

2023학년도 시용합대학 시소프트웨어융합학부 전공교육과정

<p>※ 수강신청 관련 전반적인 기본사항은 수강신청 공지를 참고하시기 바랍니다.</p> <p>※ 이 자료는 2023학년도 전체(1, 2학기) 교육과정이며 학기별 강의시간표는 유드림스(엠드림스)와 함께 확인하여야 합니다.</p> <p>■ 전공별 학수번호 안내 CSE---- : 컴퓨터공학전공 MME---- : 멀티미디어소프트웨어공학전공(멀티미디어공학과) AIA---- : 인공지능전공 AID---- : 데이터사이언스전공 AIE---- : 엔터테인먼트테크놀로지전공 AIC----, ASW---- : 공통과목 (단, 전공별 전공학점인정여부가 상이함)</p> <p>■ 전공별 이수체계도 : 각 전공에 문의</p>	<p>■ 학수번호가 ASW-, AIC- 로 시작하는 시소프트웨어융합학부 공통과목은 각 전공의 전공학점 인정여부가 상이합니다. 반드시 아래 교과목표를 확인하시기 바랍니다.</p> <p>- 전공학점으로 인정하는 과목은 주전공 수강신청일에 수강신청</p> <p>※ 단, 학수번호가 ASW-, AIC- 로 시작하지 않는 과목 중 타 전공에서 인정하는 과목은 교과목 이수 후 최대인정학점 범위 내에서 이수구분 정정 신청을 하여야만 전공인정 됩니다.</p> <p>■ 선수과목지정여부에 Y표시된 과목 = 공학교육인증기준에 따른 선-후수체계가 지정된 과목 해당과목의 지정된 선수과목을 이수하지 않은 학생(공학교육인증 미시행전공 학생 및 일반과정학생 등)은 희망강의신청 및 수강신청 시스템(전산)으로 수강신청이 불가능하고, 별도 수강신청 (수기수강신청)으로만 수강이 가능합니다.</p> <p>- 전공별 별도수강신청 방법 : 각 전공에 문의</p> <p>- 수강신청 시 일부 과목은 '특정 전공전용'으로 개설되었으므로 확인바랍니다. (강의시간표 비교란 참조) 다만 특정 전공전용 과목이라 하더라도 수기수강신청으로만 수강이 가능합니다.</p> <p>■ 기존 재학생(특히 시용합학부) 대상 별도 안내사항 AIC2001 어드벤처디자인을 이미 이수한 경우, ASW2004 어드벤처디자인은 재수강목적으로만(기존과목 C+이하) 수강 가능합니다. (중복 수강 시 전공학점으로 인정하지 않으며, 재수강은 수강신청 후 수기로 재수강신청서 제출하여야만 처리)</p>	<p>■ 기존 재학생(특히 멀티미디어공학과) 대상 별도 안내사항 다음 [기존과목 ↔ 신설과목] 에 대하여, 기존과목(→2022)을 이미 이수한 경우 동일교과목으로 연결된 신설과목(2023-)은 재수강목적으로만(기존과목 C+이하) 수강 가능합니다. (중복 수강 시 전공학점으로 인정하지 않음)</p> <p>※ 기존과목에 연결된 과거 동일교과목 모두 포함 ※ 단, 재수강은 수강신청 후 수기로 재수강신청서 제출하여야만 처리됨</p> <p>[기존과목 ↔ 신설과목] MME2050 어드벤처디자인 ↔ ASW2004 어드벤처디자인 MME2045 멀티미디어기초프로그래밍 ↔ ASW2007 프로그래밍기초 MME2046 멀티미디어고급프로그래밍 ↔ ASW2008 심화프로그래밍 MME2049 객체지향프로그래밍 ↔ ASW2009 객체지향프로그래밍 MME4098 멀티미디어운영체제 ↔ ASW4009 운영체제 MME4079 컴퓨터그래픽스 ↔ ASW4010 컴퓨터그래픽스 MME4110 멀티미디어임베디드프로그래밍(캡스톤디자인) ↔ ASW4015 임베디드시스템 MME4120 멀티미디어사이버보안 ↔ ASW4016 컴퓨터보안</p>
--	--	--

수강신청 등 유드림스 조회조건	교과영역	학수번호	교과목명	학점	이론	실습	이수학년	개설학기	선수과목 지정 여부	전공별 전공학점 인정여부					2022년(=변경전) 교과목명 (동일교과목) ※ 변경이 없는 경우 공란 (빨간색유영된 변경 전 교과목 및 해당 행의 변경 후 교과목 관련 : 위 별도안내사항 반드시 참조)
										컴공	멀공	AI	DS	ET	
시용합대학 시용합대	기초	ASW2001	빅데이터개론	3	3	0	1	1			○	○	○		
시용합대학 시용합대	기초	ASW2002	빅데이터프로그래밍	3	2	2	2	1			○	○	○		
시용합대학 시용합대	기초	ASW2003	시큐어코딩	3	2	2	1,2	1		○	○		○		
시용합대학 시용합대	기초	ASW2004	어드벤처디자인	3	2	2	1	공통		○	○	○	○		CSE2028 어드벤처디자인 / AIC2001 어드벤처디자인 / MME2050 어드벤처디자인
시용합대학 시용합대	기초	ASW2005	자료구조	3	2	2	2	1	Y		○	○	○	○	AIC2006 자료구조와실습 / MME2042 멀티미디어자료구조
시용합대학 시용합대	기초	ASW2006	알고리즘	3	2	2	2	2	Y		○	○	○	○	AIC2009 컴퓨터알고리즘과실습 / MME2044 멀티미디어알고리즘
시용합대학 시용합대	기초	ASW2007	프로그래밍기초	3	2	2	1,2	공통		○	○	○	○	○	CSE2014 기초프로그래밍 / MME2045 멀티미디어기초프로그래밍
시용합대학 시용합대	기초	ASW2008	심화프로그래밍	3	2	2	1,2	공통	Y	○	○	○	○	○	CSE2022 심화프로그래밍 / MME2046 멀티미디어고급프로그래밍
시용합대학 시용합대	기초	ASW2009	객체지향프로그래밍	3	2	2	1,2	공통	Y	○	○	○	○	○	CSE2027 객체지향프로그래밍 / AIA2001 객체지향프로그래밍 / MME2049 객체지향프로그래밍
시용합대학 시용합대	기초	ASW2010	융합기초프로그래밍	3	2	2	1,2	공통			○	○	○	○	MME2051 자율사물기초프로그래밍
시용합대학 시용합대	전문	ASW4001	빅데이터플랫폼	3	2	2	3	2			○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	전문	ASW4002	빅데이터분석응용	3	2	2	4	1			○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	전문	ASW4003	웹서비스보안	3	3	0	3,4	2		○	○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	전문	ASW4004	소프트웨어품질및안전성보증	3	3	0	3,4	1		○	○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	전문	ASW4005	프레임워크기반SW프로젝트	3	2	2	3,4	2		○	○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	전문	ASW4006	지능형IoT오픈플랫폼	3	3	0	3,4	2			○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	전문	ASW4007	인공지능응용	3	2	2	3	1			○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	전문	ASW4008	빅데이터응용	3	2	2	3	1			○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	전문	ASW4009	운영체제	3	3	0	3	1	Y		○	○	○	○	CSE4033 운영체제 / MME4098 멀티미디어운영체제
시용합대학 시용합대	전문	ASW4010	컴퓨터그래픽스	3	2	2	3	2	Y		○	○	○	○	CSE4060 컴퓨터그래픽스입문 / MME4079 컴퓨터그래픽스
시용합대학 시용합대	전문	ASW4011	디지털영상처리	3	2	2	3	2			○	○	○	○	AIA4001 디지털영상처리 / MME4081 멀티미디어영상처리
시용합대학 시용합대	전문	ASW4012	머신러닝	3	2	2	4	1	Y		○	○	○	○	CSE4085 머신러닝 / AIC4002 머신러닝
시용합대학 시용합대	전문	ASW4013	딥러닝입문	3	2	2	4	2	Y		○	○	○	○	AIC4003 딥러닝 / MME4111 딥러닝
시용합대학 시용합대	전문	ASW4014	공개SW프로젝트	3	2	2	3	공통	Y	○	○	○	○	○	CSE4074 공개SW프로젝트 / AIC4001 공개SW프로젝트
시용합대학 시용합대	전문	ASW4015	임베디드시스템	3	2	2	3	2	Y	○	○	○	○	○	CSE4070 임베디드소프트웨어입문 / MME4110 멀티미디어임베디드프로그래밍(캡스톤디자인)
시용합대학 시용합대	전문	ASW4016	컴퓨터보안	3	2	2	4	1		○	○	○	○	○	CSE4044 컴퓨터보안 / MME4120 멀티미디어사이버보안
시용합대학 시용합대	기초	AIC2003	데이터사이언스개론	3	3	0	1	공통			○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	기초	AIC2005	인공지능개론	3	3	0	1	공통	Y		○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	기초	AIC2007	데이터탐색및시각화	3	2	2	2	1			○	○	○	○	
시용합대학 시용합대	기초	AIC2008	4차산업혁명과빅데이터	3	3	0	2	1			○	○	○	○	

2023학년도 시용합대학 시소프트웨어융합학부 전공교육과정

<p>※ 수강신청 관련 전반적인 기본사항은 수강신청 공지를 참고하시기 바랍니다.</p> <p>※ 이 자료는 2023학년도 전체(1, 2학기) 교육과정으로 학기별 강의시간표는 유드림스(엡드림스)와 함께 확인하여야 합니다.</p> <p>■ 전공별 학수번호 안내 CSE---- : 컴퓨터공학전공 MME---- : 멀티미디어소프트웨어공학전공(멀티미디어공학과) AIA---- : 인공지능전공 AID---- : 데이터사이언스전공 AIE---- : 엔터테인먼트테크놀로지전공 AIC----, ASW---- : 공통과목 (단, 전공별 전공학점인정여부가 상이함)</p> <p>■ 전공별 이수체계도 : 각 전공에 문의</p>	<p>■ 학수번호가 ASW-, AIC- 로 시작하는 시소프트웨어융합학부 공통과목은 각 전공의 전공학점 인정여부가 상이합니다. 반드시 아래 교과목표를 확인하시기 바랍니다.</p> <p>- 전공학점으로 인정하는 과목은 주전공 수강신청일에 수강신청</p> <p>※ 단, 학수번호가 ASW-, AIC- 로 시작하지 않는 과목 중 타 전공에서 인정하는 과목은 교과목 이수 후 최대인정학점 범위 내에서 이수구분 지정 신청을 하여야만 전공인정 됩니다.</p> <p>■ 선수과목지정여부에 Y표시된 과목 = 공학교육인증기준에 따른 선-후수체계가 지정된 과목 해당과목의 지정된 선수과목을 이수하지 않은 학생(공학교육인증 미시행전공 학생 및 일반과정학생 등)은 희망강의신청 및 수강신청 시스템(전산)으로 수강신청이 불가능하고, 별도 수강신청 (수기수강신청)으로만 수강이 가능합니다.</p> <p>- 전공별 별도수강신청 방법 : 각 전공에 문의</p> <p>- 수강신청 시 일부 과목은 '특정 전공전용'으로 개설되었으므로 확인바랍니다. (강의시간표 비교란 참조) 다만 특정 전공전용 과목이라 하더라도 수기수강신청으로만 수강이 가능합니다.</p> <p>■ 기존 재학생(특히 시용합학부) 대상 별도 안내사항 AIC2001 어드벤처디자인을 이미 이수한 경우, ASW2004 어드벤처디자인은 재수강목적으로만(기존과목 C+이하) 수강 가능합니다. (중복 수강 시 전공학점으로 인정하지 않으며, 재수강은 수강신청 후 수기로 재수강신청서 제출하여야만 처리)</p>	<p>■ 기존 재학생(특히 멀티미디어공학과) 대상 별도 안내사항 다음 [기존과목 ↔ 신설과목] 에 대하여, 기존과목(~2022)을 이미 이수한경우 동일교과목으로 연결된 신설과목(2023~)은 재수강목적으로만(기존과목 C+이하) 수강 가능합니다. (중복 수강 시 전공학점으로 인정하지 않음)</p> <p>※ 기존과목에 연결된 과거 동일교과목 모두 포함 ※ 단, 재수강은 수강신청 후 수기로 재수강신청서 제출하여야만 처리됨</p> <p>[기존과목 ↔ 신설과목] MME2050 어드벤처디자인 ↔ ASW2004 어드벤처디자인 MME2045 멀티미디어기초프로그래밍 ↔ ASW2007 프로그래밍기초 MME2046 멀티미디어고급프로그래밍 ↔ ASW2008 심화프로그래밍 MME2049 객체지향프로그래밍 ↔ ASW2009 객체지향프로그래밍 MME4098 멀티미디어운영체제 ↔ ASW4009 운영체제 MME4079 컴퓨터그래픽스 ↔ ASW4010 컴퓨터그래픽스 MME4110 멀티미디어임베디드프로그래밍(캡스톤디자인) ↔ ASW4015 임베디드시스템 MME4120 멀티미디어사이버보안 ↔ ASW4016 컴퓨터보안</p>
--	--	--

수강신청 등 유드림스 조회조건	교과영역	학수번호	교과목명	학점	이론	실습	이수학년	개설학기	선수과목 지정 여부	전공별 전공학점 인정여부					2022년(=변경전) 교과목명 (동일교과목) ※ 변경이 없는 경우 공란 (빨간색음영된 변경 전 교과목 및 해당 행의 변경 후 교과목 관련 : 위 별도안내사항 반드시 참조)	
										컴공	멀공	AI	DS	ET		
시용합대학 시용합대	기초	AIC2010	수치해석및최적화	3	3	0	2	1								
시용합대학 시용합대	기초	AIC2011	시론텍스융합개론	3	3	0	1	공통								AIC2004 메타버스와게임개론
시용합대학 시용합대	전문	AIC4004	인공지능융합캡스톤디자인	3	2	2	4	공통								
시용합대학 시용합대	전문	AIC4005	인공지능캡스톤디자인1	3	2	2	4	공통	Y							
시용합대학 시용합대	전문	AIC4006	인공지능캡스톤디자인2	3	2	2	4	공통	Y							
시용합대학 시용합대	전문	AIC4007	시론텍스융합프로젝트	3	3	0	4	공통								
시용합대학 시용합대	기초	AIB2001	인공지능기초수학	3	3	0	1	공통								
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	기초	CSE2013	시스템소프트웨어와실습	3	2	2	1,2	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	기초	CSE2015	웹프로그래밍	3	2	2	2	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	기초	CSE2017	자료구조와실습	3	2	2	2	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	기초	CSE2018	컴퓨터구성	3	2	2	1,2	1	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	기초	CSE2024	프로그래밍언어개념	3	3	0	2	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	기초	CSE2025	계산적사고법	3	3	0	1	공통								
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4029	컴퓨터알고리즘과실습	3	2	2	3,4	공통	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4031	형식언어	3	3	0	3,4	1	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4034	컴퓨터구조	3	3	0	3,4	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4035	컴파일러구성	3	3	0	3,4	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4036	인공지능	3	3	0	3,4	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4037	데이터베이스시스템	3	3	0	3,4	1	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4038	데이터통신입문	3	3	0	3,4	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4041	데이터베이스프로그래밍	3	2	2	3,4	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4043	컴퓨터네트워킹	3	3	0	3,4	1	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4051	객체지향설계와패턴	3	2	2	3,4	1	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4053	모바일컴퓨팅	3	3	0	3,4	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4058	소프트웨어공학개론	3	3	0	3,4	2	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4061	S/W품질관리및테스팅	3	2	2	3,4	1	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4066	컴퓨터공학종합설계1	3	2	2	3,4	공통	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4067	컴퓨터공학종합설계2	3	2	2	3,4	공통	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4073	인간컴퓨터상호작용시스템	3	2	2	3,4	1	Y							
시용합대학 시소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4075	SW비즈니스와창업	3	1.5	1.5	3,4	2	Y							

2023학년도 AI융합대학 AI소프트웨어융합학부 전공교육과정

<p>※ 수강신청 관련 전반적인 기본사항은 수강신청 공지를 참고하시기 바랍니다.</p> <p>※ 이 자료는 2023학년도 전체(1, 2학기) 교육과정으로 학기별 강의시간표는 유드림스(엠드림스)와 함께 확인하여야 합니다.</p> <p>■ 전공별 학수번호 안내 CSE----- : 컴퓨터공학전공 MME----- : 멀티미디어소프트웨어공학전공(멀티미디어공학과) AIA----- : 인공지능전공 AID----- : 데이터사이언스전공 AIE----- : 엔터테인먼트테크놀로지전공 AIC-----, ASW----- : 공통과목 (단, 전공별 전공학점인정여부가 상이함)</p> <p>■ 전공별 이수체계도 : 각 전공에 문의</p>	<p>■ 학수번호가 ASW-, AIC- 로 시작하는 AI소프트웨어융합학부 공통과목은 각 전공의 전공학점 인정여부가 상이합니다. 반드시 아래 교과목표를 확인하시기 바랍니다.</p> <p>- 전공학점으로 인정하는 과목은 주전공 수강신청일에 수강신청 ※ 단, 학수번호가 ASW-, AIC- 로 시작하지 않는 과목 중 타 전공에서 인정하는 과목은 교과목 이수 후 최대인정학점 범위 내에서 이수구분 정정 신청을 하여야만 전공인정 됩니다.</p> <p>■ 선수과목지정여부에 Y표시된 과목 = 공학교육인증기준에 따른 선-후수체계가 지정된 과목 해당과목의 지정된 선수과목을 이수하지 않은 학생(공학교육인증 미시행전공 학생 및 일반과정학생 등)은 희망강의신청 및 수강신청 시스템(전산)으로 수강신청이 불가능하고, 별도 수강신청 (수기수강신청)으로만 수강이 가능합니다.</p> <p>- 전공별 별도수강신청 방법 : 각 전공에 문의 - 수강신청 시 일부 과목은 '특정 전공전용'으로 개설되었으므로 확인바랍니다. (강의시간표 비교란 참조) 다만 특정 전공전용 과목이라 하더라도 수기수강신청으로만 수강이 가능합니다.</p> <p>■ 기존 재학생(특히 AI융합학부) 대상 별도 안내사항 AIC2001 어드벤처디자인을 이미 이수한 경우, ASW2004 어드벤처디자인은 재수강목적으로만(기존과목 C+이하) 수강 가능합니다. (중복 수강 시 전공학점으로 인정하지 않으며, 재수강은 수강신청 후 수기로 재수강신청서 제출하여야만 처리)</p>	<p>■ 기존 재학생(특히 멀티미디어공학과) 대상 별도 안내사항 다음 [기존과목 ↔ 신설과목] 에 대하여, 기존과목(-2022)을 이미 이수한 경우 동일교과목으로 연결된 신설과목(2023-)은 재수강목적으로만(기존과목 C+이하) 수강 가능합니다. (중복 수강 시 전공학점으로 인정하지 않음)</p> <p>※ 기존과목에 연결된 과거 동일교과목 모두 포함 ※ 단, 재수강은 수강신청 후 수기로 재수강신청서 제출하여야만 처리됨</p> <p>[기존과목 ↔ 신설과목] MME2050 어드벤처디자인 ↔ ASW2004 어드벤처디자인 MME2045 멀티미디어기초프로그래밍 ↔ ASW2007 프로그래밍기초 MME2046 멀티미디어고급프로그래밍 ↔ ASW2008 심화프로그래밍 MME2049 객체지향프로그래밍 ↔ ASW2009 객체지향프로그래밍 MME4098 멀티미디어운영체제 ↔ ASW4009 운영체제 MME4079 컴퓨터그래픽스 ↔ ASW4010 컴퓨터그래픽스 MME4110 멀티미디어임베디드프로그래밍(캡스톤디자인) ↔ ASW4015 임베디드시스템 MME4120 멀티미디어사이버보안 ↔ ASW4016 컴퓨터보안</p>
---	--	---

수강신청 등 유드림스 조회조건	교과영역	학수번호	교과목명	학점	이론	실습	이수학년	개설학기	선수과목 지정 여부	전공별 전공학점 인정여부					2022년(=변경전) 교과목명 (동일교과목) ※ 변경이 없는 경우 공란 (빨간색유영된 변경 전 교과목 및 해당 행의 변경 후 교과목 관련 : 위 별도안내사항 반드시 참조)
										컴공	멀공	AI	DS	ET	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4076	테크니컬프렌테이션	3	2	2	3,4	2		○					
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4081	암호학과네트워크보안	3	3	0	3,4	2		○	○		○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4082	데이터분석 및 실습	3	2	2	3,4	1		○					
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4083	양자컴퓨팅	3	3	0	3,4	1	Y	○					
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4086	바이오인포매틱스알고리즘	3	2	2	3,4	2	Y	○					
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 컴퓨터공학전공	전문	CSE4087	알고리즘응용	3	2	2	3,4	2	Y	○					
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	기초	MME2043	멀티미디어기초수학	3	3	0	1	2			○				
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	기초	MME2052	멀티미디어고급수학	3	3	0	2	1				○			
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	기초	MME2053	수치해석	3	3	0	2	2				○			MME2048 멀티미디어수치해석
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	기초	MME2054	게임프로그래밍(캡스톤디자인)	3	3	0	2	2				○			MME4100 게임프로그래밍(캡스톤디자인)
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4011	멀티미디어데이터베이스	3	3	0	3	1				○			
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4088	휴먼컴퓨터인터랙션(캡스톤디자인)	3	3	0	4	2				○			
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4117	모바일웹프로그래밍(캡스톤디자인)	3	3	0	4	1				○			
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4118	멀티미디어융합공학	3	3	0	4	2				○			
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4119	디지털산출처리	3	3	0	3	1				○	○	○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4121	컴퓨터네트워크	3	3	0	3	2				○			MME4089 멀티미디어네트워크
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4122	멀티미디어종합설계(캡스톤디자인)	3	3	0	4	공통							MME4090 종합설계(캡스톤디자인)
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4123	사운드처리	3	3	0	4	1				○	○		MME4102 멀티미디어사운드처리
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4124	GPU병렬프로그래밍(캡스톤디자인)	3	3	0	4	1				○			MME4106 멀티미디어병렬프로그래밍(캡스톤디자인)
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4125	게임엔진프로그래밍(캡스톤디자인)	3	3	0	3	1				○			MME4109 3D스�크립트프로그래밍(캡스톤디자인)
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4126	소프트웨어설계	3	3	0	3	2				○	○		MME4112 로봇소프트웨어공학
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4127	게임인공지능	3	3	0	3	1				○	○	○	MME4113 자율사물지능
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4128	가상현실	3	3	0	4	1				○	○	○	MME4114 자율사물가상현실
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4129	컴퓨터비전입문	3	3	0	4	1				○	○	○	MME4115 로봇비전시스템
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 멀티미디어소프트웨어공학전공	전문	MME4130	증강현실현실	3	3	0	4	2				○	○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	기초	AIA2002	모바일프로그래밍	3	2	2	2	2					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	기초	AIA2004	시스템소프트웨어	3	2	2	2	2	Y			○			AIA2003 시스템소프트웨어와실습
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4003	머신러닝실습	3	2	2	3	2	Y			○	○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4004	로봇틱스개론	3	2	2	3	2	Y			○			
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4006	로봇프로그래밍	3	2	2	4	1	Y			○			

2023학년도 AI융합대학 AI소프트웨어융합학부 전공교육과정

<p>※ 수강신청 관련 전반적인 기본사항은 수강신청 공지를 참고하시기 바랍니다.</p> <p>※ 이 자료는 2023학년도 전체(1, 2학기) 교육과정이며 학기별 강의시간표는 유드림스(엡드림스)와 함께 확인하여야 합니다.</p> <p>■ 전공별 학수번호 안내 CSE----- : 컴퓨터공학전공 MME----- : 멀티미디어소프트웨어공학전공(멀티미디어공학과) AIA----- : 인공지능전공 AID----- : 데이터사이언스전공 AIE----- : 엔터테인먼트테크놀로지전공 AIC-----, ASW----- : 공통과목 (단, 전공별 전공학점인정여부가 상이함)</p> <p>■ 전공별 이수체계도 : 각 전공에 문의</p>	<p>■ 학수번호가 ASW-, AIC- 로 시작하는 AI소프트웨어융합학부 공통과목은 각 전공의 전공학점 인정여부가 상이합니다. 반드시 아래 교과목표를 확인하시기 바랍니다.</p> <p>- 전공학점으로 인정하는 과목은 주전공 수강신청일에 수강신청</p> <p>※ 단, 학수번호가 ASW-, AIC- 로 시작하지 않는 과목 중 타 전공에서 인정하는 과목은 교과목 이수 후 최대인정학점 범위 내에서 이수구분 지정 신청을 하여야만 전공인정 됩니다.</p> <p>■ 선수과목지정여부에 Y표시된 과목 = 공학교육인증기준에 따른 선-후수체계가 지정된 과목 해당과목의 지정된 선수과목을 이수하지 않은 학생(공학교육인증 미시행전공 학생 및 일반과정학생 등)은 희망강의신청 및 수강신청 시스템(전산)으로 수강신청이 불가능하고, 별도 수강신청 (수기수강신청)으로만 수강이 가능합니다.</p> <p>- 전공별 별도수강신청 방법 : 각 전공에 문의</p> <p>- 수강신청 시 일부 과목은 '특정 전공전용'으로 개설되었으므로 확인바랍니다. (강의시간표 비교란 참조) 다만 특정 전공전용 과목이라 하더라도 수기수강신청으로만 수강이 가능합니다.</p> <p>■ 기존 재학생(특히 AI융합학부) 대상 별도 안내사항 AIC2001 어드벤처디자인을 이미 이수한 경우, ASW2004 어드벤처디자인은 재수강목적으로만(기존과목 C+이하) 수강 가능합니다. (중복 수강 시 전공학점으로 인정하지 않으며, 재수강은 수강신청 후 수기로 재수강신청서 제출하여야만 처리)</p>	<p>■ 기존 재학생(특히 멀티미디어공학과) 대상 별도 안내사항 다음 [기존과목 ↔ 신설과목] 에 대하여, 기존과목(-2022)을 이미 이수한경우 동일교과목으로 연결된 신설과목(2023-)은 재수강목적으로만(기존과목 C+이하) 수강 가능합니다. (중복 수강 시 전공학점으로 인정하지 않음)</p> <p>※ 기존과목에 연결된 과거 동일교과목 모두 포함 ※ 단, 재수강은 수강신청 후 수기로 재수강신청서 제출하여야만 처리됨</p> <p>[기존과목 ↔ 신설과목] MME2050 어드벤처디자인 ↔ ASW2004 어드벤처디자인 MME2045 멀티미디어기초프로그래밍 ↔ ASW2007 프로그래밍기초 MME2046 멀티미디어고급프로그래밍 ↔ ASW2008 심화프로그래밍 MME2049 객체지향프로그래밍 ↔ ASW2009 객체지향프로그래밍 MME4098 멀티미디어운영체제 ↔ ASW4009 운영체제 MME4079 컴퓨터그래픽스 ↔ ASW4010 컴퓨터그래픽스 MME4110 멀티미디어임베디드프로그래밍(캡스톤디자인) ↔ ASW4015 임베디드시스템 MME4120 멀티미디어사이버보안 ↔ ASW4016 컴퓨터보안</p>
---	--	---

수강신청 등 유드림스 조회조건	교과영역	학수번호	교과목명	학점	이론	실습	이수학년	개설학기	선수과목 지정 여부	전공별 전공학점 인정여부					2022년(=변경전) 교과목명 (동일교과목) ※ 변경이 없는 경우 공란 (빨간색음영된 변경 전 교과목 및 해당 행의 변경 후 교과목 관련 : 위 별도안내사항 반드시 참조)
										컴공	멀공	AI	DS	ET	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4007	자연어처리개론	3	2	2	4	1	Y		○	○	○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4009	바이오인포매틱스개론	3	2	2	4	1			○	○			
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4010	인공지능소프트웨어개론	3	2	2	4	2	Y			○			
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4011	딥러닝응용	3	2	2	4	1	Y			○	○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4012	머신러닝응용	3	2	2	4	1	Y			○	○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4013	패턴인식	3	2	2	4	2			○				
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4014	지식표현과추론	3	3	0	4	2	Y			○			
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4015	컴퓨터비전	3	2	2	4	2	Y		○	○	○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4016	데이터베이스	3	3	0	3	1				○	○		AIA4002 데이터베이스시스템
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4017	소프트웨어공학입문	3	3	0	3	2	Y			○			AIA4005 소프트웨어공학개론
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 인공지능전공	전문	AIA4018	GPU프로그래밍	3	2	2	4	1	Y			○	○		AIA4008 병렬프로그래밍
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	기초	AID2001	통계이론1	3	3	0	2	1					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	기초	AID2002	통계이론2	3	3	0	2	2					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	기초	AID2003	회귀분석	3	2	2	2	2					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	기초	AID2004	데이터마이닝	3	2	2	2	2						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4001	빅데이터와비즈니스애널리틱스	3	3	0	3,4	1					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4002	다변량통계분석	3	2	2	3,4	1					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4003	데이터기반품질경영	3	3	0	3,4	1					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4004	텍스트기반데이터분석	3	2	2	3,4	1				○	○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4005	추천시스템	3	3	0	3,4	1				○	○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4006	데이터분석과응용	3	2	2	3,4	1					○	○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4007	금융공학및계산금융	3	3	0	3,4	1					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4008	시계열데이터분석	3	3	0	3,4	2				○	○	○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4010	데이터경제학	3	3	0	3,4	2					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4011	소셜네트워크분석	3	2	2	3,4	2					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4012	데이터마케팅	3	2	2	3,4	2					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 데이터사이언스전공	전문	AID4013	산업데이터분석	3	2	2	3,4	2					○		
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	기초	AIE2001	메타버스프로그래밍	3	2	2	2	1						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	기초	AIE2005	컴퓨터그래픽디자인기초	3	2	2	2	2						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	기초	AIE2006	메타버스콘텐츠디자인	3	3	0	2	1						○	AIE2002 메타버스콘텐츠설계

2023학년도 AI융합대학 AI소프트웨어융합학부 전공교육과정

<p>※ 수강신청 관련 전반적인 기본사항은 수강신청 공지를 참고하시기 바랍니다.</p> <p>※ 이 자료는 2023학년도 전체(1, 2학기) 교육과정이며 학기별 강의시간표는 유드림스(엡드림스)와 함께 확인하여야 합니다.</p> <p>■ 전공별 학수번호 안내 CSE----- : 컴퓨터공학전공 MME----- : 멀티미디어소프트웨어공학전공(멀티미디어공학과) AIA----- : 인공지능전공 AID----- : 데이터사이언스전공 AIE----- : 엔터테인먼트테크놀로지전공 AIC-----, ASW----- : 공통과목 (단, 전공별 전공학점인정여부가 상이함)</p> <p>■ 전공별 이수체계도 : 각 전공에 문의</p>	<p>■ 학수번호가 ASW-, AIC- 로 시작하는 AI소프트웨어융합학부 공통과목은 각 전공의 전공학점 인정여부가 상이합니다. 반드시 아래 교과목표를 확인하시기 바랍니다.</p> <p>- 전공학점으로 인정하는 과목은 주전공 수강신청일에 수강신청 ※ 단, 학수번호가 ASW-, AIC- 로 시작하지 않는 과목 중 타 전공에서 인정하는 과목은 교과목 이수 후 최대인정학점 범위 내에서 이수구분 정정 신청을 하여야만 전공인정 됩니다.</p> <p>■ 선수과목지정여부에 Y표시된 과목 = 공학교육인증기준에 따른 선-후수체계가 지정된 과목 해당과목의 지정된 선수과목을 이수하지 않은 학생(공학교육인증 미시행전공 학생 및 일반과정학생 등)은 희망강의신청 및 수강신청 시스템(전산)으로 수강신청이 불가능하고, 별도 수강신청 (수기수강신청)으로만 수강이 가능합니다.</p> <p>- 전공별 별도수강신청 방법 : 각 전공에 문의 - 수강신청 시 일부 과목은 '특정 전공전용'으로 개설되었으므로 확인바랍니다. (강의시간표 비교란 참조) 다만 특정 전공전용 과목이라 하더라도 수기수강신청으로만 수강이 가능합니다.</p> <p>■ 기존 재학생(특히 AI융합학부) 대상 별도 안내사항 AIC2001 어드벤처디자인을 이미 이수한 경우, ASW2004 어드벤처디자인은 재수강목적으로만(기존과목 C+이하) 수강 가능합니다. (중복 수강 시 전공학점으로 인정하지 않으며, 재수강은 수강신청 후 수기로 재수강신청서 제출하여야만 처리)</p>	<p>■ 기존 재학생(특히 멀티미디어공학과) 대상 별도 안내사항 다음 [기존과목 ↔ 신설과목]에 대하여, 기존과목(~2022)을 이미 이수한 경우 동일교과목으로 연결된 신설과목(2023~)은 재수강목적으로만(기존과목 C+이하) 수강 가능합니다. (중복 수강 시 전공학점으로 인정하지 않음)</p> <p>※ 기존과목에 연결된 과거 동일교과목 모두 포함 ※ 단, 재수강은 수강신청 후 수기로 재수강신청서 제출하여야만 처리됨</p> <p>[기존과목 ↔ 신설과목] MME2050 어드벤처디자인 ↔ ASW2004 어드벤처디자인 MME2045 멀티미디어기초프로그래밍 ↔ ASW2007 프로그래밍기초 MME2046 멀티미디어고급프로그래밍 ↔ ASW2008 심화프로그래밍 MME2049 객체지향프로그래밍 ↔ ASW2009 객체지향프로그래밍 MME4098 멀티미디어운영체제 ↔ ASW4009 운영체제 MME4079 컴퓨터그래픽스 ↔ ASW4010 컴퓨터그래픽스 MME4110 멀티미디어임베디드프로그래밍(캡스톤디자인) ↔ ASW4015 임베디드시스템 MME4120 멀티미디어사이버보안 ↔ ASW4016 컴퓨터보안</p>
---	---	--

수강신청 등 유드림스 조회조건	교과영역	학수번호	교과목명	학점	이론	실습	이수학년	개설학기	선수과목 지정 여부	전공별 전공학점 인정여부					2022년(=변경전) 교과목명 (동일교과목) ※ 변경이 없는 경우 공란 (빨간색음영된 변경 전 교과목 및 해당 행의 변경 후 교과목 관련 : 위 별도안내사항 반드시 참조)
										컴공	멀공	AI	DS	ET	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	기초	AIE2007	확장현실입문	3	3	0	2	2							AIE2004 확장현실이론과실습
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	기초	AIE2008	메타휴먼제어	3	3	0	2	2					○	○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	기초	AIE2009	기초융합프로젝트1	3	2	2	2	1						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	기초	AIE2010	기초융합프로젝트2	3	2	2	2	2						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4002	메타버스시뮬레이션	3	3	0	3	1						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4003	휴먼팩터스	3	3	0	3	1						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4006	디지털트윈시뮬레이션	3	3	0	3	2						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4007	휴먼컴퓨터인터랙션	3	3	0	3	2						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4011	메타버스블록체인	3	3	0	4	2						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4014	영상데이터처리	3	3	0	3	2						○	AIE2003 엔터테인먼트영상처리와비전
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4015	메타버스엔진디자인	3	3	0	4	1						○	AIE4009 셰이더프로그래밍
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4016	메타버스공간UI/UX디자인	3	2	2	4	1						○	AIE4010 메타버스공간UI/UX설계
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4017	메타휴먼디자인	3	3	0	4	2						○	AIE4012 메타휴먼설계
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4018	산학연계융합프로젝트1	3	2	2	3	1						○	AIE4013 산학연계프로젝트
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4019	산학연계융합프로젝트2	3	2	2	3	2						○	
시용합대학 AI소프트웨어융합학부 엔터테인먼트테크놀로지전공	전문	AIE4020	메타휴먼시각	3	3	0	4	1						○	