

상명대학교 소프트웨어학과 교육과정 개편 및 졸업요건 안내

작성일: 2023년 1월 18일

2023학년도 소프트웨어학과 교육과정 개편 (2023학년도부터 적용)

○ 산업체 수요 분석 및 설문조사를 통한 재학생들의 의견 반영을 통해 다음과 같이 교육과정 개편을 실시하였음. 2022학년도 대비 달라진 교육과정은 다음과 같음

번호	교과목명	변경전	변경후
1	컴퓨터프로그래밍 II (PBL)	6학점	컴퓨터프로그래밍 II (PBL) (3학점) 컴퓨터프로그래밍실습(PBL) (3학점)
2	데이터구조(PBL)	6학점	데이터구조(PBL) (3학점) 데이터구조실습(PBL) (3학점)
3	알고리즘(PBL)	6학점	알고리즘(PBL) (3학점) 알고리즘실습(PBL) (3학점)
4	스마트웹프로그래밍(PBL) 설계패턴 시스템분석및설계 전공세미나		폐지
5	소프트웨어프로젝트I(PBL) 소프트웨어프로젝트II(PBL) 소프트웨어공학(PBL) 컴퓨터그래픽스(PBL)		신설
7	소프트웨어개론	파이썬 언어 프로그래밍	소프트웨어, 컴퓨터공학, 컴퓨터시스템 전반에 대한 전반적인 개론
8	컴퓨터프로그래밍I	C 언어 전반부	파이썬 언어 프로그래밍
9	컴퓨터프로그래밍 II (PBL) 컴퓨터프로그래밍실습(PBL)	C 언어 후반부	C 언어 프로그래밍 이론 C 언어 프로그래밍 실습

소프트웨어학과 졸업 요건 개선 (2023학년도 3학년 재학생부터 적용)

○ 1학기 혹은 2학기에 졸업작품을 수행하고 졸업이 가능하도록 졸업 요건을 개선하였음

항목	변경전	변경후
필수 이수 교과목	소프트웨어캡스톤디자인I 소프트웨어캡스톤디자인II	소프트웨어프로젝트I, 소프트웨어프로젝트II 중 최소 한 과목 이수 후 소프트웨어캡스톤디자인I 혹은 소프트웨어캡스톤디자인II 중 한과목 이수
졸업작품 심사 시기	2학기 11월 중순	매 학기 (1학기과 2학기) 말

기존에는 소프트웨어캡스톤디자인I과 소프트웨어캡스톤디자인II를 연속으로 이수하고 졸업작품 심사를 통과한 경우에 한해 졸업사정위원회에서 졸업을 승인을 했으나 아래와 같이 변경하였음

- 소프트웨어프로젝트I, 소프트웨어프로젝트II 중 최소 한과목 이수한 후 소프트웨어캡스톤디자인I 혹은 소프트웨어캡스톤디자인II 중 한과목을 이수해야 함
- 소프트웨어캡스톤디자인I 혹은 소프트웨어캡스톤디자인II 교과목은 졸업을 위해서만 수강할 수 있으므로 4학년 재학생만 수강 가능함
- 소프트웨어캡스톤디자인I 혹은 소프트웨어캡스톤디자인II 수강생에 대해 졸업작품 심사를 진행하고 심사를 통과한 경우에 한 해 졸업사정위원회에서 졸업을 승인함
- 다음과 같은 교과목 이수 조합이 가능함

예시 1) 3학년 1학기: 소프트웨어프로젝트I and/or 3학년 2학기: 소프트웨어프로젝트II
4학년 1학기: 소프트웨어캡스톤디자인I 혹은 4학년 2학기: 소프트웨어캡스톤디자인II

예시 2) 4학년 1학기: 소프트웨어프로젝트I, 4학년 2학기: 소프트웨어캡스톤디자인II

○ 유의사항

- 소프트웨어캡스톤디자인I, II 교과목의 경우 팀 단위로 졸업 작품을 진행하며 2인 혹은 3인 팀을 원칙으로 함 (4인 팀의 경우 인원수에 맞는 충분한 분량의 작업량이 필요하다는 계획을 제출한 경우에만 가능함. 4인의 작업량을 가진 졸업 작품을 제출하지 않은 경우 심사 결과에 페널티를 부과할 수 있음)
- 소프트웨어캡스톤디자인I, II 교과목은 수강신청 이전에 졸업작품을 지도해줄 교수님과 면담을 통해 교수님의 지도 의향을 확인한 후 해당 분반에 수강 신청해야 함

기타사항

- 전과생 및 편입생은 이전 학과 혹은 전적 학교에서 수강한 소프트웨어학과 전공 과목과 유사한 과목에 대한 전공선택 인정 신청을 학과 사무실을 통해서 진행할 것
- 4학년 교과목은 4학년뿐만 아니라 다른 학년 학생들도 수강 가능한 교과목이므로 관심 있는 교과목에 대해서는 수강하기를 권장함