

## 2. 졸업 이수학점 기준

[학칙시행세칙 제27조(졸업에 필요한 교과별 학점) 반드시 숙지할 것]

### 가. 교양필수

#### 1) 2015~2019학년도 입학자

과 목 명	이수학기	학점 및 시수
- 기독교의 이해 (신학대학 제외)	1·2학기	3/3
- 신학입문(2), 성서통독(1) (신학대학 학생)		
- English 1(2)	1학기	4/6
- English 2(2)	2학기	
- 토론과글쓰기 1(2)	1학기	4/4
- 토론과글쓰기 2(2)	2학기	
채플	1·2학기	P-4회
합 계		11/13

#### 2) 2020학년도 입학자

과 목 명	이수학기	학점 및 시수
신학입문(2), 성서통독(1) (신학대학 학생)	1·2학기	3/3 중복수강 불가
기독교의 이해 (신학대학 및 외국인 유학생 제외) 진리·사랑·봉사 (외국인 유학생 우선)		
English 1(2)	1학기	4/6
English 2(2)	2학기	
토론과글쓰기 1(2)	1학기	4/4
토론과글쓰기 2(2)	2학기	
창의적 사고와 코딩 (1학기 전 학과(부) 동일)	1학기	2/3
문제해결을 위한 창의 코딩 (인문·신학계열, 국교, 영교, 수교, 유교) 오디오·비주얼 감성 코딩 (예·체능계열, TV·영화학부, 스포츠, 음교, 미교) 데이터분석을 위한 창의 코딩 (사회과학계열) 피지컬 컴퓨팅 인터랙션 (자연·공학계열)	2학기	2/3
채플	1·2학기	P
합 계		15/19

#### 3) 2021학년도 입학자부터

과 목 명	이수학기	학점 및 시수
기독교의 이해(신학대학 및 외국인 학생 제외) 진리·사랑·봉사(외국인 학생 우선)	1·2학기	3/3
신학입문(2), 성서통독(1) (신학대학 학생)	1·2학기	
English 1(2)	1학기	4/6
English 2(2)	2학기	
생각하고표현하는말하기(2)	1학기	4/4
생각하고표현하는글쓰기(2)	2학기	
창의적 사고와 코딩 (1학기 전 학과(부) 동일)	1학기	2/3
문제해결을 위한 창의 코딩 (인문·신학계열, 국교, 영교, 수교, 유교) 오디오·비주얼 감성 코딩(예·체능계열, TV·영화학부, 스포츠, 음교, 미교) 데이터분석을 위한 창의 코딩 (사회과학계열) 피지컬 컴퓨팅 인터랙션 (자연·공학계열)	2학기	2/3
채플	1·2학기	P
합 계		15/19

학기)를 이수해야 하고, 조기졸업자인 경우 수강 학기수와 동일한 채플 학기수를 이수해야 한다.

◎ 「기독교의 이해」를 이수하지 못한 외국인 유학생은 「진리·사랑·봉사」로 대체할 수 있다.

◎ 「기독교의 이해」, 「신학입문, 성서통독」, 「진리·사랑·봉사」의 중복이수는 불허한다.

◎ 교양필수 영어는 교과목명 또는 학점의 변경 및 입학년도와 무관하게 English 1·2를 이수하여야 한다.

◎ 토론과글쓰기1을 이수하지 못한 경우 생각하고표현하는말하기로 이수하여야 하며, 토론과글쓰기2를 이수하지 못한 경우 생각하고표현하는글쓰기로 이수하여야 한다.

◎ 2015학년도 이후 입학자는 체험교과목(지정된 교양 또는 전공 교과목)을 8학점(사범대학 및 교직 이 수자는 3학점) 이상 이수해야 한다. (단, 편입생 및 재입학자는 제외)

◎ **2021학년부터는 '비교과 프로그램 20시간 이수'가 필수 졸업요건으로 적용됩니다.**

## 나. 교양핵심 · 교양선택

### 1) 2015~2017학년도 입학자

교양핵심	배분이수교과	1. 언어와 표현	- 7개 영역 중 <b>4개 영역 이상에서 16학점</b> 이상 (단, 공과대학은 이수학점 기준표 참고, 사범대학은 4개 영역 이상에서 12학점)
		2. 역사와 문화	
		3. 문학과 예술	
		4. 사회와 세계	
		5. 과학과 기술	
		6. 생활과 실용	
		8. 융복합	
		학점소계 : 16학점	
교양선택	자유이수	1. 언어와 표현	- 8개 영역(0 영역제외) 중 <b>3학점</b> 이상 자유 선택 (단, 테크노과학대학 및 공과대학은 이수학점 기준표 참고, 사범대학은 제외)
		2. 역사와 문화	
		3. 문학과 예술	
		4. 사회와 세계	
		5. 과학과 기술	
		6. 생활과 실용	
		9. 컴퓨터자격증 과정	
		0. R.O.T.C A. 평생교육과정	
학점소계 : 3학점			

### 2) 2018~2022학년도 입학자

교양핵심	배분이수교과	1. 언어와 표현	- 8개 영역 중 <b>4개 영역 이상에서 16학점</b> 이상 (단, 건축학부는 2개 영역이상에서 6학점, 사범대학 및 교직이수자는 2개 영역 이상에서 8학점, 공과대학은 이수학점 기준표 참고)
		2. 역사와 문화	
		3. 문학과 예술	
		4. 사회와 세계	
		5. 과학과 기술	
		6. 생활과 실용	
		8. 철학과 융복합	
		9. 취업과 실무	
		학점소계 : 16학점	
교양선택	자유이수	1. 언어와 표현	- 8개 영역(0 영역제외) 중 <b>3학점</b> 이상 자유 선택 (단, 스포츠건강관리학과를 제외한 테크노과학대학, 사범대학 및 교직이수자 제외)
		2. 역사와 문화	
		3. 문학과 예술	
		4. 사회와 세계	
		5. 과학과 기술	
		6. 생활과 실용	
		8. 철학과 융복합	
		9. 취업과 실무 0. R.O.T.C	
학점소계 : 3학점			

◎ 테크노과학대학(단, 스포츠건강관리학과 제외) 2017학년도 입학자까지 교양선택 9학점을 이수하지 못한 학생은 MSC과목에서 잔여학점을 이수하여야 하며, 2011학년도 입학자까지 7영역 이수 학점이 부족할 경우 MSC과목에서 이수해야 한다. 이 경우 교양선택 이수학점과 MSC과목 이수학점을 합산하여 인정한다.

## 다. 전공과목

- 1) 단일전공자 : 75학점 이상(건축학부 5년제 123학점 이상)
- 2) 복수전공자 : 36학점 이상(사회복지학과 42, 사범대학 및 교직이수자 50)  
    ※ 사회복지학과 2020년부터 51학점
- 3) 재입학자 : 재입학 학년에 해당하는 학번의 이수학점 기준을 따른다.
- 4) 편입학자 : 50학점 이상

## 라. MSC과목(구 공학기초) - 상세 내용 학칙 시행세칙 학부(과)별 이수학점 기준표 참조

- 1) MSC과목 (mathematics, science, computer) 표기
- 2) 전과생, 편입생 및 복수(부)전공자 제외
- 3) 건축학부 건축학(5년) 및 건축공학전공은 2012학년도 입학자부터 12학점 이상
- 4) 도시공학과는 2001학년도 입학자부터 30학점 이상
- 5) 컴퓨터공학과(융합컴퓨터·미디어학부), 정보통신공학과(정보통신융합공학부) 및 전기전자공학과는 2002~2005학년도 입학자까지 24학점 이상, 2006학년도 입학자부터 30학점 이상
- 5) 로봇학과는 2006학년도 입학자부터 24학점 이상
- 6) 도시·환경·화학공학과는 2017학년도 입학자부터 30학점 이상
- 7) 2018학년도 입학자부터 테크노과학대학은 9학점(스포츠건강관리학과, 수학과 및 지식재산학과 제외), 사범대학 수학교육과는 6학점 이상



대 학	학 부(과)		교 양 과 목				전공	MSC (교직)	자유 선택	합계
			필수	핵심	선택	계				
음 악 대 학	성악·뮤지컬학부		15	16	3	34	75	0	0~23	132
	실용음악과									
	관현악·작곡학부									
	피아노과									
	국악과									
미 술 · 디자인 대 학	미술학부		15	16	3	34	75	0	0~23	132
	조형콘텐츠학부									
	웹툰애니메이션·게임학부									
	시각커뮤니케이션디자인학과									
	산업디자인학과									
	섬유·패션디자인학과									
	도자디자인학과									
사 범 대 학	국어교육과		8	0	23	75	(22)	0-20	140	
	영어교육과									
	음악교육과									
	미술교육과						6 (22)	0-14		
	유아교육과									
	수학교육과									
독립 학부	국제예술 산업학부	디지털만화애니메이션 전공	16	3	34	75	0	0~23	132	
		한국어전공								