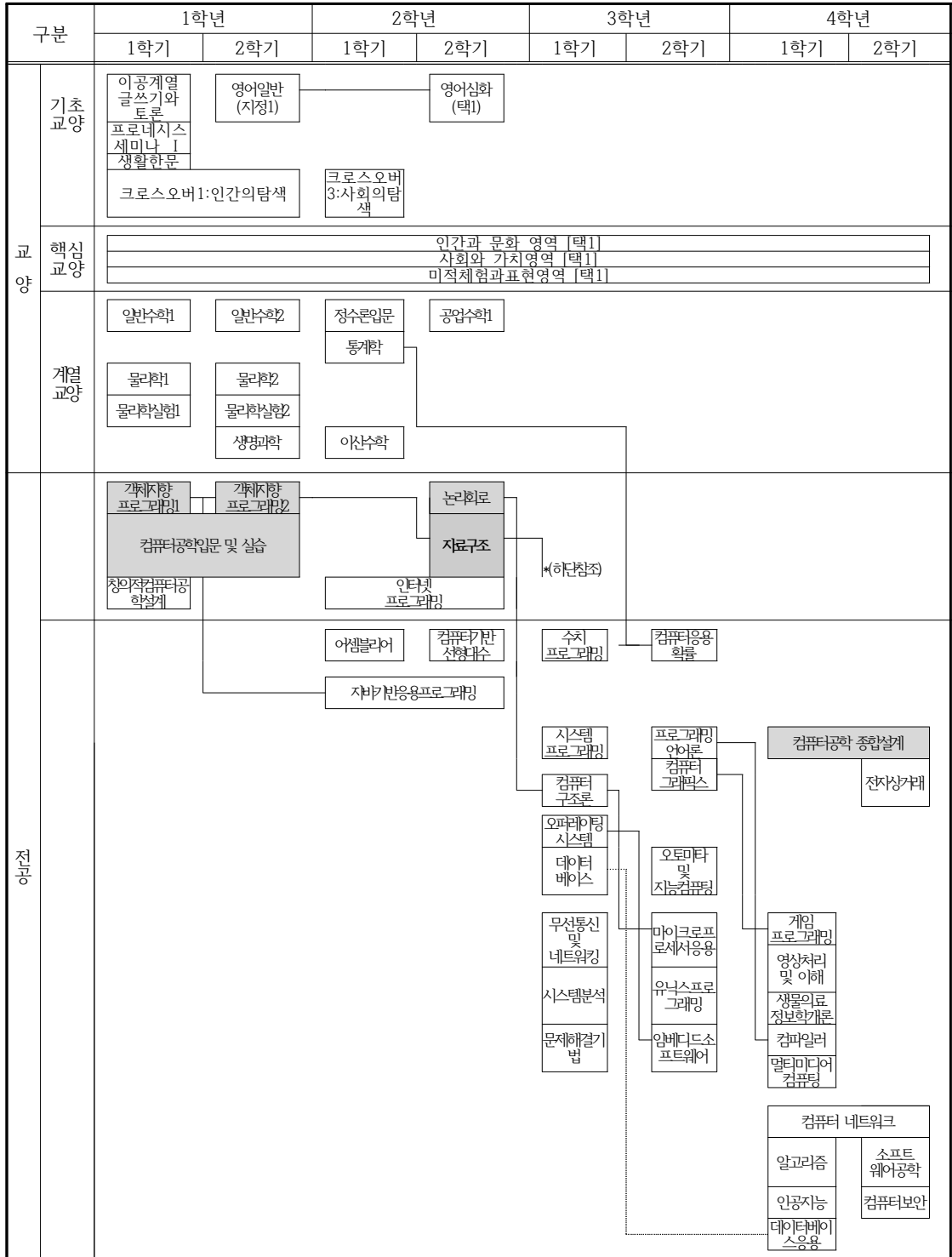


2019 컴퓨터공학과 전공 교과목 편성표

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성				학 점 소 계	수 업 시 수	
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험 실습	실기			
					1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기							
공통	CSE1101	객체지향프로그래밍1	전필	기반	○								2(2)		1(2)		3	4	
	CSE1102	컴퓨터공학입문 및 실습	전필	기반	○								2(2)		1(2)		3	4	
	CSE1103	객체지향프로그래밍2	전필	기반		○							2(2)		1(2)		3	4	
	CSE2101	논리회로	전필	기반			○						3(3)				3	3	
	CSE2112	자료구조	전필	기반			○						2(1)	1(2)	1(2)		4	5	
	CSE1105	창의적컴퓨터공학설계	전선	기반	○									3(3)				3	3
	CSE2104	인터넷프로그래밍	전선	기반			○						2(2)		1(2)		3	4	
	CSE2103	어셈블리어	전선	핵심			○						2(2)		1(1)		3	3	
	CSE2105	컴퓨터기반선형대수	전선	핵심			○						3(3)				3	3	
	CSE2107	자바기반응용프로그래밍	전선	핵심			○						2(2)		1(2)		3	4	
	CSE3101	수치프로그래밍	전선	핵심				○					2(2)	1(1)			3	3	
	CSE3308	시스템분석	전선	핵심				○					2(2)	1(1)			3	3	
	CSE3309	문제해결기법	전선	핵심				○						4(4)			4	4	
	CSE3206	오퍼레이팅시스템	전선	핵심				○					2(2)	1(1)			3	3	
	CSE3201	시스템프로그래밍	전선	핵심				○					1(1)	1(1)	1(2)		3	4	
	CSE3203	컴퓨터구조론	전선	핵심				○					3(3)				3	3	
	CSE4202	컴퓨터 네트워크	전선	집중						○			1(1)	1(1)	1(2)		3	4	
	CSE4204	알고리즘	전선	집중						○			2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4201	소프트웨어공학	전선	집중						○			3(3)				3	3	
	CSE4308	컴퓨터보안	전선	집중						○			2(2)		1(2)		3	4	
CSE4205	컴퓨터공학종합설계	전필	핵심						○				3(3)				3	3	
시스템S W	CSE3205	오토마타및지능컴퓨팅	전선	핵심					○			1(1)	1(1)	1(2)		3	4		
	CSE3202	프로그래밍언어론	전선	핵심					○			3(3)				3	3		
	CSE3307	무선통신 및 네트워크	전선	핵심				○				2(2)		1(2)		3	4		
	CSE3302	마이크로프로세서응용	전선	핵심					○			2(2)		1(1)		3	3		
	CSE3303	유닉스프로그래밍	전선	핵심				○				2(2)		1(2)		3	4		
	CSE3304	임베디드소프트웨어	전선	핵심				○				1(1)	1(1)	1(2)		3	4		
	CSE4312	컴파일러	전선	핵심					○			2(2)	1(1)			3	3		
응용SW	CSE3204	컴퓨터그래픽스	전선	핵심					○			2(2)	1(1)			3	3		
	CSE4301	전자상거래	전선	핵심						○		2(2)	1(1)			3	3		
	CSE4303	게임프로그래밍	전선	핵심					○			2(2)		1(2)		3	4		
	CSE4304	영상처리및이해	전선	핵심					○			1(1)	1(1)	1(2)		3	4		
	CSE4307	멀티미디어컴퓨팅	전선	핵심					○			2(2)	1(1)			3	3		
데이터 사이언스	CSE4305	생물의료정보학개론	전선	핵심					○			2(2)	1(1)			3	3		
	CSE3207	데이터베이스	전선	핵심			○					2(2)	1(1)			3	3		
	CSE3102	컴퓨터응용확률	전선	핵심				○				2(2)	1(1)			3	3		
	CSE4302	인공지능	전선	집중					○			2(2)	1(1)			3	3		
	CSE4314	데이터마ining	전선	집중					○			3(3)				3	3		

2019 컴퓨터공학과 교육과정 이수체계도



전공필수교과목 음영표시 *자료구조는 3,4학년 모든 전공과목의 선수과목임

컴퓨터공학과 세부영역(Track) 안내

세부영역 (Track)	내용	진로유형		
		① 취업	② 창업	③ 진학
시스템 SW 트랙	주요 내용	임베디드 SW, 컴파일러, 마이크로프로세서, 유닉스 프로그래밍 등 컴퓨터 시스템 관련 핵심 지식을 갖추게 된다. 이를 통해 고급 소프트웨어 개발을 위한 전문지식과 설계, 관리 능력을 배양할 수 있다		
	관련 진로 분야	본 Track의 지식이 필요한 산업 분야는 컴퓨터, 정보통신 등을 포함하여 다양하다.		
응용 SW 트랙	주요 내용	컴퓨터 그래픽스, 게임프로그래밍, 영상처리 및 이해, 멀티미디어 컴퓨팅, 전자상거래 등 컴퓨터공학의 응용분야에 대한 필요 지식, 기술을 갖추게 된다. 이를 통해 창의적이고 실용적인 컴퓨터 응용 기술을 배양할 수 있다.		
	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 전문소프트웨어 개발, 게임 개발, 전기 및 전자 등 다양하다.		
데이터 사이언스 트랙	주요 내용	컴퓨터 응용 확률, 인공지능, 딥러닝, 빅데이터 처리 등 미래지향적인 데이터 사이언스에 필요한 능력을 배양할 수 있다.		
	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 전자, 정보통신, 금융, 의료 등 다양하다		

타 학과 전공학점(공통과목) 인정표

개설학과	학수번호	교과목명
정보통신공학과	ICE4029	모바일응용소프트웨어설계
산업경영공학과	IEN3204	정보검색론

2019 부/복수/연계전공 이수 교과과정

부전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	○	○			전필 9학점 전선 12학점 이수 (총 21학점)
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			○	○	
전필	CSE2102	자료구조	3			○	○	
필수 교과목 계			9					

복수전공

2017학년도 이전 신입생

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	○	○			전필 9학점 전선 33학점 이수 (총 42학점)
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			○	○	
전필	CSE2102	자료구조	3			○	○	
필수 교과목 계			9					

2018학년도 이후 신입생

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	○	○			전필 10학점 전선 29학점 이수 (총 39학점)
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			○	○	
전필	CSE2112	자료구조	4			○	○	
필수 교과목 계			10					

졸업관련사항

□ 졸업요구조건

구 분	졸업요구학점	교 양	전 공	잔여학점
단일전공	130	54	65	11
복수/연계전공	130	54	39	37
부전공	130	54	48	28

□ 경과조치

대상	구분	경과조치 내역			
2014학년도 이전 입학자	기초교양 영어	취득 학점	2015년까지 이수	2016년 이후 수강시	
		0학점	일반과목군(3학점) + AER(2학점)	일반과목군(3학점) + 심화과목군(3학점)	
		2학점	일반과목군(3학점) 또는 AER(2학점) 중 1과목 선택 이수	일반과목군(3학점) 또는 심화과목군(3학점) 중 1과목 선택 이수	
		4학점 이상	이수하지 않아도 됨		
2015학년도 이전 입학자	핵심교양 영역	2015학년도 개편 이전 과목	취득 과목	2016년 이후 수강시	
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 공학커뮤니케이션 ○ 공학과 윤리 ○ 창의적사고 ○ 과학기술과 지식재산 ○ 나눔의 공학 ○ 디자인과 혁신 	1과목	- 핵심교양 1,2,4 영역에서 2개 영역 선택 후, 선택한 영역별 교과목 1개씩 이수(총 2과목, 6학점) -이미 이수한 영역을 제외한 핵심 교양영역을 선택해야 함	
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 테크노 경영 ○ 경제학의 이해 ○ 경영학의 이해 	한과목만 인정됨	2과목	- 핵심교양 1,2,4 영역 중 1개 영역을 선택 후 이수(3학점) -이미 이수한 영역을 제외한 핵심 교양영역을 선택해야 함
			3과목	이수하지 않아도 됨	
2015학년도 이전 입학자	계열 교양 영역(수학)	일반수학1, 일반수학2, 정수론 입문, 통계학, 공업수학1, 이산수학, 물리학1, 물리학실험1, 물리학2, 물리학실험2을 이수한다. 또한 2013학년도 입학 때까지는 생명과학 또는 화학/화학실험 중 택일하여 이수하였으나 2014학년도부터는 생명과학으로만 이수가 가능하다.			

2015학년도 이전 입학자	전공 필수 교과목	객체지향프로그래밍1, 컴퓨터공학입문 및 실습, 객체지향프로그래밍2, 논리 회로, 자료구조, 컴퓨터공학 종합설계 ※창의적컴퓨터공학설계 과목은 2016학년도부터 전공선택으로 변경되어 2016학년도 이전 학생들도 모두 전공선택으로 인정한다.
-------------------	-----------------	--

수여학위

수여학위	컴퓨터공학(공학사)
------	------------

2020학년도 컴퓨터공학과 교육과정

구분	내용	학수번호	교 과 목 명	학 점	1학년		2학년		3학년		4학년	
					1	2	1	2	1	2	1	2
교양	기초교양	영어 일반 GEB1107 GEB1108 GEB1109	의사소통영어 의사소통영어: 중급 의사소통영어: 고급	3		○						
		영어 심화 GEB1203 GEB1201 GEB1202	고급대학영어 실용영어 L/S 실용영어 R/W	3				○				
		GEB1124	이공계열 글쓰기와 토론	3	○							
		GEB1131	생활한문	1	○							
		GEB1115	프로네시스 세미나 I	1	○							
		GEB1112	크로스오버 1: 인간의 탐색	2		○						
		GEB1114	크로스오버 3: 사회의 탐색	2				○				
	소계			15								
	핵심교양영역		인간과 문화영역	택1	3							
			사회와 가치영역	택1	3							
			미적체험과 표현영역	택1	3							
	소계			9								
	계열교양영역	수학영역	MTH1001	일반수학I	3	○						
			MTH1002	일반수학II	3		○					
			ACE2106	정수론입문	3				○			
ACE2104			통계학	3				○				
ACE2101			공업수학I	3					○			
기초과학영역		PHY1001	물리학 1	3	○							
		PHY1003	물리학실험 1	1	○							
		PHY1002	물리학 2	3		○						
		PHY1004	물리학실험 2	1		○						
전산영역		ACE1204	생명과학	4		○						
ACE1312	이산수학	3				○						
소계			30									
합 계			54									
전공	필수	CSE1101	객체지향프로그래밍1	3	○							
		CSE1102	컴퓨터공학입문 및 실습	3		○						
		CSE1103	객체지향프로그래밍2	3		○						
		CSE2101	논리회로	3				○				
		CSE2112	자료구조	4				○				
		CSE4205	컴퓨터공학 종합설계	3							○	
	선택		전공심화과정	46								
			복수/연계전공과정	20								
			부전공과정	29								
	합계		전공심화과정	65								
		복수/연계전공과정	39									
		부전공과정	48									
일반선택		공학인증전문 프로그램과정 (전공심화과정)	11									
		복수/연계전공과정	37									
		부전공과정	28									
총 이수학점			130									

2020 컴퓨터공학과 전공 교과목 편성표

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	전공 단계 구분	이수학기								학점(시수)구성				학 점 소 계	수 업 시 수	
					1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험 실습	실기			
					1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기	1 학기	2 학기							
공통	CSE1101	객체지향프로그래밍1	전필	기반	○								2(2)		1(2)		3	4	
	CSE1102	컴퓨터공학입문 및 실습	전필	기반	○								2(2)		1(2)		3	4	
	CSE1103	객체지향프로그래밍2	전필	기반		○							2(2)		1(2)		3	4	
	CSE2101	논리회로	전필	기반			○						3(3)				3	3	
	CSE2112	자료구조	전필	기반			○						2(1)	1(2)	1(2)		4	5	
	CSE1105	창의적컴퓨터공학설계	전선	기반	○									3(3)				3	3
	CSE2104	인터넷프로그래밍	전선	기반			○						2(2)		1(2)		3	4	
	CSE2103	어셈블리어	전선	핵심			○						2(2)		1(1)		3	3	
	CSE2105	컴퓨터기반선형대수	전선	핵심			○						3(3)				3	3	
	CSE2107	자바기반응용프로그래밍	전선	핵심			○						2(2)		1(2)		3	4	
	CSE3101	수치프로그래밍	전선	핵심				○					2(2)	1(1)			3	3	
	CSE3308	시스템분석	전선	핵심					○				2(2)	1(1)			3	3	
	CSE3309	문제해결기법	전선	핵심					○					4(4)			4	4	
	CSE3206	오퍼레이팅시스템	전선	핵심					○				2(2)	1(1)			3	3	
	CSE3209	시스템프로그래밍	전선	핵심					○				3(3)				3	3	
	CSE3203	컴퓨터구조론	전선	핵심					○				3(3)				3	3	
	CSE4202	컴퓨터 네트워크	전선	집중						○			1(1)	1(1)	1(2)		3	4	
	CSE4204	알고리즘	전선	집중						○			2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4201	소프트웨어공학	전선	집중						○			3(3)				3	3	
	CSE4308	컴퓨터보안	전선	집중						○			2(2)		1(2)		3	4	
CSE4205	컴퓨터공학종합설계	전필	핵심						○				3(3)				3	3	
시스템S W	CSE3208	오토마타및지능컴퓨팅	전선	핵심						○			3(3)				3	3	
	CSE3202	프로그래밍언어론	전선	핵심						○			3(3)				3	3	
	CSE3307	무선통신 및 네트워크	전선	핵심					○				2(2)		1(2)		3	4	
	CSE3302	마이크로프로세서응용	전선	핵심						○			2(2)		1(1)		3	3	
	CSE3303	유닉스프로그래밍	전선	핵심						○			2(2)		1(2)		3	4	
	CSE3304	임베디드소프트웨어	전선	핵심						○			1(1)	1(1)	1(2)		3	4	
	CSE4312	컴파일러	전선	핵심						○			2(2)	1(1)			3	3	
응용SW	CSE3204	컴퓨터그래픽스	전선	핵심						○			2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4301	전자상거래	전선	핵심							○		2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4303	게임프로그래밍	전선	핵심						○			2(2)		1(2)		3	4	
	CSE4304	영상처리및이해	전선	핵심						○			1(1)	1(1)	1(2)		3	4	
	CSE4307	멀티미디어컴퓨팅	전선	핵심						○			2(2)	1(1)			3	3	
데이터 사이언스	CSE4305	생물의료정보학개론	전선	핵심						○			2(2)	1(1)			3	3	
	CSE3207	데이터베이스	전선	핵심				○					2(2)	1(1)			3	3	
	CSE3102	컴퓨터응용확률	전선	핵심					○				2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4302	인공지능	전선	집중						○			2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4314	데이터마이닝	전선	집중						○			3(3)				3	3	

컴퓨터공학과 세부영역(Track) 안내

세부영역 (Track)	내용		진로유형		
			① 취업	② 창업	③ 진학
시스템 SW 트랙	주요 내용	임베디드 SW, 컴파일러, 마이크로프로세서, 유닉스 프로그래밍 등 컴퓨터 시스템 관련 핵심 지식을 갖추게 된다. 이를 통해 고급 소프트웨어 개발을 위한 전문지식과 설계, 관리 능력을 배양할 수 있다			
	관련 진로 분야	본 트랙의 지식이 필요한 산업 분야는 컴퓨터, 정보통신 등을 포함하여 다양하다.	○	○	○
응용 SW 트랙	주요 내용	컴퓨터 그래픽스, 게임프로그래밍, 영상처리 및 이해, 멀티미디어 컴퓨팅, 전자상거래 등 컴퓨터공학의 응용분야에 대한 필요 지식, 기술을 갖추게 된다. 이를 통해 창의적이고 실용적인 컴퓨터 응용 기술을 배양할 수 있다.			
	관련 진로 분야	본 트랙의 지식이 필요한 산업 분야는 전문소프트웨어 개발, 게임 개발, 전기 및 전자 등 다양하다.	○	○	○
데이터 사이언스 트랙	주요 내용	컴퓨터 응용 확률, 인공지능, 딥러닝, 빅데이터 처리 등 미래지향적인 데이터 사이언스에 필요한 능력을 배양할 수 있다.			
	관련 진로 분야	본 트랙의 지식이 필요한 산업 분야는 전자, 정보통신, 금융, 의료 등 다양하다	○	○	○

타 학과 전공학점(공통과목) 인정표

개설학과	학수번호	교과목명
정보통신공학과	ICE4029	모바일응용소프트웨어설계
산업경영공학과	IEN3204	정보검색론

부/복수/연계전공 이수 교과과정

부전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	○	○			전필 9학점 전선 12학점 이수 (총 21학점)
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			○	○	
전필	CSE2102	자료구조	3			○	○	
필수 교과목 계			9					

복수전공

2017학년도 이전 신입생

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	○	○			전필 9학점 전선 33학점 이수 (총 42학점)
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			○	○	
전필	CSE2102	자료구조	3			○	○	
필수 교과목 계			9					

2018학년도 이후 신입생

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1 학기	하계 계절	2 학기	동계 계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	○	○			전필 10학점 전선 29학점 이수 (총 39학점)
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			○	○	
전필	CSE2112	자료구조	4			○	○	
필수 교과목 계			10					

졸업관련사항

□ 졸업요구조건

구 분	졸업요구학점	교 양	전 공	잔여학점
단일전공	130	54	65	11
복수/연계전공	130	54	39	37
부전공	130	54	48	28

□ 경과조치

대상	구분	경과조치 내역			
2014학년도 이전 입학자	기초교양 영어	취득 학점	2015년까지 이수	2016년 이후 수강시	
		0학점	일반과목군(3학점) + AER(2학점)	일반과목군(3학점) + 심화과목군(3학점)	
		2학점	일반과목군(3학점) 또는 AER(2학점) 중 1과목 선택 이수	일반과목군(3학점) 또는 심화과목군(3학점) 중 1과목 선택 이수	
		4학점 이상	이수하지 않아도 됨		
2015학년도 이전 입학자	핵심교양 영역	2015학년도 개편 이전 과목	취득 과목	2016년 이후 수강시	
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 공학커뮤니케이션 ○ 공학과 윤리 ○ 창의적사고 ○ 과학기술과 지식재산 ○ 나눔의 공학 ○ 디자인과 혁신 	1과목	- 핵심교양 1,2,4 영역에서 2개 영역 선택 후, 선택한 영역별 교과목 1개씩 이수(총 2과목, 6학점) -이미 이수한 영역을 제외한 핵심 교양영역을 선택해야 함	
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 테크노 경영 ○ 경제학의 이해 ○ 경영학의 이해 	한과목만 인정됨	2과목	- 핵심교양 1,2,4 영역 중 1개 영역을 선택 후 이수(3학점) -이미 이수한 영역을 제외한 핵심 교양영역을 선택해야 함
			3과목	이수하지 않아도 됨	
2015학년도 이전 입학자	계열 교양 영역(수학)	일반수학1, 일반수학2, 정수론 입문, 통계학, 공업수학1, 이산수학, 물리학 1, 물리학실험1, 물리학2, 물리학실험2을 이수한다. 또한 2013학년도 입학 때까지는 생명과학 또는 화학/화학실험 중 택일하여 이수하였으나 2014학년도부터는 생명과학으로만 이수가 가능하다.			

2015학년도 이전 입학자	전공 필수 교과목	객체지향프로그래밍1, 컴퓨터공학입문 및 실습, 객체지향프로그래밍2, 논리 회로, 자료구조, 컴퓨터공학 종합설계 ※창의적컴퓨터공학설계 과목은 2016학년도부터 전공선택으로 변경되어 2016학년도 이전 학생들도 모두 전공선택으로 인정한다.
-------------------	-----------------	--

수여학위

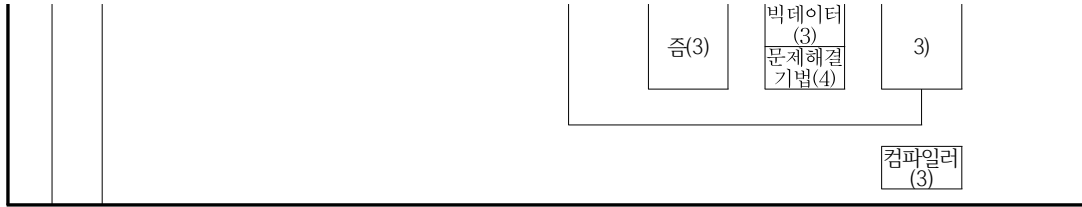
수여학위	컴퓨터공학(공학사)
------	------------

2021학년도컴퓨터공학과 전공 교과목 편성표

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	이수학기								학점(시수)구성				학 점 소 계	수 업 시 수
				1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험· 실습	실기		
				1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기						
공통	CSE1101	객체지향프로그래밍1	전필	○								2(2)		1(2)		3	4
	CSE1112	컴퓨터공학입문	전필	○								2(2)				2	2
	CSE1103	객체지향프로그래밍2	전필		○							2(2)		1(2)		3	4
	CSE1105	창의적컴퓨터공학설계	전선		○								3(3)			3	3
	CSE2101	논리회로	전필		○							3(3)				3	3
	CSE2112	자료구조	전필			○						3(3)		1(2)		4	5
	CSE2104	인터넷프로그래밍	전선			○						2(2)		1(2)		3	4
	CSE2105	컴퓨터기반선형대수	전선				○					3(3)				3	3
	CSE2113	오픈소스SW개론	전선				○					3(3)				3	3
	CSE2107	자바기반응용프로그래밍	전선			○						2(2)		1(2)		3	4
	CSE3209	시스템프로그래밍	전선				○					3(3)				3	3
	CSE3203	컴퓨터구조론	전선					○				3(3)				3	3
	CSE3206	오퍼레이팅 시스템	전선					○				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3308	시스템분석	전선					○				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3309	문제해결기법	전선						○				4(4)			4	4
	CSE4201	소프트웨어공학	전선							○		3(3)				3	3
	CSE3212	컴퓨터 네트워크	전선						○			2(2)	1(1)			3	3
	CSE4204	알고리즘	전선						○			2(2)	1(1)			3	3
	CSE4205	컴퓨터공학종합설계	전필							○			3(3)			3	3
	CSE4308	컴퓨터보안	전선							○		2(2)		1(2)		3	4
시스템SW	CSE3302	마이크로프로세서응용	전선							○	2(2)		1(2)		3	4	
	CSE3313	리눅스프로그래밍	전선						○		2(2)		1(2)		3	4	
	CSE3304	임베디드소프트웨어	전선						○		1(1)	1(1)	1(2)		3	4	
	CSE3307	무선통신 및 네트워크	전선					○			2(2)		1(2)		3	4	
	CSE4312	컴파일러	전선							○	2(2)	1(1)			3	3	
응용SW	CSE3204	컴퓨터그래픽스	전선					○			2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4301	전자상거래	전선						○	2(2)	1(1)				3	3	
	CSE4307	멀티미디어컴퓨팅	전선						○	2(2)	1(1)				3	3	
데이터 사이언스	CSE3207	데이터베이스	전선					○			2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4302	인공지능	전선						○	2(2)	1(1)				3	3	
	CSE3315	바이오빅데이터	전선						○	2(2)	1(1)				3	3	
	CSE4315	기계학습	전선						○	2(2)	1(1)				3	3	

2021학년도 컴퓨터공학과 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년		
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
교양	중점교양	크로스오버1 (2) 크로스오버3 (2)							
	기초교양	프로네시스 세미나(2) 문제해결을 위한 글쓰기(3)	미래사회와 소프트웨어 (3) 의사소통영 어 (3)						
	핵심교양			1영역 (인간, 가치, 공존) 택1 2영역 (역사, 사상, 문화) 택1 4영역 (사회, 제도, 세계) 택1 6영역 (이산수학 교과목으로 대체)					
	차의영역			택1 (3학점)					
필수	계열교양	일반수학1 (3)	일반수학2 (3) 이산수학 (3)	통계학 (3)					
	필수	객체지향 프로그래밍 1(3) 컴퓨터공학 입문(2)	객체지향 프로그래밍 2(3) 논리회로(3)	자료구조(4) *(하단참조)			컴퓨터공학 종합설계 (3)		
전공	선택		창의적컴퓨터공학설계 (3)	인터넷프로그래밍(3) 자바기반 응용 프로그래밍(3)	오픈소스 SW개론 (3) 시스템프로그래밍 (3) 컴퓨터기반선형대수(3)	시스템분석(3) 오퍼레이팅시스템 (3) 컴퓨터구조론(3) 데이터베이스(3)	임베디드 소프트웨어(3) 컴퓨터그래픽스(3)	마이크로프로세서응용(3) 컴퓨터보안(3) 멀티미디어 컴퓨팅(3)	소프트웨어공학(3) 전자상거래(3)
		선택				무선통신 및 네트워크 (3) 컴퓨터 네트워크 (3) 알고리	리눅스 프로그래밍(3) 컴퓨터 네트워크 (3) 바이오	인공지능 (3) 기계학습(인공지능 (3)



전공필수교과목 음영표시 *자료구조는 2학년 2학기부터 4학년까지 모든 전공과목의 선수과목임

컴퓨터공학과 세부영역(Track) 안내

세부영역 (Track)	내용		진로유형		
			① 취업	② 창업	③ 진학
시스템 SW 트랙	주요 내용	임베디드 SW, 컴파일러, 마이크로프로세서, 유닉스 프로그래밍 등 컴퓨터 시스템 관련 핵심 지식을 갖추게 된다. 이를 통해 고급 소프트웨어 개발을 위한 전문지식과 설계, 관리 능력을 배양할 수 있다			
	관련 진로 분야	본 Track의 지식이 필요한 산업 분야는 컴퓨터, 정보통신 등을 포함하여 다양하다.	○	○	○
응용 SW 트랙	주요 내용	컴퓨터 그래픽스, 게임프로그래밍, 영상처리 및 이해, 멀티미디어 컴퓨팅, 전자상거래 등 컴퓨터정보공학의 응용분야에 대한 필요 지식, 기술을 갖추게 된다. 이를 통해 창의적이고 실용적인 컴퓨터 응용기술을 배양할 수 있다.			
	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 전문소프트웨어 개발, 게임 개발, 전기 및 전자 등 다양하다.	○	○	○
인공지능 트랙	주요 내용	컴퓨터 응용 확률, 머신러닝, 딥러닝, 빅데이터 처리 등 인공지능에 필요한 능력을 배양할 수 있다.			
	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 전자, 정보통신, 금융, 의료 등 다양하다	○	○	○

타 학과 전공학점(공통과목) 인정표

개설학과	학수번호	교과목명
정보통신공학과	ICE3112	모바일소프트웨어

부/복수/연계전공 이수 교과과정

부전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1학기	하계계절	2학기	동계계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	○	○			전필 10학점 전선 11학점 이수 (총 21학점)
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			○	○	
전필	CSE2102	자료구조	4	○				
필수 교과목 계			10					

※ 부전공 현장실습 인정 불가

복수전공

종별	학수번호	교과목명	학점	설강 계획				비고
				1학기	하계계절	2학기	동계계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	○	○			전필 10학점 전선 29학점 이수 (총 39학점)
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			○	○	
전필	CSE2102	자료구조	4	○				
필수 교과목 계			10					

졸업요구조건

구 분	졸업요구학점	교 양	전 공	잔여학점
단일전공	130	39	65	26
복수/연계전공	130	39	39	52
부전공	130	39	48	43

수여학위

수여학위	컴퓨터공학(공학사)
------	------------

2022 년도컴퓨터공학과 전공 교과목 편성표

세부 영역	학수 번호	교 과 목 명	종별	이수학기								학점(시수)구성				학 점 소 계	수 업 시 수	
				1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험· 실습	실기			
				1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기							
공통	CSE1101	객체지향프로그래밍1	전필	○									2(2)		1(2)		3	4
	CSE1112	컴퓨터공학입문	전필	○									2(2)				2	2
	CSE1103	객체지향프로그래밍2	전필		○								2(2)		1(2)		3	4
	CSE1105	창의적컴퓨터공학설계	전선		○							3(3)					3	3
	CSE2101	논리회로	전필		○								3(3)				3	3
	CSE2112	자료구조	전필			○							3(3)		1(2)		4	5
	CSE2104	인터넷프로그래밍	전선			○							2(2)		1(2)		3	4
	CSE2105	컴퓨터기반선형대수	전선				○						3(3)				3	3
	CSE2113	오픈소스SW개론	전선				○						3(3)				3	3
	CSE2107	자바기반응용프로그래밍	전선			○							2(2)		1(2)		3	4
	CSE3209	시스템프로그래밍	전선				○						3(3)				3	3
	CSE3203	컴퓨터구조론	전선					○					3(3)				3	3
	CSE3206	오퍼레이팅 시스템	전선					○					2(2)	1(1)			3	3
	CSE3308	시스템분석	전선					○					2(2)	1(1)			3	3
	CSE3309	문제해결기법	전선						○				4(4)				4	4
	CSE4201	소프트웨어공학	전선								○		3(3)				3	3
	CSE3212	컴퓨터 네트워크	전선						○				2(2)	1(1)			3	3
	CSE4204	알고리즘	전선						○				2(2)	1(1)			3	3
	CSE4205	컴퓨터공학종합설계	전필								○		3(3)				3	3
	CSE4308	컴퓨터보안	전선								○		2(2)		1(2)		3	4
시스템SW	CSE3302	마이크로프로세서응용	전선							○		2(2)		1(2)		3	4	
	CSE3313	리눅스프로그래밍	전선						○			2(2)		1(2)		3	4	
	CSE3304	임베디드소프트웨어	전선						○			1(1)	1(1)	1(2)		3	4	
	CSE3307	무선통신 및 네트워크	전선					○				2(2)		1(2)		3	4	
	CSE4312	컴파일러	전선							○		2(2)	1(1)			3	3	
응용SW	CSE3204	컴퓨터그래픽스	전선						○			2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4301	전자상거래	전선							○		2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4303	게임프로그래밍	전선							○		2(2)		1(2)		3	4	
	CSE4307	멀티미디어컴퓨팅	전선							○		2(2)	1(1)			3	3	
데이터 사이언스	CSE3207	데이터베이스	전선					○				2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4302	인공지능	전선							○		2(2)	1(1)			3	3	
	CSE3315	바이오빅데이터	전선						○			2(2)	1(1)			3	3	
	CSE4315	기계학습	전선							○		2(2)	1(1)			3	3	

컴퓨터공학과 세부영역(Track) 안내

세부영역 (Track)	내용		진로유형		
			① 취업	② 창업	③ 진학
시스템 SW 트랙	주요 내용	임베디드 SW, 컴파일러, 마이크로프로세서, 유닉스 프로그래밍 등 컴퓨터 시스템 관련 핵심 지식을 갖추게 된다. 이를 통해 고급 소프트웨어 개발을 위한 전문지식과 설계, 관리 능력을 배양할 수 있다			
	관련 진로 분야	본 Track의 지식이 필요한 산업 분야는 컴퓨터, 정보통신 등을 포함하여 다양하다.	○	○	○
응용 SW 트랙	주요 내용	컴퓨터 그래픽스, 게임프로그래밍, 영상처리 및 이해, 멀티미디어 컴퓨팅, 전자상거래 등 컴퓨터정보공학의 응용분야에 대한 필요 지식, 기술을 갖추게 된다. 이를 통해 창의적이고 실용적인 컴퓨터 응용기술을 배양할 수 있다.			
	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 전문소프트웨어 개발, 게임 개발, 전기 및 전자 등 다양하다.	○	○	○
인공지능 트랙	주요 내용	컴퓨터 응용 확률, 머신러닝, 딥러닝, 빅데이터 처리 등 인공지능에 필요한 능력을 배양할 수 있다.			
	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 전자, 정보통신, 금융, 의료 등 다양하다	○	○	○

타 학과 전공학점(공통과목) 인정표

개설학과	학수번호	교과목명
정보통신공학과	ICE3112	모바일소프트웨어
인공지능공학과	AIE2004	인공지능확률론