

2021 소프트웨어학부

전공
선택

전공
선택
필수

공학인증 필수*

| 구분 | 1학년 | 2학년 | 3학년 | 4학년 | | |
|-------------------|---------------------------|---|---|--|--------------------------------|--------------------|
| 창의 역량 | 기초 자연 과학 및 수학 | 공학기초수학(1-1)* 선형대수(1-2)* | 수치해석(2-1)* 이산수학(2-2)* 응용통계학(2-2)* | 인공지능(3-2) 빅데이터최신기술(4-1) 빅데이터플랫폼(4-2) 정보감각과데이터마케팅(4-2) | 빅데이터· 머신러닝 트랙 | |
| | 전문 역량 | 학부 공통 전공 기초 교육 | 과학과소프트웨어적사고* (1-1/재수강1-2) | 객체지향프로그래밍(2-1)* | 컴퓨터그래픽스(3-1) | 비주얼컴퓨팅최신기술(4-1) |
| 객체지향프로그래밍(1-2)* | | | 자료구조(2-1/2)* | 게임소프트웨어(3-2) | 데이터베이스응용과 XML(4-2) | |
| 소프트웨어프로젝트 I(1-1)* | | | C++프로그래밍(2-1)* | 컴퓨터비전(3-2) | | |
| S-TeamClass(1-1) | | | 논리회로설계(2-1) | 코딩서킷프로그래밍(3-2) (폐지) | 시스템최신기술(4-1) | IoT 융합 트랙 |
| 소프트웨어프로젝트 II(1-2) | | | 데이터과학(2-2) | 임베디드시스템설계(3-2) | | |
| 창업연계공학설계입문(1-2)* | | | | 네트워크서비스프로토콜(3-2) | 네트워크최신기술(4-1) | 웹· 정보보호 트랙 |
| 유레카프로젝트(1-2) | | | | | 웹서버컴퓨팅(4-1) 정보보호와시스템보안(4-2) | |
| | | | | 객체지향분석및설계(3-1) | 소프트웨어이커터(4-1) | 엔터프라이즈 SW트랙 |
| | | | | 소프트웨어디자인패턴(3-2) | | |
| | | | | 웹클라이언트컴퓨팅(2-1) | 운영체제(3-1)* | 소프트웨어공학(4-1) |
| | | 컴퓨터구조(2-2)* | 컴퓨터네트워크(3-1)* | 캡스톤디자인 I/ 다학제간캡스톤디자인 I (4-1)* | | |
| | | 모바일프로그래밍(2-2) | 데이터베이스(3-1)* | 캡스톤디자인 II/ 다학제간캡스톤디자인 II (4-1)* | | |
| | | 화일처리(2-2) | 프로그래밍언어론(3-1) | 창업프로젝트(4-1) | | |
| | | 시스템소프트웨어(2-2) | 산업체특강(3-1) | 소프트웨어의실제(4-1) | | |
| | | 차량지능기초(2-1) | 알고리즘(3-2)* | 소프트웨어융합최신기술(4-2) | | |
| | | | 컴파일러(3-2) | | | |
| | | | 창업연계융합설계입문(3-1/2) | 창업연계융합총합설계 II (4-1/2) | | |
| | | | SW기술영어 I (3-1) | SW전공 맞춤형 영어 교육 | | |
| | | | SW기술영어 II (3-2) | SW기술영어 III(4-1) | | |
| 소통 · 글로벌 | 기초 교양 | EnglishConversation I / II/Advanced(1-1) | College English I / II (1-2) | 학부연구참여 I (3-1) | 학부연구참여 III(4-1) | 대학· 대학원 연계연구 |
| | | 글로벌영어 | 글쓰기 | 학부연구참여 II (3-2) | 학부연구참여 IV(4-2) | |
| 전공탐색· 전공지도 | 사제동행세미나* | | | | | |