

목 차

1. 공학교육과정 운영규정 및 공학교육과정 운영규정 시행세칙 1
2. 컴퓨터·AI학부 교육과정 운영내규 11
3. 공통사항 55
4. 연도별 전문교양 및 BSM 교과과정 74
5. 프로그램 및 학위 명칭 99

1. 공학교육과정 운영규정

제1조(목적) 이 규정의 목적은 학칙 제32조제5항, 학칙 제39조제3항, 학칙시행세칙 제8조제10항에 따라 공학교육과정운영에 관한 사항을 정함에 있다.

제2조(적용범위) 공학교육인증제 운영 학과(전공), 교원 및 학생 등 조직과 구성원은 아래 각 조에 정한 사항을 준수하여야 한다.(2023.3.2. 개정)

제3조(시행) 이 규정의 시행에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(2014.3.3. 개정)

제4조(공학교육인증제 운영대학) ① 공학교육인증제 운영 학과(전공) 소속 대학은 학사운영위원회에서 공학교육에 관련된 규정의 제정과 개정, 학과(전공)의 연차보고서 평가, 공학교육인증제 운영 학과(전공) 교육목표의 관리 등 공학교육과정 운영에 관한 모든 사항을 관리 감독한다.(2023.3.2. 개정)

② <2015.2.16 삭제>

③ 공학교육인증제 운영 학과(전공) 소속 대학은 학과(전공)의 연차보고서 평가 결과에 따라 학과(부)에 교육과정 운영의 개선을 요구하고 인사, 예산 편성 등 대학운영에 그 결과를 반영한다.(2023.3.2. 개정)

④ 제1항에 관한 사항을 시행하기 위한 세부사항은 학장이 따로 정한다.

제5조(학과/전공) ① 학과(전공)는 사회적 수요를 반영하여 각 학과(전공)의 특성에 부합하는 교육목표를 설정하고 관리하여야 한다.(2015.2.16., 2023.3.2. 개정)

② 학과(전공)는 교육목표와 부합하도록 학습성과를 설정한다.(2015.2.16. 신설, 2023.3.2. 개정)

③ 학과(전공)는 학습성과 달성을 보장할 수 있는 교육과정과 행정체계를 갖추어야 한다.(2015.2.16., 2023.3.2. 개정)

④ 학과(전공)는 학습성과 달성도를 주기적으로 평가하고 그 결과를 공개하며, 교육과정의 개선에 활용하여야 한다.(2015.2.16., 2023.3.2. 개정)

⑤ 학과(전공)는 학생에 대한 입학 평가를 시행하고 학업성취도, 교과과정 이수, 진로 등에 대한 상담과 지도를 하여야 한다.(2015.2.16., 2023.3.2., 2025.6.12. 개정)

⑥ <2016.6.20 삭제>

⑦ 학과(전공)는 매 학년말(1월 말)까지 연차보고서를 공학교육인증제 운영 학과(전공) 소속 대학에 제출하여야 한다.(2023.3.2. 개정)

⑧ 학과(전공)는 일반과정과 병행하여 공학교육인증제도를 운영하는 과정을 둘 수 있으며, 교육과정 운영에 관한 사항은 별도로 정한다.(2014.3.3., 2016.6.20., 2023.3.2. 개정)

⑨ 심화과정을 운영하기 위해 전담 책임교수(PD)를 두고 교육과정을 관리할 수 있다.

제6조(교원) ① 교원은 각 교육프로그램 운영의 주체로서 담당 교과목에 대한 포트폴리오를 작성하여 제출하여야 한다.

② 교원은 지도학생을 정기적으로 상담 및 지도하고 그 결과보고서를 제출하여야 한다.(2015.2.16 개정)

③ 교원은 학과(전공)의 위원회에 참여하고, 위원회별로 규정된 해당 업무를 성실하게 수행하여야 한다.(2023.3.2. 개정)

제7조(학생) ① 학생은 교육과정 이수에 있어서 학칙 등에 정해진 다음과 같은 졸업요건을 준수하여야 한다.(2013.2.22 개정)

1. 학칙 및 학칙시행세칙에서 정한 졸업요건

2. 공학교육과정 운영시행세칙에서 정한 졸업요건

3. 학과(전공)별로 정해진 내규에서 정한 졸업요건(2023.3.2. 개정)

② 학생은 매 학기 정해진 기간 내에 교수와 상담을 하여야 한다.

③ <2016.6.20 삭제>

부 칙(2012. 1.11 제정)

제1조(시행일) 이 개정 규정은 제정일부터 시행한다.

부 칙(2013. 2. 22 개정)

제1조(시행일) 이 개정 규정은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(2014. 3. 3 개정)

제1조(시행일) 이 개정 규정은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(2015. 2. 16 개정)

제1조(시행일) 이 개정 규정은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(2016. 6. 20 개정)

이 개정 규정은 2016년 6월 20일부터 시행한다.

부 칙(2023. 3. 2 개정)

이 개정 규정은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(2025 6. 12 개정)

이 개정 규정은 2025년 6월 12일부터 시행한다.

공학교육과정 운영규정 시행세칙

(전문개정 2007. 12.11)

(전문개정 2008. 5.23)

(전문개정 2012. 1.11)

제 1 장 총 칙

제1조(목적) 이 세칙은 공학교육과정운영 규정에 따라 공학교육과정운영 시행을 위한 세부사항을 정함에 그 목적이 있다.

제 2 장 교육과정의 운영

제2조(교육과정) ① 공과대학 건설환경공학과, 건축공학부(건축공학전공), 기계로봇에너지공학과, 산업시스템공학과, 정보통신공학과, 화공생물공학과, 첨단융합대학 컴퓨터·AI학부는 심화과정(공학교육인증제도 운영 프로그램)을 운영한다.(2013.2.22., 2015.2.16., 2016.6.20., 2019.4.30., 2023.3.2., 2024.4.29. 2024.8.27. 개정)

② 각 학과(전공)는 교육과정 운영에 관한 위원회를 구성하고 세부사항을 별도로 정한다.(2016.1.4., 2016.6.20., 2023.3.2. 개정)

③ <2014.3.3. 신설, 2016.1.4. 삭제>

제3조(교육과정의 결정) 심화과정을 운영하는 학과(전공)의 신입생 및 전입생은 심화과정에 속한다. (2016.1.4., 2016.6.20., 2023.3.2. 개정)

제4조(교육과정의 변경) ① 심화과정 소속 학생 중 다음 각 호의 학생은 졸업한 학기 전 1회에 한하여 교육과정 변경을 신청할 수 있다.(2013.2.22, 2015.2.16., 2016.1.4., 2018.2.26., 2019.4.30., 2024.8.27. 개정)

1. 복수전공(연계전공)자
2. 편입생
3. 전과생

4. 학-석사 연계과정 이수자
 5. 외국인
 6. 외국대학 교류학생(2019.4.30. 개정)
 7. 해외인턴십 이수자(1개 학기 이상 이수시)
 8. 교직과정 이수자
 9. 학군단(ROTC) 학생
 10. 학기제 현장실습 학생(2019.4.30. 신설)
 11. 재입학생(2014학년도 이전 입학생)(2023.3.2. 신설)
 12. 기타(프로그램 운영위원회 승인을 받은 학생)(2024.8.27. 신설)
- ② <2013.4.8 신설, 2016.6.20. 삭제>
- ③ 교육과정을 변경하고자 할 경우에는 각 학과(전공)에 교육과정이수변경신청서를 제출하고 학과(부)장의 승인을 거쳐 교육과정을 변경할 수 있다.
(2016.1.4., 2023.3.2. 개정)

제 3 장 졸업요건과 전입생 학점인정

제5조(졸업요건) 공학교육인증제 운영 학과(전공) 학생의 졸업에 필요한 최소 이수요건 및 졸업 이수학점 기준은 각 학과(전공) 운영 내규로 정한다.
(2013.2.22., 2016.1.4., 2023.3.2. 개정)

제6조(전입생의 학점 인정) ① 전입생은 학칙시행세칙에 따라 전입 이전 대학에서 이수한 교과목 및 학점을 해당 학과(전공)에서 정한 기준에 따라 전공과목(필수포함) 및 대학 지정 과목으로 인정 할 수 있다.(2023.3.2. 개정)

② 각 학과(전공)는 전입생의 학점 인정에 관한 절차를 수립할 수 있으며 이에 대한 세부사항은 학과(전공)의 규정으로 정한다.(2023.3.2. 개정)

제 4 장 교육목표

제7조(교육목표의 설정) 공학교육인증제 운영 학과(전공)는 다음 사항을 고려하여 교육목표를 설정하고 관리하여야 한다.(2015.2.16., 2023.3.2. 개정)

① <2015.2.16 삭제>

② 각 학과(전공)의 교육목표는 본교 및 공학교육인증제 운영 학과(전공) 소속 대학의 교육목표와 유기적인 연관성을 가져야한다.(2015.2.16., 2023.3.2. 개정)

③ <2015.2.16 삭제>

④ 각 학과(전공)는 사회 환경 변화를 고려하여 교육목표의 적절성을 정기적으로 검토하고 필요시 개정하여야 한다.(2015.2.16., 2016.6.20., 2023.3.2. 개정)

제8조(교육목표의 평가) <2015.2.16 삭제>

제 5 장 학습성과

제9조(학습성과의 설정) 공학교육인증제 운영 학과(전공)는 다음 사항을 고려하여 프로그램 학습성과를 설정하여야 한다.(2023.3.2. 개정)

① 각 학과(전공)는 교육과정을 이수한 학생들이 졸업하는 시점까지 갖추어야 할 능력과 자질로 학습성과를 설정하여야 한다.(2015.2.16., 2032.3.2. 신설)

② 각 학과(전공)는 프로그램 학습성과 항목별로 달성도 측정을 위한 수행준거를 설정하여야 한다.(2015.2.16., 2023.3.2. 개정)

③ <2015.2.16 삭제>

④ <2015.2.16 삭제>

⑤ 설정된 프로그램 학습성과의 항목별 수행준거의 달성도를 측정할 수 있는 구체적인 평가 방법을 수립하고 평가 결과를 분석하여 교육 개선 방안을 도출할 수 있는 체계를 수립하여야한다.

제10조(학습성과의 평가) 각 학과(전공)의 프로그램 학습성과 평가를 위한 절차는 다음과 같다.(2023.3.2. 개정)

① 각 학과(전공)는 매년 프로그램 학습성과 평가체계에 따라 프로그램 학습성과 평가를 시행한다.(2014.3.3., 2015.2.16., 2016.1.4., 2023.3.2. 개정)

② <2016.1.4 삭제>

③ <2016.1.4 삭제>

- ④ <2015.2.16 삭제>
- ⑤ <2016.1.4 삭제>

제 6 장 학생 상담, 지도(2014.3.3 개정)

제11조(학생상담, 지도) 학과(전공)는 학습성과를 달성하기 위하여 학생의 학업성취도, 교과과정 이수, 진로 등에 대하여 상담하며 지도하여야 한다.(2014.3.3., 2015.2.16., 2023.3.2. 개정)

- ① 각 학과(전공)는 매학기 1회 이상 상담시기를 공지하고 시행한다.(2023.3.2. 개정)
- ② 교원은 본인이 공지한 시간에 따라 수시로 상담, 지도하고 수시로 그 내용을 u-Drims에 입력한다. (2014.3.3 개정)
- ③ <2014.3.3 삭제>

제 7 장 교육환경

제12조(교육환경) ① 학과(전공)는 학습성과 달성을 위하여 필요한 강의실, 실험실, 정보 관련시설, 공학설계실 등의 설비가 구비되어 있어야 하고, 그것을 유지, 운영, 보수하기 위한 재원을 확보하기 위해 노력하여야 한다.(2015.2.16., 2023.3.2. 개정)

- ② <2016.1.4 삭제>

제 8 장 연차보고서

제13조(연차보고서 작성 및 제출) ① 학과(전공)는 공학교육인증제 운영 학과(전공) 소속 대학에서 지정한 양식에 따라 연차보고서를 작성하여 제출한다.(2014.3.3., 2016.1.4., 2023.3.2. 개정)

- ② <2016.1.4 삭제>

제14조(연차보고서 평가) 공학교육인증제 운영 학과(전공) 소속 대학은 학과(전공)의 연차보고서를 평가하여 각 학과(전공)에 개선 요구 사항을 권고할 수

있다.(2014.3.3., 2023.3.2. 개정)

부 칙 (2007.12.11 전문개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2007년 12월 11일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 이 개정 시행세칙은 2007년 12월 1일부터 적용하는 것으로 한다.

② 이 개정 시행세칙은 2008년 2월 졸업생부터 적용한다.

부 칙 (2008. 5. 23 전문개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2008년 5월 23일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 이 개정 시행세칙은 2008년 3월 1일부터 적용하는 것으로 한다.

부 칙 (2009. 3. 1. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 제1조의 시행일에도 불구하고 제4조 제2항은 2008년 3월 1일부터 적용하는 것으로 한다.

부 칙 (2009. 11. 6. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(2012. 1. 11. 전문개정)

제1조(시행일) 이 시행세칙은 전문 개정일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 이 시행세칙 운영에 필요한 세부사항은 각 학과 운영 규정에 따로 정한다.

부 칙(2013. 2. 22. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 이 시행세칙 운영에 필요한 세부사항은 각 학과 운영 내규에 따로 정한다.

부 칙(2013. 4. 8. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2013년 4월 8일부터 시행한다.

부 칙(2014. 3. 3. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(2015. 2. 16. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(2016. 1. 4. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(2016. 6. 20. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2016년 6월 20일부터 시행한다.

부 칙(2018. 2. 26. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2018년 2월 26일부터 시행한다.

부 칙(2019. 4. 30. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2019년 4월 30일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 제4조(교육과정의 변경)의 개정 내용은 2019년 2월 1일부터 적용하는 것으로 한다.

부 칙(2023. 3. 2. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(2024. 4. 29. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2024년 4월 29일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 학칙 개정(2024.4.29.)에 따라 관련 단과대학 및 학과 명칭도 개정된 것으로 본다.

부 칙(2024. 8. 27. 개정)

제1조(시행일) 이 개정 시행세칙은 2024년 9월 1일부터 시행한다.

2. 컴퓨터·AI학부 교육과정 운영내규

제1조(목적) 본 내규의 목적은 동국대학교 학칙, 학칙시행세칙과 공학교육과정 운영규정 및 공학교육과정 운영규정 시행세칙으로부터 위임받아 컴퓨터·AI학부의 교육과정 운영을 정함에 있다.

제2조(교육과정 운영) 공학교육과정 운영규정 시행세칙 제2장 제2조(교육과정)에서 위임받아 컴퓨터·AI학부 교육과정 운영에 관한 규정을 정한다.

- ① 공학교육과정 운영규정 시행세칙 제2장 제2조 제1항에 따라 본 전공은 심화과정(공학교육인증제도 운영 프로그램)을 운영한다.(2016.6.20. 개정)
- ② 공학교육과정 운영규정 시행세칙 제2장 제3조(교육과정의 결정)에 따라 본 전공의 신입학생 및 전입생은 심화과정에 소속된다.

③ (2016.9.1. 삭제)

④ 공학교육과정 운영규정 시행세칙 제2장 제2조 제2항에 따라 컴퓨터·AI학부 교육과정의 운영을 위하여 프로그램 운영위원회, 평가위원회, 산업체자문위원회를 구성하여 운영하며, 각 위원회의 구성과 운영은 다음 각 호에서 정한 내규에 따른다.

1. 프로그램 운영위원회 : 본 위원회의 목적과 기능은 <별첨 6>(프로그램 운영위원회 규정)에 정한다.
2. 평가위원회 : 본 위원회의 목적과 기능은 <별첨 7>(평가위원회 규정)에 정한다.
3. 산업체자문위원회 : 본 위원회의 목적과 기능은 <별첨 8>(산업체자문위원회 규정)에 정한다.

제3조(교육과정 변경) 공학교육과정 운영규정 시행세칙 제2장 제4조(교육과정의 변경)에서 위임받아 심화과정 소속 학생은 심화과정 예외적용을 받을 수 있으며 변경을 위한 절차는 다음과 같이 정한다.

① 심화과정 소속 학생 중 다음 각 호의 학생은 졸업 1학기 전 1회에 한하여 교육과정 변경을 신청할 수 있다.

1. 복수전공(연계전공)자

2. 편입생
 3. 전과생
 4. 학-석사 연계과정 이수자
 5. 외국인
 6. 외국대학 교류학생
 7. 해외인턴십 이수자(1개 학기 이상 이수시)
 8. 교직과정 이수자
 9. 학군단(ROTC) 학생
 10. 학기제 현장실습 학생
 11. 재입학생(2014학년도 이전 입학생)
 12. 기타(프로그램 운영위원회 승인을 받은 학생)
- ② 평가위원회는 접수된 교육과정이수변경신청서를 심의하고 그 결과를 프로그램 운영위원회에 제출한다.
- ③ 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 결과를 토대로 개강 후 4주 이내에 교육과정 변경 결과를 심의하여 최종 확정한다.

제4조(졸업요건) 공학교육과정 운영규정 시행세칙 제3장 제5조(졸업요건)에서 위임받아 컴퓨터·AI학부 졸업요건을 정한다.

- ① (심화과정 졸업요건) 컴퓨터·AI학부 심화과정의 졸업에 필요한 최소이수요건은 <별첨 1>(졸업에 필요한 최소 이수조건) 컴퓨터·AI학부 심화과정 졸업기준표에 따른다.
- ② (심화과정 예외적용자 졸업요건) 컴퓨터·AI학부 심화과정 예외적용자의 졸업에 필요한 최소이수요건은 <별첨 1>(컴퓨터·AI학부 심화과정 예외적용자 졸업기준표)에 따른다.
- ③ (선 이수 체계의 준수) 2013학년도 졸업생부터는 반드시 <별첨 1>에 제시된 교양영역, BSM 교과영역, 전공교과영역, 설계교과영역의 선 이수 체계를 준수해야 함을 원칙으로 한다. 이는 필수선수 교과목을 이수하지 않은 경우 후수 교과목을 수강 신청할 수 없다는 의미이다. 단, 교과목 담당 교수가 부과하는 시험이나 과제, 면담 등을 통하여 후수 교과목에서 요구되는 선수 지식을 보유하고 있음을 입증한 학생에 한하여 필수선수 교과목을 이수하지 않고도 후수 교과목을 신청할 수 있다.

④ 학점인정은 다음 사항과 같다.

1. (수치해석 교과목 학점인정) 2006년까지 이수한 학생은 수학이나 전산 학영역 중 희망하는 영역의 이수학점으로 인정하며, 2007년 이후에 이수한 학생은 수학 영역의 이수학점으로만 인정한다.
2. (타 학과 전공 및 설계 학점 인정여부) 타 학과에서 이수한 전공교과목의 학점과 설계 학점은 원칙적으로 전공 교과목의 학점과 설계 학점으로 인정하지 않는다. 다만 학생의 요청에 의해 프로그램 운영위원회에서 그 인정여부를 심사한 경우에는 인정할 수도 있다.
3. (동일 유사 교과목) 컴퓨터·AI학부의 동일 유사 교과목은 <별첨 5>(컴퓨터·AI학부 동일유사 교과목)의 1. 전공 동일유사 교과목과 2. 타 전공 유사 교과목에 지정된 바와 같으며, 동일 유사 교과목으로 중복 이수한 학점은 인정하지 않는다.
4. (인턴십 학점인정) 인턴십 학점인정은 <별첨 9>(컴퓨터·AI학부 현장실습 내규)에 따른다.

⑤ 기타 졸업학점, 외국어 패스제도에서 요구하는 기준 점수, 영어강의 이수 요건 등 본 내규에서 정하지 않은 내용은 학칙 및 학칙시행세칙, 공학교육과정 운영규정 시행세칙에 규정된 졸업요건을 따른다.

제5조(졸업 사정 절차) 컴퓨터·AI학부 심화과정의 졸업 사정을 위한 절차는 다음과 같다.

- ① 평가위원회는 매 학기 종강 후 졸업예정자들에 대한 졸업 사정을 시행하고 그 결과를 졸업예정자들에게 공고한다.
- ② 졸업 사정 결과에 대하여 이의가 있는 졸업예정자들은 졸업사정 결과 공고 후 1주 이내에 평가위원회에 재심을 요청할 수 있다.
- ③ 평가위원회는 재심 요청 마감 후 1주 이내에 재심을 시행하고 그 결과를 졸업예정자들에게 공고한다.
- ④ 평가위원회는 재심 결과의 공고와 함께 재심결과를 포함한 모든 졸업예정자들에 대한 졸업 사정 절차에 대한 경과 및 결과에 대하여 프로그램 운영위원회에 보고한다.
- ⑤ 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 결과를 토대로 1주 이내에 졸업사정 평가 결과를 심의하여 최종 확정하고 공고한다.

제6조(심화과정 전입생의 학점인정) 공학교육과정 운영규정 시행세칙 제3장 제6조 제2항에서 위임받아 다음의 절차에 따라 컴퓨터·AI학부 심화과정으로 전입하는 전입생의 학점을 인정한다.

① 해당 학기에 전입생이 있는 경우, 평가위원회는 매학기 개강 후 1주 이내에 모든 전입생들의 학점인정을 위한 평가를 시행한다. 단, 평가 시점은 해당국과 교무팀의 사정에 따라 변경될 수 있다.

② 전적 대학/학과에서 이수한 교과목의 학점 인정 여부는 다음 각 호에서 정한 모든 내용을 평가하여 결정한다.

1. 전적 대학/학과에서 이수한 교과목의 학점 수는 인정 대상이 되는 교과목의 학점 수와 동일하거나 많아야 한다.
2. 전적 대학/학과에서 이수한 교과목의 내용이 인정 대상이 되는 교과목의 내용을 포함해야 함을 원칙으로 한다.
3. 전적 대학/학과에서 이수한 교과목의 내용에 인정 대상이 되는 교과목의 설계 교육 내용을 포함하여야 한다.
4. 전적 대학/학과에서 이수한 교과목의 내용에 인정 대상이 되는 교과목의 실험실습 교육 내용을 포함하여야 한다.
5. 전적 대학/학과에서 이수한 교과목의 내용에 대한 평가는 전적 대학/학과의 인증 취득 여부와 관계없이, 강의계획서, 강의 자료, 성적증명서, 설계과제 보고서 등 신뢰할 수 있는 자료에 근거하여 시행한다.

③ 평가위원회는 ②항의 결과를 해당 학생들에게 공고한다.

④ 학점 인정 결과에 대하여 이의가 있는 전입생들은 학점 인정 결과 공고 후 3일 이내에 평가위원회에 재심을 요청할 수 있다.

⑤ 평가위원회는 재심 요청 마감 후 1주 이내에 재심을 시행하고 그 결과를 전입생들에게 공고한다.

⑥ 평가위원회는 재심 결과의 공고와 함께 재심결과를 포함한 모든 전입생들에 대한 학점 인정 절차에 대한 경과 및 결과에 대하여 프로그램 운영위원회에 제출한다.

제7조(교육목표의 적절성 검토평가) 컴퓨터·AI학부 심화과정의 교육목표의 적절성 검토평가를 위한 절차는 다음과 같다.

① 평가위원회는 3년에 한번 2학기 종강 이전까지 교육목표 항목별 평가도구

및 평가방법 등에 따라 산업체자문위원, 졸업생을 대상으로 교육목표의 적절성 여부를 평가한다.

② 평가위원회는 교육목표 평가 후 2주 이내에 교육목표 평가에 대한 경과 및 결과를 프로그램 운영위원회에 제출한다.

③ 교육목표 관련 개선은 매 6년을 주기로 시행한다. 단, 프로그램 운영위원회의 심의를 통해 즉시 시행이 가능하거나 즉시 시행이 필요하다고 판단되는 경우에는 개선사항을 즉시 반영할 수도 있다.

④ 교육목표 관련 개선 연도의 경우, 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 결과를 토대로 8주 이내에 6년간 수집된 교육목표 평가자료와 사회 환경 변화 및 기술동향 등을 분석해 프로그램 개선을 위한 세부 사항들을 심의 및 확정하고, 다음 학기 개강 후 2주 이내에 공지한다.

제8조(프로그램 학습성과의 평가) 컴퓨터·AI학부 심화과정의 프로그램 학습성과 평가를 위한 절차는 다음과 같다.

① 평가위원회는 매년 2학기 종강 후 1주까지 프로그램 학습성과 항목별 평가도구, 평가방법 등에 따라 프로그램 학습성과 평가를 시행한다.

② 평가위원회는 항목별 프로그램 학습성과 평가 후 3주 이내에 프로그램 학습성과 평가에 대한 경과 및 결과를 프로그램 운영위원회에 제출한다.

③ 프로그램 학습성과 관련 개선은 매 3년을 주기로 시행한다. 단, 프로그램 운영위원회의 심의를 통해 즉시 시행이 가능하거나 즉시 시행이 필요하다고 판단되는 경우에는 개선사항을 즉시 반영할 수도 있다.

④ 프로그램 학습성과 관련 개선 연도의 경우, 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 결과를 토대로 10주 이내에 3년간 수집된 프로그램 학습성과 평가 결과를 종합적으로 분석해 프로그램 개선을 위한 세부 사항들을 심의 및 확정하고, 다음 학기 개강 후 4주 이내에 공지한다.

제9조(학생의 평가) 컴퓨터·AI학부 심화과정의 학생에 대한 평가를 위한 절차는 다음과 같다.

① 평가위원회는 매년 제 1학기에 신입생에 대한 학업이수능력 평가를 시행한다. 단, 평가 시점은 대학 당국과 교무팀의 사정에 따라 변경될 수 있다.

② 평가위원회는 학생 평가 후 2학기 종강 이전까지 학생 평가에 대한 결과

를 프로그램 운영위원회에 제출한다.

③ 학생 관련 개선은 매 6년을 주기로 시행한다. 단, 프로그램 운영위원회의 심의를 통해 즉시 시행이 가능하거나 즉시 시행이 필요하다고 판단되는 경우에는 개선사항을 즉시 반영할 수도 있다.

④ 학생 관련 개선 연도의 경우, 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 결과를 토대로 8주 이내에 6년간 수집된 학생 관련 평가결과를 종합적으로 분석해 프로그램 개선을 위한 세부 사항들을 심의 및 확정하고, 다음 학기 개강 후 2주 이내에 공지한다.

제10조(학생의 지도상담) 컴퓨터·AI학부 심화과정의 학생에 대한 지도상담을 위한 절차는 다음과 같다.

① 모든 교수는 수시로 학생들을 지도상담한다.

② 평가위원회는 매년 2학기 종강 이전에 학생 지도상담 현황을 프로그램 운영위원회에 제출한다.

③ 학생 관련 개선은 매 6년을 주기로 시행한다. 단, 프로그램 운영위원회의 심의를 통해 즉시 시행이 가능하거나 즉시 시행이 필요하다고 판단되는 경우에는 개선사항을 즉시 반영할 수도 있다.

④ 학생 관련 개선 연도의 경우, 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 결과를 토대로 8주 이내에 6년간 수집된 학생 관련 상담결과를 종합적으로 분석해 프로그램 개선을 위한 세부 사항들을 심의 및 확정하고, 다음 학기 개강 후 2주 이내에 공지한다.

제11조(교육과정의 평가) 컴퓨터·AI학부 심화과정의 교육과정에 대한 평가를 위한 절차는 다음과 같다.

① 평가위원회는 매년 1학기 종강 직후 8주 이내에 직전년도 2학기 및 당해 연도 1학기에 대한 교과목 포트폴리오를 포함한 교육과정에 대한 평가를 시행한다.

② 평가위원회는 교육과정 평가 후 2학기 종강 이전까지 교육과정 평가에 대한 경과 및 결과를 프로그램 운영위원회에 제출한다.

③ 교육과정 관련 개선은 매 6년을 주기로 시행한다. 단, 프로그램 운영위원회의 심의를 통해 즉시 시행이 가능하거나 즉시 시행이 필요하다고 판단되는

경우에는 개선사항을 즉시 반영할 수도 있다.

④ 교육과정 관련 개선 연도의 경우, 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 결과를 토대로 8주 이내에 6년간 수집된 교육과정 관련 평가결과들을 종합적으로 분석해 프로그램 개선을 위한 세부 사항들을 심의 및 확정하고, 다음 학기 개강 후 2주 이내에 공지한다.

제12조(교수진의 평가) 컴퓨터·AI학부 심화과정의 교수진에 대한 평가를 위한 절차는 다음과 같다.

① 평가위원회는 3년에 한번 2학기 종강 이전까지 개별 교수에 대한 교육실적 평가를 포함해 교수진에 대한 평가를 시행한다. 또한, 개별 교수에 대한 교육실적 평가결과는 이후 외부기관으로부터의 교육지원사업 등에 따른 인센티브 배분시 반영되어 사용될 수 있다.

② 평가위원회는 교수진에 대한 평가 후 2주 이내에 교수진 평가에 대한 경과 및 결과에 대하여 회의록을 작성하여 프로그램 운영위원회에 제출한다.

③ 교수진 관련 개선은 매 6년을 주기로 시행한다. 단, 프로그램 운영위원회의 심의를 통해 즉시 시행이 가능하거나 즉시 시행이 필요하다고 판단되는 경우에는 개선사항을 즉시 반영할 수도 있다.

④ 교수진 관련 개선 연도의 경우, 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 결과를 토대로 8주 이내에 6년간 수집된 교수진 관련 평가결과를 종합적으로 분석해 프로그램 개선을 위한 세부 사항들을 심의 및 확정하고, 다음 학기 개강 후 2주 이내에 공지한다.

제13조(교육환경의 평가) 컴퓨터·AI학부 심화과정의 교육환경에 대한 평가를 위한 절차는 다음과 같다.

① 평가위원회는 3년에 한번 2학기 종강 이전까지 교육환경에 대한 평가를 시행한다.

② 평가위원회는 교육환경에 대한 평가가 종료된 후 2주 이내에 교육환경 평가에 대한 경과 및 결과에 대하여 회의록을 작성하여 프로그램 운영위원회에 제출한다.

③ 교육환경 관련 개선은 매 6년을 주기로 시행한다. 단, 프로그램 운영위원회의 심의를 통해 즉시 시행이 가능하거나 즉시 시행이 필요하다고 판단되는

경우에는 개선사항을 즉시 반영할 수도 있다.

④ 교육환경 관련 개선 연도의 경우, 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 결과를 토대로 8주 이내에 6년간 수집된 교육환경 관련 평가결과를 종합적으로 분석해 프로그램 개선을 위한 세부 사항들을 심의 및 확정하고, 다음 학기 개강 후 2주 이내에 공지한다.

부 칙 (2008년 3월 3일 전문개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2008년 7월 1일부터 시행한다.

제2조(경과규정) 본 내규는 2008년 3월 1일부터 적용하는 것으로 한다.

부 칙 (2008년 12월 23일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2009년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2009년 2월 22일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2009년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2010년 2월 23일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2010년 11월 2일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2011년 2월 23일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2011년 12월 7일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2012년 12월 31일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2015년 2월 25일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2016년 2월 25일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2016년 9월 1일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2016년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2018년 2월 28일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2018년 8월 29일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2018년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2019년 4월 30일 일부개정)

제1조(시행일) 본 내규는 2019년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2023년 3월 1일 일부개정)

이 개정 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2023년 8월 31일 일부개정)

이 개정 시행세칙은 2023년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (2025년 2월 28일 일부개정)

이 개정 시행세칙은 2025년 3월 1일부터 시행한다.

〈별첨 1〉 졸업에 필요한 최소 이수요건

1. 학점 인정 기준

- (1) 명칭이 변경된 동일유사 과목을 중복 수강한 경우에는 중복 수강한 교과목의 취득 학점이 인정되지 않는다. 단, 이미 이수한 경우에는 중복 수강한 과목 중 한 과목을 선택할 수 있다.
- (2) 교과영역이 변경된 교과목을 재수강한 경우에는 변경된 교과영역의 학점으로만 인정된다.
- (3) 기수강한 교과목의 교과영역이 변경되었을 경우에는 기수강한 교과목의 교과영역은 변경되기 이전 교과목의 교과영역과 변경된 후 교과목의 교과영역 중에서 선택할 수 있다.
- (4) MSC/BSM 기초과학 영역에서 수강한 실험교과목 1, 2에 관하여 동일한 개론 과목을 수강한 경우에 개론과목은 MSC/BSM 취득 학점으로 인정되지 않는다.

2. 첨단융합대학 컴퓨터·AI학부 졸업이수학점 기준표

가) 컴퓨터·AI학부 심화과정 졸업기준표

구분	입학년도		2025학년도	2026학년도	비고	
교양	공동교양		25학점			
	지정	기본소양	6학점			
		BSM	BSM	21학점		전산학영역 불인정
			수학	미적분학및연습1, 확률및통계학		필수
				공학선형대수학, 이산수학		
과학	과학영역 '실함' 교과목 1개 과목 선택 이수		선택 필수			
전공	단일 전공 이수자	72학점 (설계 10학점 이상)		전공전문 교과목 50%이상 이수		
	다중 전공 이수자 (주전공,복수전공)	설계교과목 : 어드벤처디자인(3), 공개SW프로젝트(3), 종합설계1(3), 종합설계2(3), 개별연구(1) 어드벤처디자인, 기초프로그래밍, 자료구조, 알고리즘, 컴퓨터구성, 시스템소프트웨어		괄호는 설계학점을 의미 필수		
졸업요건	취득학점		130학점			
	평점평균		2.0			
	외국어시험		TOEIC 700			
	영어강의		4개 과목		전공 2개 과목 이상	
	졸업논문		아래 두 가지 선택지 중 택1 1. 종합설계1 및 종합설계2 이수 2. 종합설계1 이수 및 개별연구 이수			
	산학협력프로젝트		※ 종합설계는 순서대로 이수 ※ 학석사연계과정학생은 종합설계2와 개별연구 중 택1 면제 (단, 학석사연계과정학생이더라도 설계학점 10학점 이상 이수는 충족하여야함)			

▶ 유의사항

- ① 선수·후수 교과목 이수체계를 준수하여야 함
- ② 심화과정 전입생에 대한 졸업기준 적용 학년도 : 심화과정 전입생(전과생, 재입학생, 편입생)인 경우에는 부여된 학번 연도와 동일한 입학년도의 공학교육인증기준이 적용됨

나) 컴퓨터·AI학부 일반과정 졸업기준표

구분		입학년도	2025학년도	2026학년도	비고	
교양	공통교양		25학점			
	지정	기본소양	6학점			
		BSM	BSM	21학점		전산학영역 불인정
			수학	미적분학및연습1, 확률및통계학		필수
				공학선형대수학, 이산수학		
과학	과학영역 '실험' 교과목 1개 과목 선택 이수		선택 필수			
전공	단일 전공 이수자		60학점			
	다중전공 이수자	주전공	45학점			
		복수전공	36학점			
	전공필수교과목		기초프로그래밍, 자료구조, 알고리즘, 컴퓨터구성			
졸업요건	취득학점		130학점			
	평점평균		2.0			
	외국어시험		TOEIC 700			
	영어강의		4개 과목		전공 2개 과목 이상	
	졸업논문		아래 두 가지 선택지 중 택1 1. 종합설계1 및 종합설계2 이수 2. 종합설계1 이수 및 개별연구 이수			
산학협력프로젝트		※ 종합설계는 순서대로 이수 ※ 학석사연계과정학생은 면제				

▶ 유의사항

- ① 컴퓨터·AI학부로의 복수전공 (타과생이 컴퓨터·AI학부를 복수전공할 때) : 기본이 일반과정
※ 과거학번 ~ 2025학번까지는 2025년 기준 컴퓨터·AI학부 일반과정 기준을 적용함

다) 컴퓨터·AI학부 선수·후수 교과목 이수체계

전공	선수 교과목			후수 교과목 1			후수 교과목 2			후수 교과목 3				
	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명		
컴퓨터·AI학부	BSM	PRI 4023	확률및 통계학	전공	CSC 4021	데이터 통신입문								
	BSM	PRI 4001	미적분학 및연습1											
	전공	CSC 2001	기초 프로그래밍											
	BSM	PRI 4023	확률및 통계학	전공	CSC 4022	머신러닝								
	BSM	PRI 4001	미적분학 및연습1											
	전공	CSC 2001	기초 프로그래밍	전공	CSC 2006	프로그래밍 언어론								
				전공	CSC 2002	심화 프로그래밍								
				전공	CSC 2007	자료구조								
				전공	CSC 2003	객체지향 프로그래밍	전공	CSC 4010	소프트웨어 공학					
							전공	CSE 4051	객체지향 설계와패턴					
							전공							
	전공	CSC 4004	공개SW 프로젝트	전공	CSC 4018	종합설계1	전공	CSC 4019	종합설계2					
전공	CSC 2004	어드벤처 디자인	전공	CSC 4018	종합설계1									
			전공	CSC 4019	종합설계2									
			전공	CSC 4004	공개SW 프로젝트	전공	CSC 4018	종합설계1	전공	CSC 4019	종합설계2			

전공	선수 교과목			후수 교과목 1			후수 교과목 2			후수 교과목 3		
	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명
컴퓨터·시학부	BSM	PRI 4024	공학선형대수학				전공	CSC 4031	양자 컴퓨팅			
	전공	CSC 2007	자료구조	전공	CSC 2005	시스템 소프트웨어						
	전공	CSC 2007	자료구조	전공	CSC 2005	시스템 소프트웨어	전공	CSC 4001	운영체제	전공	CSC 4005	임베디드 시스템
				전공	CSC 2008	알고리즘						
				전공	CSC 4002	컴퓨터 그래픽스						
				전공	CSC 4012	인공지능						
				전공	CSC 4009	데이터베이스						
				전공	CSC 4011	인간컴퓨터 상호작용						
	BSM	PRI 4027	이산수학	전공	CSC 2011	컴퓨터구성	전공	CSC 4013	컴퓨터구조			
				전공	CSC 4014	형식언어	전공	CSC 4015	컴파일러			

라) 컴퓨터·AI학부 동일유사 교과목

변경 전		변경 후		비고
학수번호	교과목명	학수번호	교과목명	
CSE2015	웹프로그래밍	PRI4039	인터넷프로그래밍	
CSE2024	프로그래밍언어개념	CSC2006	프로그래밍언어론	
CSE2017	자료구조와실습	CSC2007	자료구조	
CSE2018	컴퓨터구성	CSC2011	컴퓨터구성	
CSE2013	시스템소프트웨어와실습	CSC2005	시스템소프트웨어	
CSE4031	형식언어	CSC4014	형식언어	
CSE4037	데이터베이스시스템	CSC4009	데이터베이스	
CSE4043	컴퓨터네트워킹	CSC4016	컴퓨터네트워크	
CSE4073	인간컴퓨터상호작용시스템	CSC4011	인간컴퓨터상호작용	
CSE4082	데이터분석및실습	CSC4008	다변량및시계열데이터분석	
CSE4083	양자컴퓨팅	CSC4031	양자컴퓨팅	
CSE4034	컴퓨터구조	CSC4013	컴퓨터구조	
CSE4035	컴파일러구성	CSC4015	컴파일러	
CSE4036	인공지능	CSC4012	인공지능	
CSE4038	데이터통신입문	CSC4021	데이터통신입문	
CSE4041	데이터베이스프로그래밍	CSC4020	데이터베이스설계	
CSE4053	모바일컴퓨팅	CSC4003	디지털영상처리	
CSE4058	소프트웨어공학개론	CSC4010	소프트웨어공학	
CSE4081	암호학과네트워크보안	CSC4030	암호학과네트워크보안	
CSE4029	컴퓨터알고리즘과실습	CSC2008	알고리즘	
CSE4066	컴퓨터공학종합설계1	CSC4018	종합설계1	
CSE4067	컴퓨터공학종합설계2	CSC4019	종합설계2	

변경 전		변경 후		비고
학수번호	교과목명	학수번호	교과목명	
MME2043	멀티미디어기초수학	CSC2009	인공지능수학	
MME2053	게임인공지능	CSC4012	인공지능	
MME4117	모바일웹프로그래밍 (캡스톤디자인)	SCS4047	웹프로그래밍	재수강인 경우만 인정
		SCS4048	모바일프로그래밍	재수강인 경우만 인정
MME4123	사운드처리	CSC4007	디지털신호처리	재수강인 경우만 인정
AID2004	데이터마이닝	SCS4049	머신러닝과데이터사이언스	재수강인 경우만 인정
AIE2006	메타버스콘텐츠디자인	CSC4011	인간컴퓨터상호작용	
AIE2001	메타버스프로그래밍	CSC2010	게임프로그래밍	
AIE2009	기초융합프로젝트1	CSC4005	임베디드시스템	
AIE2010	기초융합프로젝트2	CSC4007	디지털신호처리	
AIB2001	인공지능기초수학	CSC2009	인공지능수학	재수강인 경우만 인정
AIC2003	데이터사이언스개론	SCS4046	데이터사이언스개론	재수강인 경우만 인정
AIC2005	인공지능개론	CSC4012	인공지능	
AIC2011	AI융합콘텐츠개론	CSC4026	컴퓨터비전입문	
AIC2010	수치해석및최적화	CSC2009	인공지능수학	
ASW4009	운영체제	CSC4001	운영체제	
ASW4014	공개SW프로젝트	CSC4004	공개SW프로젝트	
ASW4016	컴퓨터보안	CSC4024	컴퓨터보안	
ASW2003	시큐어코딩	CSC4028	시큐어코딩	
ASW2010	융합기초프로그래밍	SCS2013	파이썬프로그래밍	재수강인 경우만 인정
ASW4003	웹서비스보안	CSC4029	웹서비스보안	

※ 위 표에서 매칭되는 교과목 간의 중복 수강을 통한 추가적인 전공 학점 취득은 불가하며 신규수강 또는 재수강 조건이 되는 경우에 한해서 학점 갱신이 가능함. (단 이수구분 확인 필요)

〈별첨 2〉 교양 교과목 이수체계도¹⁾

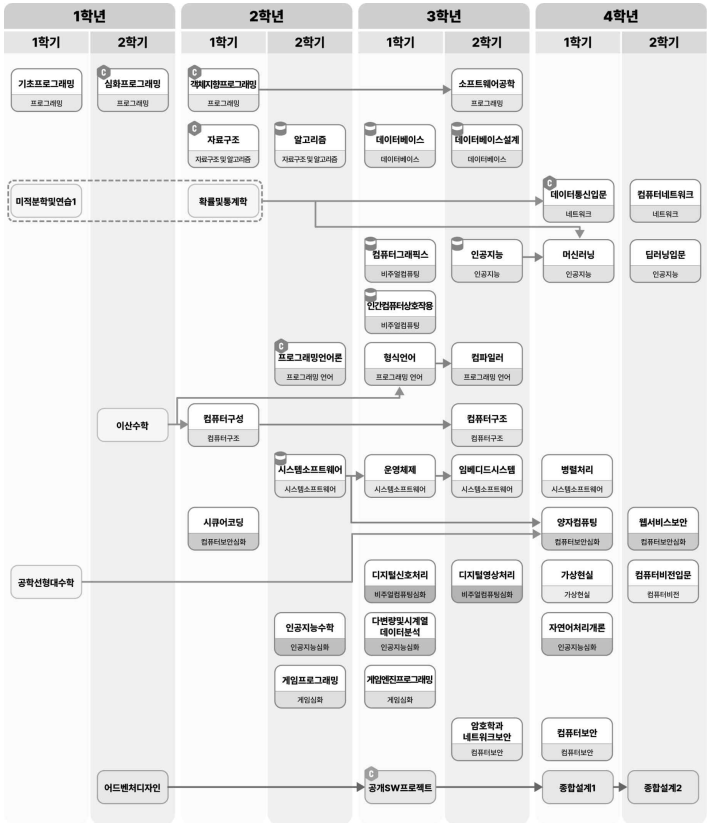
컴퓨터·AI학부 교양 교과목 이수체계도

1학년	
1학기	2학기
자아와명상1	자아와명상2
커리어디자인	불교와인간
기술보고서작성및발표	기업가정신과리더십
Global English 또는 Business English	
디지털기술과 사회의이해	명작세미나

2학년	
1학기	2학기
프로그래밍 이해와실습	빅데이터와 인공지능의이해
기술창조와특허	공학윤리
공학경제	

1) 〈별첨2〉 : 2024년도에 작성된 이수체계도임

<별첨 3> 2025년도 교과과정의 이수체계도



교과목명
우체형 BSM 설계 과목 → 필수 선수 C 기초프로그래밍 필수 선수 D 자료구조 필수 선수

<별첨 4> 연도별 종합설계 교과목

연도	~2008	2009	2010	2011	2012	2013~2024	2025~
종합 설계 교과목	졸업 프로젝트	캡스톤 디자인	캡스톤 디자인 1	캡스톤 디자인 1	컴퓨터공학 종합설계 1 컴퓨터공학 종합설계 2	컴퓨터공학 종합설계 1 컴퓨터공학 종합설계 2	종합설계1 종합설계2
			캡스톤 디자인 2	캡스톤 디자인 2	기업체맞춤형) 프로젝트 기업체맞춤형 프로젝트 2		
			엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1			
				엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2			
				기업체맞춤형 프로젝트 1 기업체맞춤형 프로젝트 2			

1) 2012학년도까지 수강에 한하여 “기업체맞춤형프로젝트1”과 “기업체맞춤형프로젝트2” 교과목은 연속하여 2개 교과목을 모두 이수하여야 종합설계 교과목으로 인정함.

<별첨 5> 컴퓨터공학심화 프로그램 동일유사 교과목

1. 전공 동일유사 교과목

번호	구 교과목		신 교과목	
	교과목	연도	교과목	연도
1	자료구조및실험	~2001	자료구조와실험	2002~2005
2	자료구조와실험	2002~2005	자료구조와실습	2006~2024
3	형식언어입문	~2005	형식언어	2006~
4	데이터베이스설계와실험	~2003	데이터베이스응용과실험	2004
5	데이터베이스응용과실험	2004	데이터베이스프로그래밍	2005~2024
6	소프트웨어개발프로젝트	~2004	설계패턴	2005
7	설계패턴	2005	소프트웨어설계	2006~2008
8	소프트웨어설계	2006~2008	객체지향설계와패턴	2009~
9	컴퓨터네트워크응용	~2001	컴퓨터네트워크	2002~2006
10	컴퓨터네트워크	2002~2006	컴퓨터네트워킹	2007~2024
11	시스템프로그래밍및실습	~2002	시스템프로그래밍과실습	2003~2011
12	프로그래밍기법	~2001	객체지향프로그래밍	2002~2006
13	객체지향프로그래밍	2002~2006	객체지향언어와실습	2007~2019
14	객체지향언어와실습	2007~2019	객체지향프로그래밍	2020~
15	컴퓨터그래픽스및실습	~2001	컴퓨터그래픽스	2002~2005
16	컴퓨터그래픽스	2002~2005	컴퓨터그래픽스와실습	2007~2011
17	컴퓨터그래픽스와실습	2007~2011	컴퓨터그래픽스입문	2012~2022
18	컴퓨터그래픽스입문	2012~2022	컴퓨터그래픽스	2023~
19	인공지능입문	~2005	인공지능	2006~
20	데이터베이스체제입문	~2001	데이터베이스체제	2002~2006
21	데이터베이스체제	2002~2006	데이터베이스시스템	2007~2024

번호	교과목		신 교과목	
	구 교과목	연도	교과목	연도
22	컴퓨터네트워크	~2001	데이터통신	2002~2006
23	데이터통신	2002~2006	데이터통신입문	2007~
24	고급리눅스프로그래밍	2004	고급시스템프로그래밍	2005~2017
25	고급시스템프로그래밍	2005~2017	동시성프로그래밍	2018~2024
26	파일처리	2005	엔터프라이즈응용프로그래밍	2006~2009
27	컴퓨터시스템실험	~2003	임베디드시스템실험	2004~2011
28	임베디드시스템실험	2004~2011	임베디드시스템1	2012
29	임베디드시스템1	~2012	임베디드소프트웨어입문	2013~2022
30	임베디드소프트웨어입문	2013~2022	임베디드시스템	2023~
31	임베디드시스템2	~2012	임베디드소프트웨어응용	2013~2016
32	임베디드소프트웨어응용	2013~2016	사물인터넷	2017~
33	프로그래밍기초와실습	~2011	기초프로그래밍	2012~2022
34	기초프로그래밍	2012~2022	프로그래밍기초	2023~2024
35	인터넷프로그래밍	~2011	웹프로그래밍	2012~2024
36	시스템프로그래밍과실습	2003~2011	시스템소프트웨어와실습	2012~2024
37	소프트웨어공학	~2011	소프트웨어공학개론	2012~2024
38	유비쿼터스컴퓨팅	~2012	유비쿼터스보안	2013
39	유비쿼터스보안	2013	네트워크보안	2014~2017
40	네트워크보안	2014~2017	암호학과네트워크보안	2018~
41	컴퓨터그래픽스응용	2012	컴퓨터애니메이션입문	2013~2015
42	자료처리와실습	2008~2014	프로그래밍언어와실습	2015
43	프로그래밍언어와실습	2015	심화프로그래밍	2016~
44	창의적공학설계	~2006	창의적컴퓨터공학설계	2007

번호	교과목		신 교과목	
	구 교과목	연도	교과목	연도
45	창의적컴퓨터공학설계	2007	창의적공학설계	2008~2020
46	창의적공학설계	2008~2020	어드벤처디자인	2021~
47	주니어디자인프로젝트	2012~2016	공개SW프로젝트	2017~
48	졸업프로젝트	~2008	캡스톤디자인	2009
49	졸업프로젝트	~2008	캡스톤디자인1	2010~2011
50	졸업프로젝트	~2008	캡스톤디자인2	2010~2011
51	졸업프로젝트	~2008	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트	2010
52	졸업프로젝트	~2008	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트1	2011
53	졸업프로젝트	~2008	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트2	2011
54	캡스톤디자인	2009	캡스톤디자인1	2010~2011
55	캡스톤디자인	2009	캡스톤디자인2	2010~2011
56	캡스톤디자인	2009	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트	2010
57	캡스톤디자인	2009	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트1	2011
58	캡스톤디자인	2009	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트2	2011
59	캡스톤디자인1	2010~2011	캡스톤디자인2	2010~2011
60	캡스톤디자인1	2010~2011	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트	2010
61	캡스톤디자인1	2010~2011	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트1	2011
62	캡스톤디자인1	2010~2011	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트2	2011
63	캡스톤디자인2	2010~2011	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트	2010
64	캡스톤디자인2	2010~2011	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트1	2011
65	캡스톤디자인2	2010~2011	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트2	2011
66	캡스톤디자인1	2010~2011	캡스톤디자인2	2010~2011
67	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트	2010	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트1	2011

교과목 번호	구 교과목		신 교과목	
	교과목	연도	교과목	연도
68	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트	2010	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트2	2011
69	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트1	2011	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트2	2011
70	졸업프로젝트	~2008	캡스톤디자인	2012
71	캡스톤디자인	2009	캡스톤디자인	2012
72	캡스톤디자인1	2010~2011	캡스톤디자인	2012
73	캡스톤디자인2	2010~2011	캡스톤디자인	2012
74	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트	2010	캡스톤디자인	2012
75	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트1	2011	캡스톤디자인	2012
76	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트2	2011	캡스톤디자인	2012
77	졸업프로젝트	~2008	기업체맞춤형프로젝트1 기업체맞춤형프로젝트2	2011
78	캡스톤디자인	2009	기업체맞춤형프로젝트1 기업체맞춤형프로젝트2	2011
79	캡스톤디자인1	2010~2011	기업체맞춤형프로젝트1 기업체맞춤형프로젝트2	2011
80	캡스톤디자인2	2010~2011	기업체맞춤형프로젝트1 기업체맞춤형프로젝트2	2011
81	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트	2010	기업체맞춤형프로젝트1 기업체맞춤형프로젝트2	2011
82	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트1	2011	기업체맞춤형프로젝트1 기업체맞춤형프로젝트2	2011
83	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트2	2011	기업체맞춤형프로젝트1 기업체맞춤형프로젝트2	2011
84	졸업프로젝트	~2008	컴퓨터공학종합설계1 컴퓨터공학종합설계2	2012~2024
85	캡스톤디자인	2009	컴퓨터공학종합설계1 컴퓨터공학종합설계2	2012~2024

교과목 번호	구 교과목		신 교과목	
	교과목	연도	교과목	연도
86	캡스톤디자인1	2010~2011	컴퓨터공학종합설계1 컴퓨터공학종합설계2	2012~2024
87	캡스톤디자인2	2010~2011	컴퓨터공학종합설계1 컴퓨터공학종합설계2	2012~2024
88	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트	2010	컴퓨터공학종합설계1 컴퓨터공학종합설계2	2012~2024
89	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트1	2011	컴퓨터공학종합설계1 컴퓨터공학종합설계2	2012~2024
90	엔터테인먼트컴퓨팅프로젝트2	2011	컴퓨터공학종합설계1 컴퓨터공학종합설계2	2012~2024
91	기업체맞춤형프로젝트1 기업체맞춤형프로젝트2	2011~2012	컴퓨터공학종합설계1 컴퓨터공학종합설계2	2012~2024
92	컴퓨터공학종합설계1 컴퓨터공학종합설계2	2012~2024	종합설계1 종합설계2	2025~
93	자료구조와실습	2006~2024	자료구조	2025~
94	데이터베이스프로그래밍	2005~2024	데이터베이스설계	2025~
95	컴퓨터네트워킹	2007~2024	컴퓨터네트워크	2025~
96	데이터베이스시스템	2007~2024	데이터베이스	2025~
97	동시성프로그래밍	2018~2024	병렬처리	2025~
98	프로그래밍기초	2023~2024	기초프로그래밍	2025~
99	웹프로그래밍	2012~2024	인터넷프로그래밍	2025~
100	시스템소프트웨어와실습	2012~2024	시스템소프트웨어	2025~
101	소프트웨어공학개론	2012~2024	소프트웨어공학	2025~
102	컴퓨터알고리즘과실습	2007~2024	알고리즘	2025~
103	컴파일러구성	2007~2024	컴파일러	2025~
104	인간컴퓨터상호작용시스템	2007~2024	인간컴퓨터상호작용	2025~

2. 타 전공 유사 교과목

■ 2000년

컴퓨터공학과 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
COE201	이산구조	정보통신	INC201	이산수학
COE202	객체지향프로그래밍	멀티미디어	MME252	자바언어와활용
COE353	인공지능입문	멀티미디어	MME401	컴퓨터지능입문
COE402	컴퓨터네트워크	멀티미디어	MME352	컴퓨터네트워크개론
COE202	객체지향프로그래밍	정보통신	INC253	객체지향프로그래밍
COE405	소프트웨어공학	멀티미디어	MME402	소프트웨어공학
COE352	파일처리	멀티미디어	MME451	멀티미디어정보검색
COE355	데이터통신	정보통신	INC303	데이터통신
COE402	컴퓨터네트워크	정보통신	INC353	컴퓨터네트워크

■ 2001년

컴퓨터공학과 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
COE201	이산구조	정보통신	INC201	이산수학
COE202	객체지향프로그래밍	멀티미디어	MME302	게임프로그래밍과실습
COE353	인공지능입문	멀티미디어	MME401	컴퓨터지능입문
COE402	컴퓨터네트워크	멀티미디어	MME352	컴퓨터네트워크개론
COE202	객체지향프로그래밍	정보통신	INC253	객체지향프로그래밍
COE352	소프트웨어공학	멀티미디어	MME451	소프트웨어공학
COE354	정보검색	멀티미디어	MME402	멀티미디어정보검색
COE355	데이터통신	정보통신	INC303	데이터통신
COE402	컴퓨터네트워크	정보통신	INC353	컴퓨터네트워크

■ 2002년

컴퓨터공학과 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
COE201	이산구조	정보통신	INC201	이산수학
COE202	객체지향프로그래밍	멀티미디어	MME252	자바언어와활용
CEO453	컴퓨터네트워크	멀티미디어	MME352	컴퓨터네트워크개론
COE202	객체지향프로그래밍	정보통신	INC253	객체지향프로그래밍
CEO352	소프트웨어공학	멀티미디어	MME451	소프트웨어공학
COE354	정보검색	멀티미디어	MME402	정보검색
COE402	데이터통신	정보통신	INC303	데이터통신
COE453	컴퓨터네트워크	정보통신	INC353	컴퓨터네트워크

■ 2003년

컴퓨터공학과 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
COE201	이산구조	정보통신	INC201	이산수학
COE202	객체지향프로그래밍	멀티미디어	MME252	자바언어와활용
CEO453	컴퓨터네트워크	멀티미디어	MME352	컴퓨터네트워크개론
COE202	객체지향프로그래밍	정보통신	INC253	객체지향프로그래밍
CEO352	소프트웨어공학	멀티미디어	MME451	소프트웨어공학
COE354	정보검색	멀티미디어	MME402	정보검색
COE402	데이터통신	정보통신	INC303	데이터통신
COE453	컴퓨터네트워크	정보통신	INC353	컴퓨터네트워크

■ 2004년

컴퓨터공학과 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
COE201	이산구조	정보통신공학	INC201	이산수학
COE202	객체지향프로그래밍	멀티미디어공학	MME252	자바언어와활용
COE353	인공지능입문	멀티미디어공학	MME401	컴퓨터지능입문
COE402	컴퓨터네트워크	멀티미디어공학	MME352	컴퓨터네트워크개론
COE202	객체지향프로그래밍	정보통신공학	INC253	객체지향프로그래밍
COE405	소프트웨어공학	멀티미디어공학	MME402	소프트웨어공학
COE352	파일처리	멀티미디어공학	MME451	멀티미디어정보검색
COE355	데이터통신	정보통신공학	INC303	데이터통신
COE402	컴퓨터네트워크	정보통신공학	INC353	컴퓨터네트워크

■ 2005년

컴퓨터공학과 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
COE201	이산구조	정보통신공학	INC201	이산수학
COE202	객체지향프로그래밍	멀티미디어공학	MME252	자바언어와활용
COE353	인공지능입문	멀티미디어공학	MME401	컴퓨터지능입문
COE402	컴퓨터네트워크	멀티미디어공학	MME352	컴퓨터네트워크개론
COE202	객체지향프로그래밍	정보통신공학	INC253	객체지향프로그래밍
COE405	소프트웨어공학	멀티미디어공학	MME402	소프트웨어공학
COE352	파일처리	멀티미디어공학	MME451	멀티미디어정보검색
COE355	데이터통신	정보통신공학	INC303	데이터통신
COE402	컴퓨터네트워크	정보통신공학	INC353	컴퓨터네트워크

■ 2008년~2009년

컴퓨터정보통신공학부 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CIC2001	창의적공학설계	IT학부	ITC2001	창의적공학설계

■ 2010년~2011년

컴퓨터공학전공 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CIC2001	창의적공학설계	IT학부	ITC2001	창의적공학설계
CSE2008	자료구조와실습	컴퓨터정보통신 공학부	CIC2002	자료구조와실습
CSE2009	컴퓨터구성		CIC2003	컴퓨터구성
CSE2012	객체지향언어와실습		CIC2004	객체지향언어와실습
CIC4001	캡스톤디자인1		ITC4002	캡스톤디자인
CIC4002	캡스톤디자인2	IT학부	ITC4002	캡스톤디자인
CIC4003	인턴십		ITC4001	인턴십

■ 2012년~ 2013년

컴퓨터공학전공 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CSE2016	창의적공학설계	컴퓨터정보통신 공학부	CIC2001	창의적공학설계
CSE2017	자료구조와실습		CIC2002	자료구조와실습
CSE2018	컴퓨터구성		CIC2003	컴퓨터구성
CSE2019	객체지향언어와실습		CIC2004	객체지향언어와실습
CSE2015	웹프로그래밍	교양교육원	PRI4039	인터넷프로그래밍

■ 2014년 ~ 2016년

컴퓨터공학전공 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CSE2015	웹프로그래밍	다르마칼리지	PRI4039	인터넷프로그래밍

■ 2017년 ~

컴퓨터공학전공 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CSE2015	웹프로그래밍	다르마칼리지	PRI4039	인터넷프로그래밍
CSE2026	이산구조	다르마칼리지	PRI4027	이산수학
CSE2014	기초프로그래밍	다르마칼리지	PRI4035	프로그래밍기초와실습

■ 2022년 ~

컴퓨터·시학부 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CSC2007	자료구조	시소프트웨어융합학부	ASW2005	자료구조
		멀티미디어공학과	MME2042	멀티미디어자료구조
CSC2008	알고리즘	시소프트웨어융합학부	ASW2006	알고리즘
		멀티미디어공학과	MME2044	멀티미디어알고리즘
CSC2001	기초프로그래밍	멀티미디어공학과	MME2045	멀티미디어기초프로그래밍
CSC2002	심화프로그래밍	멀티미디어공학과	MME2046	멀티미디어고급프로그래밍
CSC2003	객체지향프로그래밍	멀티미디어공학과	MME2049	객체지향프로그래밍
CSC4001	디지털영상처리	시소프트웨어융합학부	ASW4011	디지털영상처리
		멀티미디어공학과	MME4081	멀티미디어영상처리
CSC4016	컴퓨터네트워크	멀티미디어공학과	MME4121	컴퓨터네트워크
		멀티미디어공학과	MME4089	멀티미디어네트워크

컴퓨터·시학부 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CSC4018	종합설계1	멀티미디어공학과	MME4122	멀티미디어종합설계 (캡스톤디자인)
		멀티미디어공학과	MME4090	종합설계(캡스톤디자인)
CSC4001	운영체제	시소프트웨어융합학부	ASW4009	운영체제
		멀티미디어공학과	MME4098	멀티미디어운영체제
CSC4017	병렬처리	멀티미디어공학과	MME4124	GPU병렬프로그래밍 (캡스톤디자인)
		멀티미디어공학과	MME4106	멀티미디어병렬프로그래밍 (캡스톤디자인)
CSC4006	게임엔진프로그래밍	멀티미디어공학과	MME4125	게임엔진프로그래밍 (캡스톤디자인)
		멀티미디어공학과	MME4109	3D스크립트프로그래밍 (캡스톤디자인)
CSC4005	임베디드시스템	멀티미디어공학과	MME4110	멀티미디어임베디드 프로그래밍(캡스톤디자인)
		시융합학부	AIE2009	기초융합프로젝트1
CSC4023	답러닝입문	시소프트웨어융합학부	ASW4013	답러닝입문
		멀티미디어공학과	MME4111	답러닝
CSC4010	소프트웨어공학	멀티미디어공학과	MME4126	소프트웨어설계
		멀티미디어공학과	MME4112	로봇소프트웨어공학
CSC4012	인공지능	멀티미디어공학과	MME4127	게임인공지능
		멀티미디어공학과	MME4113	자율사물지능
		시융합학부	AIC2005	인공지능개론
CSC4025	가상현실	멀티미디어공학과	MME4128	가상현실
		멀티미디어공학과	MME4114	자율사물가상현실
CSC4026	컴퓨터비전입문	멀티미디어공학과	MME4129	컴퓨터비전입문
		멀티미디어공학과	MME4115	로봇비전시스템
		시융합학부	AIC2011	시콘텐츠융합개론

컴퓨터·시학부 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CSC4024	컴퓨터보안	멀티미디어공학과	MME4120	멀티미디어사이버보안
CSC4002	컴퓨터그래픽스	멀티미디어공학과	MME4079	컴퓨터그래픽스
CSC2004	어드벤처디자인	시융합학부	AIC2001	어드벤처디자인
		멀티미디어공학과	MME2050	어드벤처디자인
CSC2010	게임프로그래밍	멀티미디어공학과	MME2054	게임프로그래밍(캡스톤디자인)
		멀티미디어공학과	MME4100	게임프로그래밍(캡스톤디자인)
		시융합학부	AIE2001	메타버스프로그래밍
CSC2009	인공지능수학	멀티미디어공학과	MME2043	멀티미디어기초수학
		시융합학부	AIC2010	수치해석및최적화
		시융합학부	AIB2001	인공지능기초수학
CSC4009	데이터베이스	멀티미디어공학과	MME4011	멀티미디어데이터베이스
CSC4011	인간컴퓨터상호작용	멀티미디어공학과	MME4088	휴먼컴퓨터인터랙션 (캡스톤디자인)
		시융합학부	AIE2006	메타버스콘텐츠디자인
CSC4007	디지털신호처리	멀티미디어공학과	MME4119	디지털신호처리
		시융합학부	AIE2010	기초융합프로젝트2

3. 전공 인정 학부공통 교과목

■ ~2024년 한정

컴퓨터공학전공 교과목		학부공통 교과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CSE2028	어드벤처디자인	시소프트웨어 융합학부	ASW2004	어드벤처디자인
			CSC2004	어드벤처디자인
CSE2014	기초프로그래밍	시소프트웨어 융합학부	ASW2007	프로그래밍기초
			CSC2001	기초프로그래밍
CSE2022	심화프로그래밍	시소프트웨어 융합학부	ASW2008	심화프로그래밍
			CSC2002	심화프로그래밍
CSE2027	객체지향프로그래밍	시소프트웨어 융합학부	ASW2009	객체지향프로그래밍
			CSC2003	객체지향프로그래밍
CSE4033	운영체제	시소프트웨어 융합학부	ASW4009	운영체제
			CSC4001	운영체제
CSE4060	컴퓨터그래픽스입문	시소프트웨어 융합학부	ASW4010	컴퓨터그래픽스
			CSC4002	컴퓨터그래픽스
CSE4086	머신러닝	시소프트웨어 융합학부	ASW4012	머신러닝
			CSC4022	머신러닝
CSE4074	공개SW프로젝트	시소프트웨어 융합학부	ASW4014	공개SW프로젝트
			CSC4004	공개SW프로젝트
CSE4070	임베디드소프트웨어입문	시소프트웨어 융합학부	ASW4015	임베디드시스템
			CSC4005	임베디드시스템
CSE4044	컴퓨터보안	시소프트웨어 융합학부	ASW4016	컴퓨터보안
			CSC4024	컴퓨터보안
ASW4003	웹서비스보안	시소프트웨어 융합학부	CSC4029	웹서비스보안
ASW2003	시큐어코딩	시소프트웨어 융합학부	CSC4028	시큐어코딩
CSE2013	시스템소프트웨어와실습	시소프트웨어 융합학부	CSC2005	시스템소프트웨어
CSE2017	자료구조와실습	시소프트웨어 융합학부	CSC2007	자료구조
CSE2018	컴퓨터구성	시소프트웨어 융합학부	CSC2011	컴퓨터구성

컴퓨터공학전공 교과목		학부공통 교과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CSE2024	프로그래밍언어개념	소프트웨어 융합학부	CSC2006	프로그래밍언어론
CSE4029	컴퓨터알고리즘과실습	소프트웨어 융합학부	CSC2008	알고리즘
CSE4031	형식언어	소프트웨어 융합학부	CSC4014	형식언어
CSE4035	컴파일러구성	소프트웨어 융합학부	CSC4015	컴파일러
CSE4036	인공지능	소프트웨어 융합학부	CSC4012	인공지능
CSE4037	데이터베이스시스템	소프트웨어 융합학부	CSC4009	데이터베이스
CSE4038	데이터통신입문	소프트웨어 융합학부	CSC4021	데이터통신입문
CSE4041	데이터베이스프로그래밍	소프트웨어 융합학부	CSC4020	데이터베이스설계
CSE4043	컴퓨터네트워크	소프트웨어 융합학부	CSC4016	컴퓨터네트워크
CSE4073	인간컴퓨터상호작용시스템	소프트웨어 융합학부	CSC4011	인간컴퓨터상호작용
CSE4058	소프트웨어공학개론	소프트웨어 융합학부	CSC4010	소프트웨어공학
CSE4066	컴퓨터공학종합설계1	소프트웨어 융합학부	CSC4018	종합설계1
CSE4067	컴퓨터공학종합설계2	소프트웨어 융합학부	CSC4019	종합설계2
CSE4080	양자컴퓨팅	소프트웨어 융합학부	CSC4031	양자컴퓨팅
CSE3081	암호학과네트워크보안	소프트웨어 융합학부	CSC4030	암호학과네트워크보안
학과	학수번호	교과목명		
소프트웨어융합학부	ASW4004	소프트웨어품질및안전성보증		
소프트웨어융합학부	ASW4005	프레임워크기반SW프로젝트		

〈별첨 6〉 프로그램 운영위원회 내규

제1조(명칭 및 소개) 컴퓨터공학 심화과정 운영위원회(이하 “프로그램 운영위원회”)는 컴퓨터·AI학부 내에 둔다.

제2조(목적) 프로그램 운영위원회는 컴퓨터공학 심화과정의 교육목표 및 ABEEK의 공학프로그램 인증기준에 부합되는 프로그램의 설정, 운영 및 개선을 통하여 학부생에게 양질의 교육을 제공함으로써 대학 및 사회 발전에 기여함을 그 목적으로 한다.

제3조(기능) 프로그램 운영위원회는 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음 사항을 심의 연구한다.

1. 프로그램 교육목표 향상을 위한 운영 개선안 도출 및 승인
2. 프로그램 학습성과 향상을 위한 운영 개선안 도출 및 승인
3. 학생 평가 결과에 따른 운영 개선안 도출 및 승인
4. 학생 상담 결과에 따른 운영 개선안 도출 및 승인
5. 교육과정 관련 운영 개선안 도출 및 승인
6. 교수진 평가 결과에 따른 운영 개선안 도출 및 승인
7. 교육환경 평가 결과에 따른 운영 개선안 도출 및 승인
8. 졸업 및 인증 사정 결과 승인
9. 전입생 학점 인정 결과 승인
10. 심화과정 교육과정변경 신청학생 승인
11. 기타 프로그램 운영과 관련된 사항에 대한 개선안 도출 및 승인

제4조(구성) 프로그램 운영위원회는 컴퓨터·AI학부 교수전원으로 구성되며 위원장(1인) 및 간사(1인)의 임명은 프로그램 운영위원회에서 재적인원 2/3 이상 찬성으로 결정한다.

제5조(회의) 본 프로그램 운영위원회 회의는 재적인원 과반수의 출석으로 성회하며, 의결이 필요할 경우 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. 다만, 가부

동수일 경우 위원장이 결정한다.

제6조(소집) 본 운영위원회의 소집은 컴퓨터공학 심화과정 내규에 정한 바에 따라 본 프로그램의 운영에 필요한 경우에 소집됨을 원칙으로 하며, 학과장이나 본 위원회의 위원장의 요청에 따라 비상 회의를 소집할 수 있다.

제7조(분과위원회) 본 프로그램 운영위원회에서는 다음과 같은 상설 분과위원회를 두며 분과위원은 본 프로그램 운영위원회 위원장이 위촉한다.

1. 평가위원회
2. 산업체자문위원회

제8조(분과위원회 직능)

1. 각 분과위원회의 직능은 분과위원회별로 따로 정한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 2000년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 2008년 7월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 이 규정은 2008년 3월 1일부터 적용하는 것으로 한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 규정은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 규정은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 규정은 2025년 3월 1일부터 시행한다.

〈별첨 7〉 평가위원회 내규

제1조(명칭 및 소개) 컴퓨터공학 심화과정 평가위원회(이하 “평가위원회”)는 컴퓨터공학 심화과정 운영위원회 내에 둔다.

제2조(목적) 본 평가위원회는 컴퓨터공학 심화과정의 교육목표, 프로그램 학습성과 성취도, 교육과정 등 교육에 관련된 제반 평가 업무를 수행한다.

제3조(기능) 본 평가위원회는 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음 사항을 담당한다.

1. 심화과정 교육과정변경 신청학생 신청서 평가
2. 졸업 사정 평가
3. 편입·전과·복학생 학점인정 평가
4. 프로그램 교육목표 평가
5. 프로그램 학습성과 평가
6. 신입생 학업이수능력 평가
7. 재학생 학업성취도 평가
8. 재학생 상담
9. 교과목 포트폴리오 평가
10. 기타 교육에 관련된 사항(교수진, 교육환경 등)에 대한 평가

제4조(구성) 위원회는 컴퓨터·AI학부의 PD교수를 포함하여 3인 이상으로 구성한다.

제5조(소집) 본 위원회의 소집은 컴퓨터공학 심화과정 내규에 정한 바에 따라 본 프로그램의 운영에 필요한 경우에 소집됨을 원칙으로 하며, 학부(과)장이나 전공주임교수, 본 위원회의 위원장의 요청에 따라 비상 회의를 소집할 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 2000년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 2008년 7월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 이 규정은 2008년 3월 1일부터 적용하는 것으로 한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 규정은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 규정은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 규정은 2025년 3월 1일부터 시행한다.

〈별첨 8〉 산업체자문위원회 내규

제1조(명칭 및 소개) 컴퓨터공학 심화과정 산업체자문위원회(이하 “산업체자문위원회”)는 컴퓨터공학 심화과정 프로그램 운영위원회 내에 둔다.

제2조(목적) 본 산업체자문위원회는 컴퓨터공학 심화과정의 산업체 수요지향적 프로그램 교육목표, 프로그램 학습성과, 교육과정 등에 대한 자문 업무를 수행한다.

제3조(기능) 본 산업체자문위원회는 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음 사항을 담당한다.

1. 프로그램 교육목표 자문
2. 프로그램 학습성과 자문
3. 수요지향적 교육과정 자문

제4조(구성) 본 산업체자문위원회는 컴퓨터·AI학부 교수를 반드시 포함해 산업체 간부 또는 임원 5인 이상으로 구성되며 프로그램 운영위원회 위원장이 위촉한다.

제5조(소집) 본 산업체자문위원회의 소집은 컴퓨터공학 심화과정 내규에 정한 바에 따라 본 프로그램의 운영에 필요한 경우에 소집됨을 원칙으로 하며, 학과장이나 본 산업체자문위원회의 위원장의 요청에 따라 비상 회의를 소집할 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 2000년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 규정은 2008년 7월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 이 규정은 2008년 3월 1일부터 적용하는 것으로 한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 규정은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 규정은 2025년 3월 1일부터 시행한다.

〈별첨 9〉 컴퓨터·시학부 현장실습 내규

제1조(목적) 본 규정은 동국대학교 학사과정 학칙시행세칙 '제 3장 사회봉사 및 현장실습'에 의거하여 컴퓨터·AI학부 현장실습 교육에 관한 사항을 규정한다.

제2조(현장실습) ① 현장실습 참여학기를 기준으로 모든 재학생은 국내외 기업체·연구소·관공서 등에서 현장실습(Internship)을 이수하여 재학 기간 중 최대 18학점까지 인정받을 수 있다.

② 졸업예정자는 마지막 계절학기에 현장실습을 신청할 수 없다.

③ 본 교과목 신청을 위해서는 사전에 “현장실습 신청서”를 학과에 제출하여 전공주임교수의 승인을 받아야 한다.

④ 현장실습생의 수강신청 학점은 현장실습인정학점을 포함하여 매 학기 최대 수강신청 학점을 초과할 수 없다.

⑤ 현장실습으로 취득한 성적은 장학생 선발의 성적 산정에는 반영하지 않는다.

⑥ 현장실습으로 인정 가능한 교육과정은 컴퓨터·AI학부 현장실습 프로그램 외에 교내외 각종 인턴십 프로그램을 포함한다.

⑦ 현장실습의 최소 이수시간, 참여가능 기업 등 프로그램 운영기준에 대한 세부사항은 별도로 정한다.

제3조(현장실습의 학점인정 기준) ① 학점은 40시간 이상을 1학점의 기준으로 하되, 연수기관과 체결한 협약서 및 연수생이 제출한 보고서, 평가표 등을 토대로 평가위원회의 심의를 거쳐 학점을 부여한다.

② 현장실습학점은 전공과 자유선택학점으로 구분하여 졸업학점에 포함하며, 학부 교수회의의 심의를 거쳐 재학 중 최대 12학점까지 전공학점(기초 또는 전문교육과정)으로 인정할 수 있다. 단, 복수전공자의 경우 소속 학부(과)장의 승인을 얻어 재학 중 최대 6학점까지 복수전공학점(기초 또는 전문교육과목)으로 인정할 수 있다.

③ 방학기간 중 현장실습으로 취득 가능한 학점은 1회 참여시 6학점을 초과

할 수 없으며, 방학기간에는 최대 6학점까지 취득할 수 있다.

④ 방학 중 현장실습과 계절학기 과목을 동시에 이수할 경우, 두 과정을 통해 취득 가능한 학점은 최대 6학점을 초과할 수 없다.

⑤ 과목명은 현장실습으로 표기하며, 성적표시는 P 또는 F로 한다.

⑥ 휴학기간 중 1회에 한하여 최대 3학점(전공 또는 자유선택)까지 현장실습 학점을 인정받을 수 있다.

제4조(현장실습 평가 근거) ① 방학 중 인턴십은 최대 전공 6학점(설계 3학점)을 부여할 수 있으며, 성적표시 P 또는 F로 한다.

② 학점 인정의 세부 기준으로는 방학 중 실습기간 3주 이상 4주 미만은 3학점, 4주 이상 5주 미만은 4학점, 5주 이상 6주 미만은 5학점, 6주 이상은 6학점을 부여할 수 있는 대상이 될 수 있으며, 학기 중 16주간의 현장실습은 학칙시행세칙에 의거하여 전공학점으로 인정할 수 있다.

③ 인턴십의 학점인정은 연수기관과 체결한 협약서 및 연수생이 제출한 보고서, 평가표 등을 토대로 평가위원회의 심의를 거쳐 결정한다.

④ 인턴십의 설계학점은 학생이 현장에서 취득한 설계관련 학습/경험 부분을 포함하는 별도의 “설계보고서”를 제출받아 평가위원회에서 심사하여 최대 3학점까지 인정해 줄 수 있다.

부 칙(2008년 9월 1일 전문개정)

제1조(시행일) 본 규정은 2008년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(2011년 1월 1일 전문개정)

제1조(시행일) 본 규정은 2011년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙(2013년 2월 22일 전문개정)

제1조(시행일) 본 규정은 2013년 2월 22일부터 시행한다.

부 칙(2017년 1월 2일 전문개정)

제1조(시행일) 본 규정은 2017년 1월 2일부터 시행한다.

부 칙(2018년 3월 1일 전문개정)

제1조(시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(2025년 2월 28일 일부개정)

제1조(시행일) 본 규정은 2025년 3월 1일부터 시행한다.

3. 공통사항

3.1 공학교육인증 기준

1. 교육요소별 세부 공통 기준(2026학년도 기준-심화과정)

교육요소		공과대학 / 첨단융합대학
교양	공통교양	<ul style="list-style-type: none"> • 25학점(공과대학), 25학점(첨단융합대학) * 공과대학 : 2024년도 입학생부터 적용됨. 디지털리터러시(「프로그래밍 이해와 실습」, 「빅데이터와 인공지능의 이해」) 2개 교과는 공과대학 대체 지정 과목으로 이수 가능함. MSC-C(전산학)영역 6학점 대체 인정 시 19학점
		<ul style="list-style-type: none"> • 기술보고서작성및발표 (연도별 공통교양 이수 기준 참조)
	기본소양	<ul style="list-style-type: none"> • 6학점 • 기본소양: 6학점 공학경제, 기술창조와특허, 공학윤리 * 공학경제: 2~4학년 수강가능(1학년 수강신청불가)
MSC	최소학점	• 24학점 (단, 컴퓨터·AI학부: 21학점)
	필수과목	<ul style="list-style-type: none"> • 수학: 학과 지정 필수교과목 이수 • 과학: 학과(부)에서 지정한 필수교과목 및 최소학점 이수 • 전산학: 전산학영역 1개 교과목 이상 이수, 학과 지정 필수교과목 참조 (단, 컴퓨터·AI학부, 전산학 교과목 인정 불가) * 실험교과목 1, 2 모두 이수시, 그와 동일한 개론 과목을 수강한 경우에 개론과목은 MSC 취득 학점으로 불인정 * MSC 과학영역 실험교과목 수강 후 개론 과목 수강 신청 불가
전공	전공최소학점	• 60학점 (컴퓨터·AI학부: 72학점)
	설계학점	<ul style="list-style-type: none"> • 12학점 (기계로봇에너지공학과 11학점, 산업시스템공학과 9학점, 컴퓨터·AI학부 10학점) * 설계 학점의 경우 기초설계를 이수한 학기부터 종합설계를 이수한 학기까지 산정함
	전공과목 이수조건	• 이수체계에 따라 이수
	필수과목	• 기초설계, 종합설계를 포함하여 학과 지정 필수교과목 이수
졸업요건		<ul style="list-style-type: none"> • 취득학점, 평점평균, 외국어시험(TOEIC), 영어강의, 졸업논문(시험), 산학협력프로젝트 등 학과 지정 졸업요건 참조

2. 학문기초 교과목 현황

MSC					
수학	미적분학및연습1	과학	일반물리학및실험1	전산학	프로그래밍기초와실습
	미적분학및연습2		일반물리학및실험2		인터넷프로그래밍
	확률및통계학		일반화학및실험1		데이터프로그래밍기초와실습
	공학선형대수학		일반화학및실험2		인공지능프로그래밍기초와실습
	공학수학1		일반생물학및실험1		컴퓨터알고리즘의이해 (2024학년도)
	이산수학		일반생물학및실험2		-
	산업수학		물리학개론		-
	수치해석(2025학년도)		화학개론		-
	-		생물학개론		-
-	지구환경과학	-			

- ※ 「이산수학(PRI4027)」: 공과대학 2023년까지 인정가능, 첨단융합대학 수학 영역 지정 교과목(학과 이수기준 확인 필요)
- ※ 「수치해석(PRI4052)」교과목은 MSC-M(수학)영역으로 인정이 불가한 학과가 있으므로 반드시 해당 학과 이수기준 확인 필요, 2022년까지 이수한 '수치해석및실습(PRI4036)' 교과목 인정가능
- ※ 「컴퓨터알고리즘의이해(EGC9005)」교과목은 MSC-C(전산학)영역으로 인정이 불가한 학과가 있으므로 반드시 해당 학과 이수기준 확인 필요
- ※ 공통교양 디지털리터러시(「디지털 기술과 사회의 이해(자연/공학)」지정과목 필수이수
- ※ 공통교양 디지털리터러시(「프로그래밍 이해와 실습(자연/공학)」(3학점), 「빅데이터와 인공지능의 이해(자연/공학)」(3학점) 대체지정 과목은 전산학(C) 영역의 동일학점 교과목 중 2개를 선택하여 이수(단, 각 학과 이수기준 반드시 확인 필요)

3. 공통 전공 교육과정

(1) 공통 전공 교과목

학수번호	교과목명	학점	전공구분	이수대상	개설학기	성적	비고
DES2001	커리어멘토링	3	기초	2~3학년	1,2	P/F	학과개설
DES4009	다학제캡스톤디자인	3	전문	3~4학년	2	P/F	공학교육 혁신센터
DES4031	기술창업 캡스톤디자인1	3	전문	3~4학년	1	상대 평가	창업 교육센터
DES4032	기술창업 캡스톤디자인2	3	전문	3~4학년	2	상대 평가	창업 교육센터
DES4094	AI서비스기획	3	전공기초	전체학년	계절학기	P/F	공학교육 혁신센터
DES4104	지산학캡스톤디자인1	3	전공전문	3~4학년	1	P/F	SW융합 지원센터
DES4105	지산학캡스톤디자인2	3	전공전문	3~4학년	2	P/F	SW융합 지원센터
DES2036	IoT데이터분석프로젝트	3	전공기초	전체학년	계절학기	P/F	공학교육 혁신센터
DES0000 / DAI0000	개별연구	1	전문	3~4학년	1,2	P/F	학과개설

※ 단과대학 공통 전공교과목에 대한 학과별 전공학점인정 및 설계학점인정 등은 각 학과에 사전 문의 필요

※ 「개별연구」교과목 수강

- 최대수강신청학점을 초과하여 수강 가능(*학기당 최대 1학점, 재학 중 최대 3학점까지 수강 가능)
- 재수강 : 동일 학수번호와 동일 연구주제명으로 개설된 과목에 한하여 재수강 가능

(2) 공통 전공 교과목과 프로그램 학습성과의 연관성

교과 구분	강좌명	학습성과									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		기초 지식 활용	자료 분석 · 검증	문제 정의	정보 · 도구 활용	제한 조건 · 설계	협동	의사 소통	사회 영향 이해	공학 윤리	자기 계발
공통 전공	커리어멘토링										0
	다학제캡스톤디자인	0									
	기술창업 캡스톤디자인1	0									
	기술창업 캡스톤디자인2	0									
	SI서비스기획								0		
	지산학캡스톤디자인1	0									
	지산학캡스톤디자인2	0									
	IoT데이터분석 프로젝트								0		
	개별연구										0

4. 졸업기준 적용년도

- (1) 입학년도(학번 앞 4자리)를 기준으로 학과 최저이수기준을 적용함 (원칙)
※ 입학년도 : 신입생 - 신입학년도, 편입생 - 학번 부여 기준년도
- (2) 심화과정 학생(전과생·재입학생·편입생 포함)은 부여된 학번 학년도와 동일한 입학년도 공학교육인증기준을 적용한다.
- (3) 2011학년도 이전 입학생의 졸업기준(교양, 전공 등)은 학적의 연속성, 교과과정 개/폐설, 이수 구분 등을 종합적으로 고려하여 최신 학칙의 범주에서 개별 심사한다.
- (4) 한 학기도 이수하지 않고 휴학 또는 제적된 학생의 졸업기준은 복학 또는 재입학하는 학년도 신입학생(1학년)의 기준을 적용한다.
- (5) 공과대학, 첨단융합대학을 복수전공하는 학생은 주전공 입학년도를 기준으로 한다.

3.2 현장실습

1. 현장실습 정의

산학협력을 기반으로 해당 전공분야의 실무능력 향상을 위하여 학생 전공과 관련된 현장실습기관(기업)에서 실무교육 및 실습을 실시하고, 학점을 부여하는 교육과정

2. 현장실습 운영 프로세스

No.	내 용	비고
1	시스템을 통해 현장실습 신청 (nDRIMS)	현장실습 참여기관(기업) 검색 및 신청
2	현장실습기관(기업) 확정	현장실습 참여기관(기업) 합격자에 한함
3	수강 신청	담당부서에서 합격자에 한하여 일괄 신청
4	현장실습 사전직무교육(OT) 참여	필수 참여
5	현장실습 실시	
6	현장실습 과제 제출	
7	성적 평가	P/F

3. 현장실습 개설 교과목

운영 시점과 기간에 따라 학기제 현장실습(1학기·2학기)과 계절제 현장실습(하계·동계 계절학기)으로 운영

No.	교과목명	실습기간	학점	개설학기	학점인정	비고
1	현장실습(Co-op)1	출석일20일	3	계절	전공(전문)/자유선택	표준 현장실습학기제
2	현장실습(Co-op)2	출석일20일	3	계절	전공(전문)/자유선택	표준 현장실습학기제
3	현장실습(Co-op)3	출석일60일	9	1, 2	전공(전문)/자유선택	표준 현장실습학기제
4	현장실습(Co-op)4	출석일80일	12	1, 2	전공(전문)/자유선택	표준 현장실습학기제
5	현장실습1	출석일20일	3	계절	전공(전문)/자유선택	자율 현장실습학기제
6	현장실습2	출석일20일	3	계절	전공(전문)/자유선택	자율 현장실습학기제
7	현장실습3	출석일60일	9	1, 2	전공(전문)/자유선택	자율 현장실습학기제
8	현장실습4	출석일80일	12	1, 2	전공(전문)/자유선택	자율 현장실습학기제
9	인턴쉽1	출석일20일	3	계절	전공(전문)/자유선택	기타 현장실습
10	인턴쉽2	출석일20일	3	계절	전공(전문)/자유선택	기타 현장실습
11	글로벌현장실습1	4주	3	계절	전공(전문)/자유선택	
12	글로벌현장실습2	4주	3	계절	전공(전문)/자유선택	
13	글로벌현장실습3	12주	9	1, 2	전공(전문)	
14	글로벌현장실습4	16주	12	1, 2	전공(전문)	

4. 현장실습 기간

현장실습 기간은 학기제 현장실습(1학기·2학기)의 경우 출석일 60일(12주) 이상, 계절제 현장실습(하계·동계 계절학기)의 경우 출석일 20일(4주) 이상으로 하며, 통산하여 6개월을 초과할 수 없음

5. 수강 자격

2학기 이상 이수한 학생(단, 일학습병행은 6학기 이상 이수한 4학년 학생)에 한하여 수강할 수 있으며, 학기제 현장실습(1학기·2학기)과 계절제 현장실습(하계·동계 계절학기)의 수강자격은 다음과 같음

No.	구분	수강 자격
1	학기제 현장실습	해당 학기 재학생(휴학생 불가)
2	계절제 현장실습	재학생/휴학생 가능 (휴학생은 1개월만 수강 가능→ 국고 지원 장학금 지급 불가)

※ 졸업(수료)예정자는 마지막 계절학기에 현장실습교과목 수강 불가

※ 정규학위과정 외 외국인 유학생 및 교환학생, 산업체 위탁교육과정, 재직자 특별전형 과정의 학생 수강불가

6. 수강 가능 학점

재학 중 최대 18학점 이내(전공 최대 12학점 이내)에서 수강할 수 있으며, 학사과정학칙시행세칙 제15조에 규정된 학기당 취득학점의 범위 내에서 수강 가능

No.	구분	수강 가능 학점		일반 교과목 동시 수강
1	학기제 현장실습	9학점 또는 12학점 ※통산 1회만 수강 가능		야간, 주말, 사이버강의를 제외한 일반 교과목 동시 수강 불가
2	계절제 현장실습	재학생	3학점 또는 6학점	
		휴학생	3학점	
		※ 통산 6학점까지 수강 가능		

※ 일학습병행은 훈련과정 개발 기준에 따라 7학기 차에 일반 교과목 수강 가능

7. 성적평가 및 학점부여

출석일 20일 160시간 현장실습을 3학점으로 학점을 부여하며, 학부(과)장 및 전공책임교수의 승인을 거쳐 평가점수 총점이 60점 이상일 경우에는 P(pass), 60점 미만일 경우에는 F(fail) 부여

※ 공과대학, 첨단융합대학 심화과정을 운영하는 학부(과)의 경우 학부(과)장/전공책임교수와 PD교수의 승인을 거침

No	구분	이수구분	학점	평가방법	성적등급
1	학기 현장실습	전공(주전공 또는 복수전공 중 택일)	출석일 60일 : 9학점	출석 40% 실습기관 평가 30% 교수평가 30%	P/F
			출석일 80일 : 12학점		P/F
2	계절 현장실습	전공(주전공 또는 복수전공) 또는 자유선택 중 택일 ※ 출석일 40일 근무 시 동일 이수구분 선택	출석일 20일 : 3학점	출석 40% 실습기관 평가 60%	P/F
			출석일 40일 : 6학점		P/F

8. 담당부서

- 국내 현장실습 : (현장실습: 학기/계절) 현장실습지원센터 02-2260-3625
(일학습병행) IPP행정팀 02-2260-3628
- 해외 현장실습 : 글로벌교류팀 02-2260-3464

※ 단과대학별 배정된 산학협력교수 상담 상시 가능

단과대	문과대, 경영대, 법과대, 사회과학대	공과대, 이과대, 첨단융합대, 바이오대	법과대, 사회과학대, 불교대, 경찰사법대, 예술대
연락처	☎ 02-2260-3638	☎ 02-2260-3623/3622	☎ 02-2260-3624

9. 현장실습 참가확인서 발급

- nDRIMS에서 본인이 직접 발급
- 발급방법 : nDRIMS → 학사행정 → 현장실습 → 현장실습참가확인서발급

10. 강의계획서

강의계획서 - 공과대학, 첨단융합대학

교과목명	현장실습	
이수구분	<ul style="list-style-type: none"> · 현장실습1, 2 (전공(전문)/자유선택) · 현장실습3, 4 (전공(전문)/자유선택) 	학점 <ul style="list-style-type: none"> · 현장실습1, 2: 3학점 · 현장실습3: 9학점 · 현장실습4: 12학점

강의개요	본 교과목은 산업현장 적응력 및 창의력을 지닌 인재 양성과 재학생의 원활한 사회진출을 목적으로 교과과정을 통해 습득한 전공지식을 실제 산업체 현장에서 실습해보는데 그 목적이 있다.
-------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

강의목표	CO-01	교과과정을 통해 습득한 전공지식을 실제 산업체 현장에서 활용할 수 있다.
	CO-02	원활한 사회생활을 위해 요구되는 공학인으로서의 직업윤리 및 사회적 책임을 이해할 수 있다.
	CO-03	자기계발을 통해 산업현장 적응력을 높일 수 있다.

강의내용	학생별 직무수행계획서 및 OJT 수행계획서 참고
-------------	----------------------------

학습성과 목록

√	1. 수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 공학문제 해결에 응용할 수 있는 능력
	2. 데이터를 분석하고 주어진 사실이나 가설을 실험을 통하여 확인할 수 있는 능력
	3. 공학문제를 정의하고 공식화할 수 있는 능력
	4. 공학문제를 해결하기 위해 최신 정보, 연구 결과, 적절한 도구를 활용할 수 있는 능력
	5. 현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력
	6. 공학문제를 해결하는 프로젝트 팀의 구성원으로서 팀 성과에 기여할 수 있는 능력
	7. 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력
	8. 공학적 해결방안이 보건, 안전, 경제, 환경, 지속가능성 등에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력

학습성과 목록

√	9. 공학인으로서의 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력
√	10. 기술환경 변화에 따른 자기개발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할 수 있는 능력

요소	반영비율(%)	평가방법	강의목표와의 연관성
출석 및 태도	40	출근부 평가 (기업 관리자)	CO-02
실습기관평가	30	평가서 (기업 관리자)	CO-03
교수평가	30	결과보고서 등 종합평가 (현장실습 담당교수)	CO-01

※ 현장실습 1,2의 경우 출석 및 태도 40%, 실습기관평가 60%, 학과별 학과장 (종합평가)로 이루어짐

	강의구성구분	비율
강의구조	강의	0
	현장실습	100

장애학생 지원내용	본 과목을 수강하는 장애학생은 수업에 필요한 별도의 지원이 필요한 경우, 담당 교강사 및 장애학생지원센터(서울 02-2260-3043)로 필요한 사항을 요청하시기 바랍니다.
----------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

수강요건 (선수과목포함)	<ul style="list-style-type: none"> · 선수과목 없음 · 수강 자격, 수강 가능 학점 등은 현장실습 교과 안내 및 학과 운영 내규를 따름
--------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.3 창업실습 및 창업현장실습

1. 개요

본 교과목은 창조적이고 진취적인 인재양성을 목적으로 교과과정을 통해 습득한 전공지식을 취업/학생창업 현장에서 실습해보는데 그 목적이 있다.

2. 창업실습 및 창업현장실습 운영 프로세스

No	내용	비고
1	신청서 작성	동국대 홈페이지 "학사공지 게시판" 양식 다운로드
2	신청내역 제출 (1차 검토_창업교육센터)	자격조건, 학적상태, 학점기준, 이수내역 등을 기준으로 참여 가능 여부 검토
3	신청서 제출 (2차 검토_학과)	소속 학부(과)장 날인 후 단과대 학사운영실 제출
4	OT	필수참여
5	창업활동 및 창업동아리 활동	-
6	창업 지도교수 현장점검	창업활동 점검
7	활동결과보고서 제출	창업교육센터 제출
8	창업담당 지도교수 및 소속 학과 평가	현장점검, 보고서제출 내역 종합 평가
9	최종 검토 후 성적 산출	P/F

3. 신청자격

구분	내용
공통	■ 우리대학 3~4학년 재학생(4학기 이상 이수학생), 초과학기생 신청 불가
창업실습	■ 창업교육센터 소속 창업동아리 구성원 / 창업강좌 1과목 이상 이수자
창업현장실습	■ 신청일 이전에 창업한 기업 대표(또는 공동대표) / 창업강좌 2과목 이상 이수자

4. 학점인정 기준

○ 현장실습, 창업실습, 창업현장실습은 재학 기간 중 합산 최대 18학점, 전공 최대 12학점까지 인정

구분	학점인정 기준
창업실습	<ul style="list-style-type: none"> ■ 재학기간 중 누적 6학점까지 인정, (복수)전공 학점은 최대 3학점까지 인정 ■ 학기당 15주 160시간 이상 근무 시 3학점까지 인정 (학기당 최대 3학점) → 매주 5시간 이상 15시간 이하 근무 필수 ■ 일반강좌 병행 수강 가능
창업현장실습	<ul style="list-style-type: none"> ■ 재학기간 중 누적 18학점까지 인정, (복수)전공 학점은 최대 12학점까지 인정 ■ 학기별 신청가능 최소 근무시간은 12주 480시간(9학점) ■ 기준 근무시간: 1주 40시간, 주5일 근무 ■ 하루 최대 10시간, 주(월~일) 40시간 근무 권장, 최대 52시간 인정 ■ 동일 학기 내에 주전공과 복수전공을 조합하여 신청 불가 ■ 학기 당 9학점(12주 ↑) 또는 12학점(16주 ↑) 신청가능 ■ 일반강좌 수강 및 교내 근로 참여 시 해당 요일은 근무시간 산정 불가 * 사이버강좌 및 야간강좌는 근무일에 수강 가능

5. 성적평가

구분	내용
공통	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학점인정 필수조건 : ①창업필수활동 ②과제물 제출, ③학기별 근무시간 충족 ■ 창업 필수활동(1개 이상완료) : 창업경진대회 출전, 창업특강 수강, 창업행사 등 ■ 과제물 : 창업현장실습 보고서, 주차별 일지, 출퇴근 기록 ■ 근무시간 : 학점별 근무시간 필히 충족, 창업프로그램 참여는 근무시간 인정 ■ 평가 : 학부(과)장 평가 50% + 창업지도교수 평가 50% → 60점 이상 시 PASS
창업실습	<ul style="list-style-type: none"> ■ 창업지도교수 평가 : 학기당 1회 이상 현장점검, 활동결과보고서 기반 평가 ■ 학부(과)장 평가 : 활동결과보고서 기반 학습목표 달성여부 평가
창업현장실습	<ul style="list-style-type: none"> ■ 창업지도교수 평가 : 월 1회 이상 현장점검, 활동보고서 기반 평가 ■ 학부(과)장 평가 : 활동결과보고서 기반 학습목표 달성여부 평가

6. 기타 운영사항

- 정규학기에만 개설(계절학기 개설하지 않음)
- 현장실습, 창업실습, 창업현장실습은 동일학기 동시 지원 불가

※ 문의 : 창업교육센터(02-2260-4995, 신공학관 7101호)

7. 강의계획서

강의계획서 - 공과대학, 첨단융합대학

교과목명		창업실습 / 창업현장실습	
이수구분	· 전공(전문)/자유선택	학점	· 창업실습: 3학점 · 창업현장실습: 9학점 또는 12학점
강의개요	본 교과목은 창조적이고 진취적인 인재양성을 목적으로 교과과정을 통해 습득한 전공지식을 취업/학생창업 현장에서 실습해보는데 그 목적이 있다.		
강의목표	CO-01	교과과정을 통해 습득한 전공지식을 취업/학생창업 현장에 적용 할 수 있다.	
	CO-02	자기계발을 통해 취업/학생창업 능력을 높일 수 있다.	
강의내용	학생별 창업현황 및 창업현장실습 계획서 참고		
학습성과 목록			
√	1. 수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 공학문제 해결에 응용할 수 있는 능력		
	2. 데이터를 분석하고 주어진 사실이나 가설을 실험을 통하여 확인할 수 있는 능력		
	3. 공학문제를 정의하고 공식화할 수 있는 능력		
	4. 공학문제를 해결하기 위해 최신 정보, 연구 결과, 적절한 도구를 활용할 수 있는 능력		
	5. 현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력		
	6. 공학문제를 해결하는 프로젝트 팀의 구성원으로서 팀 성과에 기여할 수 있는 능력		
	7. 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력		

학습성과 목록

	8. 공학적 해결방안이 보건, 안전, 경제, 환경, 지속가능성 등에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력
	9. 공학인으로서의 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력
√	10. 기술환경 변화에 따른 자기개발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할 수 있는 능력

요소	반영비율(%)	평가방법	강의목표와의연관성
멘토평가	50	주차별 일지, 출근카드 평가 (창업지도교수)	CO-02
교수평가	50	활동결과보고서 등 종합평가 (전공책임교수)	CO-01

강의구조	강의구성구분	비율
	강의	0
	실습	100

장애학생 지원내용	본 과목을 수강하는 장애학생은 수업에 필요한 별도의 지원이 필요한 경우, 담당 교강사 및 장애학생지원센터(서울 02-2260-3043)로 필요한 사항을 요청하시기 바랍니다.
----------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

수강요건 (선수과목포함)	<ul style="list-style-type: none"> · 선수과목 없음 · 수강 자격, 수강 가능 학점 등은 현장실습 교과 안내 및 학과 규정을 따름
--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.4 커리어멘토링

1. 개요

전문가 특강이나 멘토링을 통하여 학생들이 자신에게 합당한 진로를 선택하도록 지도하며, 포트폴리오 개념을 이해시키고 실제로 작성하는데 교과 목적이 있다.

2. 기타 문의 사항

- 교과 운영은 교과 개설 학과의 방침을 따름
- ※ 문의: 개설 학과

3. 강의계획서

강의계획서 - 공과대학, 첨단융합대학

교과목명	커리어멘토링 (DES2001)		
이수구분	전공	학점	3학점(이론3)
강의개요	전문가 특강이나 멘토링을 통하여 학생들이 자신에게 합당한 진로를 선택하도록 지도하며, 포트폴리오 개념을 이해시키고 실제로 작성하게 한다.		
강의목표	CO-01	공학인의 진로를 탐색하고 설계할 수 있다.	
강의내용	학과별 특성을 반영하여 설정		
학습성과 목록			
	1. 수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 공학문제 해결에 응용할 수 있는 능력		
	2. 데이터를 분석하고 주어진 사실이나 가설을 실험을 통하여 확인할 수 있는 능력		
	3. 공학문제를 정의하고 공식화할 수 있는 능력		
	4. 공학문제를 해결하기 위해 최신 정보, 연구 결과, 적절한 도구를 활용할 수 있는 능력		

학습성과 목록

	5. 현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력
	6. 공학문제를 해결하는 프로젝트 팀의 구성원으로서 팀 성과에 기여할 수 있는 능력
	7. 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력
	8. 공학적 해결방안이 보건, 안전, 경제, 환경, 지속가능성 등에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력
	9. 공학인으로서의 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력
√	10. 기술환경 변화에 따른 자기개발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할 수 있는 능력

요소	반영비율(%)	평가방법	강의목표와의연관성
교수평가	100	담당교수의 종합평가 (출석, 과제 등)	CO-01

강의구조	강의구성구분	비율
	강의	100
	실험실습	0

비고	<ul style="list-style-type: none"> · 선수과목 없음 · 전공 인정 여부, 수강 자격, 수강 가능 학점 등은 학과 규정을 따름
-----------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

장애학생 지원내용	본 과목을 수강하는 장애학생은 수업에 필요한 별도의 지원이 필요한 경우, 담당 교강사 및 장애학생지원센터(서울 02-2260-3043)로 필요한 사항을 요청하시기 바랍니다.
----------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

3.5 개별연구

1. 개요

학생별 관심 분야에 대해 관련 전공 교수와 상의하여 개별적으로 연구 주제를 설정하고 학기 중에 연구를 수행하는데 교과 목적이 있다.

2. 기타 문의 사항

○ 교과 운영 및 설계학점 인정 여부는 개설 학과의 방침을 따름

※ 문의: 개설 학과

3. 강의계획서

강의계획서 - 공과대학, 첨단융합대학

교과목명		개별연구 (DES**** / DAI****)	
이수구분	공통(전문)	학점	1학점 (이론1, 학과규정에 근거하여 설계학점 인정 가능)
강의개요	학생별 관심 분야에 대해 관련 전공 교수와 상의하여 개별적으로 연구 주제를 설정하고 학기 중에 연구를 수행한다.		
강의목표	CO-01	전공분야에서 관심이 되는 주제를 설정하고 자기 주도적으로 연구할 수 있다.	
강의내용	학생별 연구주제명(동일 학수번호) 참고		
학습성과 목록			
	1. 수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 공학문제 해결에 응용할 수 있는 능력		
	2. 데이터를 분석하고 주어진 사실이나 가설을 실험을 통하여 확인할 수 있는 능력		
	3. 공학문제를 정의하고 공식화할 수 있는 능력		
	4. 공학문제를 해결하기 위해 최신 정보, 연구 결과, 적절한 도구를 활용할 수 있는 능력		

학습성과 목록

	5. 현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력
	6. 공학문제를 해결하는 프로젝트 팀의 구성원으로서 팀 성과에 기여할 수 있는 능력
	7. 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력
	8. 공학적 해결방안이 보건, 안전, 경제, 환경, 지속가능성 등에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력
	9. 공학인으로서의 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력
√	10. 기술환경 변화에 따른 자기개발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할 수 있는 능력

요소	반영비율(%)	평가방법	강의목표와의연관성
교수평가	100	담당교수의 종합평가 (개별연구 보고서 등)	CO-01

강의구조	강의구성구분	비율
	강의	0
	개별수행	100

비고	<ul style="list-style-type: none"> · 이수대상: 3~4학년 · 학과규정에 근거하여 설계학점 인정 가능 · 개별연구교과목 재수강: 같은 연구주제명(동일 학수번호)으로 개설된 과목에 한해서만 재수강 가능함
-----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

장애학생 지원내용	본 과목을 수강하는 장애학생은 수업에 필요한 별도의 지원이 필요한 경우, 담당 교강사 및 장애학생지원센터(서울 02-2260-3043)로 필요한 사항을 요청하시기 바랍니다.
----------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

4. 연도별 전문교양 및 BSM 교과과정

1) 2026년 신입생

가. 교양과목 최저이수학점

단과대학	공통교양 (필수)					계
	기초교양			중점교양		
	동국인성	자기계발	사고와소통	창의융합	AI 리터러시	
불교대학 문과대학 법과대학 사회과학대학 경찰사법대학 경영대학 사범대학 예술대학 미래융합대학	4	3	6	9	6	28
이과대학 바이오시스템대학 약학대학	4	3	6	6	9	28
공과대학 첨단융합대학	4	3	6	3	9	25

- 열린전공학부 신입생은 열린전공학부 공통교양 이수기준 참조
- 학문기초 이수기준의 경우, 소속대학 최저이수학점 기준표 참조

나. 공통교양 이수기준

대영역	중영역	소영역/과목명	학점	시간	비고
기초 교양	동국인성	자아와명상1	1	1	
		자아와명상2	1	1	
		불교와인간	2	2	
	자기계발	커리어디자인	1	1	
		기업가정신과리더십	2	2	사이버강의
	사고와소통	디지털시대의글쓰기	3	3	공과대학 전용, 첨단융합대학 전용
		기술보고서작성및발표			
		외국인을위한대학글쓰기			
		Global English 1,2	3	3	영어교과목 이수체계 참조
		Business English 1,2			
Basic EAS		0	2		
중점 교양	창의·융합	명작세미나	3	3	
		주제탐구형	3	3	
		창의생성형	3	3	
		실천해결형	3	3	
	AI 리터러시	디지털 기술과 사회의 이해	3	3	- 사이버강의 - 디지털리터러시 이수체계 참조
		프로그래밍 이해와 실습	3	4	
		빅데이터와 인공지능의 이해	3	3	
기본 소양	EGC7026	기술창조와 특허	3	3	
	PRI4041	공학경제	3	3	2~4학년 수강가능 (1학년 수강신청불가)
	EGC4039	공학윤리	3	3	

- 공과대학, 바이오시스템대학(식품생명공학과, 의생명공학과)는 글쓰기영역 중 '기술보고서 작성 및 발표' 필수 수강, 첨단융합대학은 선택 가능

※ 공통교양 '창의·융합' 영역 교과목 개설 현황(2026학년도 기준)

중영역	소영역	교과목명	학점	시간
창의· 융합	명작세미나	지혜와자비 명작세미나	3	3
		존재와역사 명작세미나	3	3
		경제와사회 명작세미나	3	3
		자연과기술 명작세미나	3	3
		문화와예술 명작세미나	3	3
	주제탐구형	돌봄, 관계의 기술과 예술	3	3
		전쟁과 평화	3	3
		진실, 거짓, 그리고 AI: 명작으로 질문하고 현장에서 솔루션을 만들다	3	3
	창의생성형	청년의 언어, 자기서사의 테크닉	3	3
		프롬프트 기반 생성형 AI와 예술적 창작	3	3
	실천해결형	도심 재생과 지속가능 도시 실험:중구 리빙랩 프로젝트	3	3
		식탁의 정치학: 명작으로 읽는 먹거리 위기와 해법	3	3

다. 공통교양 학기별 이수체계(대학별 지정학기에만 수강 가능)

대학	커리어디자인	불교와인간	기업가정신과리더십	글쓰기영역(택1)
불교대학	1학기	2학기	2학기	1학기
문과대학	2학기	1학기	1학기	2학기
이과대학	2학기	1학기	1학기	2학기
법과대학	2학기	1학기	1학기	2학기
사회과학대학	1학기	2학기	2학기	1학기
경찰사법대학	1학기	2학기	2학기	1학기
경영대학	2학기	1학기	1학기	2학기
바이오시스템대학	2학기	1학기	1학기	2학기
공과대학	1학기	2학기	2학기	1,2학기
첨단융합대학	1학기	2학기	2학기	1,2학기
사범대학	2학기	1학기	1학기	2학기
예술대학	1학기	2학기	2학기	1학기
미래융합대학	1학기	2학기	2학기	1학기
약학대학	1학기	2학기	1학기	2학기
열린전공학부	1학기	1학기	-	2학기

• 위 목록 외 공통교양 과목은 본인 희망 학기에 이수 가능

라. 공통교양 영어교과목 이수체계

그룹	점수기준 (토익)	이수 방법	이수 교과목			
			개설 학기	교과목명	학점	시수
L0	900점 이상	이수 면제	-	-	-	-
L1	700~900점 미만	GE2/BE2 중 택1	1	Global English 2	3	3
L2	500~700점 미만		2	Business English 2		
L3	400~500점 미만	GE1/BE1 중 택1	1	Global English 1	3	3
L4	400점 미만		2	Business English 1		
L5	미응시	Basic EAS 선이수 후 GE1/BE1 중 택1	1,2	Basic EAS	0	2
			1	Global English 1	3	3
			2	Business English 1		

- 신입생 영어 레벨테스트를 통하여 그룹을 부여(L0~L5)하며, 그룹별 이수 지정 교과목을 택1하여 총 3학점 이수
(예) L3그룹 학생이 GE1(1학기 개설) 혹은 BE1(2학기 개설) 중 택1하여 수강
(예) L5 학생은 Basic EAS 미수강시 GE1/BE1 수강 불가(순차적 수강)
- 이수면제 : L0그룹 학생은 공통교양 영어영역 이수 면제학점(3학점)을 다른 교과로 필수 대체 이수(공통교양 영어영역 제외)
- 그룹 변경 제도
 - 이수 그룹 기준에 상응하는 어학성적(토익, 토플 등)을 제출 시 그룹 변경 가능
 - 그룹 변경은 상위 그룹으로만 변경 가능하며, 변경 신청 다음 학기부터 변경 된 그룹에 해당하는 교과목 수강
 - 신청방법: 그룹변경 신청서 및 공인 어학성적을 정해진 기간에 다르마칼리지 학사운영실로 제출(신청기간 홈페이지 별도 공지, 기한 엄수)
 - 자세한 사항은 다르마칼리지 학사운영실(02-2260-3467~9)로 문의

마. 공통교양 시리터러시 영역 이수체계

단과대학	학년	과목명	학점	시간
불교대학 문과대학 법과대학 사회과학대학 경찰사법대학	1	디지털 기술과 사회의 이해(인문/사회/예체능)	3	3
경영대학 사범대학 예술대학 미래융합대학	2~4	프로그래밍 이해와 실습(인문/사회/예체능)	3	4
이과대학 바이오시스템대학	1	디지털 기술과 사회의 이해(자연/공학)	3	3
약학대학	2~4	프로그래밍 이해와 실습(자연/공학)	3	4
공과대학 첨단융합대학	2~4	빅데이터와 인공지능의 이해(자연/공학)	3	3

- 공과대학/첨단융합대학은 대체 지정과목 이수 가능
- 열린전공학부 신입생은 열린전공학부 공통교양 이수기준(P.223) 참조

바. 학문기초 : 소속대학 최저이수학점 기준표 참조

- 공과대학 학문기초 이수 문의는 공과대학 학사운영실(02-2260-3862) 또는 공학교육혁신센터(02-2260-8835)로 문의

2) 2025년 신입생

가. 교양과목 최저이수학점

단과대학	공통교양 (필수)					계
	기초교양			중점교양		
	동국인성	자기계발	사고와소통	창의융합	디지털 리터러시	
불교대학 문과대학 법과대학 사회과학대학 경찰사법대학 경영대학 사범대학 예술대학 미래융합대학	4	3	6	9	6	28
이과대학 바이오시스템대학 약학대학	4	3	6	6	9	28
공과대학 첨단융합대학	4	3	6	3	9	25

- 열린전공학부 신입생은 학업이수 가이드 열린전공학부 공통교양 이수기준 참조
- 학문기초 이수기준의 경우, 소속대학 최저이수학점 기준표 참조

나. 교양이수기준

대영역	중영역	과목명	학점	시간	비고
기초 교양	동국인성	자아와명상1	1	1	
		자아와명상2	1	1	
		불교와인간	2	2	
	자기계발	커리어디자인	1	1	
		기업가정신과리더십	2	2	사이버강의
	사고와소통	디지털시대의글쓰기	3	3	공과대학 전용 (첨단융합대학 선택가능)
		기술보고서작성및발표			
		외국인을위한대학글쓰기			
		Global English 1,2	3	3	학업이수가이드 영어교과목 이수체계 참조
		Business English 1,2			
	Basic EAS	0	2		
중점 교양	창의·융합	지혜와자비 명작세미나	3	3	- 3과목 선택 이수 - 이과대학, 바이오시스템대학, 약학대학 : 2과목 선택 이수 - 공과대학, 첨단융합대학 : 1과목 선택 이수
		존재와역사 명작세미나	3	3	
		경제와사회 명작세미나	3	3	
		자연과기술 명작세미나	3	3	
		문화와예술 명작세미나	3	3	
	디지털 리터러시	디지털 기술과 사회의 이해	3	3	- 사이버강의 - 디지털리터러시 이수체계 참조
		프로그래밍 이해와 실습	3	4	
		빅데이터와 인공지능의 이해	3	3	
	기본 소양	EGC7026	기술창조와 특허	3	3
PRI4041		공학경제	3	3	2~4학년 수강가능 (1학년 수강신청불가)
EGC4039		공학윤리	3	3	

- 공과대학, 바이오시스템대학(식품생명공학과, 의생명공학과)는 글쓰기영역 중 '기술보고서 작성 및 발표' 필수 수강, 첨단융합대학은 선택 가능

다. 공통교양 디지털리터러시 영역 이수체계

단과대학	학년	과목명	학점	시간
불교대학 문과대학 법과대학 사회과학대학 경찰사법대학	1	디지털 기술과 사회의 이해(인문/사회/예체능)	3	3
경영대학 사범대학 예술대학 미래융합대학	2~4	프로그래밍 이해와 실습(인문/사회/예체능)	3	4
이과대학 바이오시스템대학	1	디지털 기술과 사회의 이해(자연/공학)	3	3
약학대학	2~4	프로그래밍 이해와 실습(자연/공학)	3	4
공과대학 첨단융합대학	2~4	빅데이터와 인공지능의 이해(자연/공학)	3	3

- 공과대학/첨단융합대학은 대체 지정과목 이수 가능
- 열린전공학부 신입생은 열린전공학부 공통교양 이수기준 참조

3) 2024년 신입생

가. 교양과목 최저이수학점

단과대학	공통교양 (필수)					계
	기초교양			중점교양		
	동국인성	자기계발	사고와소통	창의융합	디지털 리터러시	
불교대학 문과대학 법과대학 사회과학대학 경찰사법대학 경영대학 사범대학 예술대학 미래융합대학	4	3	6	9	6	28
이과대학 바이오시스템대학 약학대학	4	3	6	6	9	28
공과대학 시융합대학	4	3	6	3	9	25

- 학문기초 이수기준의 경우, 소속대학 최저이수학점 기준표 참조
- 본인 희망 시 공통교양 영역 내 추가 이수 가능

나. 교양이수기준

구분	개설 학기	대영역	중영역	과목명	학점	비고		
공통 교양	1,2	기초 교양	동국인성	자아와명상1	1			
				자아와명상2	1			
				불교와인간	2			
			자기계발	커리어디자인	1			
				기업가정신과리더십	2	사이버강의		
	1,2	글로벌 의사 소통	사고와소통	기술보고서작성및발표	3	공과대학, 시용합대학 전용		
				디지털시대의글쓰기				
				외국인을위한대학글쓰기			외국인 전용	
				Global English 1,2	3	레벨테스트 결과에 따라 수강 여부 결정		
				Business English 1,2				
				Basic EAS			0	
	1,2	중점 교양	창의·융합	지혜와자비 명작세미나	3	- 3과목 선택 이수 - 이과대학, 바이오시스템대학, 약학대학 : 2과목 선택 이수 - 공과대학, 시용합대학 : 1과목 선택 이수		
				존재와역사 명작세미나	3			
				경제와사회 명작세미나	3			
				자연과기술 명작세미나	3			
				문화와예술 명작세미나	3			
			디지털 리터러시	디지털 기술과 사회의 이해	3	사이버강의		
				프로그래밍 이해와 실습	3			
				빅데이터와 인공지능의 이해	3			
			기본 소양		EGC7026	기술창조와 특허	3	
					PRI4041	공학경제	3	2~4학년 수강가능 (1학년 수강신청불가)
EGC4039	공학윤리	3						

※ 기술보고서작성및발표 인증제프로그램 글쓰기 영역 필수 교과목

※ **공통교양 디지털리터러시 영역 이수체계**

단과대학	과목명	학점	시간
이과대학 바이오시스템대학	디지털 기술과 사회의 이해(자연/공학)	3	3
약학대학 공과대학	프로그래밍 이해와 실습(자연/공학)	3	4
AI융합대학	빅데이터와 인공지능의 이해(자연/공학)	3	3

- 공과대학/AI융합대학은 대체 지정과목 이수 가능
- 2024학년도 1학기 또는 2학기 중 '디지털 기술과 사회의 이해' 교과목 이수 권장(입학연도 별 수강 우선권 부여 예정)
- **공통교양 디지털리터러시(「디지털 기술과 사회의 이해(자연/공학)」지정과목 필수이수**
- 공통교양 디지털리터러시(「프로그래밍 이해와 실습(자연/공학)」(3학점), 「빅데이터와 인공지능의 이해(자연/공학)」(3학점)) 대체지정 과목은 전산학(C) 영역의 동일학점 교과목 중 2개를 선택하여 이수(단, 각 학과 이수기준 반드시 확인 필요)

4) 2023년 신입생

가. 교양과목 최저이수학점

단과대학	공통교양 (필수)										
	자기탐색과 리더십			전지구적 사고와 과제			글로벌 의사소통		고전과 창의 융합	4차산업 혁명과 미래	계
	대학 생활 탐구	자아 성찰	리더십	21C 시민	지역 연구	미래 위험 사회와 안전	글쓰기	영어	세계 명작 세미나	소프트 웨어	
불교대학 문과대학 이과대학 법과대학 사회과학대학 경찰사법대학 경영대학 바이오시스템대학 사범대학 예술대학 미래융합대학 약학대학	1	4	2		2		3	4	9	4	29
공과대학	1	4	2		-		3	4	-	-	14
시융합대학	1	4	2		-		3	4	3	-	17

- 학문기초 이수기준의 경우, 소속대학 최저이수학점 기준표 참조
- 본인 희망 시 공통교양 영역 내 추가 이수 가능

나. 교양이수기준

구분	개설 학기	대영역	중영역	과목명	학점	비고
공통 교양	1,2	자기 탐색과 리더십	자아성찰	자아와명상1	1	사이버강의
				자아와명상2	1	
				불교와인간	2	
			기업가정신과 리더십 (택 1)	커리어디자인 (舊나의삶, 나의비전)	1	
				소셜앙트레프레너십과리더십	2	
				글로벌앙트레프레너십과리더십	2	
테크노앙트레프레너십과리더십	2					
공통 교양	1,2	글로벌 의사소통	글쓰기 (택1)	기술보고서작성및발표	3	공과대학, 시융합대학 전용
				디지털시대의글쓰기	3	
			영어	Basic EAS	0	레벨테스트 결과에 따라 Basic EAS 수강 여부 결정
				EAS1	2	
		EAS2		2		
		고전과 창의융합	세계명작 세미나	지혜와자비 명작세미나	3	
				존재와역사 명작세미나	3	
				경제와사회 명작세미나	3	
				자연과기술 명작세미나	3	
				문화와예술 명작세미나	3	
		기본 소양		EGC7026	기술창조와 특허	3
PRI4041	공학경제			3	2~4학년 수강가능 (1학년 수강신청불가)	
EGC4039	공학윤리			3		

※ 기술보고서작성및발표 인증제프로그램 글쓰기 영역 필수 교과목

5) 2021년~2022년 신입생

가. 교양과목 최저이수학점

입학 년도	공통교양 (필수)										비고	
	대학 생활 탐구	자아 성찰	21C 시민	지역 연구	미래 위험 사회와 안전	글쓰기	세계 명작 세미나	리더십	영어	소프트 웨어		계
2021 ~ 2022	1	4		2		3	9	2	4	4	29	'학문기초'는 소속대학 최저이수학점 기준표 참조

※ 공과대학 : '21C 시민, 지역연구, 미래위험사회와안전, 세계명작세미나, 소프트웨어' 영역
이수 제외. 본인 희망 시 공통교양 영역 내 추가 이수 가능

나. 교양이수기준

구분	개설 학기	대영역	중영역	과목명	학점	비고
공통 교양	1,2	자기 탐색과 리더십	자아성찰	자아와명상1	1	사이버강의
				자아와명상2	1	
				불교와인간	2	
			리더십 (택 1)	커리어디자인 (舊나의삶, 나의비전)	1	
				소셜앙트레프레너십과리더십	2	
				글로벌앙트레프레너십과리더십	2	
공통 교양	1,2	글로벌 의사 소통	글쓰기	기술보고서작성및발표	3	레벨테스트 결과에
			영어	Basic EAS	0	

구분	개설 학기	대영역	중영역	과목명	학점	비고
				EAS1	2	따라 Basic EAS 수강 여부 결정
				EAS2	2	
		4차산업 혁명과 미래	소프트웨어	인공지능과미래사회(계열별)	2	사이버강의
				컴퓨팅사고	2	
				프로그래밍입문	2	
				자율사물입문	2	사이버강의
				4차산업혁명과CT융합기술	2	
기본 소양		EGC7026	기술창조와 특허	3	- 2020학년도 이전 입학생 중 기본소양 교과목 미이수자는 2022학년도 지정 교과목을 이수	
		PRI4041	공학경제	3		
		EGC4039	공학윤리 (2021학년도 신설)	3		

6) 2017~2020년 신입생

입학 년도	공통교양 (필수)										비고	
	대학 생활 탐구	자아 성찰	21C 시민	지역 연구	미래 위험 사회와 안전	글쓰기	세계 명작 세미나	리더십	영어	소프트 웨어		계
2017 ~ 2020	1	4		2		3	9	2	6	4	31	'학문기초'는 소속대학 최저이수학점 기준표 참조

※ 공과대학

2017-2019 : '21C 시민, 시민, 지역연구, 미래위험사회와안전, 세계명작세미나, 소프트 웨어'영역 교과목 이수 제외.

2020 : '21C 시민, 지역연구, 미래위험사회와안전, 세계명작세미나'영역 이수 제외. '소프트 웨어' 영역 일부 이수('자율사물입문', '인공지능입문', '4차산업혁명과ICT융합기술'에 한해 희망 시 수강 가능)

구분	개설 학기	영역	교과목명	학점	비 고
공통 교양	1.2	대학생활 탐구	나의 삶, 나의 비전	1	
		자아성찰	자아와 명상 1 (舊 선과 수행문화 1)	1	3과목은 반드시 이수
			자아와 명상 2 (舊 선과 수행문화 2)	1	
			불교와 인간	2	
		글쓰기	기술보고서 작성 및 발표	3	수강대상 학과 : 공과대학 전체
		기업가정신과 리더십(택 1)	소셜앙트레프레너십과 리더십	2	
		기업가정신과 리더십(택 1)	글로벌앙트레프레너십과 리더십	2	
테크노앙트레프레너십과 리더십	2				

구분	개설 학기	영역	교과목명	학점	비 고
		영어	Basic EAS	0	레벨테스트 결과에 따라 [Basic EAS] 수강 여부 결정
			EAS1	3	
			EAS2	3	
기본 소양		PRI4040	기술과 사회	3	
		PRI4041	공학경제	3	
		PRI4043	공학법제	3	
		PRI4048	지속가능한 발전과 인간	3	
		EGC7026	기술창조와 특허	3	

기 2014~2016년 신입생

입학 년도	공통교양										비고
	대학 생활 탐구	더불어사는삶		글쓰기	세계 명작 세미나	글로벌 교육			소프트 웨어	계	
		자아 성찰	21C 시민			리더십	지역 연구	영어			
2014~ 2016년	1	2~4	2	3	9	2	2	4~6	2	25~31	'학문기초'는 소속대학 최저이수학점 기준표 참조

※ 공과대학 : '21C 시민, 세계명작세미나, 지역연구', '소프트웨어'영역 교과목 이수 제외.

구분	개설 학기	영역	교과목명	학점	비 고	
공통 교양	1.2	대학생활 탐구	나의 삶, 나의 비전	1	3과목은 반드시 이수	
		더불어 사는 삶	자아 성찰	자아와 명상 1 (舊 선과 수행문화 1)		0~1
				자아와 명상 2 (舊 선과 수행문화 2)		0~1
				불교와 인간		2
		글쓰기	기술보고서 작성 및 발표	3	수강대상 학과 : 공과대학 전체	
		글로벌	기업가 정신과 리더십 (택 1)	소셜앙트레프레너십과 리더십	2	
				글로벌앙트레프레너십과 리더십	2	
				테크노앙트레프레너십과 리더십	2	
		영어		Basic EAS	0	레벨테스트 결과에 따라 [Basic EAS] 수강 여부 결정
				EAS1	2~3	
				EAS2	2~3	

구분	개설 학기	영역	교과목명	학점	비 고
기본 소양		PRI4040	기술과 사회	3	
		PRI4041	공학경제	3	
		PRI4043	공학법제	3	
		PRI4048	지속가능한 발전과 인간	3	
		DEV1042	기술창조와 특허	3	

8-1) 2024~2026년 MSC 교과목[공과대학]

영역	개설과목	학수번호	교과목명	학점	이론	실습
수학	7과목	PRI4001	미적분학 및 연습 1	3	3	0
		PRI4012	미적분학 및 연습 2	3	3	0
		PRI4023	확률 및 통계학	3	3	0
		PRI4024	공학선형대수학	3	3	0
		PRI4025	공학수학 1	3	3	0
		PRI4051	산업수학	3	3	0
		PRI4052	수치해석(2025학년도 신설)	2	2	0
기초과학	10과목	PRI4002	일반물리학 및 실험 1	4	3	2
		PRI4013	일반물리학 및 실험 2	4	3	2
		PRI4003	일반화학 및 실험 1	4	3	2
		PRI4014	일반화학 및 실험 2	4	3	2
		PRI4004	일반생물학 및 실험 1	3	2	2
		PRI4015	일반생물학 및 실험 2	3	2	2
		PRI4028	생물학개론	3	3	0
		PRI4029	물리학개론	3	3	0
		PRI4030	화학개론	3	3	0
		PRI4033	지구환경과학	3	3	0
전산학	5과목	PRI4035	프로그래밍 기초와 실습	3	2	2
		PRI4039	인터넷프로그래밍	3	2	2
		EGC4040	인공지능프로그래밍기초와실습	3	2	2
		EGC5033	데이터프로그래밍기초와실습	3	2	2
		EGC9005	컴퓨터알고리즘의이해	1	1	0

- 이수학점 : 각 학과(전공) 이수기준 참조

- 2022년까지 이수한 '수치해석및실습(PRI4036)' 교과목 인정가능

- 「수치해석(PRI4052)」교과목은 MSC-M(수학)영역으로 인정이 불가한 학과가 있으므로 반

드시 해당 학과 이수기준 확인 필요, 2022년까지 이수한 '수치해석및실습(PRI4036)' 교과목 인정가능

2023년까지 이수한 '이산수학(PRI4027)' 교과목 인정가능

- 「컴퓨터알고리즘의이해(EGC9005)」교과목은 MSC-C(전산학)영역으로 인정이 불가한 학과가 있으므로 반드시 해당 학과 이수기준 확인 필요
- 공통교양 디지털리터러시(「디지털 기술과 사회의 이해(자연/공학계열)」)지정과목 필수이수
- 공통교양 디지털리터러시(「프로그래밍 이해와 실습(자연/공학계열)」(3학점), 「빅데이터와 인공지능의 이해(자연/공학계열)」(3학점)) 대체지정 과목은 전산학(C) 영역의 동일학점 교과목 중 2개를 선택하여 이수(단, 각 학과 이수기준 반드시 확인 필요)

8-2) 2024~2026년 BSM 교과목(첨단융합대학, 시융합대학)

영역	개설과목	학수번호	교과목명	학점	이론	실습
수학	7과목	PRI4001	미적분학 및 연습 1	3	3	0
		PRI4012	미적분학 및 연습 2	3	3	0
		PRI4023	확률 및 통계학	3	3	0
		PRI4024	공학선형대수학	3	3	0
		PRI4025	공학수학 1	3	3	0
		PRI4027	이산수학	3	3	0
		PRI4052	수치해석(2025학년도 신설)	2	2	0
기초과학	10과목	PRI4002	일반물리학 및 실험 1	4	3	2
		PRI4013	일반물리학 및 실험 2	4	3	2
		PRI4003	일반화학 및 실험 1	4	3	2
		PRI4014	일반화학 및 실험 2	4	3	2
		PRI4004	일반생물학 및 실험 1	3	2	2
		PRI4015	일반생물학 및 실험 2	3	2	2
		PRI4028	생물학개론	3	3	0
		PRI4029	물리학개론	3	3	0
		PRI4030	화학개론	3	3	0
		PRI4033	지구환경과학	3	3	0

9) 2021~2023년 MSC 교과목

영역	개설과목	학수번호	교과목명	학점	이론	실습
수학	8과목	PRI4001	미적분학 및 연습 1	3	3	0
		PRI4012	미적분학 및 연습 2	3	3	0
		PRI4023	확률 및 통계학	3	3	0
		PRI4024	공학선형대수학	3	3	0
		PRI4025	공학수학 1	3	3	0
		PRI4027	이산수학	3	3	0
		PRI4036	수치해석 및 실습 (2023학년도부터 폐지)	3	3	0
		PRI4051	산업수학	3	3	0
기초 과학	10과목	PRI4002	일반물리학 및 실험 1	4	3	2
		PRI4013	일반물리학 및 실험 2	4	3	2
		PRI4003	일반화학 및 실험 1	4	3	2
		PRI4014	일반화학 및 실험 2	4	3	2
		PRI4004	일반생물학 및 실험 1	3	2	2
		PRI4015	일반생물학 및 실험 2	3	2	2
		PRI4028	생물학개론	3	3	0
		PRI4029	물리학개론	3	3	0
		PRI4030	화학개론	3	3	0
		PRI4033	지구환경과학	3	3	0
전산학	4과목	PRI4035	프로그래밍 기초와 실습	3	2	2
		PRI4037	컴퓨터응용	3	2	2
		PRI4038	비주얼프로그래밍	3	2	2
		PRI4039	인터넷프로그래밍	3	2	2

* 수학 영역

- 2022년 이전에 이수한 '수치해석및실습'교과목 인정가능

* 기초과학 영역

- 실험교과목 1, 2 모두 이수시, 그와 동일한 개론 과목을 수강한 경우에 개론과목은 MSC 취득 학점으로 불인정

* 전산학 영역

- 2021학년도 이전 입학생 중 전산학 영역 교과목 미이수자는 2022학년도 지정 교과목을 이수

10) 2008~2020년 MSC 교과목

영역	개설과목	학수번호	교과목명	학점	이론	실습
수학	8과목	PRI4001	미적분학 및 연습 1	3	3	0
		PRI4012	미적분학 및 연습 2	3	3	0
		PRI4023	확률 및 통계학	3	3	0
		PRI4024	공학선형대수학	3	3	0
		PRI4025	공학수학 1	3	3	0
		PRI4026	공학수학 2 (2019학년도부터 폐지)	3	3	0
		PRI4027	이산수학	3	3	0
		PRI4036	수치해석 및 실습	3	3	0
기초 과학	10과목	PRI4002	일반물리학 및 실험 1	4	3	2
		PRI4013	일반물리학 및 실험 2	4	3	2
		PRI4003	일반화학 및 실험 1	4	3	2
		PRI4014	일반화학 및 실험 2	4	3	2
		PRI4004	일반생물학 및 실험 1	3	2	2
		PRI4015	일반생물학 및 실험 2	3	2	2
		PRI4028	생물학개론	3	3	0
		PRI4029	물리학개론	3	3	0
		PRI4030	화학개론	3	3	0
		PRI4033	지구환경과학	3	3	0
전산학	4과목	PRI4035	프로그래밍 기초와 실습	3	2	2
		PRI4037	컴퓨터응용	3	2	2
		PRI4038	비주얼프로그래밍	3	2	2
		PRI4039	인터넷프로그래밍	3	2	2

5. 프로그램 및 학위 명칭

프로그램 및 학위 명칭

학사행정 단위	학사행정단위의 영문명칭	프로그램 및 학위 명칭			
		인증제도 운영여부	구분	프로그램 명칭	학위명칭
건설환경 공학과	Department of Civil & Environmental Engineering	○	국문	건설환경공학심화	건설환경공학심화(공학사)
			영문	Civil & Environmental Engineering Program	Bachelor of Science in Civil and Environmental Engineering
		-	국문	건설환경공학	공학사
			영문	Engineering Program	Bachelor of Science in Engineering
건축 공학부 건축 공학전공	Department of Architectural Engineering	○	국문	건축공학심화	건축공학심화(공학사)
			영문	Architectural Engineering Program	Bachelor of Science in Architectural Engineering
		-	국문	건축공학	공학사
			영문	Engineering Program	Bachelor of Science in Engineering
기계로봇 에너지 공학과	Department of Mechanical, Robotics & Energy Engineering	○	국문	기계공학심화	기계공학심화(공학사)
			영문	Mechanical Engineering Program	Bachelor of Science in Mechanical Engineering
		-	국문	기계공학	공학사
			영문	Engineering Program	Bachelor of Science in Engineering
산업 시스템 공학과	Department of Industrial & Systems Engineering	○	국문	산업시스템공학심화	산업시스템공학심화(공학사)
			영문	Industrial & Systems Engineering Program	Bachelor of Science in Industrial & Systems Engineering
		-	국문	산업시스템공학	공학사
			영문	Engineering Program	Bachelor of Science in Engineering

프로그램 및 학위 명칭 <계속>

교육단위	교육단위의 영문명칭	프로그램 및 학위 명칭			
		인증제도 운영여부	구분	프로그램 명칭	학위명칭
정보통신 공학과	Department of Information Communication Engineering	○	국문	정보통신공학심화	정보통신공학심화(공학사)
			영문	Information Communication Engineering Program	Bachelor of Science in Information Communication Engineering
		-	국문	정보통신공학	공학사
			영문	Engineering Program	Bachelor of Science in Engineering
컴퓨터· AI학부	Department of Computer Science and Artificial Intelligence	○	국문	컴퓨터공학심화	컴퓨터공학심화(공학사)
			영문	Computer Science and Engineering Program	Bachelor of Science in Computer Science and Engineering
		-	국문	컴퓨터공학	공학사
			영문	Engineering Program	Bachelor of Science in Engineering
화공생물 공학과	Department of Chemical & Biochemical Engineering	○	국문	화공생물공학심화	화공생물공학심화(공학사)
			영문	Chemical & Biochemical Engineering Program	Bachelor of Science in Chemical Engineering
		-	국문	화공생물공학	공학사
			영문	Engineering Program	Bachelor of Science in Engineering