# 소프트웨어융합학과



| 학년 | 구분 | 학문영역 | 교양교과목(학점) | 연관(연계) 전공 교과목명(학점) | 비고 |
|---|---|---|---|---|---|
| 졸업요건 | | | 경건회 | | |
| 1 | 교양필수 (9학점) | | 기독교개론(2), 소프트웨어와 창의적사고(3), 대학영어〈듣기말하기〉(2), 바롬인성교육(1), 자유전공세미나(1) | | |
| | 기초교양 | | 수학의 세계(3) | 컴퓨터 수학(3) | |
| | 영역교양 | 인문과학 | 생활 속의 글쓰기(3) | 전공과목 전반 | |
| | | 사회과학 | | | |
| | | 과학기술 | | | |
| | | 문화예술 | | | |
| | 일반교양 | | | | |
| 2 | 기초교양 | | 기초 통계학(3) | 확률과 통계(3) | 디지털문해역량 |
| | 영역교양 | 인문과학 | | | |
| | | 사회과학 | 기업가 정신과 비즈니스 기회 발굴(3) | 소프트웨어와 스타트업(1) | |
| | | 과학기술 | 지식재산권(3) | 프로젝트종합설계 II(3) | |
| | | 문화예술 | | | |
| | 일반교양 | | | | |
| 3 | 교양필수 (2학점) | | 바롬종합설계프로젝트(2) | | |
| | 기초교양 | | 뇌과학과 인간(3) | 인공지능(3) | |
| | 영역교양 | 인문과학 | | | |
| | | 사회과학 | | | |
| | | 과학기술 | 인공지능과 빅데이터 입문(3) | 인공지능(3)<br>빅데이터분석(3) | |
| | | 문화예술 | 메타버스의 세계(3) | VR/AR/MR 프로그래밍(3) | |
| | 일반교양 | | | | |
| 4 | 기초교양 | | | | |
| | 영역교양 | 인문과학 | | | |
| | | 사회과학 | | | |
| | | 과학기술 | 4차산업혁명의 핵심기술(3) | 소프트웨어융합 커리어디자인(1) | |
| | | 문화예술 | | | |
| | 일반교양 | | 취업 실전 워크숍(2) | 소프트웨어융합 커리어디자인(1) | |