

컴퓨터공학전공 교육과정 운영규정

제1조(목적) 이 규정의 목적은 동국대학교 학칙, 학칙시행세칙과 공학교육과정 운영규정 및 공학교육과정 운영규정 시행세칙으로부터 위임받아 컴퓨터공학전공의 교육과정 운영을 정함에 있다.

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

- ① 공학교육과정 운영규정 시행세칙 제2장 제2조 제1항에 따라 본 전공은 심화과정(공학교육인증 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 컴퓨터공학전공 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 1년 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

- ② 평가위원회는 접수된 교육과정이수변경신청서를 심의하고 그 결과를 포함한 회의록을 작성하여 프로그램 운영위원회에 제출한다.
- ③ 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 회의록을 토대로 개강 후 4주 이내에 교육과정 변경 결과를 심의하여 최종 확정한다.

제4조(졸업요건) 공학교육과정 운영규정 시행세칙 제3장 제5조(졸업요건)에서 위임받아 컴퓨터공학전공 졸업요건을 정한다.

- ① (심화과정 졸업요건) 컴퓨터공학전공 심화과정의 졸업에 필요한 최소이수요건은 <별첨 1>(졸업에 필요한 최소 이수조건)컴퓨터정보통신공학부 컴퓨터공학 심화과정 졸업기준표에 따른다.
- ② (심화과정 예외적용자 졸업요건) 컴퓨터공학전공 심화과정 예외적용자의 졸업에 필요한 최소이수요건은 <별첨 1>(컴퓨터정보통신공학부 컴퓨터공학 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) 컴퓨터공학전공의 동일 유사 교과목은 <별첨 5>(컴퓨터공학전공 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>(컴퓨터공학전공 현장실습 규정)에 따른다.
- ⑤ 기타 졸업학점, 외국어 패스제도에서 요구하는 기준 점수, 영어강의 이수요건 등 본 내규에서 정하지 않은 내용은 학칙 및 학칙시행세칙, 공학교육과정 운영규정 시행세칙에 규정된 졸업요건을 따른다.

제5조(졸업 사정 절차) 컴퓨터공학 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 회의록을 작성하여 프로그램 운영위원회에 보고한다.
- ⑤ 프로그램 운영위원회는 평가위원회의 회의록을 토대로 1주 이내에 졸업사정 평가 결과를 심의하여 최종 확정하고 공고한다.

제6조(심화과정 전입생의 학점인정) 공학교육과정 운영규정 시행세칙 제3장 제6

조 제2항에서 위임받아 다음의 절차에 따라 컴퓨터공학 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 해당학과 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 회의록을 작성하여 프로그램 운영위원회에 제출한다.

제7조(교육목표의 적절성 검토평가) 컴퓨터공학 심화과정의 교육목표의 적절성 검토평가를 위한 절차는 다음과 같다.

① 평가위원회는 3년에 한번 2학기 종강 이전까지 교육목표 항목별 평가도구 및 평가방법 등에 따라 산업체자문위원, 고용주, 졸업생을 대상으로 교육목

표의 적절성 여부를 평가한다.

② 평가위원회는 교육목표 평가 후 2주 이내에 교육목표 평가에 대한 경과 및 결과에 대하여 회의록을 작성하여 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 평가위원회로부터 회의록을 접수한 후 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) 컴퓨터공학 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 결과에 대하여 회의록을 작성하여 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 평가위원회로부터 회의록을 접수한 후 10주 이내에 3년간 수집된 프로그램 학습성과 평가결과를 종합적으로 분석해 프로그램 개선을 위한 세부 사항들을 심의 및 확정하고, 다음 학기 개강 후 4주 이내에 공지한다.

제9조(학생의 평가) 컴퓨터공학 심화과정의 학생에 대한 단계별 평가를 위한 절차는 다음과 같다.

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

- ② 평가위원회는 학생 평가 후 2학기 종강 이전까지 학생 평가에 대한 경과 및 결과에 대하여 회의록을 작성하여 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 평가위원회로부터 회의록을 접수한 후 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) 컴퓨터공학 심화과정의 학생에 대한 지도상담을 위한 절차는 다음과 같다.

- ① 모든 교수는 수시로 학생들을 지도상담한다. 단, 교과과정을 포함한 공학 인증과 관련된 상담은 교육과정 지도상담 전담교수가 수행하고, 진로상담 및 기타 상담은 모든 교수가 수행한다.
- ② 평가위원회는 매년 2학기 종강 이전에 학생 지도상담 현황에 대하여 회의록을 작성하여 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 평가위원회로부터 회의록을 접수한 후 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) 컴퓨터공학 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 대

한 경과 및 결과에 대하여 회의록을 작성하여 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 평가위원회로부터 회의록을 접수한 후 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) 컴퓨터공학 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 평가위원회로부터 회의록을 접수한 후 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) 컴퓨터공학 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 평

가에 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 평가위원회로부터 회의록을 접수한 후 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.

<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. MSC/BSM 영역에서의 동일 교과목

[MSC/BSM 동일 교과목]

번호 \ 년도	2000~2003	2004	2005~	비고
1	공학선형대수학	공학수학A	공학선형대수학	
2	변환이론	공학수학B	공학수학 1	
3	응용미적분	공학수학C	공학수학 2	폐지(2019년)
4	일반수학 1, 2	미적분학 및 연습 1, 2	미적분학 및 연습 1, 2	
5	전기전자물리	기초전기전자	기초전기전자	폐지(2011년)
6	공학수치해석	수치해석 및 실습	수치해석 및 실습	수학영역으로 변경(2007년)
7	공학컴퓨터프로그래밍	컴퓨터응용	컴퓨터응용	지정 해지(2021년)
8	공학컴퓨터응용	비주얼프로그래밍	비주얼프로그래밍	지정 해지(2021년)

3. 컴퓨터정보통신공학부 컴퓨터공학전공 졸업요건

가) 컴퓨터정보통신공학부 컴퓨터공학전공 심화과정 졸업기준표

구분		입학년도	2015~2016학년도	2017~2022학년도	비고	
교양	공통교양		14~16학점			
	공과대 지정	기본소양	9학점			
		BSM	BSM	28학점	21학점	전산학영역 불인정
			수학	미적분학및연습1, 확률및통계학		필수
				이산수학	공학선형대수학	
과학	과학영역 '실험' 교과목 1개 과목 선택 이수		선택 필수			
전공	단일 전공 이수자 · 다중 전공 이수자 (주전공, 복수전공)		84학점 (설계 12학점 포함)		전공전문 교과목 50% 이상 이수	
			어드벤처디자인, 컴퓨터공학종합설계1, 컴퓨터공학종합설계2, 자료구조와실습, 개별연구1, 개별연구2, 컴퓨터구성, 시스템소프트웨어와실습		필수과목	
			주니어디자인 프로젝트	공개SW프로젝트, 계산적사고법, 이산구조		
졸업 요건	취득학점		140학점			
	평점평균		2.0			
	외국어시험		TOEIC 700			
	영어강의		4개 과목		전공 2개 과목 이상	
	졸업논문		컴퓨터공학종합설계1, 컴퓨터공학종합설계2 순서대로 이수		2개 교과목 순차 이수	
	산학협력프로젝트					

▶ 유의사항

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

나) 컴퓨터정보통신공학부 컴퓨터공학전공 심화과정 예외적용자 졸업기준표

구분		입학년도	2015~2016 학년도	2017~2019 학년도	2020~2022 학년도	비고		
교양	공통교양		14~16학점					
	공과대 지정	기본소양	9학점					
		BSM	BSM	28학점	21학점		전산학영역 불인정	
			수학	미적분학및연습1, 확률및통계학				필수
				이산수학	공학선형대수학			
과학	과학영역 '실험' 교과목 1과목 선택 필수				선택 필수			
전공	단일 전공 이수자		72학점			- 전공 전문 교과목 50% 이상 이수 - 2021년 2월 졸업생부터 일괄 적용		
	다중 전공 이수자	주전공	45학점					
		복수전공	36학점					
		전공필수교과목		어드벤처디자인, 컴퓨터공학종합설계1, 컴퓨터공학종합설계2, 자료구조와실습, 개별연구1, 개별연구2, 컴퓨터구성, 시스템소프트웨어와실습			필수	
			주니어디자인 프로젝트	공개SW프로젝트, 계산적사고법, 이산구조	이산구조			
졸업 요 건	취득학점		130학점					
	평점평균		2.0					
	외국어시험		TOEIC 700					
	영어강의		4개 과목			전공 2개 과목 이상		
	졸업논문		컴퓨터공학종합설계1, 컴퓨터공학종합설계2 순서대로 이수			2개 교과목 순차 이수		
	산학협력 프로젝트							

▶ 유의사항

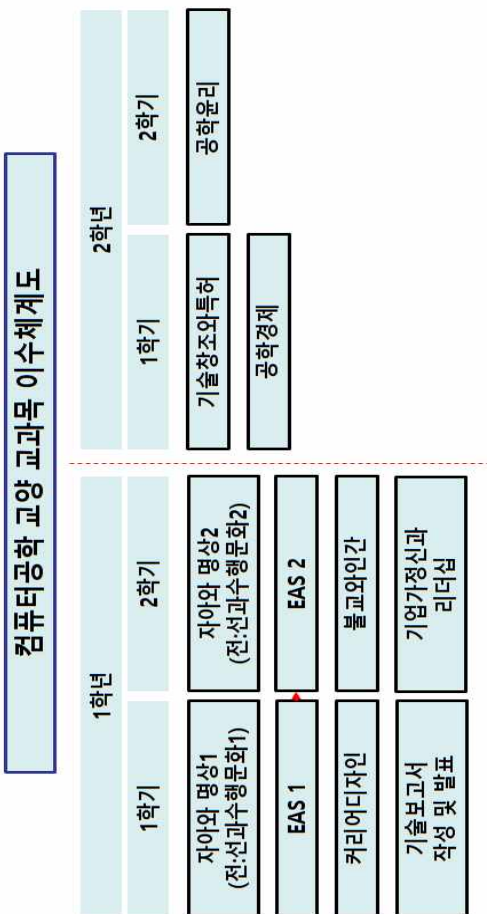
- ① 교과목 이수체계 준수하여야 함. (단, 복수전공을 이수하는 컴퓨터공학전공생은 예외로 함)

다) 선수·후수 교과목 지정

전공	선수 교과목			후수 교과목1			후수 교과목2			후수 교과목3				
	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명		
컴퓨터 공학 전공	BSM	PRI 4023	확률 및 통계학	전공	CSE 4038	데이터 통신입문								
	BSM	PRI 4001	미적분학 및연습1											
	전공	CSE 2014	기초프로 그래밍											
	전공	CSE 2014	기초프로 그래밍	전공	CSE 2024	프로그래밍 언어개념								
				전공	CSE 2022	심화프로 그래밍								
				전공	CSE 2017	자료구조와 실습								
				전공	CSE 2027	객체지향 프로그래밍	전공	CSE 4058	소프트웨어 공학개론					
							전공	CSE 4051	객체지향 설계와패턴					
	전공	CSE 2015	웹프로 그래밍											
	전공	CSE 2016	어드벤처 디자인 (창의적 공학설계)	전공	CSE 4066	컴퓨터 공학 종합설계1								
				전공	CSE 4067	컴퓨터 공학 종합설계2								
				전공	CSE 4074	공개SW 프로젝트	전공	CSE 4066	컴퓨터공학 종합설계1	전공	CSE 4067	컴퓨터 공학 종합설계2		
	BSM	PRI 4024	공학선형 대수학											
	전공	CSE 2017	자료구조와 실습	전공	CSE 2013	시스템 소프트웨어와실습	전공	CSE 4083	양자 컴퓨팅					

전공	선수 교과목		후수 교과목1			후수 교과목2			후수 교과목3			
	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명	전공 구분	학수 번호	교과목명
컴퓨터 공학 전공	전공	CSE 2017	자료구조와 실습	전공	CSE 2013	시스템 소프트 웨어와실습	전공	CSE 4033	운영체제	전공	CSE 4070	임베디드 소프트웨어 입문
				전공	CSE 4074	공개SW 프로젝트	전공	CSE 4066	컴퓨터공학 종합설계1	전공	CSE 4067	컴퓨터 공학 종합설계2
				전공	CSE 4029	컴퓨터 알고리즘과 실습	전공	CSE 4082	데이터 분석및실습			
				전공	CSE 4060	컴퓨터 그래픽스 입문						
				전공	CSE 4036	인공지능						
				전공	CSE 4037	데이터 베이스 시스템						
				전공	CSE 4073	인간컴퓨터 상호작용 시스템						
				전공	CSE 4041	데이터 베이스 프로그래밍						
전공	CSE 2026	이산구조	전공	CSE 2018	컴퓨터 구성	전공	CSE 4034	컴퓨터 구조				
			전공	CSE 4031	형식언어	전공	CSE 4035	컴파일러 구성				

<별첨 2> 교양 교과목 이수체계도¹⁾



1) <별첨2> : 2021년도에 작성된 이수체계도임

<별첨 4> 연도별 종합설계 교과목

연도	~2008	2009	2010	2011	2012	2013~
종합설계 교과목	졸업 프로젝트	캡스톤 디자인	캡스톤 디자인 1	캡스톤 디자인 1	컴퓨터공학 종합설계 1 컴퓨터공학 종합설계 2	컴퓨터공학 종합설계 1 컴퓨터공학 종합설계 2
			캡스톤 디자인 2	캡스톤 디자인 2	기업체맞춤형 ²⁾ 프로젝트 1 기업체맞춤형 프로젝트 2	
			엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1		
				엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2		
				기업체맞춤형 프로젝트 1 기업체맞춤형 프로젝트 2		

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

<별첨 5> 컴퓨터공학전공 동일유사 교과목

1. 전공 동일유사 교과목

번호	구 교과목		신 교과목	
	교과목	연도	교과목	연도
1	자료구조 및 실험	~2001	자료구조와 실험	2002~2005
2	자료구조와 실험	2002~2005	자료구조와 실습	2006~
3	형식언어입문	~2005	형식언어	2006~
4	데이터베이스설계와 실험	~2003	데이터베이스응용과 실험	2004
5	데이터베이스응용과 실험	2004	데이터베이스 프로그래밍	2005~
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~
11	시스템프로그래밍 및 실습	~2002	시스템프로그래밍과 실습	2003~2011
12	프로그래밍기법	~2001	객체지향프로그래밍	2002~2006
13	객체지향프로그래밍	2002~2006	객체지향언어와 실습	2007~
14	컴퓨터그래픽스 및 실습	~2001	컴퓨터 그래픽스	2002~2005
15	컴퓨터 그래픽스	2002~2005	컴퓨터그래픽스와 실습	2007~2011
16	인공지능 입문	~2005	인공지능	2006~
17	데이터베이스체제입문	~2001	데이터베이스체제	2002~2006
18	데이터베이스체제	2002~2006	데이터베이스시스템	2007~
19	컴퓨터네트워크	~2001	데이터통신	2002~2006
20	데이터통신	2002~2006	데이터통신입문	2007~
21	고급 리눅스 프로그래밍	2004	고급시스템프로그래밍	2005~
22	파일처리	2005	엔터프라이즈응용프로그래밍	2006~2009
23	컴퓨터시스템실험	~2003	임베디드시스템실험	2004~2011
24	창의적공학설계	~2006	창의적컴퓨터공학설계	2007
25	창의적컴퓨터공학설계	2007	창의적공학설계	2008~
26	졸업프로젝트	~2008	캡스톤디자인	2009

번호	교과목		구 교과목		신 교과목	
	교과목	연도	교과목	연도		
27	졸업프로젝트	~2008	캡스톤디자인 1	2010~2011		
28	졸업프로젝트	~2008	캡스톤디자인 2	2010~2011		
29	졸업프로젝트	~2008	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	2010		
30	졸업프로젝트	~2008	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1	2011		
31	졸업프로젝트	~2008	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2	2011		
32	캡스톤디자인	2009	캡스톤디자인 1	2010~2011		
33	캡스톤디자인	2009	캡스톤디자인 2	2010~2011		
34	캡스톤디자인	2009	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	2010		
35	캡스톤디자인	2009	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1	2011		
36	캡스톤디자인	2009	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2	2011		
37	캡스톤디자인 1	2010~2011	캡스톤디자인 2	2010~2011		
38	캡스톤디자인 1	2010~2011	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	2010		
39	캡스톤디자인 1	2010~2011	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1	2011		
40	캡스톤디자인 1	2010~2011	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2	2011		
41	캡스톤디자인 2	2010~2011	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	2010		
42	캡스톤디자인 2	2010~2011	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1	2011		
43	캡스톤디자인 2	2010~2011	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2	2011		
44	캡스톤디자인 1	2010~2011	캡스톤디자인2	2010~2011		
45	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	2010	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1	2011		
46	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	2010	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2	2011		
47	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1	2011	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2	2011		

번호	구 교과목		신 교과목	
	교과목	연도	교과목	연도
48	프로그래밍 기초와 실습	~2011	기초프로그래밍	2012~
49	인터넷프로그래밍	~2011	웹프로그래밍	2012~
50	시스템 프로그래밍과 실습	2003~2011	시스템 소프트웨어와 실습	2012~
51	컴퓨터 그래픽스와 실습	2007~2011	컴퓨터 그래픽스 입문	2012~
52	소프트웨어 공학	~2011	소프트웨어 공학 개론	2012~
53	임베디드 시스템 실험	2004~2011	임베디드 시스템 I	2012
54	졸업프로젝트	~2008	캡스톤디자인	2012
55	캡스톤디자인	2009	캡스톤디자인	2012
56	캡스톤디자인 1	2010~2011	캡스톤디자인	2012
57	캡스톤디자인 2	2010~2011	캡스톤디자인	2012
58	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	2010	캡스톤디자인	2012
59	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1	2011	캡스톤디자인	2012
60	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2	2011	캡스톤디자인	2012
61	졸업프로젝트	~2008	기업체 맞춤형 프로젝트 1 기업체 맞춤형 프로젝트 2	2011
62	캡스톤디자인	2009	기업체 맞춤형 프로젝트 1 기업체 맞춤형 프로젝트 2	2011
63	캡스톤디자인 1	2010~2011	기업체 맞춤형 프로젝트 1 기업체 맞춤형 프로젝트 2	2011
64	캡스톤디자인 2	2010~2011	기업체 맞춤형 프로젝트 1 기업체 맞춤형 프로젝트 2	2011
65	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	2010	기업체 맞춤형 프로젝트 1 기업체 맞춤형 프로젝트 2	2011
66	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1	2011	기업체 맞춤형 프로젝트 1 기업체 맞춤형 프로젝트 2	2011
67	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2	2011	기업체 맞춤형 프로젝트 1 기업체 맞춤형 프로젝트 2	2011
68	졸업프로젝트	~2008	컴퓨터공학종합설계 1 컴퓨터공학종합설계 2	2012~
69	캡스톤디자인	2009	컴퓨터공학종합설계 1 컴퓨터공학종합설계 2	2012~

번호	구 교과목		신 교과목	
	교과목	연도	교과목	연도
70	캡스톤디자인 1	2010~2011	컴퓨터공학종합설계 1 컴퓨터공학종합설계 2	2012~
71	캡스톤디자인 2	2010~2011	컴퓨터공학종합설계 1 컴퓨터공학종합설계 2	2012~
72	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트	2010	컴퓨터공학종합설계 1 컴퓨터공학종합설계 2	2012~
73	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 1	2011	컴퓨터공학종합설계 1 컴퓨터공학종합설계 2	2012~
74	엔터테인먼트 컴퓨팅 프로젝트 2	2011	컴퓨터공학종합설계 1 컴퓨터공학종합설계 2	2012~
75	기업체 맞춤형 프로젝트 1 기업체 맞춤형 프로젝트 2	2011~2012	컴퓨터공학종합설계 1 컴퓨터공학종합설계 2	2012~
76	임베디드시스템 1	~2012	임베디드소프트웨어입문	2013~
77	임베디드시스템 2	~2012	임베디드소프트웨어응용	2013~2016
78	임베디드소프트웨어응용	2013~2016	사물인터넷	2017~
79	유비쿼터스컴퓨팅	~2012	유비쿼터스보안	2013
80	유비쿼터스보안	~2013	네트워크보안	2014~2017
81	컴퓨터그래픽스응용	2012	컴퓨터애니메이션입문	2013~2015
82	주니어디자인프로젝트	2012~2016	공개SW프로젝트	2017~
83	자료처리와실습	2008~2014	프로그래밍언어와실습	2015
84	프로그래밍언어와실습	2015	심화프로그래밍	2016~
85	네트워크보안	2014~2017	암호학과 네트워크보안	2018~
86	고급시스템프로그래밍	2005~2017	동시성프로그래밍	2018~
87	객체지향 언어와실습	~2019	객체지향 프로그래밍	2020~

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	자바언어와 활용
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	게임프로그래밍과 실습
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	자바언어와 활용
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	자바언어와 활용
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	객체지향 프로그래밍	멀티미디어공학	MME252	자바언어와 활용
COE353	인공지능 입문	멀티미디어공학	MME401	컴퓨터 지능 입문
COE402	컴퓨터 네트워크	멀티미디어공학	MME352	컴퓨터 네트워크 개론
COE202	객체지향 프로그래밍	정보통신공학	INC253	객체지향 프로그래밍
COE405	소프트웨어 공학	멀티미디어공학	MME402	소프트웨어 공학
COE352	파일처리	멀티미디어공학	MME451	멀티미디어 정보검색
COE355	데이터 통신	정보통신공학	INC303	데이터 통신
COE402	컴퓨터 네트워크	정보통신공학	INC353	컴퓨터 네트워크

■ 2005년

컴퓨터공학과 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
COE201	이산구조	정보통신공학	INC201	이산수학
COE202	객체지향 프로그래밍	멀티미디어공학	MME252	자바 언어와 활용
COE353	인공지능 입문	멀티미디어공학	MME401	컴퓨터 지능 입문
COE402	컴퓨터 네트워크	멀티미디어공학	MME352	컴퓨터 네트워크 개론
COE202	객체지향 프로그래밍	정보통신공학	INC253	객체지향 프로그래밍
COE405	소프트웨어 공학	멀티미디어공학	MME402	소프트웨어 공학
COE352	파일처리	멀티미디어공학	MME451	멀티미디어 정보검색
COE355	데이터 통신	정보통신공학	INC303	데이터 통신
COE402	컴퓨터 네트워크	정보통신공학	INC353	컴퓨터 네트워크

■ 2008년~2009년

컴퓨터정보통신공학부 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CIC2001	창의적 공학 설계	IT학부	ITC2001	창의적 공학 설계

■ 2010년~2011년

컴퓨터공학전공 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CIC2001	창의적 공학 설계	IT학부	ITC2001	창의적 공학 설계
CSE2008	자료구조와 실습	컴퓨터정보통신 공학부	CIC2002	자료구조와 실습
CSE2009	컴퓨터 구성		CIC2003	컴퓨터 구성
CSE2012	객체지향언어와 실습		CIC2004	객체지향언어와 실습
CIC4001	캡스톤 디자인 1	IT학부	ITC4002	캡스톤 디자인
CIC4002	캡스톤 디자인 2		ITC4002	캡스톤 디자인
CIC4003	인턴십		ITC4001	인턴십

■ 2012년~ 2013년

컴퓨터공학전공 교과목		타과 동일유사 과목		
학수번호	교과목명	학과	학수번호	교과목명
CSE2016	창의적 공학 설계	컴퓨터정보통신 공학부	CIC2001	창의적 공학 설계
CSE2017	자료구조와 실습		CIC2002	자료구조와 실습
CSE2018	컴퓨터 구성		CIC2003	컴퓨터 구성
CSE2019	객체지향언어와 실습		CIC2004	객체지향언어와 실습
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	프로그래밍 기초와 실습

〈별첨 6〉 프로그램 운영위원회 규정

제1조(명칭 및 소개) 컴퓨터공학 심화과정 운영위원회(이하 “프로그램 운영 위원회”)는 컴퓨터공학전공 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 컴퓨터공학전공 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 성 회하며, 의결이 필요할 경우 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. 다만,

가부동수일 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.

〈별첨 7〉 평가위원회 규정

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 컴퓨터공학전공의 PD교수를 포함하여 3인으로 구성한다.

제5조(소집) 본 위원회의 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.

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.

〈별첨 8〉 산업체자문위원회 규정

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(직능) 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 컴퓨터공학전공 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.

〈별첨 9〉 컴퓨터공학전공 현장실습 규정

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

제2조(현장실습) ① 현장실습 참여학기를 기준으로 모든 재학생은 국내외 기업·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 컴퓨터공학과 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, 학과 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 초과할 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.