2026학년도 편입학 입시결과

편입학년	계열	학과명	수업연한	주/야	최초 모집								추가 모집								최종 등록인원 (최초+추가)
					모집인원 (a)	지원인원 (b)	지원율 (c=b/a)	전적대학 백분율환산점수		최종 합격순위 (d)	예비 합격순위 (e=d-a)	순환율 (f=d/a)	모집인원 (g)	지원인원 (h)	지원율 (i=h/g)	전적대학 백분율환산점수		최종 합격순위 (j)	예비 합격순위 (k=j-g)	순환율 (l=j/g)	
								최저	평균							최저	평균				
2학년 1학기	공학	기계시스템전공	2	주	14	3	0.21	82.450	86.483	3		0.21	14								
		소방설비안전전공	3	주	11	1	0.09	83.500	83.500	1		0.09	10	1	0.10	88.140	88.140	1		0.10	
		전기공학전공	2	주	9	7	0.78	74.000	81.611	7		0.78	7	1	0.14	86.170	86.170	1		0.14	2
		전자공학전공	2	주	7	1	0.14	77.170	77.170	1		0.14	7								
		컴퓨터소프트웨어전공	3	주	12								12								
		게임콘텐츠전공	3	주	7	1	0.14						7								
		인공지능전공	3	주	4	1	0.25	89.800	89.800	1		0.25	4								
	예체능	산업디자인전공	3	주	3								3								
		시각디자인전공	3	주	7	1	0.14						7								
		패션디자인전공	3	주	8	1	0.13	87.900	87.900	1		0.13	7								1
		실내건축전공	3	주	11	3	0.27	85.640	87.863	3		0.27	11								
		광고미디어전공	3	주	4	1	0.25	93.400	93.400	1		0.25	4								
		방송영상전공	3	주	4	2	0.50						4								
		애니메이션웹툰전공	3	주	10	3	0.30	82.900	89.500	2		0.20	10								
		방송문예창작전공	3	주	3	1	0.33	82.250	82.250	1		0.33	2								1
		방송연예전공	3	주	1								1								
	자연과학	식품영양학과	3	주	5	3	0.60	72.570	82.353	3		0.60	4								
	인문사회	보건의료행정학과	3	주	13	5	0.38	79.000	86.027	4		0.31	12	3	0.25	82.700	88.406	3		0.25	3
	자연과학	작업치료과	3	주	1	12	12.00	91.810	93.596	5	4	5.00	0								1
		반려동물보건학과	3	주	3	8	2.67	86.210	90.205	4	1	1.33	0								2
		응급구조과	3	주	3	23	7.67	84.950	90.569	12	9	4.00	0								3
		유한바이오제약전공	3	주	15	5	0.33	76.790	89.650	4		0.27	13	2	0.15	82.500	85.575	2		0.15	3
		유한생명화공전공	3	주	3	1	0.33						3								
		피부메이크업전공	2	주	5								5								
		뷰티화장품전공	2	주	7	1	0.14	76.430	76.430	1		0.14	6								1
	인문사회	사회복지전공	3	주	8	2	0.25	92.540	92.540	1		0.13	8								
	자연과학	스포츠재활전공	3	주	7								7	2	0.29	84.430	89.360	2		0.29	1
		반려동물산업전공	3	주	1	2	2.00	79.130	81.715	2	1	2.00	1								
		호텔조리전공	2	주	5								5								
		카페베이커리전공	2	주	4	2	0.50	79.000	79.535	2		0.50	3								1
	인문사회	호텔관광전공	2	주	18	2	0.11	89.099	90.009	2		0.11	18								
		경영정보전공	2	주	13	1	0.08	87.750	87.750	1		0.08	13								
		세무회계전공	2	주	4	1	0.25	91.280	91.280	1		0.25	4								
소 계					**230**	**94**	**0.41**						**212**	**9**	**0.04**						**19**
3학년 1학기	공학	컴퓨터소프트웨어전공(3학년)	3	주	3	2	0.67	86.130	86.130	1		0.33	2								
		게임콘텐츠전공(3학년)	3	주	10	1	0.10	81.190	81.190	1		0.10	9								
		인공지능전공(3학년)	3	주	1	1	1.00	83.700	83.700	1		1.00	1								
	예체능	산업디자인학과(3년제)	3	주	1								1								
		시각디자인학과(3학년)	3	주	4	2	0.50	88.910	88.910	1		0.25	4	1	0.25						
		패션디자인학과(3학년)	3	주	4	2	0.50	79.910	86.205	2		0.50	3								1
		실내건축학과(3학년)	3	주	3	1	0.33	92.920	92.920	1		0.33	3								
		방송문예창작전공(3학년)	3	주	1	1	1.00						1								
		광고미디어전공(3학년)	3	주	1								1								
	자연과학	유한바이오제약전공(3학년)	3	주	2	6	3.00	89.170	91.690	3	1	1.50	0								1
		스포츠재활전공(3학년)	3	주	2	3	1.50	80.740	81.870	2		1.00	1								1
	인문사회	사회복지전공(3학년)	3	주	4	8	2.00	87.720	91.026	5	1	1.25	2	1	0.50						
소 계					**36**	**27**	**0.75**						**28**	**2**	**0.07**						**3**
합 계					**266**	**121**	**0.45**						**240**	**11**	**0.05**						**22**

주1) 전적대학 백분율환산점수 : 100점 만점 기준으로 표시함(충원합격자 성적 포함)

주2) 전체학과 성적평가방법 : 전적대학 백분율환산점수 100%

주3) 최종합격순위 : 제일 마지막으로 합격한 학생의 순위

주4) 예비합격순위 = 최종합격순위 - 모집인원 → 예시) 모집인원이 5명인 A학과에서 12위 한 학생이 최종합격을 한 경우 예비합격순위는 7위가 됨(12-5=7)

주5) 순환율 = 최종합격순위 / 모집인원

주6) 최종 등록인원 : 2026.03.01.기준 입학인원