

2020학년도

교 과 과 정

홍 익 대 학 교

교과과정 개정에 따른 적용원칙

1. 필수과목이 폐지되었을 경우

- ☞ 폐지된 필수과목을 변경되기 전에 취득하지 않았거나 수강하지 않았을 때는
가. 경과조치가 별도로 없을 경우 폐지된 필수과목은 취득하지 않아도 된다.
나. 경과조치가 다음과 같이 규정되어 있을 경우에는
 - 1) 『... 대체하여야 한다』 : 반드시 대체과목을 취득하여야 한다.
 - 2) 『... 대체할 수 있다』 : 대체과목을 취득해도 되고 또는 취득하지 않아도 된다.※ 대체과목은 변경전 과목(폐지된 과목)과 동일과목이 아니므로 변경전 과목(폐지된 과목)을 대신하여 대체과목으로 과목재수강을 허용할 수 없다. 따라서 두 개의 과목을 취득하였을 경우에는 두 과목 모두 취득학점으로 인정한다.
(폐지된 과목을 변경전에 취득하고, 이후에 대체과목을 취득한 경우)

2. 필수과목이 선택과목으로 변경되었을 경우

- ☞ 필수과목으로 개설되었을 당시에 취득하지 못하였거나 수강하지 않은 학생은 선택과목으로 변경된 이후에는 취득하지 않아도 된다.
단, 선택과목으로 변경된 이후에도 취득할 것을 경과조치로 규정하였을 경우에는 반드시 취득하여야 한다. (경과조치 우선)
- ☞ 과목재수강은 동일과목이기 때문에 <선택>으로 변경된 과목으로 수강하면 된다. (이 경우 선택과목으로 변경된 후에 취득하였기 때문에 선택과목의 이수구분으로 인정된다.)

3. 선택과목이 필수과목으로 변경되었을 경우

- ☞ 필수과목으로 변경 개설되는 해당 학년, 학기의 재학생 및 복학생은 반드시 이수하여야 하고, 변경된 교과목(선택→필수)이 상급학년에서 하급학년으로 변경 개설되었을 경우에는 상급학년의 재학생 및 복학생은 이수하지 않아도 된다.
단, 경과조치가 별도로 규정하였을 경우에는 이에 따른다. (경과조치 우선)
- ☞ 하급학년의 선택과목이 상급학년의 필수과목으로 변경되었을 경우
하급학년에서 선택과목으로 이수하지 않았을 경우에는 필수과목으로 개설된 해당학년, 학기에 반드시 이수하여야 한다.
하급학년의 선택과목으로 개설되었을 때, 이미 취득한 학생은 이수하지 않아도 된다.
- ☞ 과목재수강은 동일과목이기 때문에 <필수>로 변경된 과목으로 수강하면 된다. (이 경우 필수과목으로 변경된 후에 취득하였기 때문에 필수과목의 이수구분으로 인정한다.)

4. 필수과목의 개설시기(학년, 학기)가 변경되었을 경우(필수과목으로 계속 개설)

- ☞ 변경하여 개설되는 해당 학년, 학기의 재학생 및 복학생은 반드시 이수하여야 하나, 복학하는 시기에 학기가 변경되거나(2학기→1학기), 하급학년에 개설될 경우에는 이수하지 않아도 된다.
단, 학기 상치 복학자의 경우에는 정상적으로 복학하여야 하는 학년, 학기에 개설되어 있는 필수 교과목은 반드시 이수하여야 한다.
- ※ 필수과목(교양필수, 계열교양, 전공필수, 계열선수) 취득은 입학년도에 관계없이 재학하는 학년, 학기의 교과 과정에 따라 취득하여야 한다. 단, 경과조치 등 별도의 지시가 있을 때에는 이를 따라야 한다.
- ※ 하급학년에 신설되는 교과목은 상급학년에겐 적용하지 않는다.

교과과정 변경 시 <변경관계> 표시 방법

☞ 교과과정 변경 시 과목변경 관계는 다음의 항으로 구분할 수 있다.

- 1) 명칭변경(=동일과목) 2) 과목폐지 3) 과목신설 4) 학점변경 5) 시수변경 6) 학년변경
- 7) 학기변경 8) 이수구분변경 등

복수전공시 주전공과의 동일교과목에 대한 적용 원칙

- ☞ 주전공의 전공과목이 복수전공의 전공과목과 동일한 교과목인 경우, 해당 교과목의 이수학점은 주전공 취득학점에 포함되며 복수전공 취득학점에는 포함되지 않는다.
- ☞ 주전공의 선택과목이 복수전공의 필수과목과 동일한 경우, 주전공 또는 복수전공에서 해당 과목을 이수하면 복수전공의 필수과목을 이수한 것으로 인정하되, 복수전공 취득학점에는 포함되지 않는다.

이수구분 변경 (계열선수→전공필수)

- ☞ 2010학년도부터 기존에 운영하였던 “계열선수” 이수구분이 “전공필수”로 변경. 단, 경영대학은 “전공기초”로 변경됨.
2010학년도 1학년 계열선수 과목의 이수구분 변경을 시작으로, 2012학년도에 3학년 계열선수 과목의 이수구분을 변경하는 방식으로 연차적으로 변경. 단, 학과별로 전공필수 과목을 기존의 계열선수 과목이 아닌 다른 과목으로 지정할 수 있음.

교과과정 개편에 따른 졸업학점 현황

대학	대상		내 용
과학기술 대학 [건축디자인전공(5년제)제외]	공학 교육 인증 과정 대상	2020 학년도 입학생 부터	1. 이수요건 : 전문교양(23학점), 특성화교양(3학점), MSC(30학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 54학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. 2. 전공기초영어(I/II) (전공기초) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함. 3. 전문교양 ① 기초교양(6학점) ② 일반교양, 핵심교양 영역(1영역~7영역) : ‘예술과 디자인’, ‘제2외국어와 한문’영역을 반드시 포함하여 7개 영역 중 6개 영역을 선택하여 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함. ③ 단, 교양과목(교양필수 및 교양선택)의 취득학점은 최대 40학점까지 인정됨. 4. 특성화교양(디자인씽킹, 창업과 실용법률) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함. 5. MSC ① 분야별 최소이수학점(과학 8학점, 수학3학점, 전산 2학점)을 포함하여 30학점 이상 이수하여야 함. * 전산분야는 최대 6학점까지만 MSC학점으로 인정함. ② MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 함. (단, 바이오화학공학과는 대학생물(1), 대학생물실험(1)도 반드시 이수하여야 함.) 6. 설계학점 : 기초설계(또는 입문설계)와 종합설계를 포함하여, 각 프로그램에서 지정한 최소 이수학점 이상 이수하여야 함. 7. 교과목 수강 시 프로그램에서 지정한 이수체계에 따라 수강하여야 함. 8. 기타 세부사항은 홍익대학교 공학교육인증과정 이수내규와 과학기술대학 공학교육인증과정 이수내규에 따름. 9. ‘영어관련요건’, ‘설계최소요구학점’ 등 기타 세부사항은 공학교육인증과정 이수내규 및 프로그램별 이수내규에 따름. 10. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 ‘현장실습’ 요건 폐지함)
	공학 교육 인증 과정 대상	2019 학년도 입학생	1. 이수요건 : 전문교양(23학점), 특성화교양(3학점), MSC(30학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 54학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. 2. 전공기초영어(I/II) (전공기초) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함. 3. 전문교양 ① 기초교양(6학점) ② 일반교양, 핵심교양 영역(1영역~7영역) : ‘예술과 디자인’, ‘제2외국어와 한문’영역을 반드시 포함하여 7개 영역 중 6개 영역을 선택하여 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함. ③ 단, 교양과목(교양필수 및 교양선택)의 취득학점은 최대 40학점까지 인정됨. 4. 특성화교양(디자인씽킹, 창업과 실용법률) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함. 5. MSC ① 분야별 최소이수학점(과학 8학점, 수학3학점, 전산 0학점)을 포함하여 30학점 이상 이수하여야 함. * 전산분야는 최대 6학점까지만 MSC학점으로 인정함. ② MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 함. (단, 바이오화학공학과는 대학생물(1), 대학생물실험(1)도 반드시 이수하여야 함.) 6. 설계학점 : 기초설계(또는 입문설계)와 종합설계를 포함하여, 각 프로그램에서 지정한 최소 이수학점 이상 이수하여야 함. 7. 교과목 수강 시 프로그램에서 지정한 이수체계에 따라 수강하여야 함. 8. 기타 세부사항은 홍익대학교 공학교육인증과정 이수내규와 과학기술대학 공학교육인증과정 이수내규에 따름. 9. ‘영어관련요건’, ‘설계최소요구학점’ 등 기타 세부사항은 공학교육인증과정 이수내규 및 프로그램별 이수내규에 따름. 10. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 ‘현장실습’ 요건 폐지함)

대학	대상	내용
과학기술 대학 [건축디자인전 공(5년제), 건축학전공 (5년제)제외]	공학 교육 인증 과정 대상	<p>2016 학년도 ~ 2018 학년도 입학생 까지</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이수요건 : 전문교양(23학점), MSC(30학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 54학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. 2. 전공기초영어(I/II) (전공기초) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함. 3. 전문교양 <ol style="list-style-type: none"> ① 기초교양(6학점) ② 일반교양, 핵심교양 영역(1영역~7영역) : ‘예술과 디자인’, ‘제2외국어와 한문’영역을 반드시 포함하여 7개 영역 중 6개 영역을 선택하여 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함. ③ 단, 교양과목(교양필수 및 교양선택)의 취득학점은 최대 40학점까지 인정됨. 4. MSC <ol style="list-style-type: none"> ① 분야별 최소이수학점(과학 8학점, 수학3학점, 전산 0학점)을 포함하여 30학점 이상 이수하여야 함. * 전산분야는 최대 6학점까지만 MSC학점으로 인정함. ② MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 함. (단, 바이오화학공학과는 대학생물(1), 대학생물실험(1)도 반드시 이수하여야 함.) 5. 설계학점 : 기초설계(또는 입문설계)와 종합설계를 포함하여, 각 프로그램에서 지정한 최소 이수학점 이상 이수하여야 함. 6. 교과목 수강 시 프로그램에서 지정한 이수체계에 따라 수강하여야 함. 7. 기타 세부사항은 홍익대학교 공학교육인증과정 이수내규와 과학기술대학 공학교육인증과정 이수내규에 따름. 8. ‘영어관련요건’, ‘설계최소요구학점’ 등 기타 세부사항은 공학교육인증과정 이수내규 및 프로그램별 이수내규에 따름. 9. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 ‘현장실습’ 요건 폐지함)
	<p>2004 학년도 ~ 2015 학년도 입학생 까지</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 이수요건 : 전문교양(20학점), MSC(30학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 54학점)을 포함하여 총 140학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. 2. 2014학년도 입학생부터는 전공기초영어(I/II) (전공기초)중 한 과목을 반드시 이수하여야 함. 3. 전문교양 <ol style="list-style-type: none"> ① 기초교양(6학점), 핵심교양 영역(6영역~8영역)에서 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함. ② 일반교양영역(1영역~5영역) 중 4개 영역을 선택하여 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함. ③ 단, 교양과목(교양필수 및 교양선택)의 취득학점은 최대 50학점까지 인정됨. 4. MSC <ol style="list-style-type: none"> ① 분야별 최소이수학점(과학 8학점, 수학 3학점, 전산 0학점)을 포함하여 30학점 이상 이수하여야 함. * 전산분야는 최대 6학점까지만 MSC학점으로 인정함. ② MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 함. (단, 바이오화학공학과는 대학생물(1), 대학생물실험(1)도 반드시 이수하여야 함.) 5. 설계학점 : 기초설계(또는 입문설계)와 종합설계를 포함하여, 각 프로그램에서 지정한 최소 이수학점 이상 이수하여야 함. 6. 교과목 수강 시 프로그램에서 지정한 이수체계에 따라 수강하여야 함. 7. 기타 세부사항은 홍익대학교 공학교육인증과정 이수내규와 과학기술대학 공학교육인증과정 이수내규에 따름. 8. ‘영어관련요건’, ‘설계최소요구학점’ 등 기타 세부사항은 공학교육인증과정 이수내규 및 프로그램별 이수내규에 따름. 9. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 ‘현장실습’ 요건 폐지함)

대학	대상	내용
공과대학, 건축도시대학 도시공학과, 과학기술 대학 [건축디자인전 공(5년제), 건축학전공 (5년제)제외], 게임소프트 웨어전공	비인중 과정 대상	2020 학년도 입학생 부터
		<p>1. 이수요건</p> <p>① 공과대학, 건축도시대학 도시공학과 : 전문교양(23학점), 특성화교양(3학점), MSC(24학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함.</p> <p>② 과학기술대학(건축디자인전공(5년제)제외) : 전문교양(23학점), 특성화교양(3학점), MSC(27학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함.</p> <p>③ 게임소프트웨어전공 : 전문교양(23학점), 특성화교양(3학점), MSC(20학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함.</p> <p>2. 전공기초영어(I/II) (전공기초) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>3. 전문교양(기본소양)</p> <p>① 기초교양(6학점)</p> <p>② 일반교양, 핵심교양 영역(1영역~7영역) : '예술과 디자인', '제2외국어와 한문'영역을 반드시 포함하여 7개영역 중 6개 영역을 선택하여 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함.</p> <p>③ 단, 교양과목(교양필수 및 교양선택)의 취득학점은 최대 50학점까지 인정됨.</p> <p>4. 특성화교양(디자인씽킹, 창업과 실용법률) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>5. MSC</p> <p>① 공과대학, 건축도시대학 도시공학과 : 24학점 이상 이수하여야 함.</p> <p>- MSC 분야별 최소이수학점은 과학 9학점, 수학 9학점, 전산 6학점임.</p> <p>단, 정보컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공 및 산업공학전공의 공학교육비인증과정 학생의 MSC 분야별 최소이수학점은 수학 및 과학 18학점, 전산 6학점임.</p> <p>※ MSC 과학분야</p> <p>- 공과대학(전자전기공학부, 정보컴퓨터공학부 제외), 건축도시대학 도시공학과 : 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 하고, {대학물리(2), 대학물리실험(2)} 와 {대학화학(2), 대학화학실험(2)} 둘 중 택일하여 이수하여야 함.</p> <p>- 공과대학 전자전기공학부 : 대학물리(2), 대학물리실험(2), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 하고, {대학물리(1), 대학물리실험(1)} 와 {대학화학(2), 대학화학실험(2)} 둘 중 택일하여 이수하여야 함.</p> <p>- 공과대학 정보컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공 및 산업공학전공의 공학교육비인증과정 : MSC 과학분야 내 상기의 대학화학, 대학물리에 대한 별도 이수 요건 없이 MSC 수학분야 및 과학분야 내 과목 이수학점 합이 18학점 이상 되면 인정함.</p> <p>※ MSC 전산분야</p> <p>- 정보컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공 : 학과에서 지정한 과목 <정보시스템개론, 객체지향프로그래밍, C-프로그래밍> 중 6학점을 이수해야 함.</p> <p>- 정보컴퓨터공학부 산업공학전공 : 학과에서 지정한 과목 <정보시스템개론, 웹프로그래밍, C-프로그래밍> 중 6학점을 이수해야 함.</p> <p>② 과학기술대학(건축디자인전공(5년제)제외) : 27학점 이상 이수하여야 함.</p> <p>- MSC 분야별 최소이수학점은 과학 8학점, 수학 3학점, 전산 2학점임.</p> <p>※ 과학기술대학(건축디자인전공(5년제)제외)은 MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>(단, 바이오화학공학과는 대학생물(1), 대학생물실험(1)도 반드시 이수하여야 함.)</p> <p>③ 게임소프트웨어전공 : 20학점 이상 이수하여야 함.</p> <p>- MSC 분야별 최소이수학점은 과학 3학점, 수학 12학점, 전산 5학점임.</p> <p>※ 게임소프트웨어전공은 MSC 과학분야 중 대학물리(1)을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>6. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 '현장실습' 요건 폐지함)</p>

대학	대상	내용
공과대학, 과학기술대학 [건축디자인전공(5년제), 건축학전공(5년제)제외], 게임소프트웨어전공	비인정 과정 대상	2019 학년도 입학생
		<p>1. 이수요건</p> <p>① 공과대학 : 전문교양(23학점), 특성화교양(3학점), MSC(24학점, 단, 컴퓨터공학전공은 18학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함.</p> <p>② 과학기술대학(건축디자인전공(5년제)제외) : 전문교양(23학점), 특성화교양(3학점), MSC(27학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함.</p> <p>③ 게임소프트웨어전공 : 전문교양(23학점), 특성화교양(3학점), MSC(20학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함.</p> <p>2. 전공기초영어(I/II) (전공기초) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>3. 전문교양(기본소양)</p> <p>① 기초교양(6학점)</p> <p>② 일반교양, 핵심교양 영역(1영역~7영역) : '예술과 디자인', '제2외국어와 한문'영역을 반드시 포함하여 7개영역 중 6개 영역을 선택하여 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함.</p> <p>③ 단, 교양과목(교양필수 및 교양선택)의 취득학점은 최대 50학점까지 인정됨.</p> <p>4. 특성화교양(디자인씽킹, 창업과 실용법률) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>5. MSC</p> <p>① 공과대학 : 24학점 이상 이수하여야 함. (단, 컴퓨터공학전공은 18학점 이상) - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 9학점, 수학 9학점, 전산 6학점임. 단, 컴퓨터공학전공의 분야별 최소이수학점은 과학 9학점, 수학 9학점임. ※ 공과대학(전자전기공학부 제외)은 MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 하고, {대학물리(2), 대학물리실험(2)} 와 {대학화학(2), 대학화학실험(2)} 둘 중 택일하여 이수하여야 함. ※ 공과대학 전자전기공학부는 MSC 과학분야 중 대학물리(2), 대학물리실험(2), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 하고, {대학물리(1), 대학물리실험(1)} 와 {대학화학(2), 대학화학실험(2)} 둘 중 택일하여 이수하여야 함.</p> <p>② 과학기술대학(건축디자인전공(5년제)제외) : 27학점 이상 이수하여야 함. - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 8학점, 수학 3학점, 전산 0학점임. ※ 과학기술대학(건축디자인전공(5년제)제외)은 MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 함. (단, 바이오화학공학과는 대학생물(1), 대학생물실험(1)도 반드시 이수하여야 함.)</p> <p>③ 게임소프트웨어전공 : 20학점 이상 이수하여야 함. - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 3학점, 수학 12학점, 전산 5학점임. ※ 게임소프트웨어전공은 MSC 과학분야 중 대학물리(1)을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>6. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 '현장실습' 요건 폐지함)</p>

대학	대상	내용
공과대학, 과학기술대학 [건축디자인전공(5년제), 건축학전공(5년제)제외], 게임소프트웨어전공	비인종 과정 대상	<p>2018 학년도 입학생</p> <p>1. 이수요건 ① 공과대학 : 전문교양(23학점), MSC(24학점, 단, 컴퓨터공학전공은 18학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. ② 과학기술대학(건축디자인전공(5년제)제외) : 전문교양(23학점), MSC(27학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. ③ 게임소프트웨어전공 : 전문교양(23학점), MSC(20학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함.</p> <p>2. 전공기초영어(I/II) (전공기초) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>3. 전문교양(기본소양) ① 기초교양(6학점) ② 일반교양, 핵심교양 영역(1영역~7영역) : '예술과 디자인', '제2외국어와 한문'영역을 반드시 포함하여 7개영역 중 6개 영역을 선택하여 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함. ③ 단, 교양과목(교양필수 및 교양선택)의 취득학점은 최대 50학점까지 인정됨.</p> <p>4. MSC ① 공과대학 : 24학점 이상 이수하여야 함. (단, 컴퓨터공학전공은 18학점 이상) - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 9학점, 수학 9학점, 전산 6학점임. 단, 컴퓨터공학전공의 분야별 최소이수학점은 과학 9학점, 수학 9학점임. ※ 공과대학(전자전기공학부 제외)은 MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 하고, {대학물리(2), 대학물리실험(2)} 와 {대학화학(2), 대학화학실험(2)} 둘 중 택일하여 이수하여야 함. ※ 공과대학 전자전기공학부는 MSC 과학분야 중 대학물리(2), 대학물리실험(2), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 하고, {대학물리(1), 대학물리실험(1)} 와 {대학화학(2), 대학화학실험(2)} 둘 중 택일하여 이수하여야 함. ② 과학기술대학(건축디자인전공(5년제)제외) : 27학점 이상 이수하여야 함. - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 8학점, 수학 3학점, 전산 0학점임. ※ 과학기술대학(건축디자인전공(5년제)제외)은 MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 함. (단, 바이오화학공학과는 대학생물(1), 대학생물실험(1)도 반드시 이수하여야 함.) ③ 게임소프트웨어전공 : 20학점 이상 이수하여야 함. - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 3학점, 수학 12학점, 전산 5학점임. ※ 게임소프트웨어전공은 MSC 과학분야 중 대학물리(1)을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>5. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 '현장실습' 요건 폐지함)</p>
	2016 학년도 ~ 2017 학년도 입학생 까지	<p>1. 이수요건 ① 공과대학 : 전문교양(23학점), MSC(24학점, 단, 컴퓨터공학전공은 18학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. ② 과학기술대학(건축학전공(5년제)제외) : 전문교양(23학점), MSC(27학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. ③ 게임소프트웨어전공 : 전문교양(23학점), MSC(25학점), 전공기초영어(2학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 132학점 이상(일반선택 포함) 이수 하여야 함.</p> <p>2. 전공기초영어(I/II) (전공기초) 중 한 과목을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>3. 전문교양(기본소양) ① 기초교양(6학점) ② 일반교양, 핵심교양 영역(1영역~7영역) : '예술과 디자인', '제2외국어와 한문'영역을 반드시 포함하여 7개영역 중 6개 영역을 선택하여 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함. ③ 단, 교양과목(교양필수 및 교양선택)의 취득학점은 최대 50학점까지 인정됨.</p> <p>4. MSC ① 공과대학 : 24학점 이상 이수하여야 함. (단, 컴퓨터공학전공은 18학점 이상) - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 9학점, 수학 9학점, 전산 6학점임. 단, 컴퓨터공학전공의 분야별 최소이수학점은 과학 9학점, 수학 9학점임. ※ 공과대학(전자전기공학부 제외)은 MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 하고, {대학물리(2), 대학물리실험(2)} 와 {대학화학(2), 대학화학실험(2)} 둘 중 택일하여 이수하여야 함. ※ 공과대학 전자전기공학부는 MSC 과학분야 중 대학물리(2), 대학물리실험(2), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 하고, {대학물리(1), 대학물리실험(1)} 와 {대학화학(2), 대학화학실험(2)} 둘 중 택일하여 이수하여야 함. ② 과학기술대학(건축학전공(5년제)제외) : 27학점 이상 이수하여야 함. - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 8학점, 수학 3학점, 전산 0학점임. ※ 과학기술대학(건축학전공(5년제)제외)은 MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 함. (단, 바이오화학공학과는 대학생물(1), 대학생물실험(1)도 반드시 이수하여야 함.) ③ 게임소프트웨어전공 : 25학점 이상 이수하여야 함. - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 8학점, 수학 12학점, 전산 5학점임. ※ 게임소프트웨어전공은 MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 함.</p> <p>5. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 '현장실습' 요건 폐지함)</p>

대학	대상		내 용
공과대학, 과학기술대학 [건축디자인 전공(5년제), 건축학전공 (5년제)제외], 게임소프트 웨어전공	비인증 과정 대상	2010 학년도 ~ 2015 학년도 입학생 까지	1. 이수요건 ① 공과대학 : 전문교양(20학점), MSC(24학점, 단, 컴퓨터공학전공은 18학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 140학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. ② 과학기술대학(건축학전공<5년제>제외) : 전문교양(20학점), MSC(27학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 140학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. ③ 게임소프트웨어전공 : 전문교양(20학점), MSC(25학점), 전공(전공필수 모두 포함하여 50학점)을 포함하여 총 140학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. 2. 2014학년도 입학생부터는 전공기초영어(I/II) (전공기초) 중 한과목을 반드시 이수하여야 함. 3. 전문교양(기본소양) ① 기초교양(6학점), 핵심교양 영역(6영역~8영역)에서 영역별 각 1과목 이상 이수하여야 함. ② 일반교양 영역(1영역~5영역) 중 4개 영역을 선택하여 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함. ③ 단, 교양과목(교양필수 및 교양선택)의 취득학점은 최대 60학점까지 인정됨. 4. MSC ① 공과대학 : 24학점 이상 이수하여야 함. (단, 컴퓨터공학전공은 18학점 이상) - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 9학점, 수학 9학점, 전산 6학점임. 단, 컴퓨터공학전공의 분야별 최소이수학점은 과학 9학점, 수학 9학점임. ② 과학기술대학(건축학전공<5년제>제외) : 27학점 이상 이수하여야 함. - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 12학점, 수학 9학점, 전산 6학점임. ※ 공과대학 및 과학기술대학(건축학전공<5년제>, 바이오화학공학과 제외)은 MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 하고, {대학물리(2), 대학물리실험(2)} 와 {대학화학(2), 대학화학실험(2)} 둘 중 택일하여 이수하여야 함. ※ 바이오화학공학과 전공자는 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1), 대학생물(1), 대학생물실험(1)을 반드시 이수하여야 함. ③ 게임소프트웨어전공 : 25학점 이상 이수하여야 함. - MSC 분야별 최소이수학점은 과학 8학점, 수학 12학점, 전산 5학점임. ※ 게임소프트웨어전공은 MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 함. 5. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 '현장실습' 요건 폐지함)
		2004 학년도 ~ 2009 학년도 입학생 까지	1. 이수요건 ① 공과대학 : 기본소양(20학점), MSC(24학점, 단, 컴퓨터공학전공은 18학점), 전공(35학점)을 포함하여 총 140학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. ② 과학기술대학(건축학전공<5년제>제외), 게임소프트웨어전공 : 기본소양(20학점), MSC(27학점), 전공(35학점)을 포함하여 총 140학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. 2. 기본소양 ① 기초교양(6학점), 핵심교양 영역(6영역~8영역)에서 영역별 각 1과목 이상 이수 하여야 함. ② 일반교양 영역(1영역~5영역) 중 4개 영역을 선택하여 각 영역별 1과목 이상 이수하여야 함. ③ 단, 교양과목(교양필수 및 교양선택)의 취득학점은 최대 60학점까지 인정됨. 3. MSC ① 공과대학 : 24학점 이상 이수하여야 함. (단, 컴퓨터공학전공은 18학점 이상) 분야별 최소이수학점은 과학 9학점, 수학 9학점, 전산 6학점임. 단, 컴퓨터공학전공은 과학 9학점, 수학 9학점임. ② 과학기술대학(건축학전공<5년제>제외), 게임소프트웨어전공 : 27학점 이상 이수하여야 함. 분야별 최소이수학점은 과학 12학점, 수학 9학점, 전산 6학점임. ※ MSC 과학분야 중 대학물리(1), 대학물리실험(1), 대학화학(1), 대학화학실험(1)을 반드시 이수하여야 하고, {대학물리(2), 대학물리실험(2)} 와 {대학화학(2), 대학화학실험(2)} 둘 중 택일하여 이수하여야 함. 4. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 '현장실습' 요건 폐지함)
	2003학년도 입학생까지		1. 공학교육인증과정 운영대상 학년과 동일한 경우 ① 본인의 희망에 따라 공학교육인증을 신청할 수 있다.(공학교육인증을 받은 학과 해당) 졸업학점은 공학교육인증과정 이수내규에 따름. ② 기 취득한 교과목이 공학교육인증과정에서 운영하는 과목과 동일할 경우에는 소급하여 인정함. 2. 공학교육인증과정 운영대상 학년과 동일하지 않은 경우(공학교육인증 신청불가) 교양필수, 계열선수(대학별지정), 전공(35학점)을 포함하여 총 140학점 이상(일반선택 포함) 이수하여야 함. ※공학교육인증과정 교과목으로 채수강시 핵심교양은 교양선택, MSC과목은 일반선택으로 인정함. 계열선수 등 필수과목의 취득요건은 교과과정 개정 적용원칙에 따름. 3. 졸업논문 (2020년 8월 졸업생부터 '현장실습' 요건 폐지함)

2020학년도 교양 교과목 개설 일람표

◆ 교양필수 / 전공기초영어

이수 구분	과 목 명	학수 번호	학점 시수	대 학 별 개 설 학 년 (학기)														
				건축 도시대	경영대	문과대	경제 학부	법과대	사범대	미술대	공예 예술 학부	공과대/ 과기대	상경 대	광고 홍보	게임학부		조형대	산 업 스포츠
교양 필수	논리적사고와글쓰기(인문)	001011	3/4	×	×	1(1)	×	×	1(2)	×	×	×	×	1(1)	×	×	×	×
	논리적사고와글쓰기(공학)	001012	3/4	1 (2[전축] 1[도시])	×	×	×	×	×	×	×	1(1)	×	×	1(1)	×	×	×
	논리적사고와글쓰기(경영)	001013	3/4	×	1(2)	×	1(2)	×	×	×	×	×	1(2)	×	×	×	×	×
	논리적사고와글쓰기(법학)	001014	3/4	×	×	×	×	1(2)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	논리적사고와글쓰기(예술)	001015	3/4	×	×	×	×	×	×	1(2)	1(1)	×	×	×	×	1(2)	1(2)	1(2)
	공학글쓰기	001020	3/4	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기
	경영글쓰기	001021	3/4	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기
	법학글쓰기	001022	3/4	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기	매 학기
	영어	001009	3/3	1(1)	1(1)	1(2)	1(1)	1(1)	1(1)	1(1)	1(1)	1(2)	1(2)	1(1)	1(2)	1(2)	1(1)	1(1)
전공 기초	전공기초영어(Ⅰ)	007114	2/2	1(2)	1(2)	2(1)	1(2)	1(2)	1(2)	1(2)	1(2)	2(1)	2(2)	2(1)	2(2)	2(2)	2(1)	2(1)
	전공기초영어(Ⅱ)	007115	2/2	1(2)	1(2)	2(1)	1(2)	1(2)	1(2)	1(2)	1(2)	2(1)	2(2)	2(1)	2(2)	2(2)	2(1)	2(1)

※ 2014학년도 입학생부터는 “논리적사고와글쓰기(계열별)”, “공학글쓰기”, “경영글쓰기”, “법학글쓰기”중 **택 1하여 반드시 이수**해야함.

※ 2014학년도 입학생부터는 교양필수 “영어” 이수 **후 성적에 따라 지정된 교과목 필수 이수**(전공기초영어(Ⅰ), (Ⅱ)중 1과목 이수)

※ ~2013학년도 입학생까지는 기존 교양필수 요건을 유지함

→ 단, “대학국어작문”을 미취득한 학생의 경우는 “대학국어작문”이 폐지된 관계로 “논리적사고와글쓰기(계열별)”, “공학글쓰기”, “경영글쓰기”, “법학글쓰기” 중 **택 1하여 반드시 이수**하여야 함.

◆ 홍익 인사이트 / 특성화교양

구분	과 목 명	학수 번호	학점 시수	대 학 별 개 설 학 년 (학기)														
				건축 도시대	경영대	문과대	경제 학부	법과대	사범대	미술대	공예 예술 학부	공과대/ 과기대	상경 대	광고 홍보	게임학부		조형대	산 업 스포츠
															게임 소프트	게임 그래픽		
홍익 인 사이트	전문가초청강연	008748	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	인문학초청강연	008749	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
특성화 교양 (사이버)	컴퓨터프로그래밍 (COMPUTATIONAL THINKING)	008750	3/3	○ (도시X)	○	○	○	○	★	○	○	○	X	○	○	X	○	○
	디자인생킹 (DESIGN THINKING)	008751	3/3	○	○	○	○	○	○	○	X (예술○)	○	○	○	○	X	X	○
	창업과실용법률 (LEGAL THINKING)	008752	3/3	○	○	○	○	○	X	○	○	○	○	○	○	○	○	○

※ 2019학년도 입학생부터는 다음의 이수요건을 따름.

- 특성화교양: 컴퓨터프로그래밍, 디자인생킹, 창업과실용법률 중 **택 1**하여 반드시 이수해야 함.

★ 단, 사범대학: 컴퓨터프로그래밍을 반드시 이수해야 함.

단, 공과대학, 건축도시대학 도시공학과, 과학기술대학, 게임소프트웨어전공: 컴퓨터프로그래밍 수강불가함.

단, 미술대학(예술학과 제외), 조형대학, 게임그래픽디자인전공: 디자인생킹 수강불가함.

단, 법과대학: 창업과실용법률 수강불가함.

◆ 교양선택

계열	과 목 명	학수 번호	학점 /시수	대 학 별 개 설 유 무														
				공과대 /건축 도시대	경영대	문과대	경제 학부	법과대	사범대	미술대	공연 예술 학부	과기대	상경대	광고 홍보	게임학부		조형대	산 업 스포츠
인 문 계 열	문화인류학입문	002540	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	한자의원리	002008	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	문학과창의적사고	002585	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	동양사의이해	002586	3/3	○	○	○	○	○	역교 X	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	논리와사고	002551	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	한국사의이해	002587	3/3	○	○	○	○	○	역교 X	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	동서사상의 비교	002016	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	서양사의이해	002588	3/3	○	○	○	○	○	역교 X	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	인간관계론	002019	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	인간심리의이해	002529	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	현대사회와 윤리	002036	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	한국근·현대사	002038	3/3	○	○	○	○	○	역교 X	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	문헌정보와검색	002201	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

계열	과목명	합 수 번호	학점 시수	대 학 별 개 설 유 무														
				공과대 /건축 도시대	경영대	문과대	경제 학부	법과대	사범대	미술대	공연 예술 학부	과기대	상경대	광고 홍보	게임학부		조형대	산 업 스포츠
인 문 계 열	현대인의의사소통	002589	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	독일의문화와 예술	002205	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	한국의문화유산	002207	3/3	○	○	○	○	○	역교 X	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	서양철학입문	002590	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	동양철학입문	002591	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	일본의문화와예술	002210	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중국의문화와예술	002211	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	스페인 중남미의문화와예술	002212	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	이미지와상상력	002213	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	러시아의문화와예술	002214	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	토론과설득의수사학	002628	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	동양고전의이해	002218	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	서양고전의이해	002219	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	기초한국어	002220	3/3	재외국민과 외국인 특별전형으로 입학한 외국인 및 12년 이상 전학교 교육과정 해외이수자 (단, 2011학년도 신입생부터 적용함, P/N과목)														
	연극의이해	002222	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	인간과소리	002229	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	12가지시읽기	002230	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	기업문화와기업경쟁력	008757	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	건축과문화	002252	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	이슬람의문화와예술	002443	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	르네상스의문화와예술	002455	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	현대건축의흐름	002505	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	문학과영화	002508	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	철학과여성	002512	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	현대예술과미학	002524	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	프랑스문화의이해	002557	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	이태리사회와문화	002563	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×
	한국문화의이해(영어)	002619	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	인문학과과학의만남	002630	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	<인문명저읽기>-개인의삶과사회	008758	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	언어·인지심리와뇌	002638	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
사 회 계 열	현대사회와법	002543	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	사회학의이해	002022	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	행정학의이해	002024	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	경제학입문	002442	3/3	○	X	○	X	○	○	○	○	○	X	○	○	○	○	○
	현대정치학의이해	002028	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	현대사회의이해	002555	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	매스컴과현대사회	002034	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	협상의기술	002530	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	여성과법률	002037	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	국제정치와한국	002039	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	여성학	002054	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	사회봉사	002099	1/2	전 학 년														
	민법개론(Ⅰ)	002121	3/3	1학기	1학기	1학기	1학기	X	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기
	민법개론(Ⅱ)	002122	3/3	2학기	2학기	2학기	2학기	X	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기
	성과사회	002123	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×
	보험과현대생활	002125	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	세계경제와한국경제	002127	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	결혼학개론	002128	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	정보사회와저작권	002129	3/3	○	○	○	○	X	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	헌법개론(1)	002130	3/3	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기
	헌법개론(2)	002131	3/3	2학기	2학기	2학기	2학기	X	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기
	자기이해와진로탐색	002132	1/2	1, 2학년 대상														
	직업과취업	002133	1/2	3, 4학년 대상														
	리더십과진로개발	002424	3/3	2, 3학년 대상														

계열	과목명	학 년 수 호	학점 시수	대 학 별 개 설 유 무														
				공과대 /건축 도시대	경영대	문과대	경제 학부	법과대	사범대	미술대	공연 예술 학부	과기대	상경대	광고 홍보	게임학부		조형대	산 업 스 포 츠
															게임 소 프 트	게임 그 래 픽		
사 회 계 열	광고의이해	002151	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	☒	○	○	○	○
	소비자보호와법	002134	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	방송실무의이해	002136	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×
	문화콘텐츠와창의성	002528	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	수화	002138	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	시장경제의이해	002140	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	형법개론	002432	3/3	○	○	○	○	☒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	언어의이해	002173	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	마케팅의이해	002177	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	현대정보사회와윤리	002179	3/3	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기
	조직과리더쉽	002181	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	발명과특허전략	004187	3/3	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기
	회계의이해	002592	3/3	2학기	☒	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	☒	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기
	생활과세무	002186	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	국가안보론	002187	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	전쟁과역사	002614	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	창업아카데미	002622	1/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	무기체계론	002189	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	직무이해와취업역량개발	002623	1/2	2, 3학년 대상														
	사회복지와법	002191	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	생활금융과법	002232	3/3	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기
	예술과법	002559	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	세계시민의식	002544	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	글로벌문화와리더쉽	002593	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	생명윤리와법	002241	3/3	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기
	영화를통한법의이해	002242	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	청소년학개론	002251	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	다문화적사고및이해	002433	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	대학생활세미나	004004	1/1	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×
	공학법제와계약전략	004186	3/3	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기
	공업경영	004184	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	예술과경영	002430	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	동양사상과국가행정	002506	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	창업의이해	002532	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	기업연수(1)	666656	1/	전 학년, 재학중 최대 8학점 까지 이수가능 (P/N과목)														
	기업연수(2)	666657	2/															
	전공탐색	002556	1/2	캠 퍼 스 자 율 전 공 학 생 에 한 하 여 수 강 신 청 함														
	지식재산과법	002558	3/3	○	○	○	○	☒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	인권과국가	002560	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	범죄와사회	002561	3/3	○	○	○	○	☒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	창업과경영	002565	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	국제관계와법	002578	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	대학생을위한실용금융	002581	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	창업과비즈니스모델의이해와활용	002637	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	실천창업론	002611	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	기술사업화와지식재산활용	002612	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	사업계획서작성법	002613	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	북한의이해	002554	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○
	글로벌대학세미나(외국인)	002621	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	기술경영	754843	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	전공·계열맞춤형취업및진로	753216	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	전략적커뮤니케이션입문	756866	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	4차산업혁명과법	002634	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
자 연 자	컴퓨터공학입문	002040	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×
	자연과환경	002042	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	화학과문명	002044	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	과학사	002046	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

계열	과목명	학 년 수 학 점	학 점 비 율	대 학 별 개 설 유 무														
				공과대 /건축 도시대	경영대	문과대	경제 학부	법과대	사범대	미술대	공연 예술 학부	과기대	상경대	광고 홍보	게임학부		조형대	산 업 스포츠
															게임 소프트	게임 그래픽		
연 계 열	물리현상의이해	002047	3/3	☑	○	○	○	○	○	○	○	☑	○	○	☑	○	○	○
	현대문명과학	002048	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	컴퓨터활용기초	002534	3/3	☑	○	○	○	○	○	○	○	☑	○	○	☑	○	○	○
	디지털디자인입문	002595	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	공학기초수학	002144	3/3	☑	×	×	×	×	×	×	×	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기
	웹디자인(초급)	002148	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	웹디자인(중급)	002149	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	공간과심리	002401	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	금융과학	002402	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	전기전자공학개론	004167	3/3	전.전 ☑	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×
	화학공학개론	004168	3/3	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	×	×	×	×	×	×	×
	신소재공학개론	004169	3/3	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	×	×	×	×	×	×	×
	기계·시스템디자인공학개론	004170	3/3	기.계 ☑	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	×	×	×	×	×	×	×
	도시공학개론	004171	3/3	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	×	×	×	×	×	×	×
	토목공학개론및테크노프레너십	116831	3/3	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	×	×	×	×	×	×	×
	산업시스템개론	004173	3/3	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	×	×	×	×	×	×	×
	컴퓨터공학개론	004174	3/3	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	×	×	×	×	×	×	×
	건축의이해	002198	3/3	건축☑	○	○	○	○	○	○	○	건축☑	○	○	○	○	○	○
	유기전자공학입문	002520	3/3	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	○	○	○	○	○	○	○
	원자력에너지의이해	002521	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	생물학탐구	002533	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	과학기술과생명인권	002537	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	전기전자공학개론	004175	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	전.전☑	○	○	○	○	○	○
	컴퓨터정보통신공학개론	004176	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기
	신소재공학개론	004177	2/2	×	×	×	×	×	×	×	×	재.료 ☑	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기
	기계정보공학개론	004179	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	기.계 ☑	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기
	화학과현대산업	004181	3/3	×	×	×	×	×	×	×	×	바이.오 ☑	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기
	CTO특강	008753	2/2	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기
	여성과학	002452	3/3	○ (건축☑)	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×
	컴퓨터SW기초	002579	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	문제해결과SW프로그래밍	002580	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	대학기초물리	002582	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	대학기초수학	002583	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	천문학의이해	002617	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	빅데이터의이해	002618	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
예 체 능 계 열	체육(1)	001005	2/2	×	×	×	×	×	×	×	×	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	1학기	☑
	체육(2)	002050	2/2	×	×	×	×	×	×	×	×	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	☑
	보건학	002051	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	여가생활과레크레이션	002052	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	골프	002055	2/2	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	☑
	미술의이해	002056	3/3	○	○	○	○	○	○	☑	○	○	○	○	○	☑	☑	○
	미학의이해	002552	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	현대생활과디자인	002059	3/3	○	○	○	○	○	○	☑	○	○	○	○	○	☑	☑	○
	현대음악의이해	002060	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영화의이해	002527	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	문학과미술	002157	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	예술과종교	002158	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	고전음악의이해	002159	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	패션과개성언출	002160	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	현대인의건강식생활	002535	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	대중예술의이해	002163	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	미술마케팅	002164	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	예술과매체	002193	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	예술과인간	002626	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

계열	과 목 명	학 년 수	학점 시수	대 학 별 개 설 유 무														산 업 스 포 츠
				공과대 /건축 도시대	경영대	문과대	경제 학부	법과대	사범대	미술대	공연 예술 학부	과기대	상경대	광고 홍보	게임학부		조형대	
															게임 소프트	게임 그래픽		
예 체 능 계 열	디자인과법	002243	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	예술과건축	002248	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	몸의예술과춤의이해	002627	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	농구	002223	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	☒
	배드민턴	002624	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	☒
	패션조형의이해	002515	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	공연예술의이해	002531	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	유럽의미술과문화	002536	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	프리핸드드로잉과스케칭(미술계)	002463	2/2	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	○	×
	프리핸드드로잉과스케칭	002464	2/2	○	○	○	○	○	○	☒	○	○	○	○	○	☒	☒	○
	패션소재의이해(미술계)	002635	3/3	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	○	×
	패션소재의이해	002636	3/3	○	○	○	○	○	○	☒	○	○	○	○	○	☒	☒	○
	디자인경영	002468	3/3	○	○	○	○	○	○	☒	○	○	○	○	○	☒	☒	○
	시각과이미지	420101	3/3	○	○	○	○	○	○	(예술X)	○	○	○	○	○	○	○	○
	동양미술사	002609	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	사진예술의이해	002584	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	한국미술사	400103	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	서양미술사	400203	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	사운드와컴퓨터음악	002620	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
영 어 계 열	디자인과인간심리	008755	3/3	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기	2학기
	생활영어(1)	008744	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	생활영어(2)	008745	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	생활영어(3)	008746	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	실용영어(1)	008740	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	실용영어(2)	008741	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영상영어	002306	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	실용영문법	002388	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영작문(1)	008738	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영작문(2)	008739	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영어강독	008737	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	기업영어	002311	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	취업영어	002312	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영어로배우는미국문화	002313	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영어로배우는영국문화	002448	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	시사영어	002314	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영어발표연습	002316	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영어토론연습	008747	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영어로배우는미술사	002514	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
제 2 외 국 어 계 열	교양독일어(1)	002597	3/3	○	○	독문☒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	교양독일어(2)	002598	2/2	○	○	독문☒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	교양프랑스어(1)	002599	3/3	○	○	불문☒	○	○	○	○	○	○	○	불문☒	○	○	○	○
	교양프랑스어(2)	002600	2/2	○	○	불문☒	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	교양일본어(1)	002601	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	교양일본어(2)	002602	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	초급일본어(3)	002304	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	초급일본어강독	002305	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	일본어작문	008743	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	초급일본어회화연습	002429	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중급일본어회화연습	002447	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	고급일본어회화연습	002541	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	영상일본어	002542	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중급일본어(1)	002320	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중급일본어(2)	002321	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	고급일본어	008742	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중급일본어강독	002324	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	교양중국어(1)	002603	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

계열	과 목 명	학 번 번호	학점 /시수	대 학 별 개 설 유 무														
				공과대 /건축 도시대	경영대	문과대	경제 학부	법과대	사범대	미술대	공연 예술 학부	과기대	상경대	광고 홍보	게임학부		조형대	산 업 스포츠
															게임 소프트	게임 그래픽		
제 2 외 국 어 계 열	교양중국어(2)	002604	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	초급중국어(3)	002397	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중급중국어(1)	002398	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중급중국어(2)	002317	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중국어기초회화(1)	002445	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중국어기초회화(2)	002446	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중국어중급회화(1)	002300	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중국어토론연습	002301	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	교양한문(1)	002605	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	교양한문(2)	002606	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	교양스페인어(1)	002607	3/3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×
	교양스페인어(2)	002608	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×
	중국어로배우는한국문화와예술	002510	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	초급러시아어	002511	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	중급일본어한자	002522	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	초급중국어강독(1)	002525	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	초급이태리어	002562	2/2	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×

★ 대학별 개설구분란에 있는 ☑ 표시는 계열선수, 전공개설관련 교과목 또는 기본소양 교양교과목에 해당되는 과목이므로 해당 대학(학부,과)는 수강할 수 없음을 의미함.

★ ×표시는 해당대학에 개설되지 않음을 의미함.

※ 2020학년도 교양 교과목 개편 현황

이수 구분	구분	학수번호	학점/시수	교과목명	비 고
교양 선택	신설	002140	3/3	시장경제의이해	
		754843	3/3	기술경영	
		753216	3/3	전공·계열 맞춤형 취업 및 진로	
		756866	3/3	전략적 커뮤니케이션 입문	
		002634	3/3	4차산업혁명과법	
		002638	3/3	언어·인지심리과학	
	폐지	002200	2/2	수영	
	명칭변경	004186	3/3	공학법제와계약전략 (←공학법제)	
		004187	3/3	발명특허전략 (←발명특허)	
		002637	3/3	창업과비즈니스모델의이해와활용 (←창업과비즈니스모델의이해)	
		002635/002636	3/3	패션소재의이해(←FashionArt)	(미술계/비미술계)
	학점/시수 변경	002022	3/3(←2/2)	사회학의이해	
		002159	3/3(←2/2)	고전음악의이해	
		002163	3/3(←2/2)	대중예술의이해	
		002527	3/3(←2/2)	영화의이해	
		002535	3/3(←2/2)	현대인의 건강식생활	
		002552	3/3(←2/2)	미학의이해	

※ 재외국민과 외국인 특별전형 입학대상 교과목

이수 구분	과 목 명	학수 번호	학점 시수	비 고
일반 선택	글읽기의방법론	002516	3/4	재외국민과 외국인 특별전형으로 입학한 외국인 및 12년 이상 전학교 교육과정 해외이수자 (단, 2011학년도 신입생부터 적용함, P/N과목)
	한국문화의이해	002517	3/4	
	작문의기초와실제	002518	3/4	
	발표와토론	002519	3/4	
교양 선택	기초한국어	002220	3/3	
	학술적 글읽기와 토론	002631	3/4	
	학술적 글쓰기와 발표	002632	3/4	

※ 취업·창업 개발 교과목(교양)

이수 구분	과 목 명	학수 번호	학점 시수	비 고
교양선택	자기이해와진로탐색	002132	1/2	
	직업과취업	002133	1/2	
	리더십과진로개발	002424	3/3	
	창업의이해	002532	3/3	
	기업연수(1)	666656	1/	
	기업연수(2)	666657	2/	
	창업과정영	002565	2/2	
	창업과비즈니스모델의이해와활용	002637	3/3	명칭변경 (←창업과비즈니스모델의이해)
	실천창업론	002611	3/3	
	기술사업화와지식재산활용	002612	3/3	
	사업계획서작성법	002613	3/3	
	창업아카데미	002622	1/2	
	직무이해와취업역량개발	002623	1/2	

※ 대학교육혁신사업 관련 ‘융합PBL 기반 교과목 패키지(1+1)’ 현황

이수 구분	과 목 명(주관학과)	학수번호	학점 시수	융합PBL 학수번호	학점 시수	비 고 (주관학과)
전공선택	화공전산	130406	3/3	777001	6/6	화학공학전공/토목공학전공
	응용수치해석및조형디자인	116407	3/3			
	빅데이터기반경영	313114	3/3	777002	6/6	경영학전공/산업공학전공
	사업타당성분석	140812	3/3			
	법과정치	351521	3/3	777003	6/6	법학부/독어독문학과
	독일의이슈	202609	3/3			
	패션디자인(2)	416615	3/3	777004	6/6	섬유미술패션디자인과/산업디자인전공
	제품디자인스튜디오(4)	411616	3/3			
	전산구조해석	723833	3/3	777005	6/6	조선해양공학과/기계정보공학과
	마이크로기전시스템공정응용	720838	3/3			
	모션디자인(2)	920224	3/3	777006	6/6	디자인컨버전스학부/영상·애니메이션학부
	실험영상애니메이션워크샵	940838	3/3			
	바이오소재공학	730839	3/3	777007	6/6	바이오화학공학과/재료공학과
	나노재료및기술	727814	3/3			
	패션디자인(1)	416514	3/3	777008	6/6	섬유미술패션디자인과/산업디자인전공
	제품디자인스튜디오(3)	411515	3/3			
	LabVIEW응용신호처리	720728	3/3	777009	6/6	기계정보공학과/재료공학과
	재료기기분석	727715	3/3			
	인형제작워크샵	940516	3/3	777010	6/6	영상·애니메이션학부/디자인컨버전스학부
	Visual Essay	920531	3/3			

※ 융합PBL(Project Based Learning) 기반 교과목 패키지(1+1) : 대학교육혁신사업의 일환으로 융합이 필요한 서로 다른(또는 인접) 전공의 기존 전공선택 교과목 두개를 하나의 교과목으로 묶어 운영하며, 해당 학과 및 관련 사업여건에 따라 개설되지 않을 수 있음.

※ Cyber강좌 개설 현황

구분	교과목명	학수번호	학점	시수	개설학기	비고
교양 교과목 (일반선택 포함)	인간관계론	002019	3	3	매 학기	
	사회학의이해	002022	3	3	매 학기	
	화학과문명	002044	2	2	매 학기	
	현대음악의이해	002060	3	3	매 학기	
	결혼학개론	002128	3	3	매 학기	
	소비자보호와법	002134	3	3	매 학기	
	광고의이해	002151	3	3	매 학기	광고홍보학부 수강불가
	패션과개성연출	002160	3	3	매 학기	
	언어의이해	002173	2	2	매 학기	
	문헌정보와검색	002201	2	2	매 학기	
	독일의문화와예술	002205	3	3	매 학기	
	일본의문화와예술	002210	2	2	매 학기	
	스페인.중남미의문화와예술	002212	3	3	매 학기	
	이미지와상상력	002213	3	3	매 학기	
	인간과소리	002229	2	2	매 학기	
	12가지시읽기	002230	3	3	매 학기	
	현대건축의흐름	002505	3	3	매 학기	
	문화콘텐츠와창의성	002528	2	2	매 학기	
	인간심리의이해	002529	3	3	매 학기	
	협상의기술	002530	3	3	매 학기	
	공연예술의이해	002531	3	3	매 학기	
	생물학탐구	002533	3	3	매 학기	
	컴퓨터활용기초	002534	3	3	매 학기	공학계열, 건축대학 수강불가
	유럽의미술과문화	002536	3	3	매 학기	
	과학기술과생명인권	002537	3	3	매 학기	
	미학의이해	002552	3	3	매 학기	
	프리핸드드로잉과스케칭(미술계) / (비미술계)	002463 / 002464	2	2	매 학기	- 미술계열(미술대학, 조형대학, 게임그래픽디자인전공) 학생들과 그 외 타단과대학 학생들이 분리되어 수강할 수 있도록 각각 별도로 과목 개설됨.
	패션소재의이해(미술계)/(비미술계)	002635 / 002636	3	3	매 학기	
	디자인경영	002468	3	3	매 학기	
	사운드와컴퓨터음악	002620	3	3	매 학기	
전공기초	기업과경영	033203	3	3	매 학기	경영학부
특성화 교양	컴퓨터프로그래밍(COMPUTATIONAL THINKING)	008750	3	3	매 학기	2019학년도 신설
	디자인씽킹(DESIGN THINKING)	008751	3	3	매 학기	2019학년도 신설
	창업과실용법률(LLEGAL THINKING)	008752	3	3	매 학기	2019학년도 신설

※ 주관학과의 상황에 따라 사이버강좌로 개설되지 않을 수 있습니다.

※ 2019학년도 입학생부터는 다음의 이수요건을 따름.

- 특성화교양: 컴퓨터프로그래밍, 디자인씽킹, 창업과실용법률 중 택 일하여 반드시 이수해야 함.

★ 단, 사범대학 입학생은 컴퓨터프로그래밍을 반드시 이수해야 함.

단, 공과대학, 건축도시대학 도시공학과, 과학기술대학, 게임소프트웨어전공 : 컴퓨터프로그래밍 수강불가함.

단, 미술대학(예술학과 제외), 조형대학, 게임그래픽디자인전공 : 디자인씽킹 수강불가함.

단, 법과대학 : 창업과실용법률 수강불가함.

2004~2013학년도 입학생까지 적용

<공학계열 주전공자에 대한 영역별 전문교양 교양교과목 현황>

분류	영역구분	교과목명	학수번호	학점	시수	개설학기	비고
기초 교양	교양필수	논리적사고와글쓰기(공학), 공학글쓰기중 택 1	001012, 001020	3	4	매학기	
		영어	001009	3	3	매학기	
	교양선택	대학생활세미나	004004	1	1	매학기	과학기술대학, 게임소프트웨어전공 개설
일반 교양	1. 언어와 문화	문학과창의적사고	002585	3	3	매학기	명칭변경(←문학과인생)
		교양한문(1)	002605	3	3	매학기	명칭변경(←교양한문(초급))
		언어의이해	002173	2	2	매학기	
		매스컴과현대사회	002034	3	3	매학기	
	2. 사회와 경제	인간심리의이해	002529	3	3	매학기	
		현대사회와법	002543	3	3	매학기	
		사회학의이해	002022	3	3	매학기	
		경제학입문	002442	3	3	매학기	
	3. 역사와 철학	동양사의이해	002586	3	3	매학기	명칭변경(←동양문화사)
		한국사의이해	002587	3	3	매학기	명칭변경(←한국문화사)
		서양철학입문	002590	3	3	매학기	명칭변경(←서양철학의 이해)
		논리와사고	002551	3	3	매학기	
	4. 예술과 생활	미술의이해	002056	3	3	매학기	
		현대생활과디자인	002059	3	3	매학기	
		현대음악의이해	002060	3	3	매학기	
		보건학	002051	3	3	매학기	
	5. 제 2외국어	교양독일어(1)	002597	3	3	매학기	명칭변경(←교양독어(초급))
		교양프랑스어(1)	002599	3	3	매학기	명칭변경(←교양불어(초급))
		교양일본어(1)	002601	3	3	매학기	명칭변경(←초급일본어(1))
		교양중국어(1)	002603	3	3	매학기	명칭변경(←초급중국어(1))
전 문 교 양	6. 산업과 경영	현대정보사회와윤리	002179	3	3	1학기	
		조직관리더쉽	002181	3	3	매학기	
		발명과특허전략	004187	3	3	1학기	명칭변경(←발명과특허)
		공학법제와계약전략	004186	3	3	2학기	명칭변경(←공학법제)
	7. 공학 소양	공통	과학사	002046	3	3	매학기
			자연과환경	002042	3	3	매학기
		공과 대학	전기전자공학개론	004167	3	3	매학기
			화학공학개론	004168	3	3	매학기
			신소재공학개론	004169	3	3	매학기
			기계·시스템디자인공학개론	004170	3	3	매학기
			도시공학개론	004171	3	3	매학기
			토목공학개론및테크노프렌쉽	116831	3	3	매학기
			산업시스템개론	004173	3	3	매학기
			컴퓨터공학개론	004174	3	3	매학기
		과학 기술 대학	전기전자공학개론	004175	3	3	매학기
			컴퓨터정보통신공학개론	004176	3	3	매학기
			신소재공학개론	004177	2	2	매학기
			건축공학개론	004178	3	3	매학기
			기계정보공학개론	004179	3	3	매학기
			조선해양공학입문	004180	3	3	매학기
			화학과현대산업	004181	3	3	매학기
			CTO특강	008753	2	2	매학기
	8.의사소통	협상의기술	002530	3	3	매학기	기술문서작성법 폐지 → 협상의기술 추가
		현대인의의사소통	002589	3	3	매학기	명칭변경(←현대인의화법)
		시각과이미지의이해	002247	2	2	매학기	폐지

★ 상기 표는 공학계열(공과대학, 과학기술대학, 게임소프트웨어전공) 전공자에 대한 기본소양 교과목 현황임.

기본소양 교과목의 졸업에 필요한 취득학점은 '교과과정 개편에 따른 졸업학점 현황' 참고.

★ 7. 공학소양 영역의 대학구분 과목은 해당 캠퍼스 학생만 수강 가능함

2014~2015학년도 입학생까지 적용

<공학계열 주전공자에 대한 영역별 전문교양 교양교과목 현황>

분류	영역구분	교과목명	학수번호	학점	시수	개설학기	비고
전 문 교 양	기초 교양	교양필수	논리적사고와글쓰기(공학), 공학글쓰기중 택 1		3	4	매학기
		영어	001009	3	3	매학기	
	일반 교양	교양선택	대학생활세미나	004004	1	1	매학기 과학기술대학, 게임소프트웨어전공 개설
		1. 언어와 논리	교양한문(1)	002605	3	3	매학기 명칭변경(←교양한문(초급))
			언어의이해	002173	2	2	매학기
			논리와사고	002551	3	3	매학기
			실용논리와수리논증	002546	2	2	매학기 폐지
		2. 사회와 경제	인간심리의이해	002529	3	3	매학기
			현대사회와법	002543	3	3	매학기
			글로벌문화와리더십	002593	3	3	매학기 명칭변경(←글로벌리더십)
			경제학입문	002442	3	3	매학기
		3. 역사와 문화	동양사의이해	002586	3	3	매학기 명칭변경(←동양문화사)
			한국사의이해	002587	3	3	매학기 명칭변경(←한국문화사)
			메스컴과현대사회	002034	3	3	매학기
			문화콘텐츠와창의성	002528	2	2	매학기
		4. 예술과 철학	미술의이해	002056	3	3	매학기
			현대생활과디자인	002059	3	3	매학기
			서양철학입문	002590	3	3	매학기 명칭변경(←서양철학의 이해)
			세계시민의식	002544	3	3	매학기
		5. 제 2외국어	교양독일어(1)	002597	3	3	매학기 명칭변경(←교양독어(초급))
			교양프랑스어(1)	002599	3	3	매학기 명칭변경(←교양불어(초급))
			교양일본어(1)	002601	3	3	매학기 명칭변경(←초급일본어(1))
			교양중국어(1)	002603	3	3	매학기 명칭변경(←초급중국어(1))
		6. 경영과법률	현대정보사회와윤리	002179	3	3	1학기
			조직과리더십	002181	3	3	매학기
			발명과특허전략	004187	3	3	1학기 명칭변경 (←발명과특허)
			공학법제와계약전략	004186	3	3	2학기 명칭변경 (←공학법제)
			공업경영	004184	3	3	매학기
	핵심 교양	공통	과학사	002046	3	3	매학기
			자연과환경	002042	3	3	매학기
		공과 대학	전기전자공학개론	004167	3	3	매학기 전자전기공학부 수강불가
			화학공학개론	004168	3	3	2학기 화학공학전공 전공학점으로 인정
			신소재공학개론	004169	3	3	2학기 신소재공학전공 전공학점으로 인정
			기계·시스템디자인공학개론	004170	3	3	1학기 기계시스템디자인공학과 수강불가
			도시공학개론	004171	3	3	2학기 도시공학전공 전공학점으로 인정
			토목공학개론및테크노프레니십	116831	3	3	1학기 토목공학전공 전공학점으로 인정
			산업시스템개론	004173	3	3	1학기 산업공학전공 전공학점으로 인정
			컴퓨터공학개론	004174	3	3	1학기 컴퓨터공학전공 전공학점으로 인정
		과학 기술 대학	전기전자공학개론	004175	3	3	매학기 전자전기공학과 수강불가
			컴퓨터정보통신공학개론	004176	3	3	2학기 소프트웨어융합학과 교과과정 참고
			신소재공학개론	004177	2	2	2학기 재료공학부 수강불가
			건축공학개론	004178	3	3	2학기 폐지
			기계정보공학개론	004179	3	3	1학기 기계정보공학과 수강불가
			조선해양공학입문	004180	3	3	2학기 폐지
			화학과현대산업	004181	3	3	2학기 바이오화학공학과 수강불가
			CTO특강	008753	2	2	매학기 개설시기 변경 1학기 → 매학기
	8.의사소통		협상의기술	002530	3	3	매학기 기술문서작성법 폐지 → 협상의기술 추가
			현대인의의사소통	002589	3	3	매학기 명칭변경(←현대인의화법)
			시각과이미지의이해	002247	2	2	매학기 폐지

★ 상기 표는 공학계열(공과대학, 과학기술대학, 게임소프트웨어전공) 전공자에 대한 기본소양 교과목 현황임.

기본소양 교과목의 졸업에 필요한 취득학점은 '교과과정 개편에 따른 졸업학점 현황' 참고.

★ 7. 공학소양 영역의 대학구분 과목은 해당 캠퍼스 학생만 수강 가능함

2016학년도 입학생부터 적용

<공학계열 주전공자에 대한 영역별 전문교양 교과목 현황>

분류		영역구분	교과목명	학수번호	학점	시수	개설학기	비고
전 문 교 양 (기 본 소 양)	기초 교양	교양필수	논리적사고와글쓰기(공학), 공학글쓰기중 택 1		3	4	매학기	
			영어	001009	3	3	매학기	
		교양선택	대학생활세미나	004004	1	1	매학기	과학기술대학, 게임소프트웨어전공 개설
	일반 교양	1. 언어와 철학	서양철학입문	002590	3	3	매학기	
			동양철학입문	002591	3	3	매학기	
			문학과창의적사고	002585	3	3	매학기	
			언어의이해	002173	2	2	매학기	
			논리와사고	002551	3	3	매학기	
			현대인의의사소통	002589	3	3	매학기	
			현대사회와윤리	002036	3	3	매학기	
			협상의기술	002530	3	3	매학기	
		2. 사회와 경제	인간심리의이해	002529	3	3	매학기	
			사회학의이해	002022	3	3	매학기	
			경제학입문	002442	3	3	매학기	
			인간관계론	002019	3	3	매학기	
			매스컴과현대사회	002034	3	3	매학기	
			회계의이해	002592	3	3	매학기	
		3. 역사와 문화	마케팅의이해	002177	3	3	매학기	
			한국의문화유산	002207	3	3	매학기	
			한국사의이해	002587	3	3	매학기	
			동양사의이해	002586	3	3	매학기	
			서양사의이해	002588	3	3	매학기	
			글로벌문화와리더십	002593	3	3	매학기	
		4. 예술과 디자인	문화인류학입문	002540	3	3	매학기	
			세계시민의식	002544	3	3	매학기	
			미술의이해	002056	3	3	매학기	
			현대생활과디자인	002059	3	3	매학기	
			대중예술의이해	002163	3	3	매학기	
			예술과건축	002248	3	3	매학기	
			시각과이미지	420101	3	3	매학기	
			디지털디자인입문	002595	3	3	매학기	
	5. 제2외국어와 한문	사진예술의이해	002584	3	3	매학기		
		교양한문(1)(2)	002605/002606	3/3	3/3	매학기		
		교양독일어(1)(2)	002597/002598	3/2	3/2	매학기		
		교양프랑스어(1)(2)	002599/002600	3/2	3/2	매학기		
		교양일본어(1)(2)	002601/002602	3/2	3/2	매학기		
		교양중국어(1)(2)	002603/002604	3/2	3/2	매학기		
	핵심 교양	6. 법과 생활	교양스페인어(1)(2)	002607/002608	3/2	3/2	매학기	
			지식재산과법	002558	3	3	매학기	
			정보사회와저작권	002129	3	3	매학기	
			예술과법	002559	3	3	매학기	
			현대사회와법	002543	3	3	매학기	
			인권과국가	002560	3	3	매학기	
범죄와사회			002561	3	3	매학기		
국제관계와법			002578	3	3	매학기		
7. 공학의 이해			과학사	002046	3	3	매학기	
			공통	CTO특강	008753	2	2	1학기
		컴퓨터SW기초		002579	3	3	매학기	공과대학, 과학기술대학 MSC전산 학점으로 인정(컴퓨터공학전공 제외) 및 7. 공학의이해 영역 이수 인정
		문제해결과SW프로그래밍		002580	3	3	매학기	
		공과 대학	전기전자공학개론	004167	3	3	매학기	전자전기공학부 수강불가
			화학공학개론	004168	3	3	2학기	화학공학전공 전공학점으로 인정
			신소재공학개론	004169	3	3	2학기	신소재공학전공 전공학점으로 인정
			기계·시스템디자인공학개론	004170	3	3	1학기	기계시스템디자인공학과 수강불가
			도시공학개론	004171	3	3	2학기	도시공학전공 전공학점으로 인정
			토목공학개론및테크노프레너십	116831	3	3	1학기	토목공학전공 전공학점으로 인정
산업시스템개론			004173	3	3	1학기	산업공학전공 전공학점으로 인정	
컴퓨터공학개론			004174	3	3	1학기	컴퓨터공학전공 전공학점으로 인정	
과학 기술 대학			전기전자공학개론	004175	3	3	매학기	전자전기공학과 수강불가
			컴퓨터정보통신공학개론	004176	3	3	2학기	소프트웨어융합학과 교과과정 참고
		신소재공학개론	004177	3	3	2학기	재료공학부 수강불가	
		건축공학개론	004178	3	3	2학기	폐지	
		기계정보공학개론	004179	3	3	1학기	기계정보공학과 수강불가	
		조선해양공학입문	004180	3	3	2학기	폐지	
화학공헌대산업	004181	3	3	2학기	바이오화학공학과 수강불가			

★ 상기 표는 공학계열[공과대학(건축도시대학 도시공학과 포함), 과학기술대학, 게임소프트웨어전공] 전공자에 대한 기본소양 교과목 현황임.
기본소양 교과목의 졸업에 필요한 취득학점은 '교과과정 개편에 따른 졸업학점 현황' 참고.

★ 7. 공학의 이해 영역의 대학구분 과목은 해당 캠퍼스 학생만 수강 가능함.

〈MSC 교과목 현황〉

분야	교과목명	학수번호	학점	시수	개설학기		비고
					서울	세종	
과학분야	대학물리(1)-공과대	012101	3	3	매 학기	-	
	대학물리(1)-과기대	012102	3	3	-	매 학기	
	대학물리실험(1)	012103	1	2	1학기	1학기	
	대학물리(2)-공과대	012104	3	3	매 학기	-	
	대학물리(2)-과기대	012105	3	3	-	매 학기	
	대학물리실험(2)	012106	1	2	2학기	2학기	
	대학화학(1)-공과대	012107	3	3	매 학기	-	
	대학화학(1)-과기대	012108	3	3	-	매 학기	
	대학화학실험(1)	012109	1	2	1학기	매 학기	
	대학화학(2)-공과대	012110	3	3	매 학기	-	
	대학화학(2)-과기대	012112	3	3	-	매 학기	
	대학화학실험(2)	012113	1	2	2학기	2학기	
	대학생물(1)	012122	3	3	-	2학기	
	대학생물실험(1)	012123	1	2	-	2학기	
	대학생물(2)	012124	3	3	-	1학기	
	대학생물실험(2)	012125	1	2	-	1학기	
	현대물리	012114	3	3	매 학기	매 학기	
	생물학(1)	012126	3	3	매 학기	매 학기	
	생물학(2)	012127	3	3	매 학기	매 학기	
	물리화학	012118	3	3	1학기	매 학기	화학공학전공 전공학점으로 인정
	유기화학	012119	3	3	1학기	매 학기	화학공학전공 전공학점으로 인정
	광학	012120	3	3	2학기	매 학기	
수학분야	대학수학(1)	012201	3	3	매 학기	매 학기	수학교육과 수강불가
	대학수학(2)	012202	3	3	매 학기	매 학기	수학교육과 수강불가
	응용수학(1)	012203	3	3	매 학기	매 학기	
	응용수학(2)	012204	3	3	매 학기	매 학기	
	선형대수학	012205	3	3	매 학기	매 학기	수학교육과 수강불가
	이산수학	012206	3	3	2학기	1학기	
	통계학	012207	3	3	매 학기	매 학기	
	컴퓨터응용통계	012208	3	3	1학기	매 학기	
	확률및통계	012210	3	3	1학기	1학기	
	편미분방정식	012211	3	3	매 학기	-	
	응용기계수학	012212	3	3	-	2학기	과학기술대학 기계정보공학과 학생만 수강가능
전산분야	공학컴퓨터입문및실습	012301	3	3	매 학기	1학기	
	MATLAB프로그래밍및실습	012313	3	3	2학기	2학기	동일대체교과목 지정 : 공학프로그래밍및실습
	공학CAD및GRAPHICS	012303	3	3	2학기	매 학기	기계시스템디자인공학과 수강불가
	정보시스템개론	012304	3	3	2학기	매 학기	· 정보컴퓨터공학부 산업공학전공 지정 교과목(지정교과목 중 6학점 이수, 2020학년도 입학생부터) · 정보컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공 지정 교과목(지정교과목 중 6학점 이수, 2020학년도 입학생부터) · 컴퓨터공학전공 전공학점으로 인정 (2019년학년도 입학생까지)
	객체지향프로그래밍	012305	3	3	매 학기	매 학기	· 정보컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공 지정 교과목(지정교과목 중 6학점 이수, 2020학년도 입학생부터) · 컴퓨터공학전공 전공학점으로 인정 (2019년학년도 입학생까지)
	웹프로그래밍	012306	3	3	매 학기	매 학기	· 정보컴퓨터공학부 산업공학전공 지정 교과목(지정교과목 중 6학점 이수, 2020학년도 입학생부터)
	수치해석	012308	3	3	매 학기	매 학기	* 수강불가 : 전자전기공학부, 기계정보공학과, 바이오화학공학과 * 컴퓨터공학전공 - 07년 이후 수강 : MSC수학, 06년 이전 수강 : 전공선택으로 인정
	C-프로그래밍	101810	3	3	매 학기	2학기	· 정보컴퓨터공학부 산업공학전공 지정 교과목(지정교과목 중 6학점 이수, 2020학년도 입학생부터) · 정보컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공 지정 교과목(지정교과목 중 6학점 이수, 2020학년도 입학생부터) · 정보컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공 전공학점으로 인정 (2010학년도 수강생부터 2019학년도 입학생까지)
	자료처리및실습	012310	3	3	-	매 학기	
	CAD및실습	012311	3	3	1학기	1학기	기계정보공학과 수강불가
	MATLAB활용	012312	2	3	-	1학기	
	소프트웨어코딩및실습	704834	3	3	-	매 학기	동일대체교과목 (CAD및실습(012311)), 세종캠퍼스에서만 개설함

※ MSC 교과목의 졸업에 필요한 취득학점은 ‘교과과정 개편에 따른 졸업학점 현황’ 참고.

※ 컴퓨터SW기초 및 문제해결과SW프로그래밍은 공과대학(건축도시대학 도시공학과 포함)과 과학기술대학 주전공자의 MSC 전산으로 인정함 (컴퓨터공학전공 제외)

<과학기술대학 심화과정 MSC 교과목 현황>

분야	교과목명	학수번호	학점	시수	개설학기	비고
과학분야	대학물리(1)	012102	3	3	매학기	
	대학물리실험(1)	012103	1	2	1학기	
	대학물리(2)	012105	3	3	매학기	
	대학물리실험(2)	012106	1	2	2학기	
	대학화학(1)	012108	3	3	매학기	
	대학화학실험(1)	012109	1	2	매학기	
	대학화학(2)	012112	3	3	매학기	
	대학화학실험(2)	012113	1	2	2학기	
	대학생물(1)	012122	3	3	2학기	
	대학생물실험(1)	012123	1	2	2학기	
	대학생물(2)	012124	3	3	1학기	
	대학생물실험(2)	012125	1	2	1학기	
수학분야	대학수학(1)	012201	3	3	매학기	
	대학수학(2)	012202	3	3	매학기	
	응용수학(1)	012203	3	3	매학기	
	응용수학(2)	012204	3	3	매학기	
	선형대수학	012205	3	3	매학기	
	이산수학	012206	3	3	1학기	
	통계학	012207	3	3	매학기	
	확률및통계	012210	3	3	1학기	
	응용기계수학	012212	3	3	2학기	과학기술대학 기계정보공학과 학생만 수강가능
전산분야	공학컴퓨터입문및실습	012301	3	3	1학기	
	MATLAB프로그래밍및실습	012313	3	3	2학기	동일대체교과목 지정 : 공학프로그래밍및실습
	웹프로그래밍	012306	3	3	매학기	
	C-프로그래밍	101810	3	3	2학기	· 정보컴퓨터공학부 산업공학전공 지정 교과목(지정교과목 중 6학점 이수, 2020학년도 입학생부터) · 정보컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공 지정 교과목(지정교과목 중 6학점 이수, 2020학년도 입학생부터) · 정보컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공 전공학점으로 인정 (2010학년도 수강생부터 2019학년도 입학생까지) · 명칭/학점변경 : (←C-프로그래밍및실습)/(2학점→3학점)
	소프트웨어코딩 및 실습(추가)	704834	3	3	매학기	동일대체교과목 지정 : CAD 및 실습

※ 과학기술대학 심화과정 프로그램(공학인증학과)의 교과과정에 지정된 과목임.

소프트웨어융합학과

1학년

이수 구분			교과목	학수 번호	1 학 기		학수 번호	2 학 기		비 고
					학점	시수		학점	시수	
기본 소양	기초교양	필수	논리적사고와글쓰기(공학),공학글쓰기 중 택 1 영어	001012, 001020	3	4	001009	3	3	▶ 대학화학실험(1) : 부학기(2학기) 추가 ▶ 공학컴퓨터입문및실습 : 부학기(2학기) 추가
		선택	대학생활세미나	004004	1	1				
	일반교양	역사와문화(3)영역 동양사의이해 사회와경제((2영역) 경제학입문				002586 002442	3 3	3 3		
		핵심교양	공학의이해(7영역) 컴퓨터정보통신공학개론				004176	3	3	
M S C	수학	대학수학(1) 대학수학(2)	012201	3	3	012202	3	3		
		과학	대학물리(1) 대학물리실험(1) 대학화학(1) 대학화학실험(1) 대학물리(2) 대학물리실험(2)	012102 012103 012108 012109	3 1 3 1	3 2 3 2	부학기 부학기 012105 012106	3 1 3 1	3 2 3 2	
	전산		공학컴퓨터입문및실습 C-프로그래밍	012301	3	3	부학기 101810	3 3	3 3	
			전공선택	회로이론				704305	3	
	개설 학점 계				18	21		32	34	
	일반선택 학점 계									
이수 학점 한 계				19			19			

※ 기본소양 권장교과목 : 사회와경제(경제학입문), 역사와문화(동양사의이해), 공학의이해(컴퓨터정보통신공학개론)

소프트웨어융합학과

2학년

이수 구분		교과목	학수 번호	1 학 기		학수 번호	2 학 기		비 고
				학점	시수		학점	시수	
기본 교양	일반 교양	예술과생활(4영역) 현대생활과디자인	002059	3	3				
M S C	수학	응용수학(1)	012203	3	3	012204 012206	3	3	
		응용수학(2)					3	3	
	이산수학								
	전산	웹프로그래밍	012306	3	3				
전공 필수		기초컴퓨터정보통신실험(아날로그)	704307	2	3	부학기 704406 704412	3 3 3	4 3 3	
		자료구조및프로그래밍실습	704818	3	4				
		신호및시스템							
		기초컴퓨터정보통신실험(디지털)							
전공 선택		*창의적공학설계입문	725843	2	2	부학기	2	2	
		디지털공학	704509	3	3				
		전자시스템	704830	3	3				
		컴퓨터구조				704410	3	3	
		자바프로그래밍및실습				704827	3	4	
		인터넷공학(1)				704831	3	3	
개 설 학 점 계				22	24		26	28	
일 반 선택 학 점 계									
이 수 학 점 한 계				19			19		

※ 과학기술대학 공통 전공선택 권장교과목 : *창의적 공학설계 입문

※ 기본소양 권장교과목 : 예술과 철학(현대생활과 디자인)

소프트웨어융합학과

3학년

이수 구분		교과목	학수 번호	1 학 기		학수 번호	2 학 기		비 고			
				학점	시수		학점	시수				
기본 소양	일반 교양	언어와논리(1영역) 교양한문(1)	002605	3	3							
	핵심 교양	의사소통(8영역) CTO특강				008753	2	2				
MSC	수학	선형대수학				012205	3	3				
전공 필수		알고리즘및실습	704826	4	4							
전공 선택		확률및불규칙변수	704502	3	3							
		운영체제	704512	3	3							
		통신이론	704514	3	3							
		디자인패턴프로그래밍및실습	704828	3	4							
		인터넷공학(2)	704832	3	3							
		네트워크실험								704511	3	4
		데이터사이언스								704816	3	3
		데이터베이스및실습								704822	3	3
		통신프로그래밍								704836	3	3
		오픈소스소프트웨어								704833	3	3
엔지니어 앙트레프레너십				190426	1	1						
개 설 학 점 계				22	23		21	22				
일 반 선 택 학 점 계												
이 수 학 점 한 계				19			19					

※ 기본소양 권장교과목 : 언어와논리(교양한문(1)), 의사소통(CTO특강)

컴퓨터정보통신공학과

4학년

이수 구분		교과목	학수 번호	1 학 기		학수 번호	2 학 기		비 고
				학점	시수		학점	시수	
기본 소양	핵심 교양	산업과경영(6영역) 공업경영	004184	3	3				▶ 졸업논문(002748) : 소프트웨어융합학과 개설과목 으로 신설 예정(2021년)
	전공 필수	종합설계(2)	부학기	3	4	704814	3	4	
전공 선택		디지털신호처리	704709	3	3				
		종합설계(1)	704711	3	3	부학기	3	3	
		소프트웨어공학	704805	3	3				
		컴퓨터보안	704811	3	3				
		모바일시스템융합및실습	704817	3	3				
		무선통신망				704812	3	3	
		머신러닝				704835	3	3	
		안드로이드프로그래밍및실습				704825	3	3	
		블록체인개론				704837	3	3	
일반 선택		졸업논문	002742	3		002742	3		
개 설 학 점 계				24	22		21	19	
일 반 선 택 학 점 계									
이 수 학 점 한 계				19			19		

※ 기본소양 권장교과목 : 산업과경영(공업경영)