

# 2021학년도 편입생 모집

## 입 시 결 과

구 분		지원현황			최종등록자 성적 평균	총원합격 인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	편입영어 (100점 만점)	예비번호	총원배수 (모집인원 대비)
기계공학과		9	46	5.1	50.6	15	1.7
기계설계공학과		8	22	2.8	39.6	6	0.8
메카트로닉스공학과		9	39	4.3	46.6	8	0.9
전자 공학부	전자공학전공	12	68	5.7	52.7	17	1.4
	임베디드시스템전공	5	21	4.2	50.0	4	0.8
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	9	74	8.2	56.3	10	1.1
	소프트웨어전공	5	39	7.8	56.0	8	1.6
게임 공학부	게임공학전공	7	39	5.6	56.3	6	0.9
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	1	4	4.0	59.0	0	0.0
신소재공학과		10	63	6.3	51.1	16	1.6
생명화학공학과		5	42	8.4	55.6	11	2.2
나노반도체공학과		9	35	3.9	53.0	5	0.6
에너지·전기공학과		9	56	6.2	51.9	8	0.9
경영 학부	산업경영전공	24	176	7.3	59.6	35	1.5
	IT경영전공	7	48	6.9	46.8	18	2.6
디자인 학부	산업디자인공학전공	13	62	4.8	49.2	15	1.2
	미디어디자인공학전공	13	64	4.9	52.6	8	0.6
합 계		155	898	5.8	52.4	190	1.2

구 분		지원현황			최종등록자 성적 평균	총원합격 인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	편입수학 (100점 만점)	예비번호	총원배수 (모집인원 대비)
기계공학과		8	80	10.0	91.4	19	2.4
기계설계공학과		7	28	4.0	76.8	9	1.3
메카트로닉스공학과		9	37	4.1	64.8	7	0.8
전자 공학부	전자공학전공	12	97	8.1	85.8	21	1.8
	임베디드시스템전공	4	24	6.0	71.0	7	1.8
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	8	85	10.6	85.9	26	3.3
	소프트웨어전공	4	40	10.0	83.5	10	2.5
게임 공학부	게임공학전공	7	40	5.7	66.3	20	2.9
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	1	6	6.0	38.0	1	1.0
신소재공학과		10	71	7.1	79.7	20	2.0
생명화학공학과		5	52	10.4	73.7	11	2.2
나노반도체공학과		8	56	7.0	88.3	11	1.4
에너지·전기공학과		8	40	5.0	80.0	9	1.1
합 계		66	656	9.9	79.4	196	3.0

구 분		지원현황			최종등록자 성적 평균	총원합격 인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	편입영어 (100점 만점)	예비번호	총원배수 (모집인원 대비)
기계공학과		3	13	4.3	49.8	7	2.3
기계설계공학과		2	7	3.5	40.0	3	1.5
메카트로닉스공학과		3	26	8.7	43.3	8	2.7
전자 공학부	전자공학전공	3	18	6.0	39.2	8	2.7
	임베디드시스템전공	1	7	7.0	52.5	-	-
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	2	34	17.0	63.8	-	-
	소프트웨어전공	1	12	12.0	54.5	2	2.0
게임 공학부	게임공학전공	2	9	4.5	55.0	1	0.5
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	1	5	5.0	-	3	3.0
신소재공학과		1	7	7.0	51.5	-	-
생명화학공학과		1	12	12.0	59.0	-	-
나노반도체공학과		1	6	6.0	49.5	-	-
에너지·전기공학과		1	2	2.0	31.0	-	-
경영 학부	산업경영전공	1	11	11.0	56.5	-	-
	IT경영전공	1	8	8.0	-	2	2.0
디자인 학부	산업디자인공학전공	2	15	7.5	27.5	8	4.0
	미디어디자인공학전공	1	7	7.0	58.0	2	2.0
합 계		27	199	7.4	47.5	44	1.6

구분		지원현황			최종등록자 성적평균	총원합격인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	전적대학평점 (4.5점만점)	예비번호	총원배수 (모집인원대비)
기계공학과		1	3	3	3.9	1	1
기계설계공학과		-	-	-	-	-	-
메카트로닉스공학과		1	4	4	4.0	-	-
전자 공학부	전자공학전공	-	-	-	-	-	-
	임베디드시스템전공	-	-	-	-	-	-
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	1	9	9	4.3	1	1
	소프트웨어전공	-	-	-	-	-	-
게임 공학부	게임공학전공	1	2	2	4.1	1	1
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	-	-	-	-	-	-
신소재공학과		-	-	-	-	-	-
생명화학공학과		-	-	-	-	-	-
나노반도체공학과		-	-	-	-	-	-
에너지·전기공학과		-	-	-	-	-	-
경영 학부	산업경영전공	1	6	6	3.8	1	1
	IT경영전공	-	-	-	-	-	-
디자인 학부	산업디자인공학전공	-	-	-	-	-	-
	미디어디자인공학전공	1	2	2	4.0	-	-
합 계		6	26	4.3	4.0	4	0.7

구분		지원현황			최종등록자 성적평균	총원합격인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	전적대학평점 (4.5점만점)	예비번호	총원배수 (모집인원대비)
기계공학과		1	8	8	3.9	4	4
기계설계공학과		-	-	-	-	-	-
메카트로닉스공학과		-	-	-	-	-	-
전자 공학부	전자공학전공	-	-	-	-	-	-
	임베디드시스템전공	-	-	-	-	-	-
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	-	-	-	-	-	-
	소프트웨어전공	-	-	-	-	-	-
게임 공학부	게임공학전공	1	9	9	-	7	7
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	-	-	-	-	-	-
신소재공학과		-	-	-	-	-	-
생명화학공학과		1	3	3	3.8	-	-
나노반도체공학과		-	-	-	-	-	-
에너지·전기공학과		-	-	-	-	-	-
경영 학부	산업경영전공	-	-	-	-	-	-
	IT경영전공	-	-	-	-	-	-
디자인 학부	산업디자인공학전공	-	-	-	-	-	-
	미디어디자인공학전공	-	-	-	-	-	-
합 계		3	20	6.7	3.8	11	3.7