

전기전자공학과

Dept. of Electrical and Electronic Engineering

ee.hannam.ac.kr

@HNUEE

T. 042-629-7562

4차 산업혁명은 물리적, 디지털적 공간의 경계가 희석되는 기술 융합의 시대를 일컫는다. 기술의 융합은 각 요소기술의 탁월성과 요소기술간의 경계를 매끄럽게 이어줄 수 있는 경계기술의 유연성에 기반을 둔다. 전기전자공학과는 임베디드, 반도체, 회로 시스템, 전파공학, 통신, 신호처리, 제어/로봇공학, 컴퓨터네트워크, 전력시스템공학 등 전기 및 전자공학의 다양한 세부전공을 다루며, 이를 통해 소프트웨어를 다룰 수 있는 하드웨어 설계자 및 그 역에 해당하는 엔지니어를 배출해 왔다. 실무 및 설계 기반의 교육과정을 통해, 학생들의 공학적 역량을 높이며 자신감과 자부심을 심어준다.

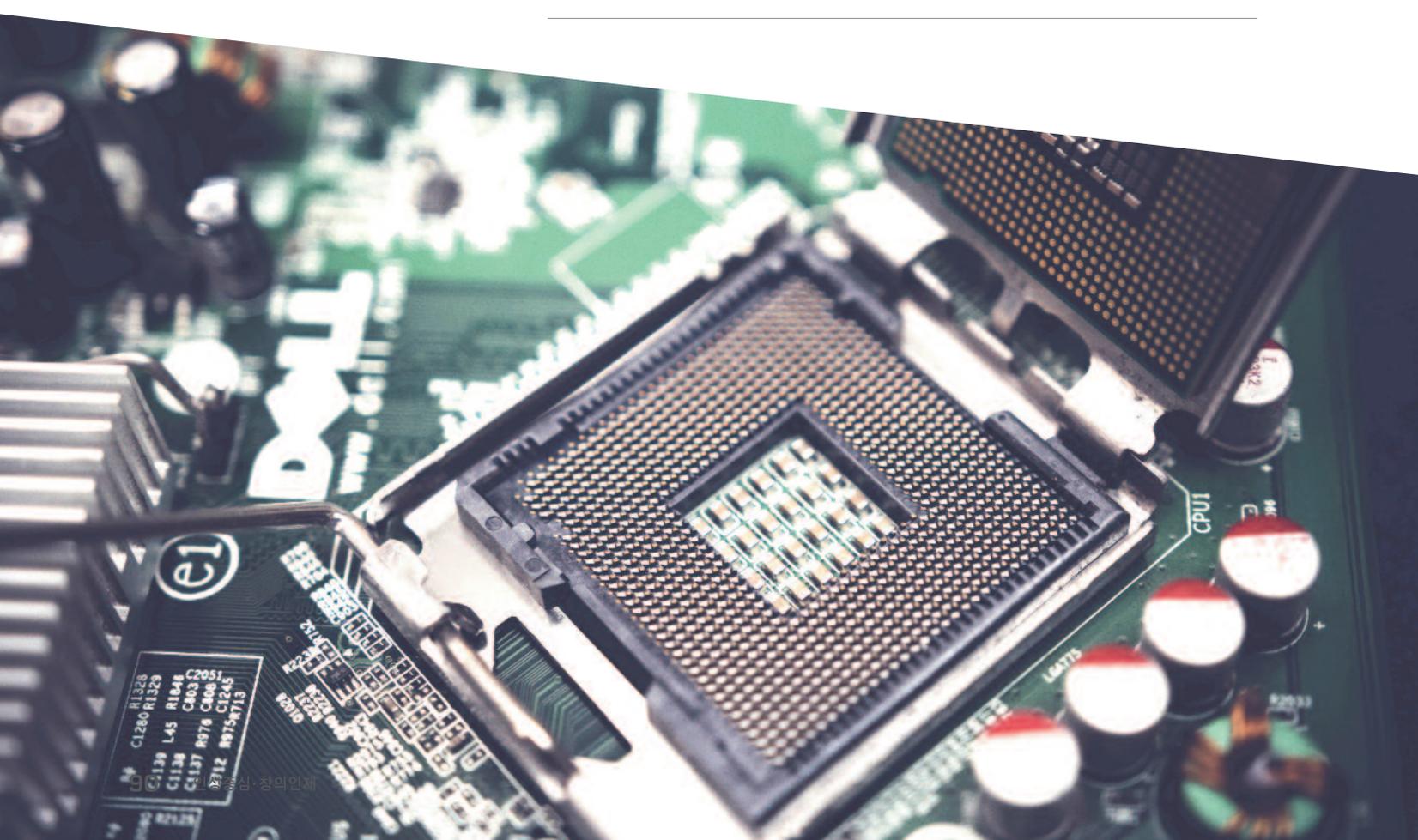
교육과정

1학년 창의설계

2학년 직류회로이론및실험, 전자기학, 디지털공학및실험, 전자회로및실험, 교류회로이론및실험, 전자장, 컴퓨터시스템및실습

3학년 전력공학, 신호및시스템, 공학소프트웨어및실습, 전자회로및실험II, 회로망이론, 마이크로컨트롤러응용및실험, 통신이론, 제어계측및실습, 전력공학II, 고급프로그래밍및실습, 초고주파공학, 집적회로응용및설계, 반도체공학, 디지털시스템설계

4학년 전기재료공학, 전기기기, 디지털통신및설계, RF회로설계, CMOS집적회로, 센서공학, 전기에너지하베스팅, 무선통신시스템, 캡스톤디자인





진학 가이드

관련 적성과 흥미 알아보기

사람들에게 유익을 줄 수 있는 새로운 기술과 기능을 가진 제품에 대한 안목과 창의력, 분석력과 응용능력이 필요하다. 아울러 전기 및 전자와 관련된 기본적인 이공계 지식과 흥미가 요구된다. 회로 소자나 부품 등을 이용하여 물건을 제작하거나 분석하는 경우가 많으므로 끈기있고 꼼꼼한 성격의 소유자가 유리하며 함께 공동 작업을 수행하여야 할 경우도 종종 있어 대인 관계가 원만하면 도움이 많이 된다.

관련 비교과(체험) 활동

- 교육과 관련된 동아리 활동(전기전자공학과 교육 및 멘토 동아리)
- 전공 관련 현장실습, 인턴활동, 전시회 및 학술제 작품제작 및 참여

권장 도서

전자공학의 기초와 응용(이영훈, 오병주) / 생각의 창의성(김효준) / 정재승의 과학 콘서트(정재승) / 미래의 물리학(미치오 카쿠) / 디지털시대의 마법사들(프랭크 모스)

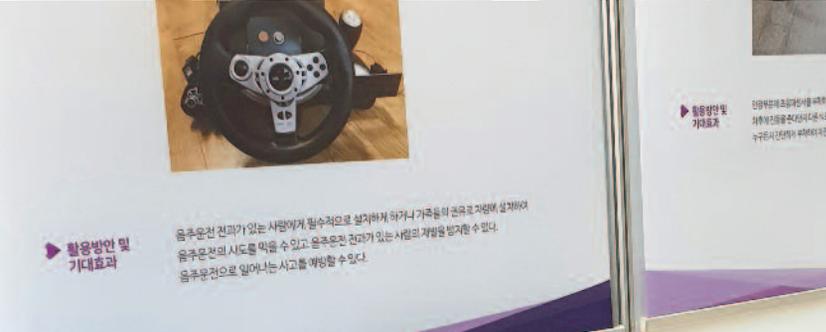
고교 중점 교과

- 수학
- 물리
- 화학

졸업 후 진로

졸업 후 진출 분야

- 대학원 진학, 해외유학 : 고급 기술자, 학자
- 공무원 또는 국영기업체 : 기술직 공무원, 한국통신, 한국전력, 철도공사 등
- 전자회사 : 삼성전자, LG전자, 하이닉스, 대우전자 등
- 이동통신사 : SK텔레콤, KTF, LG텔레콤 등
- 대형제조업체 : 현대자동차, 항공사, 선박회사 등
- 금융, 유통 관련 회사 : 전자, 통신, 전산 담당자
- 다국적 기업 : IBM, Motorola, Sony, Philips 등
- 벤처 기업 : 대덕 연구단지 등 소재 중소 및 중견 기업
- 연구소 : 정부출연 연구소, 기업체 연구소
- 창업 : 기술 경영자



전기전자공학과만의 특별한 교육과정

- 국가에서 공인하는 공학교육인증학과로서 2006년부터 전자공학심화프로그램을 운영하고 있다. 이를 통해 교양과 전공기초지식을 갖추고, 첨단기술 진단 및 해결방안을 제시 가능한 전공 심화기술인으로서 지역 및 국가 산업 현장에서 요구되는 전공 실무인재 양성을 위해 관련 이론, 실험 실습, 설계 과목 등을 고루 분배한 교육과정을 운영하고 있다.
- 본 프로그램의 성과를 높이기 위하여 학점과 연계한 산학 협동과정을 운영하고 있다. 학기 중 또는 방학 중의 현장실습, 인턴십 활동을 통하여 학생들이 기업체 현장실습/연수 및 학점 취득, 더 나아가 인턴십을 수행한 회사에 취업으로 이어지는 효과를 얻고 있다. 또한, 산업체 인사를 산업체 게임 교수로 초빙하여 산업체에서 필요로 하는 교과목을 직접 강의하고, 설계 프로젝트를 지도하고 있다.
- 졸업을 위한 졸업작품 또는 캡스톤 디자인 성과물 도출 및 발표를 통해 실제 학교에서 배운 이론과 지식을 응용한 실질적인 작품을 설계, 제작해 봄으로써 특허나 논문제작 등으로도 그 결과물이 나올 수 있도록 하여 졸업 후 현장에 진출해서도 학교교육과 실무와의 괴리를 최소화하도록 하고 있다.



Student Activities

Department of
Electrical and Electronic Engineering



동아리(소모임) 안내

N.A.D.O. (New Area Development Organization)

마이크로마우스 및 각종 로봇 제작을 위한 모임으로 지능로봇 경진대회, Solar Car 경진 대회 등 각종 외부대회에 참가할 뿐만 아니라, 매년 11월에 개최되는 학과 학술제 등에 동아리 활동을 통한 작품을 출품하며 적극적인 활동을 하고 있다.

A.R.S (A Radio Shaking)

무선통신 및 RFID/USN에 대한 연구 모임으로 ARDF(아마추어 전파방향 탐지) 경기 대회 등 각종 외부 대회에 참가할 뿐만 아니라, 매년 11월에 개최되는 학과 학술제 등에 동아리 활동을 통한 작품을 출품하며 적극적인 활동을 하고 있다.

F.C.E.Z. (Football Club Electronic Zions)

축구를 통하여 체력을 증진하고 선후배간의 유대 관계를 강화하기 위한 학과 내 운동 동아리로서 2007년부터 40여명의 회원들이 매주 토요일마다 축구를 통해 유대를 강화하고 신체를 단련하고 있다.

