2010학번~2013학번 컴퓨터소프트웨어학전공 신입생 졸업요건 점검표

학생 정보	학번	성명	복수전공	비고

졸업 인증	성경	영어	컴퓨터 (국제공인)

취득 학점	**졸업학점**	이수학점	**졸업기준 평점평균**	이수평점평균
	140학점 이상		**총평점평균 1.5 이상**	

참고 사항	
	1. 전공학점(기초+필수+선택)으로 60학점 이상 이수해야 하며 선택 과목은『대학생활안내』책자를 통해 확인 2. 복수전공 및 부전공 승인자는 해당 학과에서 교육과정 확인 3. 교육과정 개편 등으로 개설 학년, 학기, 과목명이 변경될 수 있으므로 변경 시 학과에서 교육과정 확인 4. TOEIC 550점 이상 또는 TEPS 430점 이상 취득 시 영어 전과목 면제 5. 실용영어 수강 시 최대 실용영어 2과목까지 영어 2과목 대치 가능

학년	이수구분	1학기 과목명	이수여부	2학기 과목명	이수여부
핵심교양	1영역 인간의이해	철학의이해		문학의이해	
		윤리학의이해		인간학의이해	
	2영역 자연과과학	자연과학의이해		우주의이해	
		인간과환경		생명과학의이해	
	3영역 사회의이해	경제학의이해		현대사회의법	
		심리학의이해		정치학의이해	
	4영역 역사와문화	역사학의이해		서양근현대사의이해	
		한국근현대사의이해		인간과문화	
		인간과종교			
	5영역 예술과체육	서양음악의이해		그리스사유와예술	
		서양미술의이해		교회음악	
	※ 핵심교양은 졸업 전까지 4개영역 이상에서 각 영역별로 1개 이상씩 최소 15학점 이수해야 함				
1	기초공통필수	경건훈련		경건훈련	
		전도훈련Ⅰ		전도훈련Ⅱ	
		세계문명과자아Ⅰ		세계문명과자아Ⅱ	
				밀알훈련	
	교양필수	PWRⅠ		PWRⅡ	
		영어Ⅰ		영어Ⅱ	
	학부기초	**컴퓨터프로그래밍**		**객체지향프로그래밍**	
	전공탐색	**컴퓨터과학개론**			

2010학번~2013학번 컴퓨터소프트웨어학전공 신입생 졸업요건 점검표

학년	이수구분	1학기 과목명	이수여부	2학기 과목명	이수여부
2	기초공통필수	경건훈련		경건훈련	
		전도훈련Ⅲ		전도훈련Ⅳ	
		세계문명과성경Ⅰ		세계문명과성경Ⅱ	
	교양필수	PWRⅢ		영어Ⅳ	
		영어Ⅲ			
	전공필수	**자료구조**		**인터넷보안**	
		네트워크와데이터통신		**공학윤리**	
3	기초공통필수	경건훈련		경건훈련	
		전도훈련Ⅴ		전도훈련Ⅵ	
		세계문명과기독교Ⅰ		세계문명과기독교Ⅱ	
	교양필수	영어Ⅴ		영어Ⅵ	
	전공필수	**소프트웨어공학**		**컴퓨터구조**	
		데이터베이스프로그래밍		**웹시스템개발**	
4	기초공통필수	경건훈련		경건훈련	
		전도훈련Ⅶ		전도훈련Ⅷ	
	전공필수	**시스템소프트웨어프로젝트**		**정보통신세미나**	
				엔터프라이즈응용프로그래밍	

비고

※ 동일과목

이수구분	2010교육과정	2014교육과정
전공필수	엔터프라이즈응용프로그래밍	고급소프트웨어프로젝트
	시스템소프트웨어프로젝트	종합설계
	데이터베이스프로그래밍	데이터베이스설계및실습
	객체지향프로그래밍	컴퓨터프로그래밍기초

※ 대치과목

이수구분	2010교육과정	2014교육과정	비고
교양필수	PWRⅠ	학술적글쓰기Ⅰ	* 학술적글쓰기Ⅰ, Ⅱ 이수 = PWRⅠ, Ⅱ, Ⅲ 이수
	PWRⅡ	학술적글쓰기Ⅱ	
	PWRⅢ	학술적글쓰기Ⅰ	
핵심교양	서양음악의이해	음악사및감상	* 핵심교양과목인 우주의이해, 서양근현대사의이해는 대치과목 없음
	그리스사유와예술	그리스사유와예술	
	철학의이해	철학적사유의이해	
		사고와논리	
	역사학의이해	역사와인간	
	자연과학의이해	과학적사고의이해	
		컴퓨터정보학의이해	

※ 선수과목 체크리스트

수강과목		선수과목		
과목명	개설학기	과목명	개설학기	이수여부
공학윤리	2-2	객체지향프로그래밍1	2-1	
알고리즘	2-2	자료구조	2-1	
데이터베이스	2-2	자료구조	2-1	
		이산수학	2-1	
네트워크구성및관리	2-2	네트워크와데이터통신	2-1	
소프트웨어공학	3-1	컴퓨터프로그래밍	1-1	
		객체지향프로그래밍	1-2	
		프로그래밍응용및실습	2-1	
데이터베이스프로그래밍	3-1	데이터베이스	2-2	
네트워크프로그래밍1	3-1	정보통신개론	1-2	
		네트워크와데이터통신	2-1	
객체지향윈도우즈프로그래밍	3-1	컴퓨터프로그래밍	1-1	
		객체지향프로그래밍	1-2	
		프로그래밍응용및실습	2-1	
컴퓨터구조	3-2	이산수학	2-1	
		자료구조	2-1	
		운영체제	3-1	
웹시스템개발	3-2	웹프로그래밍	2-1	
		인터넷보안	2-2	
		데이터베이스	2-2	
		데이터베이스프로그래밍	3-1	
네트워크프로그래밍2	3-2	네트워크프로그래밍1	3-1	
XML응용	3-2	웹프로그래밍	2-1	
		컴퓨터프로그래밍	1-1	
		객체지향프로그래밍	1-2	
		프로그래밍응용및실습	2-1	
		데이터베이스프로그래밍	3-1	
		네트워크프로그래밍1	3-1	
설계패턴	3-2	소프트웨어공학	3-1	
		컴퓨터프로그래밍	1-1	
		객체지향프로그래밍	1-2	
		프로그래밍응용및실습	2-1	
		객체지향윈도우즈프로그래밍	3-1	

※ 선수과목 체크리스트

수강과목		선수과목		
과목명	개설학기	과목명	개설학기	이수여부
엔터프라이즈응용및프로그래밍	4-1	컴퓨터과학개론	1-1	
		정보통신개론	1-2	
		컴퓨터프로그래밍	1-1	
		객체지향프로그래밍	1-2	
		웹프로그래밍	2-1	
		네트워크와데이터통신	2-1	
		프로그래밍응용 및 실습	2-1	
		이산수학	2-1	
		자료구조	2-1	
		소프트웨어공학	3-1	
		네트워크프로그래밍	3-1	
		객체지향윈도우즈프로그래밍	3-1	
		데이터베이스프로그래밍	3-1	
		웹시스템개발	3-2	
고급시스템프로그래밍	4-1	컴퓨터프로그래밍	1-1	
		운영체제	3-1	
		컴퓨터구조	3-2	
모바일프로그래밍	4-1	네트워크프로그래밍2	3-2	
시스템소프트웨어프로젝트	4-2	컴퓨터프로그래밍	1-1	
		객체지향프로그래밍	1-2	
		운영체제	3-1	
		소프트웨어공학	3-1	
		객체지향윈도우즈프로그래밍	3-1	
		웹시스템개발	3-2	
인턴쉽1,2,3,4	4-2	컴퓨터과학개론	1-1	
		정보통신개론	1-2	
		컴퓨터프로그래밍	1-1	
		객체지향프로그래밍	1-2	
		웹프로그래밍	2-1	
		네트워크와데이터통신	2-1	
		프로그래밍응용및실습	2-1	
		이산수학	2-1	
		자료구조	2-1	
		소프트웨어공학	3-1	
		네트워크프로그래밍	3-1	
		객체지향윈도우즈프로그래밍	3-1	
		데이터베이스프로그래밍	3-1	
		웹시스템개발	3-2	