

# 2020학년도 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	47	5.2	47.6	11	1.2
기계설계공학과		4	15	3.8	48.9	2	0.5
메카트로닉스공학과		10	35	3.5	44.9	3	0.3
전자 공학부	전자공학전공	7	31	4.4	50	8	1.1
	임베디드시스템전공	3	12	4	45.7	2	0.7
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	5	41	8.2	55.6	8	1.6
	소프트웨어전공	3	24	8	59	7	2.3
게임 공학부	게임공학전공	8	37	4.6	53.8	9	1.1
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	2	13	6.5	58	3	1.5
신소재공학과		5	32	6.4	43.7	9	1.8
생명화학공학과		4	25	6.3	56.5	5	1.3
나노-광공학과		6	24	4	52.9	3	0.5
에너지·전기공학과		5	25	5	50.4	7	1.4
경영 학부	산업경영전공	18	110	6.1	55.6	29	1.6
	IT경영전공	10	52	5.2	60	11	1.1
디자인 학부	산업디자인전공	4	15	3.8	38.8	5	1.3
	디자인공학전공	8	30	3.8	46.7	6	0.8
	융합디자인전공	5	23	4.6	53.8	2	0.4
합 계		116	591	5.1	51.4	130	1.1

구 분		지원현황			최종등록자 성적 평균	총원합격 인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	편입수학 (100점 만점)	예비번호	총원배수 (모집인원 대비)
기계공학과		9	64	7.1	78.7	16	1.8
기계설계공학과		3	13	4.3	74	1	0.3
메카트로닉스공학과		9	50	5.6	84.4	9	1.0
전자 공학부	전자공학전공	7	61	8.7	84.1	13	1.9
	임베디드시스템전공	3	9	3	75.3	2	0.7
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	5	47	9.4	92	14	2.8
	소프트웨어전공	3	30	10	78.3	6	2.0
게임 공학부	게임공학전공	7	35	5	70	5	0.7
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	1	6	6	-	1	1.0
신소재공학과		5	30	6	78.2	7	1.4
생명화학공학과		4	35	8.8	85	7	1.8
나노-광공학과		6	30	5	71.7	7	1.2
에너지·전기공학과		4	29	7.3	94.3	1	0.3
합 계		66	439	6.7	80.4	89	1.3

구분		지원현황			최종등록자 성적평균	총원합격인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	편입영어 (100점만점)	예비번호	총원배수 (모집인원대비)
기계공학과		3	14	4.7	45.3	7	2.3
기계설계공학과		2	6	3	22	2	1.0
메카트로닉스공학과		3	14	4.7	49.2	5	1.7
전자 공학부	전자공학전공	3	16	5.3	55.5	4	1.3
	임베디드시스템전공	1	3	3	20.5	1	1.0
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	2	14	7	39.3	5	2.5
	소프트웨어전공	1	7	7	36	1	1.0
게임 공학부	게임공학전공	2	11	5.5	50	1	0.5
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	1	4	4	59		0.0
신소재공학과		1	3	3	43	1	1.0
생명화학공학과		1	9	9	32.5	4	4.0
나노-광공학과		1	3	3	27.5	2	2.0
에너지·전기공학과		1	4	4	49	1	1.0
경영 학부	산업경영전공	1	10	10	51	2	2.0
	IT경영전공	1	9	9	67.5	1	1.0
디자인 학부	산업디자인전공	1	3	3		2	2.0
	디자인공학전공	1	4	4		1	1.0
	융합디자인전공	1	5	5	49	2	2.0
합 계		27	139	5.1	45	42	1.6

구분		지원현황			최종등록자 성적평균	총원합격인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	전적대학평점 (4.5점만점)	예비번호	총원배수 (모집인원대비)
기계공학과		-	-	-	-	-	-
기계설계공학과		-	-	-	-	-	-
메카트로닉스공학과		-	-	-	-	-	-
전자 공학부	전자공학전공	1	2	2	-	1	1.0
	임베디드시스템전공	-	-	-	-	-	-
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	2	8	4	3.8	4	2.0
	소프트웨어전공	-	-	-	-	-	-
게임 공학부	게임공학전공	1	3	3	-	1	1.0
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	-	-	-	-	-	-
신소재공학과		-	-	-	-	-	-
생명화학공학과		-	-	-	-	-	-
나노-광공학과		2	4	2	3.7	2	1.0
에너지·전기공학과		-	-	-	-	-	-
경영 학부	산업경영전공	-	-	-	-	-	-
	IT경영전공	1	3	3	-	2	2.0
디자인 학부	산업디자인전공	-	-	-	-	-	-
	디자인공학전공	1	3	3	-	2	2.0
	융합디자인전공	-	-	-	-	-	-
합 계		8	23	2.9	3.8	12	1.5

구분		지원현황			최종등록자 성적평균	총원합격인원	
		모집인원	지원인원	경쟁률	전적대학평점 (4.5점만점)	예비번호	총원배수 (모집인원대비)
기계공학과		-	-	-	-	-	-
기계설계공학과		-	-	-	-	-	-
메카트로닉스공학과		1	6	6	4.1		0.0
전자 공학부	전자공학전공	1	7	7	3.3	2	2.0
	임베디드시스템전공	1	6	6	1.2	2	2.0
컴퓨터 공학부	컴퓨터공학전공	1	7	7	4.4		0.0
	소프트웨어전공	1	7	7	4.2		0.0
게임 공학부	게임공학전공	-	-	-	-	-	-
	엔터테인먼트 컴퓨팅전공	1	3	3	3.9		0.0
신소재공학과		-	-	-	-	-	-
생명화학공학과		-	-	-	-	-	-
나노-광공학과		-	-	-	-	-	-
에너지·전기공학과		-	-	-	-	-	-
경영 학부	산업경영전공	1	5	5	3.4	2	2.0
	IT경영전공	1	5	5		4	4.0
디자인 학부	산업디자인전공	2	6	3	4	2	1.0
	디자인공학전공	-	-	-	3.3	-	-
	융합디자인전공	1	1	1	-		0.0
합 계		11	53	4.8	3.5	12	1.1