대 성균관대 순천향대 전남대 충남대 한국항공대 삼육대 동서대 배재대 상명대 한국외대 호서대 대구가톨릭대 안동대 연세대(미래) 이화여대 충북대 건국대 한양대(ERICA) 숭실대 강원대 한림대 동명대 선문대 우송대 원광대 제주대 중앙대 경희대 단국대 광운대 한동대 조선대 카이스트 한양대 동국대 국민대 서울여대 부산대 등, 중위권 대학들이 많이 포함됐다.

실기·실적 중심의 특기자 전형으로 SW 인재를 모집하는 대학은 카이스트 경희대 국민대 숭실대 한양대 등 5개교로, 모집 인원은 총 89명이다. 컴퓨터, 소프트웨어 관련 대회에서 수상해 입상 실적 확인서나 증빙 서류가 있다면 적극 지원해볼 만하다.

대다수 대학은 특기자 전형이 아닌 종합 전형인 SW 인재 전형과 일반 종합 전형으로 선발한다(표 1). 학생부 종합 전형으로 운영하기 때문에 별도의 외부 활동 실적이 필요 없다.

특히 SW 인재 전형은 모집 인원이 많아 일반 전형의 합격선보다 다소 낮다. 따라서 학생부 교과 세부 능력 및 특기 사항, 창의적 체험 활동 등에서 소프트웨어나 컴퓨터 분야의 관심을 드러낼 수 있다면 고려해볼 만하다. 수도권 대학 중 SW 인재 전형을 별도 선발하는 대학은 가천대 광운대 단국대(죽전) 동국대 서울여대 숙명여대 이주대 중앙대 한양대(ERICA) 한국외대 등이다.

Reader's letter

중위권 대학, 전문대 소프트웨어 관련 학과 정보 궁금해요!

아이가 소프트웨어학과에 관심이 많아요. 소프트웨어 관련 학과는 상위권 대학에만 있는 줄 알았는데 <내일교육>을 읽다가 중하위권 대학에도 소프트웨어 관련 학과들이 있다는 걸 알게 됐습니다. 대학 간판보다는 아이가 관심 있는 소프트웨어 관련 학과로 전문대까지 염두에 두고 있는데, 고교에선 서울 주요 대학 이외엔 관련 정보를 얻기가 힘들더라고요. 전문대를 포함해 소프트웨어나 컴퓨터에 관심 있는 중위권 학생들을 위한 대입 정보를 부탁드립니다.

표 1_ SW 인재 전형을 운영하는 수도권 중위권 대학		
	SW 인재 전형	일반 종합 전형
가천대	소프트웨어전공(16명, 3.5X), 인공지능전공(26명, 3.5X)	컴퓨터공학전공(18명, 3.4X), 스마트보안전공(5명, 신설), 스마트시티융합학과(5명, 신설)
광운대	컴퓨터정보공학부(10명, 3.5X), 소프트웨어학부(10명, 4.0X), 정보융합학부(10명, 4.1X)	
단국대(죽전)	소프트웨어학과(18명, 3.1X), 컴퓨터공학과(10명, 3.1X), 모바일시스템공학과(7명, 3.7X), 정보통계학과(7명, 3.3X), 산업보안학과(8명, 3.7X)	
서울여대	정보보호학과(10명, 3~4등급), 소프트웨어융합학과(9명, 2~3등급), 데이터사이언스학과(4명, 신설)	정보보호학과(10명, 2~4등급), 소프트웨어융합학과(6명, 2~3등급), 데이터사이언스학과(12명, 2~3등급)
선문대	컴퓨터공학부(22명, 4~7등급), AI소프트웨어학과(11명, 2~6등급)	
연세대(미래)	소프트웨어학부(10명, 4.6X), 디지털헬스케어학부(5명, 5.5X)	소프트웨어학부(21명, 4.2X), 디지털헬스케어학부(6명, 4.1X), 데이터사이언스학과(8명, 5.0X)
한양대(ERICA)	소프트웨어학부(20명, 4.2X), ICT융합학과(14명, 4.6X)	인공지능학과(14명, 4.4X)
한국외대	컴퓨터공학부(24명, 신설), 정보통신공학과(10명, 신설)	컴퓨터공학부(7명, 3.3X), 정보통신공학과(4명, 3.5X)

편의상 SW 인재 전형과 종합 전형으로 구분해봤을 뿐 대학이 운영하는 SW 인재 전형과 종합 전형의 전형명은 다를 수 있다. 일반 종합 전형은 해당 대학의 대표 종합 전형으로 기재했고, 괄호 안의 숫자는 2022 선발 인원, 2021 합격자 등급 70% 것이다. 서울여대와 선문대는 합격자의 등급 컷 대신 지원자 분포도를 공개해 합격자의 등급 범위를 표시했다. 등급 분포가 다양함을 알 수 있다.

강원 강릉명문고 진수환 교사는 “컴퓨터나 소프트웨어학과들의 선호도가 높아 전반적인 합격선이 상승했다. 하지만 SW 인재 전형으로 별도 선발하는 대학도 많아 학생부 성적으로 단순하게 판단하는 것은 무리가 있다. 5등급인 학생이 광운대 소프트웨어학부에 합격하거나, 4~5등급인 학생이 서울 소재 대학에 합격한 사례를 어렵지 않게 찾을 수 있다. 막연하게 지원 여부를 결정하지 말고, 대학 입학처나 ‘대입 정보 포털 어디가’에서 전년도 합격자의 등급 컷을 확인하길 권한다. 생각했던 것보다 합격선이 높지 않은 대학들이 꽤 있다”고 조언한다. 실제 ‘대입 정보 포털 어디가’에서 2021 전형 결과를 살펴보면 합격자의 학생부 등급 70% 컷이 3등급 중·후반부터 5~6등급까지 다양하게 나타난다.

CASE 2 전문대, 공부하고픈 세부 분야 찾아야

서울 소재 대학에 입학하기엔 성적이 부족할 경우 수도권 4년제 대학과 전문대를 두고 고민하게 된다. 이때 통학 거리와 전공이 대학을 결정하는 핵심 요인이 된다. 서울에 거주한다면, 서울 지역의 전문대와 수도권 4년제 대학을 고민하는 경우가 많다.

진 교사는 “지방 사립대나 전문대의 경우 어렵지 않게 합격할 수 있다. 다만, 컴퓨터, 소프트웨어라고 해도 활용 분야가 넓기 때문에 전산·컴퓨터, 정보통신·인터넷, 드론, 인공지능, 모바일, 소프트웨어·콘텐츠·게임, 정보보안 등 전공이 세분화돼 있다. 따라서 어떤 분야의 전공을 공부하고 싶은지 정하는 게 우선”이라고 설명한다.

인하공업전문대 컴퓨터시스템과 학과장 박병섭 교수는 “소프트웨어 관련 학과들

은 크게 게임, 온라인 콘텐츠나 앱 등의 소프트웨어를 개발하는 컴퓨터소프트웨어학과 그리고 스마트 워치 등 하드웨어를 제어하는 내장형 소프트웨어를 다루는 컴퓨터시스템과로 구분할 수 있다. 후자의 경우 하드웨어와 소프트웨어를 함께 배우는 셈이다. 학과 이름이 비슷해 보여도 대학별로 중점 분야나 특징이 달라 학과 소개나 교육과정 편성표를 살펴보는 게 좋다. 또한, 소프트웨어 분야에 관심이 있다면 통계학을 비롯한 수학적 역량이 중요하다. 수학을 놓지 말아야 한다”고 전한다.

전문대, 전공 심화 과정 운영으로 학사학위 받을 수 있어

경기 소명여고 김진석 교사는 “학생이 원하는 공부를 할 수 있다면 전문대도 좋은 선택지가 될 수 있다. 소프트웨어 분야는 대학 이름보다 학생의 역량, 자격증, 실무 경험 등이 중요하다. 전문대

“코딩에 대한 관심으로 학과 지원 학벌보다 역량 중요”



이윤아

판교 게임 회사 근무
인하공업전문대 컴퓨터시스템과 졸업

현재 하는 일은?

판교의 게임 회사에서 모바일이나 컴퓨터에 내려받는 게임을 개발하는 게임 클라이언트 프로그래머로 근무 중이다. FPS(1인칭 슈팅 게임) 종류의 게임을 개발한다.

컴퓨터시스템과를 지원한 이유는?

코딩을 배워보고 싶은 생각에 선택했다. 대학에 입학해 코딩에 관심이 더 커졌고, 어릴 적부터 좋아했던 게임에 접목시키면서 게임 개발자를 꿈꿨다. 전공 심화 과정이 개설돼 있지만, 게임 회사 취업에 꼭 필요하다고 생각하지 않아 신청하지 않았다.

취업에 성공한 비결은 뭐라고 생각하나?

컴퓨터시스템과에서 얻은 지식만으로 게임 개발자가 되기는 힘들어 졸업 후 학원에 다니며 취업 준비를 이어갔다. 대학 수업을 들으며 코딩에 관심이 생겼고, 졸업 학년에 자율 주제의 프로젝트를 진행하면서 독학으로 게임을 개발했던 경험 그리고 그로 인해 생긴 게임 개발자라는 뚜렷한 목표가 중요했다. 취업 준비를 하며 게임 업계는 학벌보다 포트폴리오(프로젝트 경험)나 코딩 테스트 결과를 훨씬 중요하게 여긴다는 것을 느꼈다. 개인의 능력을 입증할 수 있는 결과물이 곧 자신의 강점이다.

게임 개발자에게 중요한 역량은?

일단 코딩 작업을 즐겁게 할 수 있는 학생에게 잘 맞는다. 본인이 코딩을 잘하는 것도 중요하지만 다른 사람들과 협업하는 경우도 많다. 다른 사람이 설계한 코드에 자신이 만든 코드를 적용하거나 기존 코드와 어우러지게 작업하기에 코드 분석 능력이 중요하다. 게임 개발엔 수학 역량이 필요한데 게임과 수학을 좋아한다면 잘 맞을 것이다.

는 졸업 후 4년제 대학으로 학사 편입을 할 수 있는 것도 장점이다. 4년 과정으로 학사 학위를 받을 수 있는 전문대도 있다”고 설명한다.

예를 들어 동양미래대 컴퓨터소프트웨어공학과와 인덕대 컴퓨터소프트웨어학과, 인하공업전문대 컴퓨터시스템과, 명지전문대 컴퓨터공학과 등은 3년 과정으로 전문학사 학위를 수여하는데, 1년 전공 심화 과정을 거치면 일반대학과 동등한 학사 학위를 받을 수 있다.

박 교수는 “인하공업전문대 컴퓨터시스템과는 3년 과정을 마치면 전공 심화 과정 신청을 받아 시험과 면접을 통해 선발한다. 전공 심화 과정 이후 더 공부하고 싶다면 대학원에 진학할 수 있다. 보통 전공 심화 과정은 팀 프로젝트 형태인 캡스톤디자인을 비롯해 실무 교육 위주로 진행돼 취업 경쟁력을 높인다”고 전한다.

전문대학 포털 - 프로칼리지(www.procollege.kr)에서 입학은 물론 전년도 합격자 평균과 최저 등급 등의 입시 결과, 진학, 취업 등 관련 정보를 얻을 수 있다.

김 교수는 “전문대학 포털에서 입학 정보, 진학 정보 자료실을 클릭하면 글 목록 중 71번 ‘2022학년(권역별) 전문대학 전공별 개설 대학 입학 상담 자료집’을 볼 수 있다. 수도권, 중부권, 영남권, 호남권 등 권역별로 계열별 개설 대학과 전형 방법, 모집 인원, 취업률 등의 자료가 수록돼 있다. 전문대도 수시 1차, 수시 2차, 정시 모집 등 전형이 나뉘져 있는데, 수시 1차는 9월 10일부터 10월 4일까지, 2차는 11월 8일부터 22일까지 진행된다. 서울, 수도권 전문대학의 90%

는 수시 1차에 선발한다”고 전했다.
참고로, 수시 모집에서 전문대에 합격하면 등록 여부와 관계없이 정시 지원을 할 수 없다.

CASE 3 **게임, 소프트웨어 특화된 대학 부설 평생교육원**
짧은 교육 기간에 비해 취업 경쟁력을 갖춘 전문대 외에도 대학 부설 교육원이 하나의 선택지가 될 수 있다. 진 교수는 “서강대 게임교육원, 송실대 글로벌미래교육원, 광운대 정보과학교육원 등 대학 부설 교육원도 눈여겨보면 좋을 것 같다. 산학협력이 잘되어 시대의 변화나 수요에 맞는 인재를 양성할 뿐 아니라 특정 분야에 맞춤 교육을 진행해서 경쟁력을 높일 수 있다”고 설명했다.
대학 부설 교육원은 평생교육법에 따라 학점은행제 형태로 운영하며, 졸업 후 일반대학과 마찬가지로 학사 학위를 받고 대학원 진학도 가능하다. 다만, 전문대와 일반대학은 고등교육법에 따른 학사 학위를 받지만, 대학 부설 교육원은 평생교육법에 따른 학사 학위를 받는다. 서강대 게임교육원 권순정 교수는 “2006년에 개설된 서강대 게임교육원은 지금까지 게임 관련 전문가를 많이 배출해왔다. 우리나라의 4대 게임 회사에 취업하기도 하고, 창업하는 학생도 많다. 일단 교육과정은 게임 분야에 특화된 것이 특징이다. 이론 중심 수업과 더불어 게임 제작이나 프로젝트 수업을 통해 학생들의 실무 경험을 높인다. 특히 게임 산업은 대학 간판보다는 어떤 걸 해왔고, 어떤 역량을 가지고 있는냐가 중요하다”라고 전한다.

“게임에 대한 관심이 개발로, 내가 원하는 게임 만들고자 창업”



황성진
카셀 게임즈 대표
서강대 게임교육원 졸업

서강대 게임교육원에 입학하게 된 계기는?

학창 시절 엄청난 ‘겜돌이’였다. 게임을 하도 해서 어느 순간 게임을 직접 만드는 단계까지 가 있었다. 게임 개발을 전문적으로 공부하는 곳을 찾다가 서강대 게임교육원에 지원했다. 게임 개발 관련 전문 지식을 배우고 경험을 쌓을 수 있어 일반대학보다 합리적이라고 생각했다.

게임 개발자가 꿈이었나?

게임에 나보다 관심이 많은 사람은 못 본 것 같다. 게임을 하다가 기존 게임과 비슷하게 만들기도 했다. 국내에 알려지지 않은 새롭고 다양한 외국 게임도 찾아다녔다. 리그 오브 레전드도 한국에 알려지기 전부터 즐겨 했고 프로 게이머 제의도 받았다. 프로게이머를 양성해낼 만한 게임을 만드는 창작자가 더 멋지다는 생각에 게임 개발자를 꿈꿨다.

취업과 창업 중 창업을 선택한 이유는?

‘레트로폴리스’라는 게임을 창작했는데 스팀 인디게임 1위에 오르는 등 결과가 좋았다. 아무래도 취업하면 회사에서 요구하는 게임을 만들어야 하기에 우리가 원하는 게임을 개발하고 싶어 레트로폴리스를 만든 이들과 창업을 결심했다. 공모전 등에 입상해 개발 지원금도 받을 자신이 있었기에 경제적 인 부분은 걱정되지 않았다.

게임 개발자에게 꼭 필요한 역량은?

게임 개발은 보이는 것보다 정말 많은 섬세함과 노력, 시간, 거기에 운까지 필요한 작업이다. 빠르게 발전하는 기술과 동향에 맞추기 위해 끊임없이 연구하고 공부해야 하며, 자신이 맡은 파트 외에 광범위한 영역에 대한 지식과 이해도 요구된다. 새로운 것을 배우기 좋아하고 열정과 끈기가 남다른 사람에게 추천한다. @