<표 3.1-1> 전문교양 교과목과 학습성과 상관관계

교과목명				학습성과											
		 	 청.기	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
		학기	학점	지식	구현	모델	도구	응용	팀웍	의사	사회	직업	평생		
				응용	검증	링	활용	설계	능력	전달	영향	윤리	교육		
	전공탐색과생애설계 ~	1	1							강	강	중	약		
	전공탐색과진로설계 ~	2	0.5							강	강	중	약		
	지도교수세미나III,IV I~II		0.25							강	강	중	약		
711	기본영어	1-1	3							강			강		
<u>기본</u> 교양	논리적사유와글쓰기	1-1	3							강			강		
	사회봉사의이해	1-1	1								중		강		
	실용영어	1-2	3							강			강		
	문학과삶	1-2	2							강			강		
	철학의향기와역사이야기	1-2	3								강		강		
공학	기술과 경영	_	3						őΓ		강	강			
소양 영역	직업과 윤리	_	3							약		중	중		
관련 교과목 수		2	}							6	5	1	5		
		중	5								1	4	1		
		<u>o</u>	‡ ì						1	1			3		

<표 3.1-2> BSM 교과목의 학습성과 상관도

			학습성과												
교과목명	 학기	학점	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
业十号号	471	역심	지식	구현검	모델링	도구	응용	팀웍	의사	환경	직업	평생			
			응용	증	고필명 -	활용	설계	능력	전달	영향	윤리	교육			
기초수학	1-1	3	강	중		약									
일반물리학입문(실험)	1-2	3	강	약	약										
생명과학개론	2-1	3	강	약	약										
이산수학	1-2	3	강	중		약									
확률및통계입문	2-1	3	강	중		약									
수치해석학	2-2	3	강	중		약									
¬L2-1		강	6												
관련 교과목 수		중		4											
		약		2	2	4									

<표 3.1-3> 전공 교과목의 학습성과 상관도

		학습성과											
교과목명	 학기	학점	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
亚叶子 2	4/1	(설계)	지식	구현	모델	도구	응용	팀웍	의사	환경	직업	평생	
21751212			응용	검증	링	활용	설계	능력	전달	영향	윤리	교육	
컴퓨터개론	1-1	3	중	0.			0.	0.		약	약	중	
프로그래밍실습	1-1	3		약	중	중	약	약					
프로그래밍실습Ⅱ	1-2	3	OF	약	중	중	약	약					
데이터구조	2-1	3	약	약	강	약			~	71	71	OF	
공학설계입문	2-1	3(2)	0.1	강	중	약	중	중	중	강	강	약	
컴퓨터그래픽스	2-1	3	약	약	약	중	약	약	약				
객체지향프로그래밍	2-1	3		중	약	중	약	약	약				
컴퓨터구조이론및실습	2-2	3		중	중	약							
컴퓨터네트워크	2-2	3	강	약		약							
비주얼프로그래밍	2-2	3(1)		중	약	중	중	약	약				
파일처리론	2-2	3	őΓ	약	강	약							
객체지향프로그래밍॥	2-2	3(1)		중	중	중	중	약	약				
운영체제	3-1	3		중	중	약							
인터넷프로그래밍	3-1	3		약	중	약	중						
멀티미디어시스템	3-1	3		중	중								
정보보호론	3-1	3	중		중	약				중	약		
소프트웨어설계공학	3-1	3(1)		중	강		중	약	약				
데이터베이스이론및실습	3-1	3		약	강	약						약	
시스템프로그래밍	3-2	3		강	중	중	중						
영상처리	3-2	3		약	중	약		약	약				
 객체지향모델링	3-2	3(2)		중	중	약	중	중	약				
데이터베이스응용	3-2	3(1)		중	중	중	 중	약	약				
컴퓨터알고리즘	3-2	3		중	중			약	약				
모바일컴퓨팅	3-2	3		약	중	약							
컴파일러개론	4-1	3	중	· 약	약	'							
 객체지향설계	4-1	3(1)		 중	 중	중	 중	약	약				
임베디드소프트웨어	4-1	3(1)		 강	 중	중	 중	- 약					
멀티미디어처리응용	4-1	3		O‡	 강	O‡		O‡	O‡	O‡			
유비쿼터스응용시스템	4-1	3		 중	약				7	중		약	
	4-1	3(3)	중) 강	강	중	 강	중	중) 강	 강	 중	
					10		10	ਠ	5				
지능정보시스템	4-2	3	강	중		약				중	약	약	
인터넷창업및경영(산학연계학)	4-2	3		중	약	61			약	약	약		
프로그래밍언어개론	4–2	3		약	중	약							
		강	2	4	6		1			2	2		
관련 교과목 수		중	4	14	17	11	10	3	3	3		2	
		약	3	13	6	14	4	13	12	3	4	4	

<표 3.1-4> 교육과정의 학습성과 상관도

		학습성과												
교과과정	연관성	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
구분	정도	지식 응용	구현 검증	모델링	도구 활용	응용 설계	팀웍 능력	의사 전달	환경 영향	직업 윤리	평생 교육			
	강							6	5	1	5			
전문교양	중								1	4	1			
	약						1	1			3			
	강	6												
BSM	중		4											
	약		2	2	4									
	강	2	4	6		1			2	2				
전공	중	4	14	17	11	10	3	3	3		2			
-	약	3	13	6	14	4	13	12	3	4	4			

<표 3.1-6> 비교과과정의 학습성과 상관도

	인정방법		학습성과												
비교과목명		가중치	1	2	3	4	5	7	7	8	9	10			
7132-1-4-0	L 0 0 H	71071	지식	구현	모델	실무	응용	팀웍	의사	사회	직업	평생			
			응용	검증	링	도구	설계	능력	전달	영향	윤리	교육			
TOEIC (영어)	최대점수	6							중			강			
JPT (일본어)	최대점수	6							중			강			
CPT (중국어)	최대점수	6							중			강			
인턴제도	기간	6		중		강		중		중	약				
어학연수	기간	3							중			중			
학생회활동	활동내용	3						강	강		약				
일반동아리활동	활동내용	3					중	중	중						
전공동아리활동	활동내용	3	약	중	중		강	강	약						
전공자격증	종류	6	중	중						약		약			
경진대회	입상내용	6	약	중	중	중	강	중							
사회봉사활동	시간	1						약		약	중	약			
학과행사참가	참석여부	1						강	약			강			
초청세미나	참석여부	1				중				약		약			
전공기술교육	시간	2	중	중	약	중	중					강			
아르바이트	시간	1									중	중			