2025-KELI-007

교과목명

창의코딩-모두의SW리터러시

교수명

정 연 진

대학명

한림대학교

전공명

법학과

AI 활용 수업 사례

01

AI 활용 수업 계획서

AI 활용 수업 계획서

한림대학교

교과목명	창의코딩-모두의SW리터러시		
담당교원	정연진	**개설학과 (전공)**	법학과
개설학기	2025-2	**이수구분**	필수기초
학년	1	**학점**	3
수강인원	33명	**수업유형**	이러닝(100% 온라인)
활용 AI 도구 (코스웨어 포함)	기본적인 생성AI(챗GPT, Gemini, FireFly 등), Gamma, ClovaDubbing, Vrew		

수업개요	현대 고등교육 환경에서 비전공자를 대상으로 하는 소프트웨어(SW) 교육은 기술적 숙련을 넘어 디지털 생태계를 관통하는 '문해력(Literacy)'의 확대로 재정의되어야 합니다. 특히 생성형 AI의 급격한 확산은 대학 교육에 새로운 패러다임을 요구하고 있습니다. 본 보고서에서 다루는 이 교과는 이러한 시대적 요구에 응답하여, 비전공 1학년 학생들이 대학 생활과 미래 산업 현장에서 실질적인 도구 주도권을 확보할 수 있도록 설계된 AI 융합 교양 과목입니다. SW를 제대로 이해하고 잘 활용하려면 직접 다양한 SW를 써보는 경험이 가장 중요합니다. 요즘 SW는 매우 빠르게 발전하고 있으며, 종류도 다양하고, 관심이 있다면 아주 깊이까지 배울 수도 있습니다. 이 수업은 비전공 1학년 학생들을 대상으로 하며, 여러분이 앞으로 대학 생활과 사회에서 유용하게 사용할 수 있는 SW를 중심으로 구성되어 있습니다. 최근 이슈가 되고 있는 생성형 AI까지 함께 다룰 예정입니다. 특히, 이 수업은 학과의 요청에 따라 Adobe Photoshop을 중심으로 구성되어 있습니다. 포토샵은 디자인과 이미지 편집에서 널리 쓰이는 도구이며, 여러분이 그동안 '뽀샵'으로만 알고 있던 기능들을 체계적으로 배우고, 직접 작품을 만들어보는 활동도 진행합니다. 메뉴, 선택 도구, 색상 보정, 채널 등의 기능을 차근차근 익히면서 이미지 제작의 기초를 다질 수 있을 것입니다. 또한, 사람들이 대학과 사회에서 가장 자주 사용하는 파워포인트도 함께 학습합니다. 여러 발표를 하며 자연스럽게 익히는 경우가 많지만, 이 수업에서는 기초부터 체계적으로 배우면서 더 효과적으로 활용하는 방법을 익히게 될 것입니다. 최근에는 이미지를 자동으로 생성해주는 생성형 AI가 주목받고 있습니다. 어떤 사람들은 이제 포토샵이 필요 없다고 말하기도 하지만, 실제로는 기본적인 SW 기술을 갖춘 사람이 생성형 AI를 활용할 때 훨씬 더 높은 완성도의 결과물을 만들 수 있습니다. 이 수업에서는 포토샵을 만든 Adobe의 Firefly라는 이미지 생성형 AI도 함께 배웁니다. 포토샵에서 어렵게 다뤘던 개념들이 프롬프트 입력만으로 간단하게 해결되는 과정도 경험할 수 있을 것입니다. 생성형 AI는 아무 준비 없이도 쓸 수 있지만, 프롬프트 엔지니어링(명령어 작성 기술)을 익히면 내가 원하는 결과물을 훨씬 더 정확하게 만들 수 있습니다. 수업에서는 학습과 창작에 유용한 프롬프트 작성법도 함께 배웁니다. 마지막으로, PPT, 카드뉴스, SNS 콘텐츠 등을 만들 수 있는 디자인 플랫폼인 미리 캔버스도 다룹니다. 다양한 템플릿과 디자인 요소를 활용해 자신만의 콘텐츠를 직접 만들어보는 경험을 할 수 있을 것입니다. 이처럼, 이 수업에서는 기본적인 SW를 탄탄히 익히고, 여기에 생성형 AI의 능력을 더해 창의적이고 완성도 높은 결과물을 만드는 과정을 함께 경험할 것입니다. 이를 통해 단순한 SW 사용을 넘어, 문제 해결력과 기획력까지 기를 수 있는 수업이 될 것입니다.
수업목표	**지식 (Knowledge)**	본 수업을 통해 학습자는 소프트웨어 전반에 대한 이론적 토대를 구축합니다. 우선 포토샵의 개념과 필요성, 실무에서의 활용 범위 및 구체적인 사례를 체계적으로 학습하여 이미지 편집의 기초를 다집니다. 또한 최신

		기술인 생성형 AI의 원리를 이해하고, 이를 다른 소프트웨어와 융합하여 창의적인 프로젝트를 기획할 수 있는 지식을 습득합니다. 디자인 플랫폼인 미리캔버스에서는 템플릿의 개념과 시각화 프로그램의 특징을 파악하여 효율적인 콘텐츠 제작 원리를 배웁니다. 이 과정에서 포토샵의 역사부터 레이어와 채널의 개념 등 이미지 제작에 필수적인 전문 지식을 학습하게 됩니다. 이러한 지식 습득은 단순한 기능 이해를 넘어, 대학 생활과 사회에서 유용하게 사용할 수 있는 디지털 문해력(SW 리터러시)을 갖추는 핵심 과정이 됩니다.
	기술 **(Skill)**	학습자는 다양한 디지털 도구를 실질적으로 운용하는 기술을 연마합니다. 포토샵의 기초부터 문자, 그리기, 일러스트 등 고급 활용 기능을 익혀 창의적인 산출물을 직접 제작하는 역량을 기릅니다. 특히 Adobe의 Firefly와 같은 이미지 생성형 AI를 활용하여 기존 이미지를 변형하거나, 프롬프트 엔지니어링 기술을 통해 원하는 결과물을 정확하게 도출하는 기술을 습득합니다. 또한 파워포인트 슬라이드를 생성형 AI와 결합하여 동영상으로 완성하는 융합 기술을 배웁니다. 이외에도 GAMMA, 클로바더빙, VREW 등 최신 AI 툴을 활용한 업무 자동화 및 영상 제작 기술을 익히고, 미리캔버스의 템플릿 기능을 자유롭게 사용하여 SNS 콘텐츠나 포스터를 제작하는 실습을 진행합니다. 이러한 기술적 숙련도는 학습자가 자신의 아이디어를 시각적으로 구현하는 강력한 도구가 됩니다.
	태도 **(Attitude)**	기술 습득을 넘어 소프트웨어를 대하는 올바른 마음가짐을 함양합니다. 학습자는 다양한 SW를 학습하고 융합하는 과정에서 SW 리터러시를 능동적으로 수용하고 받아들이는 태도를 갖추어야 합니다. 무엇보다 소프트웨어를 즐겁고 적극적으로 배우려는 자세가 중요하며, 모든 과제를 타인에게 의존하지 않고 직접 수행하는 성실함이 요구됩니다. 특히 생성형 AI를 활용할 때 AI의 생각에 매몰되지 않고 자신의 주관과 아이디어로 작품을 완성하려는 주체적인 태도가 필수적입니다. 콘텐츠 제작 과정에서 창의력을 발휘하려 노력하고, 동료들과 결과물을 공유하며 작품을 보는 안목을 높이는 개방적인 태도 또한 강조됩니다. 이러한 태도는 급변하는 디지털 환경 속에서 기술을 주도적으로 활용하여 자신만의 가치를 창출하는 밑거름이 됩니다.

수업계획			
수업운영단계	**주요 내용 및 활동**	**AI 활용 방식**	**평가·산출물**
학습자 사전 진단	• 총 6개의 설문 실시 • 학습하게 될 일반적인 SW 도구에 대한 사용 경험 유무 확인 • 생성형 AI의 사용 경험 유무 확인 • 수강생이 향후 사용하고자 하는 SW와 AI 프로그램 수요 조사	·AI에 대한 인지 상황 파악 ·	설문을 통한 결과 데이터
AI 활용 방법	• 수업은 파워포인트와 포토샵 등 기초적인 디자인 도구 학습에서 시작 • 이를 생성형 AI와 결합해 나가는 단계별 프로젝트 방식으로 진행 - 기초 다지기:파워포인트를 통한 데이터 시각화와 포토샵의 기본 메뉴 및 선택 도구 기능을 체계적으로 습득 - AI 융합 학습:문서 작성, 이미지 생성, 영상 편집 분야에서 각각의 AI 도구를 활용해 실질적인 콘텐츠 제작 - 인사이트 공유:AI 기술의 개념과 미래 직업 사회의 변화	·AI 무료 버전 도구 중심 ·문서와 슬라이드 자동화 · 이미지 생성과 변형 ·멀티미디어 콘텐츠 제작	학습한 기술을 총동원한 융합 작품 - 단계별 과제 - AI 융합 이미지 - 개인적 주제로 만든

	를 고찰하며 기술을 주체적으로 통제하는 태도 배양	·업무와 학습 자동화	동영상 - 아론과 태도 평가
토론·협업· 프로젝트 수행 (해당시 작성)	• 파워포인트 시각화에서 시작하여 포토샵 이미지 편집, 그리고 생성형 AI를 활용한 동영상 제작으로 완성되는 통합 프로젝트 수행 • 학습자는 매주 제공되는 동영상 강의를 반복 학습하며 습득한 기능을 자신의 프로젝트에 단계적으로 적용 • 특히 '기존 SW 선학습 후 AI 활용'이라는 전략에 따라, Gamma로 슬라이드를 구성하고 ClovaDubbing과 Vrew로 영상을 편집하는 등 다양한 도구를 융합하는 실습을 수행	·기본 프로그램 학습 후 AI 활용 ·powerpoint → gamma ·photoshop → Firefly ·Clovadubbing · Vrew	- 학교 홍보 동영상 제작
학습지원 및 피드백	• 사전 진단 설문의 결과 분석으로 수강생의 현재 SW 인지 상태 파악과 요구 사항 분석, 수업 수준 조절 • 모든 학습 활동에 대한 이수 현황을 파악 • 기간 내 수강과 과제 활동에 대한 지속적 모니터링 • 학습 활동에 대한 개별적 피드백(쪽지, SMS) • 과제 결과물에 대한 전체 공유	·질문에 대해 직접적인 답변을 하지 않고, AI를 활용하는 방법 제안	
사후진단 및 성찰	• 학기 말 성과 공유 및 성찰 :15주차에 한 학기 동안 학습한 내용을 융합하여 최종 결과물을 완성하고, 이를 수강생들과 공유하며 자신의 성장을 점검함 • 사후 역량 진단 :1주차에 실시했던 사전 진단과 대비하여 포토샵, 파워포인트, 생성형 AI 등 각 도구에 대한 숙련도와 디지털 문해력(SW 리터러시)의 변화를 정밀하게 진단함 • 비판적 AI 인식 정립 :14주차 전문가 대담을 통해 학습한 AI 기술 개념과 미래 직업 변화를 바탕으로, 기술에 매몰되지 않고 주체적으로 AI를 통제하는 태도를 갖추었는지 스스로 성찰함 • 온라인 실습 학습 경험 분석 :100% 온라인 수업 환경에서 동영상 강의를 반복 재생하며 실습 기능을 자신의 것으로 체화한 과정에 대한 소감과 유익했던 점을 분석함	·융합 프로젝트 완성 : ·프롬프트 엔지니어링 성찰 ·AI 윤리 및 주체성 확인	- 동영상 콘텐츠 - 사후 설문 데이터 - 성찰 퀴즈 결과 - 변화 근거 자료(사전, 사후 진단 결과 비교표)

AI윤리방침	본 강의는 생성형 AI 기술을 능동적으로 수용하여 창의적 역량을 극대화하는 것을 지향함으로 이에 따라 다음과 같은 AI 활용 지침 및 윤리 방침을 준수해야 함 • 보조 및 확장 도구로서의 활용 - 본 강의에서 제공하는 ChatGPT, Adobe Firefly, Gamma, ClovaDubbing, Vrew 등의 생성형 AI 도구를 학습 보조 도구로 활용할 수 있음 - 과제 수행에 필요한 아이디어 구상, 자료 분석, 초안 슬라이드 제작 및 영상 편집 효율화 등의 목적으로 AI를 적극적으로 사용할 것을 권장 • 주체적 창작 원칙 - 생성형 AI는 창작을 돕는 도구일 뿐, 결과물의 핵심은 학습자 본인의 생각과 기획이어야 함 - AI의 결과물에 전적으로 의존하거나 AI의 생각에 매몰되지 않고, 자신의 주관과 아이디어로 작품을 완성하려는 주체적인 태도 필수 • 100% AI 생성물 제출 금지 - 100% 생성형 AI만으로 제작된 과제는 평가에서 제외되거나 감점 요인이 될 수 있음 - 특히 학교 홍보 영상과 같이 사실에 기반해야 하는 콘텐츠의 경우, AI가 만들어낸 잘못된 정보인 '환각(Hallucination)' 현상이 발생할 수 있으므로 학습자는 반드시 생성된 내용의 사실 여부를 검증하고 수정해야 함 • 활용 내역 명시 의무 - 과제 수행 과정에서 생성형 AI를 사용한 경우, 사용 도구명, 입력한 주요 프롬프트, AI가 생성한 범위 및 본인이 직접 수정·보완한 내용을 과제물에 반드시 명시해야 함

	• 소프트웨어 기본 역량의 중요성 - 생성형 AI를 활용할 때도 포토샵이나 파워포인트와 같은 기본적인 SW 기술을 갖춘 사용자가 더 높은 완성도의 결과물을 만들 수 있음을 인지하고, AI 사용 전 단계의 기능 실습에 성실히 임해야 함 이 방침은 급변하는 기술 환경 속에서 학습자가 AI를 단순히 소비하는 것에 그치지 않고, 기술을 주도적으로 통제하고 활용하는 진정한 'SW 리터러시'를 갖추도록 하기 위함임
수업 기대효과	**1. 디지털 문해력(SW 리터러시)의 실질적 함양** - SW 리터러시 강화 :단순한 프로그램 사용법 습득을 넘어, 소프트웨어의 원리를 이해하고 비즈니스 및 대학 생활에 필요한 콘텐츠를 스스로 기획하고 제작할 수 있는 능력을 갖춤 - 시각화 역량 확보 :파워포인트의 체계적인 학습과 미리캔버스, 망고보드 활용을 통해 복잡한 데이터를 효과적인 시각 자료로 변환하는 능력 배양 **2. 기존 SW 기술과 생성형 AI의 창의적 융합** - 상호 보완적 기술 습득 :포토샵과 같은 정교한 도구의 기본기를 먼저 다진 후 생성형 AI(Firefly, Gamma 등)를 접목함으로써, AI가 제안하는 결과물을 주체적으로 수정·보완하여 완성도 높은 결과물 도출 - 프롬프트 엔지니어링 역량 :AI에게 정확한 명령을 내리기 위해 필요한 배경 지식을 갖춤으로써, 사용자의 의도에 가장 부합하는 이미지를 생성하고 업무 효율을 극대화하는 'AI 통제 역량' 배양 **3. 실무 중심의 다각적 콘텐츠 제작 경험** - 실전 프로젝트 수행 :단순 실습에 그치지 않고 '학교 홍보 영상 제작(Vrew 활용)'과 '자기소개 동영상 완성(전체 도구 융합)'과 같은 실제적인 프로젝트를 수행하며 포트폴리오 수준의 산출물 확보 - 다양한 디자인 산출물 :명함, 로고, SNS 홍보물, 포스터, 약도 등 일상과 직무에서 즉시 활용 가능한 결과물을 직접 제작해보며 디자인 감각 내재화 **4. 온라인 학습을 통한 자기주도적 기술 체화** - 반복 학습을 통한 숙련 :100% 온라인 수업의 특성을 활용, 실습 동영상을 반복 재생하며 자신의 학습 속도에 맞춰 기능을 완벽히 익히고 '체화'하는 경험 - 디지털 자신감 고취 :'컴맹'이라 자처하던 학생들도 포토샵 고양이 비틀기, 동물 도안 그리기 등의 과제를 완수하며 디지털 도구 활용에 대한 심리적 장벽을 허물고 자신감 고취 **5. AI 시대에 대한 비판적 통찰 및 미래 대비** - AGI 시대의 생존 전략 수립 :14주차에 시청한 김대식 교수의 대담 영상(유튜브 링크)을 통해 AI 기술의 역사와 미래 직업 사회의 변화를 고찰하며, 기술에 의존하는 대신 기술을 활용하는 주체적인 인간으로서의 태도 정립 - 윤리적 AI 활용 능력 :AI 윤리 방침에 따라 결과물의 사실 여부를 검증하고 자신의 창의적 아이디어를 중심에 두는 올바른 AI 활용 태도 함양

02

AI 활용 수업 주차별 세부 계획서

AI 활용 수업 주차별 세부 계획서

주차	강의주제	세부내용	수업방식	AI활용방법	과제·산출물
1	강의에 대한 강의 (수업 오리엔테이션)	• 수업 운영 방식 및 평가 안내 • AI 성우를 활용한 강의 소개 • 학습자 SW·AI 경험 사전 진단	동영상	AI를 활용한 강의 영상 제작	사전 진단 설문 참여
2	파워포인트 기초 및 데이터 시각화	• PPT 기본 메뉴와 도형의 활용 • 스마트아트와 이미지 활용 기술 습득 •	동영상	자기 소개 슬라이드 대본 작성	개체 활용 슬라이드 제작
3	파워포인트 심화와 프레젠테이션	• 화면 캡처, 표 및 차트 제작 기술 • 데이터 시각화 학습 •	동영상		자기 소개 슬라이드와 발표 대본 작성
4	생성AI 기획과 기초 영상 제작	• Gamma를 이용한 슬라이드 자동 생성 및 편집 • ClovaDubbing을 활용한 AI 성우 더빙 실습 •	동영상	Gamma, ClovaDubbing	Gamma로 ppt 슬라이드 제작
5	디자인 플랫폼과 영상 제작	• 미리캔버스 메뉴 익히기 • Vrew를 활용한 자동 자막 및 영상 편집 실습 • SW WEEK 공모전 참여를 위한 프로젝트 파일 최종 고도화	동영상	Vrew	미리캔버스 인증샷, Vrew 및 AI 도구로 제작한 홍보 영상을 공모전 규격에 맞춰 최종 점검 후 출품
6	디자인 플랫폼 심화	• 썸네일, 공지 게시물 제작 • 인트로·아웃트로 및 명함 디자인 실습 •	동영상		자기 명함 제작
7	과제 공유와 피드백,	• 기존 과제(PPT, 영상) 공유 및 감상	동영상	미리캔버스	과제 피드백

	디자인 확장	• 미리캔버스 고급 활용 (로고, SNS 홍보물) •		AI 기능 소개	공유와 보완
8	**망고보드와 디자인 플랫폼의 확장**	• 망고보드 소개 • 현수막과 아쿠아 디자인 제작 •	동영상		현수막 제작
9	**중간 피드백과 과제 정리**	• 시험 기간을 활용한 미제출 과제 보완 및 중간 성과 점검			미비 과제 제출 및 정리
10	**망고보드 심화와 포토샵의 입문**	• 망고보드(카카오맵) 약도, 차트 융합 • 포토샵의 역사와 인터페이스 기초 •	동영상		약도 제작, 포토샵 세로로 사진 연결하기
11	**포토샵 선택 도구와 이미지 변형**	• 올가비, 빠른 마스트 • 내용 인식 기능과 일러스트 기초 •	동영상		마스크 활용 배경 처리, 고양이 비틀기
12	**포토샵 드로잉과 브러시의 활용**	• 모양 도구와 브러시의 활용 • 동물 도안 그리기 •	동영상		나만의 동물 도안(일러스트) 제작
13	**포토샵 융합과 색상 보정**	• 레이어와 채널의 원리 • 클리핑 마스크 • 색조·채도 보정 기술 습득 • FireFly 소개와 실습	동영상	FireFly	클리핑 마스크 활용 휴대폰 액정 합성, 색상 보정
14	**AI시대의 통찰과 직업의 변화**	• AI교육] AI전문가(김대식 교수) 대담 영상을 통한 AI 기술 개념과 미래 직업 사회 변화 고찰	온라인 영상, 퀴즈	영상을 기반으로 수강생 수준에 맞는	AI 기술과 직업 변화의 성찰, 퀴즈 수행

		•		퀴즈 출제	
15	**기말 성과 공유와 사후 진단**	• 생성형 A를 융합한 최종 영상 완성 • 수업 후기 설문			최종 프로젝트 영상 제출

※ 단순 툴 학습에 그치지 않고, 7주차 과제 공유와 14주차 미래 대담을 배치하여 기술의 활용과 가치를 끊임없이 성찰하게 함. 이러한 구성은 온라인 학습자의 몰입도를 높이고 학습 지속성을 확보하는 강력한 장치가 됨.

03

AI 활용 수업 결과보고서

AI 활용 수업 결과 보고서

수업 운영 결과	
학습자 변화	**교수자 성찰**
• **학습자 성취 분석:사전 진단 vs 사후 성찰 비교** 데이터 분석 결과, 학습자들은 기술적 숙련도 향상을 넘어 디지털 도구에 대한 두려움을 자신감으로 전환하는 성과를 거둠 ☑ **사전 진단(1주차) 데이터 경향** • **경험의 불균형** 수강생 33명 중 포토샵 경험자는 단 7명(21%)에 불과했으나, 파워포인트 경험은 대다수가 보유하고 있었습니다. • **AI 접점** :ChatGPT, Gemini 외에도 Perplexity, Grok 등 최신 AI 도구를 경험한 학생이 다수 존재하여 생성형 AI에 대한 높은 관심을 보였습니다. ☑ **사후 성찰 및 학습자 변화**(사전 진단 결과 기반) • **기초 지식 전무 상태** : 학기 초 실시한 사전 진단에서 70% 이상의 학생들이 포토샵 경험이 전혀 없다고 응답 • **변화 결과 :** 학기 말 설문에서는 동일한 학생들이 "포토샵의 기본적인 것들을 배워가서 만족한다" • "인생 처음으로 포토샵을 활용해 본 것이라 매우 재미있었다"고 답하며 0%의 숙련도에서 실무 기초 역량을 갖추게 되었음을 보여줌 ☑ **자기 효능감 및 자신감 수치** • **콘텐츠 제작 독립성** : 설문 응답자 중 다수가 이제는 "웬만한 콘텐츠는 혼자서 뚝딱 만들 수 있을 것 같다"며독자적인 제작 역량을 확보했음을 명시 • **심리적 장벽 해소** : "어려울 거란 생각에 못 할 거라고 생각했다"던 학생이 수업 후 "재미있고 즐거운 시간이 되었다"고 응답하거나, "컴맹인 나도 영상을 보며 따라갈 수 있었다"며 100%에 가까운 과제 이수 자신감을 표현 ☑ **도구별 활용 및 확장 역량** • **미래 활용 가능성** : "이번 학기에 배운 프로그램 중 자주 사용하게 될 것"이라는 문항에 대해 미리캔버스, 망고보드, 파워포인트 등을 선택한 비중이 매우 높았으며, 특히 미리캔버스는 타 과목 과제 수행 시 유용하게 사용했다는 구체적인 전이 효과가 나타남	• **온라인 실습 환경의 극복과 AI 교육의 방향성** ☑ **온라인 수업의 한계 극복 및 유대감 형성** • **상시 모니터링 및 독려** :LMS 대시보드를 통해 학습 이수 현황을 주기적으로 확인하고, 미이수자에게 독려 메시지를 발송하여 중도 포기 방지 • **소통의 유연성 확보**:온라인의 장점을 살려 시간과 장소의 제약 없이 질문할 수 있는 환경을 조성하고, 스마트리드 쪽지 등을 활용해 긴밀한 소통 유지 • **신속한 피드백 제공**:과제 제출 후 빠른 피드백과 평가를 진행함으로써 교수자가 학생의 학습 과정을 세밀하게 살피고 있다는 신뢰감 형성 • **정서적 유대 강화**:주기적인 메시지 발송과 세심한 관리를 통해 오프라인 수업 이상의 교수자-학습자 간 유대감 구축 ☑ **학습 공유를 통한 상호 성장 도모** • **과제 전체 공유**:평가 결과와 무관하게 분반 학생들의 모든 과제를 공유하여 서로의 SW 활용 사례를 배우고 시각적 안목을 높이는 기회 제공 • **공개 부담 관리**:자신의 작품이 공개되는 것에 대한 일부 학생의 부담감과 거부감을 인지하고, 이를 완화하기 위한 운영 묘안 및 사전 안내의 필요성 확인 ☑ **단계별 AI 교수법 및 역량 내재화 전략** • **선(先)원리, 후(後)AI'접근**:포토샵 등 전통적 SW의 기본 원리를 먼저 학습한 후 AI 기능을 접목하여, AI의 한계를 이해하고 주체적으로 도구를 통제하도록 유도 • **단계적 난이도 설정**:AI 실습을 매우 간단하고 작은 과제부터 시작하여 성공 경험을 쌓게 하고, 이후 프롬프트 구성에 따라 달라지는 결과의 차이를 체득하게 함 • **직접 수행의 강조**:실습은 직접 해봐야만 기능이 체화되므로, 학습 흐름을 놓치지 않도록 과제를 제 기간에 제출하는 성실성을 최우선으로 독려 ☑ **운영상의 한계 및 제도적 개선 제언** • **교수 부하 가중**:매주 다수의 강의 영상 제작과 쏟아지는 과제물(매주 수십 명분)을 개별 평가하는 과정에서 발생하는 높은 업무 강도 관리 필요 • **기술의 빠른 변화**:수업 진행 중에도 AI 도

• **AI 도구 숙련** : 클로바더빙, Vrew,Gamma 등 생소했던 AI 도구들을 활용해 학교 홍보 영상과 PPT 재구성 과제를 완수하며 신기술 활용 능력 확보 ☑ **대외적 성과 지표** • **공모전 수상** : 수업 과제로 제작한 '학교 홍보 영상'을 교내 SW WEEK 공모전에 전수 출품하여 실제 수상작을 배출하는 등, 단순 학습을 넘어 대외적으로 인정받는 수준의 성과를 거둠	구의 버전이 끊임없이 업데이트되어 발생하는 교육 콘텐츠와 실제 화면 간의 괴리에 대한 유연한 대응 및 학생들의 양해 요구 • **평가 방식의 전환** 필요성:현재의 상대평가 체제에서는 고가의 AI 구독료를 지불하는 학생이 유리한 결과물을 낼 가능성이 존재하므로, 기술 활용의 공정성을 위해 AI 관련 교과의 절대평가 도입이 시급함

우수 과제 사례	**[우수 과제 사례 1] 학교 홍보 동영상 제작 및 교내 공모전 수상** • **변화** : 1주차 사전 진단 시 "영상 편집이나 포토샵 경험이 전무하다"고 답했던 비전공 학생들이 5주 만에 Vrew와 생성형 AI를 활용하여 1분 50초 내외의 완성도 높은 홍보 영상을 제작함 • **결과물** : 우리 학교의 전공, 입학 홍보, 캠퍼스 생활 등을 주제로 한 MP4 영상 • **의미** : 본 과제물은 SW중심대학 사업단 주최 [SW WEEK 학교 홍보 동영상 공모전]에 전원 출품되었으며, 그 중 다수의 수강생이 실제 수상하는 쾌거를 거둠. 이는 온라인 수업을 통한 기능 습득이 단순 학습을 넘어 대외적 경쟁력을 갖춘 실무 역량으로 이어졌음을 증명하는 핵심 사례임 **[우수 과제 사례 2] 포토샵 '고양이 비틀기' (Puppet Warp 활용)** • **변화** : 포토샵을 "뽀샵"으로만 알고 있던 학생들이 11주차에 이르러 고급 변형 기능을 자유자재로 구사하게 됨. 학생 후기에서 "가장 기억에 남는 과제"로 가장 많이 언급됨 • **결과물** : 고양이의 포즈를 창의적으로 변경한 이미지 파일 • **의미** : "포토샵은 어려울 것 같다"는 온라인 실습의 선입견을 깨고, 학생들이 흥미로운 소재를 통해 기능을 완전히 체화한 사례임. 직접 포즈를 수정해보는 과정을 통해 디지털 이미지의 구조적 이해를 높임 **[우수 과제 사례 3] Gamma AI를 활용한 '좋아하는 것' 슬라이드 재구성** • **변화** : 3주차에 직접 만든 수동 PPT 자료를 4주차에 AI 도구(Gamma)로 변형하며 작업 효율성의 혁신을 경험함 • **결과물** : 기존 자기소개 슬라이드를 AI가 세련된 레이아웃으로 재구성한 PPTX 파일 • **의미** : "AI가 내 PPT를 깔끔하게 재구성해 주는 경험이 신기했다"는 학생 반응처럼, 사용자의 기획(3주차)과 AI의 기술(4주차)이 결합했을 때 최상의 결과가 나옴을 체득함. 이는 "기본 프로그램을 잘 알 때 AI를 더 잘 쓸 수 있다"는 본 수업의 핵심 철학을 실현한 과제임 **[우수 과제 사례 4] 나만의 동물 도안 그리기 (브러시 및 레이어 활용)** • **변화** : 기존 이미지를 편집하는 수준을 넘어, 포토샵의 브러시와 모양 도구를 사용하여 무에서 유를 창조하는 일러스트 기술을 습득함 • **결과물** : 자신만의 캐릭터를 직접 드로잉하고 채색한 PSD 또는 JPG 파일 • **의미** : "포토샵을 아예 몰라 걱정했는데 이제는 직접 활동할 수 있어 좋았다"는 성찰처럼, 학습자를 단순 도구 사용자에서 창의적 콘텐츠 제작자로 변화시킨 사례임 **[우수 과제 사례 5] 최종 프로젝트 : AI 융합 자기소개 동영상** • **변화** : 15주차에 이르러 파워포인트, 포토샵, 미리캔버스, 생성형 AI(ClovaDubbing, Vrew 등)를 모두 융합하여 복합적인 멀티미디어 콘텐츠를 스스로 완성함 • **결과물** : 자신의 정체성과 역량을 담은 융합형 자기소개 영상 • **의미** : "이제 웬만한 콘텐츠는 혼자서 뚝딱 만들 수 있다"는 자신감 넘치는 후기에서 보듯, 100% 온라인 수업 환경에서도 기술적 숙련도와 SW 리터러시

	rk 완성되었음을 보여줌
교육적 성과	**SW 리터러시와 AI의 창의적 융합** **1. 학습자 역량 변화 : '디지털 무력감'에서 '주체적 창작자'로의 전환** • **실질적 기술 숙련도 향상** : 사전 진단 시 포토샵 경험이 없던 비전공 학생들(약 70% 이상)이 학기 말에는 레이어, 채널, 클리핑 마스크 등 고난도 기능을 자유롭게 구사하게 됨 • **AI 통제 및 융합 역량 확보** : 단순한 AI 사용을 넘어, 파워포인트와 포토샵의 기본 원리를 바탕으로 생성형 AI(Gamma, Firefly 등)의 결과물을 비판적으로 검토하고 수정하는 '주체적 AI 활용 역량을 갖춤 • **자기효능감 및 자신감 고취** : "컴맹인 저도 따라갈 수 있었다", "이제 웬만한 콘텐츠는 혼자 뚝딱 만들 수 있다"는 반응처럼 디지털 도구 활용에 대한 심리적 장벽을 완전히 허물었음 **2. 수업 혁신성: '선 원리, 후 AI' 기반의 실전형 프로젝트 모델** • 하이브리드 교수법 도입 : 전통적 SW 실습과 최신 생성형 AI 코스웨어를 결합하여, AI가 해결하지 못하는 정교한 영역을 사용자의 기술로 보완하는 혁신적 프로세스를 구축함 • 실전 공모전과의 연계 : '학교 홍보 영상 제작' 과제를 [SW WEEK 학교 홍보 동영상 공모전]과 연계하여 수강생 전원이 출품하도록 독려하였으며, 비전공자임에도 실제 수상작을 배출하는 성과를 거둠 • 밀착형 온라인 피드백 시스템 : 100% 온라인 수업임에도 지속적인 대시보드 모니터링과 신속한 피드백(메일, 문자 등)을 통해 학습자와의 깊은 유대감을 형성하고 실습 이행률을 극대화함 • 비판적 AI 통찰 제공 : 전문가(김대식 교수) 대담 영상을 통해 AI 기술의 개념과 직업 사회의 변화를 학습하며, 기술에 매몰되지 않고 주체적으로 기술을 통제하는 태도를 함양함 **3. 전공 적용 효과: 타 교과 및 실무로 이어지는 '범용적 역량'** • 타 과제 수행 시너지 : 수업에서 배운 미리 캔버스, Gamma 등을 다른 전공 과제나 팀 프로젝트(MT 준비 등)에 즉시 활용하여 결과물의 수준을 높임 • 실무 중심 포트폴리오 확보 : 자기 명함, 학교 홍보 영상, 로고, 홍보물 등 대학 생활과 향후 사회 진출 시 즉각 활용 가능한 실전적인 산출물을 확보함 **4. 확산 가능성: AGI 시대 표준 SW 교육 모델로서의 가치** • **미래 생존 전략 제시** : "AI와 함께 일하는 인간"으로서의 경쟁력을 강조하며, 기술에 의존하는 대신 기술을 활용하는 주체적인 인간으로서의 성장을 지원함 • **모듈형 커리큘럼의 유연성** : PPT, 포토샵, AI 영상 제작 등 각 교육 모듈이 독립적이면서도 유기적으로 연결되어 있어, 타 전공의 특성에 맞춰 재구성 및 확산이 용이함 • **공유 생태계 기여** : 본 수업 사례는 KELI 플랫폼을 통해 대외 공개용 콘텐츠로 고도화되어, 대학 내 AI 기반 교수학습 혁신에 일조할 수 있을 것으로 기대함
한계 및 개선 사항	**1. 운영상 한계 및 고찰** • **AI 생성 결과물의 신뢰성 및 검증(Hallucination)의 어려움** **환각 현상의 위험** : 생성형 AI는 확률적 분포를 기반으로 데이터를 예측하므로 문법은 맞으나 내용이 틀린 '환각' 현상이 발생할 수 있음 **검증 부담** : 학교 홍보 영상 제작 시 AI가 사실과 다른 정보를 생성할 가능성이 있어 학습자가 일일이 사실관계를 확인해야 하는 번거로움이 있었으며, 코딩 과제의 경우 단 하나의 기호 오류로도 결과가 왜곡될 수 있어 정교한 검증 능력이 요구됨 • **학습자 간 디지털 역량 및 수준 차이** **극명한 출발점 차이** : 사전 진단 결과, 포토샵 경험이 전혀 없는 학생(약 70%)과 이미 다양한 AI 도구를 섭렵한 학생 간의 간극이 컸음

	학습 속도 양극화 : "컴맹인 저도 따라갈 수 있었다"는 긍정적 반응이 있는 반면, 컴퓨터 활용이 미숙한 학생들은 영상 강의를 따라가는 것조차 매우 힘들어하는 '학습 부하' 현상이 관찰됨 **버전 불일치 문제** : 교수자가 제공한 실습 영상 속 소프트웨어 버전과 학생이 사용하는 버전(예:포토샵 2024 등)이 달라 실습 과정에서 혼선이 발생하기도 함 • **도구 및 경제적 여건에 대한 의존성 심화** **자본에 따른 성적 격차** : AI 시대에는 자본(데이터 센터, 구독료 등)의 가치가 노동보다 높아지는 경향이 있음. 이와 관련하여 높은 구독료를 지불하고 유료 AI 버전을 사용하는 학생이 더 우수한 결과물을 도출할 수 있는 구조적 불공정 문제가 발생함(교수자 성찰) **도구 업데이트의 가속화** : 수업 중에도 AI 도구의 버전이 끊임없이 업데이트되어, 기존에 제작된 교육 콘텐츠가 실시간으로 노후화되는 한계가 있음(교수자 성찰) • **AI 윤리 지도 및 주체성 유지의 필요성** **AI 의존성 경계** : AI가 인간을 영원한 아이처럼 대하며 잔소리하고 통제하려 할 수 있다는 우려처럼, 학생들이 자신의 창의적 아이디어를 포기하고 AI가 추천하는 결과물에 안주하려는 경향이 나타날 수 있음 **표절 및 부정행위 방지** : 동일한 결과물 제출이나 100% AI 의존 과제물을 걸러내기 위한 강화된 검증 체계와 윤리 지침이 지속적으로 요구됨 **2. 향후 보완 및 개선 방향** • **성적 평가 방식의 전환 (상대평가 → 절대평가)** AI 활용 능력은 개인의 노력뿐 아니라 도구의 유/무료 환경 등 외부 요인에 영향을 받으므로, 학생 간의 과도한 경쟁보다 개개인의 성취도와 성장에 초점을 맞춘 '절대평가 방식' 도입이 필요함(교수자 성찰) • **학습자 수준별 맞춤형 실습 모듈 강화** 초보자를 위해 '매우 간단하고 작은 과제'부터 시작하여 성취감을 주는 단계를 세분화하고, 숙련자를 위해서는 더 복잡한 프롬프트 엔지니어링이나 융합 기술을 적용할 수 있는 심화 과제를 별도로 구성함(교수자 성찰) • **실시간 기술 변화에 대응하는 '마이크로 러닝' 도입** 버전 업데이트가 잦은 AI 도구의 특성을 고려하여, 긴 호흡의 영상보다는 핵심 기능 위주의 짧은 '마이크로 콘텐츠'를 수시로 보완하여 최신 기술 상태를 유지함 • **AI 비판적 사고 및 검증 역량 교육 확대** 단순히 도구를 쓰는 법을 넘어 AI 결과물의 사실 여부를 판단하는 법과 AI 윤리 지침을 준수하며 프롬프트를 작성하는 법에 대한 교육 비중을 높임 • **온라인 유대감 강화를 위한 커뮤니케이션 고도화** LMS 대시보드 모니터링을 더욱 정교화하고, 학생들의 질문에 즉각 대응할 수 있는 AI 챗봇 도입이나 실시간 온라인 오피스 아워 운영을 통해 비대면 실습의 한계를 지속적으로 보완함(교수자 성찰)
시사점	**1. 수업 설계 측면 시사점** • **'경험 중심 학습' 모델의 유효성 확인** AI는 이론보다 직접 타보고 넘어지며 배우는 '자전거'와 같으며, 실습과 경험을 우선시한 설계가 학습 효과를 극대화함을 입증함 • **온라인 이러닝의 강점 재발견** 영상을 반복 재생하며 자신의 속도에 맞춰 실습할 수 있는 환경이 비전공자의 실무 기술 체화에 오히려 유리한 기제로 작용함 • **실전 연계를 통한 강력한 동기 부여** 단순 과제를 넘어 교내 공모전과 연계한 '챌린지형 프로젝트'가 학생들의 몰입도와 산출물의 질을 비약적으로 높였음

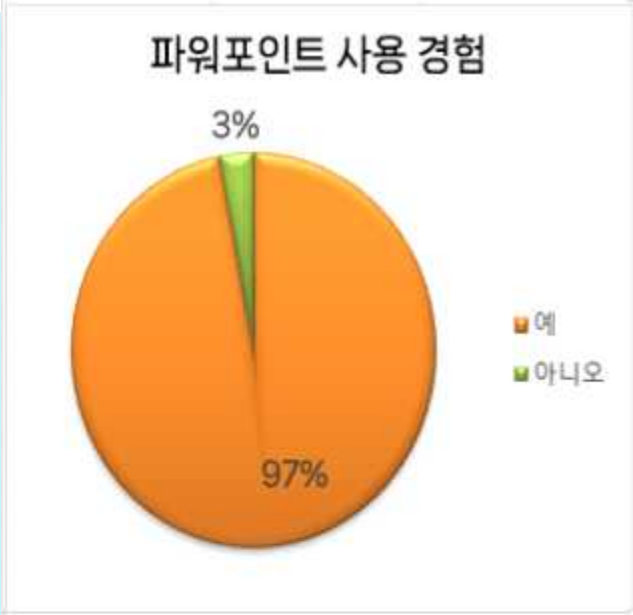
	2. AI 활용 측면 시사점 • **'인간 주도성' 기반의 융합 전략** 전통적 SW(포토샵 등)의 기본 원리를 정확히 알 때 AI를 더 효율적으로 통제할 수 있음을 확인하여, '선(先) 원리, 후(後) AI' 교육의 중요성 시사 • **비판적 프롬프트 엔지니어링 역량 강화** 단순 명령어 작성을 넘어 AI의 결과물을 비판적으로 검토하고 수정하는 '인간의 최종 판단력'이 미래 핵심 역량임을 체득함 • **AGI 시대의 생존 기술로서의 SW 리터러시** AI가 노동을 대체하는 시대에 기술을 도구로 부릴 수 있는 문해력이 개인의 생존과 직결되는 필수 역량임을 보여줌 3. 대학 확산 측면 시사점 • **보편적 AI 복지 및 인프라 구축의 시급성** 미래 사회의 자본 가치 상승에 대비하여 대학 내 '범용적 AI 라이선스 및 데이터 센터 지원' 등 교육 복지 차원의 인프라 구축이 필수적임 • **범대학적 소프트웨어 리터러시 표준화** 본 수업의 결과물이 타 전공 과제 등에 즉시 활용되었듯, AI 기반 SW 교육을 전공 불문 대학생 필수 기초 역량으로 정의하고 확산해야 함 • **새로운 평가 패러다임 도입의 필요성** 인간과 AI가 협업하는 환경에 적합한 창의성 중심의 새로운 평가 지표와 절대평가 중심의 제도적 개선이 수반되어야 함 • **공유 생태계 조성** KELI 플랫폼을 통해 우수 수업 사례를 고도화하고 확산함으로써 국가 수준의 AI 에듀테크 생태계 구축에 기여할 수 있어야 함

시각자료(사진, 이미지 등)
1. 수업의 시작과 학습자 사전 진단

온라인 수업 화면의 구성(LMS)



■ 1주차 사전 진단 설문 결과













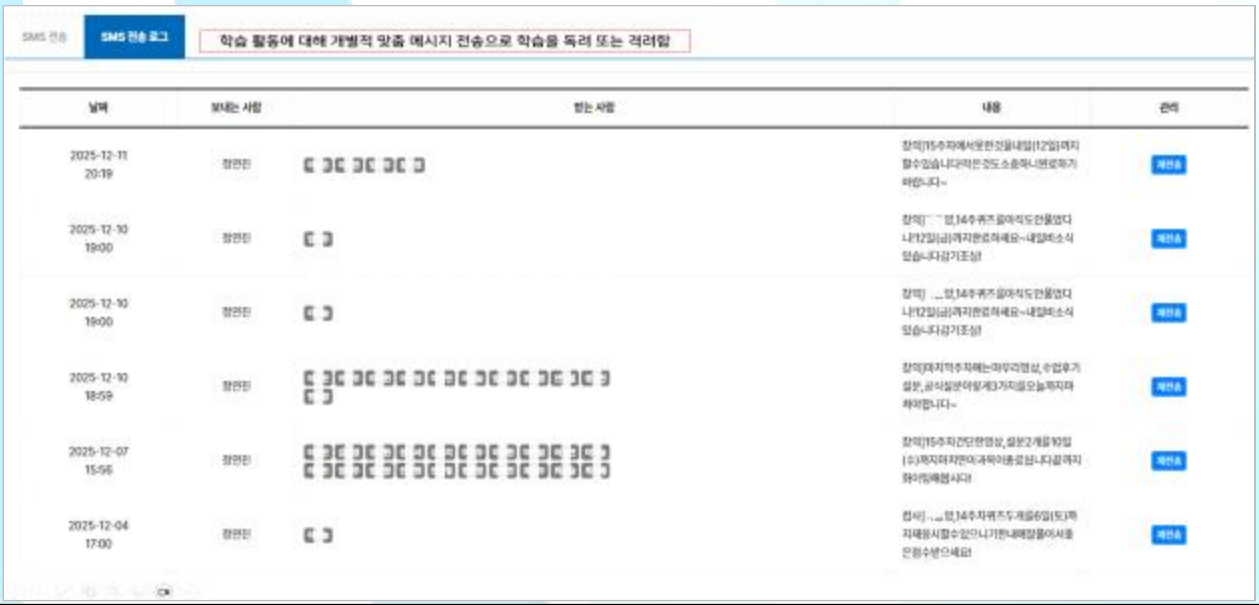
LMS에서 학습 이수 현황 모니터링 화면과 기능



수강생에게 보내는 개인 맞춤형 피드백(쪽지) - 개인적이며, 지속적인 대화 가능

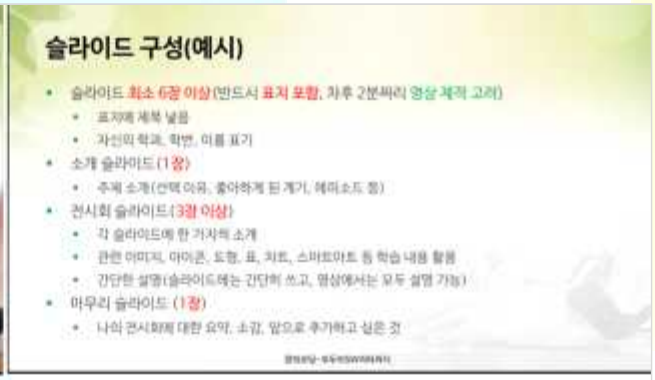


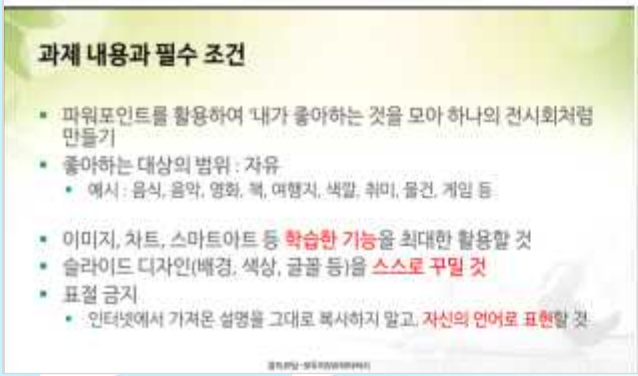
수강생에게 보내는 개별 맞춤형 피드백(SMS)

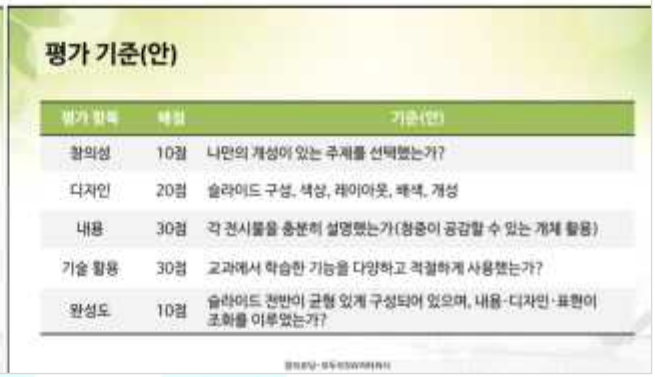


3주차 과제] 파워포인트를 이용하여 슬라이드 제작





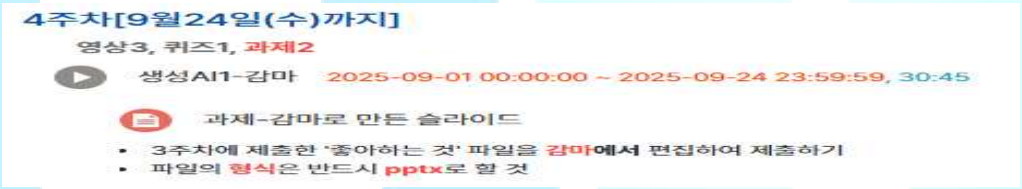




이O진 학생의 3주차 과제



4주차 과제] 3주차에 제출한 ppt 파일을 Gamma에서 편집하여 제출하기

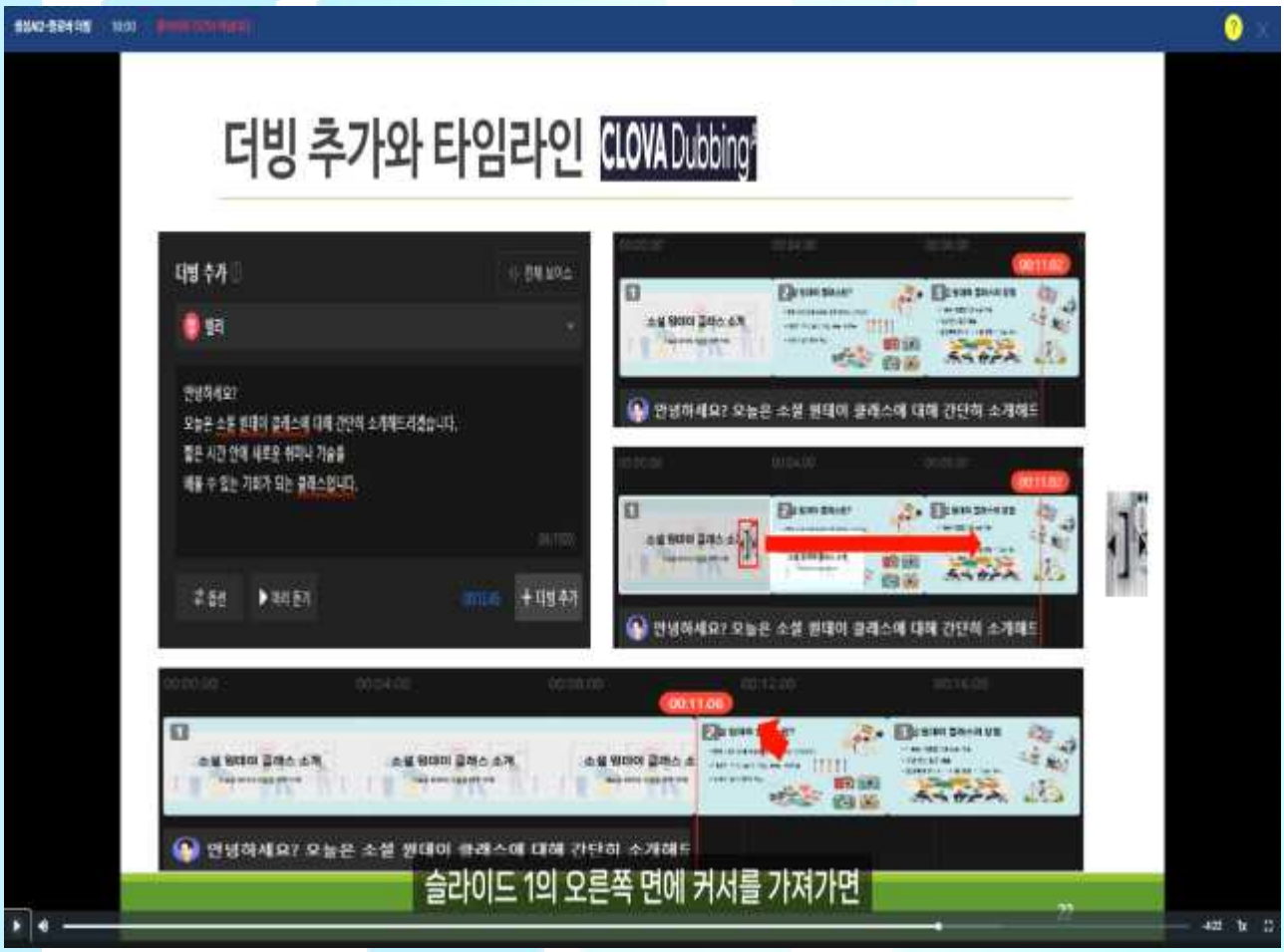


이O진 학생의 4주차 과제 - 3주차 과제를 Gamma로 재구성



4주차 수업 영상] ClovaDubbing으로 영상 만들기

ClovaDubbing으로 영상을 만드는 과정



4주차 과제] 이O진 학생의 ClovaDubbing으로 제작한 영상 결과물



5주차 수업 영상] Vrew를 이용하여 동영상 제작



5주차 과제] Vrew를 이용하여 학교 홍보 영상 만들기

이OO진 학생의 vrew로 만든 학교 홍보 영상



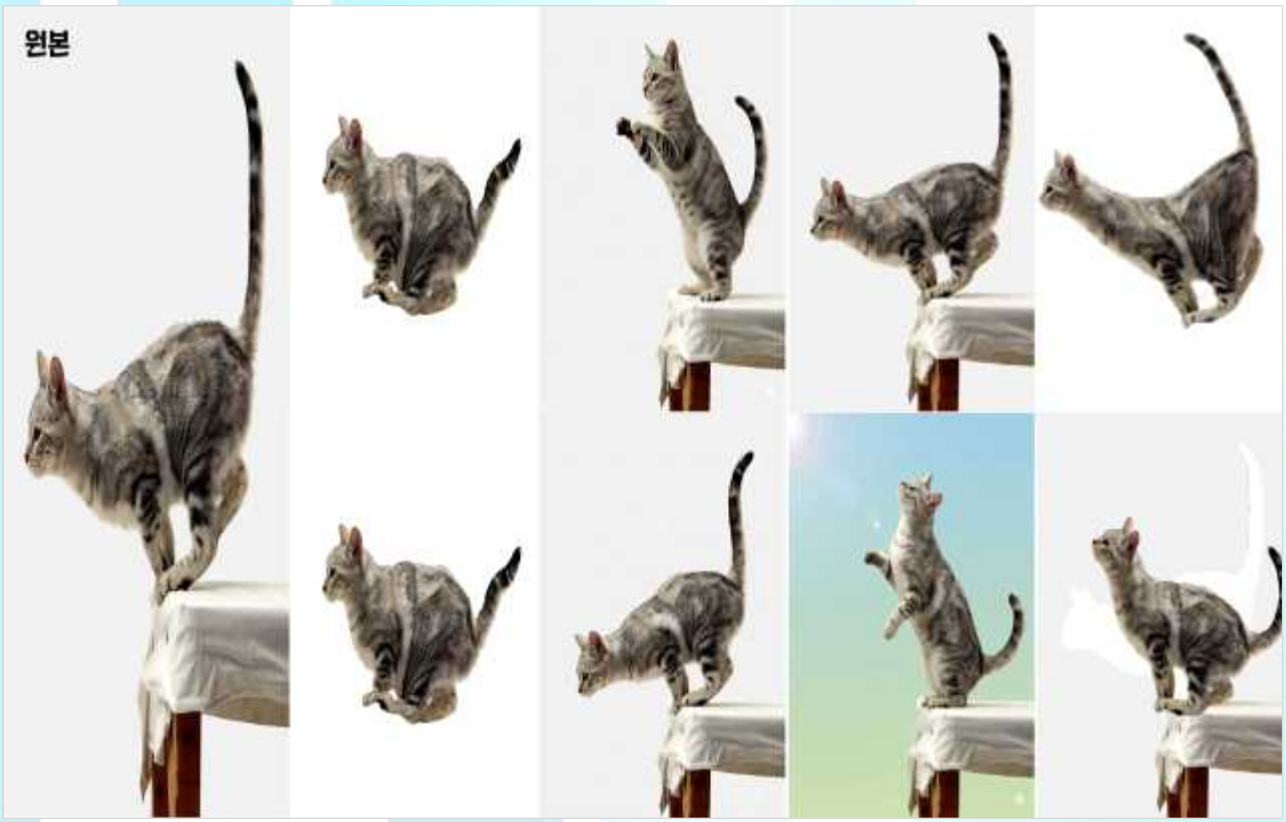
6주차 과제] 디자인 플랫폼 활용 - 미리 캔버스를 이용하여 명함 만들기



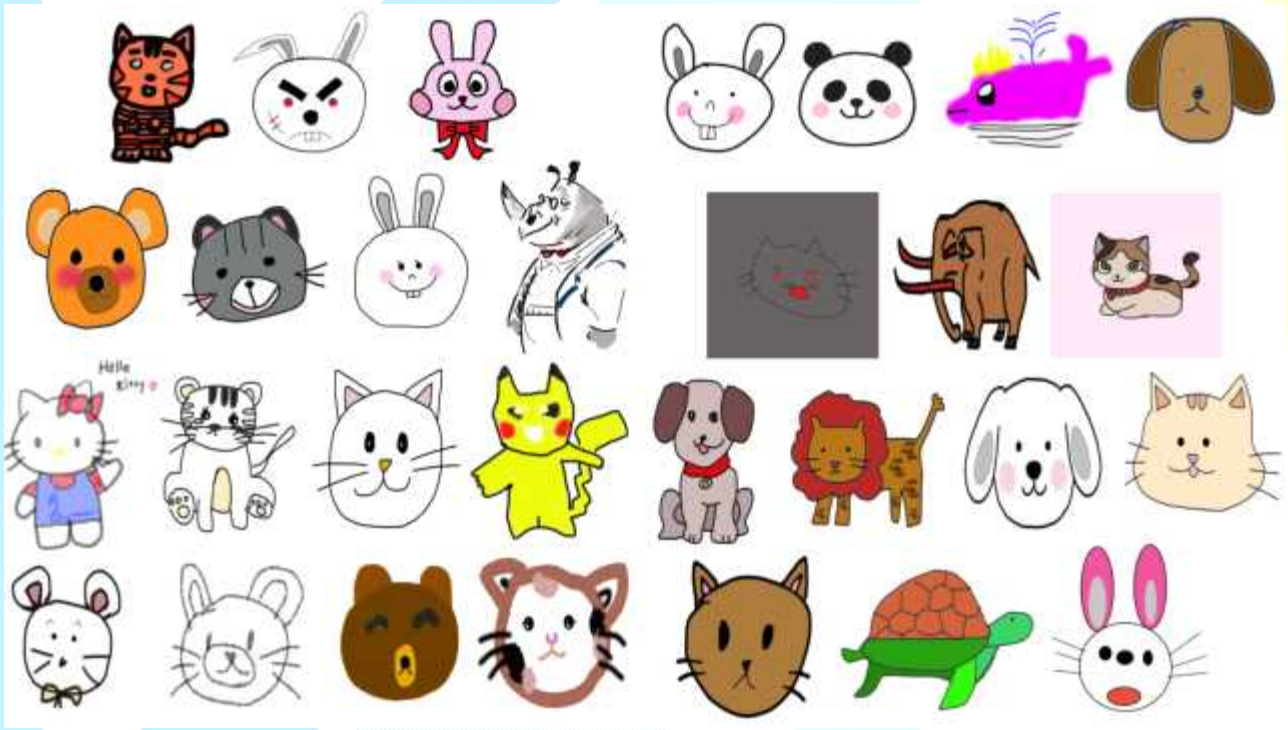
10주차 과제] 디자인 플랫폼 활용 - 망고보드의 카카오맵을 이용하여 약도 그리기



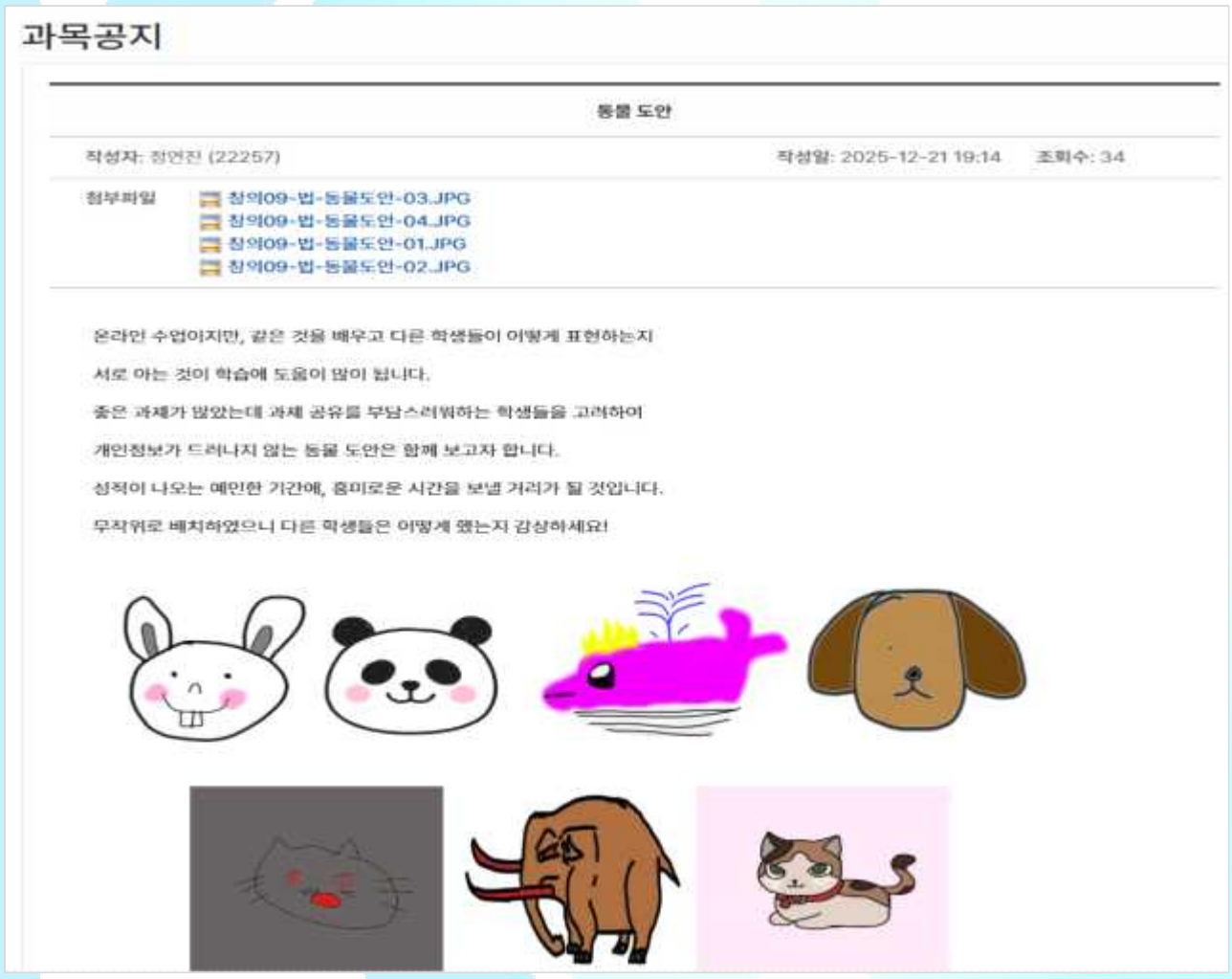
11주차 과제] 포토샵 - 고양이 비틀기



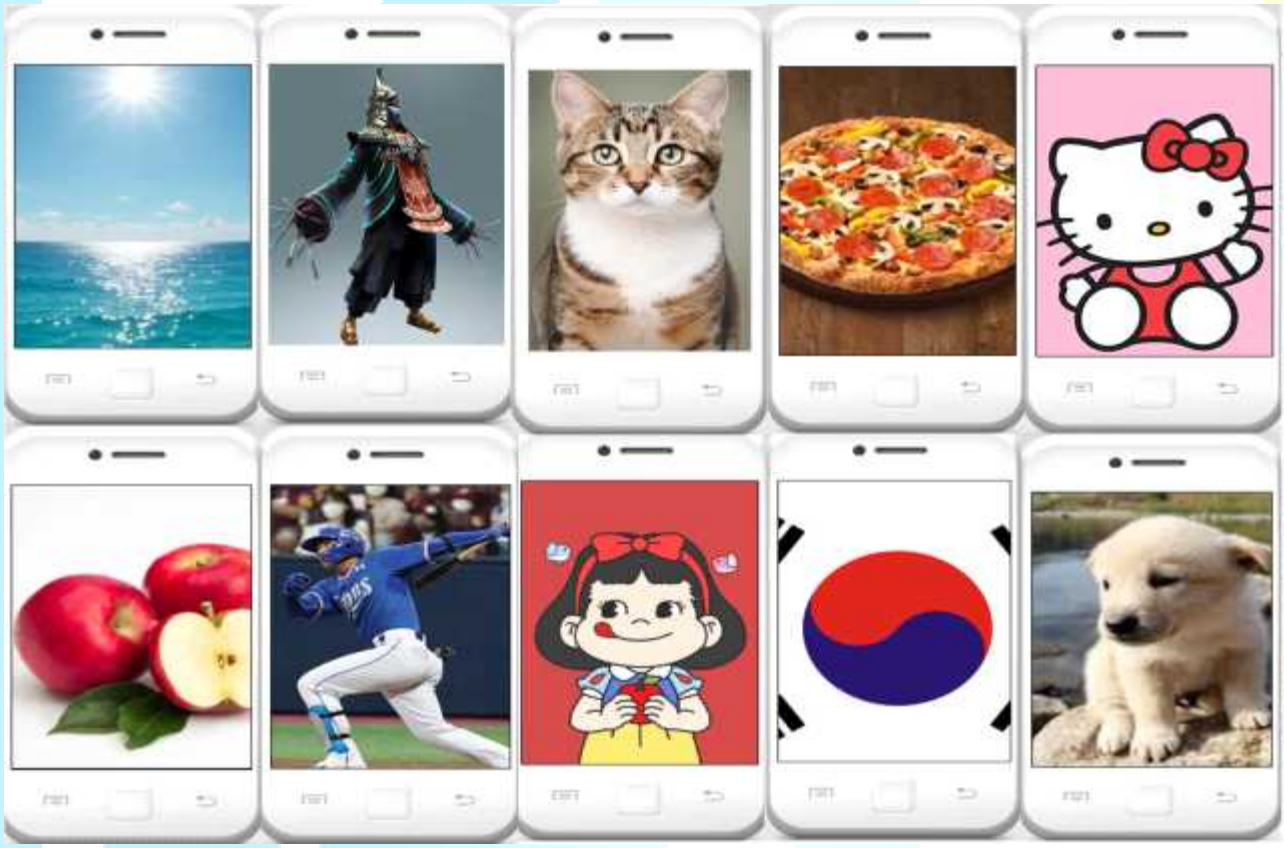
12주차 과제] 포토샵 - 일러스트를 이용한 동물 도안 제작



과제 공유] 개성을 담은 과제는 공유를 통해 타인의 작업을 감상하게 함



13주차 과제] 포토샵 - 클리핑 마스트를 이용하여 휴대폰 액정 배경화면 만들기



SW WEEK 공모전] AI 영상 콘텐츠 공모전에 교과에서 나온 결과물로 응모함



AI 영상 콘텐츠 공모전 전시회]

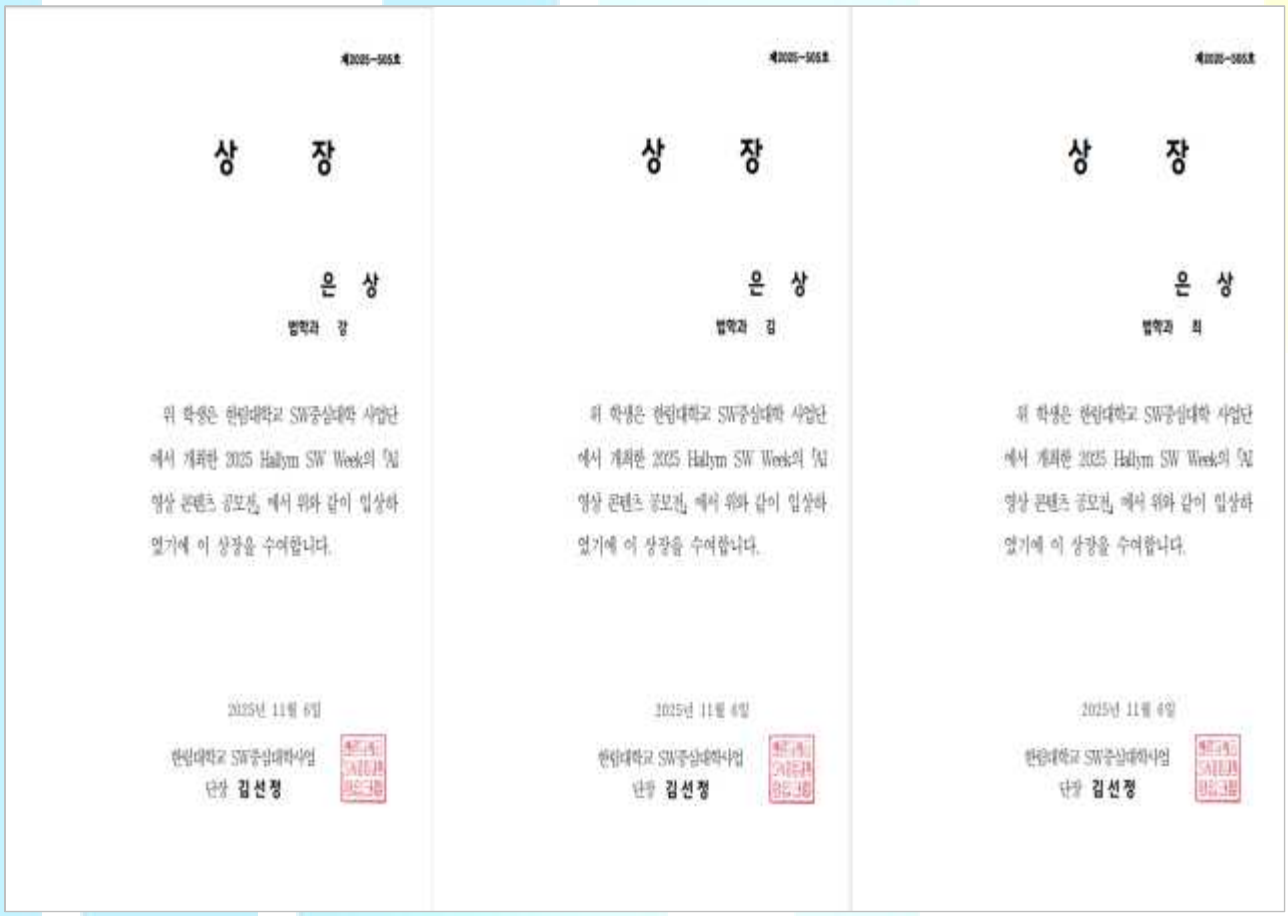
- 총 184편이 응모하여, 2단계에 걸친 심사를 통해 12개의 전시작 선정
- SW WEEK 전시장에 영상 재생을 통한 전시
- 심사위원의 점수 + 현장 투표를 합계하여 시상함



본 교과 수강생의 AI영상 콘텐츠 공모전 수상작



본 교과 수강생의 AI 영상 콘텐츠 공모전 상장



상 장

은 상

법학과 강

위 학생은 한림대학교 SW중심대학 사업단에서 개최한 2025 Hallym SW Week의 「AI 영상 콘텐츠 공모전」에서 위와 같이 입상하였기에 이 상장을 수여합니다.

2025년 11월 6일

한림대학교 SW중심대학사업단
단장 김선정

상 장

은 상

법학과 김

위 학생은 한림대학교 SW중심대학 사업단에서 개최한 2025 Hallym SW Week의 「AI 영상 콘텐츠 공모전」에서 위와 같이 입상하였기에 이 상장을 수여합니다.

2025년 11월 6일

한림대학교 SW중심대학사업단
단장 김선정

상 장

은 상

법학과 최

위 학생은 한림대학교 SW중심대학 사업단에서 개최한 2025 Hallym SW Week의 「AI 영상 콘텐츠 공모전」에서 위와 같이 입상하였기에 이 상장을 수여합니다.

2025년 11월 6일

한림대학교 SW중심대학사업단
단장 김선정

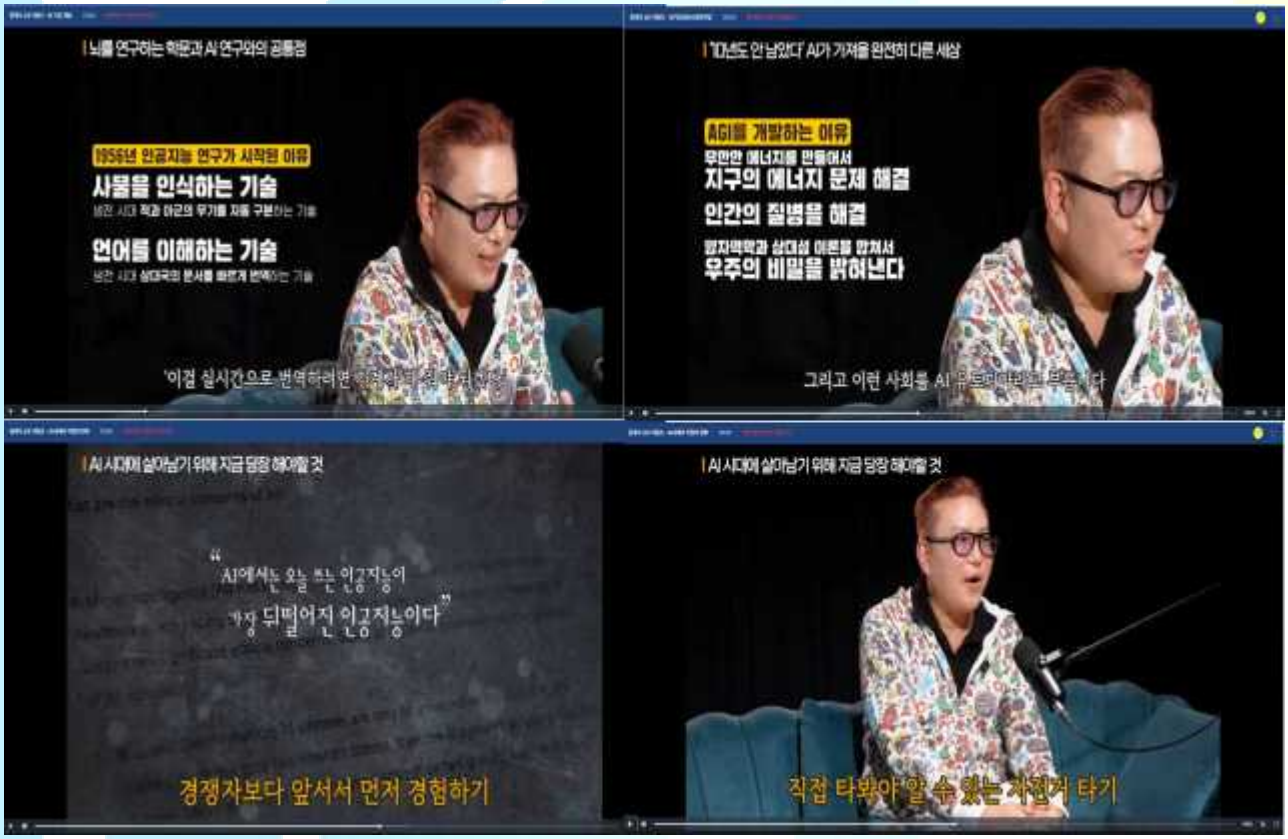
SW WEEK 시상식



14주차 학습 내용] AI 인사이트

- '김대식 교수 대담 영상' 시청과 퀴즈 활동은 단순한 기술 습득을 넘어, 인공지능 시대를 대하는 학습자의 비판적 사고와 인문학적 소양을 기르는 핵심 과정

김대식 교수의 대담 영상 화면 캡처



AI 소양 교육의 의미

AGI(범용 인공지능) 시대의 인간의 고유성 탐색

- 화성 탐사와 같이 데이터가 없는 환경에서도 적응하고 학습할 수 있는 인간만의 독특한 능력을 이해하며, 기술이 대체할 수 없는 인간의 가치를 고찰함

'자전거 타기' 모델을 통한 실천적 학습관 정립

- 완벽한 준비를 기다리기보다 "가장 후진 인공지능인 오늘의 AI"를 먼저 써보고 경험함으로써 기술적 격차(초격차)를 극복하려는 적극적인 태도를 함양함

기술적 유토피아 속 '주체적 자율성'의 가치 인식

- AI가 효율성을 이유로 마추픽추 여행 대신 유튜브 시청을 권유하거나 야식을 통제할 때, 인간은 때로 비합리적일지라도 자신의 주관과 버킷리스트를 직접 수행하는 '어른'으로서의 자율성을 지켜야 함을 깨달음

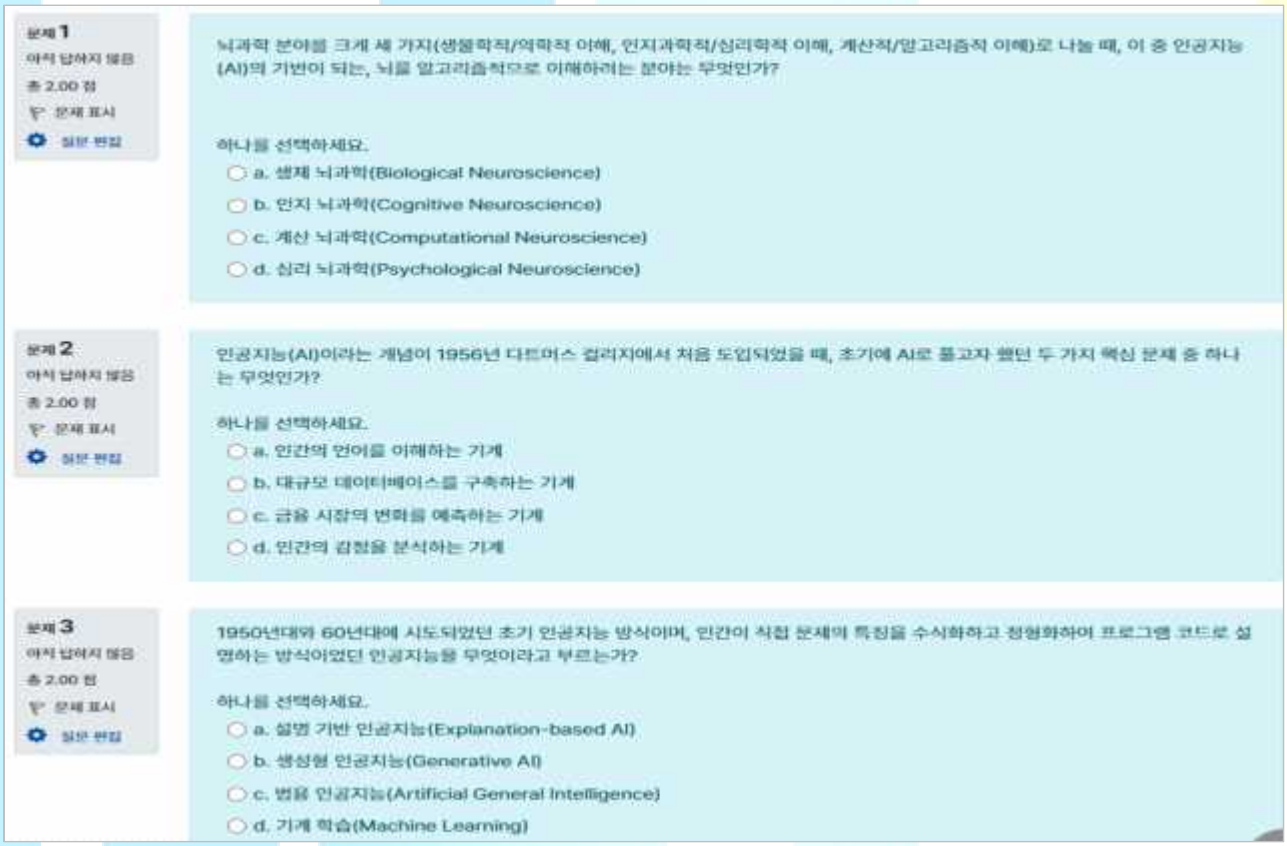
변화하는 노동 가치와 사회 구조에 대한 비판적 통찰

- 단순 노동이나 실체가 없는 소프트웨어 분야부터 직업이 대체될 수 있음을 인지하고, '실체'를 다루는 능력과 자신만의 전문성(슈퍼스타 경제 시스템)을 갖추어야 한다는 미래 생존 전략을 수립함

디지털 리터러시를 통한 사회적 격차 해소 의지

- 단순히 도구를 쓰는 법을 넘어, AI를 활용해 자신의 능력을 곱절로 키우는 'AI 협업자'로서의 역량이 미래 시민의 필수 소양임을 내재화함

14주차 퀴즈] 영상(AI 전문가 대담) 시청 후 주요 개념에 대한 검증



문제 1

뇌과학 분야를 크게 세 가지(생물학적/의학적 이해, 인지과학적/심리학적 이해, 계산적/알고리즘적 이해)로 나눌 때, 이 중 인공지능(AI)의 기반이 되는, 뇌를 알고리즘적으로 이해하려는 분야는 무엇인가?

하나를 선택하세요.

- a. 생체 뇌과학(Biological Neuroscience)
- b. 인지 뇌과학(Cognitive Neuroscience)
- c. 계산 뇌과학(Computational Neuroscience)
- d. 심리 뇌과학(Psychological Neuroscience)

문제 2

인공지능(AI)이라는 개념이 1956년 다트머스 칼리지에서 처음 도입되었을 때, 초기에 AI로 풀고자 했던 두 가지 핵심 문제 중 하나는 무엇인가?

하나를 선택하세요.

- a. 인간의 언어를 이해하는 기계
- b. 대규모 데이터베이스를 구축하는 기계
- c. 금융 시장의 변화를 예측하는 기계
- d. 인간의 감정을 분석하는 기계

문제 3

1950년대와 60년대에 시도되었던 초기 인공지능 방식이며, 인간이 작업 문제의 특징을 수식화하고 정형화하여 프로그램 코드로 설명하는 방식이었던 인공지능을 무엇이라고 부르는가?

하나를 선택하세요.

- a. 설명 기반 인공지능(Explanation-based AI)
- b. 생성형 인공지능(Generative AI)
- c. 범용 인공지능(Artificial General Intelligence)
- d. 기계 학습(Machine Learning)

15주차 설문] 수업 후기 - 설문을 통해 수업 후의 변화 측정



수업 후기

응답 보기

익명이 아닌 항목 (30)

사진	이름	날짜	이번 학기에 배운 프로그램 중 배서 재미있었던 것은 무엇입니까(여러 개 선택 가능)	이번 학기에 배운 프로그램 중 배서 자주 사용하게 될 것은 무엇입니까(여러 개 선택 가능)	이번 학기에 수행했던 과제 중 가장 기억에 남는 것은 무엇입니까?	앞으로 배우고 싶은 컴퓨터 관련 프로그램이 있다면 쓰시오.	이 수업을 듣고서, 하고 싶었던 말을 남겨주세요(감상, 후기, 요청 사항 등 어떤 내용도 좋습니다).
	태	2025-12-03 18:27	포토샵	포토샵	고양이	포토샵을 더 자세히 배우고 싶다	다양하나 포토샵 관련 하나도 몰랐는데 하나씩 디 알려주셔서 좋았습니다. 특히 포토샵은 진짜 아예 몰라서 걱정 했는데 기본적인 것들을 배워갈 수 있어서 안심됩니다! 다만 포토샵 관련 영상에서 포토샵 2024버전이 아니다 보니까 영상의 포토샵이랑 제가 실제로 해보는 포토샵이 약간의 차이가 있어서 당황할 때가 가끔 있었습니다. 감사합니다!
	승	2025-12-11 11:10	마리캔버스, 핑고보드	마리캔버스	고양이	포토샵 응용프로그램이요	마리캔버스를 배우고, 다른 과제할 때 유용하게 잘 사용했어요. 감사합니다! 교수님
	심	2025-12-07 14:04	글로버디벨, vrew	검파	학교소개하기	영상편집관련	퀴즈를 풀고 제출할 때 가끔 오류로 3급자로 본 게 2급자한 합격되어서 들리는 게 조금 있었습니다. 그래서 정답이 될 것도 급자가 누락이 돼서서 틀리고 했습니다. 제출 직전까지 확인하고 했는데도 그런 경우가 조금 있어서 아깐도 저는 확인을 부탁드리겠습니다. 한 학기동안 유익하고 좋은 수업 감사합니다. 교수님 덕분에 많은 걸 배울 수 있었습니다. 추운데 감기 조심하시고 건강 잘 챙기세요!
	심	2025-12-08 21:20	포토샵	파워포인트 포토샵	고양이 버튼기, 동물도 안그리기	일러스트레이터	문자로 계속 친절 상황도 보내주시고 배정 당정도 빠르게 해주시는 친절한 교수님과 다양한 프로그램으로 창의적인 활동들을 할 수 있어 온라인 수업임에도 불구하고 정말 재미있었습니다. 감사합니다
	지	2025-12-03 18:47	글로버디벨, vrew 포토샵	파워포인트 글로버디벨 마리캔버스 포토샵	포토샵	전혀	다양한 프로그램을 배웠지만, 포토샵을 이용해서 다양하게 사진을 편집하는 방법을 배운 게 가장 기억에 남았다. 이제을 가진 생각에 포함 거라고 생각했는데, 재미있고 즐거운 시간이 되었다.

수업 후기 분석과 개선 제안

15주차에 실시된 수강생 설문 데이터**(총 30명 참여)**를 기반으로 작성

학습자들이 경험한 도구별 흥미도와 실무적 효용성 사이의 관계를 심층 분석

본 강의가 거둔 교육적 성과를 확인하고 향후 지속 가능한 교육 품질 개선을 위한 전략적 기초 자료로 활용하고자 함

1. 도구별 선호도와 실무 활용 가능성 분석

이 교과에서는 디자인 전문 도구(포토샵), 접근성 중심의 플랫폼(미리캔버스, 망고보드), 그리고 최신 생성형 AI 도구(감마, 클로바더빙, Vrew) 등을 포괄하며 학습자의 '심리적 선호'와 '실무적 필요'를 동시에 충족시키는 데 집중함

프로그램	선호 요인(흥미)	실무 활용 가능성과 학습자 인식
포토샵	이미지 뒤틀기, 동물 도안 그리기 등 직접적인 시각적 변형 활동에서 높은 흥미도 표현	전문적인 편집 역량에 대한 요구가 반영되어 심화 학습(일러스트레이터 등)에 대한 강력한 의지로 연결됨
디자인 플랫폼 (미리캔버스 망고보드)	직관적인 UI와 빠른 결과물 도출로 인해 학습 부담이 적고 제작 만족도가 매우 높음.	대학 생활 및 사회적 수요(PPT 제작 등)를 고려할 때 가장 범용적인 도구로 인식됨(함석현 등). 타 과목 과제, MT 준비 등에 즉각 활용됨
AI 제작도구	콘텐츠 자동 생성 기능의 효율성에 대한 신기함과 몰입도 높음.	팀 프로젝트 및 영상 콘텐츠 제작 시 제작 시간을 획기적으로 단축할 수 있는 필수 생산성 도구로 평가됨
파워포인트	디자이너 기능 및 도형 활용 등 기존 도구의 고도화된 기능 재발견에 흥미 느낌.	실무 및 학술 활동에서의 높은 범용성 덕분에 지속적인 활용 의지가 확인됨

2. 학습자 중심의 핵심 과제 성과 분석

본 강의의 과제 설계는 학습자가 결과물을 즉각적으로 확인하며 효능감을 느낄 수 있는 '활동 중심'으로 구성하였으며, 이는 단순 지식 습득을 넘어 학습자의 창의적 성취감과 디지털 자신감 고취에 기여함

주요 과제 분석 - 수강생의 흥미와 동기 부여를 유발했던 과제

주요 과제	과제 내용
포토샵 활용	'고양이 비틀기(뒤틀기)', '동물 도안 그리기', '클리핑 마스크' (다수 학생 언급)
AI 및 영상 콘텐츠	'AI 더빙 영상 제작', '감마(Gamma) PPT 생성' (왕O현, 장O정 등)
실무 밀착형	'약도 만들기', '내가 자주 가는 곳 소개' (이O진, 정O진 등)

3. 교수 지원 시스템 및 학습 환경 만족도 분석

온라인 학습 환경에서 교수자의 세심한 개입과 지원은 학습 동기 부여 및 중도 탈락 방지를 위한 전략적 핵심 요소임.

분석 결과, 본 강의의 교수 지원 시스템에 대한 학생들의 신뢰도가 매우 높게 나타남

긍정적 요인과 소통 효과 평가

긍정적 요인	학생 의견
적시성 있는 학습 관리	"문자로 계속 진행 상황을 보내주시고 매주 진도 현황을 알려주는 메시지(김O경, 조O민 등)"가 비대면 수업의 막연함을 해소하고 학습 규칙성을 유지하게 함
신속하고 친절한 피드백	메일 답장이 빠르고 친절하다는 점이 학습 만족도의 결정적 요인으로 작용
학습 편의성 극대화	실습 중심 강의의 특성상 "영상을 여러 번 돌려볼 수 있는 환경(정O진 등)"이 반복 학습을 가능하게 하여 온라인 수업의 한계 극복

4. 교육 품질 향상을 위한 기술적 개선 과제

기술적 개선 과제	학생 의견
소프트웨어 버전 불일치 문제	강의 영상이 제작된 시점의 버전과 현재 학생들이 사용하는 '포토샵 2024' 버전 간의 UI 및 기능 차이로 인해 김O우 학생 등 많은 학습자가 혼선을 겪었음. 특히, 정O영 학생은 최신 버전으로의 영상 재녹화 필요성을 구체적으로 제안
시스템 오류와 평가 공정성 위협	퀴즈 제출 시 "3글자가 2글자로 자동 입력되는 시스템 오류(왕O현 등)"가 보고됨. 이는 학습 의욕을 저하시킬 뿐만 아니라 평가의 신뢰도 및 공정성을 저해할 수 있는 중대한 사안으로 즉각적인 시스템 점검 필요
환경적 제약과 학습 접근성	이O늘 학생의 사례처럼 포토샵의 유료 결제 부담 및 학교 실습실 접근성 문제로 인해 과제 수행에 어려움을 겪는 학생이 존재. 이는 학습 기회의 형평성 차원에서 개선 방안 모색 필요

5. 종합 결론과 향후 로드맵

본 '창의코딩' 교과목은 다양한 디지털 도구에 대한 심리적 장벽을 낮추고, 실무 및 대학 생활에 즉각 적용 가능한 실용적 역량을 배양하는 데 탁월한 성과를 거둠

특히, 30명의 수강생 대다수가 교수자의 세심한 소통과 체계적인 강의 구성을 통해 높은 학습 성취감을 경험했음을 확인

차기 학기 강의 설계를 위한 우선순위 제언

1. 즉시 해결

- 강의 콘텐츠 현대화: 포토샵 2024 등 최신 소프트웨어 버전에 맞춰 강의 영상을 재녹화하여 기능 위치 및 UI 불일치 문제 해결
- 평가 시스템 점검: 퀴즈 제출 시 발생하는 글자 누락 등 기술적 오류를 수정하여 평가의 공정성 확보

2. 중장기 고도화

- **심화 과정 및 커리큘럼 확장** : 포토샵 심화 학습 및 일러스트레이터, 프리미어 프로 등 학생들의 추가 학습 니즈를 반영한 로드맵 구축.
- **학습 환경 접근성 강화** : 유료 프로그램 활용에 따른 경제적 부담을 완화하기 위한 학교 실습실 연계 가이드 보완 및 대안 도구 안내 강화.

AI 기반 대학 수업 혁신 사례의 공유와 확산을 위한 아카이브

발간 KELI

홈페이지 http://www.keliedu.org