

교육과정 이수기준

졸업을 위해서는 졸업학점 기준과 필수교과 이수기준을 모두 충족해야 한다.

▶ 졸업 학점 이수기준

졸업학점은 공학계열 140학점, 상경계열 135학점이며, 교양, 전공은 최소 기준학점을 이수하여야 한다.

구분	교양	전공	졸업학점
공학계열	42	75	140
상경계열	42	72	135

* 한장실무교과는 1개 교과 이상 이수

▶ 졸업 필수교과 이수기준

이수구분		필수교과	
교 양	기초교과	글쓰기, 글로벌잉글리쉬, 영어1, 영어2, 가치와 비전, 창의와실천	
	핵심교양	계열별로 지정된 핵심교양 영역 중 최소 4개 영역 1개 교과 수강	
	커리어교과	진로와미래(2019학번부터 졸업필수)	
	계열기초	기계, 기설, 메카, 전자, 신소재, 생명화학, 나노반도체, 에너지전기	미적분학1, 미적분학2, 공업수학1
	공학계열	컴퓨터, 게임	수학1, 수학2
	상경계열	경영수학1, 경영수학2	
전공		전공필수 모두 이수	

* 디자인공학부는 계열기초 필수 교과 없음

부·복수전공 이수기준

(1) 부·복수전공 신청

- 신청자격은 1학년을 수료한 자로 매학기 소정의 기간에 신청한다.
- 동일학부 내 전공간의 부복수전공은 허용되지 않는다.

(2) 부·복수전공 취득기준

구분	부전공	복수전공
부·복수 취득	21학점 이상 이수	36학점 이상 이수
주전공 졸업학점	60학점 이상 이수	48학점 이상 이수

(3) 부·복수전공 학점인정

- 교과목을 이수한 당해연도의 부·복수전공 이수구분을 적용한다.
- 부·복수전공 신청 이전에 이수한 교과목이 부·복수전공에 해당과목일 경우 이수한 것으로 인정한다.
- 부·복수전공 이수시 전공 간 중복되는 과목은 총 6학점 이내에서 중복 인정할 수 있다.
- 졸업시에 복수전공 취득기준은 충족하지 못하나 부전공 취득기준에 충족될 시 부전공으로 전환하여 졸업할 수 있다.

(4) 공학계열(2016학번 이후) 학생의 부·복수전공 신청 유의사항

복수전공으로 인증프로그램 전출을 허가받은 학생은 졸업시까지 복수전공 요건을 충족하지 못하면 주전공 졸업기준을 충족하더라도 졸업을 할 수 없다.

공학인증 이수기준

(1) 공학인증 대상학과(전공)

기계, 기계설계, 메카, 전자공학부 전자공학전공, 컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공, 게임공학부 게임공학전공, 신소재, 생명화학, 나노반도체

(2) 입학연도별 인증프로그램 적용대상 및 예외적용 기준

- 2015학번 이전 : 공학인증 선택
- 2016학번 이후 : 공학인증 필수 (단, 복수전공자, 편입생, 전과생, 재입학생, 외국인유학생은 제외, 본인이 희망할 경우 해당학과(부)장의 승인을 얻어 공학 교육인증 프로그램 이수 및 포기 가능)

(3) 공학인증 프로그램 졸업 기준

- 공학인증 참여 학생은 인증기준을 포함한 학칙의 졸업요건을 충족해야 한다.
- 공학인증 취득을 위한 공학인증 필수 교과목을 반드시 이수해야 한다.(〈학과별 공학인증 필수 교과목 리스트〉 참조)
 - 〈학과별 공학인증 필수 교과목 리스트〉 참조

(4) MSC 및 설계교과 교과목 이수시 유의사항

- MSC(계열기초) 학점 기준은 4학기(2학년 2학기)까지 이수하도록 권장한다.

다. 현장실무교과

- 현장실무교과는 현장실습(사전교과, 국내·국외현장실습, ICT학점이수현장실습, 창업현장실습 등), EH교과, ER교과, 인턴십, 현장프로젝트교과로 구분한다.
- 현장실습은 5학기 이상 이수 또는 이수예정인 학생부터 수강이 가능하며, EH교과는 3학년부터 수강이 가능하다.
- 현장실무 교과는 졸업을 위해서 1개 교과 이상을 이수하여야 한다.
- 현장실무 교과의 총괄은 교무처가 주관하고, 현장실습과 현장프로젝트교과는 현장교육지원센터, 해외현장실습은 국제교류센터, EH교과는 산학융합센터,

인턴십은 진로취업지원팀이 담당한다.

라. 자유선택교과

- 자유선택 교과는 주전공 외에 관심 분야를 자유롭게 선택, 수강할 수 있는 과목을 말하며 총 졸업학점에는 포함되나 졸업이수 기준과는 무관하다.
- 소속전공 교육과정에 포함되지 않는 다른 전공의 교육과정 전공과목을 수강할 경우에도 자유선택 과목으로 인정된다.

▶ 현장실무교과 목록

구분	교과명	시기	실습기간	학점	성적 평가	재수강	비고
현장실습 사전교과	현장실무기초	학기중	-	1		가능	
국내현장실습	일반	현장실습1	방학중	4주(160시간 이상)	3		1년 이상 산업체경력자 및 재직자 타교과를 대체 인정 가능
		현장실습3	방학중	8주(320시간 이상)	6		
		현장실습4	학기중	12주(480시간 이상)	12		
		현장실습5	학기중	16주(640시간 이상)	16		
	창업	창업현장실습1	방학중	8주(320시간 이상)	6		전공 관련 창업을 한 자로 창업이후 신청
		창업현장실습2	학기중	12주(480시간 이상)	12		
		창업현장실습3	학기중	16주(640시간 이상)	16		
	ICT 현장실습	ICT학점이수현장실습1	방학중	8주(320시간)	6		ICT현장실습 관련학과 (전자, 컴공, 게임)
		ICT학점이수현장실습2	학기중	12주(480시간)	12		
		ICT학점이수현장실습3	학기중	16주(640시간)	16		
	스타트업 체험 현장실습	스타트업체험 현장실습	방학중	6주(240시간)	3		
국외현장실습	해외현장실습1	방학중	4주 이상	4			외국어능력 중급이상, 평점3.0이상
	해외현장실습3	학기중	14주 이상	14			
EH교과	터용합		3시간(이론1, 실습2)	2			
	터전공		3시간(이론1, 실습2)	2			
인턴십	인턴십1		3주 이상	3			상장회사 및 대학과 사전 협약을 체결한 중견이상 업체
	인턴십2		5주 이상	5			
	인턴십3		8주 이상	8			
현장프로젝트 교과	현장프로젝트교과		4주	2		가능	계절학기 개설
ER교과	ER(공학연구)		3시간(이론1, 실습2)	2	P/NP		

교육과정 구성

교육과정은 교양교과, 전공교과, 현장실무교과, 자유선택교과를 구분하며, 교양교과, 전공교과는 다시 필수와 선택으로 구분한다.

가. 교양교과

(1) 기초교과

- 기초교과는 대학교육 수행에 필수적인 기본능력 함양을 목적으로 한다.
- 글쓰기(3학점), 영어1(2학점), 영어2(2학점), 글로벌영글리쉬(2학점), 가치와비전(1학점), 창의와실천(1학점)의 총 6개 교과로 편성하며, 교양필수(졸업필수)로 운영한다.

(2) 핵심교양

- 핵심교양은 대학인의 핵심적인 지적 소양 함양을 목적으로 한다.
- 핵심교양은 문학과 예술, 역사와 철학, 기업과 미디어, 인간과 사회, 자연과 생명의 총 5개 영역으로 총 24개 교과(각 3학점)을 편성하며, 교양선택으로 운영한다.
- 단, 졸업을 위해서 계열별 지정한 핵심교양 영역(아래 참조) 중 최소 4개 영역의 1개 교과목 이상을 반드시 이수하여야 한다.

〈핵심교양 이수기준〉

▶ 공학계열(디자인공학부 제외)

- 문학과예술, 역사와철학, 인간과사회, 기업과미디어

▶ 디자인공학부

- 자연과생명(필수), 문학과예술, 역사와철학, 인간과사회, 기업과미디어

▶ 상경계열

- 자연과생명(필수), 문학과예술, 역사와철학, 인간과사회

(3) 일반교양

- 일반교양은 다양한 사고형성과 자기개발을 위해 필요한 교양지식 함양을 목적으로 한다.
- 일반교양은 대학 핵심역량과 연계하여 융합사고, 문제해결, 전공직무, 글로벌, 대인관계, 자기관리, 6개 영역으로 각 2학점 교과들을 편성하며, 교양선택으로 운영한다.

로 운영한다.

- 일반교양은 각 2학점 교과들을 편성하여, 교양선택으로 운영한다. 또한 교과의 다양성 확보를 위해 가능한 1,2학기 다른 교과를 편성하여 운영한다.

(4) 커리어교과

- 커리어교과는 교육목표와 부합하는 주제와 연계한 진로, 취업, 창업, 봉사를 주제로 각 1학점 과목들을 편성하여 교양선택으로 운영하며, 진로와미래(1학점) 교과만 2019학번부터 교양필수(졸업필수)로 운영한다.

(5) 계열기초

- 계열기초는 전공교육을 받기 위한 토대가 되는 기초능력 함양을 목적으로 한다.
- 계열기초는 학부(과)별로 상이하게 운영되므로 소속 학부(과)에서 지정한 교과목으로 이수하여야 한다.

나. 전공교과

전공교과는 교과체계에 따라 저학년 과정의 전공기초, 고학년 과정의 전공심화로 구분하며, 수업형태에 따라 이론교과, 실습교과, 이론과 실습을 병행하는 교과로 구분한다.

- 학번(입학년도) 기준으로 지정된 전공필수 교과는 모두 이수하여야 한다.

- 단, 교과과정 개편으로 인해 교과목이 폐지되어 대체교과목이 지정되어 있을 경우에는 대체교과를 이수해야 하며, 졸업시점에서 교과목이 완전 폐지되었거나, 이수기준이 선택으로 변경되었을 경우에는 필수 교과에서 제외된다.

〈동일학부 내 교육과정 이수기준〉

▶ 해당학부

- 전자공학부, 컴퓨터공학부, 게임공학부, 경영학부, 디자인공학부

▶ 동일학부 내 타전공 개설 공통교과 이수시

- 동일학부 내 2개 이상의 전공 교육과정에 공통으로 편제되어 있는 교과(공통교과)를 소속전공에서 개설된 강의가 아닌 타전공에서 개설된 강의를 이수하였을 경우 소속 전공의 이수구분으로 인정

▶ 동일학부 내 타전공 개설 일반교과 이수시

- 동일학부 내 타전공에서 개설된 일반교과를 이수할 경우 자유선택교과로 인정

- 기초과학(S) 중 한 과목 이상은 실험 교과목을 포함하여 이수한다.(컴퓨터공학전공 제외)
- 전산학(C) 교과목을 1과목 이상 이수한다.(컴퓨터공학전공, 게임공학전공 제외)
- 설계교과목의 이수 순서는 기초설계 → 요소설계 → 종합설계 순으로 이수해야 한다.

▶ 학과별 공학인증 필수 교과목 리스트

구분	공학인증 계열기초 필수			
	교양(계열기초)		전공(계열기초)	
	필수	선택중 인증필수	필수	선택중 인증필수
기계	미적분학1, 2	일반물리학1, 2	공업수학2	
	공업수학1	일반물리학실험1, 2		
기설	미적분학1, 2	일반물리학1, 2	공업수학2	
	공업수학1	일반물리학실험1, 2		
메카	미적분학1, 2	대학물리학1, 2	C프로그래밍1, 2	
	공업수학1	대학물리학실험1, 2		
전자	미적분학1, 2	대학물리학1, 2	객체지향언어	확률 및 통계학
	공업수학1	대학물리학실험1, 2		선형대수학
		일반화학1		프로그래밍언어
컴퓨터	수학1, 2	물리학	이산수학	
게임	수학1, 2	일반물리학1	선형대수학, 이산수학	
		일반물리학실험1		
신소재	미적분학1, 2	일반물리학1		
	공업수학1	일반물리학실험1		
		일반화학1		
		일반화학실험1		
생명	미적분학1, 2	프로그래밍기초		
	공업수학1	일반화학1, 2		
		일반화학실험1, 2		
나노	미적분학1, 2	대학물리학1, 2	프로그래밍언어실습	
	공업수학1	대학물리학실험1, 2		