

# 2025학년도 2학기 수강신청 안내 자료

## [2024학년도 입학자까지]

### < 목 차 >

1. 2025학년도 2학기 수강신청 일정 및 유의사항
2. 학부(과)별/입학연도별 졸업학점
3. 학부(과)별/입학연도별 교양학점 및 필수과목
  - 3-1. 수준별 수업 기초교양 교과목 및 수준별 수업 운영 폐지
4. 교육과정 개편 내역
  - 4-1. 교양교육과정
  - 4-2. 전공교육과정
    - 2025학년도 전공 교육과정 개편 내역
    - 2023학년도 전공 교육과정 개편에 따른 전공필수 교과목 이수방법
  - 4-3. 전공 폐지 · 변경 교과목 동일 · 대체지정현황(2023학년도 변경내역부터)
5. 학년별 개설 교과목

\* 컴퓨터인공지능학부/컴퓨터공학부/IT(지능)정보공학과 재학생 공통 적용  
[첨부]컴퓨터인공지능학부/컴퓨터공학부/IT(지능)정보공학과 재학생 적용 2025학년도 교과과정

## 공과대학 컴퓨터인공지능학부

수강신청 문의 : [comp@jbnu.ac.kr](mailto:comp@jbnu.ac.kr)

구 분	기 간	대 상	
장바구니 수강신청	7.23.(수) 10:00 ~ 7.25.(금) 18:00	학부, 일반대학원, 법학전문대학원(특수대학원 제외)	
	1. 수강신청 인원이 수강정원 이하인 과목은 정식 수강신청으로 처리되며 정식수강신청 기간에 취소 가능 2. 기초교양및진로 및 일부 학과지정 분반을 수강신청 기간 중 비공개함 3. 1학년 전공과목의 경우 비공개(학과요청 시 공개 처리함) <b>4. 일반선택 과목, 교양과목은 수강신청 한 경우 수강정원에 미달하여도 정식수강 처리되지 않고 장바구니에만 등록됨</b> 5. 수강신청 인원이 수강정원을 초과한 과목은 정식 수강신청으로 처리되지 않고 장바구니에만 등록되어 정식 수강신청 시 별도 과목 검색 없이 수강신청 가능 <b>6. 7.28.(월) 14:00 이후 장바구니 최종 결과 조회</b>		
정식 수강신청	기 간	대 상	비 고
	7.31.(목) 08:00 ~ 8.1.(금) 18:00 ※ 일반선택 과목은 14:00부터 수강신청 가능	학부생 2~4학년 대학원생	• 기초교양 및 진로 비공개 • 1학년 전공과목 비공개
	8.7.(목) 08:00 ~ 18:00	학부생 1학년 대학원생	• 1개 학기 이하 이수자
	8.12.(화) 08:00 ~ 18:00	학부생 전체 대학원생	• 기초교양(학과지정분반 제외) 공개 • 균형교양(학과지정분반 제외) 공개 • 1학년 전공과목 공개
수강신청 변경	9.1.(월) 10:00 ~ 9.5.(금) 18:00	학부, 대학원	
폐강과목 수강신청자 추가 신청	8.20.(수) 14:00 ~ 8.21.(목) 18:00	1차 폐강(8.20.(수))과목 수강신청자만	
	9.11.(목) 14:00 ~ 9.12.(금) 18:00	2차 폐강(9.11.(목))과목 수강신청자만 ※ 추가수강신청 이전 진행된 수업 시간은 실제 출석여부와 관계없이 결석으로 일괄 처리됨	
수강취소	9.15.(월) 09:00 ~ 9.17.(수) 18:00	학부, 대학원 (1과목)	

- 수강신청은 오아시스가 아닌 수강신청전용시스템에서 실시함(수강신청기간 학교홈페이지에 바로가기 안내)
- 전공과목은 장바구니 수강신청 후 수강 잔여석의 100%를 2~4학년 정식 수강신청 기간에 배정함
- **균형교양과목은 70%를 1학년에 배분하고 나머지 30%를 2~4학년 정식 수강신청 기간에 배분함**  
(단, 학과지정분반 제외)
- 교양과목 중 **대학생활과진로설계 재이수자 수강신청은 학생 소속학과를 통한 현장수강신청만 가능**
- 일부 과목은 학과의 사정에 따라 비공개할 수 있음(학생이 직접신청하지 않고 담당자가 신청받아 일괄신청)
- 일반선택과목은 7.31.(목) 14:00부터 수강신청 가능하나 **재이수 신청하는 경우 08:00부터 수강신청 가능**
- 강좌의 시간표가 변동될 수 있으니 수강신청 전날 개설강좌정보를 필히 확인하고 수강신청 참여
  - 개설강좌 정보 확인 : **대학포털 로그인 화면 - 개설강좌 또는 수강신청전용사이트 - 개설강좌 보기**
- 동일과목은 수강신청 시 무조건 재이수 처리되며 대체과목은 재이수 신청할 수 있음
  - 동일/대체과목 조회 : **오아시스 - 마이메뉴 - 교과- 동일대체과목조회**
- 수강신청사이트의 일반선택메뉴에서 전공과목을 검색하여 수강신청할 경우 일반선택으로 수강신청 됨

**“전공심화” 이수 필수** (단, 복수/부/연계/융합전공자는 전공심화 필수이수 면제)

입학 년도	학과(부)	교양이수학점						전공이수학점					졸업 학점
		최소학점					최대 인정	최소전공학점			심화 전공	합계	
		기초 교양	핵심 교양	일반 교양	선택	소계		전필	전선	소계			
2024 2023	컴퓨터인공지능학부	12	18	4	2	36	48	18	30	48	27	75	130
2022	컴퓨터공학부	12	18	4	2	36	48	18	24	42	27	69	130
	IT지능정보공학과	9	19	10		38	50	18	30	48	30	78	140
2021	컴퓨터공학부	12	18	4	2	36	48	18	24	42	27	69	130
	IT정보공학과	9	19	10		38	50	18	30	48	30	78	140
2020	컴퓨터공학부	12	18	4	2	36	48	18	24	42	21	63	130
	IT정보공학과	9	16	13		38	50	18	30	48	30	78	140
2019	컴퓨터공학부	19	6	3	7	35	41	18	24	42	21	63	130
	IT정보공학과	17	6	15		38	44	18	24	42	21	63	140
2018	컴퓨터공학부	19	6	3	7	35	41	18	24	42	21	63	130
	IT정보공학과	17	6	18		41	47	18	24	42	21	63	140
2017	컴퓨터공학부	20(19)	6	3	6(7)	35	41	18	24	42	21	63	130
	IT정보공학과	17	6	18		41	47	18	24	42	21	63	140
2016	컴퓨터공학부	20(19)	6	3	6(7)	35	41	18	24	42	21	63	130
	IT정보공학과	17	6	27		50	58	18	24	42	21	63	140
2015	컴퓨터공학부	20(19)	6	3	6(7)	35	41	18	24	42	21	63	130
	IT정보공학과	17	6	27		50	58	18	24	42	21	63	140
2014	컴퓨터공학부	20(19)	6	3	6(7)	35	41	18	24	42	21	63	130
	IT정보공학과	17	9	24		50	58	18	24	42	21	63	140

\* 2014~2017학년도 입학자의 기초교양 사회봉사 과목 필수이수를 면제할 수 있음으로 변경하고 이수면제에 따른 부족한 교양학점은 다른 교양 교과목으로 추가 이수해야함에 따라 기초교양 사회봉사를 이수하지 않는 학생의 교양 이수 학점은 괄호안의 학점으로 적용

\* 학(부)과 확인 필수

## 컴퓨터인공지능학부

입학 년도	최소 학점	최대 학점	필수과목
2024 2023	36	48	1. 기초교양 12학점 : 고전명저읽기, 비판적사고와토론/통계적사고와사회/컴퓨팅사고와인간 중 1과목, 글쓰기, 실용영어(기초영어) 2. 핵심교양 18학점 : 컴퓨터과학과코딩, 수학1(대학수학), 수학2, 일반물리학1(초급물리학), 사회영역 3학점, 인간영역 3학점 3. 일반교양 4학점 : C언어기초, 대학생활과진로설계 4. 선택 2~14학점 : 기초/핵심/일반교양 중 선택

## 컴퓨터공학부

입학 년도	최소 학점	최대 학점	필수과목
2022 2021 2020	36	48	1. 기초교양 12학점 : 고전명저읽기, 비판적사고와토론/통계적사고와사회/컴퓨팅사고와인간 중 1과목, 글쓰기, 실용영어 2. 핵심교양 18학점 : 수학1, 수학2, 일반물리학1, 사회영역 3학점, 인간영역 3학점, 자유선택 3학점 3. 일반교양 4학점 : C언어기초, 대학생활과진로설계 4. 선택 2~14학점 : 기초/핵심/일반교양 중 선택
2019 2018	35	41	1. 기초교양 19학점 : 글쓰기, 실용영어, 모험과창의, 인문고전읽기, 수학1, 수학2, 일반물리학1 2. 핵심교양 6학점 : 인문적사고의기반 3학점, 사회이해의기반 3학점 3. 일반교양 3학점 : C언어기초 4. 선택 : 기초/핵심/일반교양 중 선택 7~13학점
2017 2016 2015 2014	35	41	1. 기초교양 20학점(19학점) : 공통기초 11학점(사회봉사* 제외 시 10학점) + 이공계기초 9학점** 2. 핵심교양 6학점 : 인문적사고의기반(학과추천:비판적사고와토론(구:사고와토론)) 3학점, 사회이해의기반(학과추천:경영과창업의이해(구:경영학의이해)) 3학점 3. 일반교양 3학점 : C언어기초 4. 선택 : 기초/핵심/일반교양 중 선택 6~12학점 * 2014~2017학년도 입학자의 기초교양 사회봉사 과목 필수이수를 면제할 수 있음으로 변경하고 이수면제에 따른 부족한 교양학점은 다른 교양 교과목으로 추가 이수해야함에 따라 기초교양 사회봉사를 이수하지 않는 학생의 교양 이수 학점은 괄호안의 학점으로 적용

\*\* 2014~2017학년도 입학자 기초교양 교과목 현황

공통기초		이공계기초			
과목명	학강실점의습	과목명	학강실점의습	과목명	학강실점의습
글쓰기(현.대 학글쓰기)	3-3-0	수학 1	3-3-0	일반화학 1	3-3-0
실용영어	3-3-0	수학 2	3-3-0	일반화학실험 1	1-1-0
모험과창의/신입생세미나(현.대학생활과진로설계)	1-1-0	일반물리학 1	3-3-0	일반화학 2	3-3-0
인문고전읽기(현.고전명저이해)	3-3-0	일반물리학 2	3-3-0	일반화학실험 2	1-1-0
(사회봉사)	(1-0-2)	일반물리학실험 2	1-1-0	일반생물학및실험 1	3-3-0
				일반생물학및실험 2	3-3-0

## IT(지능)정보공학과

입학 년도	최소 학점	최대 학점	필수과목
2022 2021	38	50	1. 기초교양 9학점 : 컴퓨팅사고와인간, 글쓰기, 실용영어 2. 핵심교양 19학점 : 컴퓨터과학과코딩, 수학1, 수학2, 일반물리학2, 일반물리학실험2, 경영과창업의이해, 한국사의이해 3. 일반교양 10학점 : 글로벌공학윤리, C언어기초, 소셜미디어콘텐츠개발, 대학생활과진로설계 4. 선택 0~12학점 : 기초/핵심/일반교양 중 선택
2020	38	50	1. 기초교양 9학점 : 컴퓨팅사고와인간, 글쓰기, 실용영어 2. 핵심교양 16학점 : 수학1, 수학2, 일반물리학2, 일반물리학실험2, 경영과창업의이해, 한국사의이해 3. 일반교양 13학점 : 글로벌공학윤리, C언어기초, 소셜미디어콘텐츠개발, 컴퓨터프로그래밍의기초, 대학생활과진로설계 4. 선택 0~12학점 : 기초/핵심/일반교양 중 선택
2019	38	44	1. 기초교양 17학점 : 글쓰기, 실용영어, 모험과창의, 수학1, 수학2, 일반물리학1, 일반물리학실험1 2. 핵심교양 6학점 : 철학의이해, 경영과창업의이해 3. 일반교양 15학점 : 영어회화, 글로벌공학윤리, 컴퓨터프로그래밍의기초, C언어기초, 프리젠테이션기법의이해 4. 선택 0~6학점 : 기초/핵심/일반교양 중 선택
2018 2017	41	47	1. 기초교양 17학점 : 글쓰기, 실용영어, 모험과창의, 수학1, 수학2, 일반물리학1, 일반물리학실험1 2. 핵심교양 6학점 : 철학의이해, 경영과창업의이해 3. 일반교양 18학점 : 영어회화, 글로벌공학윤리, 디지털논리설계, 컴퓨터프로그래밍의기초, C언어기초, 프리젠테이션기법의이해 4. 선택 0~6학점 : 기초/핵심/일반교양 중 선택
2016 2015	50	58	1. 기초교양 17학점 : 글쓰기, 실용영어, 모험과창의(신입생세미나), 수학1, 수학2, 일반물리학1, 일반물리학실험1 2. 핵심교양 6학점 : 철학의이해, 경영과창업의이해 3. 일반교양 27학점 : 영어회화, 한국현대문학의이해, 공학과법, 기초화학, 컴퓨터프로그래밍의기초, C언어기초, 프리젠테이션기법의이해, 디지털논리설계, 자기계발과리더십 4. 선택 0~8학점 : 기초/핵심/일반교양 중 선택

### 3-1

### 수준별 수업 기초교양 교과목 및 수준별 수업 운영 폐지

○ (수준별 수업 운영 폐지) 수준별 수업 기초교양\* 교과목 폐지

\* 기초영어, 대학수학, 초급물리학, 화학기초

- 2024학번 이전 수준별 수업 기초반 대상자는 기초교과목을 이수하지 않아도 됨

예) 기초영어 대상자 → 실용영어 수강, 기초영어 재이수는 동일대체과목으로 재이수 가능

○ (선·후수 이수체계 폐지) 1을 이수하지 않고 2 먼저 이수 가능

○ (특별학기 수준별 분반 수업 운영 중단) 일반학기 또는 계절학기에 수강

## &lt;2024학년도&gt;

영역	분야	
기초교양	문해력	고전명저읽기
	사고력	비판적사고와토론
		통계적사고와사회
		컴퓨팅사고와인간
	표현력	글쓰기
		실용영어
핵심교양	자연	
	사회	
	인간	
일반교양	인문,사회,자연,수리/정보,예술/체육	
	신입생정착/학생지도	



## &lt;2025학년도&gt;

영역	분야		
기초교양	기초필수		대학글쓰기
	기초선택	의사소통	고전명저이해
			비판적사고와토론
		문제해결	과학적사고와문명
			통계적사고와사회
균형교양	인간과문화		
	삶과사회		
	자연과과학		
	디지털(SW)		
	외국어		
	글로벌		
	예술과체육		
진로		대학생활과진로설계	

\* 수강신청시스템 개설강좌보기를 통해 교과목별 영역 확인 가능

\*\* 입학연도별 핵심/일반교양영역 교과목 개편 현황(2025학년도 기준)

입학연도	입학연도 기준		2025학년도 기준	
	영역	과목	영역	과목
2024 2023 2022 2021 2020	핵심교양 (사회영역)	경제학의이해	균형교양 (삶과사회)	경제학의이해
		사회학의초대		사회학의초대
		정치학의이해		정치학의이해
		심리학개론 (구.현대심리학입문)		심리학개론 (구.현대심리학입문)
		법학의이해		법학의이해
		행정학의이해		행정학의이해
		경영과창업의이해		경영학의이해
	핵심교양 (인간영역)	윤리학의이해	균형교양 (인간과문화)	윤리학의이해
		문화의이해		문화의이해
		한국사의이해		한국사의이해
		동양사의이해		동양사의이해
		서양사의이해		서양사의이해
		철학의이해		철학의이해
		한국문학과문화현상		한국문학과문화현상
		예술과문화의이해 (구.예술및문화이론의이해)		예술과문화의이해 (구.예술및문화이론의이해)

2019	핵심교양 (사회이해의기반)	정치학의이해
		사회학의초대
		현대심리학입문
		경제학의이해
		법학의이해
		행정학의이해
		경영과창업의이해 (구.경영학의이해)
	핵심교양 (인문적사고의기반)	윤리학의이해
		문화의이해
		한국사의이해
		동양사의이해
		서양사의이해
		철학의이해
		한국문학과문화현상
		예술과문학의이해 (구.예술및문학이론의이해)
		사고와토론 (구.비판적사고와논리)

균형교양 (삶과사회)	정치학의이해
	사회학의초대
	심리학개론
	경제학의이해
	법학의이해
	행정학의이해
	경영학의이해
균형교양 (인간과문화)	윤리학의이해
	문화의이해
	한국사의이해
	동양사의이해
	서양사의이해
	철학의이해
	한국문학과문화현상
	예술문학의이해
기초교양 (의사소통)	비판적사고와토론

## 4-2 전공교육과정

### ○ (2025학년도 개편 내역)

#### \* 컴퓨터인공지능학부/컴퓨터공학부/IT(지능)정보공학과 공통 적용

개편내용	2024학년도				2025학년도			
	학년	학기	학수구분	과목명	학년	학기	학수구분	과목명
학년/학기	1	2	전공선택	C++프로그래밍	2	1	전공선택	C++프로그래밍
	1	2	전공선택	컴퓨터공학총론	2	1	전공선택	컴퓨터공학총론
	1	2	전공선택	이산수학	2	1	전공선택	이산수학
	2	2	전공선택	모바일프로그래밍	3	1	전공선택	모바일프로그래밍
학기/명칭	4	2	전공선택	창업특강	4	1	전공선택	IT창업
학기	2	1	전공선택	초급프로젝트	2	2	전공선택	초급프로젝트
	2	1	전공선택	리눅스프로그래밍	2	2	전공선택	리눅스프로그래밍
	2	1	전공선택	객체지향프로그래밍	2	2	전공선택	객체지향프로그래밍
	3	1	전공선택	암호론	3	2	전공선택	암호론
	4	1	전공선택	게임및혼합현실	4	2	전공선택	게임및혼합현실
학년	3	2	전공선택	암호응용	4	2	전공선택	암호응용
명칭	4	2	전공선택	현장실습1	4	2	전공선택	SW인턴십1
	4	2	전공선택	현장실습2	4	2	전공선택	SW인턴십2

\* 2025학년도 변경된 교과과정으로 개설

○ (2023학년도 개편에 따른 전공필수 교과목 이수방법)

**컴퓨터공학부 전공필수 교과목**

변경 전 (2022학년도)	자료구조	컴퓨터구조	운영체제	알고리즘	소프트웨어공학	프로그래밍언어론
변경 후 (2023학년도)	자료구조	컴퓨터구조	운영체제	알고리즘	인공지능	데이터베이스

**IT(지능)정보공학과 전공필수 교과목**

변경 전 (2022학년도)	자료구조	컴퓨터구조	운영체제	알고리즘	소프트웨어공학	컴퓨터네트워크
변경 후 (2023학년도)	자료구조	컴퓨터구조	운영체제	알고리즘	인공지능	데이터베이스

**< 전공필수 교과목 이수 방법 >**

○ 변경 전 필수 교과목 이수 시 **전공필수 인정 가능**

○ 2023학년도 1학기부터 이수한 인공지능, 데이터베이스 교과목에 한해 전공필수로 인정 가능

⇒ 이수방법 : 변경전/변경후 전공필수 8개 교과목\* 중 6개 교과목 이상 이수 시 전공필수 이수  
요건(18학점) 충족 (전공필수 학점을 초과이수해도 전공학점 인정 가능)

\* 컴퓨터공학부: 자료구조, 컴퓨터구조, 운영체제, 알고리즘, 소프트웨어공학, 프로그래밍언어론, 인공지능  
(2023학년도 이수부터), 데이터베이스(2023학년도 이수부터)

\* IT(지능)정보공학과 : 자료구조, 컴퓨터구조, 운영체제, 알고리즘, 소프트웨어공학, 컴퓨터네트워크, 인공  
지능(2023학년도 이수부터), 데이터베이스(2023학년도 이수부터)

**4-3**

**전공 폐지·변경 교과목 동일·대체 지정현황(2023학년도 변경내역부터)**

구분	종전 교과목	동일/대체	현행 교과목
컴퓨터 공학부	윈도우즈프로그래밍	대체	게임및혼합현실
	마이크로프로세서응용설계	대체	디지털시스템설계
	JAVA프로그래밍	동일	객체지향프로그래밍
	소프트웨어개발프로젝트	대체	산학실전캡스톤2
	임베디드컴퓨팅	동일	임베디드시스템
	영상처리	동일	컴퓨터비전
	창의적공학설계입문	동일	초급프로젝트
	유닉스시스템프로그래밍	동일	리눅스프로그래밍
	수치해석	동일	수치해석및최적화
	웹프로그래밍	동일	웹서비스설계
	분산컴퓨팅	동일	클라우드컴퓨팅
	정보보호	동일	암호론
	산학실전캡스톤	동일	산학실전캡스톤1
	프로그램의구조와해석	대체	산학실전캡스톤1 또는 산학실전캡스톤 2



IT(지능) 정보 공학과	디지털논리공학	대 체	컴퓨터공학총론
	창의적IT공학설계입문	대 체	초급프로젝트
	전기전자기초실험	대 체	프로그램의구조와해석
	파일구조	대 체	데이터마이닝
	논리회로설계및실험	대 체	논리설계
	유닉스시스템	대 체	리눅스프로그래밍
	마이크로프로세서및실험	대 체	디지털시스템설계
	병렬및분산시스템	대 체	클라우드컴퓨팅
	컴퓨터구조설계	대 체	웹서비스설계 또는 디지털시스템설계
	IT융복합종합설계	대 체	산학실전캡스톤1 또는 산학실전캡스톤2 또는 산학실전캡스톤3
	영상처리	대 체	컴퓨터비전
	컴퓨터보안	대 체	시스템보안 또는 네트워크보안
	임베디드시스템및실험	대 체	임베디드시스템
	정보보호	대 체	암호론
	객체지향프로그래밍설계	동 일	객체지향프로그래밍
	컴퓨터알고리즘	동 일	알고리즘
	수치해석	동 일	수치해석및최적화
	그래픽스	동 일	컴퓨터그래픽스

\* 컴퓨터인공지능학부/컴퓨터공학부/IT(지능)정보공학과 공통 적용

학년	학수구분	교과목명	학점	분반수	비고
2학년	전공필수	알고리즘	3	4	
	전공필수	컴퓨터구조	3	4	1개분반 영어수업
	전공선택	확률및통계	3	3	
	전공선택	초급프로젝트	3	1	
	전공선택	리눅스프로그래밍	3	5	
	전공선택	객체지향프로그래밍	3	3~4	
	전공선택	데이터통신	3	4	2개분반 원격수업(BL)
3학년	전공선택	컴퓨터그래픽스	3	1	
	전공선택	웹서비스설계	3	3	1개분반 영어수업
	전공선택	소프트웨어공학	3	2	
	전공선택	클라우드컴퓨팅	3	2	
	전공선택	데이터마이닝	3	1	
	전공선택	암호론	3	1	
	전공선택	기계학습	3	2	
	전공선택	산학실전캡스톤 1	3	2	
4학년	전공선택	산학실전캡스톤 3	3	1	
	전공선택	시스템보안	3	1	
	전공선택	정보검색	3	1	
	전공선택	게임및혼합현실	3	1	

\* 학부사정에 따라 **개설 분반수 및 수업운영방식이 변경될 수 있음**

## &lt; 교과목 권장 이수순서 &gt;

&lt;필수&gt; C언어기초 혹은 컴퓨터과학과 코딩 ⇒ 자료구조 ⇒ 알고리즘

&lt;적극 권장&gt; 컴퓨터구조, 리눅스프로그래밍 ⇒ 운영체제

&lt;적극 권장&gt; 객체지향프로그래밍 ⇒ 모바일프로그래밍

&lt;적극 권장&gt; 확률및통계 ⇒ 인공지능

[첨부] 컴퓨터인공지능학부(컴퓨터공학부/IT(지능)정보공학과 재학생 적용) 2025학년도 교과과정

학년	학기	학수 구분	과 목 명(영문)	학강실 점의습
2	1	전필	●○자료구조(Data Structures)	3-3-0
		전선	C++프로그래밍(C++ Programming)	3-2-2
			논리설계(Logic Design)	3-3-0
			선형대수학(Linear Algebra)	3-3-0
			이산수학(Discrete Mathematics)	3-3-0
			컴퓨터공학총론(Introduction to Computer Science and Engineering)	3-3-0
	2	전필	●알고리즘(Algorithm) ●○컴퓨터구조(Computer Architecture)	3-3-0 3-3-0
		전선	객체지향프로그래밍(Object Oriented Programming)	3-2-2
			데이터통신(Data Communication)	3-3-0
			리눅스프로그래밍(Linux Programming)	3-3-0
			초급프로젝트(Project for Beginner)	3-3-0
			확률및통계(Probability and Statistics)	3-3-0
3	1	전필	●데이터베이스(Database) ●○운영체제(Operating System) ●인공지능(Artificial Intelligence)	3-3-0 3-3-0 3-3-0
		전선	모바일프로그래밍(Mobile Programming)	3-3-0
			수치해석및최적화(Numerical Analysis and Optimization)	3-3-0
			프로그래밍언어론(Programming Languages)	3-3-0
			컴퓨터네트워크(Computer Network)	3-3-0
	2	전선	산학실전캡스톤1(Industry-University Practical Capstone Design1)	3-3-0
			기계학습(Machine Learning)	3-3-0
			데이터마이닝(Data Mining)	3-3-0
			디지털시스템설계(Digital System Design)	3-3-0
			소프트웨어공학(Software Engineering)	3-3-0
			암호론(Introduction to Cryptography)	3-3-0
			웹서비스설계(Web Service Design)	3-3-0
			컴퓨터그래픽스(Computer Graphics)	3-3-0
			클라우드컴퓨팅(Cloud Computing)	3-3-0
4	1	전선	산학실전캡스톤2(Industry-University Practical Capstone Design2)	3-3-0
			IT창업(IT Startup Seminar)	3-3-0
			네트워크보안(Network Security)	3-3-0
			센서네트워크(Sensor Network)	3-3-0
			인간-컴퓨터상호작용(Human-Computer Interaction)	3-3-0
			오픈소스소프트웨어개발(Opensource Software Development)	3-3-0
			임베디드시스템(Embedded System)	3-3-0

			자연어처리(Natural Language Processing)	3-3-0
			컴파일러(Compiler)	3-3-0
			컴퓨터비전(Computer Vision)	3-3-0
	2	전선	산학실전캡스톤3(Industry-University Practical Capstone Design3)	3-3-0
			게임및혼합현실(Game and eXtended Reality)	3-3-0
			시스템보안(System Security)	3-3-0
			암호응용(Applied Cryptography)	3-3-0
			정보검색(Information Retrieval)	3-3-0
			SW인턴십 1(SW Internship 1)	3-0-6
			SW인턴십 2(SW Internship 2)	6-0-12

\* ○표는 부전공 필수과목, ●표시는 복수전공 필수과목

\* SW인턴십 1, SW인턴십 2 교과목은 학부 상황에 따라 개설여부를 결정하며, 개설 시 계절수업으로 운영함