

## <연계전공 교육과정 및 신청 안내>

### ▶ 연계전공이란 무엇인가요?

- 연계전공은 2개 이상의 학부, 학과 또는 전공, 대학원을 연계하여 이수하는 과정을 말합니다.

### ▶ 연계전공 신청은 어떻게 하나요?

- 다전공 신청기간에 KLAS에서 신청하실 수 있습니다.  
☞ KLAS 로그인 → 대학생활 → 학적관리 → 연계전공 신청/조회 → 희망하는 연계전공 선택
- 연계전공 신청은 1년에 4회 가능합니다.(다전공신청기간: 매년 2월/4~5월/8월/10~11월)

### ▶ 연계전공 신청 대상은 어떻게 되나요?

- 연계전공 신청은 복수/부전공과 마찬가지로 별도의 학점 및 전공 제한이 없으며, 2학년(진급 예정자 포함) 이상이시면 가능합니다.

▶ 현재 운영 중인 연계전공은 어떤 것들이 있나요?

연계전공명	참여학과	교육과정 안내
융합소프트웨어	컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부	p.4
경찰학·범죄학	행정학과, 법학부, 대학원 범죄학과	p.6
사회복지학	행정학과, 산업심리학과, 법학부, 스포츠융합과학과(생활체육학과), 상담복지정책대학원	p.7
OTT미디어프로듀싱	미디어커뮤니케이션학부, 동북아문화산업학부	p.9
건설금융	건축공학과, 경영학부, 법학부	p.10
공인노무사서비스	경영학부, 법학부, 국제통상학부	p.11
리더십코칭	경영학부, 산업심리학과	p.12
한국어지능정보	국어국문학과, 소프트웨어학부 (2019-2학기부터 신청불가)	p.13
과학상상미디어창작	국어국문학과, 수학과, 정보콘텐츠학과, 동북아문화산업학부	p.14
융합게임콘텐츠	국어국문학과, 수학과, 정보콘텐츠학과(스마트융합대학원 게임학과)	p.15
방위사업	국제통상학부, 경영학부, 법학부, 대학원(방위사업학과)	p.16
정보보호	경영학부, 법학부, 정보콘텐츠학과	p.17
금융공학및핀테크	경영학부, 국제통상학부, 수학과, 컴퓨터정보공학부	p.18
언어빅데이터	영어산업학과, 정보융합학부	p.20
실감미디어	소프트웨어학부, 미디어커뮤니케이션학부	p.21
사물인터넷	컴퓨터정보공학부, 전자통신공학과	p.23
영어정보콘텐츠	영어산업학과, 정보콘텐츠학과	p.24
스포츠빅데이터	스포츠융합과학과(생활체육학과), 정보융합학부	p.25
엔터테인먼트경영	미디어커뮤니케이션학부, 경영학부	p.26
AIoT	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부</li> <li>■ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과</li> </ul> <b>(2020학년도 2학기 신설 연계전공)</b>	p.27
빅데이터	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부</li> <li>■ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과, 인공지능융합학과</li> </ul> <b>(2020학년도 2학기 신설 연계전공)</b>	p.29
미디어콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부</li> <li>■ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과, 인공지능융합학과</li> </ul> <b>(2020학년도 2학기 신설 연계전공)</b>	p.31

Bio-Health-Care	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부</li> <li>■ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과 (2020학년도 2학기 신설 연계전공)</li> </ul>	p.33
VR/AR	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부</li> <li>■ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과 (2020학년도 2학기 신설 연계전공)</li> </ul>	p.35
AI융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부, 전자통신공학과, 로봇학부</li> <li>■ 일반대학원: 컴퓨터공학과, 인공지능융합학과, 전자통신공학과, 로봇학과 (2020학년도 2학기 신설 연계전공)</li> </ul>	p.37
경영분석	<p>경영학부, 국제통상학부 (2021학년도 2학기 신설 연계전공)</p>	p.39

# 연계전공 교육과정 안내

연계전공은 2개 이상의 학부, 학과 또는 전공, 대학원을 연계하여 이수하는 과정을 말한다.

## ■ 융합 S/W 연계전공

- 본 연계전공은 소프트웨어융합대학 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부의 교과과정으로 구성되어 있으며, 다양한 분야에서 컴퓨터/소프트웨어를 이용한 부가가치 창출이 이루어지는 시대에 맞춘 기본적인 소프트웨어 교육을 통해 자신의 분야와 융합한 소프트웨어 기술로 활용할 수 있는 인재양성을 목표로 함.

(삼성SW인력양성 프로그램 지원이 2021년 2월로 종료됨에 따라 소프트웨어융합대학 공통으로 개설하여 비전공자 대상으로 별도 운영하던 교과과정을 학교의 일반 연계전공과 동일하게 운영 및 교과목 편성을 변경하고자 함.)

- 융합S/W 연계전공 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 30학점 이상
  - 2) 필수 과목: 3학점(융합SW프로젝트)
  - 3) 선택 과목: 27학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.
    - ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 연계전공 신청 방법: 다전공(심화, 복수, 부전공, 연계 전공) 신청 기간에 인터넷 신청.
- 융합S/W연계전공 교과과정 변경현황

융합S/W연계전공 교과목(기존)	구분	참여학과 별 연계전공 교과목(변경)		
		컴퓨터정보공학부	소프트웨어학부	정보융합학부
융합SW프로젝트	유지	전체공통(0000) 연계전공 교과목으로 개설		
컴퓨터개론및활용				
디자인과공학				
C프로그래밍기초	폐지	2017학년도 신입생부터 정보영역이 필수이므로 폐지 (C프로그래밍, 컴퓨팅사고, 프로그래밍기초)		
컴퓨터적사고				
웹프로그래밍	유사 교과목 대체		웹프로그래밍	
UI/UX설계				UI/UX디자인
자료구조론		데이터구조설계	자료구조	자료구조
운영체제의이해		운영체제	운영체제	
모바일앱프로그래밍			모바일프로그래밍	모바일프로그래밍
데이터베이스기초		데이터베이스및데이터시각화	데이터베이스	데이터베이스
-	신규 추가	객체지향프로그래밍설계	고급프로그래밍	빅데이터언어
-		시스템프로그래밍	시스템소프트웨어	데이터시각화

• 교과과정 편성표

학년	학기	융합SW연계전공	컴퓨터정보공학부	소프트웨어학부	정보융합학부
1	1				
	2				
2	1	■ 컴퓨터개론및활용	■ 객체지향프로그래밍설계(신규)	■ 고급프로그래밍(신규) ■ 웹프로그래밍	■ 빅데이터언어(신규)
	2	■ 디자인과공학	■ 데이터구조설계	■ 자료구조 ■ 시스템소프트웨어(신규)	■ 자료구조 ■ 모바일프로그래밍 ■ 데이터베이스
3	1		■ 시스템프로그래밍(신규)	■ 운영체제 ■ 데이터베이스	■ UX/UI디자인
	2		■ 운영체제	■ 모바일프로그래밍	
4	1	■ 융합SW프로젝트(필수)			■ 데이터시각화(신규)
	2		■ 데이터베이스및데이터시각화		

- 데이터구조설계/자료구조 중 택1만 인정
- 데이터베이스/데이터베이스및데이터시각화 중 택1만 인정
- 시스템소프트웨어/시스템프로그래밍 중 택1만 인정
- 객체지향프로그래밍설계/고급프로그래밍 중 택1만 인정

• 기타 안내사항

- 1) 2021학년도 신규 신청 학생부터는 변경된 교과과정으로 이수하여야 함.
- 2) 2020학년도까지 신청한 기존 이수학생은 신규 교과과정에 편성된 교과목 중 본인이 이수하지 않은 교과목으로 총 30학점(기존교과목 이수학점 포함)을 이수하여야 함.

## ■ 경찰학 · 범죄학 연계전공

- **경찰학 · 범죄학 연계전공**은 행정학과, 법학부, 대학원 범죄학과가 연계하여 2011학년도부터 개설되었음.
- 경찰학 · 범죄학 연계전공 : 행정학과 + 법학과 + 대학원 범죄학과(주관학과)
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 45학점 이상
  - 2) 필수 과목: 9학점(경찰학, 범죄학, 경찰연구방법론)
  - 3) 선택 과목: 36학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.  
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
  - 5) 대학원 과목은 4학년의 경우에만 수강 가능하며, 총 6학점을 초과할 수 없음.
- 연계전공 신청 방법: 다전공(심화, 복수, 부전공, 연계 전공) 신청 기간에 인터넷 신청.
- 교과과정 편성표

학년	학기	경찰학, 범죄학 연계 전공	인제니움학부대학	행정학과	법학부	대학원 범죄학과
1	1			■ 행정학개론	■ 민법총칙1	
	2				■ 민법총칙2 ■ 형법총론1	
2	1	■ 경찰학(필수) ■ 경찰인사조직론	■ 범죄와사회	■ 관료제와민주주의	■ 행정법총론 ■ 형법총론2	
	2	■ 경찰정책론 ■ 범죄학(필수) ■ 경찰연구방법론 (필수)		■ 위험정책론	■ 형법각론	
3	1	■ 범죄심리학 ■ 범죄수사론			■ 형사소송법	
	2	■ 한국경찰사 ■ 범죄예방론			■ 세법 ■ 행정법각론	
4	1	■ 비교경찰론			■ 형사소송실무	■ 범죄사회학 ■ 범죄경제학
	2	■ 범죄피해자학		■ 글로벌이슈와정책 (구,글로벌국가행정)		■ 범죄학의쟁점과 과제

## ■ 사회복지학 연계전공

- 사회복지학 연계전공은 행정학과, 산업심리학과, 법학부, 스포츠융합학과(생활체육학과), 상담복지정책대학원 사회복지학과가 연계하여 2011학년도부터 개설되었음.
- 사회복지학연계전공 참여학과  
행정학과, 산업심리학과, 법학부, 스포츠융합학과(생활체육학과), 상담복지정책대학원
- 지원 자격 : 2학년부턴 (1학년 두 개 학기 수료 후) 신청 가능  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계전공 신청 방법: 다전공(심화, 복수, 부전공, 연계 전공) 신청 기간에 인터넷 신청.
- 연계전공 학점

구분	2019학년도 입학생까지	2020학년도 입학생부터
본교 연계전공 취득 기준	1) 총 이수 학점 : 45학점 이상 2) 필수과목 : 10과목 30학점 3) 선택과목 : 5과목 15학점 이상	1) 총 이수 학점 : 51학점 이상 2) 필수 과목 : 17과목 51학점 (교과목 뒤에 *표시된 17과목 모두 이수) (필수 10과목 + *표시 7과목)
사회복지사 2급 취득 기준	1) 총 이수 학점 : 42학점 이상 2) 편성된 교과과정 중 *표시된 과목 중 14과목 42학점 이상 이수하여야 함 (단, 필수 10과목 30학점은 무조건 포함)	1) 총 이수 학점 : 51학점 이상 2) 편성된 교과과정 중 *표시된 과목 17과목 51학점 모두 이수하여야 함 (필수 10과목 + *표시 7과목)
공통 사항	※ 본인전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교과과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨. (단, 졸업 이수학점으로는 중복 인정하지 않음) ※ 대학원 과목은 4학년의 경우에만 수강 가능하며, 한 학기에 총 6학점을 초과할 수 없음(타 대학 학점교류 포함 한 학기에 6학점 초과 불가). ※ 사회복지사업법 개정에 따라 사회복지사 2급 자격요건을 충족하기 위한 사회복지학 전공교과목 및 이수학점이 변경되었으니 확인바람. (2020학년도 신입생부터 적용)	

● 교과과정 편성표

학 년	학 기	사회복지학 연계전공	행정학과	산업심리학과	법학부	스포츠융합 과학과 (생활체육학과)	상담복지대학원 사회복지학과
2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사회복지학개론[필수]*</li> <li>■ 인간행동과사회환경[필수]*</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 정책학</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스포츠사회학</li> </ul>	
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지역사회복지론[필수]*</li> <li>■ 사회복지실천론[필수]*</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사회복지정책론[필수]*</li> </ul>				
3	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 청소년복지론*</li> <li>■ 사회복지행정론[필수]*</li> <li>■ 자원봉사론* (계절수업)</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 노동법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 운동 발달 및 특수체육 (학기변경)</li> </ul>	
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 노인복지론*</li> <li>■ 사회복지실천기술론[필수]*</li> <li>■ 사회복지프로그램 개발과평가* (계절수업)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 비영리섹터와사회적경제</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 상담이론과 실제</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 가족법</li> </ul>		
4	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 장애인복지론*</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사회복지현장실습 [필수]*(1학기/2학기)</li> <li>■ 사회복지조사론[필수]*</li> <li>■ 아래3과목 중 택1* 【사회복지윤리와철학 / 사회복지지도감독론 / 정신건강론】</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사례관리론*</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 가족상담</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사회복지법제와실천 [필수]* (구,사회복지법제론)</li> </ul>



## ■ OTT 미디어 프로듀싱(OTT Media Producing)연계전공

- 교육목적
  - 1) 미디어 흐름을 선도하는 ‘선구적’ 인재 양성
  - 2) 기획능력, 제작능력을 겸비한 ‘통합형’ 인재 양성
  - 3) 산학 연계된 실용적인 교육을 통한 ‘맞춤형’ 인재 양성
- 교육목표
  - 1) 실무에 능하고 현장에 강한 인재를 육성하는 교육
  - 2) OTT 콘텐츠기획, 플랫폼, 유통구조 등 전반적인 OTT 산업의 실무적인 이해
  - 3) 현장의 전문 교수진 확보로 전문화된 교육
  - 4) 학부간 융합, 산업계와 연계된 효율적 교육
- OTT 미디어 프로듀싱 연계전공 참여학과  
미디어커뮤니케이션학부, 동북아문화산업학부
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 30학점 이상
  - 2) 선택 과목: 30학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 3) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 15학점까지 인정됨.  
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학년	학기	OTT미디어프로듀싱	미디어커뮤니케이션학부 (미디어영상학부)	동북아문화산업학부
1	1			■ 사진영상제작실습
	2		■ 인터랙티브커뮤니케이션개론 (구,디지털미디어개론)	
2	1	■ OTT컨텐츠기획		
	2	■ OTT컨텐츠제작[신설]	■ 모션그래픽이론및실습 (구,디지털영상프로덕션)	■ 브랜드기획제작실습 ■ 한국영화문화론(구,한국영상문화론) ■ 일본영상문화론
3	1		■ 디지털마케팅크리에이티브 (구,디지털마케팅) ■ 실감미디어콘텐츠개발[학기변경] (구,디지털미디어콘텐츠개발)	■ 스토리텔링과매체변용 ■ 일본서사와문화원형
	2	■ 영상문법 ■ 미디어스타트업비즈니스 (구,MCN비즈니스전략)	■ 비주얼스토리텔링 (구,디지털콘텐츠스토리텔링)	■ 현대문화이론
4	1	■ OTT플랫폼전략 (구,채널운영전략)		■ 문화비평연습
	2	■ 미디어스타트업워크샵[신설] ■ 창업	■ 포트폴리오워크샵	

- \* 창업(개인 창업 후 유튜브, 페이스북, 아프리카TV, 팟캐스트 채널 개설)으로 15학점(전선(6), 일선(9)) 인정가능, 산학협력단 창업장소 제공(창업친화적 학사제도)
- \* 기존 여름계절학기 ‘OTT컨텐츠제작’ 교과목 수강생은 3학점을 인정함.  
(2021학년도 부터는 계절학기 개설되지 않음)

## ■ 건설금융(Construction Project Financing)연계전공

- 교육목적 : 건축/건설에 대한 기본 지식과 함께 회계/재무 지식, 법률 지식, 그리고 금융지식을 겸비한 인재 양성
- 교육목표 : 프로젝트 파이낸싱 전문가 양성을 목표로 이공계 및 인문사회계 학생들의 건설사, 금융사, 부동산개발사 등 다양한 분야로의 사회진출을 유도하여 취업률을 제고하는 것을 목표로 함.
- 건설금융 연계전공 참여학과  
건축공학과, 경영학부, 법학부
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 36학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 12 점(민법총칙1, 회계원리, 일반구조, 재무관리)
  - 3) 선택 과목 : 24학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.  
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학년	학기	건설금융	건축공학과	경영학부	법학부
1	1			■ 회계원리(필수)	■ 민법총칙1(필수)
	2				■ 민법총칙2
2	1		■ 일반구조(필수)	■ 원가회계 ■ 마케팅	
	2			■ 재무관리(필수)	■ 채권각론
3	1		■ 건축경제	■ 경영전략	■ 민사소송법 ■ 민사집행법 ■ 국제계약법
	2		■ 건설경영개론 ■ 건축공정관리	■ 기업재무론	
4	1	■ 프로젝트파이낸싱	■ 프로젝트설계	■ 사업과금융	
	2				

## ■ 공인노무사서비스(Human Resources and Labor Relations)연계전공

- 교육목적 : 학생들의 공인노무사 자격증 취득을 돕고, 향후 인사노무 전문가로서 취업하여 활동할 수 있는 역량을 증진시키고자 함.
- 교육목표 : 공인노무사 1,2차 수험과목 위주로 연계·융합전공 프로그램을 구성하여, 학생들의 공인노무사 합격률을 높이고, 취업률을 제고하며, 본교 출신 노무사가 관련 업계의 주류가 되는 것을 목표로 함.
- 공인노무사서비스 연계전공 참여학과  
경영학부, 법학부, 국제통상학부
- 지원 자격 : 1학년 2학기(1학기)이상 이수 또는 이수 예정자  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 33학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 15학점(노동법, 미시경제학, 노동법2, 인적자원관리, 행정구제법)
  - 3) 선택 과목 : 18학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.  
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학년	학기	공인노무사서비스	경영학부	법학부	국제통상학부
1	1			■ 민법총칙1	■ 글로벌경제의이해 (구,세계경제의이해) (구,국제경제의이해) [교과목명칭변경]
	2	■ 공인노무사입문	■ 경영학의이해	■ 민법총칙2	
2	1			■ 채권총론	■ 미시경제학(필수) ■ 거시경제학
	2	■ 노동법2(필수)	■ 조직행동	■ 채권각론 ■ 행정구제법(필수)	
3	1		■ 노사관계	■ 노동법(필수) ■ 민사소송법	
	2	■ 노동경제학	■ 인적자원관리(필수)		
4	1				■ 화폐금융론
	2		■ 조직이론[폐지] : 기존이수자 인정		

## ■ 리더십코칭(Leadership Coaching)연계전공

- 교육목적 : 학생들의 리더십 역량 증진과 리더십 개발 코치로서 활동할 수 있는 코칭 역량을 증진시키고자 함.
- 교육목표 : 학생들에게 졸업후 사회의 각 조직에서 리더로 성장하기 위해 필요한 리더십 역량을 향상시키는 동시에 기업에서 관리자의 리더십 역량 향상을 위한 경영학적 지식의 습득과 프로그램 개발 및 코칭 역량을 향상시키는 리더십 개발 코치를 양성하는 것을 목표로 함.
- 리더십코칭 연계전공 참여학과  
경영학부, 산업심리학과
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 30학점 이상
  - 2) 선택 과목 : 30학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 3) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 15학점까지 인정됨.  
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학년	학기	리더십코칭	산업심리학과	경영학부
1	1			■ 경영학의이해(1,2학기 개설)
	2			
2	1			■ 마케팅(1,2학기 개설)[추가]
	2		■ 조직심리학 ■ 사회심리학 [추가]	■ 조직행동(1,2학기 개설)
3	1		■ 코칭심리	■ 조직문화와리더십
	2		■ 리더십코칭	■ 경영전략 ■ 인적자원관리 ■ 비즈니스와사회적공헌
4	1	■ 코칭실습및슈퍼비전 [학과에서 이관]	■ 성격심리 ■ 인사평가와성과관리 [추가]	■ 비즈니스아이템발견
	2	■ 행동변화코칭 [학과에서 이관]	■ 심리검사	■ 조직이론 [폐지] : 기존이수자 인정 ■ 조직과인간관계 [추가]

- 특정학과 교과목을 최소 12학점(4개 교과목) 이상 이수하여야 함

⇒ 2021학년도 1학기 신규 신청자부터 적용함

■ **한국어 지능 정보 연계 전공(2019학년도 2학기부터 신청불가)**

- 교육 목적 : 국어학과 컴퓨터 소프트웨어를 융합하여 한국어 정보 처리 능력을 갖춘 인재 배양
  - 1) 국어 정보 처리를 위한 한국어 지식 함양
  - 2) 국어 정보 처리를 위한 소프트웨어 지식 함양
  - 3) 국어 지능 정보 처리 전문가 양성
- 교육 목표 : 한국어 지능 정보 연계 전공은 한국어를 기반으로 한 지능 정보 처리 능력을 갖춘 인재를 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국어에 대한 기본 지식과 소프트웨어에 대한 기본 지식을 가르치는 것은 물론 인공 지능 기반의 한국어 자연어 처리를 비롯한 지능 정보 처리 관련 업체가 요구하는 능력을 창조적으로 발휘할 수 있는 융합 능력을 키우는 것을 목표로 한다.
- 한국어 지능 정보 연계 전공 참여 학과  
국어국문학과, 소프트웨어학부(컴퓨터소프트웨어학과)
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 36학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 6학점(국어 문법의 이해, 객체지향프로그래밍)
  - 3) 선택 과목 : 30학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 4) 본인 전공과 연계 전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.  
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학년	학기	한국어지능정보	국어국문학과	소프트웨어학부
2	1	■ 국어음성학	■ 국어학의이해	■ 이산구조 ■ 고급프로그래밍 ■ 리눅스활용실습 (구,소프트웨어실습1)
	2		■ 국어음운의이해 ■ 국어문법의이해(필수)	■ 객체지향프로그래밍(필수) (구,프로그래밍언어) ■ 자료구조
3	1		■ 국어문장구조의이해	
	2	■ 전산언어학개론	■ 국어의미의이해	■ 인공지능
4	1			■ 컴파일러
	2	■ 자연언어처리	■ 국어정보처리종합설계 [폐지] : 기존 이수자 인정	

## ■ 과학상상 미디어 창작 연계전공

- 교육목적 : 자연과학과 인문학을 융합한 상상력 표현 교육 함양
- 교육목표
  - 1) 자연과학과 인문학을 융합한 상상력 표현 교육 함양
  - 2) 자연과학적 상상력과 인문학을 융합한 문학 및 문화 콘텐츠 기획 생산을 담당하는 전문가 배출
  - 3) 글로벌 시대에 능동적으로 대응하는 문화 전문가 양성
  - 4) 과거-현재-미래를 통합적으로 성찰·생성·발견하는 새로운 인문학 정립
- 교육과정 특징 : ‘과학상상 미디어 창작’ 전공은 기존 문예창작학과 국어국문학에서 적극적으로 다루기 힘든 자연과학의 영역과 융합함으로써 수학과 자연과학을 기반으로 하는 상상력에 기반한 첨단 문화콘텐츠와 문학 작품을 창작 및 기획하는 것을 교육의 목적으로 함.
- 과학상상 미디어 창작 연계전공 참여학과  
국어국문학과, 수학과, 정보콘텐츠학과, 동북아문화산업학부
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점 : 36학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 5과목 15학점  
(생명과우주, 과학미디어창작실습, 과학미디어작법실습, 문학개론, 문예창작연습)
  - 3) 선택 과목 : 21학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.  
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학 년	학 기	과학미디어창작 연계전공	국어국문학과	수학과	정보콘텐츠학과	동북아 문화산업학부
1	1		■ 문학개론(필수)	■ 기초통계학		
	2					
2	1		■ 비평의이론과실제	■ 이산수학		■ 미디어콘텐츠기 초실습
	2	■ 생명과우주(필수)	■ 구비문학론			
3	1		■ 현대소설론		■ 디지털스토리텔링	
	2	■ 과학문화사[폐지]	■ 현대시론			
4	1	■ 과학 미디어 창작 실습(필수)[학기변경]	■ 문예창작연습(필수)	■ 수학사		
	2	■ 과학미디어작법 실습(필수) [신설]		■ 현대수학의이해		

## ■ 융합게임 콘텐츠 연계전공

- 교육목적 : 수학과 인문학을 융합한 게임 디자인 인력양성
- 교육목표
  - 1) 게임과 인문학을 융합한 상상력 표현 교육 제고
  - 2) 인문학(국문)적, 수학적, 디자인적, 창의적 사고를 융합하는 다학제적 융합 콘텐츠 및 게임 제작 전문 교육
  - 3) 문화융성의 글로벌 시대에 능동적으로 대응하는 전문가 양성
  - 4) 사이버 시대를 주도하는 인문, 과학 융합 콘텐츠학의 정립
- 교육과정 특징
 

‘융합게임콘텐츠’ 전공은 기존 국어국문학에서 다루고 있는 서사 문학의 이론적 기반과 수학적 게임 콘텐츠의 설계 능력을 융합하여 상상력과 창의력의 결합체인 게임콘텐츠를 제작하는 이론적 배경과 실무적인 역량을 배양함. 이를 통해 문화 콘텐츠와 문학작품을 창작 및 기획하고, 수학적 기반으로 분석/설계하여 게임 콘텐츠 제작능력을 학습하여 산업계가 요구하는 인력 수요를 창출, 게임 및 콘텐츠업계 취·창업을 목적으로 함.
- 융합게임 콘텐츠 전공 참여학과
 

국어국문학과, 수학과, 정보콘텐츠학과(정보콘텐츠대학원 게임학과)
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 36학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 3과목 9학점(문학개론, 디자인의이해, 게임디자인)
  - 3) 선택 과목 : 27학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.
    - ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학년	학기	국어국문학과	수학과	정보콘텐츠학과 (정보콘텐츠대학원 게임학과)
1	1	■ 문학개론(필수)		
	2		■ 계산수학및프로그래밍	
2	1			■ 디자인의이해(필수)
	2	■ 우리의옛이야기문학		■ 게임학의이해 ■ 프로그래밍언어1
3	1	■ 현대소설론 ■ 출판종합설계기획및미디어현장실습[학기변경]		■ 디지털스토리텔링
	2		■ 확률론개론	
4	1		■ 수학사	■ 객체지향프로그래밍(학부) ※대학원 과목
	2			■ 게임디자인(학부)(필수) ■ 게임시나리오 ■ 게임기획

## ■ 방위사업 연계전공

- 교육목적 : 미래의 성장동력인 방위사업에 대한 기본지식과 함께 국제통상, 경영, 국제법무 관련 포괄적인 전문지식을 겸비한 융합적 인재 양성
- 교육목표 : 방위사업과 밀접한 관련이 있는 학과의 학생들이 자신들의 전공과 방위사업학의 연계를 통해 전문성을 확보함으로써 진로 선택의 폭 확대 및 취업률 제고를 도모함.
- 교육과정 특징 : 방위력개선사업 관련 경영학부 전공과목, 국내외 군수품 조달 및 수출 관련 국제통상학부 전공과목, 국제거래 및 국제계약 관련 법학부 전공과목을 대학원 방위사업학과 전공과목과 연계·융합함.
- 방위사업 연계전공 참여학과  
국제통상학부, 경영학부, 법학부, 대학원 방위사업학과
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점 : 36학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 4과목 12학점(방위사업개론, 국방계약관리, 방산시장조사실습, 무역상무)
  - 3) 선택 과목 : 24학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.  
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학 년	학 기	방위사업 연계전공	국제통상학부	경영학부	법학부
2	1		■ 무역상무(필수)	■ 경영과학 ■ 경영통계분석	■ 채권총론
	2		■ 무역영어	■ 생산운영관리	
3	1		■ 비즈니스협상론 ■ 국제물류관리론 (구,국제물류론)		■ 국제계약법
	2	■ 방위사업개론(필수)	■ 전시기획및바이어상담실습 [학기변경]	■ SCM	■ 국제거래법 ■ 영문계약실무크리닉
4	1	■ 국방계약관리(필수)	■ 캡스톤설계국제통상실습 (구, 무역시물레이션) (구, 동북아무역시물레이션) [교과목명변경]	■ 기술혁신관리	
	2	■ 방산시장조사실습 (필수)	■ 국제계약과분쟁해결	■ 프로젝트관리론	



## ■ 정보보호 연계전공

- 교육목적

기업(은행), 정부와 연구기관 등 정보를 생산 보관하는 단체들은 컴퓨터와 인터넷을 이용하여 정보의 처리 및 통신을 수행할때 해킹으로 정보의 유출, 도용, 사기 및 프라이버시 침해 등 불법적 행위로 인한 피해는 심각할 수밖에 없다. 오늘날 강력한 정보보호는 기술적, 행정적, 법률적 뒷받침을 받아서 기업/정부/단체의 전 분야에서 정보보호 관련 지식을 체계적으로 갖춘 보안전문가를 필요로 하게 되었다. 이런 전문가 양성이 교육목적이다.

- 교육목표

정보보안은 다양한 분야의 전문적 지식을 갖춘 전문가를 필요로 한다, 이를 위해 정보의 처리와 통신기술, 정보 암호기술, 기업정보 분석과 분류기술, 정보보호 관리체계 구축기술, IT 재난관리, 국가적 보안체계구축과 기밀보호방안, 사이버범죄와 인터넷 해킹방지법 등 네트워크, 인터넷, 암호학, 법학, 기업정보보호, 정보기술 재난관리 등 통합적 교육을 목표로 한다.

- 교육과정 특징

본 정보보호 전공은 경영학, 행정학, 수학적 기반의 암호학, 컴퓨터와 네트워크 보호방안, 그리고 법률적 지원과 제도적 방안까지 총체적 분야 전 과정을 교육한다. 특별히 정보보호 분야의 핵심 대상인 컴퓨터와 네트워크 보안, 암호화 기술, 기업정보보호를 융합하는 교육이 특징이다. 주요 교육 대상은 가장 광범위한 기업이다.

- 정보보호 연계전공 참여학과

경영학부, 법학부, 정보콘텐츠학과

- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자

※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함

- 연계 전공 학점

1) 총 이수 학점 : 36학점 이상

2) 필수 과목 : 3과목 9학점(프로그램구조론, 네트워크해킹과보안, 시스템해킹과보안)

3) 선택 과목 : 27학점(교과목 편성표 참조) 이상

4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수 하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.

※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음

- 교과과정 편성표

학 년	학 기	정보보호연계전공	경영학부	법학부	정보콘텐츠학과
1	1				
	2				■ 정보보안개론
2	1				■ 암호학개론(구,암호이론)
	2		■ 인터넷기본기술 ■ 프로그램구조론(필수)		■ 네트워크해킹과보안 (필수)
3	1	■ 산업보안경영관리		■ 정보통신법개론	■ 전자상거래보안
	2		■ 정보화전략	■ 인공지능과법 (구,인터넷법이론과실무) [교과목명변경]	■ 시스템해킹과보안(필수)
4	1	■ IT재난관리	■ 기업정보보안		■ 사이버포렌식실습 (구,전공실습1)
	2			■ 데이터법이론과실무 (구,정보보호법이론과실무) [교과목명변경]	

## ■ 금융공학 및 핀테크 연계전공

- 교육목적

핀테크시대는 금융인력으로 하여금 금융에 관한 지식은 물론이고 수리적 문제 해결 능력, 그리고 정보처리, 전산 등의 컴퓨터공학에 대한 능력을 갖추어 줄 것을 요구한다. 본 연계·융합전공 프로그램은 핀테크시대의 금융인력 양성을 위해 필요한 교과 과정을 제공할 목적으로 개설된다.

- 교육목표

- 1) 금융과 ICT가 융합된 교육프로그램을 제공하여 본 연계·융합전공 프로그램을 이수한 학생들이 금융 기술(FinTech) 전문가로 성장할 수 있는 토대를 마련한다. 세부적으로는 경제학, 재무, 금융공학, 데이터 분석, 보안 등에 관한 교과 과정을 제공한다.
- 2) 이공계 및 인문사회계 학생들이 은행, 증권을 비롯한 금융업계, IT업계 등 다양한 분야로 진출할 수 있는 소양을 갖추도록 함으로써 경쟁력을 제고하고자 한다. 이를 통해 학생들의 진로 탐색에 있어 새로운 옵션을 제시하여 궁극적으로는 취업률 향상에 기여하는 것을 목표로 한다.

- 교육과정 특징

- 1) 핀테크시대를 맞이한 금융 산업은 전통적인 재무이론은 물론이고, 파생상품가격결정이론의 발전과 더불어 급속도로 발전해 온 금융공학에 대한 지식, 방대한 데이터를 효율적으로 관리하고 분석할 수 있는 능력, 그리고 금융시스템의 안정적인 유지를 위한 보안 등에 대한 능력을 가진 인재를 필요로 한다. 본 연계전공은 경영학과 재무전공 교수, 국제통상학부 경제학전공 교수, 수학과 금융수학전공 교수, 그리고 컴퓨터정보공학부의 기계학습/보안전공 교수들이 근래의 금융 산업 트렌드에 부합하는 금융인력 양식에 필요한 교과과정을 다양하고 전문적으로 제공할 수 있다는 장점을 가지고 있다.
- 2) 전 세계적으로 급성장하고 있는 핀테크 분야에 발 빠르게 대응하여 산업이 요구하는 수요자 중심의 인재를 양성할 수 있다.
- 3) 모바일, 소셜 네트워크, 빅데이터 등 최신 ICT 기술을 이용하여 급속히 발전하고 있는 금융 서비스를 지속적으로 제공할 수 있는 인재를 양성할 수 있다.

- 금융공학 및 핀테크 연계전공 참여학과

경영학부, 국제통상학부, 수학과, 컴퓨터정보공학부

- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자

※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함

● 연계 전공 학점

- 1) 총 이수 학점 : 45학점 이상
- 2) 필수 과목 : 4과목 12학점 (재무관리, 금융론, 파생금융상품론, 시계열분석)
- 3) 선택 과목 : 33학점 (교과목 편성표 참조) 이상
- 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.  
 ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음

● 교과과정 편성표

학 년	학 기	금융공학및핀테크 연계전공	경영학부	국제통상학부	수학과	컴퓨터정보공학부
1	1					
	2		■ 회계원리		■ 계산수학및프로그래밍	■ 고급C프로그래밍
2	1			■ 미시경제학 ■ 거시경제학	■ 상미분방정식론	■ 객체지향프로그래밍 설계 (구, 고급프로그래밍설계)
	2		■ 재무관리(필수) ■ 재무회계		■ 수치해석1	■ 데이터구조설계
3	1	■ 정보보호론	■ 증권투자론	■ 경제계량분석		■ 신호및시스템
	2	■ 시계열분석(필수)	■ 파생금융상품론 (필수)	■ 외환시장론	■ 확률론개론 ■ 편미분방정식론	■ 디지털신호처리 ■ 알고리즘
4	1		■ 가치평가론	■ 화폐금융론(필수)	■ 수리통계학 ■ 금융수학개론	■ 머신러닝
	2		■ 핀테크스타트업		■ 금융수학특론	■ 데이터베이스및 데이터시각화 (구, 데이터베이스 및 응용) [교과목명변경]

## ■ 언어 빅데이터 연계전공

- 교육목적
  - : 4차 산업혁명 시대에 국제어의 위상을 지닌 영어에 대한 언어적 지식과 컴퓨터 소프트웨어의 공학적 지식을 연계하고 융합한다.
- 교육목표
  - : 언어 빅데이터와 관련한 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 언어기반 산업 인재를 육성한다.
- 교육과정 특징
  - 본 교육과정은 위와 같은 교육 목적과 목표를 위해 영어영문학과와 정보융합학부의 교과과정으로 편성된 <언어 빅데이터 연계전공> 교과과정 중 36학점을 이수해야 한다.
- 언어 빅데이터 연계전공 참여학과
  - 영어산업학과(영어영문학과), 정보융합학부
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 36학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 5과목 15학점(AI수학, 텍스트및오피니언마이닝, 코퍼스영어학, 기계번역과답러닝, 빅데이터자연어처리)
  - 3) 선택 과목 : 21학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.
    - ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학년	학기	언어빅데이터연계전공	영어산업학과 (영어영문학과)	정보융합학부
1	1			
	2			
2	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 영어학입문</li> <li>■ 음성학과발음지도</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ AI수학(필수)[신설]</li> <li>■ 객체지향프로그래밍</li> </ul>
	2		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 영어어휘지도 (구, 어휘형태론과어휘지도)</li> <li>■ 영한대조분석(구, 영어학세미나)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 통계학응용(필수) [폐지]</li> <li>■ 데이터베이스 [학년학기변경]</li> </ul>
3	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 빅데이터자연어처리(필수)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 번역실습</li> <li>■ 문장구조분석 (구, 영어와언어과학)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 텍스트및오피니언마이닝(필수)</li> <li>■ 데이터마이닝 (구, 데이터마이닝분석) [교과목명변경]</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 기계번역과답러닝(필수) (구, 기계번역과포스트에디팅)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 코퍼스영어학(필수)</li> <li>■ 현대영문법특강 (구, 영문법2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 빅데이터처리및응용</li> </ul>
4	1			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 기계학습</li> </ul>
	2			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 빅데이터기획분석론</li> <li>■ ICT융합전략</li> </ul>

## ■ 실감 미디어 연계전공

- 교육목적
  - 1) 가상/증강현실 등 차세대 실감 미디어를 선도하는 '선구적' 인재 양성
  - 2) 소프트웨어 기술과 미디어 제작 능력을 겸비한 '통합형' 인재 양성
  - 3) 산학 연계된 실용적인 교육을 통한 '맞춤형' 인재 양성
- 교육목표
  - 1) SW와 미디어 분야의 기초부터 응용까지 포괄하는 내실 있는 교육과정
  - 2) 실감 미디어 관련 SW, 미디어, UX/UI, 디자인의 융합형 교육
  - 3) 학부 교수와 산업체 전문가가 함께 하는 전문화된 교육
  - 4) 산업체 연계 SW프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있는 실무형 교육
- 교육과정 특징
  - 1) 4차 산업혁명을 선도하는 VR/AR 전문가를 양성하는 미래형 교육 프로그램
  - 2) 소프트웨어와 디자인, 인문학이 결합된 융합형 교육 프로그램
  - 3) 산업체로부터 수요를 받아 융합 SW프로젝트를 수행하는 실무형 교육 프로그램
  - 4) VR/AR 특성화실험실, 첨단 영상 실습장비 등을 활용한 체험형 교육환경 제공
  - 5) 국가인적자원개발센터의 VR/AR 콘텐츠 전문가 양성과정(6학점) 이수 기회를 제공하여 높은 품질의 차세대 콘텐츠를 제작
  - 6) SW중심대학사업을 통하여 우수 학생에게 장학금, 해외연수 등의 혜택 제공
- 실감 미디어 연계전공 참여학과  
소프트웨어학부, 미디어커뮤니케이션학부(미디어영상학부)
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함

● 연계 전공 학점

- 1) 총 이수 학점 : 30학점 이상
- 2) 필수 과목 : 1과목 3학점(융합SW프로젝트)
- 3) 선택 과목 : 27학점(교과목 편성표 참조) 이상
- 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.  
 ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음

● 교과과정 편성표

학년	학기	실감미디어 연계전공	소프트웨어학부	미디어커뮤니케이션학부 (미디어영상학부)
1	1			
	2			■ 인터랙티브커뮤니케이션개론 (구,디지털미디어개론)
2	1	■ 기초그래픽디자인 [신설]	■ 웹프로그래밍 (구,인터넷프로그래밍) ■ 고급프로그래밍	■ 컴퓨터그래픽디자인 [폐지] (구,인터랙티브미디어디자인) ■ 디지털영상촬영및편집 (구,디지털영상이론및기획) ■ HCI와UX평가 (구,HCI와디지털미디어분석)
	2	■ 컨셉아트웍디자인 [학년변경]	■ 자료구조 ■ 객체지향프로그래밍 (구, 프로그래밍언어)	■ APP디자인 [폐지] (구,UX/UI디자인) ■ 실감미디어론 ■ 모션그래픽이론및실습 (구,디지털영상프로덕션)
3	1	■ UX/UI디자인이론및실습 [신설]	■ 휴먼컴퓨터인터페이스	■ 인포그래픽디자인 [폐지] (구,디지털콘텐츠프로듀싱) ■ UX/UI기획및제작 (UX/UI디자인프로세스) ■ 실감미디어콘텐츠개발 (구,디지털미디어콘텐츠개발) [학기변경]
	2	■ 3D콘텐츠프로그래밍	■ 모바일프로그래밍 (구,임베디드운영체제)	■ 비주얼스토리텔링 (구,디지털콘텐츠스토리텔링)
4	1	■ 융합SW프로젝트(필수)		
	2		■ 혼합현실(구,가상현실) ■ 게임프로그래밍(학년제과목) [폐지]	■ 포트폴리오워크샵

## ■ 사물인터넷 연계전공

- 교육목적
  - ： 지속적으로 성장하는 사물인터넷 분야의 실전적 인재를 양성하기 위해 사물인터넷 분야의 핵심 기술인 디바이스, 네트워크와 통신, 소프트웨어, 플랫폼 등의 지식을 연계한다.
- 교육목표
  - ：사물인터넷 관련 기초기술에서 응용기술까지 이론과 실무 능력을 고루 갖추고, 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 사물인터넷 산업 인재를 육성한다.
- 교육과정 특징
  1. 사물인터넷의 핵심 기술을 다루는 컴퓨터정보공학부, 전자통신공학과의 교과과정으로 구성
  2. 사물인터넷 특성화실험실 및 첨단 기자재 등의 교육환경 제공
  3. 산업체 수요 기반의 융합SW프로젝트 수행 의무화
  4. SW중심대학사업을 통해 우수 학생들에게 장학금 지급 및 해외연수 기회 제공
- 사물인터넷 연계전공 참여학과
  - 컴퓨터정보공학부, 전자통신공학과
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점 : 30학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 1과목 3학점(융합SW프로젝트)
  - 3) 선택 과목 : 27학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.
    - ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
  - 5) 동일 교과목이 두 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함.(동일 교과목 : 신호및시스템, 디지털신호처리, 컴퓨터네트워크, 운영체제, 마이크로프로세서)
- 교과과정 편성표

학년	학기	사물인터넷 연계전공	컴퓨터정보공학부	전자통신공학과
2	1		■ 객체지향프로그래밍설계 (구,고급프로그래밍설계)	■ 디지털공학
	2		■ 데이터구조설계	■ 객체지향프로그래밍 ■ 신호및시스템
3	1		■ 신호및시스템 ■ 시스템프로그래밍 ■ 컴퓨터네트워크	■ 자료구조및알고리즘
	2		■ 운영체제 ■ 마이크로프로세서 ■ 디지털신호처리	■ 운영체제 ■ 마이크로프로세서 ■ 컴퓨터네트워크 ■ 디지털통신
4	1	■ 융합SW프로젝트(필수) (소프트웨어융합대학 개설)	■ 임베디드시스템S/W설계	■ 영상신호처리
	2	■ 바이오컴퓨팅 ■ IoT시스템보안	■ 지능IoT특론(구, IoT특론) [교과목명변경]	■ 멀티미디어공학

**■ 영어정보콘텐츠 연계전공 (2019학년도 1학기 신설 연계전공)**

- 교육목적  
: 전문지식과 정보기술을 겸비한 미래형 창의 인재 양성
- 교육목표  
: 영어영문학의 방대하고 깊이 있는 콘텐츠 리소스를 발굴하고 정보콘텐츠로 개발하여 교육과 산업에 활용할 수 있는 인재의 양성
- 영어정보콘텐츠 연계전공 참여학과  
영어산업학과(영어영문학과), 정보콘텐츠학과
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 45학점 이상
  - 2) 필수 과목 :15학점(문화와콘텐츠의이해, 정보보안개론, 영어산업입문, 영문학개론, 영어학입문)
  - 2) 선택 과목: 30학점(교과목 편성표 참조) 이상
  - 3) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.  
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학년	학기	영어산업학과 (영어영문학과)	정보콘텐츠학과
1	1	■ 영어산업입문(필수)	■ 문화콘텐츠의이해(필수)
	2	■ 영미문학과사회읽기	■ 정보보안개론(구,정보학개론)(필수)
2	1	■ 영어학입문(필수) ■ 영문학개론(필수)	■ 지식정보콘텐츠
	2	■ 영화와영미문화 ■ 언어습득(구,언어습득과영어교육) ■ 영어와통계(구, 영어평가와통계) [교과목명변경/학년변경]	■ 프로그래밍언어1 ■ 게임학의이해
3	1	■ 영어교육프로그램개발 ■ 문장구조분석	■ 콘텐츠기획개론 ■ 디지털스토리텔링
	2	■ 영미드라마와실용영어 ■ 영어교재론	■ 스마트기술학(구,콘텐츠기술학) ■ 콘텐츠영상처리
4	1	■ 영문학과스토리텔링 ■ 셰익스피어산업	■ 컴퓨터그래픽스2 ■ 콘텐츠산업마케팅 ■ 실무프로젝트1
	2	■ 세계의영어	■ 게임디자인 ■ 모바일앱기획및제작 ■ 실무프로젝트2



## ■ 스포츠빅데이터 연계전공 (2019학년도 1학기 신설 연계전공)

- 교육목적

스포츠 현장에서 수집되는 다양한 정형/비정형 데이터 처리·분석 시 필요한 이론 및 현장 적용 능력 학습을 통해 스포츠 빅데이터 활용 능력을 배양함.

- 교육목표

스포츠 현장에서 수집되는 다양한 정형/비정형 데이터에 대한 수집-저장-처리-분석-시각화 단계에 필요한 빅데이터 처리/분석 방법론 및 기술, 빅데이터 처리/분석 시스템 구현에 필요한 IT/프로그래밍 기술 등의 기본적인 역량과 이를 다양한 스포츠 현장에 적용할 수 있는 실무 능력 및 글로벌 경쟁력을 갖춘 스포츠 빅데이터 전문 인력을 양성함.

- 스포츠빅데이터 연계전공 참여학과

스포츠융합과학과(생활체육학과), 정보융합학부

- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자

※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함

- 연계 전공 학점

1) 총 이수 학점: 30학점 이상

2) 필수 과목 : 15학점(스포츠빅데이터분석, 스포츠정보, 종합설계방식을적용한체육연구방법 산학협력캡스톤설계1, 산학협력캡스톤설계2)

3) 선택 과목 : 15학점(교과목 편성표 참조)

4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.

※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음

- 교과과정 편성표

학년	학기	스포츠융합과학과 (생활체육학과)	정보융합학부
2	1	■ 스포츠빅데이터분석(필수)	■ 빅데이터언어 ■ AI수학[신설]
	2	■ 스포츠정보(필수)	■ 통계학응용 [폐지] ■ 데이터베이스 [학년,학기변경]
3	1	■ 체육측정평가	■ 텍스트및오피니언마이닝 ■ 데이터마이닝 [학기변경] (구, 데이터마이닝분석)
	2	■ 종합설계방식을적용한체육연구방법(필수) [학기변경]	■ 빅데이터처리및응용
4	1		■ 산학협력캡스톤설계1(구,캡스톤설계1)(필수)
	2	■ 스포츠생체역학 [폐지]	■ 산학협력캡스톤설계2(구,캡스톤설계2)(필수)

■ 엔터테인먼트경영연계전공 (2019학년도 2학기 신설 연계전공)

- 교육목적  
엔터테인먼트 전문지식과 경영마인드를 갖춘 융합형 인재 양성
- 교육목표
  - 1) 엔터테인먼트 기술, 콘텐츠 및 서비스에 관한 전문지식 학습
  - 2) 소비자, 시장, BM(Business Model)에 대한 이해와 분석능력 함양
  - 3) 엔터테인먼트 기업이 요구하는 4C(Communication, Creativity, Critical thinking, Collaboration) 역량 배양
- 엔터테인먼트경영 연계전공 참여학과  
미디어커뮤니케이션학부(미디어영상학부), 경영학부
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자  
※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 36학점 이상
  - 2) 선택 과목 : 36학점(필수과목 없음)
  - 3) 특정학부 교과목은 최대 18학점까지만 인정(엔터테인먼트경영 연계전공 제외)
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.  
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
- 교과과정 편성표

학년	학기	엔터테인먼트경영	미디어커뮤니케이션학부	경영학부
1	1			
	2		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 방송영상론(구, 방송론)</li> <li>■ 인터랙티브커뮤니케이션개론 (구,디지털미디어개론)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 경영학의이해</li> </ul>
2	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 대중영화의이해</li> <li>■ 커뮤니케이션과혁신</li> <li>■ 미래시나리오전략기획</li> <li>■ 넷지커뮤니케이션 (구,전략적커뮤니케이터와창의적캠페이너) [교과목명변경]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 마케팅</li> <li>■ 조직행동</li> </ul>
	2		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 엔터테인먼트산업</li> <li>■ 실감미디어론</li> <li>■ 논픽션미디어의이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 비즈니스데이터분석</li> </ul>
3	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 미디어기업과혁신</li> <li>■ 미디어문화론</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 경영전략</li> <li>■ 유통관리</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 엔터테인먼트와팬덤</li> <li>■ 글로벌K엔터테인먼트</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 마케팅조사</li> <li>■ 서비스마케팅</li> <li>■ 인적자원관리</li> <li>■ 국제경영</li> </ul>
4	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 엔터테인먼트기획세미나</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 혁신제품의사업화마케팅</li> <li>■ 비즈니스아이템발견</li> </ul>
	2			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 브랜드관리</li> <li>■ 벤처경영</li> </ul>

## ■ AIoT 연계전공 (2020학년도 2학기 신설 연계전공)

- 교육목적  
학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 사물지능 분야의 고급 인재를 양성함.
- 교육목표  
소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 사물지능과 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재를 육성함.
- AIoT 연계전공 참여학과
  - ※ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부
  - ※ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 30학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 9학점(오픈소스소프트웨어, IoT특론, 사물인터넷)
  - 3) 선택 과목 : 21학점(교과목 편성표 참조)
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.
    - ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
  - 5) 동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함.(동일 교과목 : 컴퓨터네트워크)
  - 6) 대학원 과목은 아래 해당학생만 수강가능함<대학원 통합학칙 시행세칙>
    - ※ 4학년(7학기 이상) 학생
    - ※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
    - ※ 총 6학점을 초과할 수 없음

● 교과과정 편성표

학 년	학 기	컴퓨터정보 공학부	소프트웨어 학부	정보융합학부	일반대학원	
					컴퓨터공학과	컴퓨터과학과
1	1					
	2	■ 고급C프로그래밍				
2	1			■ 컴퓨터네트워크 [학기변경]	■ 차세대네트워크 특론 ■ 무선통신시스템 ■ 무선이동네트워크 ■ 무선네트워크 ■ 저전력설계 ■ 차세대정보통신 기술 ■ 정보통신특론	■ 유비쿼터스네트 워크 ■ 사물인터넷(필수) ■ 무선네트워크 ■ 데이터통신특론 ■ 네트워크프로토 콜 I
	2	■ 데이터구조설계	■ 시스템소프트웨어	■ 오픈소스소프트 웨어(필수) [학기변경]		
3	1	■ 컴퓨터네트워크	■ 데이터통신			
	2		■ 컴퓨터네트워크			
4	1	■ 무선이동네트워 크및5G				
	2	■ 지능IoT특론 (구,IoT특론) (필수)[교과목명변경]				

## ■ 빅데이터 연계전공 (2020학년도 2학기 신설 연계전공)

- 교육목적  
학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 빅데이터 분야의 고급 인재를 양성함.
- 교육목표  
소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 빅데이터와 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재를 육성함.
- 빅데이터 연계전공 참여학과
  - ※ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부
  - ※ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과, 인공지능융합학과
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 30학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 12학점  
(오픈소스소프트웨어, 객체지향프로그래밍, 산학협력캡스톤설계1, 빅데이터분석)
  - 3) 선택 과목 : 18학점(교과목 편성표 참조)
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.
    - ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
  - 5) 동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함.(동일 교과목 : 객체지향프로그래밍, 데이터베이스, 산학협력캡스톤설계1)
  - 6) 대학원 과목은 아래 해당학생만 수강가능함<대학원 통합학칙 시행세칙>
    - ※ 4학년(7학기 이상) 학생
    - ※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
    - ※ 총 6학점을 초과할 수 없음

● 교과과정 편성표

학 년	학 기	컴퓨터정보 공학부	소프트웨어 학부	정보융합학부	일반대학원	
					컴퓨터공학과	컴퓨터과학과
1	1					
	2	■ 고급C프로그래밍			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 신경회로망</li> <li>■ 확률및통계특론</li> </ul>	
2	1			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 통계학응용[폐지]</li> <li>■ AI수학[신설]</li> <li>■ 객체지향프로그래밍(필수*)</li> <li>■ 빅데이터언어 [학기변경]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 분산처리시스템 I</li> <li>■ 인공지능 I</li> <li>■ 인공지능 II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 패턴인식특론</li> <li>■ 병렬처리론</li> </ul>
	2		■ 객체지향프로그래밍(필수*)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 오픈소스소프트웨어(필수)[학기변경]</li> <li>■ 데이터베이스 [학년,학기변경]</li> </ul>	인공지능융합학과	
3	1		■ 데이터베이스	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 텍스트및오피니언마이닝</li> <li>■ 데이터마이닝 (구, 데이터마이닝분석) [교과목명변경/학기변경]</li> </ul>		
	2		■ 빅데이터처리및응용	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 소셜네트워크분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 빅데이터분석(필수)</li> <li>■ 자연어처리</li> <li>■ 바이오데이터처리</li> </ul>	
4	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 머신러닝</li> <li>■ 산학협력캡스톤설계1(필수*)</li> </ul>	■ 산학협력캡스톤설계1(필수*)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 산학협력캡스톤설계1(필수*)</li> <li>■ 데이터시각화 [학년,학기변경]</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 다차원모델링</li> </ul>
	2					

## ■ 미디어콘텐츠 연계전공 (2020학년도 2학기 신설 연계전공)

- 교육목적  
학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 미디어콘텐츠 분야의 고급 인재를 양성함.
- 교육목표  
소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 미디어콘텐츠와 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재를 육성함.
- 미디어콘텐츠 연계전공 참여학과
  - ※ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부
  - ※ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과, 인공지능융합학과
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 30학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 12학점 (웹프로그래밍, 산학협력캡스톤설계1, Human Computer Interaction, 컴퓨터그래픽스특론 I)
  - 3) 선택 과목 : 18학점(교과목 편성표 참조)
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.
    - ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
  - 5) 대학원 과목은 아래 해당학생만 수강가능함<대학원 통합학칙 시행세칙>
    - ※ 4학년(7학기 이상) 학생
    - ※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
    - ※ 총 6학점을 초과할 수 없음

● 교과과정 편성표

학 년	학 기	컴퓨터정보 공학부	소프트웨어 학부	정보융합학부	일반대학원	
					컴퓨터공학과	컴퓨터과학과
1	1				<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 컴퓨터그래픽스 특론 I (필수)</li> <li>■ 인간과컴퓨터인 터페이스 I</li> <li>■ 멀티미디어시스 템 I</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 인공지능특론</li> <li>■ 객체지향프로그 래밍 I</li> <li>■ 영상처리특론</li> </ul>
	2	■ 고급C프로그래밍				
2	1		■ 웹프로그래밍(필 수)		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 인터랙티브심리 학(구,UX심리학) [교과목명변경]</li> <li>■ 오픈소스소프 웨어[학기변경]</li> </ul>	인공지능융합학과
	2					
3	1		■ 알고리즘	■ UI/UX디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지능형영상처리특론</li> <li>■ 인공지능과UX (구, 지능형UX)</li> <li>■ 의학영상처리</li> <li>■ 인공지능기반컴퓨터비전</li> </ul>	
	2		■ 컴퓨터그래픽스	■ HCI와UX평가		
4	1		■ 컴퓨터애니메이 션	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ VR/AR설계</li> <li>■ 산학협력캡스톤 설계1(필수)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지능형영상처리특론</li> <li>■ 인공지능과UX (구, 지능형UX)</li> <li>■ 의학영상처리</li> <li>■ 인공지능기반컴퓨터비전</li> </ul>	
	2	■ Human Computer Interaction(필수)	■ 혼합현실			



## ■ Bio-Health-Care 연계전공 (2020학년도 2학기 신설 연계전공)

- 교육목적
  - 학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 바이오헬스케어 분야의 고급 인재를 양성함.
- 교육목표
  - 소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 바이오헬스케어 분야와 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재를 육성함.
- Bio-Health-Care 연계전공 참여학과
  - ※ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부
  - ※ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 30학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 9학점 (오픈소스소프트웨어, 알고리즘, WearableIT)
  - 3) 선택 과목 : 21학점(교과목 편성표 참조)
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.
    - ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
  - 5) 동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함.(동일 교과목 : 모바일프로그래밍, 빅데이터 처리및응용)
  - 6) 대학원 과목은 아래 해당학생만 수강가능함<대학원 통합학칙 시행세칙>
    - ※ 4학년(7학기 이상) 학생
    - ※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
    - ※ 총 6학점을 초과할 수 없음

● 교과과정 편성표

학 년	학 기	컴퓨터정보 공학부	소프트웨어 학부	정보융합학부	일반대학원	
					컴퓨터공학과	컴퓨터과학과
1	1					
	2	■ 고급C프로그래밍				
2	1				<b>■ WearableIT (필수)</b> ■ 머신러닝 ■ 머신러닝2 ■ 임베디드시스템 설계 ■ 인공지능 I ■ 인공지능 II	■ 인공지능특론 I ■ 지능형시스템 I ■ 진화연산 ■ 패턴인식특론
	2			■ 모바일 프로그래 밍 ■ 오픈소스소프트 웨어(필수)[학기변경]		
3	1	■ 신호및시스템	■ 알고리즘(필수)			
	2	■ 디지털신호처리	■ 모바일프로그래밍 ■ 빅데이터처리및응용 ■ 인공지능	■ 빅데이터 처리 및 응용		
4	1	■ 임베디드시스템 SW설계		■ 기계학습		
	2					

## ■ VR/AR 연계전공 (2020학년도 2학기 신설 연계전공)

- 교육목적
  - 학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 VR/AR 분야의 고급 인재를 양성함.
- 교육목표
  - 소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 가상현실과 증강현실에 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재를 육성함.
- VR/AR 연계전공 참여학과
  - ※ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부
  - ※ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 30학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 9학점 (VR/AR설계, 혼합현실, 캐릭터애니메이션)
  - 3) 선택 과목 : 21학점(교과목 편성표 참조)
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.
    - ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
  - 5) 동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함.(동일 교과목 : 객체지향프로그래밍, 자료구조)
  - 6) 대학원 과목은 아래 해당학생만 수강가능함<대학원 통합학칙 시행세칙>
    - ※ 4학년(7학기 이상) 학생
    - ※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
    - ※ 총 6학점을 초과할 수 없음

● 교과과정 편성표

학 년	학 기	컴퓨터정보 공학부	소프트웨어 학부	정보융합학부	일반대학원	
					컴퓨터공학과	컴퓨터과학과
1	1					
	2	■ 고급C프로그래밍		■ 그래픽디자인 (구,컴퓨터그래픽디자인) [교과목명변경, 학년,학기변경]		
2	1	■ 객체지향프로그 래밍설계		■ 인터랙티브미디어 개론 ■ 객체지향프로그래밍	■ 컴퓨터그래픽 ■ 컴퓨터비전 ■ 인공지능 I ■ 인공지능 II ■ 머신러닝 ■ 머신러닝2	■ 물리기반애니메이 션 I ■ 캐릭터애니메이션 (필수) ■ 컴퓨터그래픽스 II ■ 컴퓨터애니메이션 특론
	2	■ 데이터구조설계	■ 객체지향프로그래밍 ■ 자료구조	■ 자료구조 ■ 모바일프로그래밍 ■ 인터랙티브심리학 (구,UX심리학) [교과목명변경]		
3	1	■ 신호및시스템	■ 휴먼컴퓨터인터페이스	■ UX/UI디자인 ■ 비주얼컴퓨팅 [학기변경]		
	2		■ 컴퓨터그래픽스	■ HCI와UX평가		
4	1	■ 임베디드시스템 S/W설계	■ 컴퓨터애니메이션	■ VR/AR설계(필수)		
	2	■ Human Computer Interaction	■ 게임프로그래밍[폐지] ■ 혼합현실(필수)			

## ■ AI융합 연계전공 (2020학년도 2학기 신설 연계전공)

- 교육목적
  - 학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 인공지능 분야의 고급 인재를 양성함.
- 교육목표
  - 소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 인공지능에 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재를 육성함.
- AI융합 연계전공 참여학과
  - ※ 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부, 전자통신공학과, 로봇학부
  - ※ 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 인공지능융합학과, 전자통신공학과, 로봇학과
- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자
  - ※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함
- 연계 전공 학점
  - 1) 총 이수 학점: 30학점 이상
  - 2) 필수 과목 : 12학점
    - (고급C프로그래밍, 오픈소스소프트웨어개발, 산학협력캡스톤설계1, 인공지능기초)
  - 3) 선택 과목 : 18학점(교과목 편성표 참조)
  - 4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.
    - ※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음
  - 5) 대학원 과목은 아래 해당학생만 수강가능함<대학원 통합학칙 시행세칙>
    - ※ 4학년(7학기 이상) 학생
    - ※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
    - ※ 총 6학점을 초과할 수 없음

● 교과과정 편성표

학 년	학 기	컴퓨터정보 공학부	소프트웨어 학부	정보융합학부	전자통신공학과	로봇학부
1	1					
	2	■ 고급C프로그래밍 (필수)				
2	1			■ AI수학[신설] ■ 통계학응용[폐지]		
	2		■ 오픈소스소프트웨어 개발(필수)	■ 인터랙티브심리학 (구,UX심리학) [교과목명변경] ■ 데이터마이닝 (구,데이터마이닝분석) [교과목명변경/학기 변경]		■ 신호및시스템
3	1	■ 소프트웨어프로 젝트1				■ 자동제어
	2					■ 로봇제어 (구,로봇공학)
4	1	■ 산학협력캡스톤 설계1(필수)		■ VR/AR설계	■ 영상신호처리	
	2					

구분	일반대학원			
	컴퓨터공학과	인공지능융합학과	전자통신공학과	로봇학과
대학원	■ 인공지능 I ■ 인공지능 II	■ 인공지능과UX (구, 지능형UX) ■ 바이오데이터처리 ■ 빅데이터분석 ■ 인공지능기반컴퓨터 비전 ■ 통계적신호처리 ■ 인공지능기초(필수) ■ 의학영상처리	■ 디지털시스템설계 특론	■ 선형시스템이론

## ■ 경영분석 연계전공 (2021학년도 2학기 신설 연계전공)

- 교육목적

경제, 통상, 무역 및 비즈니스 관련 데이터를 이해할 수 있는 기본 지식과 R, Python 등 다양한 경영분석 툴(Analytics Tool)에 대한 활용능력을 갖춘 경영분석 전문가를 양성하는 것을 목적으로 함.

- 교육목표

경제, 무역, 마케팅, 재무회계, 생산관리 등 경영전반에 걸쳐 데이터를 기초로 한 경영의사결정이 각광받으면서 경영분석(Business Analytics)과 관련된 전문 인력에 대한 수요가 급증하고 있다. 본 연계전공은 분야별 경제·경영 관련 데이터의 구조와 특성을 학습하고, 비즈니스 데이터 과학에 사용되는 R과 Python 활용능력을 함양함으로써 유능한 경영분석전문가를 양성하는 것을 목표로 함.

- 경영분석 연계전공 참여학과

경영학부, 국제통상학부

- 지원 자격 : 2학년 1학기(3학기)이상 이수 또는 이수 예정자

※ 모든 학과, 전체 학생이 선택 가능함

- 연계 전공 학점

1) 총 이수 학점: 36학점 이상

2) 필수 과목 : 9학점(비즈니스데이터분석, 경영데이터베이스, 경제경영수학)

3) 선택 과목 : 27학점(교과목 편성표 참조)

4) 본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.

※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정하지 않음

- 교과과정 편성표

학년	학기	경영학부	국제통상학부
2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 비즈니스데이터분석[필수]</li> <li>■ 마케팅</li> <li>■ 경영통계분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 경제경영수학[필수]</li> <li>■ 무역상무</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 소비자행동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 생활속의통계</li> <li>■ 거시경제학</li> <li>■ 미시경제학</li> <li>■ 국제e-비즈니스론</li> <li>■ 무역상무연습</li> </ul>
3	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 경영데이터베이스[필수]</li> <li>■ 경영데이터과학론</li> <li>■ 유통관리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 경제계량분석</li> <li>■ 국제무역론</li> <li>■ 국제물류관리론</li> <li>■ 비즈니스협상론</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 소셜미디어마케팅</li> <li>■ 마케팅조사</li> <li>■ 서비스마케팅</li> <li>■ 데이터사이언스개론</li> <li>■ 경영데이터과학론심화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 국제수지론</li> <li>■ 외환시장론</li> </ul>
4	1		
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 소셜네트워크분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 통상과환경</li> </ul>