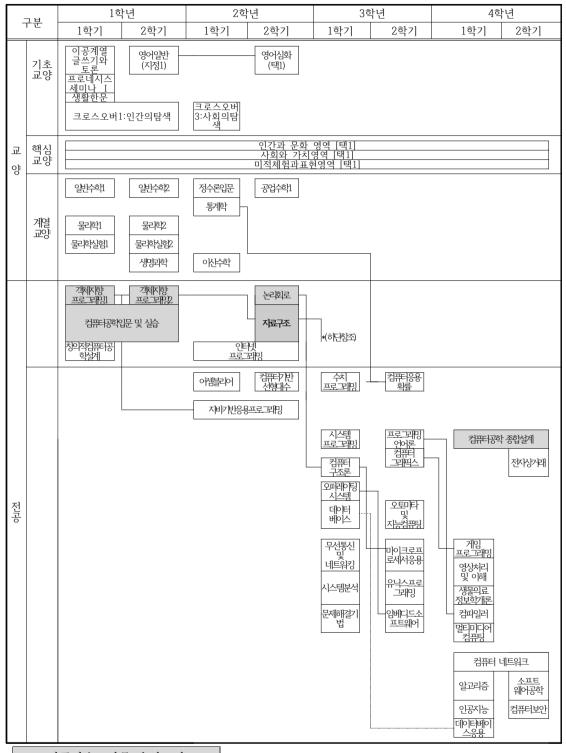
2019학년도 컴퓨터공학과 교육과정

_						<u> </u>		7—	-					
		내용					1호	ţ년	2호	ì년	30	ŀြ	4학	년
구늯	분	418	학-	수번호	교 과 목 명	학 점	1	2	1	2	1	2	1	2
			영어 일반	GEB1107 GEB1108 GEB1109	의사소통영어 의사소통영어: 중급 의사소통영어: 고급	3		0						
	기 교	초	영어 심화	GEB1203 GEB1201 GEB1202	고급대학영어 실용영어 L/S 실용영어 R/W	3				0				
	교	양	GE:	B1124	이공계열 글쓰기와 토론	3	0							
			GE:	B1131	생활한문	1	0							
			GE	B1115	프로네시스 세미나 I	1	0							
			GE	B1112	크로스오버 1: 인간의 탐색	2								
				B1114	크로스오버 3: 사회의 탐색	2			0					
	소	계	02			15								
٦					인간과 문화영역 택1	3								
교	핵 교	심			사회와 가치영역 택1	3	1							
	영	역			미적체험과 표현영역 택1	3	1							
					미국제합의 표현장의 릭표	9								
양	소	/1	MT	H1001	 일반수학I	3	0							-
		-		H1001	월민구역I 일반수학II	3		0					\vdash	
		수학 영역		E2106	 절수론입문	3			0					
		영역		E2104	 동계학	3			0					
				E2101	<u>ㅇ´॥ㄱ</u> 공업수학[3				0				
	계열 - 교양 영역 :			Y1001	 물리학 1	3	0							
		기초		Y1003	 물리학실험 1	1	Ō							
		과학		Y1002	물리학 2	3		0						
		과학 영역		Y1004	물리학실험 2	1		0						
			AC	E1204	생명과학	4		0						
		전산 영역	AC	E1312	이산수학	3			0					
	소					30								
-	합	계				54								
			CS	E1101	객체지향프로그래밍1	3	0							
			CS	E1102	컴퓨터공학입문 및 실습	3)						
	필	수	CS	E1103	객체지향프로그래밍2	3		0						
			CS	E2101	논리회로	3				0				
			CS	E2112	자료구조	4				0				
전			CS	E4205	컴퓨터공학 종합설계	3)
귱					공학인증전문 프로그램과정 (전공심화과정)	46								
0	선	택			복수/연계전공과정	20								
					부전공과정	29								
					공학인증전문 프로그램과정 (전공심화과정)	65								
	합	계			복수/연계전공과정	39								
					부전공과정	48								
	olvi :	-11			공학인증전문 프로그램과정 (전공심화과정)	11								
	일반선	택 [복수/연계전공과정	37								
					부전공과정	28								
초	총 이수학점					130								

2019 컴퓨터공학과 전공 교과목 편성표

		전공 1학년 2학 교 과 모 명 조병 다계	(이수	학기]			학점(시수)구성				학	人				
세부	학수			l .	1학	년	2학	년	3힉	년	4호	l년					학 점	수 업
" · 영역	번호	교 과 목 명	종별	l .	1	2	1	2	1	2	1	2	이론	설계	실험	실기	소	시
				구분	학 기	학 기	학 기	2 학 기	 학 기	학 기	학 기	2 학 기	. –	_ "	실습		계	수
	CSE1101	객체지향프로그래밍1	전필	기반	0	'	'		L'	'	'	<u> </u>	2(2)		1(2)		3	4
	CSE1102	컴퓨터공학입문 및 실습	전필	기반									2(2)		1(2)		3	4
	CSE1103	객체지향프로그래밍2	전필	기반		0							2(2)		1(2)		3	4
	CSE2101	논리회로	전필	기반				0					3(3)				3	3
	CSE2112	자료구조	전필	기반				0					2(1)	1(2)	1(2)		4	5
	CSE1105	창의적컴퓨터공학설계	전선	기반	0									3(3)			3	3
	CSE2104	인터넷프로그래밍	전선	기반			(2(2)		1(2)		3	4
	CSE2103	어셈블리어	전선	핵심			0						2(2)		1(1)		3	3
	CSE2105	컴퓨터기반선형대수	전선	핵심				0					3(3)				3	3
	CSE2107	자바기반응용프로그래밍	전선	핵심									2(2)		1(2)		3	4
공통	CSE3101	수치프로그래밍	전선	핵심					0				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3308	시스템분석	전선	핵심					0				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3309	문제해결기법	전선	핵심					0					4(4)			4	4
	CSE3206	오퍼레이팅시스템	전선	핵심					0				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3201	시스템프로그래밍	전선	핵심					0				1(1)	1(1)	1(2)		3	4
	CSE3203	컴퓨터구조론	전선	핵심					0				3(3)				3	3
	CSE4202	컴퓨터 네트워크	전선	집중							0		1(1)	1(1)	1(2)		3	4
	CSE4204	알고리즘	전선	집중							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE4201	소프트웨어공학	전선	집중								0	3(3)				3	3
	CSE4308	컴퓨터보안	전선	집중								0	2(2)		1(2)		3	4
	CSE4205	컴퓨터공학종합설계	전필	핵심										3(3)			3	3
	CSE3205	오토마타및지능컴퓨팅	전선	핵심						0			1(1)	1(1)	1(2)		3	4
	CSE3202	프로그래밍언어론	전선	핵심						0			3(3)				3	3
	CSE3307	무선통신 및 네트워킹	전선	핵심					0				2(2)		1(2)		3	4
시스템S W	CSE3302	마이크로프로세서응용	전선	핵심						0			2(2)		1(1)		3	3
**	CSE3303	유닉스프로그래밍	전선	핵심						0			2(2)		1(2)		3	4
	CSE3304	임베디드소프트웨어	전선	핵심						0			1(1)	1(1)	1(2)		3	4
	CSE4312	컴파일러	전선	핵심							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE3204	컴퓨터그래픽스	전선	핵심						0			2(2)	1(1)			3	3
	CSE4301	전자상거래	전선	핵심								0	2(2)	1(1)			3	3
응용 SW	CSE4303	게임프로그래밍	전선	핵심							0		2(2)		1(2)		3	4
	CSE4304	영상처리및이해	전선	핵심							0		1(1)	1(1)	1(2)		3	4
	CSE4307	멀티미디어컴퓨팅	전선	핵심							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE4305	생물의료정보학개론	전선	핵심							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE3207	데이터베이스	전선	핵심					0				2(2)	1(1)			3	3
데이터 사이언스	CSE3102	컴퓨터응용확률	전선	핵심						0			2(2)	1(1)			3	3
116-	CSE4302	인공지능	전선	집중							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE4314	데이터마이닝	전선	집중							0		3(3)				3	3

2019 컴퓨터공학과 교육과정 이수체계도



전공필수교과목 음영표시

*자료구조는 3,4학년 모든 전공과목의 선수과목임

컴퓨터공학과 세부영역(Track) 안내

SW E랙 의베디드 SW, 컴파일러, 마이크로프로세서, 유닉스 프로그라 이를 통해 고급 소프트웨어 개발을 위한 전문지식과 설계, 관리 능력을 배양할 수 있다 보 Track의 지식이 필요한 산업 분야는 컴퓨터, 정보통신등을 포함하여 다양하다. 기술을 포함하여 다양하다. 기술을 갖추게 된다. 이를 통해 창의적이고 실용적인 컴퓨터 응용 기술을 배양할 수 있다. 과려 과려 과려 과려 과려 과려 과려 과					
		내용 		_	③ 진학
시스템		래밍 등 컴퓨터 시스템 관련 핵심 지식을 갖추게 된다. 이를 통해 고급 소프트웨어 개발을 위한 전문지식과 설계, 관			
	진로		0	0	0
	l	멀티미디어 컴퓨팅, 전자상거래 등 컴퓨터공학의 응용분야에 대한 필요 지식, 기술을 갖추게 된다. 이를 통해 창의적이고 실용적인 컴퓨터 응용 기술을 배양			
·	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 전문소프트웨어 개발, 게임 개발, 전기 및 전자 등 다양하다.	0	0	0
데이터	주요 내용	컴퓨터 응용 확률, 인공지능, 딥러닝, 빅데이터 처리 등 미 래지향적인 데이터 사이언스에 필요한 능력을 배양할 수 있 다.			
사이언스 트랙	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 전자, 정보통신, 금 융, 의료 등 다양하다	0	0	0

타 학과 전공학점(공통과목) 인정표

개설학과	학수번호	교과목명
정보통신공학과	ICE4029	모바일응용소프트웨어설계
산업경영공학과	IEN3204	정보검색론

2019 부/복수/연계전공 이수 교과과정

□ 부전공

					설강	계획		
종별	학수번호	교과목명	학점	1	하계	2	동계	비고
				학기	계절	학기	계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	0	0			전필 9학점
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			0	0	, _
전필	CSE2102	자료구조	3			0	0	전선 12학점 이수
필수 교과목 계		교과목 계	9					(총 21학점)

□ 복수전공

○ 2017학년도 이전 신입생

					설강	계획		
종별	학수번호	교과목명	학점	1	하계	2	동계	비고
				학기	계절	학기	계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	0	0			전필 9학점
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			0	0	, _
전필	CSE2102	자료구조	3			0	0	전선 33학점 이수
	필수	교과목 계	9					(총 42학점)

○ 2018학년도 이후 신입생

					설강	계획		
종별	학수번호	교과목명	학점	1	하계	2	동계	비고
				학기	계절	학기	계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	0	0			전필 10학점
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			0	0	, _
전필	CSE2112	자료구조	4			0	0	전선 29학점 이수
필수 교과목 계		10					(총 39학점)	

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		경	과조치	내역				
		취득	2015년까지	이수	2016년 이후 수강시				
2014학년도	기초교양	0학점	일반과목군(: + AER(2호		일반과목군(3학점) + 심화과목군(3학점)				
이전 입학자	영어	2학점	일반과목군(3 2학점 또는 AER(2학 1과목 선택		일반과목군(3학점) 또는 심화과목군(3학점) 중 1과목 선택 이수				
		4학점 이상			하지 않아도 됨				
		2015학년도 7	개편 이전 과목	취득과목	2016년 이후 수강시	2			
2015학년도 이전	핵심교양	○ 공학커뮤니케 ○ 공학과 윤리 ○ 창의적사고 ○ 과학기술과		1과목	- 핵심교양 1,2,4 영역에서 2개역 선택 후, 선택한 영역별 교과 1개씩 이수(총 2과목, 6학점) -이미 이수한 영역을 제외한 핵교양영역을 선택해야 함	심			
입학자	ଓ	○ 나눔의 공학 ○ 디자인과 혁신 ○ 테크노 경영 ○ 경제학의 ○) 한과목만	2과목	- 핵심교양 1,2,4 영역 중 1개 영을 선택 후 이수(3학점) -이미 이수한 영역을 제외한 핵교양영역을 선택해야 함	역 심			
		○ 경영학의 ○	해 인정됨	3과목	이수하지 않아도 됨				
2015학년도 이전 입학자	교양 영역(수학)	1, 물리학실험1,	물리학2, 물리학 학 또는 화학/회	∤실험2을 -학실험	계학, 공업수학1, 이산수학, 물리 을 이수한다. 또한 2013학년도 역 중 택일하여 이수하였으나 201 하다.	입학			

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

□ 수여학위

수여학위	컴퓨터공학(공학사)
------	------------

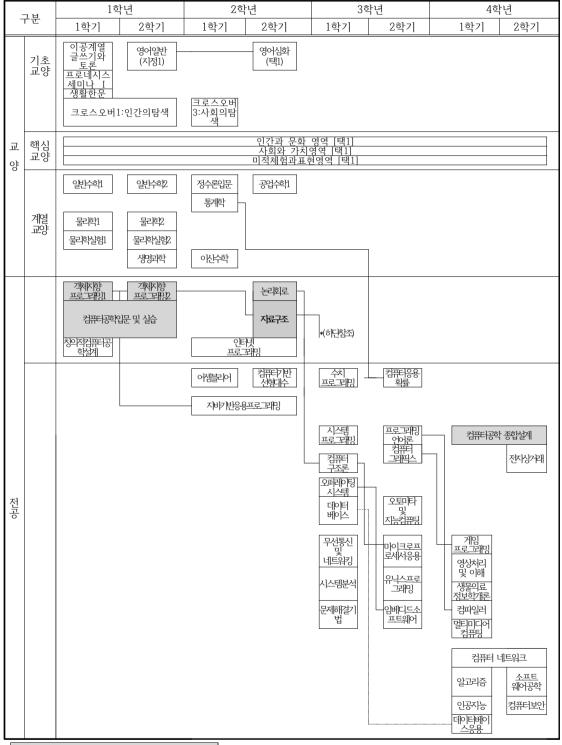
2020학년도 컴퓨터공학과 교육과정

					크리노 티파티이크			$\underline{}$						
		내용	-1	. ul =	7 7 7 7	-l +l	1호	ţ년	2호	l 년	3호	ŀ년	4힉	ŀ년
구も	분	" 0	학 <u>-</u>	수번호	교 과 목 명	학 점	1	2	1	2	1	2	1	2
			영어 일반	GEB1107 GEB1108 GEB1109	의사소통영어 의사소통영어: 중급 의사소통영어: 고급	3		0						
	7].		영어 심화	GEB1203 GEB1201 GEB1202	고급대학영어 실용영어 L/S 실용영어 R/W	3				0				
	교	양	GE:	B1124	이공계열 글쓰기와 토론	3	0							
			GE:	B1131	생활한문	1	0							
			프로네시스 세미나 I	1	0									
			크로스오버 1: 인간의 탐색	2		0								
			GE	B1114	크로스오버 3: 사회의 탐색	2			0					
	소계			15										
교	<u> </u>		인간과 문화영역 택1	3										
	다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다			사회와 가치영역 택1	3									
					미적체험과 표현영역 택1	3								
양					9									
			MT	H1001	일반수학I	3	0							
		스하		H1002	일반수학II	3		0						
		수학 영역		E2106	정수론입문	3				<u> </u>				
				E2104	통계학	3			0					
	계열			E2101 Y1001	공업수학I 물리학 1	3				0				
	계열 교양 영역	71 -		Y1003		1	0							
	생석	기초 . 과학		Y1002	물더덕글럼 I 물리학 2	3		0						
		영역		Y1004	물리학실혐 2	1		Ŏ						
			AC	E1204	생명과학	4		0						
		전산 영역	AC	E1312	이산수학	3			0					
	소	계				30								
ō	합	계				54								
			CS	E1101	객체지향프로그래밍1	3	0							
				E1102	컴퓨터공학입문 및 실습	3)						
	필	수		E1103	객체지향프로그래밍2	3		0						
				E2101	논리회로	3				0				
1				E2112	자료구조	4				0				
전			CS	E4205	컴퓨터공학 종합설계	3)
공					전공심화과정	46								
	선	턕			복수/연계전공과정	20								
					부전공과정	29								
	-1	,			전공심화과정	65								
	합계 복수/연계전공과정		39											
	부전공과정		48											
				공학인증전문 프로그램과정 (전공심화과정)	11									
ľ	일반선	덱			복수/연계전공과정	37								
_		N-1			부전공과정	28								
총	총 이수학점					130								

2020 컴퓨터공학과 전공 교과목 편성표

					이수학]			힉	점(시-	수)구4)구성		入
세부	학수	_ ,		전공	1호	l년	2호	l년	3호	l 년	4호	l년			11-1		· 학 점	수 업
" · 영역	번호	교 과 목 명	종별	단계 구분	1	2	1	2	1	2	1	2	이론	설계	실험	실기	소	시
				1 4	학 기	학 기	학 기	2 학 기	 학 기	학 기	학 기	2 학 기			실습		계	수
	CSE1101	객체지향프로그래밍1	전필	기반	0								2(2)		1(2)		3	4
	CSE1102	컴퓨터공학입문 및 실습	전필	기반									2(2)		1(2)		3	4
	CSE1103	객체지향프로그래밍2	전필	기반		0							2(2)		1(2)		3	4
	CSE2101	논리회로	전필	기반				0					3(3)				3	3
	CSE2112	자료구조	전필	기반				0					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			0						2(2)		1(1)		3	3
	CSE2105	컴퓨터기반선형대수	전선	핵심				0					3(3)				3	3
	CSE2107	자바기반응용프로그래밍	전선	핵심									2(2)		1(2)		3	4
공통	CSE3101	수치프로그래밍	전선	핵심					0				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3308	시스템분석	전선	핵심					0				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3309	문제해결기법	전선	핵심					0					4(4)			4	4
	CSE3206	오퍼레이팅시스템	전선	핵심					0				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3209	시스템프로그래밍	전선	핵심					0				3(3)				3	3
	CSE3203	컴퓨터구조론	전선	핵심					0				3(3)				3	3
	CSE4202	컴퓨터 네트워크	전선	집중									1(1)	1(1)	1(2)		3	4
	CSE4204	알고리즘	전선	집중							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE4201	소프트웨어공학	전선	집중								0	3(3)				3	3
	CSE4308	컴퓨터보안	전선	집중								0	2(2)		1(2)		3	4
	CSE4205	컴퓨터공학종합설계	전필	핵심										3(3)			3	3
	CSE3208	오토마타및지능컴퓨팅	전선	핵심						0			3(3)				3	3
	CSE3202	프로그래밍언어론	전선	핵심						0			3(3)				3	3
	CSE3307	무선통신 및 네트워킹	전선	핵심					0				2(2)		1(2)		3	4
시스템S W	CSE3302	마이크로프로세서응용	전선	핵심						0			2(2)		1(1)		3	3
**	CSE3303	유닉스프로그래밍	전선	핵심						0			2(2)		1(2)		3	4
	CSE3304	임베디드소프트웨어	전선	핵심						0			1(1)	1(1)	1(2)		3	4
	CSE4312	컴파일러	전선	핵심							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE3204	컴퓨터그래픽스	전선	핵심						0			2(2)	1(1)			3	3
	CSE4301	전자상거래	전선	핵심								0	2(2)	1(1)			3	3
응용 SW	CSE4303	게임프로그래밍	전선	핵심							0		2(2)		1(2)		3	4
	CSE4304	영상처리및이해	전선	핵심							0		1(1)	1(1)	1(2)		3	4
	CSE4307	멀티미디어컴퓨팅	전선	핵심							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE4305	생물의료정보학개론	전선	핵심							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE3207	데이터베이스	전선	핵심					0				2(2)	1(1)			3	3
데이터 사이언스	CSE3102	컴퓨터응용확률	전선	핵심						0			2(2)	1(1)			3	3
116-	CSE4302	인공지능	전선	집중							0		2(2)	1(1)			3	3
_	CSE4314	데이터마이닝	전선	집중							0		3(3)				3	3

2020 컴퓨터공학과 교육과정 이수체계도



전공필수교과목 음영표시

*자료구조는 3,4학년 모든 전공과목의 선수과목임

컴퓨터공학과 세부영역(Track) 안내

세부영역			۲]로유 ⁶	
イルーの当 (Track)		내용 	① 취업	② 창업	③ 진학
시스템	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	l .		
SW 트랙	관련 진로 분야	본 트랙의 지식이 필요한 산업 분야는 컴퓨터, 정보통신 등을 포함하여 다양하다.	0	0	0
<u>응용</u> SW 트랙	주요 내용	컴퓨터 그래픽스, 게임프로그래밍, 영상처리 및 이해, 멀티미디어 컴퓨팅, 전자상거래 등 컴퓨터공학의 응 용분야에 대한 필요 지식, 기술을 갖추게 된다. 이를 통해 창의적이고 실용적인 컴퓨터 응용 기술을 배양 할 수 있다.			
	관련 진로 분야	본 트랙의 지식이 필요한 산업 분야는 전문소프트웨어 개발, 게임 개발, 전기 및 전자 등 다양하다.	0	0	0
데이터 사이언스	주요 내용	컴퓨터 응용 확률, 인공지능, 딥러닝, 빅데이터 처리 등 미 래지향적인 데이터 사이언스에 필요한 능력을 배양할 수 있 다.			
트랙	관련 진로 분야	본 트랙의 지식이 필요한 산업 분야는 전자, 정보통신, 금 융, 의료 등 다양하다	0	0	0

타 학과 전공학점(공통과목) 인정표

개설학과	학수번호	교과목명
정보통신공학과	ICE4029	모바일응용소프트웨어설계
산업경영공학과	IEN3204	정보검색론

부/복수/연계전공 이수 교과과정

□ 부전공

					설강	계획		
종별	학수번호	교과목명	학점	1	하계	2	동계	비고
				학기	계절	학기	계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	0	0			전필 9학점
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			0	0	, _
전필	CSE2102	자료구조	3			0	0	전선 12학점 이수
필수 교과목 계		9					(총 21학점)	

□ 복수전공

○ 2017학년도 이전 신입생

					설강	계획		
종별	학수번호	교과목명	학점	1	하계	2	동계	비고
				학기	계절	학기	계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	0	0			전필 9학점
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			0	0	, _
전필	CSE2102	자료구조	3			0	0	전선 33학점 이수
	필수 교과목 계							(총 42학점)

○ 2018학년도 이후 신입생

					설강	계획		
종별	학수번호	교과목명	학점	1	하계	2	동계	비고
				학기	계절	학기	계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	0	0			전필 10학점
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			0	0	, _
전필	CSE2112	자료구조	4			0	0	전선 29학점 이수
필수 교과목 계			10					(총 39학점)

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		경	과조치	내역											
		취득 학점	2015년까지	이수	2016년 이후 수강시											
2014학년도	기초교양	0학점	일반과목군(: + AER(2호		일반과목군(3학점) + 심화과목군(3학점)											
이전 입학자	영어	2학점	일반과목군(또는 AER(2호 1과목 선택	\ 참점) 중	일반과목군(3학점) 또는 심화과목군(3학점) 중 1과목 선택 이수											
		4학점 이상		이수하지 않아도 됨												
	핵심교양 영역	2015학년도 기	개편 이전 과목	취득 과목	2016년 이후 수강시											
2015학년도 이전		공학커뮤니케공학과 윤리창의적사고과학기술과		1과목	- 핵심교양 1,2,4 영역에서 2개 역 선택 후, 선택한 영역별 교과 1개씩 이수 (총 2과목, 6학점) -이미 이수한 영역을 제외한 핵 교양영역을 선택해야 함	영목심										
입학자		영역	영연	영역	영역	영역	영역	영역	ଓ ଟି	ଓ ଟି	영연	ଟ	아나눔의 공학 아디자인과 혁신 아테크노 경영 아경제학의 아		2과목	- 핵심교양 1,2,4 영역 중 1개 영 을 선택 후 이수(3학점) -이미 이수한 영역을 제외한 핵 교양영역을 선택해야 함
		○ 경영학의 ○	해 인정됨	3과목	이수하지 않아도 됨											
2015학년도 이전 입학자	계열 교양 영역(수학)	1, 물리학실험1,	물리학2, 물리학 학 또는 화학/회	∤실험2을 -학실험	계학, 공업수학1, 이산수학, 물리 는 이수한다. 또한 2013학년도 역 중 택일하여 이수하였으나 201 하다.	입학										

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

□ 수여학위

수여학위	컴퓨터공학(공학사)
------	------------

2021 학년도 컴퓨터공학과 교육과정

		_ 내용	최 스미 ~				əl əl	[]학	년	2학1	년 31	학년	4 ē	학년	비고
구	분		학수번호		교 과 목 명		학 점	1	2		2 1	_		2	비고
		Z 7)	GEB1112	13)	크로스오버 1		2	0							
		중점 교양	GEB1114		크로스오버 3		2	0	0						
		117.92		소기			4								
		사고와표현	GEB1126	문제해결	(PBL)을 위한 글	쓰기	3	0							
	Ī		GEB1107	의시	소통영어		_								
		교양영어	GEB1108	의사소	통영어: 중급	택1	3		0						
	기	디지털	GEB1109		통영어: 고급							+	-		
	초 교	리터러시	GEB1142	미래시	·회와 소프트웨	어	3		0						
	양	인성・													
	١		GEB1116	프로	길네시스 세미니	-	2	0							
	-	미래설계								-		+			
				소계			11								
			1영역(인간, 기			택1	3								
교	Į		2영역(역사, /	나 상, 문화)		택1	3								
			4영역(사회, 제도, 세계) 택]												
양	핵심 교양	(MM(스키 키니 키스)													계열교양인
8	교양		6영역(수리, 7	정보, 기술)			0								"이산수학 "교과목으
															로 대체
	ŀ			الد ع			9					+			32 -1//11
				소계											
			MTH1001		일반수학1		3	0	\bigcirc						
				MTH1002 일반수학2											
			ACE2104		통계학		3			0	_	-			
		계열 교양	A CE 1010		시시스템		3								
		교양	ACE1312		이산수학		3		0						
		}								-		+	-		
		ŀ										+			
		İ		소기	12										
			창의영역		택1	3									
															(핵심교양
	합	계					39								6영역을
	н	/1					33								"이산수학
	_		0071101	22 - 23	3 -3							+			"으로 대체)
			CSE1101		지향프로그래밍		3	0							
			CSE1103		지향프로그래밍	12	3		\circ						
		필수	CSE1112	컴	퓨터공학입문		2	0							
		100円	CSE2101		논리회로		3		0						
l		ļ	CSE2102		자료구조		4			0					
전		ļ	CSE4205	컴퓨	터공학 종합설	계	3					1		0	
"				L	심화전공	-1	47	\vdash		\dashv	+	+	+	Ť	
l		21 -11				11		\vdash		+	+	+	+	1	
공		선택		다중	복수/학생설	[계	21				\perp				
l				전공	부전공		30								
l					심화전공		65								
l															
l		합계		다중	복수/학생설	계	39								
l				전공	부전공		48								
\vdash															
l					심화전공	. / 장L 2미	26	\vdash		_	+	+	-	-	
l	일1	반선택		다중	복수/연계/융힙 설계	/딱생	52								
l				전공 부전공		43				+					
	총 이수학점				무선궁										
	9	1197													

2021학년도컴퓨터공학과 전공 교과목 편성표

							이수	-학기	1			ŏ	구점(시	수)구성	1	학	수
세부	학수			1ē	†년	2호		3호		4호	ŀ넊		1001	171 6		ㅋ 점	- 업
영역	번호	교 과 목 명	종별	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	1 학 기	2 학 기	이론	설계	실험· 실습	실기	고 계	시수
	CSE1101	객체지향프로그래밍1	전필	0	- 1			- 1	- 1			2(2)		1(2)		3	4
	CSE1112	컴퓨터공학입문	전필	0								2(2)				2	2
	CSE1103	객체지향프로그래밍2	전필		0							2(2)		1(2)		3	4
	CSE1105	창의적컴퓨터공학설계	전선		0								3(3)			3	3
	CSE2101	논리회로	전필		0							3(3)				3	3
	CSE2112	자료구조	전필			0						3(3)		1(2)		4	5
	CSE2104	인터넷프로그래밍	전선			0						2(2)		1(2)		3	4
	CSE2105	컴퓨터기반선형대수	전선				0					3(3)				3	3
	CSE2113	오픈소스SW개론	전선				0					3(3)				3	3
	CSE2107	자바기반응용프로그래밍	전선			0						2(2)		1(2)		3	4
공통	CSE3209	시스템프로그래밍	전선				0					3(3)				3	3
	CSE3203	컴퓨터구조론	전선					0				3(3)				3	3
	CSE3206	오퍼레이팅 시스템	전선					0				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3308	시스템분석	전선					0				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3309	문제해결기법	전선						0				4(4)			4	4
	CSE4201	소프트웨어공학	전선								0	3(3)				3	3
	CSE3212	컴퓨터 네트워크	전선						0			2(2)	1(1)			3	3
	CSE4204	알고리즘	전선						0			2(2)	1(1)			3	3
	CSE4205	컴퓨터공학종합설계	전필								0		3(3)			3	3
	CSE4308	컴퓨터보안	전선							0		2(2)		1(2)		3	4
	CSE3302	마이크로프로세서응용	전선							0		2(2)		1(2)		3	4
	CSE3313	리눅스프로그래밍	전선						0			2(2)		1(2)		3	4
시스템SW	CSE3304	임베디드소프트웨어	전선						0			1(1)	1(1)	1(2)		3	4
	CSE3307	무선통신 및 네트워킹	전선					0				2(2)		1(2)		3	4
	CSE4312	컴파일러	전선							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE3204	컴퓨터그래픽스	전선						0			2(2)	1(1)			3	3
응용SW	CSE4301	전자상거래	전선								0	2(2)	1(1)			3	3
	CSE4307	멀티미디어컴퓨팅	전선							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE3207	데이터베이스	전선					0				2(2)	1(1)			3	3
데이터	CSE4302	인공지능	전선							0		2(2)	1(1)			3	3
사이언스	CSE3315	바이오빅데이터	전선						0			2(2)	1(1)			3	3
	CSE4315	기계학습	전선							0		2(2)	1(1)			3	3

2021학년도 컴퓨터공학과 교육과정 이수체계도

		1 ਨੋ	<u></u> 학년	2힉	녀	3ē	⊦녀	4호	ŀ녀
구	분	1학기	<u> 2</u> 학기	1학기	<u>인</u> 2학기	1학기	1년 2학기	1학기	1년 2학기
	중점 교양	크로스오 버1 (2) 크로스	<u>오</u> 와 3 (2)						
교 양	기초 교양	프로네시스 세미나(2) 문제해결을 위한 글쓰기(3)	미래사회와 소프트웨어 (3) 의사소통영 어 (3)						
	핵심 교양 항영			1영호 2영호 4영호 6영역 ((역사,사상, (사회,제도,	세계) 택1 라목 으로 대치	테)		
	영역 계열 교양	일반수학1 (3)	일반수학2 (3) 이산수학 (3)	통계학 (3)	1* (♥ 🗍				
	필수	객체지향 — 프로그래밍 1(3) 컴퓨터공학 입문(2)	객체지향 프로그래밍 2(3) 논리회로(3)	자료구조(4)	*(하단참 <u>조</u>)				컴퓨터공 학 종합설계 (3)
	필수								
전 공	선택		창의적컴퓨 터공학설계 (3)	인터넷프 로그래밍(3) 자바기반 응용 프로그래 밍(3)	오픈소스 SW개론 (3) 시스템프 로그래밍 (3) 컴퓨터기 반선형대 수(3)	시스템분 석(3) 오퍼레이 팅시스템 (3) 컴퓨터구 조론(3) 데이터베 이스(3)	임베디드소프트웨어(3) 컴퓨터그래픽스(3	마이크로 프 로세서응 용(3) 컴퓨터보 안(3) 멀티미디 어 컴퓨팅(3	소프트웨 어공학(3) 전자상거 래(3)
	선택					무선통신 및 네트워킹 (3) 컴퓨터 네트워크 (3) 알고리	리눅스 프로그래 밍(3) 컴퓨터 네트워크 (3) 바이오	인공지능 (3) 기계학습(인공지능 (3)

	증(3) 비테이터 (3) 문제해결 기법(4)
	컴파일러 (3)

전공필수교과목 음영표시

」
∗자료구조는 2학년 2학기부터 4학년까지 모든 전공과목의 선수과목임

컴퓨터공학과 세부영역(Track) 안내

세부영역 (Track)		내용	1	로유 ② 창업	형 ③ 진학
시스템	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			
SW 트랙	관련 진로 분야	본 Track의 지식이 필요한 산업 분야는 컴퓨터, 정보통신 등을 포함하여 다양하다.	0	0	0
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.	0	0	0
인공지능	주요 내용	컴퓨터 응용 확률, 머신러닝, 딥러닝, 빅데이터 처리 등 인공 지능에 필요한 능력을 배양할 수 있다.			
트랙	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 전자, 정보통신, 금융, 의료 등 다양하다	0	0	0

타 학과 전공학점(공통과목) 인정표

개설학과	학수번호	교과목명
정보통신공학과	ICE3112	모바일소프트웨어

부/복수/연계전공 이수 교과과정

□ 부전공

					설강	계획		
종별	학수번호	교과목명	학점	1	하계	2	동계	비고
				학기	계절	학기	계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	0	0			전필 10학점
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			0	0	
전필	CSE2102	자료구조	4	0				전선 11학점 이수
	필수 교과목 계							(총 21학점)

※ 부전공 현장실습 인정 불가

□ 복수전공

					설강	계획		
종별	학수번호	교과목명	학점	1	하계	2	동계	비고
				학기	계절	학기	계절	
전필	CSE1101	객체지향프로그래밍 1	3	0	0			전필 10학점
전필	CSE1103	객체지향프로그래밍 2	3			0	0	
전필	CSE2102	자료구조	4	0				전선 29학점 이수
	필수	교과목 계	10					(총 39학점)

□ 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)
------	------------

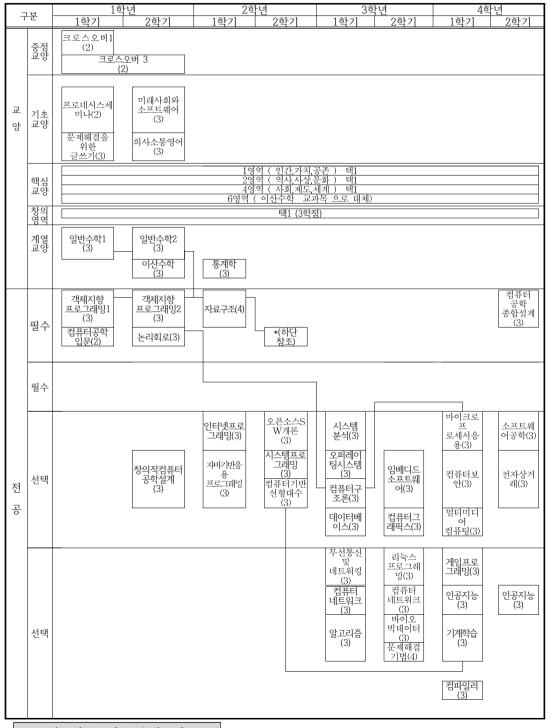
2022 년도 컴퓨터공학과 교육과정

		_ 내용	최소비로		교 과 목 명		청. 기	1학	년	2힉	년	3₹	ŀ년	4ĕ	년	ען די
구	분		학수번호		학 점	1	2	1	2	1	2	1	2	비고		
		ス 7J	GEB1112	393	크로스오버 1		2	0								
		중점 교양	GEB1114	**	크로스오버 3		2	0	0							
				소기			4									
		사고와표현	GEB1126		(PBL)을 위한 글	쓰기	3	0								
		- 41.64.1	GEB1107	의시	소통영어	-W 1										
	,	교양영어	GEB1108 GEB1109	의사소	통영어: 중급 통영어: 고급	택1	3		0							
	기 초	디지털														
	소 교	리터러시	GEB1142	미래/	·회와 소프트웨	어	3		0							
	양	인성・														
	Ŭ		GEB1116	五百	길네시스 세미니	-	2	0								
		미래설계		. "												
				소계			11									
			1영역(인간, 기	가치, 공존)	1	택1	3									
교			2영역(역사, 시			택1	3									
			4영역(사회, 제	네도, 세계)		택1	3									
양	핵심															계열교양인
9	교양		6영역(수리, 전	정보, 기술)			0									계열교양인 "이산수학 "교과목으
																로 대체
				 소계			9	Н								<u> </u>
				1-/4	41.0 2 511											
			MTH1001		일반수학1		3	0								
			MTH1002 ACE2104		일반수학2		3		0							
			ACE2104		통계학		3			0						
		계열 교양	ACE1312		시시스하		3									
		교양	ACE1312	이산수학			3		0							
		-														
				소기	1		12									
			창의영역			택1	3									
																(핵심교양
	합	계					39									6영역은
	н	<i>'</i> "					00									"이산수학
	1		OCE 1101	1111 -	기원 = 그 - 게임	1	0									"으로 대체)
			CSE1101		지향프로그래밍		3	0								
			CSE1103		지향프로그래밍	12	3		0							
		필수	CSE1112	컴	퓨터공학입문		2	0								
		로 !	CSE2101		논리회로		3		0							
		Ī	CSE2102		자료구조		4			0						
전		ļ	CSE4205	컴퓨	터공학 종합설>	계	3								0	
_					심화전공		47								Ť	
l .		പല		_		-11		\vdash								
공		선택		다중	복수/학생설	1/11	21									
				전공 부전공			30									
				심화전공		65										
		-3 3		H 스/린 메 시 메												
		합계		다중 복수/학생설계 전공 부저고		39										
				전공 부전공			48									
<u> </u>				1 6 0												
		-		심화전공				\vdash								
	일	반선택		다중 복수/연계/융합/학생 다중 설계			52									
		ł		다중 설계 부전공				\vdash								
	孝 (이수학점			1.50		43 130									
	0	1190														

2022 년도컴퓨터공학과 전공 교과목 편성표

							이수	-학기]			ŏ	∤점(시·	수)구성	3	학	수
세부	학수		7	1ē	†년	2호		3ই		4호	ŀ년					· 점	· 업
영역	번호	교 과 목 명	종별	1	2	1	2	1	2	1	2	이론	설계	실험· 실습	실기	소	시
				학 기	학 기	학 기	학 기	학 기	학 기	학 기	학 기			근님		계	수
	CSE1101	객체지향프로그래밍1	전필	0								2(2)		1(2)		3	4
	CSE1112	컴퓨터공학입문	전필	0								2(2)				2	2
	CSE1103	객체지향프로그래밍2	전필		0							2(2)		1(2)		3	4
	CSE1105	창의적컴퓨터공학설계	전선		0								3(3)			3	3
	CSE2101	논리회로	전필		0							3(3)				3	3
	CSE2112	자료구조	전필			0						3(3)		1(2)		4	5
	CSE2104	인터넷프로그래밍	전선			0						2(2)		1(2)		3	4
	CSE2105	컴퓨터기반선형대수	전선				0					3(3)				3	3
	CSE2113	오픈소스SW개론	전선				0					3(3)				3	3
	CSE2107	자바기반응용프로그래밍	전선			0						2(2)		1(2)		3	4
공통	CSE3209	시스템프로그래밍	전선				0					3(3)				3	3
	CSE3203	컴퓨터구조론	전선					0				3(3)				3	3
	CSE3206	오퍼레이팅 시스템	전선					0				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3308	시스템분석	전선					0				2(2)	1(1)			3	3
	CSE3309	문제해결기법	전선						0				4(4)			4	4
	CSE4201	소프트웨어공학	전선								0	3(3)				3	3
	CSE3212	컴퓨터 네트워크	전선						0			2(2)	1(1)			3	3
	CSE4204	알고리즘	전선						0			2(2)	1(1)			3	3
	CSE4205	컴퓨터공학종합설계	전필								0		3(3)			3	3
	CSE4308	컴퓨터보안	전선							0		2(2)		1(2)		3	4
	CSE3302	마이크로프로세서응용	전선							0		2(2)		1(2)		3	4
	CSE3313	리눅스프로그래밍	전선						0			2(2)		1(2)		3	4
시스템SW	CSE3304	임베디드소프트웨어	전선						0			1(1)	1(1)	1(2)		3	4
	CSE3307	무선통신 및 네트워킹	전선					0				2(2)		1(2)		3	4
	CSE4312	컴파일러	전선							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE3204	컴퓨터그래픽스	전선						0			2(2)	1(1)			3	3
응용SW	CSE4301	전자상거래	전선								0	2(2)	1(1)	1(0)		3	3
	CSE4303	게임프로그래밍	전선							0		2(2)	1/1)	1(2)		3	4
	CSE4307	멀티미디어컴퓨팅	전선							0		2(2)	1(1)			3	3
	CSE3207	데이터베이스	전선					0				2(2)	1(1)			3	3
데이터 사이언스	CSE4302	인공지능	전선							0		2(2)	1(1)			3	3
' ' ' ' ' '	CSE3315	바이오빅데이터	전선						0	_		2(2)	1(1)			3	3
	CSE4315	기계학습	전선							0		2(2)	1(1)			3	3

2022 년도컴퓨터공학과 교육과정 이수체계도



전공필수교과목 음영표시

* 자료구조는 2학년 2학기부터 4학년까지 모든 전공과목의

선수과목임

컴퓨터공학과 세부영역(Track) 안내

세부영역 (Track)		내용	1	2	형 ③ 진학
시스템	주요 내용	임베디드 SW, 컴파일러, 마이크로프로세서, 유닉스 프로그래 밍 등 컴퓨터 시스템 관련 핵심 지식을 갖추게 된다. 이를 통 해 고급 소프트웨어 개발을 위한 전문지식과 설계, 관리 능력 을 배양할 수 있다			
SW 트랙	관련 진로 분야	본 Track의 지식이 필요한 산업 분야는 컴퓨터, 정보통신 등을 포함하여 다양하다.	0	0	0
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.	0	0	0
인공지능	주요 내용	컴퓨터 응용 확률, 머신러닝, 딥러닝, 빅데이터 처리 등 인공 지능에 필요한 능력을 배양할 수 있다.			
트랙	관련 진로 분야	본 Track 지식이 필요한 산업 분야는 전자, 정보통신, 금융, 의료 등 다양하다	0	0	0

타 학과 전공학점(공통과목) 인정표

개설학과	학수번호	교과목명
정보통신공학과	ICE3112	모바일소프트웨어
인공지능공학과	AIE2004	인공지능확률론