

# 컴퓨터융합학부 · 인공지능학과 수업 관련 내규 총칙

제정 2018. 3. 1.  
제1차 개정 2021. 6. 1.  
제2차 개정 2021. 12. 1.  
제3차 개정 2023. 9. 19.

## 제1장 총칙

**제1조(목적)** 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 교육과정 운영에 필요한 세부 사항에 대하여 기술함을 목적으로 한다.

**제2조(범위)** 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 전공 운영을 위한 졸업요건, 학점인정, 교과과정위원회 운영에 필요한 기타 사항을 규정한다.

## 제2장 인턴십 전공학점 인정

**제3조(인턴십학점인정)** 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 학생들의 인턴십 교과목 이수학점에 대한 전공학점 인정 범위를 정하는 것을 목적으로 한다.

## 제3장 교과과정위원회

**제4조(교과과정위원회)** 교과과정위원회는 교과과정 제정, 개정 및 운영에 관련된 사항을 심의한다.

## 제4장 졸업요건

**제5조(졸업요건)** 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 학부생들의 졸업요건에 필요한 사항에 대하여 정함을 목적으로 한다.

## 제5장 프로젝트 교과목 이수(신설 2021. 6. 1.)

**제6조(프로젝트 교과목 이수)** 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 학생은 모든 프로젝트 교과목 의무 수강을 통하여 최소한 1년에 1건 이상의 팀 프로젝트를 수행하여 졸업시까지 최소 3건 이상의 실무 프로젝트를

수행 하는 것을 목적으로 한다.

#### 제6장 교과목 책임교수(신설 2021. 6. 1.)

제7조(교과목 책임교수) 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 교과 책임 교수제를 도입하여 동일과목 담당교수간 강의 내용과 범위에 대하여 협의하는 것을 목적으로 한다.

#### 제7장 컴퓨터융합학부 전공 트랙제도 운영(신설 2021. 12. 1.)

제8조(전공 트랙제도) 컴퓨터융합학부 전공 학생들의 진로를 반영한 전공 과목들의 이수체계를 전공 트랙으로 지정하여 학생들에게 컴퓨터공학의 다양한 진로에 따른 전공과목들의 연관성을 안내하고, 졸업을 위해 모든 학생이 1개 이상의 트랙을 이수하는 것을 목적으로 한다.

#### 부 칙(2018. 3. 1.)

이 내규는 공포한 날부터 시행한다.

#### 부 칙(2021. 6. 1.)

제1조(시행일) 이 내규는 공포한 날부터 시행한다.

제2조(시행일) 제5장은 2021학년도 입학자(재적생 중 2021학년도 이후 교육과정 적용자 포함)부터 적용한다.

#### 부 칙(2021. 12. 1.)

제1조(시행일) 이 내규는 공포한 날부터 시행한다.

제2조(시행일) 제7장은 2021학년도 컴퓨터융합학부 입학자(재적생 중 2021학년도 이후 교육과정 적용자 포함)부터 적용한다.

## 컴퓨터융합학부·인공지능학과 인턴십 전공학점 인정 내규

**제1조(목적)** 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 학생들의 인턴십 교과목 이수학점에 대한 전공학점 인정 범위를 정하는 것을 목적으로 한다.

**제2조(범위)** 인턴십 관련 교과목의 전공학점인정 원칙을 규정한다.

**제3조(인턴십 전공 학점 인정)** ①인턴십 관련 교과목(별표1, 별표2)을 이수한 경우 1회만 전공학점으로 인정한다. 단, 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 참여 사업에서 주관하는 국내외 인턴십프로그램에 참여하고 인턴십 교과목(별표1, 별표2)을 이수할 경우 24학점 범위내에서 전공학점으로 인정할 수 있다.

[별표 1]

인턴십 관련 교과목

| 교과목번호 | 교과목명        |                         | 학점 |
|-------|-------------|-------------------------|----|
| 10896 | 백마인턴십 I - 1 | Baekma internship I - 1 | 6  |
| 10897 | 백마인턴십 I - 2 | Baekma internship I - 2 | 6  |
| 10898 | 백마인턴십 I - 3 | Baekma internship I - 3 | 6  |
| 10899 | 백마인턴십 II    | Baekma internship II    | 18 |
| 29764 | 백마인턴십 III   | Baekma internship III   | 3  |

[별표 2]

해외인턴십 관련 교과목

| 과목명        | 학점 | 과목명         | 학점 |
|------------|----|-------------|----|
| 해외인턴십 I -1 | 3  | 해외인턴십 I -6  | 3  |
| 해외인턴십 I -2 | 3  | 해외인턴십 II -1 | 6  |
| 해외인턴십 I -3 | 3  | 해외인턴십 II -2 | 6  |
| 해외인턴십 I -4 | 3  | 해외인턴십 II -3 | 6  |
| 해외인턴십 I -5 | 3  | 해외인턴십 III   | 18 |

## 교과과정위원회 내규

**제1조(설치)** 교과과정위원회는 교과과정 제정, 개정 및 운영에 관련된 사항을 심의한다.

**제2조(목적)** 본 위원회는 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 교육목표 설정 및 교육과정개선을 목적으로 한다.

**제3조(범위)** 본 위원회는 제2조의 목적을 달성하기 위하여 교육과정, 신설, 개정, 운영에 관한 사항을 논의한다.

1. 교과과정 신설에 관한 사항
2. 교과과정 개정에 관한 사항
3. 교과과정 운영에 관한 사항

**제4조(구성)** 본 위원회는 위원장 1인을 포함하여 컴퓨터융합 및 인공지능학과 교수 3인 이상으로 구성한다.

**제5조(회의)** 본 위원회 회의는 매 학기 종료 후 개최하는 정기회의와 수시로 개최하는 임시회의로 구성된다.

## 컴퓨터융합학부·인공지능학과 졸업요건 내규

**제1조(목적)** 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 학부생들의 졸업요건에 필요한 사항에 대하여 정함을 목적으로 한다.

**제2조(범위)** 이 내규는 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 학부생들의 졸업요건에 필요한 기본학습역량 및 졸업을 위한 기타사항을 규정한다.

**제3조(교과목 이수요건)** ①졸업생대상자는 교육과정에 명시된 기초교양교과목을 포함하여 36학점 이상, 졸업요건에 해당되는 전공 과목(전공기초, 전공핵심, 전공심화)을 90학점 이상 이수하여야 한다.

②캡스톤프로젝트과정을 경험하기 위하여 4학년 학생들은 종합설계 교과목을 이수하여야 한다. 세부적인 내용은 아래 제 7조에 따른다.

**제4조(포트폴리오)** ①졸업대상자는 포트폴리오를 학과로 제출한다.

②포트폴리오의 구성 내용과 양식은 입학연도에 따라 별도로 정한다.

**제5조(국제화역량)** ①졸업대상자는 영문 이력서 및 자기소개서를 제출하여야 한다. 단, 글로벌영어4단계(대학영어2) 이수 또는 토익(TOEIC) 800점 이상을 취득한 학생은 국제화역량을 충족한 것으로 간주한다.

**제6조(프로젝트교과목)** ①프로젝트 교과목은 졸업요건으로 1년에 1건 이상 이수 하여야 한다.

②프로젝트 주제는 학생들의 학업 부담을 줄이고, 결과물의 내실화를 기하기 위하여 학습동아리프로젝트, 경진대회 및 공모전 참가 주제, 산업체 제안 주제, 기타 담당교수가 인정하는 주제 등을 포괄적으로 인정한다.

**제7조(종합설계)** ①종합설계는 지도교수의 지도하에 학생이 팀별로 주어진 과제를 수행하는 것이다. 종합설계의 수행 내용은 종합설계 교과목인 종합설계1 또는 종합설계2의 학점으로 부여되고, 종합설계의 결과는 졸업논문과 연계 시킨다.

②지도교수는 모든 설계구성요소를 제대로 수행했는가와 현실적 제한요소를 적절히 반영했는지에 따라 합/불합을 평가한다.

**제8조(적용연도)** ①이 내규는 2018학년도 입학자(재적생 중 2018학년도 이후 교육과정 적용자 포함)부터 적용 한다.

## 프로젝트교과목 이수

**제1조(목적)** 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 학생은 4차 산업혁명 시대에서 요구되는 실무역량, 문제해결역량, 창의성, 팀워크, 의사소통능력, 학습능력의 필요성 대두에 따른 전공역량 강화를 위하여 프로젝트 교과목을 의무적으로 수강한다. 최소한 1년에 1건 이상의 팀 프로젝트를 수행하여 졸업시까지 3건 이상의 실무 프로젝트 수행 경험을 갖도록 한다.

**제2조(범위)** 프로젝트 중심 교육을 위한 프로젝트 교과목의 설강 내역은 다음과 같다. 프로젝트 교과목은 가능한 디자인씽킹 프로세스를 따라서 프로젝트를 수행하도록 요구한다.

| 교과목명                        | 개설<br>학년-학기 | 학점<br>시수 | 비고                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------|-------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 어드벤처디자인                     | 1-2         | 3-0-6    | <ul style="list-style-type: none"> <li>학생들에게 코딩과 무관하게 일반적인 사회적, 지역적, 실제적 문제 해결의 경험을 제공</li> <li>디자인씽킹 프로세스를 처음으로 경험하게 함</li> </ul>                                    |
| 기초프로젝트랩                     | 2-1<br>2-2  | 3-0-6    | <ul style="list-style-type: none"> <li>LINC+사업단 등 학내에서 개설되는 타 캡스톤 디자인 과목 수강으로 대체 가능</li> </ul>                                                                        |
| 심화프로젝트랩                     | 3-1<br>3-2  | 3-0-6    | <ul style="list-style-type: none"> <li>LINC+사업단 등 학내에서 개설되는 타 캡스톤 디자인 과목 수강으로 대체 가능</li> </ul>                                                                        |
| 공개소프트웨어실습<br>(신설 2023.9.19) | 3-2         | 2-0-4    | <ul style="list-style-type: none"> <li>오픈소스 소프트웨어를 활용한 협업 프로젝트 수행</li> </ul>                                                                                          |
| 종합설계1                       | 4-1         | 3-2-2    | <ul style="list-style-type: none"> <li>학기 시작 전에 프로젝트 팀 구성 및 주제를 결정하여, 최소한 프로토타입 이상의 가시적인 결과물이 나오도록 함</li> </ul>                                                       |
| 종합설계2                       | 4-2         | 3-2-2    | <ul style="list-style-type: none"> <li>종합설계1의 결과물을 고도화하고, 이를 기반으로 각종 R&amp;D 성과물(논문, 특허, SW등록 등) 창출, 경진대회 및 공모전 참가를 할 수 있도록 운영</li> <li>본 과목의 결과물로 졸업논문 대체</li> </ul> |

**제3조(기타)** 프로젝트 주제 및 담당교수는 별도로 정한다.

### 부 칙(2023. 9. 19.)

이 내규는 공포한 날부터 시행한다. 다만, 이 내규 시행일 이전 공개소프트웨어실습 교과목을 이수한 경우 프로젝트교과목을 이수한 것으로 본다.

## 교과목 책임 교수

**제1조(목적)** 컴퓨터융합학부 및 인공지능학과 교과목 강의 내용 및 범위 일치, 강의방향 설정 등을 정하는 것을 목적으로 한다.

**제2조(범위)** 교과목 실라버스 작성 및 과목 담당 교수간 강의 전·후 회의를 통하여 과목 운영에 대한 방향성을 제시한다.

**제3조(기타)** 교과목 책임교수는 별도로 정한다.

## 컴퓨터융합학부 전공 트랙제도 운영

**제1조(목적)** 컴퓨터융합학부 전공 학생들의 진로를 반영한 전공과목들의 이수체계를 전공 트랙으로 지정하여 학생들에게 컴퓨터공학의 다양한 진로에 따른 전공과목들의 연관성을 안내하고, 졸업을 위해 모든 학생이 1개 이상의 트랙을 이수하는 것을 목적으로 한다.

**제2조(트랙 이수)** 학생들은 학부의 전공트랙 교과목 편성표를 참고하여 해당 트랙의 이수 요건을 고려하여 과목을 이수한다.

**제3조(트랙 이수증 수여)** 졸업 사정 시 학생들은 자신이 이수한 트랙 과목을 트랙 교과목 표에 표시하여 제출하고, 학부에서 확인을 거쳐 학부장 명의의 트랙 이수 수료증을 수여한다.

**제4조(트랙 교과목 편성표)** 트랙별 필수 교과목을 포함하여 총 5개 교과목을 이수해야 한다.

| 트랙명      | 설명                                      | 책임 교수 | 교과목 구성                                                                                                                                 |
|----------|-----------------------------------------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 인공지능     | 인간의 두뇌를 모방하는 지능화된 알고리즘들을 학습하는 트랙        | 정상근   | <ul style="list-style-type: none"> <li>필수: 기계학습, 딥러닝</li> <li>선택: AI활용표현과 문제해결, 수치프로그래밍, AI소프트웨어, 데이터과학, 영상처리</li> </ul>               |
| 빅데이터     | 다양한 데이터를 가공하고 분석하고, 예측모델을 생성하는 기법을 학습   | 김동일   | <ul style="list-style-type: none"> <li>필수: 데이터베이스, 기계학습, 데이터과학</li> <li>선택: AI활용표현과문제해결, 딥러닝, 영상처리, 데이터베이스설계, 웹프로그래밍</li> </ul>        |
| 웹/모바일개발자 | 웹 개발자, 모바일 개발자를 위한 교과과정                 | 김영국   | <ul style="list-style-type: none"> <li>필수: 컴퓨터프로그래밍2, 웹프로그래밍, 데이터베이스</li> <li>선택: 정보보호, 실전코딩, 분산시스템, 데이터베이스설계, 공개소프트웨어실습</li> </ul>    |
| 컴퓨터 시스템  | 컴퓨터를 운영하고 구성하는 시스템과 소프트웨어에 대한 지식을 학습    | 김형신   | <ul style="list-style-type: none"> <li>필수: 운영체제및실습, 컴퓨터네트워크, 컴퓨터구조,</li> <li>선택: 컴파일러개론, 시스템프로그래밍, 분산시스템, 임베디드소프트웨어, 데이터베이스</li> </ul> |
| 사이버 보안   | 정보와 데이터, 시스템 보안과 블록체인 등을 위한 지식을 학습하는 트랙 | 류재철   | <ul style="list-style-type: none"> <li>필수: 시스템및네트워크보안, 정보보호</li> <li>선택: 운영체제및실습, 컴퓨터네트워크설계, 시스템프로그래밍, 컴퓨터네트워크, 알고리즘응용</li> </ul>      |
| 데이터 아키텍트 | 데이터베이스 개념을 이해하고, 데이터베이스의 설계와 운영지식을 학습   | 이규철   | <ul style="list-style-type: none"> <li>필수: 웹프로그래밍, 데이터베이스, 데이터베이스설계</li> <li>선택: 실전코딩, 공개소프트웨어실습, 소프트웨어공학, 데이터과학</li> </ul>            |

|           |                           |         |                                                                                                                        |
|-----------|---------------------------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 컴퓨터 하드웨어  | 컴퓨터 하드웨어를 만드는데 필요한 지식을 학습 | 남병규     | <ul style="list-style-type: none"> <li>필수: 논리회로, 전자회로, 디지털시스템설계</li> <li>선택: 인공지능SoC설계, 디지털 VLSI, 임베디드소프트웨어</li> </ul> |
| 클라우드 /인프라 | 클라우드 및 백엔드 개발자를 위한 지식을 학습 | 조은선     | <ul style="list-style-type: none"> <li>필수: 운영체제및실습</li> <li>선택: 컴퓨터네트워크, 데이터베이스, 분산 시스템, 데이터과학, 실전코딩</li> </ul>        |
| 자기설계      | 학생의 원하는 진로의 트랙을 자유롭게 구성   | 교과과정위원장 | <ul style="list-style-type: none"> <li>전공 교과목 5개 이상으로 구성</li> <li>3학년 2학기 까지 교과과정위원회에서 심의 및 확정</li> </ul>              |