

1) 표준이수학점 구성표

구분		교양				전공			복수전공	부전공	총계
		대학정책	학부기초	일반교양	교양지정	본전공	타전공	소계			
~2018학번	단일전공자	20	17	10	0	54	10	64			130
	복수전공자 / 타학부	20	17	10	0	32			32		130
	부전공 이수자	20	17	0	10	0	54			18	130

구분		교양			전공			복수전공	부전공	총계
		교양필수	교양선택	소계	본전공	타전공	소계			
2019학번~ (게임학과)	단일전공자	16	24	40	58	9	67			130
	복수전공자 / 타학부	16	24	40	32			32		130
	부전공 이수자	16	24	40	0	54			18	130
2019학번~ (영상·웹툰학과)	단일전공자	16	24	40	60	9	69			130
	복수전공자 / 타학부	16	24	40	32			32		130
	부전공 이수자	16	24	40	0	54			18	130

- 이수학점 구성표는 **학번**을 기준으로 참고.
- **2022학년도 부터 졸업요건이 완화되면서 19학번 이후 타전공이 전공으로 최대 9학점까지 인정되도록 변경.**
- 교양부분은 각 주제별(인간과역사/사회와가치/자연과기술/문학과예술/세계와문화) 3학점 이상 필수 이수
- (교선기초 + 교선균형(교양선택) = 24학점 이수) + 교양필수과목 이수
- 교선균형(교양선택)의 주제 확인은 민석교양대학 홈페이지 공지사항 참고

2) 졸업요건

- 위 표준 이수학점표의 이수학점을 충족
- 영어시험 : 2017학번까지 CBT 400점 이상 달성 / 2018학번부터는 제외
- 졸업시험(포트폴리오심사) : 학기 말(기말고사 전) 학과 홈페이지 공지사항 세부일정 및 내용 확인바람 **(*필수)**

3) 이수구분 변경

디지털콘텐츠학부 소속이 게임학과, 영상애니메이션학과 수업을 수강하면 타전으로 인정되었던 부분 변경 가능합니다.

- 학생이 직접 학과 사무실에 방문 후 이수구분변경신청서 작성하여 교무처 제출
- 소속변경을 하면서 자동으로 전공으로 인정된다고 했던 부분은 시스템상 불가능하여 개인이 직접 변경신청 해야 함.
- 또한 소속변경 이후 디지털콘텐츠계열(게임,영상,웹툰) 이수한 타전과목은 변경이 불가능 합니다.