2014학번 컴퓨터소프트웨어학전공 신입생 졸업요건 점검표

학생 정보	학번	성명	복수전공	부전공

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 66학점 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 영어3, 영어4 과목 면제 5. 졸업인증 컴퓨터(∝) 자격증을 취득하지 못한 자는 PC활용Ⅱ~Ⅴ 과목 중 1과목 이수 시 대체

학년	이수구분	1학기 과목명	이수여부	2학기 과목명	이수여부
핵심교양	1영역 인간의이해	철학적사유의이해		사고와논리	
		윤리학의이해		인간의이해	
	2영역 자연과과학	과학적사고의이해		컴퓨터정보학의이해	
		생명과학의이해		디지털사회의소통	
	3영역 사회의이해	힐링과행복코칭		사회학의이해	
		심리학의이해		경제학의이해	
				정치학의이해	
	4영역 역사와문화	역사와인간		한국역사와문화	
		인문학과문화콘텐츠		아동및청소년문화	
				인간과종교	
	5영역 예술과체육	음악사및감상		그리스사유와예술	
		영화속그림읽기		교회음악	
		현대사회와스포츠			
	※ 핵심교양은 졸업 전까지 4개영역 이상에서 각 영역별로 1개 이상씩 최소 15학점 이수해야 함				
1	기초공통필수	경건훈련		경건훈련	
		전도훈련Ⅰ		전도훈련Ⅱ	
		세계문명과자아Ⅰ		세계문명과자아Ⅱ	
				밀알훈련	
	교양필수	학술적글쓰기Ⅰ		학술적글쓰기Ⅱ	
		영어1		영어2	
	전공기초	**창의설계**		**컴퓨터프로그래밍기초**	

2014학번 컴퓨터소프트웨어학전공 신입생 졸업요건 점검표

학년	이수구분	1학기 과목명	이수여부	2학기 과목명	이수여부
2	기초공통필수	경건훈련		경건훈련	
		전도훈련Ⅲ		전도훈련Ⅳ	
		세계문명과성경Ⅰ		세계문명과성경Ⅱ	
	교양필수	영어3		영어4	
	전공필수	**네트워크와데이터통신**			
3	기초공통필수	경건훈련		경건훈련	
		전도훈련Ⅴ		전도훈련Ⅵ	
		세계문명과기독교Ⅰ		세계문명과기독교Ⅱ	
	전공필수	**소프트웨어공학**		**운영체제**	
4	기초공통필수	경건훈련		경건훈련	
		전도훈련Ⅶ		전도훈련Ⅷ	
	전공필수	**종합설계1**		**종합설계2**	

구분	공학교육인증을 받기 위한 교과목
전공 주제	설계과목 12학점 이상 포함하여 단일전공에서 66학점 이상 이수 * 설계과목 - 창의설계, 데이터베이스, 데이터베이스설계및실습, 웹시스템설계및개발, 객체지향분석및설계, 고급윈도우프로그래밍, 종합설계1, 종합설계2
MSC	MSC과목(수학 분야와 기초과학 분야) 과목을 18학점 이상 이수 * MSC과목 - 생명과학의이해, 공업수학, 이산수학, 확률과통계, 기초물리학, 기초물리학실험

구분	컴퓨터 졸업인증으로 인정하는 국제공인자격증
프로그래밍	OCJP, OCBCD, OCWCD, MCSD, MCPD-WD, MCPD-EAD 등
네트워크	CCNA, CCNP, CCIE 등
데이타베이스	OCA, OCP, OCM 등
보안	CISA 등
서버	MCSE, MCTS, MCITP-SA, MCITP-EA, RHCE, OCSA, OCNA 등
관리자	OCSA, OCNA 등

※ 선수과목 체크리스트

수강과목		선수과목		
과목명	개설학기	과목명	개설학기	이수여부
컴퓨터프로그래밍기초	1-2	창의설계	1-1	
자료구조	2-1	컴퓨터프로그래밍기초	1-2	
네트워크와데이터통신	2-1	컴퓨터프로그래밍기초	1-2	
객체지향프로그래밍1	2-1	컴퓨터프로그래밍기초	1-2	
이산수학	2-1	공업수학	1-2	
컴퓨터구조	2-2	자료구조	2-1	
객체지향프로그래밍2	2-2	객체지향프로그래밍1	2-1	
알고리즘설계및분석	2-2	자료구조	2-1	
		이산수학	2-1	
데이터베이스	2-2	자료구조	2-1	
		이산수학	2-1	
컴퓨터네트워크 설계	2-2	네트워크와데이터통신	2-1	
소프트웨어공학	3-1	객체지향프로그래밍2	2-2	
데이터베이스설계및실습	3-1	데이터베이스	2-2	
네트워크프로그래밍	3-1	네트워크와데이터통신	2-1	
멀티미디어응용	3-1	웹프로그래밍	2-1	
		자료구조	2-1	
모바일프로그래밍	3-1	객체지향프로그래밍2	2-2	
		컴퓨터네트워크설계	2-2	-
운영체제	3-2	컴퓨터구조	2-2	
웹시스템설계및개발	3-2	소프트웨어공학	3-1	
객체지향분석및설계	3-2	소프트웨어공학	3-1	
고급윈도우프로그래밍	3-2	소프트웨어공학	3-1	
		네트워크프로그래밍	3-1	
차세대S/W기술	3-2	소프트웨어공학	3-1	
		모바일프로그래밍	3-1	
		인터넷보안	2-1	
XML응용	3-2	웹프로그래밍	2-1	
기초물리학실험	3-2	기초물리학	3-1	

※ 선수과목 체크리스트

수강과목		선수과목		
과목명	개설학기	과목명	개설학기	이수여부
종합설계1	4-1	데이터베이스설계및실습	3-1	
		웹시스템설계및개발	3-2	
		객체지향분석및설계	3-2	
고급시스템프로그래밍	4-1	고급윈도우프로그래밍	3-2	
컴퓨터소프트웨어고급세미나	4-1	차세대S/W기술	3-2	
컴퓨터시뮬레이션	4-1	소프트웨어공학	3-1	
		확률과통계	2-2	
프로젝트관리론1	4-1	데이터베이스설계및실습	3-1	
		웹시스템설계및계발	3-2	
		객체지향분석및설계	3-2	
고급소프트웨어프로젝트	4-1	객체지향분석및설계	3-2	
인공지능	4-1	생명과학의이해	1-1	
		기초물리학실험	3-1	
		멀티미디어응용	3-1	
		객체지향분석및설계	3-2	
종합설계2	4-2	종합설계1	4-1	
인턴쉽1,2,3,4	4-2	종합설계1	4-1	
임베디드 시스템	4-2	네트워크프로그래밍	3-1	
		모바일프로그래밍	3-1	
HCI	4-2	인공지능	4-1	
프로젝트관리론2	4-2	프로젝트관리론1	4-1	
디지털영상처리	4-2	멀티미디어응용	3-1	