

컴퓨터공학과 교육과정 이수체계도

구분	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
교양	중점교양	크로스오버1 (2) 크로스오버 3 (2)						
	기초교양	프로네시스 세미나(2) 문제해결을 위한 글쓰기 (3)	미래사회와 소프트웨어(3) 의사소통영어 (3)	커리어 디자인2 (1)				
	핵심교양	1영역 (인간, 가치, 공존) 택1 2영역 (역사, 사상, 문화) 택1 4영역 (사회, 제도, 세계) 택1 6영역 (수리, 정보, 기술) (인공지능과 소프트웨어를 활용한 탄소중립 이수)						
	창의영역	창의영역 택1 (3학점)						
	SW·AI	일반교양 7영역 (탄소중립 또는 신기술(융합) 트랙 교과목 중 택1) (3학점)						
계열교양	일반수학1 (3)	일반수학2 (3)	통계학 (3)					
필수	객체지향 프로그래밍1 (3) 컴퓨터공학 입문(2)	객체지향 프로그래밍2 (3) 논리회로(3) 이산구조 (3)	자료구조(4)	* (하단 참조)	컴퓨터공학 종합설계 (3)			
전공								
	선택	창의적컴퓨터공학설계 (3)	인터넷프로그래밍(3) 차바기반 응용 프로그래밍 (3) 오픈소스 SW개론(3)	인공지능(3) 시스템 프로그래밍 (3) 오픈소스 응용 프로그래밍(3) 컴퓨터기반 선행대수(3)	시스템 분석(3) 오퍼레이팅 시스템 (3) 컴퓨터 구조론(3) 데이터 베이스(3)	컴퓨터 응용확률 (3) 임베디드 소프트웨어(3) 컴퓨터 그래픽스 (3)	마이크로 프로세서 응용(3) 멀티미디어 컴퓨팅(3) 컴퓨터 보안(3)	소프트웨어 공학(3) 전자 상거래(3) 클라우드 컴퓨팅(3)
				무선통신 및 네트워크 (3) 컴퓨터 네트워크 (3) 알고리즘 (3)	리눅스 프로그래밍 (3) 컴퓨터 네트워크 (3) 바이오 빅데이터 (3) 문제해결 기법(4)	게임 프로그래밍 (3) 컴파일러 (3) 프로그래밍 언어이론 (3) 기계학습 (3)		

* 자료구조는 2학년 2학기부터 4학년까지 모든 전공과목의 선수과목임