

2018학년도 신입생 수시모집 입 시 결 과

구 분		지원현황			최종등록자 성적			총원합격 인원	
		모집 인원	지원 인원	경쟁률	논술고사 정답평균 (300점 만점/ 기본점수 75점)	학생부 평균		예비 번호	총원배수 (모집인원 대비)
기계공학과		17	278	16.4	221.1	189.4	4.4	10	0.6
기계설계공학과		11	138	12.6	189.8	184.6	4.9	2	0.2
메카트로닉스공학과		16	213	13.3	195.7	190.4	4.6	7	0.4
전자 공학부	전자공학전공	14	204	14.6	228.3	191.6	4.4	6	0.4
	임베디드시스템전공	8	100	12.5	230.7	187.2	4.9	1	0.1
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	12	184	15.3	204.4	189.0	4.5	4	0.3
	소프트웨어전공	10	158	15.8	218.8	191.1	4.3	7	0.7
게임 공학부	게임공학전공	11	139	12.6	212.6	183.7	4.8	2	0.2
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	5	60	12.0	201.0	189.8	4.8	3	0.6
신소재공학과		11	157	14.3	218.1	191.4	4.4	2	0.2
생명화학공학과		11	205	18.6	200.2	190.7	4.7	1	0.1
나노-광공학과		12	154	12.8	240.7	190.2	4.4	1	0.1
에너지·전기공학과		12	150	12.5	239.2	191.2	4.4	0	0
합 계		150	2,140	14.3	215.4	189.2	4.6	46	0.3

구 분		지원현황			최종등록자 성적			총원합격 인원	
		모집 인원	지원 인원	경쟁률	전공적성 정답평균 (60개 만점)	학생부 평균		예비 번호	총원배수 (모집인원 대비)
						환산점수 (300점만점/ 기본점수 60점)	등급		
기계공학과		25	858	34.3	45.0	290.6	3.9	2	0.1
기계설계공학과		19	416	21.9	41.8	288.2	4.4	3	0.2
메카트로닉스공학과		25	725	29.0	43.3	289.1	4.3	6	0.2
전자 공학부	전자공학전공	22	630	28.6	44.5	289.7	4.3	10	0.5
	임베디드시스템전공	15	344	22.9	44.7	288.0	4.4	4	0.3
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	15	678	45.2	48.3	289.7	4.2	5	0.3
	소프트웨어전공	15	609	40.6	48.9	290.7	4.1	1	0.1
게임 공학부	게임공학전공	13	437	33.6	47.3	289.8	4.4	6	0.5
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	5	121	24.2	48.0	290.0	4.2	1	0.2
신소재공학과		18	491	27.3	48.1	288.8	4.2	5	0.3
생명화학공학과		18	797	44.3	49.0	291.2	3.9	9	0.5
나노-광공학과		18	366	20.3	43.2	289.8	4.3	2	0.1
에너지·전기공학과		18	409	22.7	42.2	289.6	4.2	5	0.3
경영 학부	산업경영전공	21	406	19.3	44.3	288.5	4.5	3	0.1
	IT경영전공	21	403	19.2	43.9	287.6	4.5	1	0.0
디자인 학부	산업디자인전공	10	164	16.4	44.8	287.6	4.5	2	0.2
	디자인공학전공	11	153	13.9	42.5	288.8	4.6	6	0.5
	융합디자인전공	11	154	14.0	44.0	284.4	4.9	4	0.4
합 계		300	8,161	27.2	45.2	289.0	4.3	75	0.3

구 분		지원현황			최종등록자 성적		총원합격 인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	학생부		예비번호	총원배수 (모집인원 대비)
					환산점수 (500점만점/ 기본점수 100점)	등급 평균		
기계공학과		15	128	8.5	489.3	3.1	25	1.7
기계설계공학과		10	79	7.9	488.0	3.4	11	1.1
메카트로닉스공학과		14	103	7.4	486.5	3.6	8	0.6
전자 공학부	전자공학전공	12	95	7.9	490.5	2.9	13	1.1
	임베디드시스템전공	10	74	7.4	483.8	4.0	8	0.8
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	10	95	9.5	489.1	3.2	15	1.5
	소프트웨어전공	10	75	7.5	488.0	3.4	10	1.0
게임 공학부	게임공학전공	10	84	8.4	476.9	4.3	12	1.2
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	4	27	6.8	480.7	4.5	2	0.5
신소재공학과		10	61	6.1	486.0	3.6	8	0.8
생명화학공학과		10	51	5.1	487.1	3.4	10	1.0
나노-광공학과		11	88	8.0	488.3	3.3	8	0.7
에너지·전기공학과		11	82	7.5	487.8	3.4	4	0.4
경영 학부	산업경영전공	11	65	5.9	483.2	3.5	8	0.7
	IT경영전공	11	74	6.7	486.7	3.6	9	0.8
디자인 학부	산업디자인전공	6	103	17.2	480.7	4.4	6	1.0
	디자인공학전공	5	50	10.0	484.2	3.9	4	0.8
	융합디자인전공	5	55	11.0	488.3	3.3	4	0.8
합 계		175	1,389	7.9	485.8	3.6	165	0.9

※ 수능 최저학력기준 : 수능 3개 영역 중 2개 영역 합 6등급 이내(탐구 1과목, 영어 제외)

구 분		지원현황			최종등록자 성적		총원합격 인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	학생부		예비번호	총원배수 (모집인원 대비)
					환산점수 (500점만점/ 기본점수 100점)	등급 평균		
기계공학과		12	64	5.3	493.1	2.4	7	0.6
기계설계공학과		7	41	5.9	489.9	3.0	0	0
메카트로닉스공학과		11	85	7.7	490.7	2.9	8	0.7
전자 공학부	전자공학전공	9	48	5.3	489.8	3.0	10	1.1
	임베디드시스템전공	6	47	7.8	484.3	4.0	4	0.7
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	8	59	7.4	490.1	3.0	14	1.8
	소프트웨어전공	7	75	10.7	488.8	3.2	5	0.7
게임 공학부	게임공학전공	7	41	5.9	483.9	3.9	6	0.9
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	3	16	5.3	485.9	3.2	3	1.0
신소재공학과		7	48	6.9	491.0	2.8	12	1.7
생명화학공학과		7	48	6.9	493.8	2.2	6	0.9
나노-광공학과		8	65	8.1	489.4	3.1	6	0.8
에너지·전기공학과		8	41	5.1	488.2	3.3	8	1.0
합 계		100	678	6.8	489.1	3.1	89	0.9

※ 수능 최저학력기준 : 수능 3개 영역 중 2개 영역 합 6등급 이내(탐구 1과목, 영어 제외)

구 분		지원현황			최종등록자 성적		총원합격 인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	총점 평균 (500점 만점)	학생부 평균등급 (참고용)	예비 번호	총원배수 (모집인원 대비)
기계공학과		12	95	7.9	453.4	3.2	8	0.7
기계설계공학과		9	59	6.6	453.5	3.6	3	0.3
메카트로닉스공학과		12	93	7.8	444.7	3.8	8	0.7
전자 공학부	전자공학전공	10	57	5.7	426.2	3.7	9	0.9
	임베디드시스템전공	8	52	6.5	456.7	3.8	1	0.1
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	11	100	9.1	450.0	3.5	5	0.5
	소프트웨어전공	9	73	8.1	433.9	3.8	8	0.9
게임 공학부	게임공학전공	14	126	9.0	438.2	3.8	8	0.6
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	6	48	8.0	440.5	3.4	4	0.7
신소재공학과		9	41	4.6	436.9	3.5	6	0.7
생명화학공학과		9	68	7.6	452.0	3.1	8	0.9
나노-광공학과		9	35	3.9	434.4	4.3	6	0.7
에너지·전기공학과		9	36	4.0	424.5	3.9	7	0.8
경영 학부	산업경영전공	14	48	3.4	448.2	4.2	5	0.4
	IT경영전공	14	38	2.7	440.8	4.2	5	0.4
디자인 학부	산업디자인전공	5	46	9.2	449.1	4.0	1	0.2
	디자인공학전공	5	28	5.6	447.5	4.7	4	0.8
	융합디자인전공	5	35	7.0	456.8	4.1	1	0.2
합 계		170	1,078	6.3	443.7	3.8	97	0.6

※ 학생부평균등급은 전형에 정량점수로 반영되지 않음, 참고용 임.

구 분		지원현황			최종등록자 성적			총원합격 인원	
		모집 인원	지원 인원	경쟁률	전공적성 정답평균 (60개 만점)	학생부 평균		예비 번호	총원배수 (모집인원 대비)
	기계공학과	5	46	9.2	40.6	290.9	4.0	2	0.4
	기계설계공학과	3	17	5.7	37.3	283.8	4.9	0	0
	메카트로닉스공학과	4	22	5.5	35.0	284.4	4.4	0	0
전자 공학부	전자공학전공	4	31	7.8	31.8	287.2	4.6	2	0.5
	임베디드시스템전공	2	12	6.0	34.0	277.0	5.4	2	1.0
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	4	42	10.5	42.0	289.0	4.4	2	0.5
	소프트웨어전공	2	22	11.0	43.0	286.4	4.7	1	0.5
게임 공학부	게임공학전공	3	30	10.0	39.0	287.0	4.3	0	0
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	2	12	6.0	36.5	287.7	4.0	0	0
	신소재공학과	3	20	6.7	42.3	288.0	4.3	1	0.3
	생명화학공학과	3	33	11.0	42.0	286.8	4.3	1	0.3
	나노-광공학과	4	18	4.5	31.0	282.1	5.0	2	0.5
	에너지·전기공학과	4	32	8.0	34.0	284.7	5.1	0	0
경영 학부	산업경영전공	3	13	4.3	35.3	287.3	4.4	0	0
	IT경영전공	3	11	3.7	32.7	287.1	4.8	0	0
디자인 학부	산업디자인전공	2	9	4.5	40.0	288.0	4.2	0	0
	디자인공학전공	2	7	3.5	30.5	277.0	5.3	1	0.5
	융합디자인전공	2	10	5.0	31.5	283.8	5.1	2	1.0
합 계		55	387	7.0	36.6	285.4	4.6	16	0.3

구 분		지원현황			최종등록자 성적		충원합격 인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	총점 평균 (500점 만점)	학생부 평균등급 (참고용)	예비 번호	충원배수 (모집인원 대비)
기계공학과		1	11	11.0	440.0	2.7	0	0
기계설계공학과		1	8	8.0	467.0	2.9	0	0
메카트로닉스공학과		1	8	8.0	437.0	3.9	1	1.0
전자 공학부	전자공학전공	1	7	7.0	451.0	1.2	0	0
	임베디드시스템전공	1	4	4.0	422.5	2.7	1	1.0
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	1	7	7.0	432.8	3.1	0	0
	소프트웨어전공	1	7	7.0	449.3	1.4	1	1.0
게임 공학부	게임공학전공	2	17	8.5	444.3	1.8	1	0.5
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	1	5	5.0	468.0	1.9	0	0
신소재공학과		1	5	5.0	430.0	3.4	1	1.0
생명화학공학과		1	5	5.0			1	1.0
나노-광공학과		1	5	5.0	446.0	2.7	0	0
에너지·전기공학과		1	6	6.0	443.3	2.1	0	0
경영 학부	산업경영전공	1	3	3.0	463.2	3.3	0	0
	IT경영전공	1	4	4.0	464.3	2.9	0	0
디자인 학부	산업디자인전공	2	9	4.5	455.0	3.7	0	0
	디자인공학전공	1	8	8.0	431.8	3.3	0	0
	융합디자인전공	1	8	8.0	447.2	2.1	1	1.0
합 계		20	127	6.4	446.6	2.7	7	0.4

지 역		지원인원		입학인원	
		인원	지원비율	인원	입학비율
1	경기	8,541	48.9%	769	52.3%
2	서울	4,454	25.5%	278	18.9%
3	인천	2,230	12.8%	225	15.3%
4	광주	328	1.9%	29	2.0%
5	충남	268	1.5%	23	1.6%
6	전북	223	1.3%	22	1.5%
7	대전	184	1.1%	10	0.7%
8	강원	182	1.0%	19	1.3%
9	충북	175	1.0%	12	0.8%
10	경북	172	1.0%	13	0.9%
11	전남	164	0.9%	15	1.0%
12	대구	138	0.8%	8	0.5%
13	경남	137	0.8%	12	0.8%
14	울산	101	0.6%	10	0.7%
15	제주	77	0.4%	13	0.9%
16	부산	70	0.4%	6	0.4%
17	세종	21	0.1%	2	0.1%
18	해외	15	0.1%	3	0.2%
합 계		17,480	100%	1,469	100%

구 분		성별	지원자		입학자	
			인원	비율(%)	인원	비율(%)
기계공학과		남	1,547	91.6%	124	93.9%
		여	141	8.4%	8	6.1%
기계설계공학과		남	737	82.6%	78	87.6%
		여	155	17.4%	11	12.4%
메카트로닉스공학과		남	1,251	87.7%	116	91.3%
		여	176	12.3%	11	8.7%
전자공학부	전자공학전공	남	1,145	82.0%	83	75.5%
		여	251	18.0%	27	24.5%
	임베디드시스템전공	남	546	74.5%	52	71.2%
		여	187	25.5%	21	28.8%
컴퓨터공학부	컴퓨터공학전공	남	1,025	78.3%	69	75.0%
		여	284	21.7%	23	25.0%
	소프트웨어전공	남	936	72.9%	63	75.9%
		여	348	27.1%	20	24.1%
게임공학부	게임공학전공	남	875	83.7%	76	83.5%
		여	171	16.3%	15	16.5%
	엔터테인먼트컴퓨팅전공	남	266	73.7%	31	81.6%
		여	95	26.3%	7	18.4%
신소재공학과		남	764	69.3%	65	73.9%
		여	338	30.7%	23	26.1%
생명화학공학과		남	684	50.6%	56	62.9%
		여	667	49.4%	33	37.1%
나노-광공학과		남	692	68.9%	64	68.1%
		여	312	31.1%	30	31.9%
에너지·전기공학과		남	821	80.3%	77	80.2%
		여	202	19.7%	19	19.8%
경영학부	산업경영전공	남	473	63.7%	36	48.0%
		여	269	36.3%	39	52.0%
	IT경영전공	남	512	62.4%	39	54.2%
		여	309	37.6%	33	45.8%
디자인학부	산업디자인전공	남	189	44.5%	14	37.8%
		여	236	55.5%	23	62.2%
	디자인공학전공	남	220	46.4%	14	38.9%
		여	254	53.6%	22	61.1%
	융합디자인전공	남	131	35.4%	16	44.4%
		여	239	64.6%	20	55.6%
산업융합학과		남	25	78.1%	8	72.7%
		여	7	21.9%	3	27.3%
합 계		남	12,839	73.4%	1,081	73.6%
		여	4,641	26.6%	388	26.4%