2017 소프트웨어학부 교과과정

1 학년	2 학년	3 학년	4 학년

기초 자연과학 및 수학

- 공학기초수학
- 선형대수
- 수치해석
- 이산수학
- 응용통계학

학부공통 전공기초교육

- 과학과 SW적 사고
- 객체지향 프로그래밍
- 자료구조
- [재수강] 과학과 SW적 사고
- [재수강] 객체지향 프로그래밍
- [재수강] 자료구조

전공핵심역량 (A/B/F, 1/2학기 개설)

- 소프트웨어 프로젝트 I
- 소프트웨어 프로젝트 II
- C++ 프로그래밍
- 소프트웨어의 이해 (2)
- 창업연계 공학설계입문
- 논리회로설계

빅데이터 · 머신러닝 트랙

- 빅데이터 플랫폼
- 인공지능
- 빅데이터 최신기술
- 정보검색과 데이터마이닝

미디어 · 엔터테인먼트 트랙

- 게임 소프트웨어
- 컴퓨터 그래픽스
- 컴퓨터비전
- 비주얼컴퓨팅 최신기술
- XML

IOT융합 트랙

- 고급시스템 프로그래밍
- 모바일/클라우드 최신기술
- 임베디드 시스템설계
- 시스템 최신기술
- 사물인터넷 기술

웹 · 정보보호 트랙

- 네트워크 최신기술
- 분산시스템
- 네트워크 서비스 프로토콜
- 웹서버컴퓨팅
- 정보보호와 시스템보안

엔터프라이즈SW 트랙

- 객체지향 분석 및 설계
- 소프트웨어 디자인패턴
- 소프트웨어 아키텍처
- 엔터프라이즈 SW최신기술

학부공통 전공심화교육

- 컴퓨터구조
- 운영체제
- 알고리즘
- 소프트웨어 공학
- 웹클라이언트 컴퓨팅
- 시스템 소프트웨어
- 데이터베이스
- 컴파일러
- 화일처리
- 컴퓨터 네트워크
- 모바일 프로그래밍
- 프로그래밍 언어론
- 오픈소스 소프트웨어
- 형식언어 및 오토마타

산업체수요기반 실습형교육

- (다학제간) 캡스톤디자인 I
- (다학제간) 캡스톤디자인 II
- 창업프로젝트
- SW융합 최신기술
- 산업체특강 I (1)
- 산업체특강 II (1)
- 창업연계 융합설계
- 창업연계 융합설계
- 창업연계 융합종합설계 I
- 창업연계 융합종합설계 II

기초/핵심/자유 교양

- 핵심교양 (3 x 5과목)
- English Conversation I/II (2)
- English Reading I/II (2)
- 글로벌영어 (1)
- 인생설계와 진로 (2)
- 글쓰기

SW전공맞춤형 영어교육

- SW기술영어 I (1)
- SW기술영어 II (1)
- SW기술영어 III (1)

진로탐색 · 전공지도

- 사제동행 세미나 (1)
- 사제동행 세미나 (1)
- 사제동행 세미나 (1)
- 사제동행 세미나 (1)

대학 · 대학원 연계연구

- 학부연구참여 I (1)
- 학부연구참여 II (1)
- 학부연구참여 III (1)
- 학부연구참여 IV (1)

교양기초 8 확점	핵심교양 15 확점	자유교양 2 확점	전공기초교양 6 확점	전공선택 필수지정 (34)	전공선택 60 확점 (필수지정 34 확점 포함)	일반선택 45 확점 (심화전공 21, 부전공 9, 다전공 0 확점의 전공선택 포함)

- 심화전공 이수자는 2개 트랙에서 각 3과목씩과 추가 1과목, 총 7과목 (21확점)의 전공선택 과목을 이수해야 함.
- 부전공 이수자는 1개 트랙에서 3과목 (9확점)의 전공선택 과목을 이수해야 함. 다전공 이수자는 제한 없음.
- 자유교양 중 '인생설계와진로'는 필수임.
- '사제동행세미나'는 최대 4확점까지 이수 가능함.
- 핵심교양은 5개 역량 (인문1,인문2,소통,글로벌,창의)에서 각 3확점 씩, 총 15확점을 이수해야 함.