

현실형(R, Realistic)

이 영역에 흥미가 있는 사람들은 사물들과 일하고, 도구들과 기계들을 사용하고, 신체적 그리고 기계적인 일을 하는 것을 대개 좋아하는 편이다. 그들은 약착같은 면이 있고 현장에서 일할 수 있는 실제적인 방법들을 잘 알고 있다. 그들은 짜여져 있고 안정적인 작업환경에서 일하는 것에 만족한다. 이 영역에 아주 높은 흥미를 가진 작업자들은 건설 분야, 숙련된 무역업, 제품 생산과 자동화 기계 조작, 농업, 음식 서비스, 손님 접대, 천연자원 분야와 같은 직업 분야에서 전형적으로 많이 찾아 볼 수 있다. 그들은 식물, 동물, 그리고 나무, 도구들 그리고 기계류와 같은 실제 세계 재료들을 다루는 것을 선호한다. 현실형의 사람들은 서류와 관련된 업무나 타인과 함께 일하는 일들은 좋아하지 않는 편이다. 현실형으로 분류된 사람들은 전기제품들을 수리하고, 전기적 문제를 해결하고, 스포츠를 좋아하고 정원에 나무를 심고 설계도를 읽을 수 있는 능력을 가지고 있다.

사회형(S, Social)

사회형 영역에 흥미를 가진 개인들은 사람들과 같이 일하는 것을 좋아하고, 도움을 주는 일, 가르치는 일 그리고 치료와 관련된 일을 선호한다. 사회형 사람들은 자주 이해심이 많고, 참을성이 있으며, 관대한 성격의 소유자들이다. 그들은 들어주고, 편안하게 해주고 그리고 조언을 해주는 직업 분야에서 일을 한다. 사회형에서 점수가 아주 높게 나온 사람들이 일하는 직업 분야를 보면 교육, 건강, 오락, 서비스업, 종교적인 활동 등이다. 또한 그들은 타인의 학습을 도와주고 개인의 발달을 지원해 주며, 어떤 사물이나 기계류, 자료보다는 사람들과 직접적으로 만나서 함께 이야기 하고 일하는 것을 선호하는 편이다. 자신이 알고 있는 것을 남에게 가르쳐주는 것을 좋아할 뿐만 아니라 마음과 몸이 불편한 사람들을 도와주고, 정서적으로 문제 있는 사람들에게 조언을 해 주는 것을 아주 좋아한다. 이 유형의 사람들은 일반적으로 친절하며, 정력적이고, 책임성이 강하고, 이해심이 넓고, 설득을 잘하고 협동적이며, 통찰적인 성격의 소유자이다.

진취형(E, Enterprising)

이 영역에 흥미가 있는 개인은 사람들과 함께 일하는 것을 좋아하고 사람을 주도하거나 설득하는 것을 선호한다. 이 유형의 사람들은 일반적으로 자신감이 있고, 야망이 있으며 정력적이라고 말할 수 있다. 대개 판매와 관련된 직업, 설정된 목표를 성취하는 것과 관련된 업무를 좋아한다. 이 유형의 점수가 높게 나온 사람들은 사업분야, 마케팅, 경제, 보험 판매, 법률과 관련된 직업들에서 많이 볼 수가 있다. 또한 사업적 모험을 하기 위해 프로젝트를 수행하고, 이익을 위해서는 위험도 감수하는 업무를 선호하는 것이 특징이다. 그들은 자신감이 있으며, 사교적이고, 설득적이며, 충동적이고 자발적이며, 말을 많이 하고, 외향적인 성격을 소유하고 있다. 자신의 일을 사람들에게 확신을 심어주고, 언변이 뛰어나고 활동성을 잘 조직화하고 집단을 리드하면서 타인을 잘 설득시키는 능력이 있다. 제품을 많이 판매하여 상을 받고, 정치적인 홍보를 하거나 중요한 사람들을 만나거나 자신만의 방법과 사업계획으로 일을 시작하는 것을 좋아하는 편이다.

탐구형(I, Investigative)

이 영역에 흥미있는 사람들은 대개 아이디어와 자료를 가지고 일을 한다. 문제해결, 과학적 그리고 기술적인 일을 선호한다. 이 유형에 속하는 사람들은 자주 호기심이 있고, 지적이며, 독립적이라고 할 수 있다. 그들이 선호하는 업무는 추상적인 사고, 연구 그리고 분석적이다. 사람들을 설득시키고 리더하는 것보다는 문제를 머리 속으로 해결하고 연구를 수행하는 일을 좋아한다. 일상생활 측면에서 보면 물리과학분야, 행동과학분야, 응용기술분야, 그리고 수학적, 기술공학적인 분야의 직업들이 이 유형에 속하게 된다. 이들은 평소 과학적이고, 분석적이며, 호기심이 강하고, 정교하며, 학문적이고, 내성적이며 지능적으로 자신감이 있고, 논리적이며 복합적인 생각을 많이 한다. 그들은 수학 문제를 잘 해결할 수 있고, 과학적 이론들을 다른 사람보다 더 잘 이해하며, 복잡한 계산도 잘 해 낸다. 또한 공식을 잘 해석하고 현미경 혹은 컴퓨터를 잘 다루는 경향이 있다.

예술형(A, Artistic)

이 영역에 흥미를 가진 사람들은 사람들, 아이디어, 그리고 사물들과 함께 일하는 것을 대체로 선호하는 편이며 창의적으로 자신을 표현하는 일을 선호한다. 예술형 사람들은 자주 상상력이 풍부하고 개방적이며 독창적인 성격을 소유한 것으로 기술된다. 그들은 융통성 있고 예상할 수 있는 작업 환경에 호의적이다. 예술형 분야에 점수가 아주 높은 사람들의 직업 분야를 보면, 디자인, 응용미술, 건축, 부엌가구 디자인, 교육, 미디어, 패션 분야 등이다. 이들의 성격은 직관적이고, 혁신적이며, 정서적이며 독립적이다. 표현하는 것을 좋아하고 감각이 뛰어나고 충동적이며 용기 있는 편이다. 그들은 스케치, 그림그리기, 색칠하는 능력이 뛰어나며 음악도구를 연주하는 능력과 시나리오를 쓰고, 노래를 작곡하고, 연기를 하는 능력이 뛰어나다. 또한 춤을 잘 추며, 패션과 인테리어 디자인 감각이 뛰어나다.

관습형(C, Conventional)

이 유형에 흥미를 가진 사람들은 자료와 사물 그리고 사람과 함께 일하는 것을 좋아하며, 기록하고 계산하는 업무를 선호한다. 이 유형의 개인들은 조직적이고, 효율적이고 주의력이 강하다고 말할 수 있다. 이들은 주로 숫자, 기계 그리고 컴퓨터 등을 업무 하는데 사용하는 것을 좋아한다. 이들 유형에 속하는 사람들이 주로 근무하는 곳은 회계분야, 은행, 경제분석 분야, 사무직, 컴퓨터응용 분야 등이다. 관습형의 사람들은 짜여져 있고 거의 변하지 않는 업무를 좋아하며, 아이디어보다는 숫자 등의 자료와 함께 일하는 것을 더 선호하며 가이드라인이 제시되어 일, 정교한 계산을 요구하는 일을 아주 좋아하는 편이다. 그들은 정확성이 뛰어나고, 효율적이고 의식적으로 일하며, 체계적으로 차례대로 일을 하며, 순종적이고 구조화된 업무를 좋아한다. 그들은 조직의 시스템 내에서 일을 잘 할 수 있고, 짧은 시간 내에 많은 종류의 서류를 정리할 수 있는 능력이 있으며, 정확한 기록을 생명으로 여기며, 계산기나 컴퓨터를 사용하여 복잡한 계산을 할 수 있는 능력이 있다. 그들은 분명한 것을 좋아하고, 세부사항에 대한 책임감이 강하며, 어떤 것을 조직화하고 수집하는 것을 좋아 한다.

학과카드250 워크시트

Major Card Sorting Worksheet

소속:

학년:

성명:

날짜:

학과카드 사용 방법

목적: 청소년들이 자신들의 진로를 준비하는데 있어서 다양한 학과의 종류에 대한 사전 정보들의 이해가 중요하다. 학과카드는 대학 학과와 관련된 다양한 정보를 제공하고 있으며, 이러한 정보들의 이해와 자신의 흥미, 능력, 적성들을 함께 고려함으로써 학과를 현명하게 선택할 수 있도록 도움을 주기 위해 개발되었다.

도입: 학과카드는 자신이 선호하는 계열과 학과가 어떤 것인지 명확하게 하기 위해 빠르고 쉬운 방법을 제공하고 있다. 이러한 활동은 카드게임을 하는 것과 유사하다. 카드 뭉치를 들고 3개의 범주별로 카드를 단순히 분류하기만 하면 된다. 범주에 따라 카드를 분류할 때 학과의 설명을 읽어보면서 분류하면 된다. 다른 사람의 평판이나 충고에 상관 없이 여러분의 관심 정도에 따라 분류하면 된다.

학과카드 활동 방법

〈분류활동 1: 학과종류 살펴보기〉

분류활동들은 각각 독립적으로 시행할 수 있다. 학과카드를 분류하기 전에 학과카드를 박스에서 꺼낸다. 박스 안의 학과카드는 계열별로 모여 있으며, 그대로 사용하거나 혹은 학과카드를 여러 번 잘 섞은 다음 활용할 수도 있다. 학과카드분류는 대학에서 공부하고 싶어 하는 학과를 빠르고 쉽게 선택할 수 있는 방법이다.

- ① 학과카드250 뭉치를 들고 계열별로 어떤 학과들이 있는지 한 장씩 살펴본다.
- ② 학과의 설명(특성), 관련 학과, 배우는 과목, 취업 분야, 취득할 수 있는 자격증에 대해 살펴보는 시간을 갖도록 한다.

〈분류활동 2: 선호하는 홀랜드 유형 알아보기〉

학과카드를 다음과 같은 방법으로 분류한다.

- ① 분류뭉치(범주)카드(관심 있는 학과, 관심 없는 학과, 잘 모르는 학과) 3개를 테이블 위에 가로로 위치시킨다.
- ② 학과의 설명을 읽어 보고 3개의 범주카드 아래로 카드를 놓는다. 3개의 범주로 분류된 카드들은 활동이 끝날 때까지 서로 섞지 않고 그대로 잘 보관한다.
- ③ 3개의 범주로 분류를 한 다음, '잘 모르는 학과'로 분류되었던 카드를 들고 그 범주에는 어떤 학과들이 있으며 그 학과들은 어떤 내용을 공부하는지를 살펴보는 시간을 한 번 더 가지도록 한다. 이 과정에서 관심 있는 학과가 있다면 '관심 있는 학과' 범주로 다시 분류한다.
- ④ '관심 있는 학과'로 분류된 카드를 모아 손에 들고, 홀랜드 유형(RIASEC)별로 다시 분류를 한다. 홀랜드 코드는 제일 첫 번째 기호를 기준으로 6가지 유형으로 분류를 한다. 홀랜드 코드는 학과카드의 뒷면, 학과명 앞쪽에 제시되어 있다. RIASEC별로 카드가 각각 몇 장인지를 헤아린다.
- ⑤ '홀랜드 유형 시트'에 각 유형별로 카드가 몇 장인지를 기록하고 점수를 계산한다. 점수가 제일 높은 유형 두 가지가 자신의 홀랜드 유형이다.

〈홀랜드 유형 시트〉

홀랜드 유형	카드 개수		점수	유형별 순위
R		× 3 =		
I		× 3 =		
A		× 3 =		
S		× 3 =		
E		× 3 =		
C		× 3 =		

* 유형별 순위에서 점수가 높은 순서대로 두 개의 홀랜드 코드를 기록한다. 홀랜드 코드: _____, _____

〈분류활동 3: 선호하는 계열 알아보기〉

- ① ‘관심 있는 학과’로 분류된 카드에서 이색학과를 제외시킨 카드들을 계열별로 몇 장인지를 헤아린다.
- ② 카드 뒷면에서 학과명의 오른쪽 옆에는 계열이 표시되어 있다. 계열별로 카드를 분류하였으면 아래의 ‘계열 분류 시트’에 각 계열별로 카드가 몇 장인지를 기록하고 점수를 계산한다. 점수가 제일 높은 계열이 어떤 계열인지 살펴보고 자신이 생각하는 흥미, 적성과 부합되는지를 알아본다.

〈계열 분류 시트〉

계열	카드 개수		점수	계열별 순위
인문계열		× 3 =		
사회계열		× 3 =		
교육계열		× 3 =		
자연계열		× 3 =		
공학계열		× 3 =		
의약계열		× 3 =		
예체능계열		× 3 =		

* 계열별 순위에서 점수가 높은 두 개의 계열을 적는다. 선호 계열: _____, _____

- ③ ‘관심 있는 학과’로 분류된 카드에서 자신이 전공하고 싶어 하는 학과 5개를 선택하고, 선택한 학과들에서 자신의 흥미와 적성 기준으로 순위를 매겨 아래의 ‘학과 우선 순위 시트’에 기록한다.
- ④ 그 학과를 선택한 이유를 간략하게 기술한다.

〈학과 우선 순위 시트〉

순위	학과명	선택한 이유
1		
2		
3		
4		
5		

* 학과의 선택 이유는 자신의 흥미, 적성, 직업가치 등에 따라 다양해 질 수 있다.

〈분류활동 4: 학과와 직업 간의 일치성 알아보기〉

분류활동 4에서는 자신이 전공하고자 하는 학과와 이미 결정해 놓은 직업 혹은 가까운 미래에 가질 예정인 직업들과의 일치성 정도를 알아본다.

- ① ‘학과와 직업선택 일치성 시트’에서 제일 왼쪽 아래로는 전공하고자 하는 학과를 순서대로 기록한다.
- ② 위쪽 가로방향으로는 결정해 놓은 직업이나 가까운 미래에 가질 예정인 직업들을 2개 이상 기록한다.
- ③ 그 학과를 전공할 경우 자신이 결정해 놓은 직업과 어느 정도 관련성이 있는지 혹은 일치하는지를 평가한다. 학과명과 직업명이 서로 교차하는 칸에 평가 점수를 기록한다. 일치성(혹은 관련성) 정도는 ‘아주 일치하면 3점, 어느 정도 일치하면 2점, 잘 모르겠다면 x, 일치하지 않는다면 0점’이다.
- ④ 모든 기록이 끝나면 직업명의 세로 점수의 합계를 계산하여 제일 아랫부분의 합계 점수 란에 기록한다. 합계 점수가 가장 높다는 것은 전공하고자 하는 학과가 선택한 직업을 지지해 준다고 말할 수 있다. 가장 낮은 점수는 전공하고자 하는 학과와 선택한 직업을 지지해 주지 않는다는 것을 의미한다. 시트를 주의 깊게 살펴보고 일치하는 영역과 그렇지 않은 영역들이 어느 부분인지를 살펴본다. 잘 모르겠다고 체크한 것은 학과나 직업에 대해 충분하게 더 탐색해 볼 필요성이 있다는 것을 말해 준다.

〈학과와 직업선택 일치성 시트〉

학과명 / 직업명				
합계 점수				

* 학과명과 직업명이 교차하는 칸에 일치성 정도를 평가한다. '아주 일치하면 3점, 어느 정도 일치하면 2점, 잘 모르겠다면 x, 일치하지 않는다면 0점'을 기록하고 합계 점수를 계산한다. 점수가 제일 높은 직업이 무엇인지 살펴본다.

〈게임활동〉

학과카드를 사용하여 십자말 퍼즐게임과 주사위 게임을 할 수 있다. 이러한 게임을 통해 학과에 대한 정보를 탐색하는 시간을 갖는다.

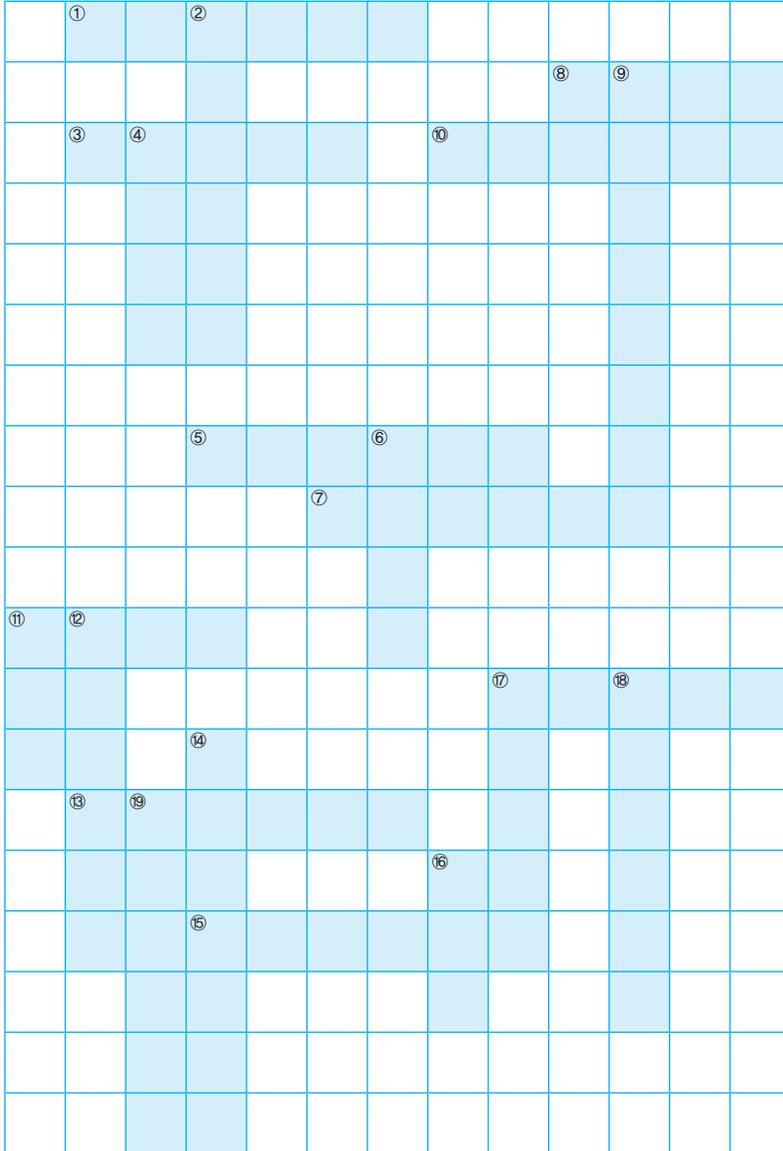
이 활동에서는 십자말 퍼즐 통해 몇몇 학과들에 대해 좀 더 구체적으로 알아본다. 진행자의 지시에 따라 시작을 하고 끝을 낸다. 가로와 세로의 힌트를 사용해 해당 번호에 학과명을 정확하게 기록한다.

〈마무리 활동〉

이제까지 다양한 활동들을 통해 학과에 대한 많은 정보들을 알 수 있는 기회를 가졌다. 지금까지의 활동들을 요약하고 정리해 보는 마무리 과정이 필요하다. 대학과 학과를 결정하기 위해서는 학생 자신의 흥미와 적성, 학과의 전망, 부모님의 의견, 경제적 여건 등 여러 가지 변인에 따라 유동적일 수 있다. 많은 요인들을 모두 충족시킬 수 있는 선택은 어렵겠지만, 학과에 대한 많은 정보를 접하고 학과를 정해 놓는 것은 미래를 위해 동기를 부여받는 좋은 방법일 것이다.

- 관심 있는 계열: _____
- 관심 있는 학과: _____
- 새롭게 고려해 볼만한 학과: _____
- 새롭게 알게 된 학과: _____
- 학과카드250 활동 소감

학과카드250 십자말 퍼즐 1



<가로 열쇠>

① 다양한 정치현상을 체계적이고 논리적으로 분석하며, 외교와 관련된 정책이나 분쟁해결, 외교사 등을 공부하는 학과. ③ 부동산 성격, 이용과 개발 및 수요와 공급에 대한 이론과 실무를 전문적으로 공부하는 학과. ⑤ 자동차 제작에 필요한 내연기관, 새시, 전기전자, 차량동역학 등의 이론과 신기술 개발을 과학적으로 공부하는 학과. ⑦ 문학 작품의 관찰과 분석을 통하여 다양한 매체의 창의적인 작가로서 요구되는 창작 능력 등을 공부하는 학과. ⑧ 다양한 생명현상의 원리와 규명 및 유전공학, 의학, 약학 등에 대한 기초이론과 탐구방법을 공부하는 학과. ⑩ 문화적 감수성과 소통 능력을 기반으로 인류 문화의 다양성과 보편성, 특수성을 비교, 연구하는 학과. ⑪ 자연의 질서와 인간의 요구에 부합하는 쾌적한 생활환경을 계획, 설계, 시공할 수 있는 전문가를 양성하는 학과. ⑬ 인터넷, 무선네트워크, 유비쿼터스 환경에서 해킹, 바이러스, 사이버테러 등으로부터 정보들을 보호, 관리하는 방법과 기술을 공부하는 학과. ⑮ 금속소재, 세라믹소재, 전자소재, 고분자바이오소재, 생체재료, 기능재료, 환경재료 등 첨단재료의 연구·개발에 대해 공부하는 학과. ⑰ 공연예술, TV, 영화, 방송, 미디어, 광고 분야의 전문 연구자 양성을 위해 연기, 무용 등의 실기를 공부하는 학과.

<세로 열쇠>

② 식품학의 조리과학, 단체급식을 기본으로 외식산업에 필요한 이론, 실무, 경영을 공부하는 학과. ④ 각종 동물의 사육방법, 위생관리, 복지증진 및 질병의 예방관리, 동물산업 등에 대한 이론과 실무를 공부하는 학과. ⑥ 흙, 나무, 금속 등을 이용하여 일상생활에 필요한 생활도구를 만드는 지식과 기술을 공부하는 학과.

⑨ 향만, 보관, 수송 등 물류 전문지식과 물류분석, 평가, 설계 등에 대한 실무를 전문적으로 공부하는 학과. ⑪ 조소예술의 다양한 표현을 위하여 전통조각과 현대조각에 대한 양식, 기법, 재료, 표현방법을 공부하는 학과. ⑫ 범죄 현상, 수사, 체포 등 경찰의 업무를 전문적으로 수행하기 위해 경찰학, 범죄학 등을 공부하는 학과. ⑭ 정보를 빠르고 안정적으로 전송하기 위한 방법을 연구하고 데이터통신과 광통신 등을 공부하는 학과. ⑯ 고적답사·발굴 등 각종 역사적 체험을 통해 인류의 역사와 문화를 실증적으로 복원하거나 재구성하여 현대의 지침이 될 수 있는 진리를 탐구하는 학과. ⑰ 방사선 첨단장비를 통한 질병의 원인의 진단, 핵의학 검사, 방사선의 치료방법 원리 및 기술을 공부하는 학과. ⑱ 연극, 영화에 대한 학문적 지식과 실습교육을 통해 유능한 연기자, 기획자, 제작자를 양성하는 학과. ⑲ 보험수리, 보험상품개발 및 보험료산정, 계약과 관련된 전문적 이론과 실무를 공부하는 학과.

• 학과카드250 학과목록(가나다 순)

번호	인문계열	번호	사회계열	번호	교육계열	번호	자연계열	번호	공학계열	번호	의약계열	번호	예체능계열	번호	이색학과
11	고고학과	7	경영정보학과	6	가정교육과	3	(예안)동물학과	24	건축공학과	13	간호학과	23	경호학과	3	e-스포츠게임학과
10	국어국문학과	18	경영학과	28	과학교육과	12	농업경제학과	26	건축학과	9	물리치료학과	5	공예학과	1	K-POP학과
9	국제지역학과	15	경제학과	29	교육공학과	15	대기과학과	25	게임공학과	5	방사선학과	11	관현악과	8	콜프학과
8	노어노문학과	14	경찰행정학과	2	교육학과	14	물리학과	20	광학공학과	1	보건관리학과	17	국악과	9	공무원양성과
20	독어독문학과	1	관광컨벤션학과	26	국어교육과	10	산림학과	5	교통공학과	15	보건행정학과	24	기악과	10	교정보호학과
21	문예창작학과	25	관광학과	9	기술교육과	22	생명과학과	40	규방시스템공학과	14	약학과	1	동양학과	19	국방과학기술학과
18	문화정보학과	3	광고홍보학과	8	독어교육과	6	생물학과	30	금속공학과	20	언어치료학과	28	레저스포츠학과	14	국방위양과
16	문화인류학과	31	국제경영학과	20	물리교육과	1	소비자학과	15	기계공학과	10	응급구조학과	12	무용학과	17	국제소물리예과
15	문화재학과	30	국제관계학과	19	미술교육과	5	수의학과	36	도시공학과	6	의료공학과	25	방송연예과	21	다이어트정보과
12	미술사학과	28	금융보험학과	18	보육학과	28	수학과	12	로봇공학과	18	의무행정과	6	방송영상학과	29	동물조련(벤트)과
24	미학과	32	노인복지학과	1	불어교육과	18	식품공학과	27	멀티미디어공학과	2	의학과	18	부타이트과	24	미술학과
23	불교학과	27	도시지역계획학과	21	사회교육과	11	식품과학과	35	메카트로닉스공학과	7	임상병리학과	13	사진학과	2	말산업학과
17	불어불문학과	33	미케팅학과	15	생물교육과	9	식품영양학과	4	물류시스템공학과	11	작업치료학과	2	사회체육학과	28	모바일게임과
19	사학과	26	무역학과	11	수학교육과	20	식품조리과	34	반도체공학과	3	재활학과	20	산업디자인학과	38	뮤지컬과
14	서어서문학과	17	물류유통학과	23	역사교육과	17	아동가족학과	1	산업공학과	17	제약학과	26	서양학과	32	미술치료학과
22	신학과	24	법학과	4	영어교육과	4	원예학과	31	생명공학과	12	치기공학과	7	성악과	27	발명특허학과
13	심리학과	35	보험계리학과	14	유아교육학과	16	의류학과	32	섬유공학과	19	치위생학과	3	시각디자인학과	41	방송MC과
1	언어학과	23	부동산학과	12	윤리교육과	19	자원학과	33	세라믹공학과	4	치의예과	14	실내디자인학과	44	병원의료코디네이터과
7	영어영문학과	29	비서학과	22	음악교육과	23	제과제빵과	13	소방안전공학과	8	한약학과	27	실용음악학과	37	보석감정관리&디자인과
6	윤리학과	20	사회복지학과	10	일어교육과	25	주거환경학과	17	소프트웨어공학과	16	한의학과	8	애니메이션학과	35	부서관과
5	일어일문학과	22	사회학과	5	지구과학교육과	27	지적학과	9	신소재공학과	9	한의학학과	21	연극영화학과	31	분장예술과
4	종교학과	21	세무학과	17	지리교육과	13	지질학과	7	안경광학과	7	치기공학과	4	운동처방학과	11	스마트소프트웨어전공
3	중어중문학과	34	이동복지학과	7	체육교육과	24	친문우주학과	3	에너지공학과	15	음악학과	15	음향제작과	13	스마트앱콘텐츠과
2	철학과	8	아동학과	27	초등교육과	21	축산학과	37	원자력공학과	30	음악학과	30	음악제작과	20	스타일리스과
		11	인론정보학과	3	컴퓨터교육과	26	통계학과	16	자동차공학과	19	작곡과	19	작곡과	4	승마조련전공
		19	외식산업학과	13	특수교육과	7	해양생신학과	23	재료공학과	22	조소과	22	조소과	5	시계주얼리과
		16	전자상거래학과	24	한문교육과	2	화학과	22	전기공학과	9	체육학과	9	체육학과	25	신발패션산업과
		10	정보미디어학과	25	화학교육과	8	환경과학과	6	전자공학과	16	패션디자인학과	16	피아노과	33	신재생에너지과
		9	정치외교학과	16	환경교육과			39	정보보호학과	29	피아노과	29	영화과	39	연극영화·코미디어전공
		12	지리학과					10	정보통신공학과	10	회화과	10	회화과	22	요가과
		13	청소년학과					29	제어계측공학과	29	제어계측공학과			26	웨딩이벤트과
		6	항공서비스학과					18	조경학과	18	조경학과			43	자동차디자인과
		5	행정학과					21	조선해양공학과	21	조선해양공학과			30	자동차모터스포츠과
		4	호텔경영학과					8	컴퓨터공학과	8	컴퓨터공학과			12	자동차튜닝과
		2	회계학과					2	토목공학과	2	토목공학과			18	정례복지과
								19	항공우주공학과	19	항공우주공학과			7	커피바리스타전공
								14	항공운항학과	14	항공운항학과			40	토이캐릭터디자인전공
								11	화장품과학과	11	화장품과학과			42	패션코드·컬러리스트과
								28	화학공학과	28	화학공학과			16	푸드스타일리스트과
								38	환경공학과	38	환경공학과			23	플로리스트과
														36	한옥문화산업과
														15	합정기술과
														34	허브테라피향장과
														6	호텔커리지과