

학과별 계열 현황(22학번 기준)

| 계열구분 | 해당학과 |
|--------|---|
| 인문사회계열 | <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌비즈니스대학(외국어자율전공학부, 글로벌항공서비스학과, 글로벌문화콘텐츠학과, 부동산학과, 무역학과, 경영학과, 회계세무학과, 관광경영학과, 호텔컨벤션학과) - 신학대학(신학부), - 바이오메디대학(국제의료경영학과) - 사회과학대학(도서관학과, 심리학과, 아동학과, 사회복지학과, 언론광고학부, 법학과, 행정학과, 경찰행정학과, 군사학과.) - 사범대학(국어교육과, 영어교육과, 역사교육과, 지리교육과, 유아교육과, 교육학과), - 프란치스코칼리지(자율전공학부) |
| 자연공학계열 | <ul style="list-style-type: none"> - 바이오메디대학(식품영양학과, 보건안전학부, 조경학과, 바이오메디컬학과, 식품공학과, 외식·조리학과, 제약공학과, 의공학과, 방사선학과, 물리치료학과, 언어청각치료학과, 안경광학과) - 의과대학(의예과), - 간호대학(간호학과), - 약학대학(약학부) - 공과대학(기계자동차공학부, 전자전기공학부, 건축학과, 건축공학과, 신소재화학공학부, 소방방재학과) - 소프트웨어융합대학(컴퓨터소프트웨어학부, 컴퓨터정보학부) - 사범대학(수학교육과) |
| 예체능계열 | <ul style="list-style-type: none"> - 사범대학(체육교육과) - 사회과학대학(생활체육학과) - 음악·공연예술대학(성악과, 피아노과, 관현악과, 예술치료학과, 실용음악과) - 디자인대학(시각디자인과, 산업디자인과, 디지털디자인과, 패션디자인과, 인터미디어아트과, 금속·주얼리디자인과) |

▶ AI-SW(소프트웨어)-계열필수 교과목 학과별 계열 현황(22학번 기준)

| 계열구분 | 해당학과 |
|---------|---|
| 인문사회 | <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌비즈니스대학(외국어자율전공학부, 글로벌항공서비스학과, 글로벌문화콘텐츠학과, 부동산학과, 무역학과, 경영학과, 회계세무학과, 관광경영학과, 호텔컨벤션학과) - 신학대학(신학부), - 바이오메디대학(국제의료경영학과) - 사회과학대학(도서관학과, 심리학과, 아동학과, 사회복지학과, 언론광고학부, 법학과, 행정학과, 경찰행정학과, 군사학과.) - 사범대학(국어교육과, 영어교육과, 역사교육과, 지리교육과, 유아교육과, 교육학과), - 간호대학(간호학과), - 프란치스코칼리지(자율전공학부) |
| 자연공학 | <ul style="list-style-type: none"> - 바이오메디대학(식품영양학과, 보건안전학부, 조경학과, 바이오메디컬학과, 식품공학과, 외식·조리학과, 제약공학과, 언어청각치료학과, 의공학과, 방사선학과, 물리치료학과, 안경광학과) - 공과대학(기계자동차공학부, 전자전기공학부, 건축학과, 건축공학과, 신소재화학공학부, 소방방재학과) - 소프트웨어융합대학(컴퓨터소프트웨어학부, 컴퓨터정보학부) - 사범대학(수학교육과), - 약학대학(약학부) |
| 예체능 | <ul style="list-style-type: none"> - 사범대학(체육교육과), - 사회과학대학(생활체육학과) - 음악·공연예술대학(성악과, 피아노과, 관현악과, 실용음악과, 예술치료학과) - 디자인대학(시각디자인과, 산업디자인과, 디지털디자인과, 패션디자인과, 인터미디어아트과, 금속·주얼리디자인과) |
| 계열구분 없음 | - 의과대학(의예과) |

▶ AI-SW(소프트웨어)-학과 선정

- AI-SW(소프트웨어) 학과 선정 과목(27과목) 중 1과목 이수

| 영 역 | 교과목수 | 교과목명 |
|--------------------------------------|------|---|
| 교육혁신적 소프트웨어 영역 (Innovation) | 6 | 4차산업혁명기반기술의 이해(MOOC), 생활속의 소프트웨어(MOOC), 소프트웨어와 미래산업(FL), 알기쉬운 코딩(PBL), 나만의 앱 만들기(PBL), 소프트웨어와 스마트교육 |
| 창의적 소프트웨어 영역 (Creativity) | 13 | 소프트웨어와 논리적 사고, 소프트웨어와 수학, 알고리즘적 사고, 데이터와 코딩, 데이터로 보는 세상, 기초 빅데이터 분석, 오픈소스를 이용한 통계 분석, 소프트웨어 중심 사회의 이해와 창의적 문제 해결, 2D 그래픽 디자인, 언플러그드 코딩, R 프로그래밍 기초, C 프로그래밍 기초, 파이썬 프로그래밍 기초, |
| 학제간 융합 소프트웨어 영역 (Blended Mesh-up) | 8 | 소프트웨어 기반 창업 과스마트 스토어, 코딩: 생각을 현실로, 데이터 시각화 기초, 인간과 컴퓨터의 소통, 소프트웨어와 융합 사회, 언어와 소프트웨어, 3D 모델링 디자인, 4차 산업 혁명 시대의 의료(혹은 인공지능과 건강 관리) |