

더 나은
세상을 위해

2025학년도

학생부종합전형 가이드북

EDUCATION RESEARCH INDUSTRY CLUSTER AT ANSAN



HANYANG
ERICA



한양대학교 ERICA
Education Research Industry Cluster @ Ansan

ERICA

EDUCATION RESEARCH INDUSTRY CLUSTER AT ANSAN



한양대학교 ERICA 2025학년도 학생부종합전형 가이드북



PART 1 학생부종합전형 안내

01. 학생부종합전형 소개	06
02. 평가요소 및 평가기준	07
03. 2025학년도 수시전형 주요 사항 안내	08
04. 세부 전형별 안내	11
05. 학교생활기록부 사례로 보는 평가 예시	16
06. 2024학년도 학생부종합전형 등급 분포	22

PART 2 학생부종합전형 이야기

01. FAQ	26
02. 합격수기	28
03. 합격자 인터뷰	34

PART 3 2022~2024학년도 전형별 입시결과

01. 학생부교과전형 입시결과	48
02. 학생부종합전형 입시결과	49
03. 정시 일반 전형 입시결과	50

PART 1



학생부종합전형 안내



01. 학생부종합전형 소개	06
02. 평가요소 및 평가기준	07
03. 2025학년도 수시전형 주요 사항 안내	08
04. 세부 전형별 안내	11
05. 학교생활기록부 사례로 보는 평가 예시	16
06. 2024학년도 학생부종합전형 등급 분포	22

01 학생부종합전형 소개



2025학년도 한양대학교 ERICA 학생부종합전형은 정원 내 전형으로 서류형, 면접형, 첨단융합인재, 고른기회, 특성화고졸재직자 전형이 있고, 정원 외 특별전형으로 국방전략기술공학, 특성화고졸재직자, 조기취업형 계약학과, 서해5도 특별전형이 있습니다.

한양대 ERICA 학생부종합전형 특징

- 본교 학생부종합전형은 고등학생의 학교생활기록부를 평가자료로 활용하여 고교생활을 통해 드러나는 학생의 학업역량, 진로역량, 공동체역량을 정성적으로 평가하는 전형입니다.
- 학교생활기록부 100% 평가

학생부종합 평가 PROCESS



- 학교생활기록부를 바탕으로 다수의 입학사정관이 다단계로 평가를 진행, 입학사정관 개인의 주관이나 치우친 평가를 미연에 방지함

02 평가요소 및 평가기준



학생부종합전형 평가요소 및 평가항목

평가요소		평가항목	학생부 주요 참조 영역
학업 역량 (50%)	고등학교 재학기간 중 학업능력과 수준, 학업 수행을 위한 기초 수학 능력 및 자기주도적 학습활동	학업성취도	교과학습 발달상황 세부능력 및 특기사항
		학업태도	
진로 역량 (30%)	진로 관련분야에 대한 관심과 노력, 학문적 탐구활동	전공 관련 교과 이수 노력	교과학습 발달상황 세부능력 및 특기사항 창의적 체험활동
		전공 관련 교과 성취도	
		진로 탐색 활동 경험	
공동체 역량 (20%)	공동체의 기본윤리와 원칙을 준수하고, 구성원들과 소통하는 능력	성실성	출결상황 창의적 체험활동 행동특성 및 종합의견
		소통능력	

평가항목 별 세부평가 내용

평가요소	평가항목	세부평가 내용
학업 역량 (50%)	학업성취도	• 대학수학에 필요한 기본 교과목 성적(국, 영, 수, 사/과) 평가 • 이수과목의 수강자 수, 원점수, 평균, 표준편차, 석차등급, 성취도 등을 고려하여 종합적으로 평가
	학업태도	• 새로운 지식을 획득하기 위해 자기주도적으로 노력하는가? • 교과에서 이루어지고 있는 탐구활동에 적극적으로 참여하고 있는가?
진로 역량 (30%)	전공 관련 교과 이수 노력	• 교육과정 내 전공과 관련된 과목을 적절하게 선택하고 이수하였는가? • 선택과목(일반/진로)은 교과목 학습 위계에 따라 이수하였는가?
	전공 관련 교과 성취도	• 전공과 관련된 교과 성적이 우수한가? (수강자 수, 원점수, 평균, 표준편차, 석차등급, 성취도 등 고려) • 전공 관련 학습활동 및 과제 수행 내용을 통한 탐구력, 문제해결능력
	진로 탐색 활동 경험	• 자신의 관심 분야나 흥미와 관련된 다양한 활동 및 경험 • 교과(수업) 활동이나 창의적 체험활동을 통해 나타나는 전공에 대한 관심과 탐구, 노력 등
공동체 역량 (20%)	성실성	• 출결상황, 단체활동 참여 등 학생으로서의 규칙 및 기본 의무 준수 • 교내 활동에서 자신이 맡은 역할에 최선을 다하고 노력한 경험
	소통능력	• 구성원들과 협력을 통해 과제를 수행하고 완성한 경험 • 공동체의 목표를 달성하기 위해 계획하고 실행을 주도한 경험

※ 학교폭력 가해 사실이 기록된 경우, 학생부종합 심의평가위원회에서 관련 내용을 검토하여 평가에 반영

03 2025학년도 수시전형 주요사항 안내



주요 변경 사항

학제 개편

단과대학 개편 및 신설

2025학년도	2024학년도
LIONS칼리지	-
첨단융합대학	-
글로벌문화통상대학	국제문화대학
커뮤니케이션&컬처대학	언론정보대학

학부(과) 개편 및 신설

2025학년도		2024학년도	
공학대학	배터리소재화학공학과	공학대학	재료화학공학과
	에너지바이오학과	과학기술융합대학	화학분자공학과
	해양융합공학과	과학기술융합대학	해양융합공학과
	융합시스템공학과	공학대학	융합공학과
소프트웨어 융합대학	수리데이터사이언스학과	과학기술융합대학	수리데이터사이언스학과
첨단융합대학	차세대반도체융합공학부 신소재·반도체공학전공	공학대학	재료화학공학과
	차세대반도체융합공학부 반도체·디스플레이공학전공	과학기술융합대학	나노광전자학과
	바이오신약융합학부 분자의약전공	과학기술융합대학	의약생명과학과
	바이오신약융합학부 바이오나노공학전공	공학대학	생명나노공학과
	국방지능정보융합공학부 지능정보양자공학전공	과학기술융합대학	응용물리학과
글로벌 문화통상대학	국방지능정보융합공학부 국방전략기술공학과	공학대학	국방정보공학과
	글로벌문화통상학부	국제문화대학	한국언어문학과 중국학과 일본학과 영미언어·문화학과 프랑스학과
커뮤니케이션 &컬처대학	광고홍보학과	언론정보대학	광고홍보학과
	미디어학과	언론정보대학	정보사회미디어학과
	문화인류학과	국제문화대학	문화인류학과
	문화콘텐츠학과	국제문화대학	문화콘텐츠학과
디자인대학	디자인계열	디자인대학	주얼리·패션디자인학과 융합디자인학부 영상디자인학과
LIONS칼리지	LIONS자율전공학부(전계열)	-	-
	LIONS자율전공학부(자연계열)		
	LIONS자율전공학부(인문사회계열)		

학생부종합

전형 신설 및 폐지

구 분	2025학년도	2024학년도	비고
전형명/ 전형 방법	-	학생부종합(일반) • 학생부종합 100%(일괄합산)	폐지
	-	학생부종합(SW/ICT인재) • 학생부종합 100%(일괄합산)	폐지
	학생부종합(서류형) • 학생부종합 100%(일괄합산)	-	신설
	학생부종합(면접형) • 1단계 : 학생부종합 100%(3배수 선발) • 2단계 : 면접 30% + 1단계 성적 70%	-	신설
	학생부종합(첨단융합인재) • 학생부종합 100%(일괄합산)	-	신설

전형명 변경

구 분	2025학년도	2024학년도	비고
전형명	학생부종합(국방전략기술공학)	학생부종합(국방정보공학)	학과명 변경에 따른 전형명 변경 ※ 전형 방법은 동일

전형 방법 요약

구분	전형명	주요 사항			수능최저 학력기준
		모집인원	선발방법	전형 방법	
종합 위주	학생부종합(서류형)	387	일괄합산	학생부종합 100% ※ 면접 없음	X
	학생부종합(면접형)	48	1단계	학생부종합 100%(3배수 선발)	X
			2단계	면접 30% + 1단계 성적 70%	X
	학생부종합(첨단융합인재)	81	일괄합산	학생부종합 100% ※ 면접 없음	X
	학생부종합(고른기회)	84	일괄합산	학생부종합 100% ※ 면접 없음	X
	학생부종합 (국방전략기술공학)	25	1단계	학생부종합 100%(4배수 선발)	X
			2단계	면접 15% + 체력검정 15% + 1단계 성적 70%	X
	학생부종합 (특성화고졸재직자)	110	일괄합산	학생부종합 100% ※ 면접 없음	X
	학생부종합 (조기취업형 계약학과)	150	1단계	학생부종합 100%(5배수 선발)	X
			2단계	면접 90% + 1단계 성적 10%	X
	학생부종합 (서해5도)	3	일괄합산	학생부종합 100% ※ 면접 없음	X

한양대학교 ERICA 학생부종합전형 면접형 신설

☉ 한양대학교 ERICA 학생부종합전형 면접형이란?

- 2025학년도 한양대학교 ERICA 학생부종합전형 면접형은 LIONS칼리지 자율전공학부(전계열)로 모집하며 1단계 학생부종합평가 100%(3배수), 2단계는 1단계 성적 70%+면접 30%로 선발하는 단계별 전형입니다.
- LIONS칼리지 자율전공학부(전계열) 입학생의 경우 2학년 때 약학대학, 예체능대학을 제외한 모든 학과를 선택할 수 있습니다.

☉ 모집인원 48명

계열	대학	모집단위	모집인원
통합	LIONS칼리지	LIONS자율전공학부 (전계열)	48

☉ 학생부 종합평가 평가 기준

평가요소	평가항목	학교생활기록부 주요 참조 영역
학업 역량 (70%)	학업성취도	- 교과학습 발달상황 - 세부능력 및 특기사항
	학업태도	
공동체 역량 (30%)	성실성	- 출결상황 - 창의적 체험활동 - 행동특성 및 종합의견
	소통능력	

☉ 학생부종합전형(면접형) 면접평가 특징

- 본교 학생부종합전형(면접형) 면접평가는 복수의 면접위원이 평가하여 공정성을 확보하고, 고등학교 학교생활기록부를 기반으로 **고교생활을 통해 드러나는 학생의 통합적사고역량과 의사소통역량**을 평가하는 전형입니다.
- 면접평가 시에도 블라인드 평가가 진행되며 교복착용을 금지하고, 고교명, 수험번호, 지원자 성명, 부모(친인척 포함)의 직업, 사회 경제적 지위, 실명 등의 언급을 금지합니다.

☉ 면접평가 평가 기준

평가요소	평가항목
통합적사고역량 (70%)	재학기간 교과활동 확인
	자기주도적 탐구 역량
의사소통역량 (30%)	재학기간 협업활동 확인
	면접 태도



04 세부전형별 안내



① 학생부종합(서류형)전형

- ☉ 모집인원 **387명**
- ☉ 지원자격 국내 정규 고교 졸업(예정)자 또는 법령에 의한 동등 학력 인정자
 - 학생부종합(면접형) 학생부종합(첨단융합인재) 전형과 중복지원 불가
- ☉ 전형 방법

선발방법	전형요소 및 반영비율	수능 최저학력기준
일괄사정	학생부 종합평가 100%	미적용

② 학생부종합(면접형) 전형

- ☉ 모집인원 **48명**
- ☉ 지원자격 국내 정규 고교 졸업(예정)자 또는 법령에 의한 동등 학력 인정자
 - 학생부종합(서류형), 학생부종합(첨단융합인재) 전형과 중복지원 불가
- ☉ 전형 방법

선발방법	전형요소 및 반영비율	수능 최저학력기준
1단계(3배수)	학생부 종합평가 100%	미적용
2단계	면접 30% + 1단계 성적 70%	

☉ 면접고사

구 분	내 용
대상	1단계 합격자에 한하여 면접 실시
날짜	2024. 11. 23.(토)
장소	한양대학교 ERICA
면접방법	복수의 평가위원이 평가 진행
준비물	수험표, 신분증
유의사항	면접고사 불참 또는 일정 점수 이하의 경우 최종합격자 선발대상에서 제외함

③ 학생부종합(첨단융합인재) 전형

- ☉ 모집인원 **81명**
- ☉ 지원자격 국내 정규 고교 졸업(예정)자 또는 법령에 의한 동등 학력 인정자
 - 학생부종합(서류형), 학생부종합(면접형) 전형과 중복지원 불가
- ☉ 전형 방법

선발방법	전형요소 및 반영비율	수능 최저학력기준
일괄사정	학생부 종합평가 100%	미적용

④ 학생부종합(특성화고졸재직자) 특별전형

모집인원 110명(정원내 2명, 정원외 108명)

구분	융합시스템공학과	회계세무학과
정원내	1명	1명
정원외	42명	66명

- 전원 수시 모집하며, 수시 미등록 총원 이후 모집인원의 미달 또는 미등록 결원은 정시에서 모집
- 전과/타전공 이수 불가. 다만, 융합시스템공학과와 회계세무학과는 두 학과 간의 전과만 가능

지원자격

아래 자격요건 중 하나에 해당하는 자로 산업체 근무 경력이 3년 이상인 재직자

※ 2025.03.01. 기준으로 총 재직기간이 3년 이상(예정)이어야 함

• 「초·중등교육법 시행령」 제76조의3 제1호에 따른 일반고등학교에 재학하는 동안 시·도 교육감이 「직업훈련 촉진법」에 따른 직업교육훈련기관 중 직업교육훈련위탁기관으로 선정한 기관에서 1년 이상의 직업교육훈련과정을 이수하고 해당 일반고등학교를 졸업한 사람 • 「초·중등교육법 시행령」 제90조 제1항 제10호에 따른 산업수요 맞춤형 고등학교를 졸업한 사람 • 특성화고등학교(마이스터고 및 종합계 고등학교의 특성화 학과 포함) 등을 졸업한 사람 • 「평생교육법」 제31조 제2항에 따른 학력인정 평생교육시설 중 특성화고등학교 등에서 제공하는 것과 같은 교육과정을 운영하는 평생교육시설에서 해당 교육과정을 이수한 사람
--

전형 방법

선발방법	전형요소 및 반영비율	수능 최저학력기준
일괄사정	학생부 종합평가 100%	미적용

⑤ 학생부종합(고른기회) 전형

모집인원 84명

지원자격

국내 정규 고교 졸업(예정)자 또는 법령에 의한 동등 학력 인정자로서 아래 자격 요건 중 하나에 해당하는 자

- 검정고시 출신자 및 고교 졸업 동등 학력 인정자는 학교생활기록부 대체 서식(대교협 공통양식) 활용
- 다만, ‘특성화고교졸업자’, ‘농어촌학생’은 법령에 의한 동등 학력 인정자는 지원할 수 없음

자격	자격 요건
기초생활수급자 및 차상위계층	시·군·구청장 또는 읍·면·동 주민센터장이 발급하는 기초생활수급자증명서, 차상위계층 관련 증명서 제출 가능자로 아래의 자격요건 중 하나를 충족하는 자 ① 「국민기초생활보장법」 제2조 제1호, 제2호에 따른 수급(권)자 가구의 학생 ② 「국민기초생활보장법」 제2조 제10호에 따른 차상위계층 중 복지급여(차상위 자활급여, 차상위 장애수당, 차상위 장애인연금부가급여, 차상위 본인부담경감)를 받고 있는 가구의 학생 또는 차상위계층 확인서 발급 대상 가구의 학생
한부모가족 지원대상자	③ 「한부모가족지원법」 제5조 및 제5조2에 따른 지원대상 가구의 학생

자격	자격 요건	
국가보훈 대상자	지역별 보훈(지)청장이 발급하는 대학입학특별전형대상자증명서 제출 가능자로 아래 자격요건을 충족하는 자 ④ 「국가보훈기본법」 제3조 제2호에 따른 ‘국가보훈대상자’로서 국가보훈 관계 법령에 따른 교육지원대상자	
특수교육 대상자	⑤ 「장애인복지법」 제32조에 의하여 장애인 등록이 되어 있는 자 ⑥ 「장애인 등에 대한 특수교육법」 제15조 및 동법 시행령 제10조의 선정기준에 의한 자 ⑦ 기타 장애인복지법에 이종 등록되지 않는 「국가유공자 등 예우 및 지원에 관한 법률」 제4조에 의한 상이 등급자 본인(국가보훈처 등록)	
특성화고교 졸업자	⑧ 「초·중등교육법시행령」 제91조 제1항에 따른 특성화고등학교에 입학 후 전 교육과정을 이수(예정)하고 본교의 모집단위와 동일한 계열의 기준학과를 졸업(예정)한 자 ⑨ 「초·중등교육법시행령」 제91조 제1항에 따른 특성화고등학교에서 입학 후 전 교육과정을 이수(예정)하고 졸업(예정)한 자로서 본교의 모집단위와 동일한 계열의 전문교과를 30단위 이상 이수한 자 ※ 2개 이상의 특성화 고교에 재학했던 학생의 계열은 최종학교의 계열을 적용함 ※ 고교 1학년 과정이 시작되는 당해 학년도 3월 31일까지 특성화고(전문계고)에 전입학한 자는 특성화고(전문계고)에 입학한 자로 인정함 ※ 특성화고등학교 범위 : 특성화고와 같은 교육과정을 운영하는 학과가 있는 종합고 포함 (종합고 보통과[일반고 교육과정 이수자], 마이스터고, 대안교육 특성화고는 지원 불가)	
농어촌학생	⑩ 유형1 (6년)	중학교 입학일부터 고등학교 졸업(예정)일까지 농어촌(읍·면) 또는 도서벽지 지역의 중·고등학교에서 전 교육과정을 이수(예정)한 졸업(예정)자로서, 중·고등학교 재학기간 동안 본인·부모 모두 가 농어촌(읍·면) 또는 도서·벽지 지역에서 거주한 자
	⑪ 유형2 (12년)	초등학교 입학일부터 고등학교 졸업(예정)일까지 농어촌(읍·면) 또는 도서벽지 지역의 초·중·고등학교에서 전 교육과정을 이수한 졸업(예정)자로서, 초·중·고등학교 재학기간 동안 본인 이 농어촌(읍·면) 또는 도서·벽지 지역에서 거주한 자
	※ 농어촌(읍·면) 및 도서·벽지 지역 근거 : 「지방자치법」 제3조 및 「도서·벽지 교육진흥법」 제2조 ※ 행정구역 적용 : 고등학교(또는 중학교, 초등학교) 재학기간 중 행정구역 개편 등으로 읍·면 지역이 동으로 변경 또는 도서·벽지 지역이 해제된 경우에는 해당 고등학교(또는 중학교, 초등학교)의 재학기간 동안만 해당 지역을 읍·면 또는 도서·벽지 지역으로 인정 ※ 재학기간과 거주기간은 연속된 연수만을 인정함(학업 중단 후 재입학할 경우에도 거주기간은 중간 단절 없이 연속되어야 함) ※ 합격자의 위장전입 등 지원 자격 결격사유가 확인될 경우, 입학 전 또는 입학 후라도 합격을 취소할 수 있으며, 일정기간 본교 지원 자격을 제한할 수 있음 ※ 합격 또는 등록 이후라도 학생 또는 부모가 고교 졸업일까지 농어촌 거주를 유지하지 않을 시 합격을 취소할 수 있음	
만학도	⑫ 2025. 3. 1. 기준으로 만 30세 이상인 자	

전형 방법

선발방법	전형요소 및 반영비율	수능 최저학력기준
일괄사정	학생부 종합평가 100%	미적용





⑥ 학생부종합(국방전략기술공학) 특별전형

☞ 모집인원 : 국방전략기술공학과 (수시 **25명** - 남자 21명, 여자 4명)

☞ 지원자격

- 국내 정규 고교 졸업(예정)자 또는 법령에 의한 동등 학력 인정자
 - 검정고시 출신자 및 고교 졸업 동등 학력 인정자는 학교생활기록부 대체 서식(대교협 공통양식) 활용
- 「군인사법」 제10조(결격사유 등) 제2항에 저촉되지 아니한 자로서 임관일 기준 만 20세 이상 29세 이하인 자
 - 2025학년도 입학자의 임관기준일 : 2029. 06. 01. (1999. 06. 02. ~ 2009. 06. 01. 사이 출생자)
- 친권자 동의 및 재정보증보험에 가입 가능한 자
 - 신용불량 등의 사유로 재정보증보험에 가입 제한 시 지원 불가

☞ 전형 방법

선발방법	단계(선발 배수)	전형요소 및 반영비율					수능 최저학력기준
단계별 전형	1단계 (4배수)	학생부 종합평가 100%					미적용
	2단계	면접	체력검정	신체검사	인성검사	신원조사	
		15%	15%	합·불 판정		활용	
		1단계 성적 70%					

- 1단계 합격자 선발 시 동점자에 의해 대상인원(4배수)이 초과될 경우 동점자 모두 대상으로 선발함
- 결시자는 최종합격자 선발대상에서 제외함

☞ 면접고사

구 분	내 용
대상	1단계 합격자에 한하여 면접 실시
날짜	2024. 10. 26.(토)
장소	한양대학교 ERICA
평가항목	①학교생활기록부에 기재된 활동 전반에 대한 내용 확인 ②군인 기본자세 확인
면접방법	면접관 2명 : 지원자 1명 (구술면접)
준비물	수험표, 신분증
유의사항	면접고사 불참 또는 일정 점수 이하의 경우 최종합격자 선발대상에서 제외함

☞ 체력검정 - 국민체력100

- 1단계 합격자에 한해서 국민체력100 인증서(또는 참가증) 및 체력평가 결과지 각 1부 제출
- 인증등급(1~3등급) 혹은 합격 항목 수에 따라 점수 부여
- 인증등급 3등급 미만(인증등급 참여)은 건강체력 및 운동체력 총 6개 항목 중 합격 항목(3등급 이상)수에 따라 점수 부여
- 국민체력100 배점표

등급	1등급	2등급	3등급	등급 미부여				
				4항목 합격	3항목 합격	2항목 합격	1항목 합격	모두 불합격
배점	100	98.5	97	95.5	94	92.5	91	

- 등급 기준 관련 문의사항은 국민체력100 홈페이지(<https://nfa.kspo.or.kr>) 참고, 대표전화 1644-7110

⑦ 학생부종합(조기취업형계약학과) 특별전형

☞ 모집인원 : 스마트융합공학부 **150명**

- 최종 참여기업은 2024. 08. 30.(금) 이후 입학처 홈페이지(goerica.hanyang.ac.kr) 공지 예정
- 전과/타전공 이수 불가
- 참여기업에 재직 중인 자가 해당 기업에 지원을 할 수 없음. 또한 지원자의 부모가 참여기업 임직원으로 재직 중인 경우 지원자는 반드시 원서접수 시 사전 신고를 해야 함

☞ 지원자격

- 국내 정규 고교 졸업(예정)자 또는 법령에 의한 동등 학력 인정자

☞ 전형 방법

선발방법	단계(선발 배수)	전형요소 및 반영비율	수능 최저학력기준
단계별 전형	1단계(5배수)	학생부 종합평가 100%	미적용
	2단계	면접고사 90%	
		1단계 성적 10%	

☞ 면접고사

구 분	내 용
대상	1단계 합격자에 한하여 면접 실시
날짜	2024. 10. 31.(목) - 11. 02.(토) 중 지원한 기업의 면접고사일에 진행
장소	한양대학교 ERICA
면접방법	기업체 면접 평가위원 및 대학 면접위원이 평가 진행
준비물	수험표, 신분증
유의사항	면접고사 불참 또는 일정 점수 이하의 경우 최종합격자 선발대상에서 제외함

⑧ 학생부종합(서해 5도) 특별전형

☞ 모집인원 : **3명**(자연 계열 1명, 인문 계열 1명, 상경 계열 1명)

- 계열별 모집인원을 총점 순으로 선발함

☞ 지원자격

서해 5도 지역(백령도, 대청도, 소청도, 연평도, 소연평도와 인근 해역)에 소재하는 국내 정규 고교 졸업(예정)자로서 아래 자격요건 중 하나를 충족한 자

- 유형1(6년) : 서해 5도에서 「민법」 제909조에 따른 친권자 또는 같은 법 제928조에 따른 후견인과 함께 거주하면서 서해 5도에 설립된 중·고등학교의 모든 교육과정을 이수한 학생
- 유형2(12년) : 서해 5도에 거주하면서 서해 5도에 설립된 초·중·고등학교의 모든 교육과정을 이수한 학생

☞ 전형 방법

선발방법	전형요소 및 반영비율	수능 최저학력기준
일괄사정	학생부 종합평가 100%	미적용

05 학생부 사례로 보는 평가예시



지원 모집단위 : 자연계열 (컴퓨터학부)

※ 아래의 생활기록부는 평가요소 및 입학사정관의 평가 방향에 대한 학생들의 이해를 돕기 위해 기존의 생활기록부를 축약한 자료로, 실제 학교생활기록부와 다를 수 있습니다.

출결상황

학년	수업일수	결석일수			지각			조퇴			결과			특기사항
		질병	사고	기타	질병	사고	기타	질병	사고	기타	질병	사고	기타	
1	190	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	원격수업일수
2	191	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	원격수업일수4일
3	109	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	원격수업일수0일

입학사정관의 평가

출결상황에서는 학생의 전반적인 학교생활 성실도를 평가하며, 이는 평가요소 중 ‘공동체역량’에 반영됩니다. 위 학생처럼 질병으로 인한 지각, 결석 등의 사유는 전혀 문제가 되지 않으나, 미인정 지각 및 결석이 다수 발생할 경우 감점 요인이 될 수 있습니다. 또, 학교폭력 가해 사실로 처분받은 내용이 기재된 경우, 고교현장실사 등을 통해 관련 내용을 확인한 후 학생부종합 심의평가위원회의 심사를 거쳐 평가에 반영하게 됩니다.

창의적 체험활동

학년	창의적 체험활동	
	영역	특기사항
1	자율활동	학급 특색활동인 'IT 뉴스브리핑'에서 '핸드 스캐닝 기술'을 주제로 뉴스 기사를 브리핑함. 해당 기술을 통해 가상의 키보드나 컨트롤러 없이 손으로 자유롭게 상호작용 할 수 있음을 밝히면서 기존의 기계를 사용한 스캐닝 기술을 뛰어넘어 인식을 문제를 해결하고 자연스러움을 높인 알고리즘이 개발되었음을 소개함. 또한 최근에 발표된 영상처리 기반의 스캐닝 기술의 경우 손가락이 뭉개지거나 물리 법칙에서 벗어나고 충돌 체크가 되지 않는 등의 문제를 전부 개선했기 때문에 연산 처리 속도만 높일 수 있다면 새로운 시대가 열릴 것을 시사함. 학급 특색활동인 'IT 타임즈'에 참여하여 '컨트롤러 없는 VR'이라는 기사를 작성함. VR과 AR에 적용 가능한 핸드 스캐닝 기술과 핸드 트래킹 기술을 설명했으며, 아직은 재생률이 부족하다는 단점이 있지만 소프트웨어 발전 속도로 미루어 봤을 때 가까운 미래에 완벽한 기술이 구현될 것으로 예측함. 완성된 기사는 편집 및 디자인 작업을 통해 시각적인 효과를 높여 하나의 페이지로 만들었으며 친구들과 함께 글을 모아 'IT 타임즈' 매거진을 발행함. 그 후 각 학급 및 교무실에 직접 방문해 IT 타임즈를 소개한 뒤 모두가 자유롭게 읽을 수 있도록 학교 곳곳에 배치함.

학년	창의적 체험활동	
	영역	특기사항
2	동아리활동	(소프트웨어아 놀자2)(21시간) 2학기 프로젝트 발표회에서 '추억의 피하기 게임'이라는 프로젝트를 발표했으며 옛날에 하던 게임과 관련된 추억을 떠올리고자 해당 주제를 선택했다고 설명함. 프로젝트는 밤 시간대에 발생한 지진으로 인해 밖으로 대피한 캐릭터가 무너지는 건물 사이로 떨어지는 콘크리트 덩어리를 피해 도망가는 게임 형식으로 구현했으며 --- 중략--- 제작하는 과정에서 떨어지는 돌을 생성하고 파괴하는 방법과 캐릭터가 돌에 맞았을 때 게임이 종료되도록 설정하는 방법을 몰라 막막했던 순간이 있었는데 이내 곧 인터넷 검색을 통해 해결 방안을 찾아 코드에 적용시켰고, 코드의 호환성을 위해 일부러 이전 버전의 3차원게임 엔진을 설치해 사용했다고 말 함.
3	진로활동	해커톤 행사에서 친구와 팀을 이루어 무박 2일로 3D 게임을 제작함. 게임의 내용은 캐릭터가 3D 공간에서 움직이며 나타나는 적을 총으로 격추하는 내용을 친구와 협업하여 제작함. 처음에는 적이 나타나는 코드를 함께 작성하였으나 계속 버그가 나기도 하고 하나의 부분을 함께 만드는 것보다는 각자 다른 부분을 만드는 것이 낫다고 판단하고 UI로 체력을 표시하고, 조준점, 점수, 게임 종료 시 나타나는 게임오버 메시지와 5초 후에 게임이 종료되도록 만드는 코드를 작성하는 부분을 맡아 코딩하여 게임을 완성함. --- 중략--- 오류가 계속 등장하는 난관이 있었으나 적이 생성되고 사라지는 방식을 변경함으로써 친구가 만든 코드를 적절한 의사소통을 통해 수정하는 협업 능력을 보여줌. 총알과 적 오브젝트가 접촉했을 때 점수가 올라가는 코드를 적용했는데 적을 맞추면 점수가 오르지만 한 번 더 맞췄을 때 점수가 초기화되는 버그를 발견하고 새 변수를 적용하여 버그를 고쳐 완성함.무박 2일의 짧은 시간 동안 집중하여 친구와 함께 완성도 있는 게임을 만드는 과정이 인상적임.

입학사정관의 평가

창의적 체험활동은 관심 분야에 대한 학습경험을 쌓기 위해 주도적으로 탐구하거나 구체적인 진로설정 후 깊이 있게 탐색할 경우 좋은 평가를 받을 수 있습니다. 위 학생은 1학년 때부터 IT 관련 관심을 가지고 관련 활동을 진행하며 탐구하는 과정을 보입니다. 또한 학년이 올라갈수록 관심분야를 깊게 탐구하며 실제 프로그램을 만드는 등 주도적으로 활동에 참여한 부분이 긍정적인 평가를 받을 수 있습니다. 추가로 팀프로젝트를 하며 오류가 생겨도 이를 적극적으로 해결하고 구성원들과의 의사소통을 통해 해결해나가는 모습에서 문제해결능력과 우수한 소통능력을 확인할 수 있었습니다.

교과학습발달상황

학 년	교과1	과목	1학기				2학기			
			단위수	성취도	등급/재적	성취평가	단위수	성취도	등급/재적	성취평가
1	과학	과학탐구실험	1	96/93.5 (8.2)	(186)	A	1	98/93.4 (14.8)	(186)	A
	한국사	한국사	3	91/60.8 (15.1)	2(186)		4	89/65.5 (16.4)	3(186)	
	국어	국어	4	90/70.8 (17.5)	2(186)		4	85/65.1 (20.8)	3(186)	
	영어	영어	4	80/58.1 (19.0)	3(186)		4	79/60.5 (23.7)	3(186)	
	수학	수학	4	83/57.3 (17.3)	2(186)		4	86/58.4 (19.8)	2(186)	
	기술·가정/ 제2외국어/ 한문	프로그래밍	3	86/70.6 0	(15)	A	3	86/71.3 0	(15)	A

학 년	교과1	과목	1학기				2학기			
			단위수	성취도	등급/재적	성취평가	단위수	성취도	등급/재적	성취평가
1	과학	통합과학	4	90/63.4 (15.4)	2(186)		4	95/72.4 (13.8)	2(186)	
2	영어	영어 I	4	83/51.8 (20.0)	3(187)					
	수학	수학 II					5	82/59.2 (19.8)	3(186)	
	수학	수학 I	5	88/61.4 (18.4)	2(187)					
	국어	독서						89/72.2 (17.3)	3(186)	
	기술·가정/ 제 2외국어/ 한문	정보과학	3	91/77.9 ()	(16)	A	4	93/83.5 ()	(16)	A
	영어	영어 II					3	63/51.8 (20.0)	4(186)	
	기술·가정/ 제 2외국어/ 한문	정보	3	98/74.2 (17.8)	1(109)		4	98/70.4 (19.9)	1(108)	
	과학	화학 I	3	89/68.1 (14.9)	2(64)		3	95/66.9 (19.4)	2(64)	
	과학	물리학 I	3	76/64.8 (12.4)	4(25)		3	83/66.0 (13.4)	2(25)	
3	국어	화법과작문	4	92/77.3 (16.3)	2(182)		3			
	수학	미적분	3	82/55.3 (19.2)	3(58)					
	수학	확률과통계	3	80/57.7 (21.5)	3(182)					
	수학	기하	3	97/84.2 ()	(13)	A				
	기술·가정/ 제 2외국어/ 한문	응용 프로그래밍 개발	3	100/92.2 ()	(20)	A				
	기술·가정/ 제 2외국어/ 한문	인공지능과 미래사회	3	92/82.0 ()	(15)	A				

입학사정관의 평가

교과학습발달상황 영역은 학생의 교과 이수 내역과 학업성취도를 함께 평가합니다. 학업성취도의 경우 석차등급과 성취도 뿐만 아니라 과목별 원점수, 과목평균, 표준편차, 수강인원, 기타 학기별 성적추이까지 다양하게 고려하여 정성적으로 평가합니다. 또한, 자연계열 지원자는 국영수과, 인문·상경계열 지원자는 국영수사, 예체능계열 지원자는 국영사 교과를 중심으로 지원자의 기본적인 대학수학능력을 확인하고 있습니다.

위 학생은 일반고 학생으로 수학, 과학 교과를 충실히 이수한 학생입니다. 확률과 통계, 미적분, 기하, 화학 I, 물리 I 을 이수하였고 성취도가 우수하여 컴퓨터학부에 필요한 기초학력을 충분히 갖춘 것으로 판단하였습니다. 추가적으로 프로그래밍, 정보과학, 응용프로그래밍 개발, 인공지능과 미래사회를 선택하여 지원 전공과 관련된 과목을 적극적으로 선택하였습니다. 하지만 전공 관련 교과의 이수를 양적 측면에서만 판단하지 않습니다. 교과목의 세특을 확인하여 해당 교과에서 학생의 성취 수준을 같이 확인합니다. 위 학생은 기초 교과목의 성취도가 우수하고 3년 동안 고르게 유지되며 과목평균 대비 원점수 또한 높아 이수자 과목평균 대비 높은 성취도를 보여 학업역량이 우수하다고 판단하였습니다.

일반과목 세부능력 및 특기사항 / 진로선택과목 세부능력 및 특기사항

학년	일반과목 및 진로선택과목 세부능력 및 특기사항
1	영어 배운 것을 완전히 이해하여 자신의 것으로 만들려는 의지를 갖고 수업에 임하며 조별 활동에서 리더 역할을 맡아 학우들에게 자신의 지식을 아낌없이 공유하는 모습을 보임. 진로 보고서 쓰기 활동에서 본인의 성격을 상상력이 풍부하고 근면하다고 소개하고, 수업 시간에 배운 to 부정사와 동명사를 활용하여 각각의 이유를 설명함. 이후 진로 탐색 검사 결과와 성격 유형 분석을 바탕으로 본인에게 적합한 직업들을 탐색함. 그중 게임 프로그래머에 대한 구체적인 보고서를 작성함. 코로나 19의 장기화에 따라 게임에 대한 수요가 증가했다고 설명하며 미래에는 가상 현실과 증강 현실을 활용한 게임이 개발되리라 예측함. 미래 변화에 대비하기 위해 최신 트렌드를 파악하고 C언어 학습에 열중하겠다는 포부를 밝힘. 협동 사례 소개하기 활동에서 컴퓨터 게임 스토리 중 세대 간 협동을 통해 성과를 얻은 내용을 글로 영작하고 발표함. 육하원칙에 따라 일화를 소개하였으며 연결사를 사용하여 시간적 순서에 따라 글을 전개하여 이해도 높은 글을 완성함. 적절한 사진을 시각 자료로 제시하고, 자연스러운 제스처를 사용하여 전달력 있는 발표를 함.
2	화학 I 최근 데이터센터의 화재로 대부분의 IT서비스가 작동하지 않아 발생한 문제를 통해 데이터 센터가 사회에 미치는 영향을 실감하고 관련내용을 탐구하여 보고서를 작성함. 데이터 센터의 냉방시설, 배터리 문제에 대한 해결방안을 모색하는 과정에서 몰려있는 서버와 설비, 전력공급, 발열, 냉방시설 등 많은 주의가 필요한 시설임. 또한 방전과 충전이 가격적으로 일어나 반복적으로 사용할 수 있다는 점을 알게 됨. 세계사를 바꾼 12가지 신소재를 읽고 규소의 잠재력에 감탄하고, AI와 빅데이터가 화학과 결합하여 신소재 개발에 사용된다는 사실로부터 AI학습기술과 프로그래밍을 통해 화학계산, 원자구조 예측, 3D형태로 표현하는 등 다양한 분야에 활용될 것이라는 기대감을 담은 독서감상문을 제출함. 수학 II '더 이상한 수학책(벤 올린)'을 읽고 곱의 미분법의 개념을 발견하여 관련 문제를 설명하였고 평소에는 미분을 접선의 기울기로만 생각하였는데 스마트폰과 노트북에도 수학과 관련 있다는 점이 신선하게 다가왔다는 감상문을 작성함. '함수의 극한과 연속' 단원의 핵심 개념을 체계적으로 구조화하여 마인드맵으로 정리함. 평소에 관심이 있는 코딩을 하기 위해 컴퓨터가 이해할 수 있도록 코딩하는 것을 잘하기 위해 남들이 놓칠 수 있는 개념에 대하여 질문을 많이 하는 편임. 이에 그치지 않고 자율과제로 '파이썬을 이용한 계산프로그램'으로 정하고 평균변화율과 미분의 정의를 코딩으로 나타내었고 코딩을 모르는 친구들도 이해하기 쉽도록 발표하여 큰 호응을 얻음(중략) 정보 컴퓨팅 사고력이 우수한 학생으로 누구보다 적극적으로 수업에 참여하였으며, 뛰어난 정보과학적 사고력으로 프로그래밍을 실습할 때 다른 학생들의 버그를 해결하는 데 도움을 주는 모습이 자주 관찰되었음. 컴퓨터과학과 관련된 사례를 조사하여 발표하는 활동에서 '프로그래머'를 주제로 선정하여 프로그래머의 연구 분야인 다양한 기술과 빅데이터, 인공지능에 대해 탐구하고 이러한 기술들의 장점과 단점을 체계적으로 발표함. 특히 소프트웨어 이용 시 일어날 수 있는 정보윤리 문제에 대해 심도 있게 탐구하여 발표하는 모습이 인상적임. 이후 추가 활동으로 '프로그래밍 언어의 역사와 원리'에 대해 탐구하며 컴퓨터가 프로그래밍 언어를 이해하는 원리에 대해 기계어, 어셈블리어 등의 언어의 종류를 바탕으로 분석하며 다른 학생들이 이해하기 쉽도록 설명하였음. 파이썬 문제 풀이 활동에서 기본 문법에 대한 이해를 바탕으로 주어진 문제 상황에 적절한 문법을 활용하여 산출물을 제작함. 또한 제어문과 함수의 기본 요소들을 이해하며 소스코드를 바탕으로 타당하게 실행 결과를 예상하는 모습을 보임. 한 학기 한 권 읽기 활동에서 '세상을 만드는 글자, 코딩(박준석)'을 읽고 인상 깊은 내용을 요약하여 발표함.

학년	일반과목 및 진로선택과목 세부능력 및 특기사항
3	미적분 구분구적법을 정확히 이해하여 정적분과 급수의 합 사이의 관계를 잘 설명함. 자세한 설명을 통해 개념을 명확히 하고 수학적으로 의사소통함. 주어진 문제를 해결하기 위해 다양한 수학적 방법을 사용하고 탐구해가며 기본적인 수학적 지식을 확인하고 활용하는 등 수학에 대한 흥미와 자아효능감이 높음. 문제 상황에서 주어진 조건 및 정보를 파악하여 다양한 관점에서 제시하는 해결 전략과 아이디어가 참신하며 이를 바탕으로 한 문제해결 능력이 우수함. 수업 시간에 활용하는 학습자료와 과제들을 성실한 자세로 해결하는 등 학습 열의가 높으며 이해하지 못한 수학 개념은 지속적인 질문과 연습을 통해 완전히 이해하고자 노력함. 학습 노하우와 학습 방법을 다른 친구들과 함께 공유하며 자신의 수학적 역량을 발휘함. 스스로 문제를 풀 때뿐만 아니라 친구들에게 문제를 설명할 때도 논리적이고 조리 있게 표현하려 노력하며 친구들의 이해를 돕는 장면이 종종 관찰됨. 이차원 평면에서부터 한층 한층 쌓아 올린 쓰리디 프린터의 미적분의 원리를 고찰함.
	응용 프로그래밍 개발 응용 프로그램 개발 시간에 텍스트 기반 언어의 시뮬레이션 게임 '블록체인 자산 운용' 프로젝트 개발을 기획함. 친구와 협업하여 격투 액션 게임 프로젝트 개발에 참여함. 메인 프로그래머 역할을 맡아 3D 게임 엔진을 활용하여 화려한 장면의 액션 장면을 코딩함. 게임 안에서 이루어지는 공격 장면의 그래픽을 세밀하고 정교하게 제작하였으며, 뛰어난 프로그램 개발 솜씨와 높은 문제해결력을 보여줌. 개발하며 발생하는 오류와 버그 등을 인터넷 검색을 통해 해결하였고 인터넷에 정보가 없을 때는 3D 게임 엔진 프로그램의 기초 용어와 함수를 깊이 있게 공부하며 오류를 해결함. 팀 프로젝트에서 메인 코딩 역할을 맡아 짧은 기간에 완성도 있는 게임을 제작함.
	인공지능과 미래사회 해외취업 통계정보를 주제로 데이터 분석 프로젝트를 진행함. 한국인 해외 취업인원 데이터를 통해 각 나라별 취업 적합성을 확인할 수 있을 것이라며 공공데이터 포털 사이트에서 외부 데이터를 가져와 시각화함. 이때 연도별로 각 항목을 비교하기 위해 막대형보다 꺾은선 그래프가 적합하여 해당 형태로 구현했음을 설명함. 코딩 및 디버깅 과정에서 y축 결과 값의 오류가 데이터를 문자형으로 가져와 발생한 오류였고, 정수형으로 바꿔 리스트에 추가하는 코드로 수정해 해결함으로써 코드 이해력이 높아졌고, 주제 기획부터 데이터 선별, 시각화 자료를 코드로 구현한 과정을 통해 더욱 성장할 수 있었다고 말함. 게임 인공지능의 다양한 의사결정을 주제로 심화 탐구 활동을 함. 행동트리 개념과 한계, 효용이론, 효용이론을 행동트리에 적용한 결과를 조사하고 이에 대한 자신의 생각으로 실용성이 없을 것 같다며 이유로 각 게임사마다 게임에 사용되는 에이전트가 달라 호환이 어렵기 때문이라고 설명함. 자율주행 토의에서 완전 상용화까지 법적, 윤리적, 비용, 소프트웨어 오작동 문제 등의 고민이 필요하다고 말함. 다양한 의견을 공유하면서 자신의 생각을 보강하고 다른 관점에서도 고민할 수 있었다는 소감을 전함.



입학사정관의 평가

세부능력 및 특기사항은 교과별 학습 내용을 판단할 수 있고, 학생의 정량적 성적으로 드러나지 않는 성취수준 및 학습활동 참여도, 지식의 확장 노력 등을 평가합니다. 위 학생의 경우 수업시간에 배운 내용을 토대로 단순한 지식 습득에 그치지 않고 전공과 연계된 자기주도적 탐구활동을 통해 주제를 설정하고 탐구하여 결과물을 도출하는 문제해결능력, 탐구력, 창의력을 엿볼 수 있었습니다. 또한 과제를 수행하다 어려움에 부딪혀도 더욱 깊이 있게 탐구해 오류를 해결하는 과정이 매우 능동적이며 교과 지식을 활용하는 응용력도 우수하여 전공 관련 교과 성취도에서 좋은 평가를 받았습니다. 또한 여러 교과에 걸쳐 동료 학생들과 협업하는 능력과 본인의 역할을 충실히 수행하는 모습이 자주 나타나 학업태도 및 소통 능력 역시 우수하다고 판단하였습니다.

행동특성 및 종합의견

학년	행동특성 및 종합의견
1	학급 내 1인 1역할로 게시판 지킴이를 맡아 교실에 부착되어 있는 게시판에 가정통신문이나 안내문, 공지와 같은 것들을 게시하고 틈틈이 확인해 기한이 지난 문서는 폐기하는 활동을 함. 매일 엄청난 양의 게시물들이 생겨났지만 불평을 하거나 귀찮아하는 기색 없이 자신에게 주어진 일에 최선을 다하는 모습을 보였으며 게시판을 골고루 사용할 수 있도록 큰 키를 이용해 게시물을 적절히 배치하고 공간을 넓게 활용함. 이후 학급 단합을 위해 실시한 마니또 활동에 참여하여 마니또 친구의 부탁을 들어주고자 농구 반 대항전을 도와주는 등 성심 성의껏 행동함. 또한 주제별 체험학습에서 친구들과 협동하여 베이킹을 한 후 완성된 쿠키를 주변에 선물해 나눔을 실천했으며, 특수교육대상자 학생이 질문하거나 도움을 요청하는 경우 제일 먼저 반응해주고 흔쾌히 도와줌. 이 외에도 소프트웨어적 역량을 키울 수 있는 활동에서도 그 누구보다 적극적으로 참여해 본인의 견문을 꾸준히 넓혀가고 있으며 끊임없이 도전하는 자세를 바탕으로 새로 배운 것을 적용함.
2	밝으면서도 주변의 어려움을 지나치지 않고 잘 도와주는 성격으로, 1인 1역으로 게시판 도우미를 맡아 학급 게시판에 가정통신문이나 안내문을 게시하고 기한이 지난 게시물은 바로바로 처리해 친구들이 학교의 다양한 정보를 한눈에 볼 수 있도록 교실 환경을 조성함. 또한 교과목을 가리지 않고 친구가 도움을 요청하면 기꺼이 나서서 문제를 해결해주는 만능 해결사 역할을 마다하지 않음. 자신의 진로인 게임 프로그래머가 되기 위해 소프트웨어 관련 교과목들을 수료하면서 기초 지식을 쌓고 일 년 동안 꾸준히 주 2회씩 방과 후에 남아 동아리 활동을 하여 다양한 프로그래밍 언어를 공부함. 이 외에도 단순 소프트웨어 개발뿐만 아니라 코드가 노나 아두이노 같은 피지컬 컴퓨팅 도구를 활용해 센서값을 이용한 프로그래밍에도 도전하고 여러 장르의 프로젝트를 제작하면서 실력을 차근차근 키워가는 모습을 보임. 이미 그 누구보다 뛰어난 프로그래밍 능력과 쉽게 포기하지 않는 끈기를 가지고 자신의 꿈을 펼치고 있는 학생이기에 세상을 큰 백지 삼아 본인만의 그림을 멋지게 그려나간다면 하늘에 떠 있는 무지개처럼 모두가 바라보는 순간 감탄사를 내뱉는 훌륭한 사람이 될 것이라 믿어 의심치 않음.



입학사정관의 평가

행동특성 및 종합의견에서는 담임교사가 기재한 학생의 학습태도, 생활태도, 대인관계 및 인성 등의 내용을 기반으로 공동체 내에서의 역할 수행 역량과 소통 능력을 평가합니다. 위 학생의 경우 본인의 1인 1역할을 책임감있게 수행하고 타인을 위한 생활 태도가 훌륭하며 주변 급우들과 함께 소통하여 어우러지며 솔선수범하는 모습이 드러난 부분에서 우수한 평가를 받았습니다. 임원이 아니더라도 맡은 역할의 수행 내용과 책임감있는 역할 수행을 위한 노력들이 있다면 긍정적으로 평가됩니다.



06 2024학년도 학생부종합전형 등급 분포 최종등록자기준



자연계열

● 최고 ● 평균 ● 최저

모집단위	모집 인원*	경쟁률	총원율 (%)	내신 등급							
				1	2	3	4	5	6	7	8
건축학전공	10	43.5	100.0	2.9 ● 3.1 ● 3.6							
건축공학전공	10	17.3	80.0	2.9 ● 3.5 ● 4.0							
건설환경공학과	12	36.4	75.0	3.2 ● 4.0 ● 7.1							
교통·물류공학과	8	17.6	150.0	3.6 ● 4.3 ● 7.1							
전자공학부	55	11.1	143.6	2.5 ● 3.4 ● 6.8							
재료화학공학과	27	12.9	100.0	1.8 ● 3.1 ● 6.8							
기계공학과	31	13.9	122.6	2.5 ● 3.5 ● 5.0							
산업경영공학과	7	16.3	128.6	2.8 ● 3.1 ● 3.7							
생명나노공학과	8	19.4	112.5	2.3 ● 2.8 ● 3.3							
로봇공학과	22	12.0	72.7	2.7 ● 3.6 ● 6.0							
컴퓨터학부	16	24.4	62.5	2.4 ● 3.1 ● 4.3							
ICT융합학부	12	21.3	58.3	2.9 ● 3.5 ● 4.5							
인공지능학과	18	14.2	100.0	2.5 ● 3.1 ● 5.5							
약학과	12	57.8	100.0	1.1 ● 2.4 ● 3.4							
수리데이터사이언스학과	6	23.8	116.7	3.1 ● 3.4 ● 3.8							
응용물리학과	8	11.6	137.5	2.7 ● 3.2 ● 3.8							
의약생명과학과	9	39.2	133.3	2.2 ● 2.5 ● 2.7							
나노광전자학과	9	10.4	33.3	2.9 ● 3.6 ● 5.0							
화학분자공학과	12	29.3	41.7	2.3 ● 3.0 ● 3.8							
해양융합공학과	9	13.3	88.9	2.1 ● 3.3 ● 3.9							

*2024학년도 모집인원으로 2025학년도 모집인원과 일부 다를 수 있음

인문/상경/예체능계열

● 최고 ● 평균 ● 최저

모집단위	모집 인원*	경쟁률	총원율 (%)	내신 등급							
				1	2	3	4	5	6	7	8
한국언어문학과	10	18.0	80.0	3.1 ● 3.3 ● 3.7							
문화인류학과	11	25.1	54.5	2.7 ● 3.9 ● 5.5							
문화콘텐츠학과	12	26.9	50.0	2.5 ● 3.5 ● 5.6							
중국학과	14	17.9	135.7	3.5 ● 5.1 ● 5.8							
일본학과	14	35.1	121.4	3.3 ● 5.0 ● 6.0							
영미언어·문화학과	19	14.8	105.3	3.1 ● 4.5 ● 5.6							
프랑스학과	8	16.0	237.5	4.2 ● 5.1 ● 5.7							
광고홍보학과	13	26.1	92.3	2.5 ● 2.9 ● 3.6							
정보사회미디어학과	16	28.5	125.0	2.7 ● 3.6 ● 4.9							
경제학부	22	15.6	27.3	2.6 ● 3.7 ● 5.9							
경영학부	39	15.7	82.1	2.3 ● 3.5 ● 5.7							
보험계리학과	6	22.3	100.0	3.2 ● 4.1 ● 5.9							
주얼리·패션디자인학과	4	47.8	75.0	2.6 ● 3.2 ● 3.8							
융합디자인학부	13	31.3	107.7	1.4 ● 2.0 ● 3.0							
영상디자인학과	4	35.3	225.0	1.5 ● 2.3 ● 2.7							
스포츠과학부	10	38.9	160.0	2.5 ● 3.5 ● 5.1							

PART 2

학생부종합전형 안내



01. FAQ	26
02. 합격수기	28
03. 합격자 인터뷰	34

FAQ



Q1 학생부교과전형과 학생부종합전형의 차이점은 무엇입니까?

A 학생부교과전형은 교과 반영 방법에 따라 정량적으로 평가하여 선발하는 전형입니다. 반면, 학생부종합전형은 지원자들의 학업성취도를 평가하기 위하여 교과 성적을 정량적으로 산출하지 않고 지원 계열 및 학과와 관련된 교과목 위주로 정성적으로 평가하며, 그 외에 지원자의 진로에 따라 수행한 교육과정 내 활동을 바탕으로 창의적 체험활동, 세부능력 및 특기사항, 행동특성 및 종합의견 등을 다양하게 활용 및 평가하는 전형입니다.

Q2 학생부종합전형의 평가항목별 반영비율과 모집단위별 반영교과가 궁금합니다.

A 학생부종합전형의 평가항목별 반영비율은 학업역량 50%, 진로역량 30%, 공동체역량 20%입니다. 반영교과는 모집단위와 관계없이 학교생활기록부의 모든 교과 또는 과목을 평가 대상으로 활용하고 있으며 교과별 반영비율 또한 별도로 정해져 있지 않습니다. 다만 영어를 공통으로 하되, 자연계열은 수학·과학을 중심으로, 인문/상경계열은 국어·사회를 중심으로 폭넓게 반영합니다.

Q3 어떠한 활동을 해야 학생부종합전형에서 좋은 평가를 받을 수 있나요?

A 좋은 평가를 받기 위해 따로 정해진 활동이 있는 것은 아닙니다. 학생이 얼마나 충실하게 학교 교육과정을 이수하였으며, 희망하는 진로 및 지원한 모집단위에 대해 지속적으로 관심을 갖고 자기주도적으로 활동하려 노력하였는지를 평가합니다. 지원한 전공과 관련된 과목의 활동뿐만 아니라, 자연계열 학과 지원자의 경우 국어, 수학, 과학, 영어와 관련된 모든 활동을, 인문계열 학과 지원자의 경우 국어, 사회, 영어와 관련된 모든 활동을, 상경계열 학과 지원자의 경우 국어, 수학, 영어, 사회과 관련된 모든 활동을 대상으로 탐구한 내용과 깊이를 확인하여 평가에 반영합니다.

Q4 경쟁률이 낮으면 무조건 지원에 유리한가요?

A 경쟁률은 모집인원 대비 지원자의 수를 비율로 환산한 것이며, 전년도에 입시결과에 따라 매년 달라집니다. 학생부종합전형은 고등학교 동안의 활동내역이 기재되어 있는 학교생활기록부의 종합적인 내용을 정성적으로 평가하는 전형이기 때문에, 단순히 경쟁률만을 가지고 지원 여부를 판단하는 것은 추천드리지 않습니다. 지원자가 희망하고 준비해 온 계열 또는 전공에 적합한 학과를 선택하여 지원하는 것이 중요합니다.

Q5 선택과목의 영향력은 어느 정도인가요? 학과별로 필수 이수 과목이 지정되어 있나요?

A 선택과목은 한양대학교 ERICA 학생부종합전형의 평가요소 3가지 중 '진로 역량'에서 평가합니다. 구체적으로는 '전공 관련 교과 이수 노력'과 '전공 관련 교과 성취도'에서 평가하게 되는데, 평가 내용은 ①지원 전공과 관련된 선택 과목을 적절하게 선택하고 이수하였는지, ②교과목 학습 위계에 따라 이수하였는지, 그리고 ③해당 교과목 세부능력 및 특기사항에 명시된 학습 및 탐구활동, 기타 과제 수행 등을 통해 드러나는 학생의 성취 수준입니다. 학과별 혹은 모집단위별로 필수 이수 과목이 현재 지정되어 있지는 않지만, 이공계의 경우 희망하는 전공에 필요한 수학 및 과학 교과목을 이수하는 것을 추천드립니다.

Q6 LIONS자율전공학부 (전계열)에서의 면접 평가는 어떤 영역을 평가하나요?

A 면접은 서류에 드러나지 않는 지원자의 통합적 사고역량과, 의사소통역량을 확인하기 위한 과정입니다. 1단계 합격자를 대상으로 지원자가 제출한 서류 (학교생활기록부)를 기반으로 한 일반 면접을 실시합니다. 지원자가 학교생활 중 수행했던 활동에 대한 사실 여부를 확인할 뿐만 아니라 자기주도적 탐구 역량과 면접 태도 등을 평가합니다. 정답이 있는 면접이 아니기에 면접 전 학교생활기록부에 작성된 다양한 활동을 정리해보고 예상 질문을 생각해 답변을 연습하여 솔직하고 명확하게 답변하기를 추천드립니다.

Q7 자율전공학부에서 1학년에는 무엇을 배우는 지와 각 계열별 차이점이 궁금합니다.

A 자율전공학부는 1학년에 본인의 진로에 맞는 개인화된 교육계획을 수립하여 전공탐색활동을 가지며 AI 역량을 기를 수 있는 수업을 배우게 됩니다. 또한 1학년 여름방학에는 Global Summer School을 통해 해외 연수의 기회를 받게 됩니다. 2학년부터 자율전공학부 전계열 학생들은 약학대학, 예체능대학을 제외한 모든 학과를, 자연계열과 인문사회계열 자율전공학부 학생들은 각 계열에 따라 진로탐색을 통해 발견한 본인의 적성에 맞는 자유로운 전공을 선택할 수 있습니다.

Q8 임원활동의 경험이 없는 학생은 학생부종합전형에서 불리한 평가를 받게되나요?

A 학교에서 특별한 직책을 맡고 있지 않더라도 모든 학생들은 학급 내 구성원으로서 수업활동, 동아리 활동, 모둠별 학습활동 등 다양한 역할 경험 등을 하고 있습니다. 학생부종합전형 공동체역량에서는 임원활동 뿐만 아니라 여러 역할 경험을 토대로 과제를 성공적으로 이끌어 내기 위한 노력 등을 정성적으로 평가하기에 본인이 맡은 역할에 있어서 최선을 다해 학교 활동에 참여한다면 긍정적인 평가를 받을 수 있을 것입니다.



Q1 고등학교 3년간 어떤 학생이었나요?

저는 고등학교 3년 동안 학교생활에 성실히 임하는 학생이었습니다. 1학년 때는 학급 부회장으로서 회장을 도와 반을 화목하게 만드는 데에 앞장섰고 2, 3학년 때는 학급 회장으로서 선생님들과 소통하며 반을 잘 이끌어 나가는 역할을 수행하였습니다. 이 밖에도 다양한 과목들의 교과 부장을 자원하는 등 많은 활동을 리더로서 이끌었습니다. 사실 고등학생이 된 당시에는 다소 소심한 성격이었지만, 고등학교에서 많은 활동에 참여하며 다양한 사람들을 만나고, 나의 의견을 제시하는 과정을 반복적으로 수행하다 보니 자신감이 붙어 적극적인 자세를 배울 수 있었던 것 같습니다. 또한 각 교과목이나 동아리에서 진행할 활동들에 대해 언제나 많은 고민을 하고 시간을 투자하였습니다. 인터넷으로 쉽게 정보를 얻을 수 있는 주제가 아닌, 내가 공부를 해야 하는, 남들이 하지 않는 참신한 주제를 선정하여 탐구하고자 노력하였습니다. 이러한 노력들 덕분에인지, 주변으로부터 '언제나 최선을 다하는 학생'이라는 말을 자주 들을 수 있었습니다.

Q2 학과 혹은 진로를 결정한 계기는 무엇이었나요? 고등학교 교내활동 중 가장 의미있게 참여했던 활동은 무엇이었나요?

고등학교를 막 들어왔을 당시에는 진로를 확신하지 못하였습니다. 그래서 저는 인터넷과 각종 도서들을 읽으며 1차적인 '목표'를 설정하고자 하였습니다. 저는 수학을 좋아하였기에 이공계 관련 진로들을 탐색하였고, 미래 전망이 좋은 '개발자'와 '인공지능'이라는 키워드를 탐색할 수 있었습니다. 이를 바탕으로 고등학교 3년 동안 학교 내에서 진행하는 관련된 활동은 시간이 허락하는 한 모두 참여하였습니다. 이 중에는 파이썬 같은 언어를 공부하는 수업 등 다양한 활동들이 있었지만, 저는 친구들과 함께 웹사이트 형식의 게임을 만들어 학교 축제에 선보인 활동이 가장 진로에 흥미를 느낄 수 있던 활동이었습니다. 이렇듯, 제가 참여한 많은 활동들에서 쌓인 경험 덕분에 스스로가 '무엇을' 만드는 개발자가 되고 싶는지 구체화할 수 있었고, 인공지능 등 다양한 기술을 접목시킬 줄 아는 개발자로 성장하고자 마음먹게 되었습니다.



Q3 선택과목은 어떤 것으로 했으며 선택 이유와 이수 이후 느낀점은 무엇인가요?



저는 고등학교 1학년 때부터 개발자라는 '목표'를 설정했었기에 비교적 많은 고민을 하지 않고 선택 과목을 선정할 수 있었습니다.
수학 교과목에서는 기하, 미적분을 선택하였습니다. 학교에서 확률과 통계, 기하, 미적분 세 과목을 모두 이수 하며 대학에 들어가기 전, 기초적인 수학 지식들을 쌓을 수 있었습니다.
과학탐구 교과목에서는 물리학1, 화학1, 생명과학1을 이수하고, 이후 조금 더 깊은 지식을 쌓을 수 있는 물리학 2, 화학2, 생명과학2를 모두 이수하였습니다. 확실히 과목들을 수강하고 공부는 데에 있어서 많은 어려움은 있었지만 해당 과목에 대해 한 번 볼 때보다 두 번 볼 때, 두 번 볼 때보다 세 번 볼 때 더 많은 이해가 되는 것이 느껴져 공부를 하며 지치지 않을 수 있었던 것 같습니다. 또한 저는 인공지능 분야에도 관심이 있었기에, 심리학과 환경을 수강하며 인지심리학, 환경에 도움이 되는 대기질 모니터링 시스템 등을 추가적으로 탐구하였습니다. 내신 성적에 대한 걱정도 당연히 있었지만 성적만큼 중요한 것이 내가 '어떤' 과목을 수강하였고, 그 과목을 통해 '무엇을' 얻을 수 있는지를 알고 전달하는 것이라는 사실을 아셨으면 좋겠습니다!

Q4 자신의 학교생활기록부 강점과 학생부종합전형을 준비하면서 가장 중점을 두고 노력한 부분은 무엇인가요?

저의 생활기록부의 강점은 진로를 꾸준히 확장시켰다는 점을 설정하였다는 점 같습니다. 생활기록부에 적고자 하는 관심사가 명확하다 보니 생활기록부에 전반적으로 '나는 이 진로를 위해 꾸준히 공부하며 발전해 왔어요.'라는 느낌을 담을 수 있었습니다.
더 구체적으로는, 고교 3년 동안 각 교과목들 전부에서 '참신한 주제'를 선정하여 탐구하고 그 내용을 친구들의 앞에서 발표하였습니다. 매번 정보를 얻기 힘든 주제를 선정하여 탐구하다 보니 자연스럽게 해당 주제에 대해 공부를 하게 되었고 관련 분야에 대한 지식이 풍부해질 수 있었습니다. 이 밖에도, 발표한 내용을 더욱 심화해서 탐구하고자 노력하였습니다. 예를 들어, 저는 영어 과목에서 교과서에 있던 스마트시티에 대해 발표하고 그 기술의 예시로 지능형cctv를 소개한 적이 있습니다. 이후 3학년 동아리 활동에서 지능형cctv를 직접 구현하였습니다. 이처럼 각 활동을 연계시키고 심화 탐구하여 생활기록부에 담아낸 점이 저의 생활기록부의 가장 큰 강점이라고 생각합니다.

Q5 자신의 학교생활기록부 중 비교적 약한 부분은 무엇이었다고 생각하나요? 이러한 약점을 보완한 꿀팁을 알려주세요.

저희 학교는 정보 선생님도 안 계시고, 그렇다 보니 정보 수업도 없었습니다. 이러한 환경으로 인해 저의 진로에 관련된 생활기록부 활동에 대해 조언을 얻을 수 있는 방법이 현저히 적어 혼자만의 힘으로 생활 기록부를 채워야야 했습니다.
그래서인지 고등학교 1학년을 마친 후 입시에 대해 알아보며 알게 된 저의 생활기록부에서 구체적 개발 활동이 드러나있지 않다는 점이 비교적 약한 부분이었습니다. 이를 보완하기 위해, 코딩 동아리에 들어가는 것을 시작으로 화학 시간에 화학식량 계산기를 코딩하는 등 각 과목에서도 구체적인 개발 활동을 하며 이 내용이 생기부에 드러날 수 있도록 노력하였습니다.

Q6 본인만의 세부능력 및 특기사항 관리 방법이 있었나요?

저는 첫 번째로 '목표 설정'을 하였습니다. 구체적이지는 않더라도 개발자라는 목표를 설정하고 관련된 활동들을 해나갔습니다.

두 번째로는 '심화 탐구'를 하였습니다. 1학년 때에는 넓은 범위의 개념적인 내용들을 생활기록부에 담아냈다면, 2학년 때에는 그 내용들을 심화하여 탐구하고 직접 개발까지 하며 활동했습니다. 그리고 3학년 때에는 내가 더욱 많은 관심이 가는 분야에 대해서만 심화 탐구하고 개발하였습니다. 이처럼 이미 탐구한 내용이라도 더욱 심화하여 생활기록부에 담아낼 수 있는 방법은 없을지 끊임없이 고민하고 조사하였습니다.

마지막으로, 저는 '평가'를 하였습니다. 내가 만족할 만한 결과가 나오지 않았을 때, 거기서 마무리하는 것이 아닌, 왜 이러한 결과가 나왔는지, 무엇이 부족하였는지 등 문제점과 해결책 등에 대해 고민하고 이러한 내용을 생활기록부에 담길 수 있도록 노력하였습니다.

Q7 현재 대학생생활은 어떻게 하고 있나요? 한양대 ERICA에 대해 자랑해주세요!

현재는 고등학교에서는 배울 수 없었던 프로그래밍 기초, 인공지능과 미래사회, 논리학 등 진로와 직접적으로 연결된 수업들을 배우며 진로에 한 걸음 더 다가가고 있습니다.

한양대 ERICA는 전공과목들을 이수하며 진로에 대한 실력을 키울 수 있는 것은 물론이고, 다양한 교양과목들을 통해 다양한 분야에 대한 견문을 쌓을 수 있도록 이루어져 있습니다. 또한, 학교에서 꾸준히 다양한 행사를 진행하여 대학 생활이 지루하지 않을 수 있습니다.

무엇보다도 학교에 입학하고 얼마 지나지 않아 봄에 피는 벚꽃이 너무 예쁜 학교입니다. 여러분도 한양대 ERICA에서 이 벚꽃을 함께 볼 수 있으면 좋겠습니다!

Q8 학생부종합전형을 준비하고 있는 후배들에게 하고 싶은 말이 있다면 적어주세요

학생부종합전형을 준비하며, 많은 활동들에 참여하며 남들과 차별화되는, 참신한 생활기록부를 위해서는 노력과 시간 투자가 필요합니다.

만약 제가 고등학생으로 돌아간다면 생활기록부를 채우는 것도 중요하지만, 성적을 올리고자 공부를 조금 더 열심히 할 것 같습니다. 물론 너무 뻥한 이야기이고, 여러분들이 이미 주변으로부터 많이 듣고 있는 이야기 이겠지만 고등학교 3학년이 되어 대학교에 원서를 넣을 때, 저는 '성적만큼 확실한 것이 없구나.'라는 생각을 정말 많이 했습니다. 생활기록부를 포기하란 말은 아니지만, 성적을 포기하고 생활기록부'만' 채우지는 말았으면 합니다.

그리고 무엇보다 고등학교 때 공부하는 과목들을 대학교에서도 비슷하게 배우기에 고등학교 때 공부를 안 해두면 대학교에서 좋은 성적을 얻기 위해서는 정말 많은 노력을 해야 한다는 사실을 알아두시면 좋겠습니다. 하루하루 너무 힘들고 지치겠지만 끝까지 포기하지 말고, 입시를 마치고 새롭게 맞이하는 새해에 밝은 미소를 지을 수 있기를 응원하겠습니다!



Q1 고등학교 3년간 어떤 학생이었나요?

저는 고등학교 3년간 다양한 학교 활동에 적극적으로 참여하여, 보다 의미 있는 학교생활을 추구하고자 했던 학생입니다. 매년 학교 내에서 운영되는 다양한 동아리 활동에 적극적으로 참여했으며 또한, 1학년 때는 학급 부반장으로서 반 친구들과 조화로운 관계 유지와 학급 단합을 위해 신경 썼고, 2학년 때는 전교 부회장으로 활동하면서 학생들의 다양한 의견 수렴과 학교 행사에 관한 중요한 의사 결정을 함께 결정함으로써 이를 통해 리더십과 의사소통 능력을 키우고 학생회 임원들과 선생님 등 함께 협력하며 문제를 해결하는 능력을 배웠습니다. 그리고 수업 시간에는 적극적으로 수업에 참여하고 선생님들과 소통을 많이 하였으며 내신 성적 또한 소홀히 하지 않고 꾸준히 관리하며 학업 성취도를 챙겼습니다. 이렇게 저는 다양한 활동들을 경험하면서 원하는 꿈에 한 발자국씩 다가갔습니다.



Q2 학과 혹은 진로를 결정한 계기는 무엇이었나요? 고등학교 교내활동 중 가장 의미있게 참여했던 활동은 무엇이었나요?

저는 고등학교에 입학하고 나서도 어느 학과로 가야 할지, 내가 무엇에 관심이 있는지 알지 못한 상태였습니다. 관심분야를 찾고 싶다는 생각이 들어 '학생회 활동'에 참여하게 되었습니다.

전교 부회장으로서 학생회 활동에 참여하게 되어 조직력과 협력 등을 키워나가게 되었으며 회의 내용 공지 및 홍보용 웹자보 등을 제작하며 홍보와 마케팅에 대해서 관심을 갖게 되었습니다. 이렇게 학생회에 참여함으로써 마케팅과 인사 조직 등 여러 직무에 눈이 가기 시작했고 경영학부는 이 모든 것을 포괄하고 있는 학과로 광범위하게 배운 뒤에 점차 좁혀가며 꿈을 이루면 좋겠다 싶어 경영학부에 입학하는 것을 목표로 하여 학생부종합전형을 준비하였습니다.

Q3 선택과목은 어떤 것으로 했으며 선택 이유와 이수 이후 느낀점은 무엇인가요?



저는 2학년 때 선택과목을 세계지리와 생명과학 1을 선택하였고, 진로 선택과목은 사회 과제 연구를 선택하였습니다. 제가 재학한 고등학교의 경우 세계지리 수업 중 경제의 세계화 단원에서 '다국적 기업'과 '자유 무역'에 대한 키워드로 보고서를 작성했는데 이를 바탕으로 세계화에 관한 공부를 할 수 있어 유익했던 시간이었던 것 같습니다. 또한, 사회 과제 탐구 시간에는 '모의주식투자'와 '인포그래픽스' 제작 등 다양한 활동을 직접 수행하며 비판적 사고와 창의성을 향상할 수 있던 시간이었습니다. 3학년 때는 한국지리와 사회 문화, 생활과 윤리를 선택하였습니다. 사회 문화 수업에서는 '통합 사회'를 보다 심층적으로 배워 다양한 사회적, 문화적 현상들을 다루며 사회 구조와 변화에 대해 깊이 이해할 수 있었습니다. 생활과 윤리는 일상생활에서의 윤리적 고민과 선택에 대해 깊이 고찰할 수 있던 과목이었습니다. 한국지리 수업은 세계지리와는 다르게 우리나라의 지리를 심층적으로 배우는 수업이었는데 우리나라의 지형과 자연환경, 인구 구조와 도시화 등을 배우며 국토의 특성이 사회와 경제에 어떤 영향을 미치는지 이해할 수 있었던 시간이었던 것 같습니다.

Q4 자신의 학교생활기록부 강점과 학생부종합전형을 준비하면서 가장 중점을 두고 노력한 부분은 무엇인가요?

저는 진로를 구체화하며 생활기록부를 채워나갔다는 점이 강점이었던 것 같습니다. 저는 1학년 때까지만 해도 꿈이 정해지지 않아 많이 불안해했던 시기를 보낸 적이 있습니다. 하지만 2학년에 접어들면서 진로에 대해 어느 정도 방향이 잡혀서 수업 시간에 배운 내용을 바탕으로 더 깊이 있는 지식을 탐구하고자 노력했습니다. 수업시간에 배운 내용 중 더 알고 싶은 내용과 관련 있는 논문을 읽고 보고서를 작성하기도 하고, ppt를 제작해 발표하기도 하며 전공 적합성을 드러내고자 했습니다. 3학년이 되면서부터는 학술제에 참여하여 심리학과 경영학을 연관 지어 소비자의 심리에 대해 발표하기도 했으며 2학년 때 작성했던 보고서를 다시 한번 검토하여 이 내용을 바탕으로 실제로 설문 조사를 실행하여 심층적으로 작성한 보고서를 선생님께 제출하여 생활기록부에 기록하였습니다. 이처럼 저는 진로를 찾아가는 과정에서 점점 구체화하며 전공 적합성을 나타내기 위해 열심히 세부능력 및 특기사항을 채우기 위해 노력했던 것 같습니다.

Q5 자신의 학교생활기록부 중 비교적 약한 부분은 무엇이었다고 생각하나요? 이러한 약점을 보완한 꿀팁을 알려주세요.

저는 농어촌 지역에 있는 고등학교를 재학하여 생활기록부를 채우는데 필요한 활동에서 많은 제약을 받았지만, 그중에서도 선택과목에 대한 제한된 선택지로 인해 어려움을 겪은 점이 있습니다. 선택과목을 선택하는데 있어 제약이 있을 수 밖에 없어 제가 듣고 싶은 과목이 개설되지 않아 난감했었습니다. 그래서 이 부족한 부분을 어떻게 극복할 수 있는지 찾아보니 다른 학교와 연계해서 들을 수 있는 온라인 수업을 통해 약점을 극복하려고 노력했던 것 같습니다. 또한, 생활기록부 작성 시 수업 시간에 활동했던 내용을 나열식으로만 작성해 주시는 선생님들이 계셨는데 이에 대해 보완하기 위해서 선생님들과 원하는 방향에 대해 상의하고 추가적인 내용을 제안하는 등 예의를 갖추며 소통하였습니다. 이러한 점들을 통해 생활기록부에 부족한 점을 보완하며 학업에 집중하게 되었습니다.

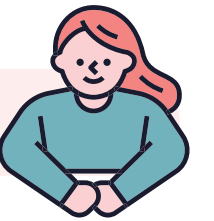
Q6 본인만의 세부능력 및 특기사항 관리 방법이 있었나요?

저의 세부능력 및 특기사항의 관리 방법은 수업 외 활동을 통해 전공 관심을 보여주고자 노력하였습니다. 수업 시간에 배운 내용을 확장하고 깊이 있게 이해하기 위해서 경영 & 마케팅 관련 논문을 읽은 후 보고서를 작성하거나 ppt를 제작하여 수업 시간에 발표하는 등 추가적인 탐구 활동을 하였습니다. 이러한 활동들을 통하여 생활기록부에는 전공 적합성을 보여주는 활동들을 기록하고자 하였습니다. 또한, 선생님과 소통하여 어떻게 내가 세특을 관리하고 발전시킬 수 있을지에 대해 상의하고 조언을 구하였습니다. 학생들이 희망하는 내용이나 세부 사항을 함께 고민하고 조율하면서, 학습 및 세부능력 및 특기사항에 대한 계획을 세우고 실행할 수 있었습니다. 이러한 소통과 협력을 통해 학생들이 만족하는 활동을 할 수 있었으며 학습 활동에 대한 효율적 관리와 성취도 향상에 많은 도움이 되었던 것 같습니다.

Q7 현재 대학생활은 어떻게 하고 있나요? 한양대 ERICA에 대해 자랑해주세요!

한양대 ERICA의 경우, 재학생들의 학교생활과 취업 지도를 효과적으로 지원하기 위해 전공트랙 제도가 운용되고 있는데 1학년 때는 전공 수업을 배우기 위한 전공 기초 수업을 듣고, 2학년 때부터는 전공트랙 제도에 맞춰 수업을 듣게 되는데 이는 더욱더 심층적으로 공부할 수 있도록 지원해줍니다. 또한, 한양대 ERICA 경상대학 안에는 '도담'과 'IC-PBL 토론탈'이 있는데 이곳에서 동기들과 함께 시험공부를 하거나 조별 과제를 하는 등 공부할 수 있는 공간이 잘 마련되어 있으며 '카페'와 '상휴'시설은 간단히 커피와 음료를 즐길 수 있으며 학업과 휴식을 조화롭게 이용할 수 있어 학생들에게 좋은 편의시설을 제공하고 있습니다. 그리고 캠퍼스가 평지로 되어 있어 걸어 다니기 매우 편안하고, 벚꽃이 활짝 피는 시즌에는 아름다운 경치를 볼 수 있으므로 여러분들이 꿈꾸고 있는 캠퍼스 생활을 누릴 수 있다고 생각합니다.

Q8 학생부종합전형을 준비하고 있는 후배들에게 하고 싶은 말이 있다면 적어주세요



학생부종합전형은 '성실함'과 '꾸준함'이 필요하다고 생각합니다. 세부능력 및 특기사항은 수업 태도와 수업 활동을 토대로 추가로 탐구한 내용 등이 작성되는데 이러한 탐구 활동은 논문을 참고하여 자신의 관심 분야에 대해 보고서를 작성하거나 ppt를 제작하여 그 내용을 발표하는 방법 등 다양한 형태로 이루어질 수 있습니다. 하지만 이러한 추가적인 탐구는 많은 시간과 노력이 필요하므로 성실함과 꾸준함이 필요하다고 느꼈습니다. 또한, 성적을 끝까지 포기하지 않는 것도 중요하다고 생각합니다. 일부 학생들이 학생부종합전형을 선택하면 시험 기간마저도 시험공부에 소홀히 하고 생활기록부를 채우는데 집중하는 경우가 있습니다. 하지만 원하는 대학에 지원하기 위해서는 성적이 중요한 역할을 하므로 성적을 포기하지 않고 열심히 공부해야 한다고 생각합니다. 이렇게 학생부종합전형의 경우 성적과 개인의 생활기록부까지 모두 고려하는 전형으로 양쪽 모두를 잘 맞추기 위해서는 시간 관리와 노력이 필수적입니다. 수험생들과 입시생들 모두 입시를 끝마치고 나면 모두 원하는 결과를 얻을 수 있길 응원합니다~!

합격자 인터뷰



Q1 고등학교 3년간 어떤 학생이었나요?



김OO | 일본학과

모든 과목을 열심히 하려고 하는 학생이었습니다. 좋아하고 잘하는 과목은 더 잘하고 싶었기 때문에 열심히 했고, 어렵거나 저랑 맞지 않는다고 생각했던 과목은 비록 잘하진 못하더라도 최선을 피하고자 열심히 했습니다. 시험은 모두가 떨리겠지만 특히나 저는 시험을 볼 때 많이 긴장하는 편이었기에 실력을 잘 발휘하지 못하거나 알던 것도 더 기억이 안 나는 경향이 있었던 것 같습니다. 이를 극복하기 위해 각 과목의 수행평가에 집중하여 최대한 등급을 올릴 수 있도록 했던 것 같습니다. 단순히 '성실하게 챙기자' 정도가 아닌, 수행평가에서만큼은 잘하는 과목이든 못하는 과목이든 무조건 만점을 받아서 점수 보완을 하자 마인드로 임했기 때문에 시험보다 더 긴장을 하기도 했었습니다. 하지만 결과적으로 수행평가에서는 단 한 번도 감점당하지 않고 전 과목 만점을 받았던 기억이 있습니다. 한마디로 요약하자면 시험도 열심히 했지만, 수행평가는 더 열심히 했던 학생 정도 될 것 같습니다.



유OO | 로봇공학과

저는 고등학교 3년간 학교 행사에 적극적으로 참여하는 학생이었습니다. 중학교 3학년에 고등학교 입시설명회를 듣고 학생부종합전형이 중요하다는 이야기를 들어 저는 대학교를 학생부종합전형으로 가야겠다고 마음먹었습니다. 고등학교 생활 중에서도 학생부장 선생님께서 틈틈이 학생부종합전형으로 합격한 선배들의 예시를 보여주시며 학생부종합전형의 정보와 생활 기록부의 중요성을 설명해주셨습니다. 그래서 저는 과학의 날 행사에서 부스 운영, 학급 R&E 등, 학교의 중요한 행사의 적극적으로 참여하였습니다. 또한 과목마다 하는 수행평가 및 과제를 성실히 수행하고, 그 과목 선생님께 열심히 학습하는 모습을 보여주며 학교생활을 했습니다. 모든 과목에서 성적을 잘 받진 못했지만 성실히 공부하고 과제를 해오는 모습을 선생님께서 좋게 봐주시고 생활기록부도 잘 써주신 것 같습니다.



변OO | 한국어언문학과

저는 수업하는 걸 좋아하고 수업에서 진행하는 활동에 열심히 참여하여 인정받는 걸 좋아하는 학생이었습니다. 교사를 꿈꾸었기에 목표가 높다고 생각하고 목표치에 도달하고자 늘 노력했고 활동도 놓치지 않고 늘 챙겼다고 생각합니다. 늘 앞자리에 앉아서 선생님과 소통하면서 공부하면 수업 내용에 대한 기억력과 이해도가 올라간다는 걸 느꼈기에 항상 앞자리에서 수업에 집중하다 보면 제 노력을 선생님들께서 알아주시기도 하고 열심히 공부하다 피곤함에 못 이겨 졸더라도 수업이 끝나면 놓친 부분에 대해 설명해주시는 등 앞자리 앉았다는 이유로 많이 챙김 받을 수 있었습니다. 관심 있는 분야를 늘 탐구하고 고민하였고 그것에 대해 상담을 받으며 늘 자기 계발을 해나가려 노력했습니다. 교내 활동이나 봉사 활동도 스스로 찾아서 늘 했던 것 같습니다.



이OO | 문화인류학과

제 고등학교 시절의 키워드를 '독서'와 '리더쉽'이라고 작성할 수 있을 것 같습니다. 저는 고교 생활 대부분을 책과 함께 지냈습니다. 학교에서는 다양한 도서관 이벤트와 독서 장려 프로그램을 진행했는데, 저는 활동을 모집할 때마다 적극적으로 참여하며 책 읽는 즐거움으로 고등학교 시절을 가득 채웠습니다. 그러던 중, 인류학 서적과 민족지 독서 중에 가슴이 뛰는 것을 느껴, 그때부터 인류학자가 되겠다는 꿈을 꾸게 되었습니다. 그 후 다양한 수행평가와 진로활동을 인류학과 연계하여 진행하였고, 도서뿐만 아니라 분야별 연구보고서도 작성하며 인류학에 대한 심화 탐구를 완성했습니다. 또한 리더십을 발휘하여 3년동안 학급 및 동아리 회장을 역임하면서 책을 통해 성찰한 장점들을 나누기로 하고 또 친구와 경쟁이 아닌 꿈을 향해 함께 협업하는 것이 얼마나 중요한지 깨닫게 된 인생의 중요하고 행복한 시간이었습니다. 이러한 중요한 활동 덕분에 3년동안 성적을 준수하게 유지할 수 있었고 덕분에 한양대학교 ERICA 캠퍼스 문화인류학과에 지원할 수 있었고, 최종적으로 합격하게 되었습니다.



Q2

학과 혹은 진로를 결정한 계기는 무엇이었나요?
고등학교 교내활동 중 가장 의미있게 참여했던 활동은 무엇이었나요?



김OO | 한국어언문학과

제가 이 학과를 선택하게 된 계기는 '흥미'였습니다. 필수적으로 해야만 하는 공부를 해왔던 고등학생 때와는 달리 대학에 들어가게 되면 자기 학과의 학문에 대해 주도적으로 공부를 해야 하는데 그러기 위해선 제가 그 학과에 흥미를 느끼고 있는 것이 가장 중요할 것 같다고 생각했습니다. 이러한 의미에서 저는 글 쓰는 것에 흥미가 있고 문학작품을 읽는 것을 좋아하고 국어에 큰 관심이 있기에 국어와 문학작품을 배우고 연구하는 한국어언문학과가 저와 가장 적합할 것 같다고 생각했습니다. 한국어언문학과가 취업에 유리한 학과는 아니기에 주변에서는 취업에 유리한 다른 학과를 생각해 보는 건 어떨겠냐고 이야기 해주었지만 저는 전혀 관심 없는 분야의 학과에 들어가서 취업을 위해 공부하는 것보다는 저의 적성에 맞는 학과에 가서 그 학문에 대해 깊이 공부해 보고 싶은 마음이 더 컸고, 3년간 이 학과를 바라보며 노력했던 과정이 매우 소중했기 때문에 한국어언문학과를 선택하였습니다.

그렇게 노력했던 점 중에서 가장 의미 있게 참여했던 교내 활동은 직접 책 한 권을 만들어 보는 활동이었습니다. 책의 내용은 물론 책 구성과 책 표지까지 직접 편집해서 책 한 권을 완성해 보는 활동이었는데 쉽지 않은 과정이었지만 책을 만드는 처음부터 끝까지 저에게는 큰 설렘으로 다가왔고 책이 완성되어서 직접 받게 되었을 때는 엄청난 뿌듯함으로 다가왔기에 그 활동이 가장 기억에 남는 것 같습니다.



김OO | 로봇공학과

평소 로봇과 기계를 좋아하여 이 분야로 진로를 잡고 싶다는 생각은 종종 하였으나, 단지 막연한 생각이었을 뿐, 명확히 학과나 분야를 정하지는 않았습니 다. 항상 부모님께서도 좋아하는 것을 하라고 하셨고, 그래서 막연히 잘 알려진 기계공학과를 지망하는 학생이기도 하였습니 다. 그런 막연한 꿈을 꾸던 중, 학과 커리큘럼을 찾아보면 어떤 곳을 가야 할지 답이 보일 것 같아 유사한 공학과의 여러 학과에 대하여 조사해보았습니 다.

저는 무언가 개발하고 만드는 실무적인 것을 좋아하는 사람이였기에, 로봇공학과의 커리큘럼을 보자마자 이 학과가 내가 가야 할 길이라는 것을 깨달았습니 다. 특히나 이전까지 단지 기계공학과만을 가야 할 길이라 생각하면서도 주저하였던 이유는 단순히 학문적인 공학이 아니라 실무적인 기계 그 자체의 로봇을 다루고 싶었기 때문이였습니 다.

가장 의미 있게 참여한 활동은 3학년 마지막 학기 때에 스스로 한 학기짜리 프로젝트를 진행하여 본 것이였습니 다. 프로젝트는 일종의 봉사 프로젝트의 일환으로써, 로봇 손을 원격으로 조작하는 것을 구현하여 보는 것이였습니 다. 장갑을 낀 손의 행동을 그대로 모방하는 로봇핸드를 제작하는 것을 목표로 하였는데, 유튜브에 전반적인 설계와 제작의 방법까지 공개된 영상이 있었지만, 부품, 재료 등의 한계에 봉착하기도 하였습니 다. 원본의 설계를 수정하고, 기본적으로 아두이노를 이용한 작품이 었기 때문에 스스로 코드와 회로에 대해 학습해 보는 등의 학습을 했습니 다. 마지막으로 설계에 맞게 수정을 가하고 조정을 마쳤을 때 작동하는 모습에서 이루 말할 수 없는 성취감을 느꼈습니 다.



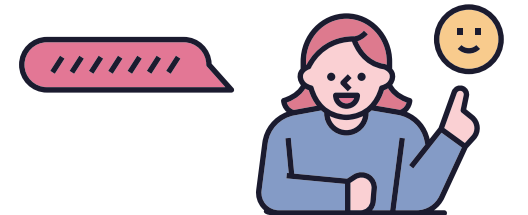
변OO | 한국어언문학과

저는 고등학교 2학년 때까지 늘 국어 교사라는 직업을 동경하고 꿈꿔왔으나 3학년이 되면서 교직에 대한 스스로의 확신이 무너지면서 좋아하는 학문인 국어와 문학을 중심으로 배워나가며 원하는 진로 방향성과 목표를 정하고 싶어서 한국어언문학과를 선택하였습니다. 학문의 시작은 기초적인 개론을 배우는 것이라고 생각하고 파생되는 방향성 중에 제가 선택할 수 있는 목표가 있다고 믿었습니다. 저는 늘 공부하는 것이 즐거웠던 학문이 국어였기에 저의 시작은 한국어언문학과로 선택하였습니다.

고등학교 교내 활동 중 의미 있었던 것을 두 가지로 뽑을 수 있습니다.

첫째는 3년간 교육동아리 부장을 맡아오면서 더 많은 걸 느끼고 배울 수 있는 활동을 기획하고 해나갔 습니 다. 국어에 대한 발표나 교육에 대한 탐구 발표도 많이 진행했고 토론이나 카드뉴스 제작 등 수업으로는 깊게 파고들 수 없는 분야들을 동아리로 많이 경험 할 수 있었습니다.

둘째는 진로발표 대회였습니다. 1학년을 대상으로 자신이 3년 동안 어떤 목표로 어떤 활동을 할 것인지 방향성을 잡고 그것에 대해 발표하는 대회였는데 발표를 준비하면서 막연했던 꿈을 어떻게 구체화 할 것인지, 어떻게 이를 것인지, 이루기 위해 고등학교에서 나 자신이 할 수 있는 것이 무엇인지 방향성을 스스로 알아보고 기획하는 과정을 거쳤는데 그 경험이 토대가 되어서 지금도 무언가가 하고 싶거나 배우고 싶은 것이 있을 때 그 방법을 사용하고 있습니다. 무엇보다 그 방법이 옳다고 느끼는 이유는 발표를 평가해 주시던 선생님들도, 발표를 들어준 친구들도 많은 공감을 해주었고 이를 통해 최우수상의 결과를 얻을 수 있었기 때문입니다. 이후 진로 방향성에 고민이 큰 친구들에게 제가 발표를 준비했던 알고리즘과 비슷한 나름의 방법을 조언해 주며 친구들의 고민이 해결되는 모습을 보았기 때문입니다.



최OO | 스포츠과학부

체육시간을 보면 수업에 흥미를 느끼지 못하는 친구들이 있었습니다. 모두 함께 참여 하면 재미있을텐데 그렇지 않은 모습을 보며 안타까운 마음이 들었습니다.저는 운동을 통해 친해지고 성취감을 느끼는 것을 알기 때문에 학생들이 학교 체육에서부터 운동의 즐거움을 느껴 습관화 할 수 있게끔 도와주고 싶다는 목표가 생겼습니 다. 이에 체육교사로 진로를 결정하였습니다. 체육교사를 꿈꾸며 학교생활을 하던 중 좋은 기회로 학생주도 체육대회의 총관리자를 맡게 되었습니다. 체육 대회를 준비하며 학생회 친구들과 사전에 아이디어를 모아 종목과 규칙을 정하고 예선전을 진행하는 것부터 당일 경기 진행까지하며 어려움이 많았지만 그 과정을 통해 친구들과의 갈등을 합리적으로 해결하는 방법에 대해 배우게 되었고 나아가 스포츠 이벤트 기획에도 관심이 생기게 되어 여러모로 성장할 수 있었던 기회였기에 가장 의미가 있었습니다.



Q3 선택과목은 어떤 것으로 했으며 선택 이유와 이수 이후 느낀점은 무엇인가요?



김OO | 한국언어문학과

저는 고등학교 2학년 때 사회 선택과목으로 사회문화, 동아시아사를 선택했습니다. 1학년 때 통합사회를 배우면서 수업 내용 자체에 흥미를 느꼈고 이해도 잘 되어서 성적도 잘 나왔기에 그와 관련이 깊은 사회문화를 2학년 선택과목으로 선택하게 되었습니다. 이수 후에는 사회문화라는 과목 자체가 내용을 이해하는 것에는 큰 무리가 없지만 이를 적용하는 것이 이 과목의 핵심이 되기 때문에 이에 자신 있는 학생이라면 사회문화라는 과목에서 큰 매력을 느낄 수 있을 것 같다는 생각이 들었습니다. 동아시아사는 제가 개인적으로 역사를 좋아하고 또한 현실에서 역사 관련 문제가 발생하였을 때 이를 올바르게 이해하고 대처하려면 역사를 잘 이해할 필요가 있을 것 같아 선택하게 되었습니다. 이 과목을 통해 한국을 포함한 주변 국가들의 역사를 배워갈 수 있었으며 성적과 별개로 꼭 이수하면 좋을 과목이라는 생각이 들었고 많은 깨달음을 얻어갈 수 있었던 과목이었습니다. 이를 이어서 고등학교 3학년 때 세계사를 선택했었는데 이러한 역사 과목의 이수는 이 시기에 배운 역사 지식을 바탕으로 역사를 올바르게 이해하고 아픈 역사가 반복되지 않게 해야겠다고 다짐하게 된 계기를 마련해 주는 과목이 되었습니다.



이OO | 인공지능학과

저 같은 경우에 내신 선택과목은 2학년때는 과학탐구 과목중에선 물리1, 화학1, 생명과학1, 지구과학1 을 수강하였습니다. 사회탐구 영역은 제 적성과 조금 안맞았던 부분이 있어서 사회탐구는 선택하지 않고 모두 과학탐구로 선택 하였습니다. 생각보다 과학 4과목을 공부한다는 것은 정말 힘들었습니다. 하지만 인공지능학과에서 1학년 때 일반물리학 과목을 배우기 때문에 물리 과목을 배운 것은 좋았다는 생각이 들었습니다. 2학년 때 수학 선택과목으로는 확률과 통계를 선택하였으며 자료를 수집하거나 분석할 때 확률과 통계 과목이 거의 필수라는 것을 알게 되어 확률과 통계를 학습함으로써 많은 도움을 얻었던 것 같습니다. 3학년 때 선택과목으로는 기하, 미적분, 물리2, 화학2, 지구2를 수강 하였으며 기하와 미적분, 물리2는 인공지능학과를 오고 싶어하시는 분들이라면 듣고 오시는 것을 추천드립니다. 생각보다 배우는 내용 중 겹치는 부분이 많아서 대학교수업을 들을때 조금은 편하실 거라고 생각합니다. 그리고 2학년 때는 인공지능 기초 수업이라는 주문형 강좌 수업을 따로 들었습니다. 이 과정에서 정말 인공지능에 대한 기본적인 지식과 프로그래밍 실력을 많이 향상시킬 수 있었다고 생각합니다.



유OO | 로봇공학과

저는 고등학교 2학년 때 수학 선택과목으로 미적분을 선택하고, 과학 선택과목으로는 물리, 화학, 생명과학을 선택하였습니다. 대학교 공대에 진학하려면 미적분이 필수라고 생각했고, 과학 선택과목은 최대한 저의 관심 분야인 로봇과 관련된 과목을 선택하였습니다. 수학과 과학 선택과목 때문에 1학년에 비해 공부해야 할 과목이 훨씬 많아져서 공부하기에는 힘들고 모든 선택과목의 내신을 챙기기는 힘들었지만 '기본이라도 배워서 대학교에 가자'라는 생각으로 포기하지 않고 공부했습니다. 그리고 3학년 때는 물리학2, 화학2, 기하 과목을 선택했습니다. 제가 골랐던 선택과목들은 난이도가 높았지만 2학년 때와 마찬가지로 대학에서 공부해야 할 과목의 기초를 공부한다는 생각으로 위 과목들을 선택하였습니다. 지금 대학교에서 미분적분학과 일반물리학을 배우며 미적분과 물리학을 선택하지 않은 친구들보다 빠르게 이해하는 것 같아, 고등학교 때 과목 선택을 잘했다는 생각이 들었습니다.



김OO | 일본학과

제가 언어에 관심이 많고, 그 언어를 기반으로 한 사회문화에도 관심이 많았기 때문에 선택과목은 주로 영어나 사회 과목 위주로 선택했습니다. 저는 흥미나 적성이 명확했기에 선택하는데 어려움을 겪진 않았지만, 만약 그렇지 않다면 선택과목은 자기 적성에 대해 진지하게 고민해 볼 수 있는 수단이 되기도 하고, 성적 산출에도 큰 비중을 차지하기 때문에 교과서 등을 검토해 보고 자신이 충분히 소화할 수 있을지 고민해 보는 시간이 중요하다고 생각합니다. 저 같은 경우에는 특히 비교문화 과목이 가장 도움 되었다고 생각했습니다. 비교문화에서는 우리나라의 문화는 물론, 주변국들과의 비교 분석 활동도 자주 했는데 그때 한국과 일본의 식습관 차이, 의복 차이, 연중행사의 종류 및 시기 등에 대해 체계적으로 분석해 볼 수 있었고 이를 대학 학과의 커리큘럼과 비교해 보면서 추후 어떤 부분을 더 깊게 탐구하면 좋을지에 대해서도 알 수 있었기에 유익한 시간이었습니다.

Q4 자신의 학교생활기록부 강점과 학생부종합전형을 준비하면서 가장 중점을 두고 노력한 부분은 무엇인가요?

김OO | 약학과

관심 분야가 무엇인지, 그리고 분야에 대한 흥미가 잘 드러난다는 것이 가장 큰 장점인 것 같습니다.

고등학교 1학년 때부터 신약 개발과 바이오 시밀러에 대한 관심을 키워나가는 모습을 다양한 교과목 활동들을 통해 점진적으로 드러냈는데, 이렇게 관심 분야를 꾸준히 세부화시켜나가는 모습을 보이곤 했습니다. 그 결과 1학년 때에는 바이오 의약품이라는 폭넓은 분야에 대한 관심을, 이후의 생활기록부에는 그 중에서도 특정 질환의 치료에 이용되는 오리지널 바이오 의약품/시밀러를 함께 조사하며 심층적으로 탐구하는 모습을 담을 수 있었습니다.

또한 다양한 방법을 통해 자율 탐구를 진행하며 약학 분야에 대한 관심도와 주도적인 학습 태도를 담고자 노력했습니다. 습도가 의약품에 미치는 영향을 실험을 통해 직접 탐구하고, 또 의약품의 올바른 폐기 방법을 알리기 위해 캠페인 활동을 진행하기도 했습니다. 이렇게 세부적인 관심 분야와 그에 대한 깊은 관심을 보이기 위해 노력했고, 또 그 결과 저의 노력들을 생활기록부에 꼭꼭 담을 수 있었던 것 같습니다.

변OO | 한국어언문학과

제 생기부의 강점은 총 3가지로 말할 수 있을 것 같습니다. 첫 번째로는 명확한 진로를 통해 탄탄하고 일관된 활동을 할 수 있었습니다. 고등학교 내내 명확한 진로를 가지고 있었던 저는 가능한 모든 세부능력 및 특기사항에 국어에 대한 애정을 드러냈으며 관련된 동아리 활동과 생기부 활동으로 제 재능과 열정을 보여줄 수 있었던 것 같습니다.

두 번째는 다양한 분야 탐구입니다. 사회, 과학은 다른 친구들도 모두 했겠지만 제 2외국어를 고등학교 2,3학년에 다르게 이수했다는 점은 흔치 않기에 제가 국어뿐만 아니라 언어 자체에 관심이 있다는 것을 생기부를 통해 보여드릴 수 있어서 강점으로 보여졌을 거라고 생각합니다.

세 번째로는 성실함입니다. 선생님들도 늘 한가지 방향으로 스스로를 믿고 애정을 드러내기가 쉽지 않은데 성실하게 해내는 모습이 보기 좋다고 평가해주셨고 생기부에도 늘 그 모습을 언급해주셨습니다. 보이지 않는 노력과 보이는 노력을 모두 다 했다고 스스로 생각하기에 그 모든 모습을 늘 선생님들은 봐주셨고 좋게 평가해주셨으며 생기부에 저의 성실함을 나타낼 수 있는 활동 및 문구를 작성해주셨다고 생각합니다. 그게 아마 제 생기부의 강점이 아니었을까 짐작해봅니다.



이OO | 인공지능학과

제 생활기록부 강점으로는 일관성과 꾸준함, 희망 전공을 향한 열정과 끈기가 다 드러나는 부분이라고 생각합니다. 저는 학생부종합전형을 준비하면서 희망 진로에 관한 일관성과 전문성을 키우는데 중점을 두고 노력하였습니다. 우선 1학년 때에는 모든 과목에 인공지능에 관련된 부분을 생기부에 채우도록 노력하였습니다. 수학이나 과학 등 인공지능과 직접적으로 관련이 있는 과목들은 인공지능의 전문성을 더 키워서 탐구하고 연구하는 활동을 많이 했습니다. 이 외에도 국어나 통합사회 같은 과목들에서도 인공지능과 관련된 활동을 많이 하려고 노력하였고 실제로 생기부를 보면 인공지능 관련된 활동을 통해 관심이 많이 보입니다. 그리고 2, 3학년이 되면서는 단순히 인공지능과 관련된 활동을 하는 것이 아닌 인공지능과 관련된 전문성을 키우기 위한 활동을 많이 하려고 노력하였습니다. 이것의 예를 들어 3학년 때 과제연구 시간에 이미지 분류 기술을 연구 하다가 궁금증이 생긴 부분을 과학교양 시간에 더 탐구하면서 한 주제를 가지고 전문적으로 탐구해 본 경험이 있습니다.



김OO | 컴퓨터학부

제 학교생활기록부에서의 강점을 뽑으라고 한다면 우선 다양한 전공 과목 이수를 뽑겠습니다. 앞서 말했다시피 저는 프로그래밍, 정보 과제 연구, 자료구조 등 다양한 전공 과목을 이수하여 많은 지식을 기반했을 뿐 아니라 수행평가를 하며 새 프로젝트로 저를 더 뽐낼 수 있었습니다. 필수로 이수해야하는 선택과목을 전공과목으로 고르는 것은 본인이 전공에 얼마나 관심이 있는지 1차적으로 드러내는 단계라고 생각합니다.

두 번째로, 저는 각 과목과 전공과의 연계를 중요시 생각했습니다. 미적분 과목에서의 미분 및 적분 계산기를 만들어본다거나 생명과학에서 배운 유전을 바탕으로 전공과 연계하여 유전 알고리즘을 탐구하고, 기하 과목에서 벡터를 배운 후 자연어 처리에서 활용되는 코사인 유사도에 대해 탐구하거나 수학1에서 tan 함수를 관찰하고 발견해낸 특징으로 새로이 가정을 세우고 이를 구현하여 확인하는 등 다양한 과목과 전공을 융합시켜 다양한 활동을 했습니다. 각 과목의 성적이 좋지 않더라도 전공과 연계 시키는 활동을 함으로써 이 과목에 흥미를 가지고 임했다는 사실이 드러났기 때문에 제 생기부에서의 강점이 되었다고 생각합니다.

마지막으로, 저는 새 프로젝트를 제작할 때 과거 진행했던 프로젝트와 관련짓거나 큰 틀을 잡고 그 안에서 시작했습니다. 고등학교 1학년 동아리에서 시각 장애인을 위한 점자 해석 프로그램을 제작한 이후 사회적 약자를 위한 프로그램을 만들고 싶다고 생각하게 되었고 2학년 때 점자 입력기를 제작했습니다. 또 사회 과제 연구 과목에서 사회적 약자를 위한 교통지도 서비스를 기획한 후 3학년 자율 탐구를 통해 구현했고, 이외에도 지체 장애인을 위한 아이트래커를 제작하는 등 사회적 약자를 위한 프로그램이라는 큰 틀에서 다양한 프로젝트를 진행했습니다. 이는 제가 어떤 분야에 관심이 있고 추후 학교에 입학하여 어떤 학생이 될 것인지 보여주는 기회가 되었다고 생각합니다.

제가 학생생활기록부에 있어 가장 중점을 두려고 노력했던 부분은 “과연 이런 프로젝트들이 미흡한 성적을 대신할 수 있는가” 였습니다. 성적은 학생의 꾸준함과 노력을 나타내는 가장 첫 번째 지표이기 때문에 미흡한 성적에 있어 자칫 나태한 학생으로 비춰질 수 있을 거 같아 염려했습니다. 그래서 저는 오히려 학생부종합전형으로 지원하겠다 마음 먹은 순간부터 더 열심히 성적을 관리했던 것 같습니다.



Q5 자신의 학교생활기록부 중 비교적 약한 부분은 무엇이었다고 생각하나요? 이러한 약점을 보완한 꿀팁을 알려주세요.

 김OO | 약학과

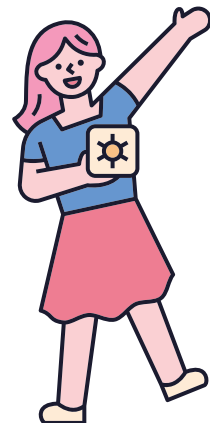
약학과 지망을 꿈꾸는 일반적인 학생들과 비교했을 때 이수한 교과목에서 가장 큰 차이가 있었습니다. 보통 약학과를 지망한다면 화학 관련 과목들에 더해 생명과학1과 생명과학2, 고급 생명과학 과목까지 모두 수강하는 것이 일반적입니다. 하지만 저는 일반적인 학술 탐구형의 수업 보다는 실험 과목을 다양하게 수강함으로써 진로에 대한 확신을 얻고자 했기에, 해당 과목들 모두를 수강하지는 못했습니다. 이러한 약점을 안고 있는 생활기록부를 보완하기 위해 저는 실험 과목 내에서 학술적인 면모를 보이도록 노력했습니다. 실험 전후로 작성한 예비 보고서와 결과 보고서의 '이론적 배경'란에 일반적으로 학생들이 조사하지 않는 부분까지 꼼꼼히 조사하여 기재하기 위해 노력했습니다. 이렇게 학술 탐구형 과목이 아닌 실험 수업 내에서 배경 이론을 깊이 파고드는 과정을 통해 생활기록부에도 적극적으로 탐구하는 면모를 많이 남길 수 있었던 것 같습니다.

 이OO | 문화인류학과

담임 선생님께서 수학 성적이 비교적 낮다는 피드백을 받은 후, 저는 이 문제를 극복하기 위해 여러 가지 노력을 기울였습니다. 먼저, 교내에서 개최되는 '수학 창의 한마당'에 적극 참여하였습니다. 수학에 게임적 요소를 접목하여 부스 운영을 하는 교내의 큰 행사에 참여하여 이를 통해 수학적 사고력과 응용력을 향상시키고, 수학에 대한 성실한 태도를 학교생활기록부에 어필할 수 있었습니다. 또한, 수학을 실생활에 적용하여 설명하는 책을 읽어 수학에 대한 총체적인 이해도를 높였고, 2학년과 3학년 내신 공부 기간, 저는 수학에 많은 시간 투자를 하며 공부하였고 중간고사와 기말고사에서 결국 좋은 성적을 받아 성적을 개선할 수 있었습니다. 좌절할 후 포기하지 않고 다방면에서 복합적인 노력을 기울인 덕분에 수학이란 약점을 극복하는 좋은 사례를 만들어낼 수 있었습니다.

 김OO | 한국어언문학과

저는 제 학교생활기록부를 돌아보았을 때 성적이 가장 아쉬웠습니다. 다양한 학교 활동에 참여하려다 보니 성적에 관심을 덜 가지게 되었고 이것이 그대로 성적에 드러나 그 점이 가장 아쉬웠습니다. 학생부종합전형을 준비할 때 교내 활동도 중요하지만, 학업역량도 중요하다는 사실을 항상 기억했으면 좋겠습니다! 또 한 가지 아쉬웠던 점은 학과와 가장 관련이 깊은 과목의 세부능력 및 특기사항의 내용에서 저만의 강점이 부족했다는 점입니다. 비교과(동아리, 자율 등), 희망 학과와 직접적인 관련이 없는 교과와 생활기록부는 구체적인 결과물이 있지만 국어의 생활기록부는 학과와 너무나 직접적으로 관련이 있기에 오히려 생활기록부 관리를 소홀하게 했던 것 같아 이 점이 아쉬웠습니다. 희망 학과와 관련이 있는 과목에 큰 관심을 두고 꼼꼼한 성적 관리는 물론, 개성 있는 자신만의 활동을 보여준다면 학생부종합전형 합격의 길에 더 다가서지 않을까 하는 생각이 듭니다!



Q6 본인만의 세부능력 및 특기사항 관리 방법이 있었나요?

 김OO | 일본학과

희망 학과와 관련된 활동을 한다고 해도 어디까지나 교과목과 연계되어야 하므로 학교 수업 시간이나 수행평가 준비 기간에 괜찮은 주제나 소재가 떠오르면 바로 메모해 두는 습관을 지니는 것이었습니다. 이렇게 생각해 낸 소재는 선생님께 허락을 구한 후 따로 보고서를 작성해서 제출하거나, 수업에서 진행하는 활동들의 주제를 선정할 때 활용하는 방식으로 생활기록부에 적절하게 반영시킬 수 있었다고 생각합니다. 하지만 무엇보다 중요한 건 학과에 대한 깊은 관심과 호기심입니다. 생활기록부를 읽는 것만으로도 이 학생은 이 학문의 어떤 점에 관심이 있고, 대학에 입학한 후에 어떤 식으로 발전시켜 나갈 것인지에 대한 비전을 보여주는 게 가장 중요하다고 생각합니다. 본인이 정말 관심이 있고 배우고 싶은 분야에 대해 깊이 고민해 본 후 소재를 발견해 낸다면, 수많은 경쟁자 속에서 본인만의 개성 있는 이야기를 가질 수 있으리라 생각합니다.

 이OO | 인공지능학과

저 같은 경우에는 모든 과목들 수업에 발표를 꼭 했습니다. 인공지능에 관련된 내용을 제일 많이 탐구해서 발표하였지만 인공지능 내용 외에도 관련 교과목 내용에 대한 심화탐구를 항상 하였으며 이것을 꼭 발표로 마무리했습니다. 그리고 관련된 내용에 대해서 발표를 할 때 수업 내용을 바탕으로 좀 더 탐구한 내용을 취사선택하여 심화적인 내용을 다루려고 노력하였습니다. 예를 들어 저는 미적분 시간에는 극한의 수렴 판정법에 대해 더 심화적으로 탐구해서 발표했던 경험이 있으며, 생명과학 시간에는 인공지능과 관련해서 바이오 파이썬에 대해서 다루어 발표했던 경험이 있습니다. 이 외에도 다양한 주제를 가지고 심화탐구 한 적이 많습니다. 발표를 자주 하면 선생님들과 해당 교과목과 관련해서 심화적으로 얘기할 수 있으며 선생님들과 좋은 관계를 유지할 수 있는 장점도 있습니다.

 이OO | 문화인류학과

저는 무조건 많이 적어두는 사람이 살아남는다는 뜻의 '적자생존' 이란 키워드를 중심으로 학생부종합전형을 준비했습니다. 제가 읽었던 책들, 제가 수업 시간 발표한 내용들을 전부 드라이브에 저장하여 잊어버리지 않도록 꼼꼼하게 메모하며 탐구하였습니다. 그리고 학년이 올라가며 배우는 과목이 심화되었고, 저는 그 흐름에 맞추어 같은 인류학 분야의 더 깊은 내용들을 해당 과목의 위계에 맞추어 차례로 탐구하였습니다. 또한 모든 교과 시간 발표에 열정적으로 참여하고 수업에 능동적으로 녹아드는 모습을 일관성 있게 보였고 이 내용은 3년간 거의 모든 세부능력 및 특기사항에 빠짐없이 기록되었습니다. 저는 관리 방법으로 끊임없는 자기 탐구 습관과, 심화탐구 및 적극적인 수업 참여 이 3가지를 강조하고 싶습니다.



Q7 현재 대학생활은 어떻게 하고 있나요? 한양대 ERICA에 대해 자랑해주세요!



김OO | 한국어언문학과

한양대 ERICA의 가장 큰 장점은 평지라는 것입니다. 대학교의 크기가 커서 만약 학교가 경사였다면 수업 들으러 가는 길이 매우 힘들었을 텐데 완전한 평지이기 때문에 걸어 다니는 것에 큰 문제가 없습니다! 그리고 공부할 수 있는 공간이 다양합니다. '학술정보관'이라는 한양대 내 도서관, 각 단과대 내 공부할 수 있는 공간 등 자신의 학구열을 표출할 수 있는 공간이 준비되어 있습니다. 봄에는 벚꽃길이 정말 예쁘고 학교 안에 있는 호수공원도 낭만 있고 예뻐요!



변OO | 한국어언문학과

원하는 학과에 와서 어렵기도 하고 재밌기도 한 다양한 학문을 배우고 있습니다. 정말 고등학교 때와는 다른 즐거움이 있는 것 습니다. 그리고 학교에서 진행하는 다양한 활동이 있는데 저는 IC-PBL 멘토링 활동을 해봤고, 며칠 뒤에는 김현철 교수님이 진행하시는 '작가와와 만남'을 신청했습니다. 정말 흥미롭고 해보고 싶은 것도 많은데 에리카에서 다 할 수 있을 것 같은 설렘으로 즐겁게 생활하고 있어요.

무엇보다 학술정보관이 너무 잘 되어있어서 늘 그곳에 가서 공부하고, 24시간 개방되어 있는 공간도 있어서 공부할 장소를 찾아다닐 걱정이 없습니다.

캠퍼스가 모두 평지인 점도 너무 편하고 좋아요! 호수공원의 풍경은 정말 맑고 좋아요.

캠퍼스의 낭만은 모두 이를 수 있을 것 같은 대학교인 것 같아요.

동아리도 다양해서 관심 분야가 무엇이든 경험할 수 있을 것 같아요! 고등학교 때는 운동을 잘 모르기도 했고 관심에 둘 시간이 없었는데 대학에 와서는 볼링에 관심이 생겨서 볼링 동아리에 들어갔어요!



김OO | 컴퓨터학부

한양대학교 ERICA에 입학하여 너무 좋은 친구들과 선배들, 교수님을 만나 꿈에 그리던 캠퍼스 라이프를 즐기고 있습니다! 벌써 벚꽃 축제도 하고, 앞으로는 봄축제와 체전이 기다리고 있어 대학 생활이 너무 설레고 즐겁습니다. 또 제가 배우고 싶은 과목 위주로 수강하기 때문에 수업 조차 즐거운 마음으로 참여하게 되는 것 같습니다. 특히 한양대 ERICA만의 IC-PBL수업은 제 비전에 대해 고민할 수 있는 시간이 되어 굉장히 유익합니다. 학교도 넓어서 매일 새로운 풍경을 마주할 수 있어 좋고 교양도 다양해서 벌써부터 다음 교양은 어떤 수업을 들을지 행복한 고민 중입니다! 너무 즐거운 하루하루를 보내고 있습니다.

Q8 학생부종합전형을 준비하고 있는 후배들에게 하고 싶은 말이 있다면 적어주세요



김OO | 일본학과

학생부종합전형을 준비했던 사람으로서 수험생분들이 어떤 고민을 가지고 계실지 너무나 잘 압니다. 하지만 적성을 찾아 진학을 원하는 학과를 정하셨다면, 학교생활기록부를 채우기 위한 조사와 탐구는 대학에 진학해서도 많은 도움이 됩니다. 대학에서 고등학교 때 자세히 다뤘던 주제에 대한 수업이나 과제가 나오면 괜히 반가운 마음도 들고 그 당시 조사했던 자료들을 참고해서 더 좋은 결과물을 만들어내기도 합니다. 제대로 꼼꼼하게 한 활동은 나중에 어떤 식으로든 본인에게 도움이 될 일이 있을 테니, 너무 어렵게만 생각하지 말고 재밌게 하는 것도 하나의 방법이라고 생각합니다. 공부도, 수행평가도, 생활기록부도 챙겨야 하는 바쁜 수험생 여러분! 다시는 돌아오지 않을 고등학교 3년 생활, 후회 없게 보내시길 바라고 한양대학교 ERICA 캠퍼스에 입학하게 될 미래의 한양인을 진심으로 환영합니다! 힘내세요!



이OO | 인공지능학과

혹시 학생부종합전형을 생각하고 있는 학생들이라면 학교 생활에 적극적으로 참여하시는 걸 추천드립니다! 임원활동을 하거나 교과세특을 관련 진로로 채우기 위해서 열심히 노력하시는 걸 추천드립니다. 혹시나 다른 친구들 앞에서 발표하는 것이 부끄럽다면 관련 과목 선생님께 보고서라도 써서 제출하면 생활기록부가 훨씬 더 풍성해 보일 수 있습니다! 지금까지 노력해 온 부분을 바탕으로 분명 좋은 결과가 있을 것이라고 장담합니다. 진로가 바뀌어도 괜찮으니 본인 진로를 위해서 심화적으로 탐구하는 모습을 보여주시고 과목 내용과 관련된 부분들도 심화적으로 탐구하려고 노력해보시면 학생부종합전형을 준비하는데 문제가 없을 것이라고 생각합니다.



김OO | 약학과

주위 사람들의 말에 흔들리지 않고, 자신만의 확고한 꿈을 갖고 다양한 활동에 참여하는 것이 정말 중요한 것 같습니다. 저의 경우, 많은 친구들이 실험 과목만 너무 많이 이수해서 오히려 불이익이 생기면 어떡하냐는 걱정을 많이 해주었던 기억이 있습니다. 물론 저도 동일한 걱정이 들어서 오랜 시간 고민했지만 결국 저의 활동 방향에 확신을 갖고 학교 생활에 임했고, 그랬기에 후회 없이 입시를 마무리할 수 있었던 것 같습니다. 학생부종합전형을 준비하는 여러분이 스스로의 꿈에 대한 확신을 갖고 후회하지 않고, 의미있게 학교 생활 마무리한 후 선후배 하냥이로 만날 날을 기대합니다!



PART 3

2022~2024학년도 전형별 입시결과



01. 학생부교과전형 입시결과	48
02. 학생부종합전형 입시결과	49
03. 정시 일반 전형 입시결과	50

01 2022~2024학년도 학생부교과전형 입시결과

대학	모집단위		경쟁률			총원율			최초합격자 평균등급			최종등록자 평균등급			최종등록자 70% cut		
			2022	2023	2024	2022	2023	2024	2022	2023	2024	2022	2023	2024	2022	2023	2024
공학대학	건축학부	건축학전공	6.9	9.0	7.6	171.4	128.6	200.0	2.43	2.55	2.41	2.84	2.81	2.65	3.07	2.82	2.69
		건축공학전공		8.3	4.3												
	건설환경공학과		7.4	12.0	5.5	87.5	75.0	150.0	2.59	2.62	2.62	3.07	2.79	2.74	3.20	2.86	2.84
	교통물류공학과		7.3	10.7	5.0	100.0	100.0	162.5	2.76	2.66	2.62	2.96	2.80	2.93	3.12	2.89	2.90
	전자공학부		7.2	6.5	3.4	150.0	140.0	157.5	2.11	2.14	2.17	2.40	2.36	2.81	2.43	2.48	2.94
	재료화학공학과		6.7	6.3	4.1	166.7	172.2	164.0	2.02	2.00	2.03	2.39	2.30	2.29	2.64	2.35	2.39
	기계공학과		10.1	10.0	7.2	166.7	208.3	177.4	2.39	2.43	2.40	2.68	2.69	2.58	2.86	2.81	2.61
	산업경영공학과		7.4	12.9	5.1	157.1	28.6	144.4	2.59	2.57	2.43	2.95	2.69	2.66	2.80	2.78	2.67
	생명나노공학과		23.3	11.3	3.9	133.3	83.3	137.5	2.02	1.82	1.98	2.24	2.04	2.85	2.36	2.12	3.01
소프트웨어융합대학	로봇공학과		8.4	6.9	4.6	100.0	44.4	107.7	2.22	2.42	2.59	2.52	2.56	2.84	2.70	2.95	2.93
	컴퓨터학부		17.4	8.1	3.8	124.0	156.0	167.7	2.11	2.12	2.10	2.46	2.33	2.45	2.40	2.49	2.52
	ICT융합학부		8.5	11.4	5.0	73.3	113.3	164.7	2.37	2.40	2.29	2.70	2.55	2.58	3.00	2.76	2.66
	인공지능학과		10.8	8.0	4.9	162.5	237.5	90.0	2.21	2.22	2.33	2.47	2.53	2.48	2.77	2.66	2.59
약학대학	약학과		35.4	50.2	14.0	240.0	180.0	100.0	1.07	1.07	1.07	1.45	1.13	1.12	1.60	1.15	1.14
과학기술융합대학	수리데이터사이언스학과		4.2	46.8	25.4	160.0	60.0	242.9	2.58	2.84	2.56	4.49	2.94	2.59	4.42	3.20	2.59
	응용물리학과		5.3	12.7	8.6	250.0	66.7	150.0	2.48	2.73	2.55	3.04	2.84	2.69	3.30	3.13	2.80
	의약생명과학과		12.0	7.6	4.3	133.3	122.2	83.3	1.79	1.81	1.69	2.13	1.99	1.82	2.19	2.09	1.85
	나노광전자학과		8.3	8.5	5.9	50.0	116.7	187.5	2.55	2.51	2.44	2.71	2.71	2.54	2.69	2.80	2.63
	화학분자공학과		18.8	8.0	3.8	188.9	44.4	41.7	2.12	2.25	2.16	2.41	2.27	2.22	2.54	2.27	2.27
	해양융합공학과		6.0	10.6	11.4	242.9	142.9	188.9	2.49	2.73	2.35	3.08	2.93	2.66	3.06	3.05	2.74
국제문화대학	한국언어문학과		6.7	9.4	11.4	114.3	142.9	171.4	2.60	2.94	2.80	3.10	3.14	2.90	3.39	3.34	2.89
	문화인류학과		8.3	12.3	5.6	185.7	128.6	114.3	2.64	2.76	2.58	3.12	2.97	2.78	3.49	3.06	2.85
	문화콘텐츠학과		15.3	9.5	5.0	66.7	266.7	85.7	2.38	2.12	2.20	2.49	2.32	2.30	2.46	2.46	2.30
	중국학과		7.0	10.7	5.4	116.7	66.7	57.1	2.87	2.95	2.98	3.24	3.04	3.12	3.29	3.11	3.11
	일본학과		7.7	19.2	9.7	150.0	150.0	142.9	2.83	2.74	2.68	3.37	3.05	2.97	3.64	3.18	3.05
	영미언어·문화학과		8.8	9.0	4.6	200.0	211.1	222.2	2.49	2.55	2.56	2.95	2.74	2.77	3.08	2.88	2.86
	프랑스학과		8.2	10.3	8.2	116.7	116.7	116.7	2.58	3.01	2.84	3.14	3.10	2.97	3.09	3.19	3.02
언론정보대학	광고홍보학과		8.0	7.1	3.3	110.0	140.0	46.7	2.06	2.00	2.33	2.32	2.30	2.76	2.57	2.29	2.63
	정보사회미디어학과		22.9	10.8	5.9	144.4	155.6	178.6	2.22	2.56	2.41	2.59	2.69	2.69	2.79	2.84	2.76
경상대학	경제학부		7.8	6.5	3.2	41.7	125.0	122.2	2.64	2.60	2.41	2.68	2.72	3.03	2.80	2.63	2.96
	경영학부		9.3	7.3	3.2	240.0	206.7	104.2	2.19	2.23	2.27	2.49	2.49	3.37	2.68	2.49	4.18
	보험계리학과		6.7	6.7	4.3	66.7	33.3	33.3	2.47	2.72	2.60	2.85	3.07	2.76	등록 인원 3명 이하		

- 1) 대상전형 : 수시 학생부교과(지역균형선발)전형
2) 실질경쟁률 : 수능 최저학력기준 충족 인원을 기준으로 환산한 경쟁률을 의미함
3) 총원율 : 모집인원 대비 추가합격된 인원의 비율을 의미하며, 만약 모집인원이 10명인 학과에서 추가합격 인원이 5명 발생했다면, 해당 학과의 총원율은 50%임
4) 계열별 내신등급 반영교과 : ①자연, 인문, 상경계열 : 국어, 영어, 수학, 사회, 과학
5) 학생부 성적이 등급으로 산출되지 않는 과목은 반영하지 않음
6) 건축학부는 2023학년도부터 건축학전공, 건축공학전공으로 분리하여 모집함
7) 최종등록자 70% cut : 최종등록자 중 평균등급 석차 70%에 해당하는 등록자의 평균등급 (소수점인 경우 버림 석차, 만약 최종등록자가 7명인 경우 4등의 평균등급)
8) 최종등록자가 3명 이하인 경우, 70% cut을 공개하지 않음

02 2022~2024학년도 학생부종합전형 입시결과

대학	모집단위		경쟁률			총원율			최초합격자 평균등급			최종등록자 평균등급		
			2022	2023	2024	2022	2023	2024	2022	2023	2024	2022	2023	2024
공학대학	건축학부	건축학전공	25.9	29.8	43.5	66.7	81.8	100.0	3.68	3.64	3.08	3.69	3.94	3.08
		건축공학전공		17.4	17.3		40.0	80.0		3.63	3.39		3.65	3.49
		건설환경공학과		13.3	20.4	36.4	100.0	69.2	75.0	4.42	3.96	3.87	4.19	4.63
	교통물류공학과		10.5	11.3	17.6	125.0	150.0	150.0	3.63	4.16	3.31	4.16	4.33	4.26
	전자공학부		12.6	10.7	11.1	105.5	152.7	143.6	3.15	3.09	3.10	3.40	3.50	3.36
	재료화학공학과		16.3	11.8	12.9	136.0	76.0	100.0	3.00	3.31	2.92	2.83	3.08	3.12
	기계공학과		14.6	10.3	13.9	188.2	94.1	122.6	3.12	3.70	3.41	3.16	3.63	3.46
	산업경영공학과		11.9	16.6	16.3	142.9	85.7	128.6	4.35	3.32	3.08	4.12	3.66	3.12
	생명나노공학과		28.5	27.5	19.4	112.5	75.0	112.5	3.54	2.86	2.93	2.63	2.67	2.78
	로봇공학과		13.5	11.4	12.0	50.0	59.1	72.7	3.32	3.46	3.65	3.62	3.70	3.55
	국방정보공학과		5.9	5.1	7.9	0.0	30.0	84.0	2.83	3.39	3.36	2.53	3.86	3.96
소프트웨어 융합대학	컴퓨터학부		30.2	25.4	24.4	95.0	130.0	62.5	3.17	3.33	3.22	3.34	3.36	3.11
	ICT융합학부		17.6	25.3	21.3	50.0	14.3	58.3	3.91	3.56	3.55	3.90	3.59	3.53
	인공지능학과		22.9	22.6	14.2	57.1	107.1	100.0	3.50	3.02	3.05	3.61	2.97	3.08
약학대학	약학과		62.1	70.6	57.8	166.7	144.4	100.0	2.96	2.46	2.26	2.67	2.28	2.37
과학기술 융합대학	수리데이터사이언스학과		9.0	16.5	23.8	66.7	116.7	116.7	3.65	3.70	3.39	3.85	4.11	3.37
	응용물리학과		7.5	9.8	11.6	200.0	125.0	137.5	3.69	3.77	2.94	3.59	3.86	3.16
	의약생명과학과		46.3	50.7	39.2	120.0	30.0	133.3	3.43	2.72	2.16	3.32	2.96	2.48
	나노광전자학과		8.4	9.0	10.4	22.2	0.0	33.3	3.76	3.76	3.52	3.68	3.77	3.57
	화학분자공학과		19.6	18.1	29.3	41.7	100.0	41.7	2.82	3.84	3.19	3.04	3.71	2.95
	해양융합공학과		9.7	10.4	13.3	77.8	166.7	88.9	3.72	3.26	3.16	3.70	3.49	3.25
국제문화 대학	한국언어문학과		10.2	14.3	18.0	120.0	80.0	80.0	3.66	3.63	3.48	3.55	4.26	3.31
	문화인류학과		17.2	21.4	25.1	36.4	36.4	54.5	4.65	4.00	3.62	4.65	4.31	3.91
	문화콘텐츠학과		71.0	45.7	26.9	42.9	50.0	50.0	4.06	3.36	3.26	4.01	3.55	3.46
	중국학과		17.3	23.3	17.9	135.7	157.1	135.7	5.45	4.34	4.66	5.59	4.64	5.08
	일본학과		21.8	25.9	35.1	78.6	78.6	121.4	4.90	4.66	4.49	5.25	5.10	4.96
	영미언어·문화학과		14.4	21.5	14.8	136.8	205.3	105.3	4.91	4.25	3.99	4.96	3.78	4.47
언론정보 대학	프랑스학과		11.4	19.6	16.0	187.5	237.5	237.5	4.57	4.26	4.64	5.60	4.51	5.05
	광고홍보학과		40.8	38.9	26.1	46.2	38.5	92.3	4.08	2.89	2.81	3.93	3.15	2.94
경상대학	정보사회미디어학과		30.6	31.8	28.5	56.3	50.0	125.0	3.53	3.71	3.15	4.09	3.63	3.57
	경제학부		11.0	15.3	15.6	104.5	72.7	27.3	4.06	4.18	3.76	4.04	4.09	3.73
	경영학부		18.8	25.9	15.7	76.3	97.4	82.1	4.64	3.56	3.41	4.56	3.56	3.53
디자인대학	보험계리학과		7.0	11.0	22.3	100.0	16.7	100.0	4.41	4.23	4.23	4.33	4.72	4.08
	주얼리·패션디자인학과		30.3	40.3	47.8	50.0	0.0	75.0	3.68	3.73	2.36	3.78	3.73	3.15
	융합디자인 학부	산업디자인학과	32.3	21.7	31.3	66.7	200.0	107.7	2.12	2.56	1.87	2.41	2.04	2.00
		커뮤니케이션디자인학과	36.7	28.2		133.3	66.7		2.71	2.17		2.28	2.74	
예체능대학	영상디자인학과		32.3	17.3	35.3	75.0	150.0	225.0	1.98	2.61	1.76	1.89	3.01	2.27
	스포츠과학부		62.8	34.2	38.9	60.0	210.0	160.0	3.07	3.62	3.46	2.98	3.51	3.48

03

2022~2024학년도 정시 일반 전형 입시결과

[정시모집 가, 나군 일반]

대학	모집단위		경쟁률			총원율			최초합격자 백분위 평균			최종등록자 백분위 평균			최종등록자 70% cut		
			2022	2023	2024	2022	2023	2024	2022	2023	2024	2022	2023	2024	2022	2023	2024
공학대학	건축학부	건축학전공	5.0	6.2	5.2	95.2	90.9	85.7	80.54	81.97	81.97	78.61	80.13	81.21	77.67	78.83	80.83
		건축공학전공		5.2	4.8		100.0	146.7	80.29	80.32		79.94	79.96		79.67	79.83	
	건설환경공학과		4.9	7.0	4.2	71.4	33.3	60.0	79.33	79.99	80.71	77.43	79.51	79.68	76.67	78.50	79.83
	교통물류공학과		4.1	4.4	3.8	12.5	43.8	77.8	77.78	79.91	80.25	77.60	78.97	78.01	77.83	77.33	77.50
	전자공학부		4.3	3.8	3.9	87.8	91.1	74.6	84.38	85.29	83.40	82.25	83.53	82.14	80.67	82.50	81.50
	재료화학공학과		4.4	4.3	3.4	68.8	68.6	50.0	82.26	82.60	81.98	81.08	81.85	81.25	80.50	81.00	81.00
	기계공학과		4.7	4.1	3.7	69.7	84.8	120.5	81.73	81.93	81.84	80.69	80.66	81.00	79.67	80.17	80.33
	산업경영공학과		4.9	4.1	3.9	35.3	70.6	50.0	78.94	79.83	81.46	78.97	79.05	81.13	78.00	78.17	81.00
	생명나노공학과		4.5	4.5	6.8	150.0	138.5	133.3	83.77	83.98	84.83	81.26	82.24	83.77	80.83	80.83	83.67
소프트웨어융합대학	로봇공학과		4.7	4.4	3.5	57.9	55.0	81.8	82.08	83.32	82.42	80.75	83.11	81.64	80.00	82.50	80.83
	컴퓨터학부		3.9	3.9	3.8	43.9	95.5	115.6	83.54	85.11	84.30	83.01	83.50	82.89	82.33	82.33	81.83
	ICT융합학부		5.0	4.4	4.0	51.4	105.7	80.6	82.12	82.62	82.58	80.92	82.16	81.61	79.67	81.50	81.00
약학대학	인공지능학과		3.8	4.6	4.3	46.7	121.4	76.0	82.67	84.23	82.67	82.50	82.87	82.31	81.33	80.67	81.83
	약학과		8.0	7.4	5.7	200.0	81.3	61.5	97.01	97.74	97.56	96.39	97.69	97.56	96.33	97.17	97.50
과학기술융합대학	수리데이터사이언스학과		4.6	4.8	4.9	76.9	108.3	116.7	79.58	80.69	81.93	78.58	79.77	80.70	77.00	79.00	80.67
	응용물리학과		5.9	4.5	4.3	27.3	63.6	100.0	78.88	80.70	81.53	78.08	80.83	79.81	77.50	80.67	78.83
	의약생명과학과		5.9	5.1	3.8	92.9	142.9	82.4	83.90	86.58	85.66	82.35	82.83	82.93	81.17	81.50	82.33
	나노광전자학과		5.5	4.6	4.6	72.7	100.0	84.6	81.12	82.71	81.36	80.91	80.97	80.58	80.67	79.50	80.50
	화학분자공학과		5.1	6.8	3.9	140.0	138.9	152.9	81.33	83.38	81.70	78.58	81.69	80.07	77.83	80.00	79.00
	해양융합공학과		6.7	6.6	4.7	72.7	145.5	161.5	79.18	81.18	81.17	77.80	79.97	79.71	76.33	79.33	79.33
국제문화대학	한국언어문학과		4.5	6.5	4.1	50.0	61.5	75.0	75.94	78.18	78.00	75.22	78.19	75.74	75.33	77.83	75.67
	문화인류학과		5.4	6.9	7.1	92.3	215.4	115.4	77.46	78.04	78.25	76.32	76.53	77.88	75.17	75.50	77.50
	문화콘텐츠학과		5.8	5.5	6.0	116.7	161.5	133.3	82.17	81.78	81.93	79.13	80.21	81.14	77.33	79.33	80.67
	중국학과		7.2	5.1	6.5	69.2	61.5	76.9	75.19	76.83	78.35	73.95	76.23	77.63	73.83	75.67	77.00
	일본학과		5.2	6.5	6.8	61.5	130.8	153.8	74.94	78.56	79.01	74.00	75.90	78.61	73.67	74.50	78.17
	영미언어,문화학과		5.0	4.9	4.3	105.0	95.2	118.2	77.57	78.88	79.12	75.02	77.69	78.42	74.50	77.33	77.83
언론정보대학	프랑스학과		7.8	7.6	5.1	33.3	141.7	216.7	75.10	76.78	78.47	74.78	76.39	76.76	73.83	75.67	76.33
	광고홍보학과		5.7	4.2	3.8	54.5	59.1	58.6	81.48	81.33	80.90	80.67	80.34	79.69	79.83	79.50	79.17
경상대학	정보사회미디어학과		6.6	5.1	4.1	78.9	77.8	104.5	78.61	78.99	80.55	77.72	78.04	79.55	77.00	77.00	79.67
	경제학부		4.5	6.3	3.6	111.1	133.3	108.8	78.15	80.74	80.88	77.01	79.53	78.96	76.33	77.83	77.83
	경영학부		5.0	5.0	4.6	82.5	102.4	141.2	78.70	80.54	81.40	77.36	79.70	79.45	76.33	79.17	78.50
디자인대학	보험계리학과		4.4	3.9	3.9	57.9	61.1	100.0	79.45	81.17	79.92	77.18	79.29	77.42	76.17	78.17	75.17
	주얼리,패션디자인학과		11.2	10.1	9.4	20.6	11.8	11.8	77.15	74.29	73.29	74.97	73.51	72.37	72.50	70.50	70.00
	융합디자인학부	산업디자인학과	9.5	8.1		22.7	18.2		78.58	79.77		75.05	78.68		76.50	76.00	
		커뮤니케이션디자인학과	7.3	5.4	7.1	14.3	11.9	14.5	81.13	83.14	78.98	77.90	82.43	77.48	80.00	75.50	74.00
	영상디자인학과		8.3	8.6	7.5	34.4	15.6	6.3	79.63	76.09	76.13	77.31	76.17	75.39	75.50	73.50	73.50
예체능대학	스포츠과학부		11.7	5.4	5.7	28.0	6.9	27.6	72.86	75.38	79.69	68.60	74.93	76.07	64.00	71.50	73.50

- 1) 대상전형 : 정시 가, 나군 일반전형
- 2) 총원율 : 모집인원 대비 추가합격된 인원의 비율을 의미하며, 만약 모집인원이 10명인 학과에서 추가합격 인원이 5명 발생했다면, 해당 학과의 총원율은 50%임
- 3) 계열별 수능 백분위 반영 영역
- 자연계열 : 국어, 수학(미적분 또는 기하), 과탐(2과목)

- 인문, 상경계열, 교차지원가능학과 : 국어, 수학(선택과목 미지정), 사/과탐(2과목)

- 예체능계열 : 국어, 수학 또는 사/과탐(1과목) 중 고득점 과목 선택 반영

- 교차지원가능학과 : (2022~2023학년도) 건축학전공, 교통물류공학과, 산업경영공학과, 컴퓨터학부, ICT융합학부
(2024학년도) 건축학전공, 교통물류공학과, 산업경영공학과, ICT융합학부

- 컴퓨터학부(2024학년도) : 국어, 수학(선택과목 미지정), 과탐(2과목)
- ※ 2022~2023학년도에는 교차지원가능학과 반영 영역과 동일
- 4) 건축학부는 2023학년도부터 건축학전공, 건축공학전공으로 분리하여 모집함
- 5) 산업디자인학과, 커뮤니케이션디자인학과는 2024학년도부터 융합디자인학부로 통합하여 모집함
- 6) 최종등록자 70% cut : 최종등록자 중 평균등급 석차 70%에 해당하는 등록자의 평균등급(소수점인 경우 버림 석차, 만약 최종등록자가 7명인 경우 4등의 평균등급)
- 7) 최종등록자가 3명 이하인 경우, 70% cut을 공개하지 않음

오시는 길

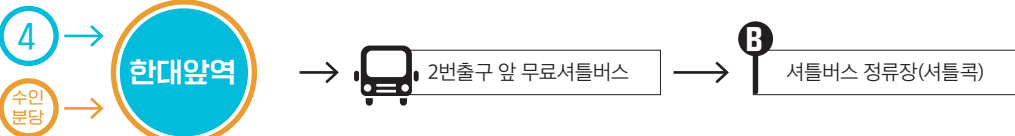


자가용

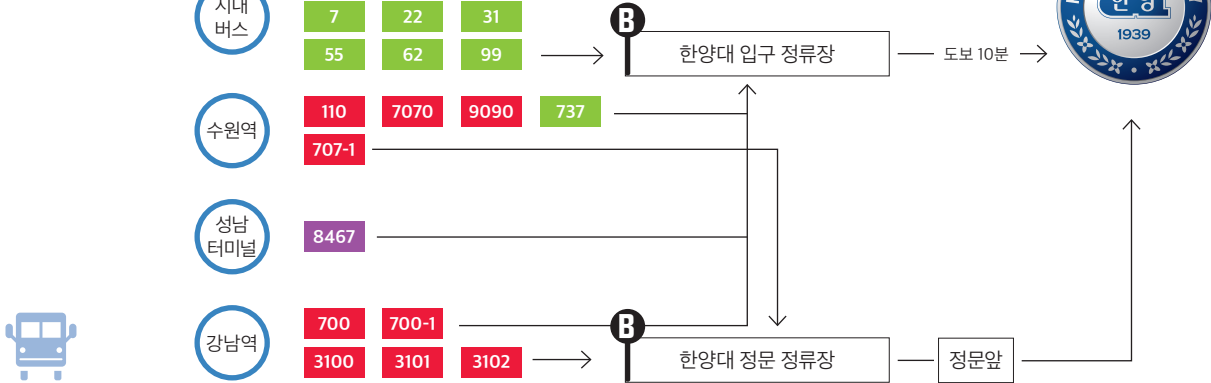


내비게이션 “한양대학교 ERICA” 검색 (주소 : 경기도 안산시 상록구 한양대로 55)

지하철



버스



2025학년도
학생부종합전형
가이드북



한양대학교 ERICA 입학처

15588 경기도 안산시 상록구 한양대로 55, 본관 1층 입학처

Tel. 1577-2876

goERICA.hanyang.ac.kr

지금, 더욱 풍성한 ERICA의 소식을 만나보세요!



웹매거진

hyERICA.com



페이스북

www.facebook.com/HanyangUniversityERICA



인스타그램

www.instagram.com/hanyang_ERICA