

| 구분 | 1학년 | 2학년 | 3학년 | 4학년 |
|----|-----|-----|-----|-----|
|----|-----|-----|-----|-----|

| | | | | |
|------|--------------|---------------|--------------|---------------------------------------|
| 창의역량 | 기초 자연과학 및 수학 | | 빅데이터·머신러닝 트랙 | |
| | 공학기초수학 | 선형대수 응용통계학 | 수치해석 | 이산수학 |
| | | | 인공지능 | 빅데이터 최신기술 클라우드 컴퓨팅 정보검색과 텍스트마이닝 |

| | | | | |
|------|---|---|--|---|
| 적응역량 | 학부공동 전공기초교육 | | 미디어·엔터테인먼트 트랙 | |
| | S-TEAM Class 소프트웨어 프로젝트I 소프트웨어적사고 | 유레카프로젝트 소프트웨어 프로젝트II 객체지향 프로그래밍 [재수강] 소프트웨어적사고 | C++프로그래밍 자료구조 [재수강] 객체지향 프로그래밍 논리회로설계 | [재수강] C++프로그래밍 자료구조 [재수강] 자료구조 데이터과학 |
| | | | 게임소프트웨어 컴퓨터비전 | 컴퓨터그래픽스 비주얼컴퓨팅 최신기술 데이터베이스 응용과XML 소프트웨어융합 최신기술 임베디드 시스템설계 |

| | | | | |
|------|----------|-------------|---------------------|----------------------------|
| 적응역량 | IoT융합 트랙 | | 웹·정보보호 트랙 | |
| | | 운영체제의실제 | 시스템최신기술 | 소프트웨어융합 최신기술 임베디드 시스템설계 |
| | | 스마트네트워크 서비스 | 네트워크 최신기술 웹서버컴퓨팅 | 정보보호와 시스템보안 |

| | | | | |
|------|-------------|-------------------|---|--|
| 적응역량 | 엔터프라이즈SW 트랙 | | 학부공동 전공심화교육 | |
| | 객체지향 분석및설계 | 소프트웨어공학 | 소프트웨어 아키텍처 | 소프트웨어 디자인패턴 |
| | | 웹클라이언트 컴퓨팅 AIX | 컴퓨터구조 화일처리 시스템 소프트웨어 모바일 프로그래밍 | 운영체제 컴퓨터네트워크 데이터베이스 프로그래밍 언어론 |

| | | | | |
|------|-----------------|-------|----------------------|--|
| 적응역량 | 산업체 수요기반 실습형 교육 | | 실전프로젝트 I / 실전프로젝트 II | |
| | 다학제간 캡스톤디자인 | 산업체특강 | 소프트웨어의 실제 | |

| | | | | |
|--------|---|-----------------------------------|---------------|-------------------------|
| 소통·글로벌 | 기초교양 | | SW전공 맞춤형 영어교육 | |
| | English Conversation College English 글쓰기 글로벌영어 | | SW기술영어 I | SW기술영어 II SW기술영어 III |
| | | 대학·대학원 연계연구 | | |
| | | 학부연구참여(UROP) I 학부연구참여(UROP) II | | |

| | | | | |
|--------|-----------|--|---------|--|
| 소통·글로벌 | 진로탐색·전공지도 | | 사제동행세미나 | |
| | | | | |

전공선택 전공선택필수