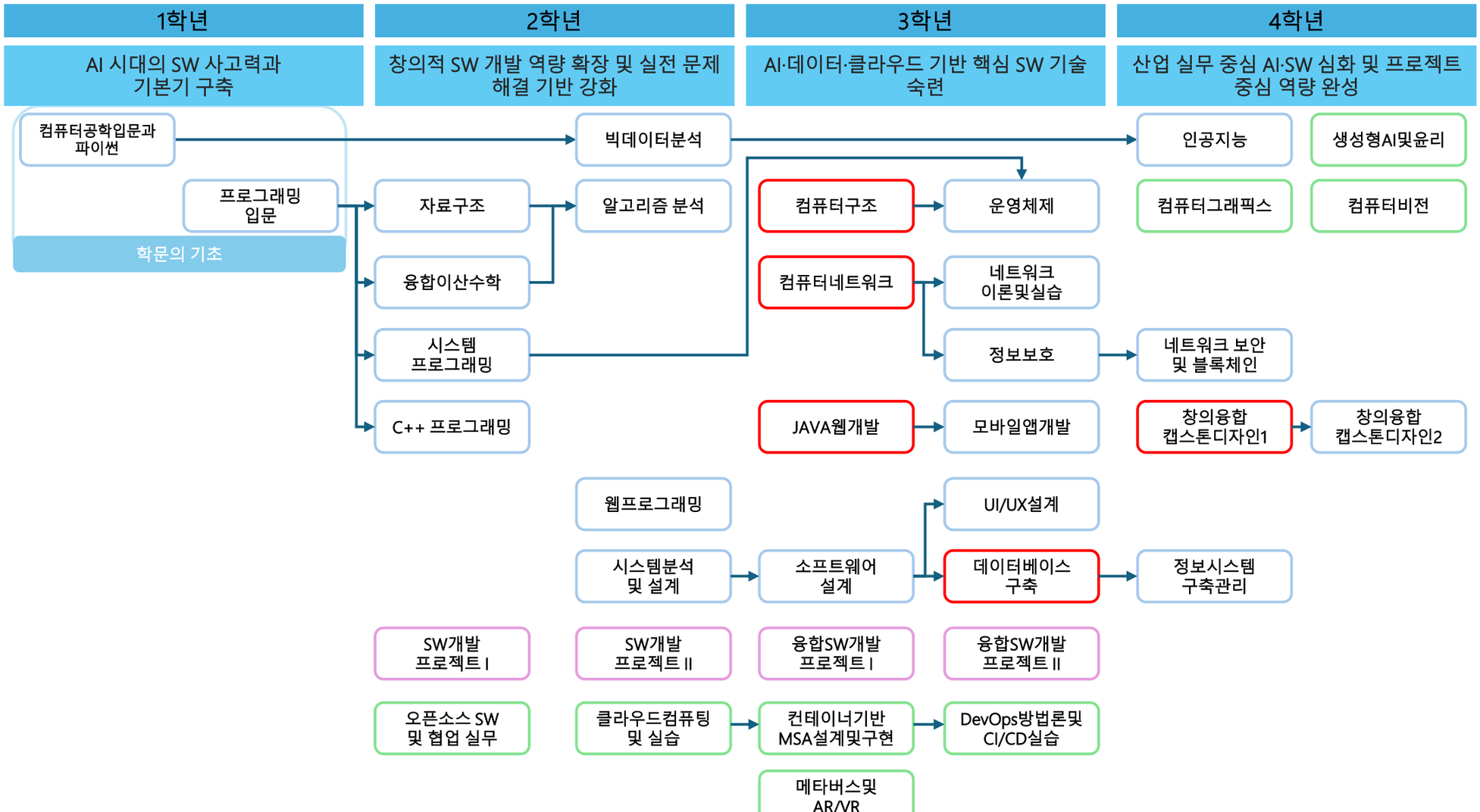
2026학년도 컴퓨터공학전공(CE) 전공 이수체계도



2026. 3월 부터 컴퓨터공학전공으로 전공명 변경

[참고] 2025년 개편, 2026년 3월 교육과정에 적용 (현재 및 앞으로 컴퓨터공학전공의 모든 2~4학년 재학생들에게 적용)

컴퓨터공학전공 직업군

AI·데이터: LLM/GenAI, AI Agent, MLOps, 데이터 사이언스

차세대 SW: 클라우드 네이티브, 풀스택, 엣지 AI, 플랫폼 개발

클라우드·DevOps: 클라우드 아키텍처, SRE, DevOps/DevSecOps, Kubernetes/MSA

보안·레질리언스: 사이버보안, 위협분석, 클라우드 보안, Web3 보안

공통실무 I

산업의료원 I | 산업의료원 II

융합산업공학 | 융합창업 종합설계

현장실습 14~15 | 현장실습 19~20

공통실무 II

자유교과목 1~3

현장실습 4~5 | 현장실습 9~10

국외현장실습 4~5 | 국외현장실습 9~10

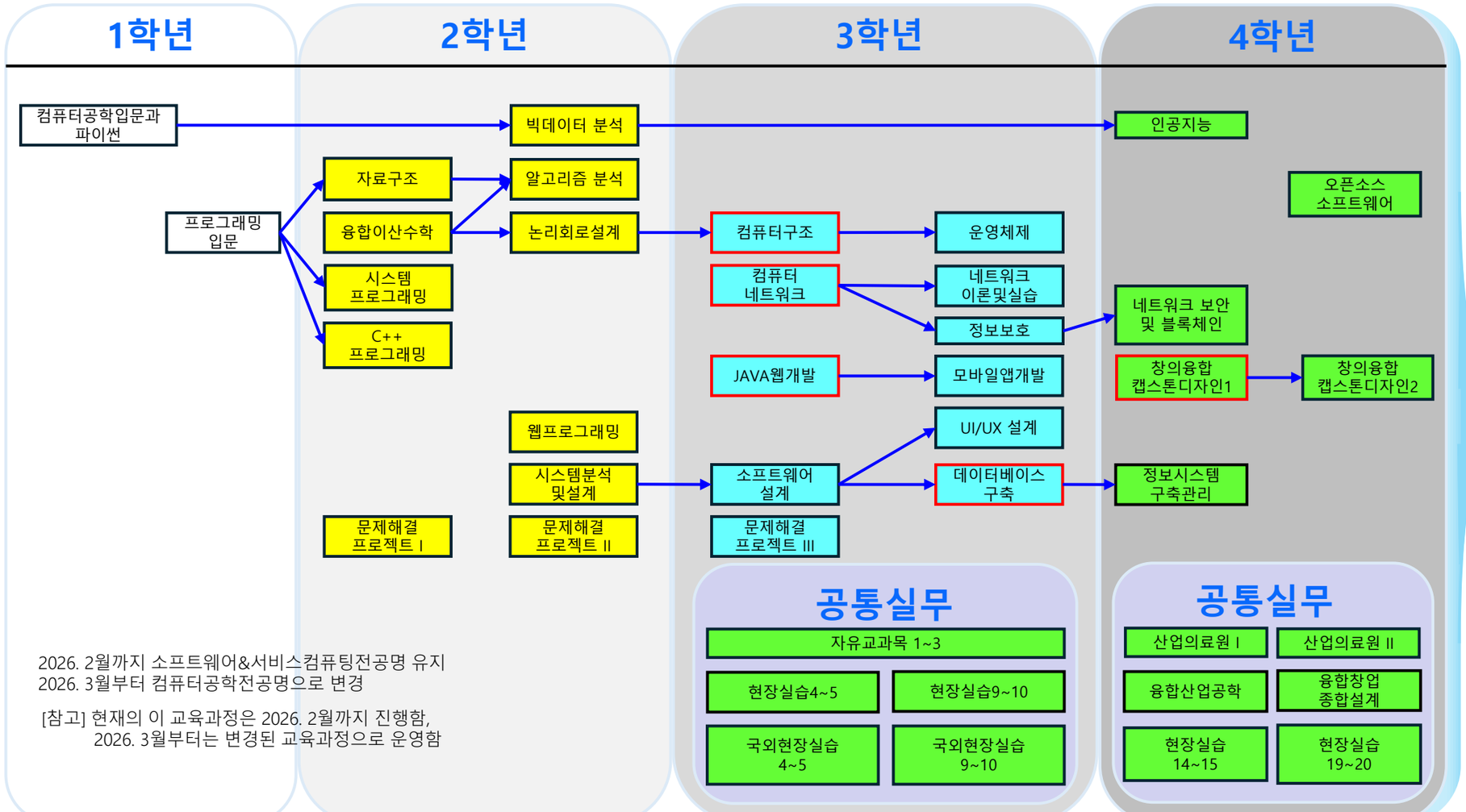
범례

전공필수 | 공통실무 I, II (2-4학년 공통)

전공선택 | PBL 과목 (개발 프로젝트 중심 수업)

2026학년도 전공신설 및 전공선택

소프트웨어&서비스컴퓨팅 (SS)전공 이수체계도



2026. 2월까지 소프트웨어&서비스컴퓨팅전공명 유지
2026. 3월부터 컴퓨터공학전공명으로 변경

[참고] 현재의 이 교육과정은 2026. 2월까지 진행함,
2026. 3월부터는 변경된 교육과정으로 운영함

직업(군)

1) 컴퓨터 하드웨어 및 통신공학 기술자(131)
2) 컴퓨터시스템 전문가(132)
3) 소프트웨어 개발자(133)
4) 데이터 네트워크 및 시스템 운영 전문가(134)
5) 정보보안 전문가(135)

<계절학기 현장실습 교과목 운영>

- 3-1 계절학기
  - 현장실습 1~3, 국외현장실습1~3
- 3-2 계절학기
  - 현장실습 6~8, 국외현장실습 6~8
- 4-1 계절학기
  - 현장실습 11~13
- 4-2 계절학기
  - 현장실습 16~18

1학년 2학년 3학년 4학년 필수과목 선수관계