



2026학년도 1학기

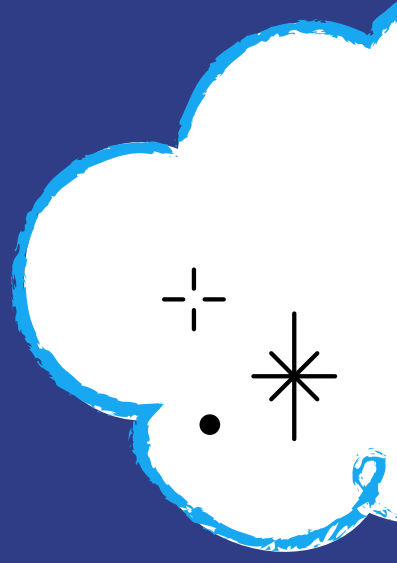
상명



엑스퍼트



공모전



1. 내가 수강한 **우수강의** 공모전
2. 나만의 **학습전략 사례** 공모전

교수학습혁신센터



CONTENTS

1. 내가 수강한 우수강의 공모전

01

대상_질병과 노화: 내 몸을 읽는 시간
휴먼AI공학과 23학번 박연수_1

02

최우수상_AI시대에 살아남기 위한 고민:
<미디어 테크놀로지 시대의 역사학과 퍼블릭 히스토리>
역사콘텐츠전공 22학번 최예림_10

03

최우수상_숫자와 문장 사이에서 의미를 찾다:
<소셜데이터분석> 이 알려준 데이터 기반 사고
역사콘텐츠전공 22학번 신지우_20

04

우수상_나만의 답을 만드는 법
휴먼AI공학과 26학번 임현소_30

05

우수상_머릿속에만 있던 이론이 살아나는 강의
글로벌경영학과 24학번 박지원_39

06

장려상_교직의 꿈을 품은 향해, 나의 등대가 되어준 교직실무
영어교육과 24학번 표형주_50

07

장려상_‘화려한 개인기’에 숨겨져 있던 ‘탄탄한 기본기’의 중요성
빅데이터융합전공 23학번 박호영_60

08

장려상_데이터를 넘어 사회를 디버깅하다:
<범죄와 사회>를 통해 넓어진 공학도의 시선
컴퓨터과학전공 22학번 강성재_70



CONTENTS

2. 나만의 학습전략 사례 공모전

01

대상_기록하고, 검증하고, 압축하라: AI로 완성한 나만의 A+ 학습루틴
한일문화콘텐츠전공 23학번 신시온_77

02

최우수상_A+ 너로 정했다!
수학교육과 26학번 임주아_83

03

최우수상_시험 요정이 내게 준 네 장의 카드
행정학부 23학번 정서연_85

04

우수상_전공 지식 0인 학생도 과탐할 수 있어!
지적재산권전공 25학번 이지효_87

05

우수상_모르는 것만 구분하면 당신도 4.5!
행정학부 23학번 권세아_96

06

장려상_평균 4.5 학점을 만든 나만의 5가지 학습전략
: 듣고, 정리하고, 확장하다.
조형예술전공 23학번 하서린_98

07

장려상_좋은 질문이 좋은 학습을 만든다.
- AI와 함께 만든 질문 기반 사고 검증 학습법
글로벌경영학과 22학번 곽민진_107

08

장려상_AI로 다시 배운 컴퓨터 수학: 정답보다 이해를 향해
휴먼AI공학전공 22학번 문채린_118

질병과 노화: 내 몸을 읽는 시간

휴먼AI공학과 23학번 박연수

1. 강의 소개

4학년 졸업반이 되고, 그동안 들었던 많은 교양 수업들을 되돌아보았다. 내 시간과 열정이 전혀 아깝지 않았던, 후배들에게 자신 있게 추천해줄 수 있는 강의를 무엇이었나 하면 주저 없이 김예진 교수님의 ‘질병과 노화’ 강의를 꼽을 것이다.

이 강의를 통해 내가 막연히만 알고 있는 우리 몸과 질병에 대한 지식을 전혀 지루하지 않게 배울 수 있었다. 우리는 코로나19 팬데믹을 겪으며 질병이 결코 먼 이야기가 아니라 우리 삶과 밀접하게 연결되어 있다는 사실을 체감하게 되었다. 또한 노화는 누구도 피할 수 없는 자연스러운 과정이지만, 정작 그 원인과 변화에 대해서는 깊이 생각해볼 기회가 많지 않았다.

본 교과목은 질병과 노화를 더 이상 막연한 두려움이나 먼 미래의 문제로 바라보는 것이 아니라, 올바르게 이해하고 대비할 수 있도록 도와준다. 특히 다양한 실습과 체험 활동을 통해 어렵게 느껴질 수 있는 의학 및 건강 관련 지식을 쉽고 흥미롭게 배울 수 있으며, 건강한 삶을 위해 필요한 기초 지식을 자연스럽게 익힐 수 있었다. 우리 몸의 질병과 노화에 대해 궁금해하고 배우고자 하는 학생들에게는 그 첫걸음을 친절하게 안내해주는 강의라고 생각한다.

인간의 생명을 위협하는 질병과의 싸움에서 질병의 원리를 이해하고 학습함으로써 건강하게 삶을 살아갈 수 있도록 하며, 노화에 따른 질병에 대해 세부적으로 학습하고, 다양한 실습으로 우리 몸에 대해 이해하는 시간을 갖는다는 것이 본 강의의 목표이다.

2. 강의 수강 이유

강의를 수강한 이유로 첫 번째는, 대학 강의 평가 ‘에브리타임’ 앱에서 거의 만점에 가까운 후기를 받은 강의였기 때문이다. 강의평을 둘러보면 “교수님 강의력이 매우 좋으시다.”, “매주 진행하는 실습이 흥미롭다.”, “실생활에 유용하고 유익하다.”라는 의견들이 주를 이루었다. 물론 시험 공부량이 많다는 후기들도 보였지만, 대학에서 성적만을 위한 수업이 아닌 정말 나에게 도움이 되고 ‘교양’이라는 이름에 걸맞은 강의를 경험해서 스스로 얻고 가는 것이 많았으면 좋겠다고 생각했기에, 좋은 후기들에 더욱 큰 비중으로 마음이 끌렸던 것 같다.

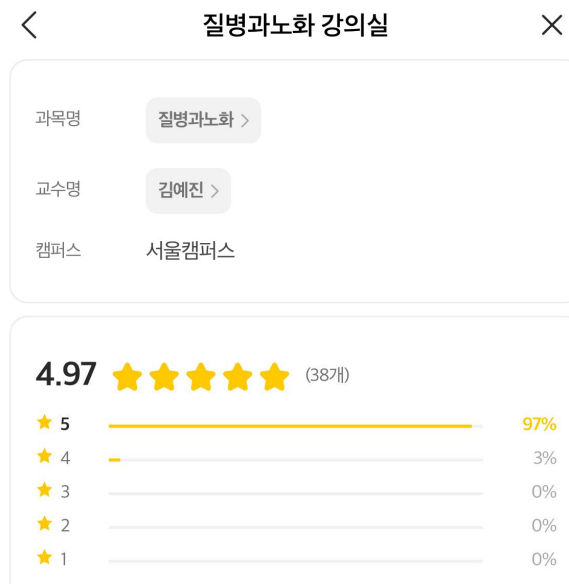


그림1 ‘질병과 노화’ 강의 평점

두 번째 이유는 당연하게도 평소에 질병과 건강에 관심이 있었기 때문이다. 몸에 조금이라도 이상한 느낌이 들면 덜컥 겁이 나서 인터넷을 뒤져보기도 하고, 관련 유튜브 영상을 찾아보는 편이었는데, 정작 우리 몸에 대한 기초적인 지식은 부족하다고 평소에 느껴왔었다. 몸의 조직명은 대부분 알고 있었지만 이게 각각 정확하게 어떤 기능을 가지고 어떤 메커니즘으로 작동하는지는 자세히 알지 못하였다. 또한 인터넷에서 찾은 정보들은 단편적이고 과장된 경우가 많아서 오히려 괜한 걱정을 키우는 일도 많았다. 소화가 안 되면 위암을 찾아보고, 두통이 생기면 뇌종양을 찾아보는 것처럼 말이다. 그럴 때마다 느꼈던 것은, 내가 우리 몸에 대해 너무 모른다는 것이었다. 내가 가진 이 몸을 평생 함께 가지고 살아가야 하므로, 더 알아보고 배워서 몸에 대한 기초적인 지식을 갖추게 된다면 살아가는 데 있어 분명히 도움이 되리라 생각하였다. 실제로 수업을 들으면서 내 몸에서 일어나는 다양한 흐름을 이해하게 되었고, 근거 없는 걱정 대

신 올바른 판단을 내릴 수 있는 기초 지식을 갖추 수 있었다.

세 번째 이유는 전공과의 연관성 때문이었다. '휴먼AI공학과'에 재학하면서, 인공지능과 디지털 기술이 인간의 삶에 어떻게 적용될 수 있는지를 배우기도 한다. 그중에서도 특히 디지털 헬스케어와 바이오헬스 분야에 흥미를 느끼고 있었는데, 이 분야는 기술적 역량뿐만 아니라 인체와 질병에 대한 기본적인 이해가 반드시 뒷받침되어야 한다고 생각하였다. 아무리 뛰어난 기술을 개발하더라도, 그것이 적용되는 대상인 인간의 몸과 건강에 대한 이해 없이는 진정한 의미의 헬스케어 기술을 만들어낼 수 없기 때문이다. 예를 들어 혈당 모니터링 기기를 설계하거나 노화 관련 데이터를 분석할 때, 혈당이 무엇인지, 노화가 신체에 어떤 변화를 일으키는지를 이해하는 것은 기술적 역량 못지않게 중요한 부분이다. 이 강의를 통해 의학적·생물학적 기초를 쌓는다면, 전공 지식과의 융합적인 학습으로 이어져 더욱 넓은 시야를 가질 수 있을 것이라 기대하였다.

3. 강의 진행 방식

1주차	OT	
2주차	질병의 원인과 생명체의 기본 요소	혈압, 혈당 측정 실습
3주차	노화	
4주차	내분비계	COVID-19 항체 측정 실습
5주차	순환계	
6주차	면역계	ImmuneCheck IgE 알레르기 검사
7주차	소화계	대장암 키트 배부
9주차	서울대학교 의과대학 교수님 해부학 초청 강의	
10주차	호흡기계	
11주차	비뇨기계 및 생식기계	피부 나이, 상태 측정 실습
12주차	신경계	모델링팩, 석고팩 실습
13주차	근골격계	
14주차	안과계 및 피부계	안구건조증 자가진단 실습

<강의 계획표>

강의는 매주 하나의 주제를 정해서 1시간에서 1시간 30분가량 이론 수업을 진행한 뒤, 그날 배운 내용과 연계된 실습으로 이어지는 방식이다. 이론 수업은 매주 정해진 계통을 중심으로 해당 계통의 주요 기관의 명칭부터 각 구조가 어떻게 이루어져 있는지 세세하게 다루었다. 이어서 그 기관들이 어떻게 작동하고 서로 어떤 흐름으로 연결되는지를 설명해주셨고, 해당 기관에서 발생할 수 있는 질환의 종류와 원인, 치료 방법까지 배우는 방식으로 진행되었다. 이론 수업이 끝나고 나면 그날 배운 내용과 관련된 실습으로 이어졌는데, 주요 이론과 실습이 자연스럽게 연결되다 보니, 방금 배운 개념을 바로 몸으로 확인할 수 있어서 학생들의 학습 효과와 흥미를 동시에 높여주는 수업

방식이었다.

이론 수업 후에는 팀 기반 퀴즈를 진행하였다. 교수님이 직접 구성해주신 팀을 바탕으로, 그날 강의에서 다룬 내용을 토대로 문제를 풀어 제출하는 방식이었다. 난이도는 수업을 성실히 잘 따라가며 들은 학생이라면 충분히 풀 수 있는 수준이었고, 팀원들과 함께 문제에 대해 토의해보면서 풀다 보면 자연스럽게 복습이 이루어지기도 하였다. 팀 퀴즈를 진행하고 나면 이 수업의 가장 핵심인 실습으로 넘어갔는데, 강의 계획표에 있는 것처럼 다양한 종류의 실습을 진행하였다. 그중 특히 기억에 남는 것들을 소개하자면 다음과 같다.

첫 번째는 ImmuneCheck IgE 알레르기 검사 실습이다. 총 면역글로불린 E 검사를 통해 과민성 면역 기능, 알레르기 여부, 체질, 기생충 감염 여부 등을 확인할 수 있는 검사로, 직접 손가락 끝에서 소량의 피를 채취하여 키트의 대조선을 확인하는 방식으로 진행되었다. 내 혈액을 직접 채취하여 결과를 눈으로 확인하는 과정이 신기하면서도 인상 깊었던 경험이었다.

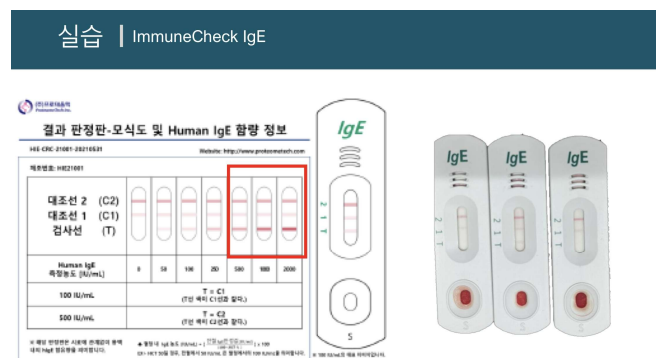


그림2 ImmuneCheck IgE 실습 설명



그림3 ImmuneCheck IgE 실습 실제 사진

두 번째는 피부 나이 및 상태 측정 실습이다. 전용 기기를 통해 얼굴 피부의 수분, 탄력, 유분, 모공, 색소침착, 피지, 주름, 민감도 등을 측정하고, 평균과 비교하여 내 피부 상태를 객관적으로 파악할 수 있었다. 평소 내 피부가 지성인지 건성인지 헷갈렸었는데, 분석 결과를 통해 명확하게 확인할 수 있어 어떤 화장품을 사면 좋을지 등 실생활에도 바로 도움이 되었던 실습이었다. 이어진 다음 수업에서는 팀원들과 함께 모델링 팩과 석고 팩을 직접 제조하여 얼굴 모형에 발라보는 실습을 진행하기도 하였다.

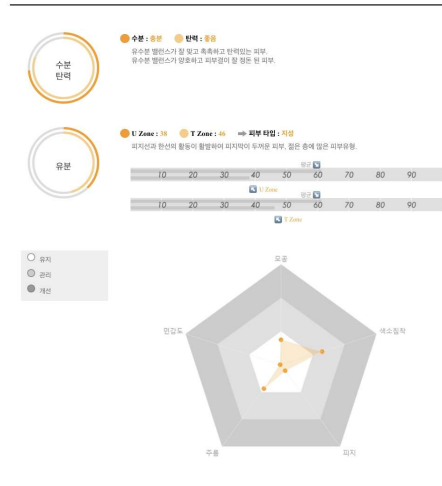


그림4 피부 나이, 상태 측정 실습

또한 중간고사 이후에는 교수님이 소속된 서울대학교 의과대학에서 교수님을 초청하여 의학의 기본이 된다는 해부학 특강 시간이 마련되었다. 특강은 사람 몸의 구조와 기능을 연구한다는 해부학의 기초 개념부터 뼈와 근육의 구조, 순환계, 소화계, 신경계, 생식계에 이르기까지 인체 전반을 다루는 내용으로 구성되었다. 평소 강의에서 배운 내용에 해부학적 관점까지 연결하여 인간의 몸에 대해 보다 깊이 이해할 수 있었다. 강의를 마치고 나면 학생들이 실제 사람의 뼈를 직접 만져볼 수 있는 기회도 주어졌는데, 일반적인 교양 수업에서는 좀처럼 경험하기 어려운, 되돌아보면 가장 인상 깊었던 순간 중 하나였다.

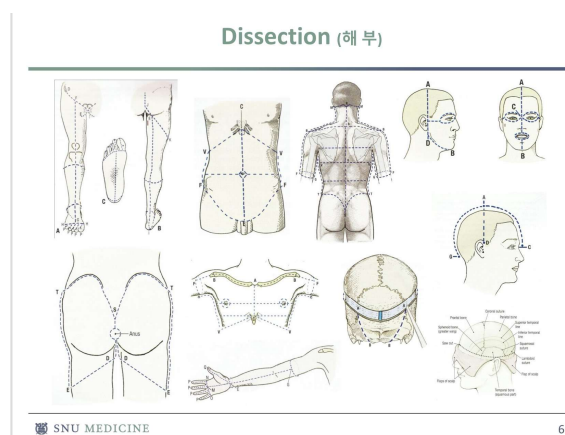


그림5 해부학 특강 강의자료

4. 시험 방식 및 나만의 공부 방법

No	학수번호	교과목명	이수구분	학점	평점	등급
1	HALF0529	질병과노화	교선	3	13.50	A+

본 교과목의 시험 방식과 성적 A+를 성취할 수 있었던 공부 방법을 공유해보고자 한다. 먼저 시험은 단답형 50문제로 구성되어 있다. 각 문제의 난이도 자체는 비전공생도 충분히 소화할 수 있을 만큼 전반적으로 어렵지 않은 수준이었다. 하지만 단순히 텍스트를 통째로 외우는 '단순 암기'보다는, 신체 각 계통의 메커니즘을 제대로 파악하고 있는지 '이해도'를 요구하는 변별력 있는 문제들도 포함되어 있다. 따라서 가장 중요한 것은 매주 수업을 열정적으로 참여하는 것이다. 교수님께서 수업 중간중간 시험에 출제될 만한 핵심 개념들을 힌트로 짚어 주시기도 하고, 무엇보다 앞서 언급한 팀 기반 퀴즈 풀기에서 다루었던 문제들이 실제 시험에 연계되어 출제되었기 때문이다. 결국 매주 수업의 흐름을 놓치지 않고 충실히 따라가는 것이 내가 원하는 성적을 얻기 위한 가장 당연하고도 중요한 방법이다. 수업에서 배운 내용을 내 것으로 만들고 싶었고, A+를 목표로 했던 나는 세 단계의 체계적인 공부 방법을 실천하였다.

<1단계: 강의자료 1 회독으로 전체적인 맥락 잡기>

수업을 성실히 들었더라도 시험 기간이 되면 기억이 가물가물해지기 마련이다. 그렇기에 본격적인 암기에 앞서 다시 기억을 되살리는 과정이 필요하므로 한번 쭉 읽어보는 것을 추천한다. 강의자료를 처음부터 끝까지 정독해보는 과정은 나만의 요약본을 만들기 전 기초 작업이 된다.

<2단계: 나만의 요약본 제작하기>

1회독을 마친 후에는 나만의 요약본을 제작하는 것이다. 요약본을 만드는 게 번거롭고 시간이 아깝다고 느껴질 수도 있지만, 손으로 직접 쓰고 나만의 언어로 재구성하는 과정은 그 자체로 엄청난 복습 효과를 준다. 단순히 눈으로 읽는 것보다 훨씬 머리에 오래 남을 뿐만 아니라, 흩어져 있던 정보들이 글로 정리되면서 지식을 온전히 내 것으로 만드는 가장 확실한 방법이라고 생각한다. 시험 범위의 양은 결코 적다고 볼 수 없기에, 요약본을 바탕으로 중요한 부분 위주로 집중해서 암기할 수 있어 오히려 공부 시간을 효율적으로 단축할 수 있다.

<3단계: 빈칸을 활용한 반복 퀴즈 학습>

요약본이 완성되면, 그대로 읽는 것에서 그치지 않고 핵심 키워드나 헷갈리기 쉬운 의학 용어 부분들에 빈칸을 뚫어 나만의 퀴즈 학습을 진행하는 것이다. 눈으로 읽을 때는 안다고 느껴지는 것도 막상 빈칸을 보고 답을 떠올리려고 하면 헷갈리는 경우가 많았는데, 이 과정을 반복하면서 내가 어느 부분에 취약한지 확실히 짚어낼 수 있었다.

5. 본 강의를 추천하는 이유

강의를 추천하는 첫 번째 이유는, 김예진 교수님의 이해하기 쉽고 열정적인 강의 방식에 있다. 의학과 인체를 다루는 수업인 만큼 자칫 딱딱하고 어렵게 느껴질 수도 있는데, 교수님은 강의자료에 관련 만화를 삽입하는 방식으로 학생들이 덜 어렵게 느낄 수 있도록 수업을 진행하셨다. 복잡한 개념이나 낯선 의학 용어도 만화와 함께 설명해주셨기 때문에 훨씬 친숙하고 직관적으로 이해하기 쉬웠다. 비전공생 입장으로 처음 접하는 내용들도 부담 없고 재미있게 받아들일 수 있었던 것은 이러한 교수님의 강의 방식 덕분이었다고 생각한다.

Part 1, 호흡계 | 정의

❖ 공기의 3 대 요건

1. 가습 2. 난방 3. 깨끗

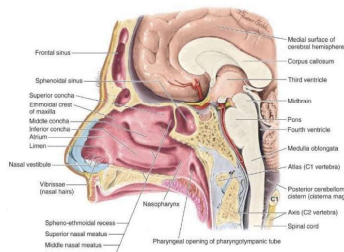


그림8 만화 삽화 강의자료

두 번째는 직접 체험하는 참여형 수업인 점이다. 이 강의의 가장 큰 매력은 배운 내용을 강의실 안에서 바로 확인해볼 수 있다는 것이었다. 혈압·혈당 검사, 항체 측정, 알레르기 검사, 피부 상태 측정, 안구건조증 자가 진단 등 매주 주제에 맞는 색다른 실습을 진행하였고, 단순히 이론을 듣는 데에 그치지 않고 내 몸을 직접 검사하고 그 결과를 눈으로 확인해 보는 경험은 수업 내용을 내 안에 훨씬 생생하게 남을 수 있게 해주었다. 교양 수업에서 이렇게 다양하고 많은 실습을 경험할 수 있다는 것 자체가 이 강의만의 독보적이고 특별한 장점이라고 생각한다.

세 번째는 일상 속 건강관리의 중요성을 직접 체감할 수 있다는 점이다. 실습 중에서 대장암 조기 검진 키트를 직접 배부받아 집에서 스스로 사용해 볼 수 있도록 하였는데, 이런 검사 키트가 존재한다는 사실을 그때 처음 알게 되었다. 이처럼 일상 속 스스

로 건강을 점검해보는 방법이 이렇게 다양하다는 것을 몸소 경험하면서 자연스럽게 내 생활 습관을 되돌아보는 계기가 되었다. 또한 강의를 통해 평소의 식습관이나 건강 신호의 중요성을 새삼 다시 깨닫게 되었고, 단순히 지식을 쌓는 것을 넘어 내 건강을 스스로 챙기는 태도를 갖추게 되었다는 것이 이 강의가 가지는 많은 강점 중 하나이다.

6. 강의 수강 소감 및 결론

이 강의를 통해 가장 크게 느낀 것은 우리 몸이 얼마나 복잡하고 정교하며, 동시에 사람마다 얼마나 다양한지에 대한 것이었다. 세상에는 생각보다 훨씬 많은 체질이 있고 질병이 있다는 것을 배우면서, 지금껏 크게 아픈 곳 없이 살아왔다는 사실에 새삼 감사함을 느끼기도 하였지만, 동시에 그러한 질병들이 언젠가 나에게도 찾아올 수 있다는 사실을 자연스럽게 받아들이게 되었다. 수많은 질병이 무조건 내 생활과 습관으로만 발현되진 않는다. 너무나도 많은 원인이 있고 또 너무나도 많은 질병의 가능성을 가지고 우리는 살아간다. 그렇기에 항상 우리 몸에 관심을 가지고 몸에서 나는 작은 외침에도 귀를 기울여야 한다는 것이다. 내 몸은 평생 동반해야 할 나의 친구로서, 항상 소중히 여기면서 보살펴야 하고 끝없는 관심이 필요하다. 평소 내 몸이 가지는 생활 방식과 습관을 되돌아보고 중요시하자는 말이 진부하게 들리는 건, 어쩌면 너무도 당연하고 너무도 중요하기 때문이다.

또한 디지털 헬스케어와 바이오헬스 분야에 관심을 가져온 나에게, 이 강의는 전공을 바라보는 시각을 한층 넓혀주었다. 기술을 개발하는 사람이 정작 그 기술이 적용될 사람의 몸에 대해 모른다면, 결과물을 만들어내는 데 있어 치명적인 한계와 공백이 존재할 수밖에 없다고 생각한다. 이 강의를 통해 얻은 의학적·생물학적 기초 지식이, 전공 지식과 융합되어 헬스케어 분야를 더 넓은 시야로 바라보는 데 있어서 든든한 밑거름이 될 것이라고 기대한다.

강의를 고를 때 우리는 흔히 편하고 학점 잘 주는 수업을 찾곤 한다. '질병과 노화'는 단순히 학점을 채우기 위한 교양 수업이 아니었다. 강의에서 배운 내용이 일상으로 자연스럽게 이어지고, 내 몸과 건강을 바라보는 시각을 바꿔준 수업이었다. 졸업을 앞둔 지금, 이 강의를 선택했던 것이 대학 생활 중 가장 잘한 결정 중 하나였다고 생각한다. 전공을 불문하고, 자신의 건강과 몸에 관심 있는 학우들에게 진심으로 추천하고 싶은 교양 수업이다. 한 학기가 끝났을 때, '정말 얻어가는 게 많았다.' 라고 자부할 만한 강의를 찾는 이들에게 후회 없는 선택이 될 것이라고 확신한다.

AI시대에 살아남기 위한 고민: 〈미디어 테크놀로지 시대의 역사학과 퍼블릭 히스토리〉

역사콘텐츠전공 22학번 최예림

1. 강의 소개

저는 우수강의로 현재 역사콘텐츠전공 정다함 교수님께서 진행하시는 〈미디어와테크놀로지 시대의 역사학과 퍼블릭 히스토리〉입니다. 해당 강의는 디지털인문정보융합전공의 전공선택 과목으로 운영 중인 수업입니다. 해당 수업은 수많은 분과 학문이 미디어와 테크놀로지, “콘텐츠”와 “융복합”의 방식으로 결합하는 시대상황 속에서, 특히 역사학이라는 학문이 어떤 역사적 맥락에서, 어떤 방식으로 미디어/테크놀로지와 결합하여 왔는지에 대해서 살펴보면서, 역사학이, 더 넓게는 분과 학문이 미디어/테크놀로지와 결합하는 과정에서 발생하는 문제점이나, 앞으로 어떤 방향으로 결합해나가야 하는가에 대해서 배우며, 학생 스스로가 생각하고 고민을 할 수 있도록 만들어 주는 수업입니다. 해당 수업에 대해서 좀 더 자세히 살펴보고자 합니다.

1) 수업내용

해당 강의의 강의계획서에서 볼 수 있는 강의의 각 주제입니다.

1	교과목 개요 및 강의 목표
2	근대 국민국가 역사의 위기와 기로에 선 한국사 연구
3	역사학과 미디어/테크놀로지의 결합: 역사를 이른바 “콘텐츠”로 만든다는 것의 의미
4	역사학이, 국가 산업정책과 미디어 자본 및 테크놀로지와 결합하면서 대학에서 일어난 일
5	20세기 전반기 역사학과 근대 미디어/테크놀로지의 결합: 미국과 독일의 대표적 사례들
6	근대 국민국가 TV 보급과 역사의 “교양”화(1950-70년대 한국 TV 방송과 역사물)
7	근대 국민국가 TV 보급과 역사의 “교양”화(1980-90년대 한국 TV 방송과 역사물)
8	2000년대 이후 TV 역사물의 특징과 문제점
9	역사학이 예능이 된 시대, 다시 생각하는 ‘정치’로서의 역사학

〈자료 1〉 강의계획서에서 확인할 수 있는 강의 내용 주제

앞서 언급했던 것처럼, 어떤 역사적인 맥락 속에서 역사학- 또는 한국사로 설명될 수 있는 역사학의 연구성과-이 미디어/테크놀로지와 결합하는가에 대해서 배우게 됩니다. 해방 이후의 한국 사학계가 취해온 근대 국민국가의 역사학이 87체제와 1997년의 IMF 이후, 인문사회분야의 대학 분과 학문이 “인문학의 위기”를 맞는 역사적인 맥락 속에서, 미디어-콘텐츠 사업이 정부의 국책사업으로 지원되고 대학의 인문사회학 분야 또한 국책사업으로 교육과정 전체가 정부의 정책에 영향을 받는 맥락 속에서 이뤄진 것을 파악합니다. 동시에 이러한 결합이 단순히 한국에서만 발생하는 일국사적인 것이 아니라, 미디어와 테크놀로지가 부각되기 시작하는 20세기 전반기부터 미국이나 독일에서도 있었던 것을 확인할 수 있습니다. 다시 한국의 현대사적인 흐름을 살펴보면서 미디어로서의 TV가 새롭게 보급되는 것이 당시 독재 정부하에서 어떻게 활용되어져 왔는가와 그 안에서의 역사물이 어떤 성격을 가지는지 살펴봅니다. 2000년대 이후 전 세계적으로 인터넷 망이 활발하게 공급되고 IT 기술의 변화로 TV가 급속히 낡은 매체로 상대화되는 과정에서 인터넷과 디지털에 기반한 새로운 TV 미디어가 재정의되며, 이 안에서 만들어지는 역사물 “콘텐츠”가 드라마/영화나 다큐멘터리 장르에 그치는 것이 아니라, “예능Entertainment”로 변모하며 그 성격이 어떻게 변화하는지에 대해서 살펴볼 수 있습니다. 더 나아가 이러한 “예능”으로 변모하기 시작한 역사학과 미디어/콘텐츠의 결합이 어떤 문제점을 가져오는 지에 대해서 “한국사전문가”로 불리우는 인강-스타강사들의 출현과 학계/학술 미디어의 관계 간의 문제점을 살펴봅니다. 결국 이렇게 2000년대 이후로 본격적으로 콘텐츠와 결합하며 역사학이 “소재” - “예능”이 된 역사적 맥락에 대해 “역사학의 탈정치화라는 정치”를 통해서 이해합니다.

이러한 전반적인 수업 과정을 통해서 이 수업을 수강하는 학생들은, 미디어나 테크놀로지를 통해서 담기는 “콘텐츠”의 내용들은 독자적으로 발생한 것이 아니라, 대학이나 학계 내부에서 연구되어진 연구 성과로서의 결과물들이 정제되어 대중화된 형태로 전달되어지는 것이라는 점을 배웁니다. 또한 이러한 방식의 결합이 미디어나 테크놀로지가 대세이고 유행이기 때문이라고 받아들이는 것이 아니라, 그 맥락-자본/국가/미디어/테크놀로지가 같이 작동하는-을 파악할 수 있습니다.

더 나아가 모든 사람들이 돈을 벌기 위해서는, 취업을 하기 위해서는 모두가 콘텐츠와 미디어 시장에 뛰어들어야 한다고 강조하고 콘텐츠를 사고 파는 이 시대에, 전공자로서- 어떤 특정한 분야에 한정하는 것이 아니라, 대학이라는 고등 교육에 포함되어 특정 분야를 전공하는 콘텐츠를 어떻게 바라봐야 하는지에 대해서 알 수 있습니다. 역사학이 과거를 통해서 현재를 진단하고 미래를 전망하는 “정치”적인 학문으로서의 역할을 상기함으로써, 사회가 더 좋은 성숙한 방향으로 나아가고자 할 때 미디어-콘텐츠와 역사학이 어떤 방식으로 결합하여 이런 방향을 도모할 수 있는지에 대해서 배우고 고민할 수 있는 수업입니다.

2) 수업 방식

해당 수업은 교수님의 강의 형식으로 대부분 진행되는 수업이지만, 수강인원을 많이 두는 수업이 아니라 최소 인원 정도로 수업을 하기 때문에, 교수님과 학생들 간의 질의응답이 자유롭게 진행됩니다.

단순히 이론만 배우는 것이 아니라, 수업 시간에 언급되는 다양한 영화와 드라마 등을 직접 유튜브 등의 사이트에서 검색하여 교수님과 학우들이 같이 시청하며 해당 장면들에 대해서 토론하는 방식으로 진행하기도 합니다.

 <자료 2-1> The Birth of Naiton 영화	 <자료 2-2> Triumph of the will 영화
 <자료 2-3> 추노 드라마 장면 중 일부	 <자료 2-4> 뿌리깊은나무 드라마 장면 일부
<자료 2> 강의 시간 중에 시청했던 콘텐츠 목록 중 일부	

해당 수업은 정다함 교수님의 논문인 「역사학은 어떻게 “예능” 이 되었나」를 기본 주교재로 수업하며, 그 외에도 이상록 선생님의 「TV, 대중의 일상을 지배하다-1961년 KBS TV개국과 대중 문화혁명」, 주은우 선생님의 「미국 무성영화와 백인 국가의 탄생」, 김기덕선생님의 「역사가와 다큐멘터리-역사스페셜의 사례를 중심으로」, 김성은 선생님의 「문화산업론과 문화산업 연구의 계보학」 등의 논문을 주-부교재로 제시하고 있습니다. 단행본으로는 테사 모리스 스즈키 선생님의 《우리 안의 과거-미디어,메모리, 히스토리》와 호크하이머와 테오도르 아도르노의 《계몽의 변증법-철학적 단상》도 주교재로 두고 있습니다. 강의에서 제시하는 모든 논문 자료는 교수님께서 1주차에 E-Campus에 직접 업로드를 해주시기 때문에 원할 때 학기 중에는 언제든지 다운로드해서 공부할 수 있습니다. 수업 자료는 주로 교수님이 일부 제공해주시는 PPT의 내용에 학생들이 강의를 수강하며 직접 다른 내용을 채워야 합니다.

3) 성적 평가 방식

성적평가				
평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
중간고사	38.00%	발표	0.00%	상대평가예외
기말고사	42.00%	참여도	5.00%	
과제물	0.00%	퀴즈	0.00%	
출석	15.00%	프로젝트	0.00%	
기타평가	100		0.00%	

〈자료 3〉 E-Campus에서 제공하는 강의 계획서의 성적 평가 표

다른 과제는 진행하지 않으며, 중간고사 38%, 기말고사 42%, 출석 15% 반영비율을 채택하고 있습니다. 다만, 중간과 기말고사 만으로 성적 평가를 진행하기 때문에, 그만큼 시험의 결과가 중요합니다. 정다함 교수님은 다른 수업에서도 항상 강조하는 것이 학생 스스로가 강의를 통해서 배운 내용에 대해서 논리적으로 설명하며 자신의 주장을 펼치는 능력입니다. 그래서 교수님의 시험은 대문제가 시험 문제로 주어지며, 문제에 관련해 학생들이 수업 시간에 배운 내용을 논리, 논설적으로 B4 용지에 적는 방식으로 시험이 진행됩니다.

위에서 언급했듯이, 수업 자료의 일부만 제공되고 다른 부분에 대해서는 학생이 스스로 강의를 들으며 채워야 하며, 수업 전체의 양이 적지 않기 때문에 조금이라도 수업에 집중하지 않으면, 좋은 점수를 받기 어렵습니다.

2. 수강 동기: AI 시대에서 살아남기

2020년대 이후, AI인공지능이 사회 전반적으로 급부상하고, 2022년 챗GPT가 출시된 이후 대학 내에서도 인공지능이 폭넓게 사용되는 상황에서, 대학생들이 가장 많이 듣는 말이 있습니다. “인공지능이 이제 전문직이나 다른 직무를 대체하면, 취업하기 더욱 힘들어질것이다”, “하나만 전공하거나, 여러 분야에 대해서 알지 못하면 취업할 수 없으며, 쉽게 AI로 대체될 것이다”, “AI 사용 능력이나 프롬프트를 잘 사용할 줄 알아야 한다” ... AI가 나오기 시작한 이후로, 거의 일상화된 이 문구들뿐만 아니라, 이제는 AI를 사용하여 돈을 벌 수 있다고 말하는 콘텐츠들도 온갖 SNS와 유튜브 사이트에 넘쳐나는 지금, 당장 취업을 준비해야 하는 졸업 예정자들뿐만 아니라, 저학년의 학생들도 어떻게 해야 AI와 경쟁할 수 있는 능력과 커리어를 준비할 지에 대해서 고민이 많을 것이라고 생각됩니다.

저 또한 이러한 흐름과 질문들 속에서 자유로울 수 없었습니다. 특히나 인문사회과학 분야의 위기가 고조되기 시작한 1990년대 말 ~ 2000년대 초반부터 약 30여 년이 지난 지금까지 인문학 분야는 대학 학제 내부, 취업 과정, 전체 취업 시장에서도 높은 평가를 받을 수 없어, 이제는 “문과라서 죄송하다” 는 말까지 나옵니다. 이런 상황에서 역사학을 전공으로 선택한 저는, 어딜 가도 역사학은 취업 못하지 않냐는 질문을 듣습니다. 저희 학과는 “역사콘텐츠” 전공이기 때문에, 단순한 사학과에 비한다면, 콘텐츠 등의 분야로의 취업이 자유로운 편입니다. 그럼에도 저에게는 계속해서 질문이 남았습니다. “전문지식조차 AI가 대신한다던데, 학문지식으로서의 역사학을 전공하는 나는 무엇을 할 수 있을까?”, “콘텐츠 분야로 나간다고 할 때 내 전공지식을 어떻게 살릴 수 있을까?”, “역사학은 콘텐츠의 소재로밖에 사용이 안되는 것일까?”

거스를 수도 없고 거부할 수도 없는 전세계적인 흐름으로서의 AI 시대에, 인문학으로서 역사학을 전공한 제가 어떻게 미디어와 콘텐츠를 접근해야 할까, 어떻게 접근할 수 있을까에 대해서 수많은 고민을 하던 와중에 이 강의가 있다는 것을 알게 되어, 이러한 고민들과 적합하다고 생각되어 수강을 결심하게 되었습니다. 게다가 역사콘텐츠전공 전공 교수님이신 정다함 교수님의 수업을 언제나 재미있게 수강하였기 때문에 수강을 하게 되었습니다.

3. 강의 추천 이유

- 콘텐츠 및 미디어 분야에 종사할 생각이 있는 학생들에게 필요한 강의

콘텐츠와 미디어는 현대인들의 삶에서 빠질 수 없는 것으로 자리잡게 된 지 오래되었습니다. 모든 것이 이미지와 콘텐츠를 통해서 정보를 접하기 때문에 그만큼 우리의 일상과 사고방식에까지 많은 영향을 미치게 됩니다. 하지만, 미디어/콘텐츠의 영향력에 대해서 해당 분야에 종사하는 사람들마저 깊게 생각하지 않고, 오로지 돈만을 위해서 그 안으로 투입되면서, 실제로 렉카 계정 등이 루머, 가짜뉴스, 혐오 콘텐츠 등이 생산되고 있습니다. 단순히 돈을 위한 것이 아니라, 미디어의 영향력에 대해 경각심을 가지고 어떤 메시지를 담아서 미디어를 만들 것인지에 대해서 고민할 수 있도록 해줍니다.

- 콘텐츠 및 미디어 분야에서 역사학 전공 분야를 살리고 싶은 학생들에게 필수적인 강의

역사학은 20세기 초반의 영화 기술이 나온 이후부터 지금까지 꾸준히 미디어/콘텐츠와 결합하며 역사학의 대중화를 이뤄왔습니다. 단순히 한국 현대사 이후의 일국사적인 것이 아닌, 미국과 독일 등을 포함하는 글로벌한 맥락에서 이뤄져 왔던 일입니다. 하지만, 2000년대 이후 한국 사회 내부에서 역사학은 오로지 미디어/콘텐츠의 스토리텔링 소재로 취급되며 새롭고 창의적인 것을 발굴해 내려고 합니다. 하지만, 결국 이런

것들이 해방 이후 변화하지 않고 같은 방향으로만 연구된 한국사 연구성과에 기반한다는 점을 고려했을 때 이들이 전하고 있는 메시지는 창의적이거나 새로운 것이 아닌, 같은 메시지를 반복한다는 점을 강의를 통해 배우게 됩니다.

동시에 미디어와 콘텐츠-영화나 드라마, 예능 등-가 허구 또는 상상력의 결과물이며, 역사학은 사실에 기반하는 학문이라고 하는 이분법적 구분이 존재하지 않으며, 오히려 미디어콘텐츠는 스토리의 픽진성과 리얼리티를 위해서 학문의 연구성과를 적극적으로 차용해온다는 점을 알게 됩니다.

이렇게 배우게 되는 지점들이 역사학을 살려서 콘텐츠-미디어에 담고자 할 때 어떤 방식으로 역사학을 담아내 사실과 허구를 뒤섞고 재미를 위해서 픽진성을 이끌어오고 유행을 시킬 수 있을까에 대해서 배우며, 학생 스스로도 고민할 수 있도록 이끌어 준다는 점에서 필수적으로 수강해야 한다고 생각합니다.

- 역사학이라는 전공을 살려 대학원 등에 진학하고 전공에 몸 담을 학생들을 위한 강의

앞서 반복적으로 언급한 것처럼 미디어-콘텐츠와 역사학이 결합하는 과정에서 문제가 발생합니다. 바로 기존 역사학 연구성과가 차용되는 과정에서 역사학자들의 역할이 계속해서 축소되고 있다는 점과 연구성과를 차용할 때 인용을 하지 않는 등 표절을 한다는 점입니다. 물론 이것이 단순히 콘텐츠-미디어 분야와의 관계만의 문제는 아닙니다. 기존의 학술지 미디어에 논문을 게재하려고 할 때 논문의 저작권 포기 각서를 작성해야만 게재가 가능한 체계 자체에도 문제가 있다는 점입니다.

역사학이 미디어와 콘텐츠를 통해서 대중화가 활발하게 일어나고 있지만, 결국 역사학에 종사하는 전문 학술인들은 오히려 자신의 연구성과에 대한 제대로 된 평가나 가치를 받지 못하게 됩니다. 이런 상황에서는 기존의 연구와는 다른 방향의 창의적인 연구성과가 나오는 것이 어려워지며, 결국 이것은 콘텐츠-미디어가 “소재”로 활용하는 것으로서 새롭고 창의적인 내용이 나올 수 없게 된다는 것입니다. 역사학을 전공하여 학문에 몸 담고 싶다면, 이러한 부분 역시 반드시 알아야 함에도 불구하고, 이 강의를 제한다면, 학계의 이런 현실에 대해서 알려주는 강의가 거의 없기 때문에 이 강의가 굉장히 중요하다고 생각합니다.

미디어 및 콘텐츠나 역사학 분야로 취업하는 것을 희망하는 학생들이 아니라 하더라도 이 수업을 추천하고 싶습니다. 온갖 미디어와 콘텐츠, SNS 속에서 넘쳐나는 정보의 홍수 속에서, 이러한 정보들을 어떻게 받아들여야 하는 지에 대해서 고민할 수 있습니다. 동시에 ‘거부할 수도 없고, 역행할 수도 없다’고 강조되는 AI 시대가 우리 앞에 다가온 지금, 왜 AI가 이렇게 중요시 되는지, 정말 거스를 수 없는 흐름인지, 우리가 이것을 어떻게 받아들이고, 온갖 취업난과 AI와의 경쟁에서 어떻게 싸워서 이길 수 있는 지에 대해서 고민할 수 있습니다.

4. 나만의 학습 전략

1) 수업 내용 정리하기

교수님께서 수업 시간 직전에 제공해 주시는 강의 ppt를 다운받고, 제공되지 않은 부분은 강의 시간에 직접 타이핑하며 한글 파일에 우선적으로 정리합니다. 동시에 교수님의 설명에 대해서 전부 타이핑하며 정리합니다.

[illegible]

〈자료 4〉 E-campus 학생용 공유자료*

〈자료 5〉 수업시간에 작성한 한글 파일 일부

* 수업 자료는 교수님의 저작권이 담긴 자료이기 때문에 E-Campus에 업로드 된 사진으로 공유합니다.

[illegible]

〈자료 6 - 1,2,3〉 강의 이후 노선에 다시 정리한 내용

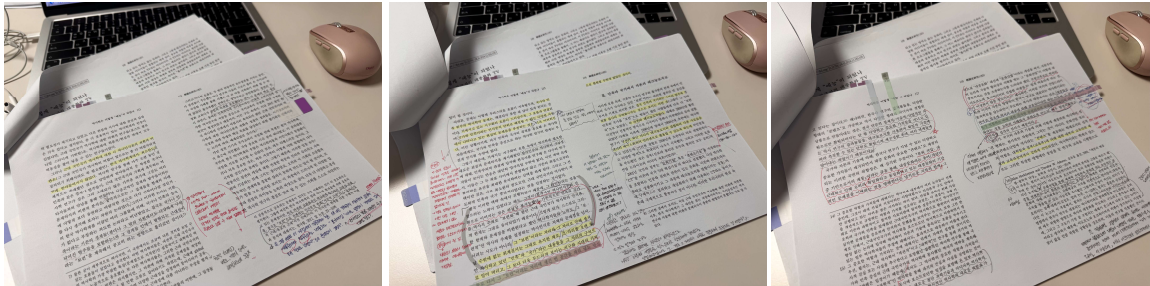
이렇게 타이핑하여 정리한 한글파일을 가지고, 강의가 끝나고 해당 주차가 지나기 이전에 노선에 교수님의 설명을 다시 스스로 정리하여 복습하는 과정을 통해서 해당 주차 내용에 대해서 스스로 복기하는 시간을 가집니다.

2) 주도적 심화 학습 진행하기

이렇게 정리하는 과정에서 끝나는 것이 아니라, 교수님이 주교재 - 부교재로 제시하는 논문을 같이 읽는 과정을 통해서 스스로 심화 학습을 하는 과정이 중요합니다. 특히 정다함 교수님의 「역사학은 어떻게 “예능”이 되었나」 논문은 해당 수업의 전체적인 골자를 이루는 중요한 논문이기에 직접 읽으면서 심화 학습을 주도적으로 진행하였습니다. 논문에는 수업 시간에 제시하지 않거나, 단순 학부 전공 수업 시간에는 어려워 다루지 않는 내용에 대해서 더 깊게 배울 수 있으며, 자세한 내용을 직접 읽고

정리하여 소화하는 과정을 통해서 깊게 이해할 수 있습니다.

단순히 논문을 읽는 과정을 통해서 끝나는 것이 아니라, 논문에서 중요하다고 생각되는 부분을 체크하고, 스스로 논문을 읽고 궁금한 점이나 지금까지 배워왔던 전공 지식과 연결하여 생각할 수 있는 부분들을 생각하고 확인함으로써 다른 전공 수업과의 연결성을 높일 수도 있습니다. 논문 내용 중에서도 반복적으로 읽었음에도 불구하고 이해가 가지 않는 부분은 교수님께 직접 질의하는 과정을 통해서 논문의 내용을 더욱 깊게 이해할 수 있었습니다.



<자료 7 - 1,2,3> 「역사학은 어떻게 “예능” 이 되었나」 논문 자료

논문 뿐만 아니라, 테사 모리스 스즈키 선생님의 《우리 안의 과거-미디어, 메모리, 히스토리》를 직접 읽고 내용을 정리하였습니다. 해당 단행본은 정다함 교수님의 「역사학은 어떻게 “예능” 이 되었나」 논문에 많은 영향을 주었기 때문에, 직접 읽으면서 미디어와 콘텐츠가 근대 이후로 “역사”와 결합하는 과정에서 “동시성”을 부여해주는 매체로서 근대 국민 국가의 형성에 도움을 주었으며, 이미 미국의 할리우드 영화 산업 초기 만들어진 그리피스 영화가 이미 미디어-허구, 역사학-사실의 이분법으로 이뤄져 있는 것이 아니라 꺾진성을 위해서 적극적으로 학문을 차용하고 있다는 것을 해당 단행본에서 더욱 자세히 확인할 수 있었습니다.

이렇게 단행본을 읽음으로써, 수업 전반의 내용을 더욱 심화적으로 이해할 수 있지만, 그 외에도 “퍼블릭 히스토리”라는 분야에 더욱 자세히 접근할 수 있었습니다. 퍼블릭 히스토리는 매체나 미디어 등을 통해서 역사학이라는 학문이 어떻게 대중 또는 공적 영역에서 대중화되며 보여지고, 역할하는가에 대해서 연구하는 것으로 스즈키 선생님의 해당 단행본도 퍼블릭히스토리를 이해하는데에 중요한 역할을 하는 책입니다. 하여 퍼블릭 히스토리에 관련한 국내 역사학자들의 논문을 같이 찾아보며, 퍼블릭 히스토리에 대해 직접 탐구하는 과정을 거치면서, 해당 학문이 어떤 방향으로 연구되는 것이며, 이 안에서 비판할 수 있는 부분 등이 무엇이 있을까에 대하여 고민하는 시간을 가지며 더 깊은 심화학습을 진행하였습니다.

성적 뿐만 아니라, 수강 동기에서 언급하였던 고민들에도 스스로 고민하고 답변할 수 있게 되었습니다. 결국 AI가 대체한다는 전문지식조차 역사학 분야에 한정한다면, 결국 지금까지 연구되어 축적된 지식을 지금까지 미디어와 테크놀로지가 새롭게 등장할 때마다 재미미디어화하는 방식과 별 다를 바 없다는 점을 깨달았습니다. 결국 AI가 전문지식을 대중화하고, 활용하기 위해서는 여전히 학계 내부에서의 연구 결과가 필요하다는 점인데, 물론 지금까지 한국 사학계가 진행해 온 방향이 아니라 새로운 방향에서의 연구가 필요합니다. 이 새로운 연구의 방향은 해방 이후의 근대 국민 국가에 봉사해온 진화론적 역사관에서 벗어나서, 과거를 통해서 현재를 진단하고 미래를 전망하고자 할 때, 차별이나 혐오 없는, 더 많은 사람들이 좋은 환경에서 살면서도 성숙한 시민 의식을 가진 사회로 만들어 나가려고 할 때 필요한 방향일 것입니다. 이러한 방향에서 새롭게 연구된 역사학이 미디어와 테크놀로지, 콘텐츠나 AI를 통해서 대중화되고자 할 때, 어떤 이야기와 스토리텔링을 통해서 전달될 수 있을지에 대해서 고민하는 것이 필수적입니다. 진정으로 AI 시대에 살아남기 위해서 필요한 능력은, 프롬프트를 잘 활용하고, 사용하는 것만이 아니라, 스스로가 가지고 있는 지식, AI를 통해서 얻게 된 지식을 통해서, 어떤 메시지를 전달하면서 자신만의 것을 만들어낼 수 있을지 “생각하고 사고하는 능력” 아닐까요?

5. 결론

미디어와 콘텐츠가 그 어느 때보다 우리의 삶과 일상에 깊숙히 파고들어 엄청난 영향력을 미치고, 이제는 AI가 나오며 전문적인 지식 등은 전부 AI로 대체될 것이라고 말하는, 거스를 수도 없고 거부할 수도 없는 시대가 다가오고 있습니다. 이런 상황에서, 단순히 AI 활용 능력을 배우고, 어떻게 프롬프트를 쓰고, 당장 내 커리어로 포함시키는 방법을 배우는 것보다 이런 시대적 흐름이 왜 만들어지고, 이것을 어떻게 바라볼 수 있는지, 어떻게 비판할 수 있는가에 대해 가르치고 배우는 것이 훨씬 중요하다고 생각합니다.

이런 관점을 가르치고 배우는 것이, 단순히 이 거스를 수 없는 흐름에서 어떻게 해야 살아남을 수 있을지, 이런 흐름에 휩쓸리는 것이 아니라, 어떻게 하면 개인을 위함과 동시에 더 나은 사회로 나아가며 같이 잘 살아갈 수 있을지에 대해서 “고민하고 생각할 수 있는 능력”을 키우는 것이, AI 시대에 살아남을 수 있는 방법입니다. 이런 점에서, <미디어와 테크놀로지 시대의 역사학과 퍼블릭 히스토리>강의를 우수 강의로 추천합니다.

숫자와 문장 사이에서 의미를 찾다: 〈소셜데이터분석〉이 알려준 데이터 기반 사고

역사콘텐츠전공 22학번 신지우

과목정보

- 교과목명: 소셜데이터분석
- 담당 교수: 조일형
- 교과목 개요

소셜 데이터 분석은 웹과 SNS, 온라인 커뮤니티, 고객 리뷰 등 디지털 환경에서 생성되는 비정형 데이터를 수집·정제·분석하여 사회 및 비즈니스 현상을 이해하는 실무 중심 교과목입니다.

본 과목은 웹 크롤링, 텍스트 마이닝, 감성분석, 네트워크 분석 등 데이터 수집 방법과 비정형 데이터 분석 기법을 학습하며, Python 기반의 실습을 통해 데이터를 직접 수집·분석하는 과정을 학습합니다. 또한, 설문조사와 데이터 기반의 사회현상 탐색 방법론을 함께 다루어 정성적·정량적 데이터의 통합 분석 능력을 배양합니다.

- 교과목 목표

- 1) 설문조사 및 조사방법론을 활용해 정성적 분석과 정량적 분석을 통합할 수 있다.
- 2) 웹 및 SNS 데이터의 구조를 이해하고 Python 기반으로 데이터를 수집·정제할 수 있다.
- 3) 텍스트 마이닝, 감성분석 등 주요 소셜데이터 분석 기법을 활용할 수 있다.
- 4) 데이터 기반으로 사회적·경영적 문제를 탐색하고 인사이트를 도출할 수 있다.

- 교강사 전달사항

본 수업은 오픈소스 통계 프로그램인 jamovi와 파이썬을 사용한 실습 위주의 수업으로 진행합니다. 원활한 수업 진행을 위해서 수강생은 기초적인 통계 지식 및 파이썬 사용법을 알고 있어야 합니다. 수강 신청 시 참고하시기 바랍니다.

- 주차별 수업 계획

주차별 수업계획		
	학습목표	주요학습내용 및 방법
1주	소셜 데이터 분석 개론	소셜 데이터의 의미, 주요 분석 방법
2주	비즈니스와 사회조사	비즈니스에서 사회조사의 필요성, 측정/타당성/신뢰성의 개념
3주	사회조사를 위한 설문지 개발	측정을 위한 척도 개발 / 사회조사를 위한 설문지 설계
4주	표본조사 방법 및 표본 설계	표본조사 방법 / 설문 표본 설계
5주	조사 결과 분석을 위한 통계 기법	확률분포와 통계적 추론 / 결과 분석을 위한 통계 기법 활용 / jamovi 사용법
6주	통계 분석 #1	jamovi를 활용한 통계 분석 실습
7주	통계 분석 #2	중간고사 대비 종합 실습
8주	중간고사	중간고사(실습 고사)
9주	질적 데이터 수집	질적 데이터의 의미와 유형 / 질적 데이터 수집 방법
10주	텍스트 데이터의 이해 및 웹 크롤링	텍스트 데이터의 개념과 특성 / 웹 크롤링 기초 이해
11주	텍스트 데이터의 수집과 분석	웹 크롤링을 활용한 텍스트 데이터 수집 / 텍스트 데이터 정제
12주	텍스트 마이닝 기법	텍스트 마이닝의 주요 기법 / 텍스트 마이닝 실습
13주	네트워크 분석과 네트워크 시각화	네트워크 분석의 개념과 분석 방법 / 네트워크 시각화 실습
14주	종합실습	종합실습
15주	기말고사	기말고사(실습 고사)

1. 들어가며: 데이터는 ‘정답’이 아니라 ‘질문’에서 시작된다.

처음 <소셜데이터분석>이라는 강의명을 보았을 때, 저는 이 수업이 데이터 분석을 위한 개념을 정리하고 통계 프로그램을 활용해 분석 결과를 도출하는 수업일 것이라고 생각했습니다. 지금까지 데이터 분석에 대해 공부할 때, 통계 공식을 외우거나 프로그래밍 툴을 다루면서 명확한 결과를 도출하며 학습해 왔기 때문입니다. 그러나 한 학기 동안 조일형 교수님의 <소셜데이터분석> 수업을 들으며 제가 가장 크게 깨달은 것은, 데이터 분석은 프로그램을 잘 다루는 기술 이전에 현상을 질문으로 바꾸고, 질문을 데이터로 확인하며, 다시 그 결과를 통해 맥락을 해석하는 주도적인 사고 과정이라는 점이었습니다.

이 강의는 사회조사론의 기초부터 통계 분석, 텍스트 마이닝 기법까지를 하나의 분석 흐름으로 연결해 줍니다. 수업 초반에는 소셜 데이터가 무엇인지, 사회와 비즈니스 현장에서 어떤 문제를 해결하기 위해 데이터가 필요한지를 배웠습니다. 이후에는 설문지를 설계하고, 표본을 구성하고, 수집된 데이터를 jamovi로 분석하며, 후반부에는 리뷰·댓글·뉴스와 같은 텍스트 데이터를 Orange 3를 통해 분석했습니다. 즉, 이 강의는 단순히 하나의 분석 도구를 익히는 수업이 아니라, 정형 데이터와 비정형 데이터를 모두 다루며 사회현상을 입체적으로 이해하는 법을 배우는 수업이었습니다.

특히 인상 깊었던 점은 수업이 항상 “이 분석을 왜 하는가?”라는 질문에서 출발한다는 것이었습니다. 통계 수업에서는 평균, 표준편차, p-value 같은 개념을 단순히 외우

기 쉽습니다. 텍스트마이닝에서도 TF, TF-IDF, 토픽 모델링과 같은 용어를 기술적으로만 이해하고 넘어갈 수 있습니다. 그러나 이 수업에서는 분석 기법 자체보다도, 그 기법을 어떤 문제에 적용해야 하는지, 그리고 나온 결과를 어떻게 해석해야 하는지를 반복적으로 훈련했습니다. 덕분에 저는 데이터 분석을 ‘결과표를 만드는 일’이 아니라 ‘결과의 의미를 설명하는 일’로 이해하게 되었습니다.

이 수업은 제게 데이터 분석의 출발점이 질문이라는 사실을 상기시켜 주었습니다. 어떤 데이터를 가지고 있는지보다 더 중요한 것은, 그 데이터로 무엇을 알고 싶은 지입니다. ‘직원들의 디지털 역량은 직무 성과와 관련이 있는지’, ‘고객 리뷰에서 반복적으로 등장하는 불만은 무엇인지’, ‘특정 집단에서 유독 두드러지는 단어는 무엇인지’와 같은 질문이 있어야 분석 방향을 정할 수 있습니다. 저는 이 수업을 통해 데이터를 다루는 기술뿐 아니라, 데이터를 통해 질문을 세우고 답을 찾아가는 태도를 배웠습니다.

2. 강의 소개:

사회조사에서 텍스트마이닝까지 이어지는 실무형 전공 수업

<소셜데이터분석>은 사회 및 비즈니스 현장에서 발생하는 다양한 데이터를 수집하고, 정제하고, 분석하여 의사결정에 활용하는 방법을 배우는 전공 교과목입니다. 수업은 크게 두 흐름으로 나누어 볼 수 있습니다.

첫 번째 흐름은 사회조사와 통계 분석입니다. 1주차부터 7주차까지는 소셜 데이터의 개념, 비즈니스 문제를 조사 문제로 바꾸는 방법, 설문지 설계, 표본조사, 기술통계와 추론통계, 요인분석, 신뢰도 분석, t검정, ANOVA, 교차분석, 상관분석, 회귀분석 등을 학습했습니다. 이 과정에서 가장 중요한 것은 “무엇을 분석할 것인가”를 먼저 정리하는 것이었습니다. 예를 들어 디지털 역량이 높은 직원이 직무 성과도 높은지 확인하려면, 먼저 ‘디지털 역량’과 ‘직무 성과’라는 추상적 개념을 측정 가능한 문항으로 바꿔야 합니다. 이후 수집된 설문 데이터를 통해 변수 간 관계를 분석하고, 분석 결과가 통계적으로 유의미한지를 확인합니다.

Descriptives

Descriptives	FM1_공간쾌적성	FM2_좌석충분성	FM3_IT환경	FM4_편의시설	SM1_직원친절	SM2_프로그램다양성	SM3_자료충실성	RU1_재방문의향	RU2_추천의향	RU3_지속이용
N	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	3.53	3.56	3.54	3.50	3.41	3.42	3.44	3.28	3.29	3.32
Median	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	4.00	3.00	3.00	3.00
Standard deviation	0.956	0.996	0.945	0.972	0.809	0.847	0.799	0.869	0.818	0.855
Minimum	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Maximum	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Skewness	-0.191	-0.338	-0.189	-0.367	0.0368	-0.173	-0.411	-0.253	-0.415	0.0142
Std. error skewness	0.172	0.172	0.172	0.172	0.172	0.172	0.172	0.172	0.172	0.172
Kurtosis	-0.456	-0.343	-0.396	-0.143	0.0976	0.0494	0.0177	-0.00845	0.577	-0.486
Std. error kurtosis	0.342	0.342	0.342	0.342	0.342	0.342	0.342	0.342	0.342	0.342

그림 1 jamovi 기술 통계 결과

Exploratory Factor Analysis

Factor Loadings

	Factor		Uniqueness
	1	2	
FM1_공간쾌적성	0.794		0.238
FM2_좌석충분성	0.820		0.203
FM3_IT환경	0.800		0.227
FM4_편의시설	0.751	0.421	0.259
SM1_직원친절		0.771	0.297
SM2_프로그램다양성		0.757	0.335
SM3_자료충실성		0.702	0.408
RU1_재방문의향	0.494	0.606	0.388
RU2_추천의향	0.540	0.595	0.354
RU3_지속이용	0.563	0.572	0.356

Note. 'Principal axis factoring' extraction method was used in combination with a 'varimax' rotation

Assumption Checks

Bartlett's Test of Sphericity

χ^2	df	p
1578	45	< .001

KMO Measure of Sampling Adequacy

	MSA
Overall	0.937
FM1_공간쾌적성	0.929
FM2_좌석충분성	0.939
FM3_IT환경	0.937
FM4_편의시설	0.952
SM1_직원친절	0.923
SM2_프로그램다양성	0.941
SM3_자료충실성	0.912
RU1_재방문의향	0.944
RU2_추천의향	0.936
RU3_지속이용	0.956

[3]

그림 2 jamovi 요인 분석 결과

두 번째 흐름은 텍스트 데이터 분석과 텍스트마이닝입니다. 9주차 이후에는 리뷰, 댓글, 뉴스, SNS 게시글처럼 문장 형태로 존재하는 비정형 데이터를 다루었습니다. 이때 Orange 3를 중심으로 텍스트 데이터를 불러오고, 전처리하고, Bag of Words, TF, TF-IDF, Word Enrichment, 토픽 모델링, 감정분석 등을 수행했습니다. 특히 텍스트 데이터는 숫자 데이터와 달리 분석 전에 정리해야 할 요소가 많았습니다. 불용어 제거, 토큰화, 정규화, 형태소 분석 등 전처리 과정이 분석 결과에 큰 영향을 주기 때문에, 텍스트마이닝은 단순히 워크플로우를 따라가는 과정이 아니라 분석자의 판단이 매우 중요한 과정임을 알게 되었습니다.

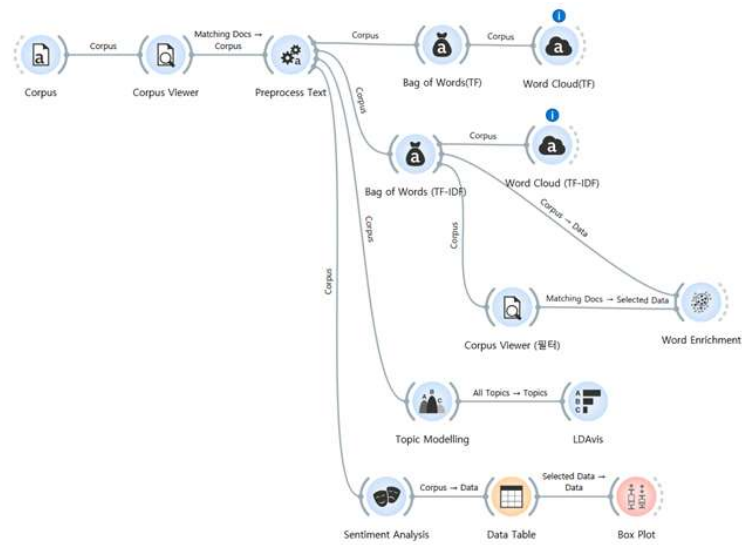


그림 3 Orange 3 워크플로우 전체 화면

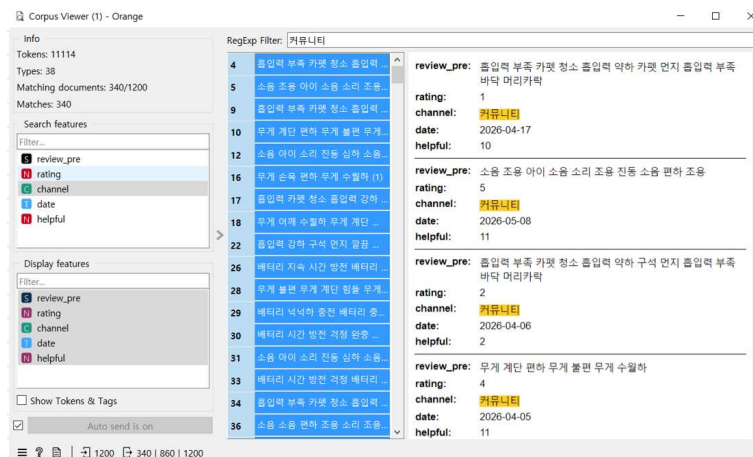


그림 4 Orange 3 Orange 3 Corpus Viewer 필터링 화면

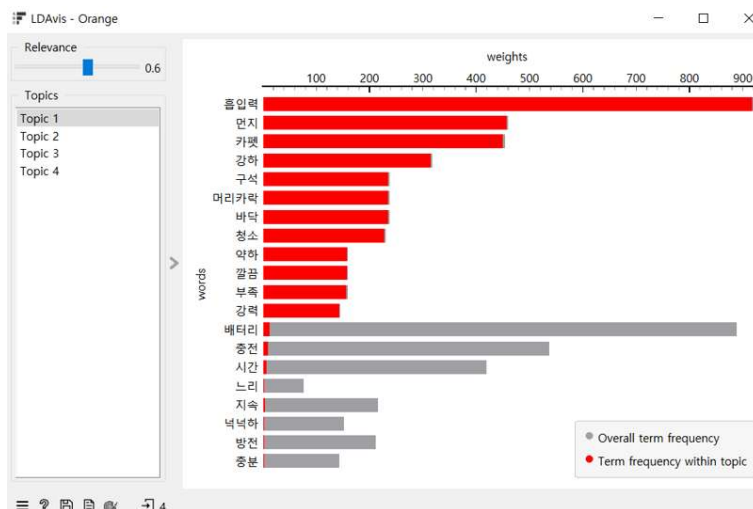


그림 5 Orange 3 Topic Modelling 결과: LDavis

이 수업의 장점은 앞부분의 사회조사와 뒷부분의 텍스트마이닝이 따로 떨어져 있지 않다는 점입니다. 설문조사는 사람들에게 직접 질문하여 Why, 즉 이유와 원인을 파악하는 데 강점이 있습니다. 반면 리뷰나 댓글 같은 텍스트 데이터는 사람들이 실제로 어떤 말을 하고 있는지, 어떤 표현을 반복적으로 사용하는지, 어떤 감정과 주제가 드러나는지를 보여줍니다. 이 두 가지를 함께 이해하면 단순히 “무엇이 일어났는가”를 넘어서 “왜 그런 일이 일어났는가”, “사람들은 그것을 어떻게 표현하고 있는가”까지 볼 수 있습니다.

수업에서 다룬 ‘직원 디지털 역량 및 직무 성과 조사’ 실습은 이러한 흐름을 잘 보여준 사례였습니다. 설문지는 디지털 역량, 직무 성과, 직무 만족도, 추가 의견, 인구 통계 문항으로 구성되어 있었습니다. 디지털 역량은 정보 검색·분석, 디지털 도구 활용, 데이터 기반 의사결정, 디지털 커뮤니케이션으로 측정되었고, 직무 성과는 업무 목표 달성, 업무 처리 효율, 업무 품질, 협업 기여도로 측정되었습니다. 처음에는 단순한 설문 문항처럼 보였지만, 수업을 통해 이 문항들이 각각 독립변수와 종속변수, 통제변수로 이어지고, 이후 통계 분석의 기초가 된다는 것을 이해하게 되었습니다.

저는 이 점에서 <소셜데이터분석>이 전공 교과목으로서 매우 실용적인 수업이라고 느꼈습니다. 현대 사회에서 데이터는 어디에나 존재하지만, 그 데이터를 제대로 해석하는 능력은 쉽게 길러지지 않습니다. 이 강의는 데이터를 분석하는 기술뿐 아니라, 데이터를 읽는 관점까지 길러주는 수업이었습니다.

3. 이 강의를 추천하는 이유:

흩어진 개념을 하나의 흐름으로 연결해 준 수업

제가 <소셜데이터분석>을 우수 강의로 추천하는 가장 큰 이유는, 이 수업이 데이터 분석의 전체 방향성을 계속 보여주었다는 점입니다. 지금까지 저는 확률과 통계, 조사 방법, 데이터 분석을 각각 깊게 배우되 따로 배워온 느낌이 강했습니다. 확률과 통계는 공식과 계산 중심으로 배우고, 실제 적용은 또 다른 수업이나 과제에서 별도로 다루다 보니 ‘이 개념을 왜 배우는지’, ‘어디에 써먹을 수 있는지’가 명확하게 연결되지 않았습니다.

그러나 조일형 교수님의 <소셜데이터분석>수업을 통해 이 문제를 해결할 수 있었습니다. 교수님께서 하나의 개념을 설명할 때도 그것이 전체 분석 과정에서 어떤 위치에 있는지를 먼저 보여주셨습니다. 예를 들어 p-value를 배울 때도 단순히 “0.05보다 작으면 유의하다”로 외우고 끝나지 않도록, 이것이 표본으로부터 모집단을 추론하는

과정에서 왜 필요한지, 실제 조사 결과를 해석할 때 어떤 역할을 하는지를 이해하기 쉽게 설명해 주셨습니다. TF-IDF나 토픽 모델링을 배울 때도 마찬가지였습니다. 이 개념이 단어를 수치화하는 과정에서 어떤 역할을 하는지, 단순 빈도 분석과 어떻게 다른지, 결과를 해석할 때 무엇을 조심해야 하는지까지 연결해서 설명해 주셨습니다.

특히 교수님께서 본인의 학습 경험을 함께 이야기해 주신 점이 인상 깊었습니다. 교수님께서도 처음에는 여러 개념을 부분적으로만 배우다 보니 왜 배우는지 이해하지 못했고, 나중에서야 “이 개념이 이런 의미였구나” 라고 깨닫게 되었다고 말씀해 주셨습니다. 이 이야기를 들으며 저 역시 지금까지 확률과 통계를 너무 시험 과목처럼만 바라보았다는 생각이 들었습니다. 수업을 듣고 난 뒤에는 확률과 통계를 다시 공부해야겠다는 마음이 생겼습니다. 단순히 공식을 외우기 위해서가 아니라, 사회조사와 데이터 분석의 논리를 이해하기 위해 다시 보고 싶어졌습니다.

확률과 확률분포의 이해



왜 확률분포를 알아야 하는가?

- 우리가 수집한 '표본 데이터'는 모집단에서 나온 하나의 샘플에 불과하며, 같은 조건으로 다시 조사하면 약간씩 다른 결과가 나올 수 있음
- 확률분포를 이용하면 "이 정도 차이가 우연히 발생할 확률은 몇 %인가?"를 계산할 수 있으며, 이것이 바로 가설검정의 핵심 원리



그림 6 5주차 강의자료

이 수업의 또 다른 장점은 정형 데이터와 비정형 데이터를 모두 다룬다는 점입니다. 설문조사 데이터는 행과 열로 정리되어 있어 변수 간 차이나 관계를 확인하기 좋습니다. 반면 리뷰, 댓글, 뉴스 기사와 같은 텍스트 데이터는 문장 형태로 존재하기 때문에 전처리, 토큰화, 단어 가중치 계산, 토픽 해석 과정이 필요합니다. <소셜데이터분석>은 이 두 유형의 데이터를 모두 다루며, 사회현상을 숫자와 문장 양쪽에서 바라보는 방법을 알려주었습니다.

수업에서 다룬 설문조사 실습을 통해 조사 설계부터 분석까지 이어지는 과정을 볼 수 있었습니다. 디지털 역량과 직무 성과라는 추상적인 개념을 각각의 하위 차원으로

나누고, 이를 설문 문항으로 구성한 뒤, 수집된 데이터를 분석했습니다. 이 과정을 경험하면서 설문지가 단순한 질문 모음이 아니라 분석을 위한 설계도라는 사실을 느낄 수 있었고, 실제 설문에 참여할 때도 문항이 어떤 개념을 측정하기 위해 구성되었는지 비판적으로 바라볼 수 있게 되었습니다. 또한 텍스트마이닝 실습에서는 리뷰나 댓글처럼 형태가 일정하지 않은 데이터를 전처리하고, 단어의 빈도와 가중치를 계산하며, 토픽을 해석하는 과정을 경험했습니다. 이를 통해 데이터의 형태에 따라 분석 방법과 해석 방식이 달라진다는 점을 배울 수 있었습니다.

따라서 이 강의는 단순히 jamovi나 Orange 3 사용법을 배우는 수업이 아닙니다. 오히려 왜 이 분석을 하는지, 이 결과는 어떤 의미인지, 어떤 방식으로 사회현상을 설명할 수 있는지를 계속 묻게 만드는 수업입니다. 이 점이 제가 <소셜데이터분석>을 우수 강의로 추천하는 가장 큰 이유입니다.

4. 후배들에게 전하고 싶은 수강 팁

<소셜데이터분석>을 수강하려는 후배들에게 가장 먼저 전하고 싶은 말은, 이 수업은 단순 암기보다 흐름 이해가 중요하다는 것입니다. 각각의 분석 기법을 따로 외우기보다, 문제 정의에서 분석 결과 해석까지 이어지는 전체 과정을 이해해야 합니다. 특히 ‘어떤 상황에서 어떤 분석 기법을 적용하는지’를 정리해 두면 수업을 훨씬 수월하게 따라갈 수 있을 것입니다.

두 번째로, 실습은 반드시 직접 해보는 것이 좋습니다. 수업을 들을 때는 이해한 것 같아도 실제로 프로그램을 열고 데이터를 넣어 보면 막히는 부분이 생깁니다. 변수 선택, 옵션 설정, 결과표 해석은 눈으로 보는 것과 직접 해보는 것이 다르기 때문에 실습 파일을 저장해 두고 반복해서 실행해 보는 것을 추천합니다.

세 번째로, 결과 해석 문장을 미리 연습하는 것이 중요합니다. 이 수업에서는 단순히 분석 결과를 맞히는 것보다 결과를 해석하는 능력이 중요합니다. 예를 들어 TF-IDF가 높게 나온 단어를 보고 “이 단어가 해당 문서나 집단의 특징을 잘 보여준다”는 식으로 맥락을 붙여 설명해야 합니다. 또한 꼭 시험 대비만을 위해서가 아니라 실무적인 성장을 위해 토픽 모델링에서도 단어 묶음을 보고 적절한 토픽명을 붙이는 연습을 하는 것도 필요합니다.

네 번째로, 전처리를 가볍게 보면 안 됩니다. 특히 한국어 텍스트 분석에서는 형태소 분석, 불용어 제거, 정규화가 결과에 큰 영향을 줍니다. 같은 데이터라도 전처리 방식에 따라 다른 결과가 나올 수 있으므로, 전처리는 단순한 준비 단계가 아니라 분석의

일부라고 생각해야 합니다.

마지막으로, 교수님께서 설명하시는 전체 흐름을 놓치지 않는 것이 중요합니다. 이 수업은 개념 하나하나를 외우는 것보다, 그 개념이 어떤 분석 과정에 들어가는지 이해할 때 훨씬 잘 따라갈 수 있습니다. 처음에는 p-value, 요인분석, TF-IDF, 토픽 모델링 같은 용어들이 따로 떨어져 보일 수 있지만, 수업을 따라가다 보면 결국 모두 “데이터를 근거로 사회현상을 설명하기 위한 도구”라는 점에서 연결됩니다. 그 연결을 이해하는 순간 이 수업의 의미가 훨씬 선명하게 느껴질 것이라고 기대합니다.

이 수업은 처음에는 어렵게 느껴질 수 있습니다. 그러나 차근차근 따라가면 데이터 분석이 생각보다 체계적인 과정이라는 것을 알게 될 것입니다. 그리고 한 학기가 끝날 때쯤에는 숫자 데이터와 텍스트 데이터를 모두 바라보는 시야가 훨씬 넓어졌다는 것을 느낄 수 있을 것입니다.

5. <소셜데이터분석> 수강 소감

<소셜데이터분석>은 제게 데이터 분석을 단순한 기술이 아니라 사회를 이해하는 방법으로 알려준 강의였습니다. 확률과 통계는 따로 배우고, 조사 방법도 별도로 배우다 보니 실제 분석과는 다른 영역처럼 느껴졌습니다. 그래서 각각의 개념은 배웠지만, 그것들이 하나의 문제 해결 과정으로 연결된다는 감각이 부족했습니다.

그러나 소셜데이터분석 강의를 통해 “이 개념을 왜 배우는가”를 먼저 생각하게 하셨습니다. 설문지를 왜 그렇게 구성해야 하는지, 표본을 왜 고려해야 하는지, p-value는 왜 필요한지, TF-IDF는 왜 단순 빈도를 보완하는지, 토픽 모델링 결과는 왜 사람이 다시 해석해야 하는지를 배우며 저는 분석 도구를 사용하는 법보다 더 중요한 것을 배웠습니다. 바로 데이터를 통해 질문하고, 그 질문에 맞는 분석을 선택하고, 결과를 사회적 맥락 속에서 해석하는 태도입니다.

이 강의는 데이터를 다루는 데 관심이 있는 학생뿐 아니라, 사회현상과 사람들의 의견을 더 깊이 이해하고 싶은 학생에게도 추천하고 싶은 수업입니다. 설문 데이터는 사람들이 구조화된 질문에 어떻게 응답하는지를 보여주고, 텍스트 데이터는 사람들이 실제로 어떤 말을 하고 어떤 감정을 표현하는지를 보여줍니다. <소셜데이터분석>은 이 두 가지 데이터를 함께 바라보게 하며, 숫자와 문장 사이에서 의미를 찾아내는 방법을 알려주었습니다.

앞으로도 저는 이 수업에서 배운 흐름을 바탕으로 사회조사와 통계, 텍스트마이닝을

계속 공부해 보고 싶습니다. 그리고 언젠가는 수업에서 배운 것처럼 실제 사회 문제를 데이터로 분석하고, 그 결과를 설득력 있게 설명할 수 있는 사람이 되고 싶습니다. 그런 의미에서 <소셜데이터분석>은 제가 데이터 분석을 다시 바라보게 만든 우수 강의였습니다.

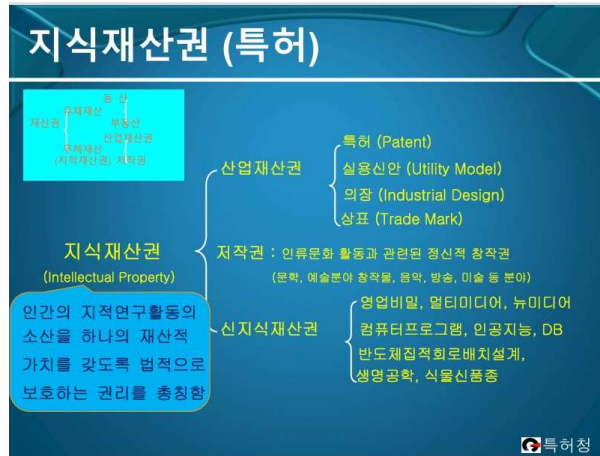
나만의 답을 만드는 법

휴먼AI공학과 26학번 임현소

상명대학교의 우수강의로 이진영 교수님의 <상상 속의 아이디어>를 소개합니다. 이 강의는 창의성을 핵심 역량으로 다루는 교양 수업으로, 네 차례의 액션러닝 미션을 통해 아이디어를 만드는 법뿐 아니라 그것을 지키는 법까지 함께 배울 수 있었던 점에서 전공과 무관하게 추천하고 싶은 강의입니다.

1. 강의 소개

본 강의는 미래 인재에게 요구되는 핵심 역량으로서 창의성에 주목하고, 다양한 대상과 주제에 대한 다각적인 문제 인식을 바탕으로 직관적인 사고력과 비선형적인 사고방식, 보편 진리적 가치에 대한 이해, 종합적인 문제 해결 과정을 체험하는 데 목적을 둡니다. 수업의 대부분은 총 4개의 미션을 수행하는 프로젝트 중심으로 진행됩니다. 각 미션에서는 주어진 주제에 대해 팀원들과 아이디어를 도출하고 다양한 창의기법을 활용하여 해결 방안을 구체화한 뒤 발표와 피드백을 통해 아이디어를 발전시켜 나갑니다. 이처럼 학생들이 직접 문제를 해결하며 배우는 액션러닝 방식으로 수업이 운영됩니다. 성적 평가는 {출석 10점, 과제점수 10점, 액션러닝 미션 60점, 기말시험 20점} 등으로 구성되며, 중간고사는 별도로 치르지 않고 기말고사 한 번으로 평가가 마무리됩니다. 기말고사는 이론 수업에서 다룬 PPT 내용을 바탕으로 OX 문제와 객관식 문제로 출제되었으며, 이론 PPT를 충실히 이해했다면 충분히 풀 수 있는 수준으로 구성되었습니다. 평가 비중의 상당 부분이 결과물보다는 한 학기 동안의 사고 과정과 참여도에 맞춰져 있다는 점이 특징입니다.



〈그림1〉 수업자료- 발명과 특허 PPT

21~40) 객관식 문제

21. 다음 중 산업재산권이 아닌 것은?

- ① 특허 ② 실용신안 ③ 의장 ④ 창작물 ⑤ 상표

25. 특허권의 가장 핵심적인 법적 효과는?

- ① 정부 지원 혜택 ② 상품 출시
③ 독점적 권리 부여 ④ 기술 평가 의무
⑤ 실용신안 자동 승인

〈그림2〉 기출 문제 고사지 캡처

2. 강의 수강 동기

수강 신청 당시 저는 고등학교 시절처럼 정해진 답을 찾아가는 방식의 학습에 익숙했습니다. 문제에는 항상 하나의 정답이 존재했고, 그 정답을 빠르고 정확하게 찾아내는 것이 중요하다고 생각했습니다. 그래서 정답이 정해져 있지 않은 문제를 다양한 관점에서 탐구하고 해결하는 창의적인 활동들은 저에게 다소 낯설게 느껴졌습니다. 그런데 강의계획서를 살펴보던 중 이 교양 수업이 정답을 찾기보다는 같은 현상을 여러 각도에서 바라보고 스스로 새로운 시각을 만들어내는 데 초점을 둔다는 점이 눈에 띄었습니다. 정답이 하나뿐인 문제 풀이에서 벗어나, 답이 여러 개일 수 있는 사고를 직접 훈련해보고 싶다는 마음으로 수강을 신청하게 되었습니다. 또한 평소 조별 과제에서의 의견을 조율하고 하나의 결과물로 모아가는 과정에 어려움을 느낀 적이 많았는데, 이 강의는 한 학기 내내 여러 차례의 조별 액션러닝 미션으로 구성되어 있어 협업 능력을 자연스럽게 길러볼 수 있겠다는 기대도 있었습니다. 단순히 학점을 채우기 위한 교양이 아니라, 졸업 후 사회에 나가서도 활용할 수 있는 사고방식을 배울 수 있겠다는 생각이 수강 결정에 큰 영향을 미쳤습니다.

3. 강의 진행 방식 및 주요 내용

강의는 크게 이론 강의와 액션러닝 미션 수행이라는 두 축으로 진행되었습니다. 이론 수업은 보통 휴일이 낀 주차에 배치되어, 평소에는 미션 활동에 집중하고 이론은 한 호흡 쉬어가는 시간에 정리하는 방식으로 운영되었습니다.

첫 번째 이론 수업에서는 창의력의 구성 요소(독창성, 융통성, 정교성, 유창성, 민감성)와 같은 개념을 학습하고, 테스트와 창의력 테스트의 차이를 비교하며 정답이 하나인 사고와 무한히 확장되는 사고의 차이를 체감하는 시간을 가졌습니다.

두 번째 이론 수업에서는 오스본의 브레인스토밍 기법(대체, 결합, 적용, 변형, 확대·축소, 다른 용도로 활용, 제거, 역발상, 재배열)을 직접 배우고 이를 실제 생활 속 사례에 적용해보는 연습을 반복했습니다. 흥미로웠던 점은 이 두 이론 수업이 미션과 별개로 떨어져 있지 않고 미션 3 진행 중간에 첫 번째 이론 수업이, 미션 4 진행 시점에 두 번째 이론 수업이 배치되어 있어 이론을 배우자마자 바로 다음 미션에 적용해볼 수 있었다는 것입니다. 액션러닝은 총 네 차례의 그룹 미션으로 구성되었습니다. 미션 1, 2은 주에 걸쳐 이후 미션 2·3·4는 각각 3주씩 진행되며 점차 호흡이 길어지는 구조였습니다. 미션 1은 포스터 제작이었습니다.

저희 팀은 성형중독을 주제로 포스터를 제작하기로 했는데, 진행 방식이 두 단계로 나뉘어 있었습니다. 먼저 팀원들이 함께 모여 포스터의 전체적인 구도와 오브젝트 배치를 1차로 정했고 이후에는, 그 틀을 바탕으로 팀원 각자가 개별적으로 완성한 포스터를 만들어 그중, 최우수 포스터를 팀 내에서 선정해 제출하는 방식이었습니다. 처음에는 같은 구도를 가지고도 팀원마다 전혀 다른 결과물이 나온다는 점이 신기하면서도 어떤 버전을 최종으로 골라야 할지 판단 기준이 모호해 의견이 갈리기도 했습니다. 이때 교수님께서 좋은 포스터는 글자가 적고 임팩트가 있어야 한다는 기준을 말씀해 주셨고, 저희 팀은 그 기준에 맞춰 각자의 버전을 다시 검토했습니다.

결과적으로 제가 만든 포스터가 팀 내 최우수작으로 선정되었는데, 1차로 함께 정한 구도 위에 글자 수를 최소화하고 한 가지 이미지에 메시지를 압축하는 방식으로 디테일을 다듬었던 것이 좋은 평가를 받은 이유였다고 생각합니다. 모두가 같은 틀에서 출발했지만 그 위에 어떻게 디테일을 심화시키느냐에 따라 완전히 다른 임팩트가 나온다는 것을 직접 겪으며 배울 수 있었던 과정이었습니다. 이 과정에서 AI가 만든 포스터와 저희 팀이 직접 만든 포스터를 비교해보는 활동도 있었는데, AI는 기존 이미지를 그럴 듯하게 조합하는 데는 능숙하지만 글자를, ‘줄이고 임팩트를 살린다’는 식의 디자인 기준을 스스로 세우고 그것을 향해 디테일을 깎아나가는 자체적인 아이디어 발상 능력은 아직 사람을 따라오기 어렵다는 것을 체감할 수 있었습니다.



〈그림3〉 선정된 본인 제작 포스터



〈그림4〉 AI 기반 제작 포스터

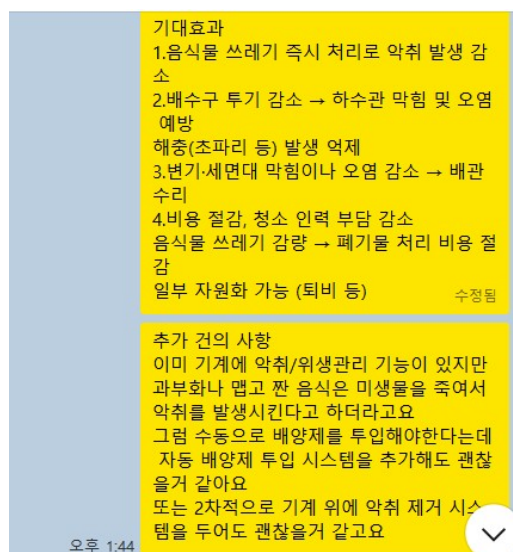
미션 2는 생활 속 창의적 아이디어 개발로, 말 그대로 ‘상상 속의 아이디어’ 라는 강의 명의 의미를 가장 진하게 느낄 수 있었던 미션이었습니다. 약 2주 동안 브레인스토밍을 진행하며 매일 새로운 아이디어를 내야 했는데, 시간이 지날수록 떠오르는 생각들이 이미 세상에 나와 있는 제품이거나 누군가가 먼저 떠올렸을 법한 아이디어인 경우가 많아 정말로 막막하게 느껴지는 시기가 있었습니다. 버스 신호등 표시 장치, 멀티탭 발광 버튼을 가리는 캡 등 여러 아이디어를 내고 또 버리는 과정을 반복하다가 마지막에 가서야 ‘드롭컷 아이디어가’ 나왔습니다. 비 오는 날 우산 끝에서 떨어지는 물방울 때문에 실내에서 미끄러지거나, 가죽으로 된 물품이 물에 젖어 손상되고, 바람이 불면 우산 끝에 맺힌 물이 오히려 우산을 쓰고 있는 사람에게 튀는 불편함에서 출발한 아이디어로 구조토 성분을 우산 끝단에 부착해 물기를 흡수하도록 하는 방식이었습니다. 다만 1차 피드백에서 일반 구조토는 외부 충격에 쉽게 부서질 수 있다는 점이 지적되어 이를 보완하기 위해 소프트 구조토를 사용하는 방향으로 아이디어를 수정했습니다. 이 수업에서 가장 인상 깊었던 점은 강의에서 도출한 아이디어를 실제 특허 출원까지 연결해 볼 수 있다는 점이었습니다. 교양 강의에서 단순히 아이디어를 제시하는 데 그치지 않고 실제 특허 심사를 경험해 볼 수 있다는 것 자체가 매우 특별한 기회라고 느꼈습니다. 비록 우리 팀의 아이디어는 심사 결과 부적격 판정을 받아 특허로 이어지는 못했지만, 그 과정에서 특허의 요건과 아이디어의 독창성 및 실현 가

능성을 객관적으로 검토받을 수 있었습니다. 끝없이 아이디어가 막히던 2주의 시간을 팀원들과 함께 고민하며 보낸 과정과, 비록 원하는 결과는 얻지 못했더라도 실제 심사를 경험한 것 자체가 앞으로 새로운 아이디어를 구상하는 데 큰 자산이 될 소중한 경험이었다고 생각합니다.



<그림5,6> 발표 자료 일부

미션 3은 본래 환경개선 프로젝트로 안내되었지만, 진행 과정에서 사실상 학교생활 중 느꼈던 불편한 점을 개선하는 주제로 자연스럽게 바뀌었습니다. 저희 팀은 학교에서 배달음식을 시켜 먹은 뒤 남은 음식물 처리가 까다롭다는 점에 주목해 각, () 건물 관 마다 미생물 처리기를 설치하는 아이디어를 제시했습니다. 미션 4 UCC는 제작이었습니다. 저희 팀은 각 학과에서 자주 듣는 말을 소재로 영상을 제작했습니다. 예를 들어 경제금융학부라고 하면 흔히 듣는 “수학 잘하겠네?” 라는 말에 “수학 9등급입니다...” 라고 답하는 식으로 학과에 대한 통념과 실제 현실 사이의 간극을 유머러스하게 풀어낸 영상이었습니다. 이 네 번의 미션을 거치면서 서로의 아이디어를 내고, 그것을 융합하고 협력하는 과정을 반복적으로 경험하며 팀플 능력을 길렀습니다. 또한 어떤 현상이나 문제를 1차원적으로 받아들이기보다 그, 본질을 꿰뚫어 보고 거기서 더 뻗어나갈 수 있는 가치를 만들어내는 능력을 얻을 수 있었습니다.



<그림7> 미션3 회의 내용



<그림8> 미션4 영상 [링크](#)

4. 교수님의 특별한 수업 방법

이 강의가 다른 교양 수업과 가장 뚜렷하게 구별되는 점은 학생이 낸 아이디어가 수업 안에서 끝나지 않는다는 것입니다. 미션 2에서 팀별로 도출한 아이디어 중 특허로 등록할 가능성이 있는 것이라고 판단되면 교수님께서 해당 아이디어가 실제로 특허 요건을 갖추었는지 검토하는 과정에서 외부 전문가와 연계해 주셨습니다. 단순히 수업 내에서 아이디어를 내는 데 그치지 않고, 그 아이디어가 법적으로 보호받는 권리가 될 수 있는지를 현장 전문가의 시각으로 직접 검토받을 수 있었다는 점은 다른 어떤 교양 수업에서도 경험해보기 어려운 것이었습니다. 저희 팀의 드롭컷 아이디어 역시 이 과정을 통해 특허 출원 절차를 밟아볼 수 있었고, 대학 교양 수업에서 자신이 낸 아이디어로 특허 검토와 출원까지 경험해볼 수 있다는 것은 이 강의만이 줄 수 있는 특권이라고 생각합니다.

또한 팀 활동 시간마다 교수님께서 직접 각 팀을 순회하며 즉각적인 피드백을 주셨다는 점도 이 강의의 큰 특징입니다. 수업 밖에서 따로 시간을 내야 하는 것이 아니라 팀이 아이디어를 발전시키는 바로 그 자리에서 교수님이 방향을 함께 짚어주셨기 때문에 막히는 지점이 생겼을 때 빠르게 수정하고 다음 단계로 나아갈 수 있었습니다. 드롭컷의 경우도 1차 피드백에서 구조도의 내구성 문제가 지적되어 소프트 구조도로 수정하는 방향을 잡을 수 있었는데, 이처럼 결과물이 나온 뒤에야 피드백을 받는 것이 아니라 진행 중에 계속 방향을 조율해 나가는 방식이 결과물의 완성도를 높이는 데 실질적으로 도움이 되었습니다.

더불어 교수님께서 수업 중 AI와 창의성에 관한 현실적인 직언을 자주 하셨다는 점도 기억에 남습니다. AI가 빠르게 확산되는 지금 많은 학생들이 AI가 내 아이디어를 대신 만들어줄 수 있다고 생각하기 쉽지만, 이 강의에서는 그 반대의 시각을 일관되게 강조하셨습니다. AI는 도구일 뿐이고 무엇을 만들지 결정하는 판단력과 상상력은 사람에게 있어야 한다는 것, 그리고 AI에 잠식당하지 않으려면 스스로 생각하는 힘을 먼저 단단하게 길러야 한다는 것이었습니다. 미션 1에서 AI 포스터와 학생 포스터를 직접 비교하는 활동은 그 말이 추상적인 조언에 그치지 않도록 눈으로 확인하게 해준 장치였고, 그 경험이 교수님의 말씀을 더욱 설득력 있게 만들어 주었습니다. 나아가 이 강의를 통해 AI를 단순히 쓰는 것을 넘어 원하는 결과를 이끌어내기 위해 어떻게 질문하고 지시할 것인가, 즉 프롬프트를 설계하는 능력까지 자연스럽게 기를 수 있었습니다. AI를 잘 활용하는 것과 AI에 끌려다니는 것의 차이는 결국 사용자가 얼마나 명확하게 사고하고 있는가에 달려 있다는 것을 이 강의에서 배웠습니다.

마지막으로 팀원 간 상호 평가의 비중을 높게 설정하신 점도 특별했습니다. 결과물에

대한 조 단위 평가 외에 팀원들이 서로를 평가하는 항목의 비중이 실질적으로 높았기 때문에, 어차피 팀 점수로 묻어가면 된다는 생각이 끼어들 여지가 없었습니다. 덕분에 팀원 모두가 자신의 기여도가 점수에 직접 반영된다는 것을 인식하면서 각자 맡은 역할에 책임감 있게 임하는 분위기가 자연스럽게 유지되었습니다.

5. 강의 추천 이유

이 강의를 추천하고 싶은 가장 큰 이유는 팀플 능력과 창의성이라는 현대 사회에서 가장 필요로 하는 두 가지 역량을 동시에 길러준다는 점입니다. 한 학기 동안 네 차례의 조별 활동을 거치면서 단순히 역할을 나누어 과제를 마무리하는 수준을 넘어, 서로 다른 배경과 사고방식을 가진 팀원들과 의견을 조율하고 하나의 결과물로 수렴시키는 과정을 반복적으로 경험할 수 있었습니다. 특히 매 미션마다 다른 조의 발표를 들으며 같은 주제를 두고도 이렇게 다양한 접근이 가능하다는 사실을 체감했고, 그 과정에서 세상을 바라보는 시각 자체가 한 방향이 아니라 다방향으로 넓어지는 것을 느꼈습니다. 또한 이 강의가 단순히 ‘아이디어를 자유롭게 내보자’는 수준에 머무르지 않았다는 점도 추천하는 이유 중 하나입니다. 이론 수업에서는 현대 사회에서 아이디어 자체가 곧 자산이 되는 만큼, 그 아이디어를 어떻게 보호하고 지킬 것인가에 대한 내용도 함께 다루었습니다. 특허, 실용신안, 의장, 상표와 같은 산업재산권의 기본 개념과 발명이 어떻게 권리로 인정받고 보호받는지에 대한 내용을 배우면서 창의적인 산출물을 만들어내는 방법뿐 아니라 그렇게 만들어진 결과물의 권리를 인식하고 존중하는 태도까지 함께 배울 수 있었습니다. 창의성과 권리 보호를 분리해서 가르치는 것이 아니라 하나의 흐름 속에서 함께 다루었다는 점이 다른 비슷한 유형의 교양 강의와 차별화되는 지점이라고 느꼈습니다. 전공에 상관없이 협업 경험과 사고의 폭을 넓히고 싶은 학우 그리고, 아이디어를 내는 것을 넘어 그것을 지키는 법까지 알고 싶은 학우 모두에게 이 강의를 적극 추천하고 싶습니다.

6. 강의 수강 성과, 이후로 이어진 경험

이 강의에서 배운 내용은 수업 안에서만 끝나지 않고 다른 교과목에서도 큰 도움이 되었습니다. 소비자 심리 수업에서 진행한 마케팅 기획 프로젝트에서는 AHC 브랜드의 문제점을 분석하고 새로운 신제품을 제안하는 과제를 수행했습니다. 이 과정에서 먼저 브레인스토밍 기법을 활용해 가능한 아이디어를 자유롭게 제시하면서 팀원들의 다양한 의견을 빠르게 모을 수 있었고, 덕분에 프로젝트를 훨씬 체계적이고 효율적으로 진행할 수 있었습니다. 또한

강의에서 배운 탐험가의 마음을 바탕으로 기존 제품을 당연하게 받아들이기보다 소비자의 입장에서 불편한 점과 개선 가능성을 끊임없이 탐색했습니다. 그 결과 기존 선크림의 사용 불편을 해결한 '납작 튜브형 톤업 선크림'이라는 신제품을 기획할 수 있었으며, 참신한 아이디어와 문제 해결 과정에 대해 좋은 평가와 칭찬을 받을 수 있었습니다. 이를 통해 창의적 사고 기법은 단순히 새로운 아이디어를 떠올리는 기술이 아니라 실제 문제를 발견하고 해결책을 구체화하는 과정에서도 매우 효과적인 도구라는 것을 직접 경험했습니다.



<그림9> 소비자 심리의 이해 수업에 제출한 아이디어



<그림10> 브레인스토밍 활용

7조 AHC

발한 장:

기존 고객층과 신규 고객층 확보라는 타겟 설정이 명확했고, 브랜드 문제점을 잘 파악했다. 선크림은 자~중국어 제품이기에 때문에 패키지나 디자인 변화가 중동구매에 영향을 줄 수 있다는 분석도 적절했다. 새로운 제품 콘셉트를 통해 해결 방안을 제시한 점이 좋았다.

<그림11> 아누아 현직자의 피드백

이처럼 이 강의에서 익힌 탐험가적 관점과 아이디어 창출 기법은 소비자 심리 수업 뿐 아니라 앞으로 마주할 다른 전공 수업, 나아가 졸업 후 실무 프로젝트에서도 반복적으로 활용할 수 있는 실질적인 도구라는 확신이 들었습니다. 문제를 발견하고 아이디어를 구체화하는 사고방식 자체가 하나의 역량으로 체화되었다는 점에서 이, 강의는 한 학기로 끝나는 수업이 아니라 계속 쓰이는 자산이 되었습니다.

7. 강의 수강 소감

이 강의를 듣기 전 저는 '정답을 빨리 찾는 사람'이 되는 것이 공부를 잘하는 것이라고 믿어왔습니다. 그래서 처음 몇 주는 솔직히 막막했습니다. 정해진 답이 없는 문제 앞에서 무엇을 만들어야 할지 몰라 백지, 위에서 헤맨 시간이 많았습니다. 하지만 미션을 거둬들수록 제, 안에 있던 '틀린 답을 낼까 봐 두려운 마음'이 조금씩 열리는 것을 느꼈습니다. 드롭컷 아이디어가 특허 심사에서 부적격 판정을 받았을 때도 예전 같

왔으면 실패로만 여겼을 텐데, 이번에는 오히려 제 생각이 실제 심사대에 올랐다는 것 자체가 뿌듯하게 느껴졌습니다. 결과보다 과정에서 배운 것이 더 오래 남는다는 것이, 강의를 통해 처음으로 몸으로 이해하게 되었습니다. 가장 크게 달라진 것은 어찌면 태도였습니다. 이제는 낯선 문제 앞에서 얼어붙기보다 '일단 아이디어를 던져보자'는 마음이 먼저 듭니다. 완벽하지 않아도 괜찮다는 것 그리고, 그 불완전함 위에 팀원들과 함께 살을 붙여가면 훨씬 더 나은 결과가 나온다는 것을 배운 한 학기였습니다.

결과적으로 한 학기를 마치고 나서 최종 A+라는 학점을 받을 수 있었습니다.

No	학년도	학기	교과목명	학수번호	분반	이수구분	학점	등급	출석점수 취득점수/ 최고점/평균	과제점수 취득점수/ 최고점/평균	기타점수 명칭/취득점수/ 최고점/평균	기말점수 취득점수/ 최고점/평균
1	2026	1학기	상상속의아이디어	HALF9427	1	교필	2	A+	10.00 /10/9.44	10.00 /10/8.89	액션러닝 / 51.62 /58.38/52.89	18.50 /19/15.28

〈그림12〉 성적

단순히 좋은 성적 이상으로 문제를 보는 관점과 협업하는 태도 그리고, 아이디어를 다루는 책임감까지 함께 얻어갈 수 있었던 강의였습니다. 매 수업이 정해진 정답을 외우는 시간이 아니라 직접 생각하고 만들어보는 시간이었기에 끝까지 흥미를 잃지 않고 참여할 수 있었습니다. 같은 교양을 듣는 다른 학우들에게도 단순히 학점을 채우기 위한 수업이 아니라 사고방식 자체를 넓혀주는 수업으로서 이 강의를 적극 추천하고 싶습니다.

머릿속에만 있던 이론이 살아나는 강의

글로벌경영학과 24학번 박지원

글로벌경영학과에서 3년을 보내는 동안 이론과 현실 사이의 간극은 좁처럼 좁혀지지 않았습니다. 마케팅 믹스, 재무제표 분석, 경쟁전략 등을 배웠지만 정작 실제 의사결정 상황에서 그것들을 어떻게 적용해야 하는지에 대한 감각은 여전히 부족하다고 느꼈고, 개념은 머릿속에 있는데 실제로 꺼내 써본 적이 없다는 것이 3년간의 솔직한 자가 진단이었습니다. 그러던 중 에브리타임 수강평에서 “외우기만 하는 수업이 아니라 실제로 체감해볼 수 있었다”는 글을 보고 관심을 갖게 되면서 교과목 OT를 듣게 되었습니다. 하지만 막상 OT를 들었을 때는 기대보다 막막함은 가시지 않았습니다. 가격·광고·생산량 등 마케팅 의사결정부터 설비 투자, 인력 보상, 재무·현금흐름 관리, 기업의 사회적 책임(CSR)까지 매 라운드마다 57가지에 달하는 의사결정을 내려야 했고, 이외에도 4개 글로벌 시장의 상황을 동시에 고려해야 한다는 사실이 한꺼번에 다가오면서 잘 해낼 수 있을까 하는 걱정이 앞섰습니다. 며칠의 망설임 끝에 여러 팀이 같은 시장 안에서 동시에 경쟁한다는 구조가 실제 시장과 가장 가깝겠다는 직감 때문에 결국 수강을 결정하게 되었습니다. 내 판단만이 아닌 경쟁사의 움직임까지 결과에 영향을 미친다는 것, 그리고 그 결과를 데이터로 직접 확인할 수 있다는 것이 지금까지 들어온 수업과는 다른 새로운 수업 방식이었고, 지금까지 느낀 그 막막함의 이론 중심의 수업이 아닌 실습을 통한 경쟁을 통하여 일어날 수 있는 변수를 간접적으로나마 경험할 수 있다는 생각에, 본인에 대한 또 다른 도전을 해보고 싶었습니다. 지금 돌이켜보면 이 수업을 선택한 것이 이번 학기에 학업적으로 가장 잘한 결정이었다고 생각합니다.

1. 강의 소개 및 정보

김효정 교수님의 <글로벌비즈니스실습>은 Business Strategy Game(이하 BSG)이라는 글로벌 경영 시뮬레이션과 실제 기업 사례 분석을 결합한 전공 실습 과목으로 수업은 크게 두 축으로 구성됩니다. 하나는 BSG 시뮬레이션으로, 신발 제조·판매 기업의 CEO가 되어 팀원들과 함께 북미, 유럽-아프리카, 아시아태평양, 라틴아메리카 4개 시장을 대상으로 9라운드에 걸쳐 경영 의사결정을 내리는 방식이고, 다른 하나는 동아비즈니스리뷰(이하 DBR) 케이스 분석으로 팀별로 실제 기업 사례를 맡아 경영학적 시각으로 분석하고 발표하는 방식입니다. 전자가 가상의 기업을 직접 경영하며 의사결정의 구조를 익히는 과정이라면, 후자는 현실 기업의 의사결정을 해석하며 그 구조가 실제로 어떻게 작동하는지를 확인하는 과정입니다. 이 두 축은 3월 초 팀 구성과 BSG 이해를 시작으로 매주 병행되었으며, 6월 기말고사와 전략 발표로 마무리되는 과정으로 총 15주가 진행되며 일정 전반에 걸쳐 유기적으로 운영되었습니다.

성적 평가는 출석 5점, Business Case 분석 10점, 시험 55점(퀴즈·중간·기말), BSG 시뮬레이션 보고서 25점(발표 5점, 전체 성과 10점, BSG 결과 10점), 팀원 상호평가 5점으로 구성되는데, BSG 보고서가 25점이라는 높은 비중을 차지하는 만큼 단순히 수업을 듣는 데 그치지 않고 팀원들과 전략을 치열하게 고민하고 결과로 증명해야 하는 수업입니다.

DATE	TOPICS	BSS/ Cases	Other Activity
Class 1 3/4	Introduction	Review of Syllabus	
Class 2 3/11	Business Strategy Simulation 이해	연습 라운드	Teams Finalized
Class 3 3/18	Business Strategy Simulation 이해	연습 라운드 BSS 팀 소개	
Class 4 3/25	Quiz 1 진행	BSS 1round 설명	
Class 5 4/1	경영의사결정 overview	BSS 2round 설명	
Class 6 4/8	경영의사결정 overview	BSS 3round 설명	
Class 7 4/15		BSS 4round 설명	
Class 8 4/22	Quiz 2 진행	중간고사	
Class 9 4/29	케이스리뷰/ 사례발표 1,2	BSS 5round 설명	
Class 10 5/6	케이스리뷰/ 사례발표 3,4	BSS 6round 설명	
Class 11 5/13	케이스리뷰/ 사례발표 5,6	BSS 7round 설명	
Class 12 5/20	케이스리뷰/ 사례발표 7,8	BSS 8round 설명	
Class 13 5/27	케이스리뷰/ 사례발표	BSS 9round 설명	BSS round 완료
Class 14 6/3	BSG 전략 발표	6 월 10 일 수업으로 대체	지방선거일
Class 15 6/10	기말고사(오픈북)	6 월 10 일 6 시 합반 시험	Peer Evaluation(시험지로 진행)

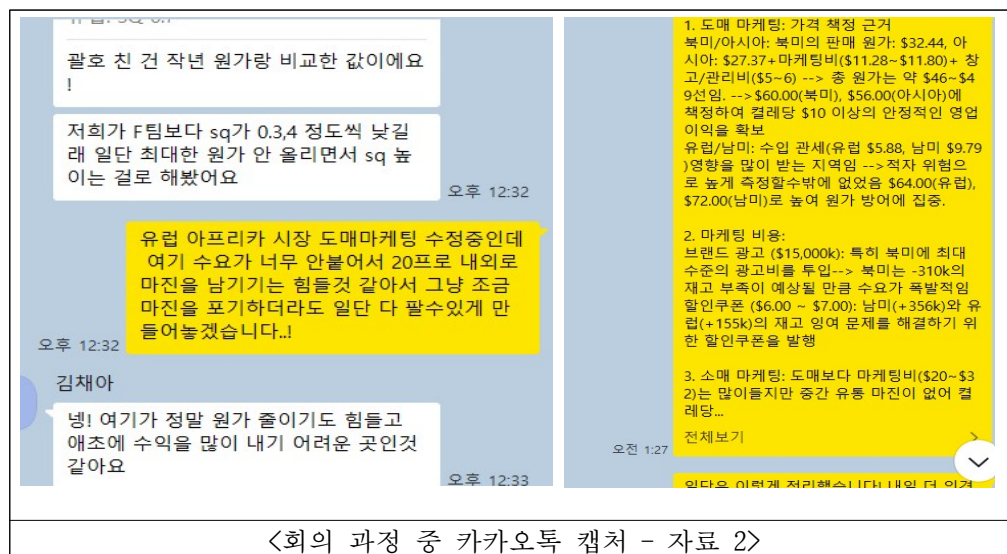
평가방법	비율	비 고
출석	5점	결석은 1회에 2점씩 감점한다. 지각 또는 조퇴는 1회에 1점씩 감점한다. 강의 중 무단이탈 시에는 2점씩 감점한다. 무단 결석 4회 이상은 기타 성적에 상관없이 "failure" 처리한다.
Business case 분석	10점	수업시간에 진행되는 분석에 대한 내용이다.
Exam	55점	시험은 2회에 걸쳐 시행된다. 15점은 간단한 게임에 대한 퀴즈로 진행된다. 15점은 중간고사이다. 기말고사 25점이다. 강의내용을 중심으로, 간단한 개념 설명 문제, 또는 essay 형식의 토론문제 등이 출제된다.
Business Strategy Simulation 보고서	25점	Presentation (5점) Overall Performance (10점) BSG 결과 (10점)
Peer Evaluation	5점	팀 동료들의 참여정도를 상호평가하여 점수(0-5)에 반영한다.
총계	100점	

<강의 계획서 - 자료 1>

2. 교수님의 특별한 수업 방법

수업은 연습 라운드로 시작되며 이는 본격적인 경쟁에 앞서 게임의 전체 구조를 체감하는 단계입니다. 처음 BSG를 접하면 어떤 변수가 어떤 결과로 이어지는지에 대한 감이 전혀 없기 때문에 방향을 제대로 잡지 못한 채 라운드를 시작하기 쉽습니다. 방향이 불분명하면 시장 변화에 대한 대응이 늦어지며 초반에 잘못 잡은 포지셔닝은 이후 라운드 전체에 영향을 미치게 됩니다. 이 단계는 최종 점수에는 반영되지 않지만 사실상 본 게임의 성패를 가르는 가장 중요한 준비 과정이고, 마음껏 실패해도 되는 유일한 기회를 통해 변수와 결과의 관계를 미리 체득하는 것이 무엇보다 중요했습니다.

본 게임은 1라운드부터 9라운드까지 매주 한 라운드씩 진행됩니다. 각 라운드에서는 총 57개의 의사결정을 내려야 하며, 게임 내 다양한 경우의 수를 모두 고려하면서 수업 시간 내에 모든 의사결정을 완료하는 것은 사실상 어렵습니다. 그래서 대부분의 팀은 수업 전 별도 회의를 통해 다음 라운드의 방향을 미리 합의하고 들어오게 됩니다. <자료 2>에서 볼 수 있듯이, 우리 팀은 매주 보이스톡을 활용한 온라인 회의와 수업 전 공장 시간을 활용한 오프라인 회의를 병행하여 의사결정을 진행하였습니다. 팀원들은 마케팅, 도매, 소매, 창고 운영, 재무전략으로 역할을 분담하였으며, 각자 맡은 분야를 사전에 분석한 뒤 회의를 통해 정보를 공유하고 종합하여 제한된 시간 안에 최종 의사결정을 도출하는 방식으로 운영하였습니다.



이 과정에서 우리는 어느 한 분야의 분석만으로는 올바른 의사결정을 내릴 수 없다는 점을 체감하였습니다. 예를 들어 생산량을 늘리는 결정은 곧바로 재고와 현금흐름에 영향을 미쳤고, 마케팅 예산 역시 경쟁사의 전략과 시장 상황에 따라 적정 수준이

달라졌습니다. 이처럼 하나의 의사결정이 다른 영역에 연쇄적으로 영향을 미치는 구조를 직접 경험하면서, 경영은 개별 부문의 최적화가 아니라 조직 전체의 균형과 유기적인 연계 속에서 이루어져야 한다는 점을 간접적으로 체감할 수 있었습니다.

수업 시간 내 교수님의 역할은 전체 시장의 관리자에 가까웠습니다. 교수님은 각 팀을 순서대로 돌며 이번 라운드의 운영 방향을 점검하고 수정을 도와주셨으며, 특정 팀이 초반 실패로 격차가 크게 벌어지면 역전의 여지를 주기 위해 지원금을 부여하셨습니다. 반대로 상위 팀에게는 연예인 입찰을 일부 제한하는 식으로 시장의 균형을 조정하셨습니다. 또한, 팀들이 서로 가격을 무한정 낮추는 출혈 경쟁(치킨게임)으로 흘러가는 것을 경계하셨습니다. 이런 경쟁이 과열되면 모든 팀의 수익성이 동시에 무너지게 되고 이는 전략적 사고보다 버티기 싸움이 되기 때문입니다. 이 과정을 통해 각 팀은 단기적 점유율 확보보다 자신만의 포지셔닝 전략을 유지하며 수익성 중심으로 경쟁할 수 있는 방향성을 제시해 주는 과정을 전체적으로 조정 하셨습니다. 하지만 이러한 교수님의 개입은 어디까지나 시장 전체의 학습 환경을 유지하기 위함이었고, 모든 의사결정의 책임과 결과는 온전히 팀의 몫이었습니다.

각 라운드가 끝나면 <자료 3> 과 같이 시스템이 방대한 분석 리포트를 제공합니다. 시장이 어떤 방향으로 움직였는지, 포지션은 어디쯤인지, 경쟁사는 어떤 전략을 취했는지, 수요 예측이 맞았는지 빗나갔는지가 한눈에 정리됩니다. 이 리포트를 그냥 넘기지 않고 내 위치와 빗나간 예측의 원인을 매번 복기하는 것을 원칙으로 삼았고, 교수님이 짚어주신 시장 구조 설명도 빠짐없이 받아적어 다음 회의의 기초 자료로 삼았습니다. 이렇게 가설을 세우고, 실행하고, 데이터로 검증하고, 수정하는 사이클을 9번 반복하다 보니 처음에는 보이지 않던 시장의 흐름이 점차 읽히기 시작했습니다. 처음에는 감에 의존해 의사결정을 내렸지만, 라운드가 거듭될수록 근거를 바탕으로 의사결정을 내리는 방식으로 변화하는 모습을 스스로 체감할 수 있었습니다.



<BSG 분석 리포트 중 - 자료 3>

중간고사는 지필시험이 아니라 BSG 퀴즈로 대체됩니다. BSG는 조별 게임이기 때문에 한두 명만 구조를 이해하고 나머지는 따라가기만 한다면 당연히게도 역할 부담이 무너지고 특정 인원에게 부담이 쏠리게 됩니다. 퀴즈는 이 문제를 방지하는 장치로, 조원 모두가 Player's Guide를 숙지하고 게임의 메커니즘을 정확히 이해해야 풀 수 있도록 설계되어 있어 각자 맡은 파트뿐만 아니라 게임 전체의 작동 원리를 파악할 수 있어야 합니다. 게임 구조 전반을 이해한 상태에서 회의에 임하다 보니 다른 팀원의 분석을 검증하고 의견을 조율하는 것이 훨씬 수월해졌고, 자연스럽게 팀 전체의 의사결정 수준도 올라갔습니다.

Simulation Quizzes					
Assignment	Status	Availability Date/Time	Deadline Date/Time	Attempts	Reported Score
Simulation Quiz 1 View Instructions View Sample Questions	Review	25-Mar-2026 11:59 PM	26-Mar-2026 11:59 PM	1 90	90 Click a score to review
Simulation Quiz 2 View Instructions View Sample Questions	Review	22-Apr-2026 3:00 PM	23-Apr-2026 11:59 PM	1 90	90 Click a score to review

< BSG 중간고사 대체 퀴즈 - 자료 4 >

수업의 또 다른 축은 DBR 분석입니다. 교수님이 선정한 DBR 한 호 안에서 각 조가 직접 케이스를 골라 분석하고 PPT로 발표하는 방식인데, 발표 내용이 시험 문제의 일부로 출제 됩니다.

우리 팀이 맡은 사례는 중국 완구 기업 팝마트(Pop Mart)와 라부부(Labubu)였습니다. 분석을 시작하기 전까지만 해도 가차 뽑기와 인형뽑기방이 거리 곳곳에 생겨나고 소비자들 줄을 서는 모습을 보며 그저 '요즘 유행인가 보다' 하고 넘겼습니다. 그런데 팝마트와 라부부를 직접 분석하면서 이러한 현상이 단순한 유행이 아니라 소비자의 심리를 정교하게 활용한 마케팅 전략에서 비롯되었다는 사실을 알게 되었습니다.

무엇이 나올지 모른다는 불확실성은 사람들의 기대감을 만들고, 그 기대감은 구매를 유도합니다. 여기에 구매 결과를 SNS에 공유하는 과정까지 더해지면서 소비 자체가 하나의 콘텐츠가 됩니다. 가차 뽑기와 인형뽑기, 그리고 라부부의 블라인드 박스는 모두 이러한 심리를 기반으로 설계되어 있었습니다. 더 나아가 우리 팀은 팝마트가 이러한 구조 위에 다양한 IP를 지속적으로 확장하고, 소비자 데이터를 실시간으로 반영하는 방식까지 갖추고 있기 때문에 경쟁사가 쉽게 따라 하기 어렵다는 점도 스스로 도출해낼 수 있었습니다. 그 순간, 단순히 유행처럼만 보였던 현상 뒤에 치밀하게 설계된 마케팅 구조가 숨어 있다는 사실이 비로소 눈에 들어오기 시작했습니다.

다른 조들의 발표를 들으면서도 비슷한 생각이 들었습니다. 산업은 모두 달랐지만 오

래가는 브랜드들은 하나같이 트렌드를 뒤쫓기보다 소비자가 무엇에 반응하는지를 먼저 읽고, 그것을 상품과 경험으로 연결하고 있었습니다. 여러 사례를 접하면서 개별 기업의 성공 사례를 외우는 것보다 그 안에 공통적으로 흐르는 원리를 발견하는 일이 더 중요하다는 것을 느꼈습니다. 이번 활동을 통해 기업을 바라보는 시각도 조금 달라졌습니다. 이제는 새로운 브랜드를 보더라도 '왜 사람들이 이 제품을 선택할까?', '어떤 심리를 활용하고 있을까?'를 먼저 생각하게 되었고, 이것이 이번 DBR분석을 통해서 얻은 가장 큰 변화라고 생각합니다.

DBR발표 자료 공유

기밀고사를 위해서 여러분 발표 자료를 공유하면 좋을 듯 합니다

번호	제목
6	A조 - APR
5	F조 - 넷산
4	D조-유니클로
3	B조- C-Wave 사례 발표 자료
2	E조-케데원
1	C조-라부부

세로운 소비 문명의 해독

열풍은 겪었는가?

IP 프랜차이즈 다각화 - 라부부를 넘어서

- 라부부 단일 IP에서 상품 IP까지 프랜차이즈 확장
- 국내 다양한 IP 매체 > 멀티 IP 전략 본격화
- 아이브 캠퍼스 MOU 체결 - 음악 IP + 캐릭터 IP 결합

가전업계 진출 - 토이를 넘어 가전 기업

- 레트로 소형 가전 R&D 인력 채용중
- 크리에이티브 인하우스먼트 > 소비자 라이프스타일 공간을 아우르는 기업으로 진화
- 일상공간까지 침투하겠다는 비전

넥스트 라부부를 향한 걸음

- 라부부의 성공은 우연이 아닌 전략적 선택의 산물
- 팝아트의 다음 정복은 '넥스트라부부'를 꿈꾸는 기업들에게 중요한 단서

팝이름이 현대 소비 시장에 미치는 함의와 도전 과제

도전 과제

과소비, 사형성 조장

인민일보 비판 → 추가 금품
블라인드 박스 규제 리스크

모조품 확산

블라인드 박스 특성상 구별 어려움
라벨 시장까지 모조품 침투

팝아트 판매 전략 3

글로벌 확장 & 학습 기반 혁신

소비자 맞춤 제품 출시

-데이터로 '부드러운 인형의 사용자 참여도가 높다' 인지
-고무인형+플러시 보드 결합 → SNS 상호 작용 폭발적 증가
-소피, 티록 플러시보드 데이터 분석 → 현지 문화 맞춤 제품

데이터 기반 제품 개발

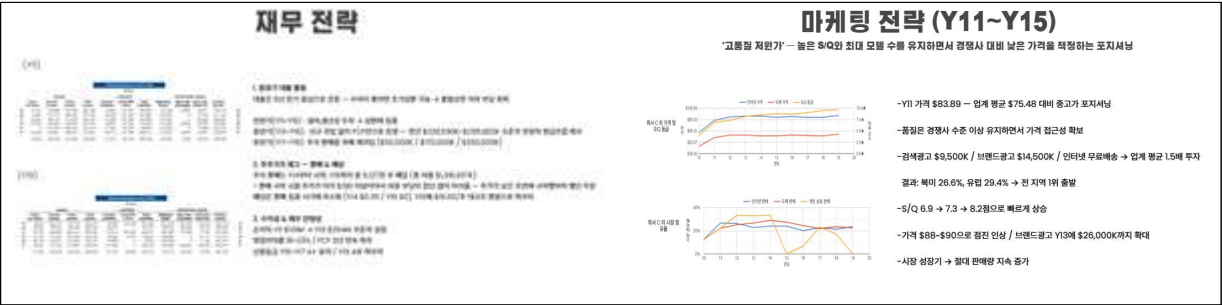
-시장 피드백 실시간 수집 → 디자인 반복 조정
-소비자 감성, 트렌드를 빠르게 포착해 IP개발
-빠르게 학습하고 정확하게 타겟하는 혁신 방법론

역기획

-소비자 데이터 → 상품 기획으로 거꾸로 흐르는 방식
-K워터 티르티르: 인플루언서 피부 톤 맞춤 제품 → 아이즈 뷰티 1위

< 팝아트 라부부 분석 PPT - 자료 5 >

9라운드가 끝난 뒤에는 최종 발표를 통해 전체 전략 흐름을 스스로 정리하고 언어화 하는 과정이 기다리고 있습니다. 어떤 전략을 선택했고 어떤 위기를 어떻게 넘겼으며 결과적으로 무엇을 달성했는지를 발표하면서 시뮬레이션은 하나의 경영 사례 분석으로 전환되었습니다. 흥미로웠던 것은 그동안 DBR에서 다른 기업을 향하던 분석의 시선이 우리 팀으로 바뀌게 되었다는 점이었고, 우리가 직접 만든 데이터와 의사결정 이력이 곧 하나의 기업 사례가 되었다는 경험을 하였습니다. 교수님께서도 이 자리에서도 결과보다 '왜 당시 그러한 선택을 했는지' 그리고 '당시의 판단과 달리 이러한 방식으로 대응했다면 어떤 결과가 나왔을지'를 중심으로 피드백을 해주셨습니다. 정답을 확인받는 자리가 아니라 판단의 근거를 점검받는 자리였습니다.



문제 극복(Y13~ Y14)

(Y13)

	매출	영업 이익	영업 이익률	순이익	순이익률
2013년	100	10	10%	5	5%
2014년	110	11	10%	5.5	5%
2015년	120	12	10%	6	5%
2016년	130	13	10%	6.5	5%
2017년	140	14	10%	7	5%
2018년	150	15	10%	7.5	5%
2019년	160	16	10%	8	5%
2020년	170	17	10%	8.5	5%
2021년	180	18	10%	9	5%
2022년	190	19	10%	9.5	5%
2023년	200	20	10%	10	5%
2024년	210	21	10%	10.5	5%
2025년	220	22	10%	11	5%
2026년	230	23	10%	11.5	5%
2027년	240	24	10%	12	5%
2028년	250	25	10%	12.5	5%
2029년	260	26	10%	13	5%
2030년	270	27	10%	13.5	5%

(Y14)

	매출	영업 이익	영업 이익률	순이익	순이익률
2013년	100	10	10%	5	5%
2014년	110	11	10%	5.5	5%
2015년	120	12	10%	6	5%
2016년	130	13	10%	6.5	5%
2017년	140	14	10%	7	5%
2018년	150	15	10%	7.5	5%
2019년	160	16	10%	8	5%
2020년	170	17	10%	8.5	5%
2021년	180	18	10%	9	5%
2022년	190	19	10%	9.5	5%
2023년	200	20	10%	10	5%
2024년	210	21	10%	10.5	5%
2025년	220	22	10%	11	5%
2026년	230	23	10%	11.5	5%
2027년	240	24	10%	12	5%
2028년	250	25	10%	12.5	5%
2029년	260	26	10%	13	5%
2030년	270	27	10%	13.5	5%

→ 문제해결 (Y13)

실제 매출, 영업 이익, 순이익, 순이익률, 매출 이익률, 영업 이익률, 순이익률

3. 강의 수강 성과

1) 강의 성과 및 시뮬레이션 성과

그 결과 본인이 속한 C조는 Industry 22 내 6개 팀과의 경쟁에서 EPS(주당순이익), ROE(자기자본이익률), 주가가 꾸준히 상승하며 9 라운드 간 연속 업계 1위를 유지했습니다. 나아가 전 세계 BSG 참여 팀들과 겨루는 글로벌 순위에서도 Game-To-Date 스코어 107.5점으로 <자료4>와 같이 전 세계 공동 50위 안에 진입했으며 EPS 전 세계 37위, ROE 16위, 주가 27위를 기록했습니다. 또한 시뮬레이션 성과와 DBR 사례 분석, 중간 퀴즈, 기말고사, 최종 전략 발표 등 강의 전반에서의 성과를 종합적으로 인정받아 본 강의에서 A+를 받을 수 있었습니다.

Greg Stappenbeck
Company COMPANY is ranked in the BSG Global Top 50

1-Jun-2026, 9:47 AM

Dear Team COMPANY:

Congratulations for achieving Global Top 50 performance on the following performance criteria during the week of 25-May-26 through 31-May-26.

- Earnings Per Share - Your EPS of \$15.29 was the 37th best EPS performance of the week, worldwide!
- Return on Average Equity - Your ROE of 48.1% was the 16th best ROE performance of the week, worldwide!
- Stock Price - Your Stock Price of \$421.40 was the 27th best Stock Price performance of the week, worldwide!

Your instructor has also been sent an e-mail message acknowledging your Top 50 performances.

Each Monday lists of the prior week's best-performing companies are released. There are four Global Top 50 lists: one based on Overall Score (current year), one based on Earnings Per Share, one based on Return On Average Equity, and one based on Stock Price. View the Global Top 50 lists for the week of 25-May-26 through 31-May-26.

Best regards from the BSG author team,

Art Thompson
Greg Stappenbeck
Mark Reidenbach

3	2026	1학기	글로벌비즈니스실	HAAM9006	2	1전심	3	A+
---	------	-----	----------	----------	---	-----	---	----

< 글로벌 50위 진출 및 상장사본 -자료 7 >

2) 세상을 읽는 시각의 변화

이 결과보다 더 중요한 것은 수업을 통해 체득한 사고방식의 변화였습니다. 수업 이전에는 미·중 무역 분쟁 관련 뉴스를 접해도 두 강대국 사이의 정치적 갈등 정도로만

받아들였습니다. 트럼프 행정부가 중국산 제품에 고관세를 부과하면 중국이 맞불 관세로 대응하는 상황을 보면서도, 그것이 실제 기업의 경영 의사결정에 어떤 파급력을 미치는지까지는 생각이 닿지 않았습니 다. 그러나 BSG에서 4개 지역 생산 시설을 직접 운영하며 환율과 원가의 연결 구조를 익히고 난 뒤로는, 그 뉴스 한 줄 뒤에 이어지는 연쇄 반응이 구체적으로 이해되기 시작했습니다. 관세가 오르면 중국 공장에서 생산해 미국으로 수출하던 기업의 단위 원가가 즉각 상승하고, 그 부담을 소비자 가격에 전가하면 수요가 줄며 가격을 유지하면 마진이 줄어듭니다. BSG에서 도매 가격을 \$1 올렸을 때 소매업체들의 주문량이 눈에 띄게 줄어드는 것을 라운드마다 직접 확인했기 때문에, 이 구조가 실제 기업의 수익성에 얼마나 빠르게 영향을 미치는지 감각적으로 이해되기 시작했습니다. 생산 거점 이전 문제도 마찬가지였습니다. 관세 부담을 피해 베트남, 인도, 멕시코 등으로 공장을 옮기면 원가 문제는 일부 해소되지만, 새로운 지역의 인건비 수준, 숙련 노동력 확보 가능성, 물류 인프라, 현지 통화의 환율까지 다시 계산해야 합니다. BSG에서 아시아태평양과 라틴아메리카 생산 시설의 원가가 환율에 따라 매년 다르게 움직이는 것을 직접 관리해봤기 때문에, 생산 거점 이전이 단순히 더 싼 곳으로 옮기는 결정이 아니라 또 다른 리스크를 떠안는 선택이라는 것을 이해하게 되었습니다. 글로벌 공급망이 재편되고 있는 지금의 국제 정세가 추상적인 뉴스가 아니라 기업의 의사결정 문제로 읽히기 시작한 것이, 이 수업이 가져다준 실질적인 변화였습니다.

3) 진로 수정

이 과정에서 자연스럽게 한 가지 의문이 생겼습니다. BSG에서는 환율이 오르면 원가가 올라간다는 것을 숫자로 확인했지만, 실제 무역 현장에서 기업들은 이 환율 변동을 계약 단계에서 어떻게 미리 대비하는지, 수출입 거래에서 운송 비용과 위험 부담은 판매자와 구매자 사이에 어떤 기준으로 나뉘는지가 궁금해졌습니다. 게임 안에서는 숫자를 입력하면 결과가 나왔지만, 그 숫자 하나가 실제로 만들어지기까지 어떤 협상과 계약이 오가는지는 알 수 없었기 때문입니 다. 마침 같은 학기에 수강하던 <비즈니스 영어>수업에서 실제 무역 거래 조건을 협상하고 조율하는 대화 예시를 접하면서, BSG에서 숫자로만 다뤘던 내용들이 현장에서는 이런 방식으로 구체화된다는 것을 알게 되었고 무역 실무에 대한 관심이 본격적으로 생겼습니다. 그 관심은 자연스럽게 다음 학기 수강 계획으로 이어졌습니다. 무역실무와 무역기초 강의를 찾아보며 앞으로 들어야 할 과목의 윤곽을 잡았고, BSG에서 매 라운드 재무 수치를 다루면서 회계 기초가 부족하다는 것을 절감해 오는 8월 1일 전산회계 1급 시험을 목표로 현재 준비하고 있습니다. 거창한 계획은 아니지만 수업을 통해 스스로 부족한 점을 발견하고 그것을 하나씩 채워나가기 시작한 것인데, 그 출발점이 이 수업이었다는 점에서 글로벌비즈니스실습은 본인에게 단순한 전공 수업 이상의 의미를 가집니다.

<전산회계 1급 자격증 준비 -자료 8>

4. 이 강의를 추천하는 이유

이 강의를 추천하는 첫 번째 이유는 그동안 따로 배워온 전공 지식이 하나의 의사결정 안에서 실제로 연결되는 경험을 할 수 있다는 점입니다. 저 역시 그랬듯이, 많은 학우들도 경영학 과목을 수강하면서 각 과목에서 배운 내용이 실제로 어떻게 연결되는지 체감하기는 쉽지 않을 것입니다. 하지만 BSG를 진행하다 보면 그동안 흩어져 있던 전공 지식들이 하나의 의사결정 속에서 자연스럽게 연결되기 시작합니다.

〈국제통상과 기업경영〉에서 다룬 해외시장 진출 전략과 글로벌 경영 개념은 4개 지역 시장 가운데 어디에 자원을 집중할지 결정하는 기준이 되었고, 〈비즈니스 회계 기초〉에서 익힌 재무제표 읽기는 매 라운드 제공되는 EPS·ROE·현금흐름 수치를 단순한 숫자가 아닌 기업의 경영상태를 판단하는 지표로 해석할 수 있게 해주었습니다. 또한 〈ESG 지속가능경영〉에서 배운 이해관계자 관점은 단기 수익보다 장기적인 경쟁력을 유지하는 방향을 선택하는 데 도움이 되었고, 〈글로벌 마케팅 원론〉에서 익힌 마케팅 이론은 경쟁사의 가격·광고·품질 전략을 분석하고 우리 팀의 다음 라운드 전략을 수립하는 데 활용되었습니다.

1, 2학년 때는 각각의 수업에서 배운 개념들이 서로 분리된 지식처럼 느껴졌습니다. 그러나 BSG에서는 이러한 개념들을 매 라운드 동시에 활용해야 했고, 그 과정에서 이론이 실제 의사결정에 어떻게 적용되는지를 자연스럽게 체감할 수 있었습니다. 그런 점에서 이 수업은 지금까지 배운 전공 지식을 가장 현실적으로 응용해 볼 수 있는 기회라고 생각합니다.

두 번째 이유는 내가 내린 결정이 어떤 결과로 이어지는지를 매 라운드마다 직접 확인할 수 있다는 점입니다. 많은 경영학 수업이 이런 전략이 좋다고 가르치지만 그 전

락이 실제로 맞았는지 틀렸는지를 확인할 기회는 드뭅니다. 하지만 본 수업에서는 도매 가격을 \$1 올리는 결정을 내리면 다음 라운드 리포트에 주문량 감소가 숫자로 찍혀 나오고, 연예인 입찰에 예산을 과하게 쏟으면 브랜드 점수는 오르지만 현금흐름이 압박을 받는다는 것도 바로 확인됩니다. 이 과정에서 자연스럽게 근거 없이 찍는 결정과 데이터를 보고 판단하는 결정이 얼마나 다른 결과를 만들어내는지를 몸으로 익히게 됩니다.

세 번째 이유는 모두가 실질적인 책임을 나눠 갖는 구조라는 점입니다. 조별 과제여서 꺼려질 수도 있습니다만, 글로벌경영학을 전공하고 조직 안에서 사회생활을 해나가야 하는 입장에서 팀 안에서 자신의 역할을 다하고 다른 사람의 분석을 검토하며 합의를 이끌어내는 능력은 피할 수 없는 필수 역량이라고 생각합니다. BSG는 매 라운드 57개의 의사결정이 마케팅·생산·재무·유통으로 얹혀 있어 한 사람이 전부 감당할 수 없고, 중간고사를 대체하는 BSG 퀴즈가 조원 전원에게 게임 구조 전반의 이해를 요구하기 때문에 특정 인원에게 부담이 쏠리거나 누군가 빠져나가는 것이 구조적으로 불가능합니다. 역할을 나누고 각자의 분석을 회의에서 합치고 의견을 부딪치며 데이터로 설득하는 과정을 9라운드 동안 반복하면, 조별 과제가 부담이 아니라 실제 업무 환경을 미리 경험하는 기회라는 것을 자연스럽게 체감하게 됩니다.

마지막으로, 이 수업이 다른 수업들과 가장 다른 점은 스스로의 부족함을 발견하게 만든다는 것입니다. 무역·마케팅·재무를 한 화면 안에서 동시에 다루다 보면 어떤 분야에서 막히는지, 어느 영역의 이해가 부족한지가 자연스럽게 드러납니다. 진로가 막막한 학생에게는 방향을 보여주고, 이미 방향이 있는 학생에게는 그 길에서 무엇을 더 준비해야 하는지를 알게 해주는 수업입니다.

5. 마치며, 후배들에게 전하고 싶은 이야기

솔직히 말하자면, 처음에는 이 수업과 잘 맞는 스타일이 아니라고 생각했습니다. 여느 학우들과 마찬가지로 팀플에는 자신이 없었고, 능동적으로 참여하는 수업보다 조용히 앉아서 듣는 수업이 더 편한 편이었기 때문입니다. OT를 들었을 때는 쏟아지는 정보들 앞에서 솔직히 도망치고 싶다는 생각이 먼저 들었습니다. 너무나도 많게 느껴졌던 다양한 의사결정, 4개의 글로벌 시장, 매주 반복되는 팀 회의. 그 모든 것이 한꺼번에 다가왔고, 경영학을 3년째 공부하고 있으면서도 막상 의사결정을 내려야 하는 상황에서는 꺼내 쓸 수 있는 것이 많지 않다는 사실이 가장 큰 부담으로 다가왔습니다.

하지만 모든 라운드를 마치고 이 글을 쓰고 있는 지금 돌아보면, 그 막막함이야말로 이 수업이 줄 수 있는 가장 정직한 예고였다는 생각이 듭니다. 경영은 원래 막막한 것

이고, 정답이 없는 상황에서 판단을 내려야 하는 것이 경영자의 일입니다. 라운드마다 팀원들과 데이터를 분석하고, 예측이 빗나가면 원인을 찾고, 다음 전략을 다시 세우는 과정을 반복하다 보니 어느새 팀 회의는 부담이 아니라 당연한 과정이 되어 있었습니다. 처음에는 무엇을 기준으로 판단해야 할지조차 몰랐지만, 마지막 라운드에 가까워질수록 적어도 어떤 데이터를 먼저 확인해야 하는지, 어떤 부분을 의심해야 하는지는 스스로 판단할 수 있게 되었습니다.

무엇보다 달라진 것은 수업이 끝난 이후였습니다. 뉴스를 보는 시각이 달라졌고, 거리를 지나다 브랜드를 보더라도 '왜 이런 전략을 선택했을까'를 먼저 생각하게 되었습니다. 수업 중 생긴 궁금증은 다음 학기 수강 계획으로 이어졌고, 회계 기초가 부족하다는 것을 깨달아 전산회계 1급 자격증도 준비하고 있습니다. 한 과목이 끝났는데도 공부가 계속 이어지고 있다는 점에서, 이 수업은 제게 한 학기짜리 강의 이상의 의미를 남겼습니다.

혹시 OT를 듣고 '나랑은 안 맞을 것 같다'는 생각이 든다면, 저 역시 같은 마음이었습니 다. 하지만 그 막막함 때문에 포기하기에는 아쉬운 수업이라고 말하고 싶습니다. 아무리 이론을 많이 알아도 실제로 의사결정을 내려본 경험이 없으면 그 지식은 꺼내 쓸 수 없는 상태로 남습니다. 그러니 OT 때의 막막함을 이유로 도망치지 않기를 바랍니다. 처음의 막막함을 버티고 나면, 그 자리에 생각보다 단단한 무언가가 남아 있을 것입니다.

교직의 꿈을 품은 향해, 나의 등대가 되어준 교직실무

영어교육과 22학번 표형주

1. 교직실무와의 인연

본격적인 여름이 찾아옴과 함께, 상명에서의 다섯 번째 학기를 마쳤다. 3학년 1학기를 끝낸 나의 마음가짐은 작년 이맘때와 큰 차이가 있었다. 2학년 1학기를 마쳤을 때는 임용고시와 거리가 멀다고 느꼈고, 그저 복학 후 첫 학기를 성공적으로 마쳤다는 사실에 만족하며 한 학기를 마쳤다. 하지만 1년이 지난 이 시점, 나를 둘러싼 환경이 너무나 달라졌고, 이에 따라 작년 여름보다 더욱 현실적인 걱정들이 들기 시작했다.

우선, 전공 교과목 중 임용고시 문제를 풀이하는 수업에서, 과연 내가 이 시험을 시험장에서 나의 온전한 지식을 통해 스스로 임용고시를 헤쳐나갈 수 있을 역량을 가질 수 있을지에 대한 의문이 끊임없이 들었다. 아직 배워나가야 할 것들이 많이 남았음을 느꼈다.

이와 함께 최근 미디어에 자주 노출되는 영역 중 하나인 “교권추락”과 관련한 여러 기사를 접하게 되었다. 그러한 사례들은 내가 꿈꿔왔던 교사의 미래가 아니라고 생각했고, 교직에 대한 꿈의 향해에서 방지턱에 걸린 기분이었다. 기사를 접한 뒤에는 교직에 대한 꿈에 대해 다소 회의적인 생각이 들었다.

그뿐만 아니라, 주변에서 함께 학교를 다녔던 동기와 선배들이 임용고시에 합격하는 사례를 보며, 임용고시라는 시험이 나에게 부쩍 가까워져 있다고 느꼈다. 이처럼 나를 둘러싼 다양하고 새로운 환경을 마주하게 되면서 “내가 지금 가는 길이 과연 옳은 선

택일까?” 라는 단 한 번도 들지 않았던 의문이, 처음으로 내 머릿속에 던져졌다.

이와 같은 현실적인 고민으로 교직으로 향하는 항해가 어두워질 찰나, 이번 학기에 수강 신청 시작 5분 만에 정원 초과가 될 정도로 인기 있었던 백수는 교수님의 교직실무와 인연이 닿아 수강하게 되었다.

15주라는 길면서도 짧은 시간, 교수님의 수업을 들은 나는 마치 등대를 발견한 기분이 들었다. 교직을 위해 나아가는 어두웠던 항해 간 길을 밝혀주었던 교직실무가 가지고 있던 빛을 함께 나눠보고자 한다.

2. 교직실무 교과목 소개

교직실무의 개요는 다음과 같다: “학교현장에서 직면하게 될 다양한 직무관련 상황과 교육현안에 대해 고찰하고, 예비 교사로서 종합적 판단 및 문제해결능력을 함양하여 교직 현장에 대한 적응력을 높이기 위한 과목”

즉, 해당 교과목은 교사가 된 “이후”에 초점을 맞춰 미래 교사가 된 나의 비전을 고민하며 알아가고, 다른 학우들과의 생각을 공유하는 장(場)을 만들어주는 과목이었다. 교과목의 목표는 아래와 같다.

- ① 교직원 형성: 그 누구도 대신 해줄 수 없는, 나만의 교직원 형성
- ② 교직 현장 적응력 제고: 교육현장에서 실제적인 교사 역할과 실무 이해
- ③ 미래교사 비전 수립: 교사에게 필요한 전문성 신장방안 모색

이러한 목표하에 세 가지 영역을 모두 함양할 수 있도록 이론강의와 실습강의를 병행한 수업을 진행하셨다. 또한, 교직실무 교과목은 교원자격증을 받기 위해 필수로 이수해야 하는 2학점 교과목이다. 강의계획서와 평가사항은 <자료 1>과 같다.

주차	강의내용	주차	강의내용	성적평가 (상대평가)	
1	교과목 소개	9	교원 인사 복무제도	1	중간고사 30%
2	교사 자기이해	10	좋은 수업의 이해, 고찰	2	기말고사 30%
3	교직사회와 교직문화	11	이종관선생님 교직특강	3	참여도 10%
4	교원 전문성 개발	12	AI와 미래교육	4	발표 20%
5	교사 교육과정	13	성장을 위한 복토크	5	출석 10%
6	학급경영/교육철학진단	14	교권 이해		
7	김효민선생님 교직특강	15	기말고사 지필평가, 종강		
8	중간고사 대체과제	-	-		

<자료 1>: 교직실무 강의계획서

강의가 진행된 한 주, 또 한 주가 너무 소중한 시간이었다. 이 교과목은 교사가 되기 위한 형

식적 이론수업이 아닌, 실질적인 준비를 도와주는 교과목으로써 교사가 된 이후의 비전을 스스로 그려볼 수 있는 강의로 구성되었기 때문이다.

3. 백수은 교수님만의 특별한 강의:

#에듀테크 #실습 #이론 #참여

백수은 교수님께서 진행하셨던 강의는 위 네 가지 키워드로 설명할 수 있다. 일반적인 이론 강의에만 치우치지 않으시며, 학생들이 직접 참여하고 경험할 수 있는 환경을 조성해 주셨다. 교수님만의 특별한 강의 방식을 네 가지 키워드와 함께, 15주간 이루어진 수업의 일부를 소개하고자 한다.

1. 에듀테크

① “다했어요” 를 통한 소통

교수님께서서는 현재 초등학교에서도 근무하시는 서울시교육청 에듀테크 선도교사셔서, 에듀테크에 대하여 정말 많은 것들을 알고 계셨다. 덕분에 이론으로만 강조되어 왔던 에듀테크와 AI가 실제 학교 현장에서 유용하게 쓰일 수 있음을 직접 체험하며 느꼈다.

또한 교수님께서서는 이캠퍼스 과제 제출란을 사용하는 대신, “다했어요” 라는 사이트를 사용하셨다. “다했어요” 사이트를 통해 <자료 2>처럼 수업 전 간단한 질문을 통해 아이스 브레이킹을 진행하기도 하였고, 수업 이후에는 간단한 과제를 내주셨다. 이후 제출한 과제에 대해서는 <자료 3>처럼 학생 개개인에게 피드백을 제공해주셨다.

다했어요 어플을 활용한 과제

1. 교사 자기이해	2. 교직사회와 교직원 화	3. 예비교사로서 류저 셀프 작성하기	김포민 선생님 특강 QnA 사전질문	4/14 김포민 선생님 특강 후기	4/28 학급운영계획서 발표 나눔 성찰
0505 좋은 수업이란 성찰	AI 디지털 기반 백워드 수업 설계 실습	Blind Book Talk Session	물.아.해		

수업 전 아이스 브레이킹

특정시도 중에서 가장 기억에 남는 글꼴은 무엇인가요?	나의 Ppt는 무엇인가요?	교장 취임도생1, 성정 취임도생2
제가 첫 날 학교 간 단합을 도모하신다는 의도하에 학교 ...	"꿈에 성취도가 높 두루까지 읽었다는 말" 교사가 관 할말...	1
내가 통찰로 변신할 수 있다면 어떤 통찰이 되고 싶은가요?	나하람?	교직사회와 교직원화 어떤 바요로운 장?
부딪침에 사는 고양이	후.공유하고 싶지 않지만, 일단은 작기들아기에 수업 전말...	관료제 / 달관로제 / 파
저의 에너지를 어떻게 집중해서 써주세요.	교원 발달에 후속하고 있을 때 할이 난 상황이라면?	오늘 기분은?
조력가(2)	목상으로 올라갈 것 같습니다	마지막 수업이라 기분 이 좋아졌어요

<자료 2>: 다했어요 앱을 사용한 수업 진행

☞ 선생님 말씀



자신의 성향을 구체적인 경험과 연결해 솔직하게 성찰한 점이 매우 인상적입니다. 교사 자기이해를 바탕으로 따뜻함과 단호함을 함께 갖춘 교사로 발전하길 기대합니다.

 선생님 말씀



아이들의 주도성이 발현되는 흥미로운 수업 설계네요! 수고하셨습니다!

〈자료 3〉: 과제 피드백

② “Gemini” 를 활용한 수업계획서 작성

12주차 수업인 “AI와 미래교육”에서는 Gemini를 활용하여 직접 수업계획서를 제작했다. 영어과 2022 개정 교육과정 중에서 핵심 아이디어와 성취기준을 선정하고, 그 내용을 기반으로 교수님께서 제공해주신 프롬프트 <자료 4, 왼쪽>를 활용했다. 해당 프롬프트를 활용한 결과, <자료 4>의 오른쪽 사진과 같이 결과물이 나왔다. 영어과 핵심 아이디어와 성취 기준을 찾아서 프롬프트에 대입한 것만으로도, 현실적으로 수업시간 내에 진행 가능한 활동, 체계적인 수행 과제의 유형과 평가 기준을 제공해주는 유의미한 결과물을 얻었다.

[illegible]

〈자료 4〉 교수님이 제공해주신 프롬프트(왼쪽), 이를 기반으로 만든 수업계획서(오른쪽)

③ “Brisk Teaching” 을 활용한 수업 자료 제작

또한, “Brisk Teaching”이라는 앱을 통해 말로만 듣던 AI의 발전을 직접 실감할 수 있었다. 클릭 몇 번만으로 수업시간에 활용할 자료들을 만들어주는, 그야말로 “교육계의 혁신”을 느낄 수 있었다. 유용한 방향으로 AI를 사용한다면 교사에게 큰 힘이 될 수 있다고 말씀하신 이유에 대해 직관적으로 이해할 수 있었던 AI 툴이다.

1 REAL EASY ENGLISH Talking family

DOK LEARNING a different topic that you need for everyday speaking

2 DOK Questions

3 DOK 2: Skills & Concepts

DOK 3: Strategic Thinking

(학습지) (PPT)

〈자료 5〉: Brisk Teaching 툴과 활용 결과

우선, 교사가 수업 내 사용하고자 하는 영상을 택한다. 이후 ①에서 제공하는 옵션에서, 제작하고 싶은 수업 자료를 선택한다. 다음 ②단계에서는 교사가 프롬프트를 입력한 뒤에 학생들의 학년과 수준을 선택한다면 결과와 같이 영상의 내용을 기반으로 한 학습지와 피피티를 AI가 직접 만들어준다. 사소한 영역은 직접 수정이 필요하지만, 큰 개요를 AI가 제공해준다는 점에서 교사의 수업 준비에 대한 부담을 완화해줄 수 있다는 의의를 지닌다.

④ “심스페이스” 를 통한 학생 정서파악

“가르치는” 교사로서 활용할 수 있는 AI뿐 아니라, 교사의 또 다른 역할인 학생들의 “정서파악” 측면에서 유용하게 활용할 수 있는 “심스페이스” 라는 자원을 체험해 보았다.



<자료 6>: 심스페이스 활용 사례

학생이 느끼는 그 날의 감정을 입력하면, 심스라는 AI가 학생의 감정을 읽은 뒤 그에 대한 공감의 메시지를 전달해준다. 해당 자원을 통해 본인이 직접 감정표현을 하지 않거나, 감정표현에 다소 서투른 학생들의 감정 사각지대를 제거해준다. 이를 통해 교사가 학생들의 감정을 자세하게 파악하고, 학생 개인에게 필요한 정서지원이 이루어질 수 있도록 돕는다.

2. 실습

“3월 학부모 협의회에 활용할 학급 소개서 PPT 작성”이라는 중간고사 대체과제가 주어졌다. 이 부분이 교직실무 과목의 메인 과제이자, 하이라이트라고 생각한다. 시간을 투자하여 나의 교직관을 스스로 정의내릴 수 있는 시간을 준 유일한 교과목이라고 생각하기 때문이다.

과제를 내주시며, 교수님은 다음과 같은 당부를 하셨다. “성적을 받기 위함이 아닌, 여러분이 교직에 나갔을 때, 실제로 활용할 수 있을 내용을 담아 과제를 제작해주세요.” 교수님께서서는 새로운 학교의 분위기, 업무 등의 적응만으로도 벅찬 초임교사가 학급 설명회 자료 제작에 투자할 시간마저 부족할 것이라는 것을 미리 알고 계셨기 때

문이다.

피피티만 만들면 되는 비교적 간단한 과제라고 생각이 들었지만, 과제를 하는 그 과정은 순탄치 않았다. 지금까지 추상적으로만, 혹은 정의내리지 못 해왔던 나의 교직원 을 구체적으로 표현해야 했기 때문이다. 그럼에도 불구하고 교직의 뜻을 품고 있었던 나이기에, 언젠간 이 과제를 실제로 활용하는 그 날을 기대하며, 정성을 들여 과제를 수행했다.

내가 담당할 학년과 학교 수준, 경력을 담은 나의 미래를 그리는 과정에서 내가 바라는 미래를 직접 생각해보고, 써 볼 수 있다는 것은 큰 가치가 있었다. 이에 따라, 과제가 주는 부담에서 벗어나고자 했다. 즉, 내용을 생각하며 고민하는 과정 자체를 즐기기로 했다.

지금까지 만난 열 두 분의 담임선생님들과 나의 학생 때 경험을 떠올리며, 내가 학생 때 선생님들에게 배래왔던 것들은 무엇이 있었는지 생각해보며, 또한 학생들이 진정으로 원하고 필요한 것들을 담임교사로서 어떻게 최대한 제공해줄 수 있을지에 대해 고민했다.

과제를 수행하며, 나는 근본적인 질문부터 던졌다: “학교는 왜 존재하는가?” 이에 대한 답변으로, 학교는 “배우러 오는 장소” 라는 답을 먼저 떠올렸다. 또한 “배운다” 는 개념을 국어, 영어, 수학과 같은 교과목을 배우는 장소로써만 국한짓지 않고, 교과지식 그 이상의 배움이 일어나는 학급을 만들고 싶었다. 이 생각을 기반으로, 나는 우리 학급의 교훈이자 목표를 “배움을 통한 성장” 으로 설정했다.

“온전하지 않아도, 틀려도 괜찮다. 배워나가면 된다” 는 분위기를 조성하고자 <자료 7>처럼 학생들의 사회적 성장을 도울 수 있는 우리 학급만의 특색을 담아 PPT를 제작했다.

담임교사 소개

만나서 반갑습니다, 소통하는 교사 표영주입니다.

이름 | 표영주
담임교과 | 영어 (1~1반~8반 공통영어, 2차수학)
교사경력 | • 2028.03. 1~6 달임(현 부임)
• 2029.03. 2~3 달임
• 2030.03. 3~3 달임
• 2032.11. TESOL(제2영어교수법) 석사학위
교무실 | 1층 1학년부 반 왼쪽자리 (내선: 0103)

RPG Class

학급모토 | 책임(R)과 예의/인성(P), 성장(G)을 갖춘 수 있는 교실
: RPG class

Responsibility: 책임감
Politeness: 예의/인성
Growth: 성장

소통망 안내

교사-학부모 연락 소통망 안내

- 네이버 "밴드" 사용
- 학교, 학급 내 중요한 공지 전달
- 학급 단체 사진 게시
- 교사와 학생, 통화가 가능한 어플 (07:30~17:00)
- "학교 내선번호" 사용 (0322~xxxx-0103, 08:00~17:00)
- 비상 상황 시 사용해주세요.
- 담임교사와 연락이 닿지 않는다면, 1학년 부장선생님 (내선: 0100) 혹은 교감선생님 (내선: 0900)께 연락해주세요.
- 모든 통화 내용은 교관보호를 위해 녹음됩니다.

제 교직관을 소개합니다!

책임 | 행동을 통해 "책임"을 배워가는 교실
존중 | 상호 존중을 통해 다름을 "이해하는" 교실
성장 | 다양한 활동을 통해 "성장하는" 교실

학급운영계획

Responsibility | Politeness | Growth

- 생활지도
- 1인 1책상
- 학습물관리
- 담임교사와의 상담
- 학급 마니포
- 인생관 소개하기
- 감사일기
- 대나무숲 노트
- 학급 생일파티
- 학급 단합대회
- 1인 1주제 발표
- 1인 1독서 발표
- 영어단어왕
- 과학퀴즈왕
- 1년 성장활동
- 선배와의 간담회

학급/교사시간표

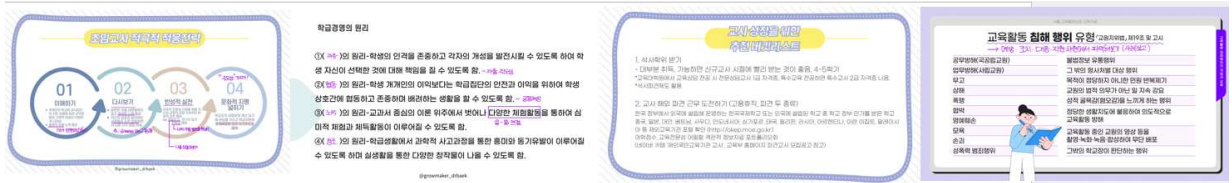
일	월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금	토	일
1	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월
2	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월
3	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월
4	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월
5	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월
6	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월
7	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월	10월

<자료 7>: 중간과제 프레젠테이션

3. 이론

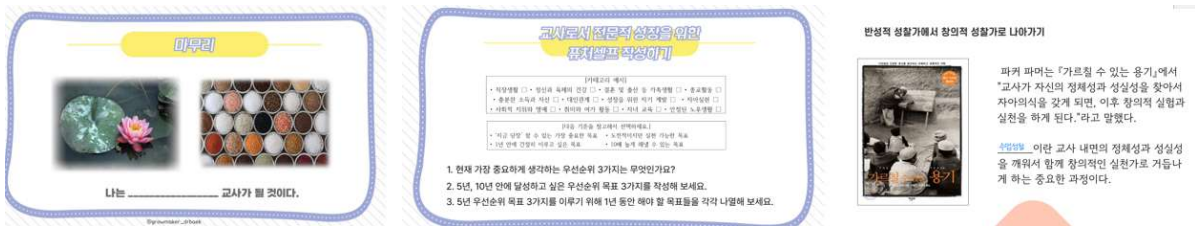
이론수업이라고 해서 다소 지루하고, 진부하게 느껴질 수 있다. 하지만 교수님께서서는 책에 있는 내용을 읽어주시고, 기계적인 암기를 지양하는 수업을 추구하셨다.

<자료 8>와 같이 초임교사의 적극적 적응전략, 학급 경영의 원리, 교사 성장 추천 버킷리스트 및 교권 침해 유형 및 예방·조치·대응·지원책 등에 대해 배우며 예비 교사, 혹은 초임 교사로서 성장과 적응에 큰 힘이 되어 줄 수 있는 실용적인 내용들을 담은 이론 수업을 진행하셨다.



<자료 8>: 이론 수업 자료

이론 수업이 끝났다고 해서 그 날의 수업이 끝이 아니었다. 교수님은 늘 수업 자료 마지막 장에 이론 수업과 관련한 성찰 질문을 제공해주시면서 수업 시간에 배웠던 내용에 대해 나의 경험, 생각들과 연관지을 수 있도록 도와주셨다.



<자료 9>: 성찰 질문

4. 참여

교수님의 수업은 결코 혼자 참여하는 수업이 아니었다. 수업에서 진행된 8주차와 13주차 수업에서는 학생들이 수업의 주체가 되었다. 8주차 수업에서는 중간과제로 만든 학급 운영 계획서 PPT를 조별로 발표하고 공유하였으며, 13주차 수업에서는 교직과 관련한 주제를 담은 지정도서와 개인이 선정한 자율도서를 읽고 토론하며 생각을 넓힐 수 있었다.



<자료 10>: 참여수업 소감문

토론하는 과정에서는 “집단 지성의 힘”을 크게 느낄 수 있었다. 참여할 수 있는 시간을 통해 내가 가진 생각을 다른 학우분들과 공유할 수도 있었고, 이와 함께 다른 학우분들의 의견을 들을 수 있었다. 이러한 시간 속에서 내가 생각해보지 못했던 부분을 또 다른 예비교사의 시점에서 이야기를 들을 수 있었기에, 생각의 폭을 넓힐 수 있었다.

4. 15주년간의 성과: 잊을 수도, 잊어서도 안되는 것

공모전에 참여하여 수상한 것도, 학기말에 최종성적을 우수하게 받았다는 것 모두 “성과”가 될 수 있다. 하지만, 나는 이번 학기 교직실무를 들으며 앞에서 언급한 성과와는 약간 결이 다른, 내면적 성과를 얻을 수 있었다.

1. 나의 교직원 확립

중간고사 과제로서 수행한 학급운영계획서 프레젠테이션 제작은, “학교는 왜 존재하는가?”, “나는 왜 교사라는 꿈을 가지게 되었는가?”라는 근본적인 질문을 던져주었다. 근본적인 두 가지 질문에 대해 학교는 배움의 장소이며, 나는 누군가의 성장에 도움을 주는 것이 아주 큰 가치가 있다고 생각했기 때문에, 교사를 꿈꾸게 되었다. 이러한 생각들을 기반으로 “성장하는 학급”을 나의 교직원으로 삼았다.

이처럼 그 누구도 대신 해줄 수 없는 것에 대해 내가 스스로 고민하고, 시간을 들여 나만의 생각과 이유가 담긴 나만의 교직관을 확립할 수 있다는 점이 이번 학기의 가장 큰 결실이라고 생각한다. 고민에 고민을 거듭하여 제작한 최종 제출본의 결과 또한 만족스러웠으며, 교수님께서 주신 100점이라는 성적은 나의 노력이 헛되지 않았으며, 그 노력에 대한 보상을 받는 기분이었다.

주	과제	종료 일시	제출	성적
8주차 [4월21일 - 4월27일]	학급운영계획서 프레젠테이션	2026-04-21 23:59	제출 완료	100.00

<자료 11>: 중간과제 성적

나만의 교직관을 확립한다는 것이 누군가의 눈에는 다소 쉬운 일이라고 생각할 수 있다. 혹은 다른 누군가는 쉽게 결정할 수도 있는 일이다. 하지만, 이러한 생각들이 모여 내가 앞으로 걸어갈 교직생활에서의 큰 토대가 될 수 있을 것이라고 생각했다.

교직원, 즉, 어떤 교사가 될 것인가에 대해 고민하는 과정을 이번 학기에 과제라는 명목 하에 AI에 의존하지 않고, 내가 직접 생각 할 수 있는 시간을 가졌다. 그 누구도 대신 해줄 수 없는 질문에 대해 고민하고, 결론을 도출할 수 있다는 것이 가장 큰 내

면적 성과이다.

2. “교사” 라는 직업에 대한 인식 전환

한 학기 동안, 교수님께서서는 실제 학교 현장에 계신 선생님들을 초청하셔서 교직특강을 두 번 진행하셨다. 실제 근무하시는 환경을 소개해주시는 선생님들을 보며, 특강을 준비해주신 두 분의 선생님 모두 교직에 진심이시라는 것을 강하게 느낄 수 있었다. 선생님들의 교직특강을 듣고, 내가 교권추락과 관련한 기사들을 접하며 느꼈던 회의감이라는 감정이 어느 정도 견혀졌다는 느낌을 받았다.

선생님들의 교직특강은 단순한 강의 그 이상이었다. 실제로 운영하시는 학급과 수업 운영 사례를 설명해주셨기에, 간접적으로나마 선생님들의 세상에 들어가 볼 수 있던 시간이었다. 학생과 진심으로 소통하며, 학생들의 성장을 도와주기 위해 고민하시는 선생님들의 모습이, 내가 꿈꿔왔던 교직생활의 미래라고 해도 과언이 아니었다. 어려운 현실에서도 진심과 열정을 보여주신 선생님들을 보며, “그럼에도 불구하고 도전할 수 있는 용기”를 얻었다.

이처럼 나도 교사가 된 후, 또 예비교사를 꿈꾸고 있는 누군가에게 동기부여를 줄 수 있는 멋진 교사가 되고 싶다는 생각을 하기도 했다. 이를 위해, 끊임없는 경험과 성장이 요구될 것이다. 이런 생각이 있었기에, 4주차 수업의 내용들이 유용하게 다가왔다.

4주차 수업 시간, 교수님께서서는 교사 성장을 위한 다양하고, 구체적인 버킷리스트를 추천해주셨다. 이를 통해, 교사라는 직업에 대해 바라보는 시각이 넓어졌다. 이전에는 교사의 업무를 단순히 수업과 학생의 생활지도에만 국한 지어 다소 좁게 생각했기 때문이다.

하지만, 수업을 듣고 해외파견, 전문적 학습 공동체 참여 등을 통해 학교라는 무대를 넘어 교사로서 성장할 수 있도록 도와주는 자원들에 대해 많이 알 수 있었다.

“배움에는 끝이 없다”는 말의 의미를 다시 한 번 깨달을 수 있었으며, 추후 교사가 된 뒤에 충분히 시도해 볼 수 있는 과제들을 소개받을 수 있었던 의미 있는 시간이었다.

5. 글을 마치며:

예비교사로서, 이 항해의 선장으로서의 다짐

지금까지는 교사가 되기 위한 준비에 초점을 맞춰 학교생활을 하고 있었고, 빨리 임용고시에 붙고 싶다는 생각에 급급했다. 하지만, 3학년 1학기에 수강한 교직실무는 달랐다. 교사가 되기 위한 준비에서 한 발짝 더 나아가, 본격적으로 교사가 된 이후를 상상해보고, 고민할 수 있었다. 그 결과, 교직을 향한 항해를 이어가고자 다짐했다. 내 교직관에 대한 명확한 정의 내림과 함께, 실제 현장에서 활약하시는 선생님들의 교직특강을 들으며 나도 선생님들 같이 학생들과 소통하는 열정적인 교사가 되고 싶다는 생각이 들었고, 이를 통해 내가 교사로서 나아가야 할 지향점을 찾을 수 있었다.

이 과목은 앞으로 교직을 준비하면서 내가 어떤 마음가짐을 가져야 하는지, 동시에 교사가 된 이후에도 어떤 마음가짐을 지녀야 하는지에 대해 진정으로 생각하는 것을 가능하게 해준 시간이었다. 이러한 점에서 교직실무라는 과목은 내 교직을 향한 항해에 있어서 등대와 같이, 내가 앞으로 나아가야 하는 방향에 대한 길잡이 역할을 했다.

교직에 대한 꿈을 품고 있다면, 적어도 하나 이상의 울림을 받을 수 있을 교과목이라고 자신있게 이야기하고 싶다. 혹은 사범대를 입학했어도 교직에 대한 큰 꿈이 없는 학우도 다시 한 번 교직에 대한 생각을 해볼 수 있을 정도의 영향을 가진 과목이라고 자부한다. 이 과목을 통해 나뿐만이 아닌, 또 다른 예비교사의 항해에도 등대 역할을 할 수 있다.

‘화려한 개인기’에 숨겨져 있던 ‘탄탄한 기본기’의 중요성

빅데이터융합전공 23학번 박호영

1. ‘개인기’ 뒤에 숨겨진 ‘기본기’를 찾아서

2026학년도 1학기를 마무리한 지금, 어느덧 졸업까지 단 한 학기만을 남겨두고 있습니다. 대학 생활을 되돌아보면, 과거의 저는 마치 축구에서 ‘기본기’ 보다는 눈에 띄는 ‘개인기’를 먼저 익히고 싶어 하는 선수와 같았습니다. 당장 화면에서 프로그램이 돌아가는 결과물, 즉 ‘코딩’에 흥미를 느꼈을 뿐, 그 밑바탕이 되는 컴퓨터공학(CS)의 깊은 이론들은 어렵고 지루하다는 이유로 은연중에 피하곤 했습니다.

하지만 학년이 올라갈수록 눈에 보이는 코딩 지식만으로는 성장에 한계가 있다는 것을 체감했습니다. 그리고 CS 과목에 대한 저의 막연한 두려움을 호기심으로 바꿔준 강의를 만났습니다. 바로 정진우 교수님의 <컴퓨터 네트워크>입니다. 단순한 코딩을 넘어, 컴퓨터라는 거대한 시스템의 흐름을 이해하고 ‘탄탄한 기본기’를 갖추는 것이 왜 중요한지 일깨워준 이 강의를 소개하고자 합니다.

2. 수강 동기: 얕은 지식을 마주한 순간

“기본이 중요하다.” IT 분야를 공부하는 학생이라면 누구나 듣는 말입니다. 저 역시 그 사실을 머리로는 알았기에, 알고리즘이나 데이터베이스처럼 코딩과 직접적으로 이어지는 과목들은 챙겨서 수강했습니다. 반면, 통신이나 시스템의 근간을 다루는 이론 중심의 CS 과목은 어렵고 지루하다고 느껴 늘 수강을 미뤘습니다.

“코딩만 잘하면 되지 않을까?” 라며 스스로 타협하던 어느 날, 친구가 던진 가벼운 질문 하나에 그 안일한 생각은 깨지고 말았습니다.

“HTTP가 뭐야?”, “IP가 뭐야?”

이 단순한 질문에 저는 “그냥.... 통신할 때 쓰는 거야” 라며 얼버무리고 말았습니다. IT를 공부한다고 하면서 기초적인 통신 개념조차 설명하지 못한다는 사실이 부끄러웠습니다. 그동안 겉으로는 그럴듯하게 아는 척해 왔지만, 실제로는 허울뿐인 지식수준을 마주하게 된 순간이었습니다.

이날의 경험은 자신을 돌아보는 계기가 되었습니다. 더 이상 핑계를 대며 미룰 수 없다고 판단한 저는 3학년 2학기(25학년도 2학기) <컴퓨터 네트워크> 수강을 결심했습니다. 얕은 지식을 포장하며 아는 척하던 모습을 버리고, 저의 가장 큰 약점이었던 ‘기본기’를 제대로 배우기 위한 출발이었습니다.

3. 강의 소개:

명확한 범위 설정, 암기 대신 원리, 침묵 대신 질문

1) 컴퓨터공학에서 다루는 네트워크의 범위

‘네트워크’라는 과목을 처음 접했을 때는 복잡한 통신 장비나 전기 신호를 수식적으로 다루는 내용을 배울 것이라는 막연한 부담이 있었습니다. 하지만 교수님께서서는 OT에서 컴퓨터공학에서 배우는 네트워크의 범위를 먼저 명확하게 설명해 주셨습니다.

교수님은 전기 신호를 다루는 물리 계층(Physical Layer)은 전자공학의 영역이며, 우리 수업에서는 그 위에서 동작하는 프로토콜 계층을 중심으로 학습한다고 말씀하셨습니다. 따라서 데이터 링크 계층, 네트워크 계층, 전송 계층에서 데이터가 어떻게 전달

되고, 라우팅과 MAC, TCP/IP, 혼잡 제어와 같은 원리가 어떻게 동작하는지를 중점적으로 배우게 된다는 점을 처음부터 명확하게 범위를 정리해 주셨습니다.

또한 수업에서 자주 사용하는 용어들도 함께 정리해 주셨습니다. 평소에는 데이터를 모두 패킷(Packet)이라고 부르는 것이 관행이지만, 이론적으로는 계층에 따라 프레임(Frame), 패킷(Packet), 세그먼트(Segment)처럼 서로 다른 명칭과 역할을 가진다는 점을 설명해 주셨습니다. 이러한 기본 개념을 먼저 정리해 주신 덕분에 이후의 수업 내용을 훨씬 수월하게 이해할 수 있었고, 네트워크를 처음 배우는 학생도 큰 혼란 없이 수업을 따라갈 수 있었습니다.

주차	학습목표
1주	Introduction
2주	Network Models
3주	Network address system
4주	Transport layer
5주	Transport layer - Connection
6주	Transport layer - Congestion control
7주	Transport layer - UDP & TCP
8주	Midterm exam
9주	Transport layer - Socket programming
10주	Network layer
11주	Network layer - Routing
12주	Network layer - Congestion control
13주	Data Link Layer
14주	Data Link Layer
15주	Final exam

<표1 : 컴퓨터 네트워크 주차 별 수업 계획>

2) 난도 높은 과제와 시험

이 강의의 과제와 시험은 제가 수강했던 다른 과목들에 비해 난도가 높은 편이었습니다. 특히 와이어샤크(Wireshark)를 활용해 직접 네트워크 패킷을 분석하는 과제는 많은 시간과 노력이 필요했습니다. 수업 시간에 배운 TCP의 통신 과정이나 NAT, DNS가 동작하는 과정을 실제 네트워크 환경에서 캡처하고, 이론으로 배운 내용이 실제 패킷에서는 어떻게 작동하는지 비교 분석해야 했기 때문입니다.

과제의 난도가 높아 만점을 받기가 어려웠지만, 이를 수행하는 과정에서 이해의 깊이가 달라졌습니다. 이전까지는 IP와 TCP 헤더 구조를 단순히 책에 적힌 표를 보며 외우는 데 집중하였지만, 와이어샤크로 오고 가는 데이터의 흐름을 직접 눈으로 확인하면서 점차 원리가 이해되기 시작했습니다.

“아, 패킷이 순서대로 도착하지 않을 수도 있으니 TCP 구조에 Sequence Number가 필요하구나”, “데이터가 길을 잃고 네트워크를 무한정 떠도는 것을 막기 위해 IP 헤

더에 TTL(Time to Live) 값이 존재하는구나”와 같이, 출발지와 도착지 IP, MAC 외에도 각 구조가 존재하는 이유를 이해할 수 있습니다. 암기에서 벗어나, 구조가 왜 이렇게 설계될 수밖에 없었는지 깨닫게 되었습니다. 전체 성적의 30%라는 높은 비중을 차지하는 만큼 과제를 열심히 수행하면서, 저의 기본기를 탄탄하게 만들어 주었습니다.

시험 또한 어려웠습니다. 교수님께서서는 출석 점수를 따로 부여하지 않고 오로지 시험과 과제로만 점수를 부여합니다. 지필평가로 진행되는 시험은 30~40분이라는 짧은 시간 안에 문제들을 풀어내야 하므로 체감 난이도와 압박감이 상당하고, 암기가 아닌 이해를 묻는 문제들로 구성되어 기본기를 스스로 점검할 수 있는 시험입니다.

Question (part 3/5)

Q3-2: 1. At what time was each segment sent?
2. When was the ACK for each segment received?

```

486 7.792434 128.119.245.12 172.17.106.244 TCP 60 80 → 62213 [ACK] Seq=1 Ack=731 Win=63616 Len=0
487 7.792434 128.119.245.12 172.17.106.244 TCP 60 80 → 62213 [ACK] Seq=1 Ack=8031 Win=78720 Len=0
488 7.792434 128.119.245.12 172.17.106.244 TCP 60 80 → 62213 [ACK] Seq=1 Ack=15874 Win=60700 Len=0
Transmission Control Protocol, Src Port: 80, Dst Port: 62213, Seq: 1, Ack: 731, Len: 0
  Source Port: 80
  Destination Port: 62213
  [Stream Index: 8]
  [Stream Packet Number: 14]
  [Conversation completeness: Incomplete, DATA (15)]
  [TCP Segment Len: 0]
  Sequence Number: 1 (relative sequence number)
  Sequence Number (raw): 1110432521
  [Next Sequence Number: 1 (relative sequence number)]
  Acknowledgment Number: 731 (relative ack number)
  Acknowledgment number (raw): 1879663353
  0101 .... = Header Length: 20 bytes (5)

Transmission Control Protocol, Src Port: 80, Dst Port: 62213, Seq: 1, Ack: 8031, Len: 0
  Source Port: 80
  Destination Port: 62213
  [Stream Index: 8]
  [Stream Packet Number: 15]
  [Conversation completeness: Incomplete, DATA (15)]
  [TCP Segment Len: 0]
  Sequence Number: 1 (relative sequence number)
  Sequence Number (raw): 1110432521
  [Next Sequence Number: 1 (relative sequence number)]
  Acknowledgment Number: 8031 (relative ack number)
  Acknowledgment number (raw): 1879670653
  0101 .... = Header Length: 20 bytes (5)
  
```

<해당 ACK인지 확인>

First segment에 대한 ACK = $1879662623 + 730 = 1879663353$

(second segment의 시퀀스 번호, First segment에 대한 정상적인 확인 응답)

Sixth segment에 대한 ACK = $1879669193 + 1460 = 1879670653$

해당 ACK는 누적 ACK(Cumulative ACK)이므로, second segment ~ sixth segment까지의 데이터가 모두 정상 수신

<그림1 : Wireshark를 활용하는 컴퓨터 네트워크 과제>

성적평가				
평가문항	반영비율	평가문항	반영비율	평가유형
중간고사 *	35	발표 *	0	상대평가
기말고사 *	35	참여도 *	0	
과제물 *	30	퀴즈 *	0	
출석 *	0	프로젝트 *	0	
기타평가내용/비율 *	0		0	

<그림2 : 컴퓨터 네트워크 성적 평가 비율>

3) 질문과 영어로 배우는 네트워크(CS)

일반적인 전공 강의에서는 수업이 끝난 후 질문을 하는 경우가 많습니다. 하지만 정진우 교수님은 수업 중에도 질문을 적극적으로 권장하셨고, 학생들의 사소한 질문에도 항상 “좋은 질문”이라며 친절하게 답변해 주셨습니다. 또한 일방적인 설명에 그치지 않고 학생들에게 먼저 질문을 던지셨습니다. “왜 빠른 UDP를 두고 굳이 복잡한 TCP 구조를 사용할까?”, “IP주소가 있는데 MAC주소는 왜 따로 필요할까?”와 같은 질문을 통해 스스로 이유를 고민해 볼 시간을 주셨습니다. 평소 질문이 많은 편이었던 저는

이러한 수업 방식 덕분에 공부하며 생겼던 궁금증을 즉시 해소하고, 내용을 더 정확히 이해할 수 있었습니다.

이 강의의 또 다른 특징은 모든 강의 자료와 용어가 영어로 되어 있다는 점입니다. 교수님께서서는 IT 분야의 최신 기술을 빠르고 정확하게 따라가려면 원어로 학습하는 습관이 필요하다고 강조하셨습니다. 해외 원서를 한국어로 번역하는 과정에서 원래 의미가 모호해지거나 오히려 더 헷갈리게 되는 경우가 많기 때문입니다.

물리학의 ‘토크’를 ‘돌림힘’으로 번역해 이해하는 것보다 토크 그 자체로 받아들이는 것이 더 정확하듯, 원어 그대로 수용하는 것이 학습에 필요하고, 실제 실무 환경에서는 한국어로 번역해서 용어를 사용하는 경우가 없다고 하셨습니다. 처음에는 영어로만 구성된 자료가 조금 부담스러웠지만, 결과적으로는 개념을 오해 없이 정확하게 받아들이고 영어로 된 기술 문서를 읽는 데 익숙해지는 좋은 훈련이 되었습니다.

TCP: Overview RFCs: 793,1122,1323, 2018, 2581

- ▶ **point-to-point:**
 - ▶ one sender, one receiver
- ▶ **full duplex data:**
 - ▶ bi-directional data flow in same connection
- ▶ **reliable, in-order byte stream: (Error Control)**
 - ▶ no “message boundaries”
- ▶ **flow controlled:**
 - ▶ sender will not overflow receiver
- ▶ **congestion controlled:**
 - ▶ Network congestion is implicitly detected → reduce the transmission rate
 - ▶ congestion control and flow control set “window size”
- ▶ **connection-oriented:**
 - ▶ handshaking (exchange of control msgs) initiates sender, receiver state before data exchange → assign send/receive buffers for each direction

<그림3 : 컴퓨터 네트워크 강의 자료>

★★★★★
24년 2학기 수강자 2

장점

- 개인적으로 강의력은 좋다고 생각
- 보다 심도 있는 지식을 쌓고 싶으면 추천
- 과제 등으로 스스로 생각할 기회가 주어지며 동시에 자동으로 지식을 늘
- 질문을 좋아하시기에 친절하게 알려 주심
- 출석 아예 신경 안 쓰심

주의점

- 휴강이 다른 교수님들과 비교하여 잦은 편
- PPT 내용 이외의 것들을 자주 다루시기에 강의 중에는 계속 집중해야 함
- 과제 적지 않고 가끔 난이도도 있는 질문들도 있음
- 질문은 1대1이 아닌 수업 중에 하는 것을 선호하심

요약

- 지식을 쌓고 싶으면 추천, 날먹하고 싶으면 비추천
- 그렇다고 학점 받는 게 어려운 건 절대 아님

★★★★★
24년 2학기 수강자 2

강의력은 굿인데
시험이 너무 어렵습니다. 머리 안좋아서 추론문제가 너무 힘들었...

★★★★★
24년 2학기 수강자 4

스스로 생각하는 법을 알려줌
근데 약간 어려울 수는 있음 따로 공부 당연히 해야함
근데 알리고 하면 엄청 친절하게 알려주심 (질문 좋아하심)

★★★★★
25년 2학기 수강자

지피티가 없으면 수업 못들었을듯
많이 힘들긴 했는데 에이쁠 받아서...
시험은 워낙 랜덤이라 따로 답은 없고
과제는 과정 하나하나 자세하게 다루면 잘 봐주심!

<그림4 : 컴퓨터 네트워크 에브리타임 수강 평>

4. 나만의 학습 전략: 암기가 아닌 이해로

1) 입문서 예습과 강의 자료 복습의 병행

<그림 4>의 수강 평에서도 학생들이 언급한 것처럼 교수님은 어려울 수 있는 네트워크를 잘 알려주십니다. 다만 네트워크라는 과목 자체가 워낙 방대하고 난도가 높아 수업만으로 모든 내용을 완벽히 소화하기는 쉽지 않았습니다. 그래서 수업 전 예습과 수업 후 복습을 병행하였습니다.

우선 예습을 위해서 <혼자 공부하는 네트워크>라는 입문서를 구매했습니다. 전공 수준의 깊이를 다루지는 않지만, 처음 학습한다면 흐름을 잡기에 좋은 책이었습니다. 수업 전에 진도 나갈 부분을 가볍게 읽으며 전반적인 개념을 익혔고, 본 강의에서 다루는 심화 내용이나 입문서만으로 이해되지 않는 부분은 수업 시간의 질문을 통해 이해하였습니다.

수업 후에는 반드시 당일 복습을 진행했습니다. 과제가 있는 주차에는 와이어샹크 실습을 수행하며 자연스럽게 해당 주차의 강의 자료를 복습할 수 있었습니다. 반면 과제가 없는 주차에는 강의 자료를 천천히 정독하며 수업 내용을 복기했습니다. 복습하면서 이해가 안 가거나 추가로 궁금해진 점들은 따로 노트에 정리해 두었다가, 다음 수업 시간에 교수님께 질문하며 완전히 이해하고자 노력했습니다.



혼자 공부하는 네트워크

· 자료유형	단행본
· 최종처리일시	20240421045147
· ISBN	9791169212144 03000 : ₩28,000
· DDC	004.6-23
· 청구기호	004.6 강민철
· 서명/저자	혼자 공부하는 네트워크/ 강민철 지음
· 발행사항	서울 : 한빛미디어, 2024
· 형태사항	431 p. : 26 cm
· 총서명	혼자 공부하는 시리즈
· 키워드	혼자 공부 네트워크
· 기타저자	강민철
· 통일총서명	혼자 공부하는 시리즈

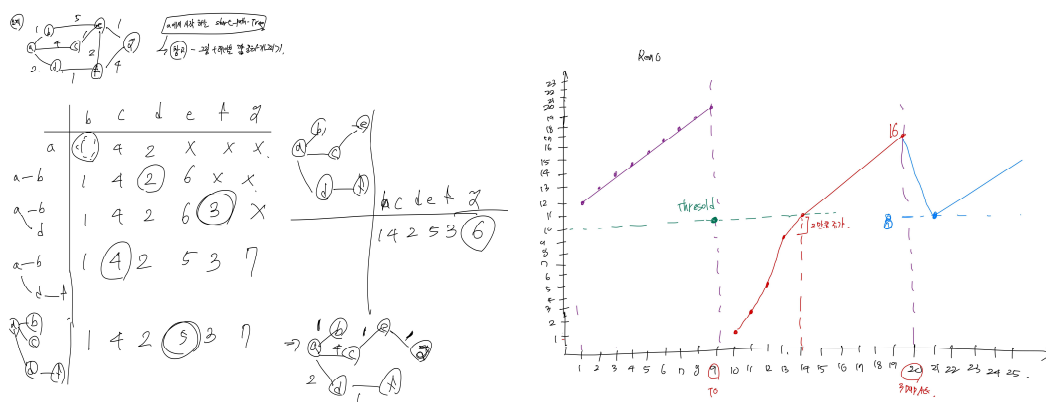
<그림5 : 개인 공부 - 네트워크 입문서>

2) 수업 시간의 중요성: 우선순위 찾기

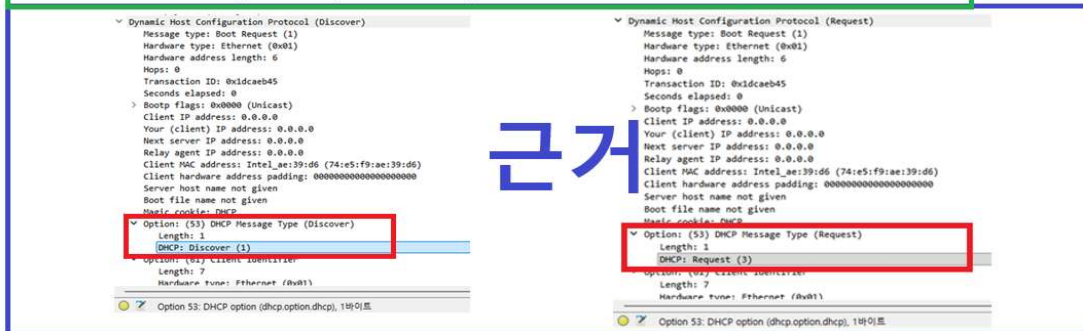
앞서 언급했듯, 이 과목은 출석 점수가 반영되지 않습니다. 이 때문에 출석을 등한시하거나 혼자서 공부해도 충분하다고 오해할 수 있지만, 실제로는 수업 시간에 집중하는 것이 중요합니다.

가장 큰 이유는 방대한 학습량 속에서 ‘우선순위’를 찾을 수 있기 때문입니다. 강

또한, 난도 높은 실습 과제를 수행할 때도 수업 시간의 힌트가 큰 도움이 되었습니다. 교수님께서서는 수업 중에 과제를 진행하며 유의해야 할 점이나 접근 방식을 미리 언급해 주십니다. 이를 잘 메모해 두었다가 과제에 적용하면, 불필요한 시행착오를 겪지 않고 소요 시간을 크게 줄일 수 있었습니다.



그리고 수업 시간에 배운 내용과 실제 패킷을 비교하라는 문항에서는, 강의 자료의 이론적 근거와 실제 와이어샹크에서 확인한 결과를 나란히 배치하여 분석의 논리를 만들었습니다. 이처럼 이론과 실습을 교차 검증해야 하므로, 앞서 언급했듯 과제를 수월하게 진행하기 위해서라도 수업 시간에 집중하여 핵심을 파악해 두는 것이 매우 중요합니다.

Q3. Discover message와 Request message를Wireshark이 어떻게 구별하는 지 **질문**

DHCP 패킷의 Option 53 (DHCP Message Type) 값을 보고 메시지를 구분합니다.
=> 필드 값이 1이면 Discover, 3이면 Request로 정의되어 있습니다.

답안

<그림 7 : ‘질문-근거-답안’ 형태>

5. 수강 성과 및 CS 흥미도

1) 성적 그 이상의 가치: 과정이 증명한 성장

중간고사 35%, 기말고사 35%, 과제 30%로 이루어진 평가 방식 속에서, 한 학기 동안의 노력에 걸맞은 성적을 받을 수 있었습니다. 모든 평가에서 최고점을 받은 것은 아니었지만, 이 성적이 제게 의미 있는 이유는 단순히 점수 때문만은 아닙니다.

제게 더 큰 의미로 남은 것은 성적을 만들어낸 과정이었습니다. 네트워크의 개념을 암기하는 데 그치지 않고, 원리를 이해하기 위해 끊임없이 질문하고 고민했던 시간, 그리고 부족한 기본기를 하나씩 채워 나갔던 경험이 한 학기 동안 쌓였습니다.

돌이켜보면 이 강의를 통해 얻은 것은 성적 이상의 배움이었습니다. 결과도 만족스러웠지만, 그 결과에 이르기까지의 과정이 저를 한 단계 성장시켰다는 점에서 더욱 뜻깊게 남았습니다.

■ 학기별 성적 상세

No	학수번호	교과목명	이수구분	학점	평점	등급				
2	HAIE0013	컴퓨터네트워크	1전선	3	13.50	A+				
교과목명	학수번호	분반	이수구분	학점	등급	중간점수	기말점수	출석점수	과제점수	발표점수
						취득점수/ 최고점/평균	취득점수/ 최고점/평균	취득점수/ 최고점/평균	취득점수/ 최고점/평균	취득점수/ 최고점/평균

컴퓨터네트워크	HAIE0013	2	1전선	3	A+	33.60/33.6/18.64	24.23/28.26/14.4	미입력 //	29.75/30/23.74	미입력 //
---------	----------	---	-----	---	----	------------------	------------------	--------	----------------	--------

<그림8 : 컴퓨터 네트워크 나의 성적>

2) 두려움을 흥미로: 컴퓨터공학을 바라보는 시야의 확장

이 강의를 통해 얻은 가장 의미 있는 성과는 막연히 지루하고 어려울 것이라 여겼던 CS 과목에 진정한 흥미를 느끼게 된 것입니다. 이전에는 당장 눈앞의 코딩에만 집중했지만, 네트워크를 배우며 새로운 사실을 깨달았습니다. 우리가 편하게 코드를 작성할 수 있는 이유는 그 밑바탕에서 복잡한 네트워크와 컴퓨터 시스템이 묵묵히 제 역할을 다해주고 있기 때문이라는 점이었습니다. 이를 이해하고 나니 코딩이라는 좁은 틀에 갇혀 있던 저의 시야가 컴퓨터공학이라는 거대한 생태계 전체로 넓어지는 느낌을 받았습니다.

이러한 시야의 확장은 곧 새로운 도전으로 이어졌습니다. 소프트웨어 이면에 깔린 컴퓨터의 근본적인 동작 원리에 호기심이 생기면서, 이번 2026학년도 1학기에는 정진우 교수님의 <컴퓨터조직설계>, <AI프로세서 설계>와 같은 CS 과목들을 연이어 수강하게 되었습니다.

물론 여전히 채워야 할 기본기가 많지만, 가장 중요한 변화는 더 이상 이론 과목을 회피하지 않게 되었다는 점입니다. 최근에는 CS 지식에 대한 궁금증으로 <컴퓨터 밑바닥의 비밀>이라는 책을 학교 학술 정보관에 직접 구매 신청하여 읽을 만큼 흥미도 높아졌습니다. 저의 가장 큰 약점이자 두려움이었던 과목을 정면으로 마주하고, 오히려 이를 배움의 원동력으로 바꿔낸 이 변화가 저에게는 성적표의 점수보다 자랑스러운 성과입니다.

No	학수번호-분반	교과목명	이수구분	학점	재수강 구분	취득 년도	취득 학기	취득과목명	강의시간	담당교수
3	HAIE0010-1	컴퓨터조직설계	1전선	3	일반				화4,5,6(G305)	정진우
4	HAIE0021-1	시프로세서 설계	1전선	3	일반				화7,8,9(G311)	정진우

순번	상태	서명/저자	출판사	출판년도	입력일자	취소
1	등록	컴퓨터 밑바닥의 비밀 / 루 샤오펑 지음, 김진호 옮김	길벗	2024	2026-04-10	✕

<그림9 : 컴퓨터 네트워크 수강 이후 CS에 대한 흥미>

6. 맺음말: 개인기를 빛나게 하는 것은 기본기

이 글을 읽는 학우분들 중에도 과거의 저처럼 당장 눈에 보이는 결과물, 즉 코딩이라는 ‘화려한 개인기’에만 집중하고 계신 분들이 있을지 모릅니다. 물론 축구에서 수비수를 제치는 개인기가 훌륭한 무기이듯, 뛰어난 코딩 실력은 취업 시장에서 다른 지원자들보다 자신을 돋보이게 하는 강력한 강점이 될 것입니다. 하지만 우리가 좋아하는 최고의 축구 선수들은 결코 개인기만으로 경쟁하지 않습니다. 화려한 기술은 그 이

면에 묵묵히 다져온 ‘탄탄한 기본기’가 있을 때 비로소 진짜 빛을 발하기 때문입니다.

IT 분야도 마찬가지라고 생각합니다. AI 엔지니어, 개발자, 데이터 직무 등, 앞으로 어떤 포지션을 맡게 되더라도 결국 그 밑바탕에는 컴퓨터공학(CS)이라는 공통의 기본기가 깔려 있어야 합니다. 이론 중심의 기본기 훈련이 지루하고 따분하게 느껴질 수 있습니다. 하지만 언젠가 한 번은 마주해야 할 필수 과정입니다.

한 학기라는 시간 만에 방대한 컴퓨터공학의 기본기를 완벽하게 숙지할 수는 없을 것입니다. 정진우 교수님의 <컴퓨터 네트워크> 강의가 줬던 시야를 확장하는 훌륭한 시작점이 되어줄 것이라 확신합니다. 묵묵히 하다 보면, 어느 순간 의식하지 않아도 마치 몸이 먼저 반응하듯 ‘탄탄한 기본기’가 자연스럽게 나오는 자신을 발견하게 될 것입니다.

데이터를 넘어 사회를 디버깅하다: <범죄와 사회>를 통해 넓어진 공학도의 시선

컴퓨터과학전공 22학번 강성재

1. 알고리즘 밖의 세상을 마주하다

컴퓨터과학을 전공하며 가장 많이 고민했던 것은 '어떻게 더 효율적인 시스템을 만들 것인가'였다. 데이터베이스를 설계하고 알고리즘을 구현하며 수많은 오류를 해결하는 과정은 언제나 명확한 답을 가지고 있었다. 오류가 발생하면 원인을 찾고 수정하면 되었고, 프로그램은 내가 설계한 논리대로 움직였다.

하지만 개발 프로젝트를 수행할수록 한 가지 의문이 생겼다. '내가 만드는 시스템은 결국 사람을 위해 존재하는데, 나는 사람과 사회를 얼마나 이해하고 있을까?'

아무리 뛰어난 기술이라도 사용하는 사람이 신뢰하지 않으면 의미가 없고, 사회가 받아들이지 못하면 좋은 기술이라고 말할 수 없다. 인공지능, 개인정보 보호, 사이버 범죄, 디지털 성범죄처럼 기술이 발전할수록 사회와 법의 역할은 더욱 중요해지고 있었다.

그때 우연히 교양 과목인 <범죄와 사회>를 발견했다.

처음에는 단순한 호기심이었다. 범죄학이나 법학은 컴퓨터공학과는 거리가 먼 분야라고 생각했다. 그러나 강의계획서를 읽어보면서 생각이 달라졌다. 이 강의는 단순히 범죄 사례를 배우는 수업이 아니라, 범죄가 왜 발생하는지, 사회는 이를 어떻게 해결하는지, 법은 어떤 원리로 사람들의 행동을 규율하는지를 이해하는 수업이었다.

그 순간 문득 하나의 생각이 떠올랐다. 개발자는 프로그램의 버그를 찾고 수정한다. 그렇다면 법은 사회의 버그를 수정하기 위해 존재하는 시스템이 아닐까? 이 질문 하나만으로도 이 강의를 듣고 싶은 이유는 충분했다. 저는 사회를 움직이는 또 하나의 거

대한 시스템을 이해해 보고 싶었다.

2. 강의 소개 및 추천 이유

〈범죄와 사회〉는 단순히 형법 조문을 암기하거나 유명한 범죄 사건을 소개하는 강의가 아니다. 범죄라는 사회현상을 다양한 관점에서 분석하고, 국가와 법이 어떤 원리로 문제를 해결하는지 이해하도록 돕는 수업이다.

수업에서는 죄형법정주의, 책임주의와 같은 형법의 기본 원칙부터 미필적 고의와 과실의 차이, 정당방위, 친족상도례, 범인은닉죄 등 실제 사회에서 자주 논의되는 다양한 법적 쟁점까지 폭넓게 다루었다. 특히 러시아인 룰렛 사건이나 피조개 양식장 사건과 같은 실제 판례를 분석하며 같은 사건도 어떤 관점에서 바라보느냐에 따라 법적 판단이 달라질 수 있다는 사실을 배우게 되었다.

공학을 공부하는 학생에게 이 강의를 추천하는 이유도 여기에 있다.

컴퓨터공학은 논리와 정확성을 중요하게 생각한다. 그러나 현실 사회는 프로그램처럼 항상 예측 가능한 방식으로 움직이지 않는다. 같은 상황에서도 사람의 의도와 환경, 사회적 가치에 따라 판단이 달라질 수 있으며, 이러한 복잡성을 이해하는 능력은 개발자에게도 반드시 필요하다.

특히 인공지능과 빅데이터 기술이 빠르게 발전하는 지금, 기술은 더 이상 기술만으로 완성되지 않는다. 개인정보 보호, 디지털 범죄, 알고리즘의 공정성처럼 법과 사회를 함께 이해해야 해결할 수 있는 문제가 점점 늘어나고 있다.

〈범죄와 사회〉는 이러한 사회적 관점을 자연스럽게 길러 주는 강의였다. 저는 이 강의를 통해 '좋은 개발자는 좋은 코드를 작성하는 사람을 넘어 사회를 이해하는 사람'이라는 사실을 배우게 되었다.

죄형법정주의(罪刑法定主義)의 원칙

1. 의 의

죄형법정주의란 어떠한 행위가 범죄가 되고, 그 범죄에 대하여 어떤 종류의 형벌을 어느 정도로 부과할 것인가에 관해서 법으로 정해야 한다는 원칙이다. 이 원칙은 “법률 없으면 범죄 없고 형벌도 없다.”라는 법언으로 표현된다.

우리나라 법체계에도 죄형법정주의는 기본원칙으로 확립되어 있다. 헌법 제1조 제1항에서는 “누구든지 법률에 의하지 아니하고는 체포·구속·압수·수색 또는 심문을 받지 아니하며, 법률과 적법한 절차에 의하지 아니하고는 처벌·보안처분 또는 강제노역을 받지 아니한다.”라고 규정하여 법률에 의한 처벌을 명시하고 있다. 또한 헌법 제13조 제1항에서는, “모든 국민은 행위시의 법률에 의하여 범죄를 구성하지 아니하는 행위로 소추되지 아니하며, 동일한 범죄에 대하여 거듭 처벌받지 아니한다.”라고 규정하여 법률의 일반원칙으로서 소급효를 인정하지 않고 있는 점을 헌법상 기본원리로 명시하고 있다.

따라서 범죄가 성립하는 경우에 어떠한 형벌을 받는가를 미리 예측할 수 있고, 자신의 행위가 범죄에 해당하는 것으로 규정되어 있지 않는 한 자유롭게 행동할 수 있게 된다. 결국 죄형법정주의의 본질은, 이러한 예측가능성을 통하여 국민의 기본권으로서의 자유권을 보장하는 데에 있는 것이다.

2. 파생원칙 (구체적 내용)

(1) 법률주의 (관습형법금지의 원칙)

* “법률주의”란, 범죄와 형벌의 내용이 담겨질 법은 법률의 형식을 갖고 있어야 한다는 원칙을 말한다. 범죄와 형벌의 내용은 국회를 통과한 형식적 법률에 의해서만 정할 수 있다는 것이므로, “법률주의”라고 명칭된 것이다. 또한 이 원칙은 특히 불문법의 대표적인 형식인 관습법에 의해 범죄와 형벌의 내용을 정하는 것은 철저히 금지된다는 의미를 갖는 것이며, 이러한 점에서 “관습형법금지의 원칙”이라고도 한다.

(2) 소급효금지의 원칙 (법률불소급의 원칙)

* “소급효금지의 원칙”이란, 법률이 그 시행기간 중에 발생한 사항에 대대하여 적용되고, 법률 시행 이전에 발생한 사항에 대하여는 과거로 거슬러 올라가서 그 법률을 적용할 수 없다는 원칙을 말한다. 형법 제1조 제1항에서도, “범죄의 성립과 처벌은 행위 시의 법

<그림 1. 죄형법정주의 강의자료>

3. 교수님의 특별한 수업 방식

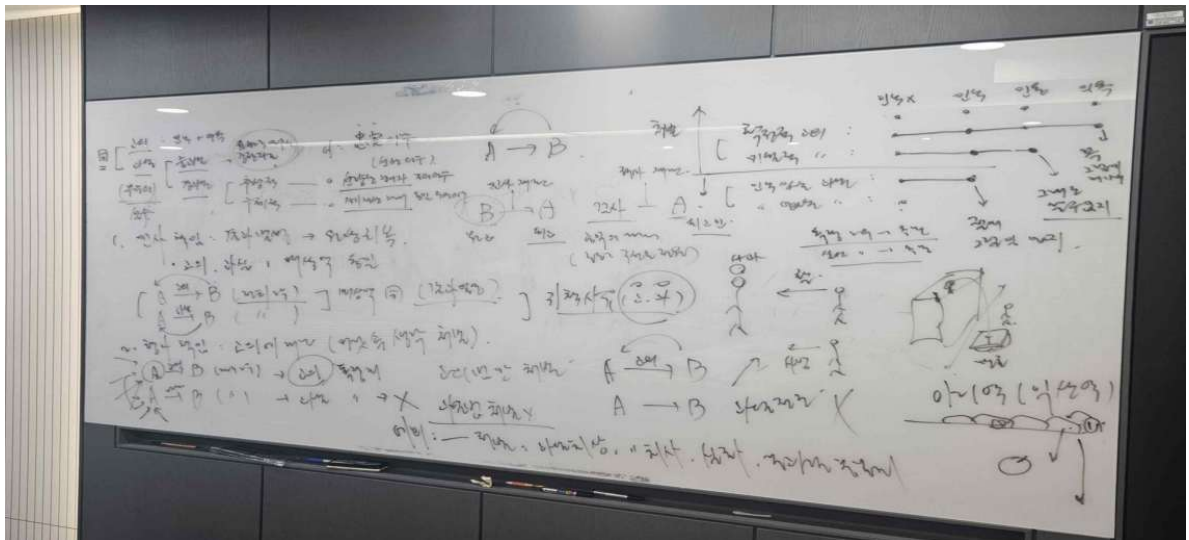
<범죄와 사회>를 수강하면서 가장 인상 깊었던 점은 교수님의 판서 중심 수업 방식이었다. 최근에는 대부분의 강의를 PPT를 중심으로 진행되지만, 이 수업에서는 복잡한 법적 개념과 절차를 칠판 위에서 하나씩 직접 정리해 주셨다. 처음에는 판서가 다소 느리게 느껴졌지만, 수업을 들을수록 단순히 내용을 받아 적는 것이 아니라 개념의 흐

름을 이해하도록 설계된 방식이라는 것을 깨달았다.

특히 형사사건이 발생한 이후 경찰의 수사, 검찰의 기소, 법원의 재판으로 이어지는 과정이나 민사와 형사의 차이를 설명하실 때에는 각각의 절차를 하나의 흐름도로 정리해 주셨다. 복잡하게만 느껴졌던 법률 용어들이 서로 어떤 관계를 가지는지 한눈에 이해할 수 있었고, 각각의 개념도 자연스럽게 연결할 수 있었다.

또한 교수님께서서는 단순히 법 조문을 설명하는 데 그치지 않고 실제 판례를 함께 소개해 주셨다. 같은 사건이라도 행위자의 의도와 당시 상황에 따라 법적 판단이 달라지는 이유를 설명해 주셨고, 학생들에게 “나라면 어떻게 판단했을까?”를 끊임없이 고민하도록 이끌어 주셨다. 이러한 과정은 단순한 암기가 아닌 사고력을 요구하는 수업이었으며, 다양한 관점에서 문제를 바라보는 습관을 기르는 데 큰 도움이 되었다.

공학에서는 하나의 문제에 대해 가장 효율적인 답을 찾는 경우가 많지만, 이 강의를 통해 사회의 문제는 하나의 정답으로 해결되지 않는다는 사실을 배웠다. 법은 사람과 사회를 함께 고려하며 균형을 찾아가는 과정이라는 점을 이해하게 되었고, 이러한 사고방식은 개발자로 성장하는 데에도 의미 있는 경험이 되었다.



<그림 2. 교수님의 판서 내용>

4. 나만의 학습 전략

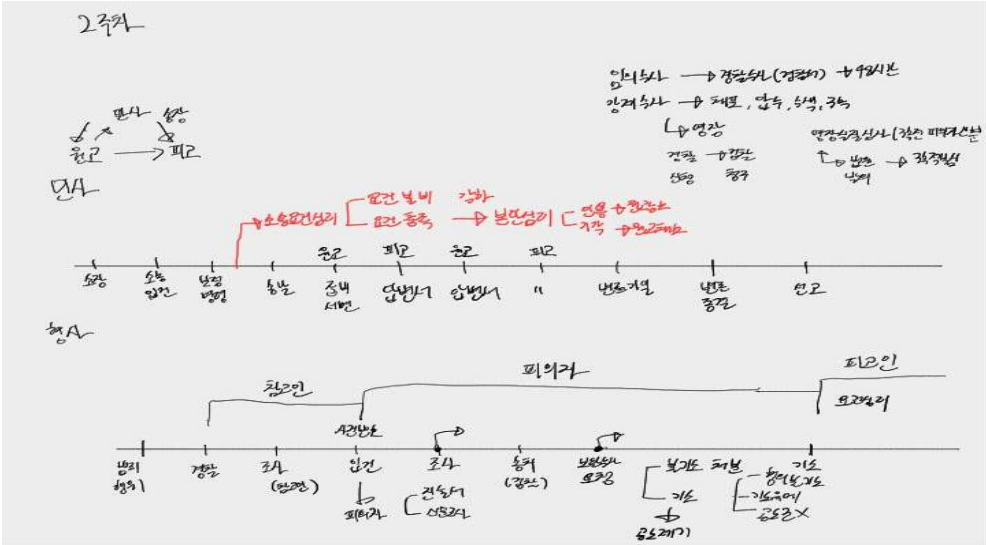
컴퓨터과학을 공부하면서 자연스럽게 익숙해진 학습 방법은 '구조화'였다. 저는 새로운 프로그래밍 언어를 공부할 때 클래스 간의 관계를 구조화하듯이, 법학 개념 역시 하나의 시스템으로 정리하였다. 새로운 프로그래밍 언어나 알고리즘을 공부할 때도 전체 구조를 먼저 이해한 뒤 세부 내용을 정리하는 습관이 있었기 때문에, 이번 강의에

서도 같은 방식을 적용해 보았다.

먼저 교수님의 판서를 그대로 옮겨 적는 것이 아니라 하나의 시스템 흐름처럼 다시 정리하였다. 형사 절차는 순서대로 흐름도를 만들었고, 민사와 형사는 표를 활용하여 차이점을 비교하였다. 또한 고의와 과실, 정당방위와 긴급피난처럼 혼동하기 쉬운 개념은 다이어그램으로 정리하여 각각의 차이를 한눈에 확인할 수 있도록 만들었다.

특히 법률 용어는 단순히 암기하기보다 프로그래밍 개념과 연결하여 이해하려고 노력했다. 예를 들어 죄형법정주의는 프로그램에서 정해진 규칙대로만 실행되는 원칙과 비슷하다고 생각했고, 형사 절차는 하나의 프로세스가 순차적으로 실행되는 과정이라고 이해했다. 이러한 방식으로 정리하니 처음에는 어렵게 느껴졌던 법학 개념도 훨씬 쉽게 기억할 수 있었다.

또한 수업이 끝난 후에는 필기 내용을 다시 디지털 노트로 정리하며 부족했던 부분을 보완하였다. 단순히 내용을 옮겨 적는 것이 아니라 핵심 키워드를 중심으로 다시 재구성하면서 자연스럽게 복습이 이루어졌고, 시험 기간에도 전체 흐름을 빠르게 떠올릴 수 있었다.



〈그림 3. 형사 절차를 구조화한 필기노트〉

5. 수강 성과 및 진로의 변화

〈범죄와 사회〉를 수강한 뒤 가장 크게 달라진 점은 사회를 바라보는 관점이었다. 이전까지의 나는 문제를 해결할 때 논리와 효율성을 가장 중요하게 생각했다. 프로그램에서 오류가 발생하면 원인을 찾아 수정하면 되었고, 대부분의 문제는 정답이 존재한

다고 믿었다. 그러나 이 강의를 통해 사회에서 발생하는 문제는 단순히 옳고 그름만으로 판단할 수 없으며, 사람과 환경, 사회적 가치가 함께 고려되어야 한다는 사실을 배우게 되었다.

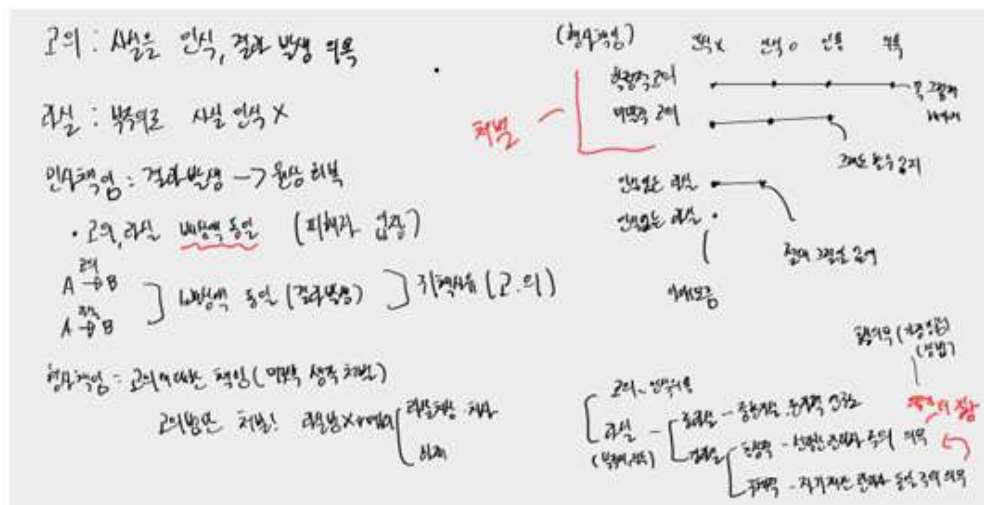
특히 실제 판례를 분석하는 과정은 큰 인상을 남겼다. 같은 사건이라도 행위자의 의도와 당시의 상황, 법이 보호하려는 가치에 따라 결론이 달라질 수 있다는 점은 공학에서 경험했던 사고방식과는 전혀 다른 접근이었다. 처음에는 이러한 판단 기준이 어렵게 느껴졌지만, 다양한 사례를 접할수록 법은 사람을 처벌하기 위한 수단이 아니라 사회의 질서를 유지하기 위한 장치라는 점을 이해하게 되었다.

이러한 경험은 전공을 공부하는 방식에도 변화를 가져왔다. 이전에는 프로그램이 정상적으로 동작하는지만 고민했다면, 이제는 사용자가 어떤 환경에서 서비스를 이용하는지, 개인정보는 안전하게 보호되고 있는지, 시스템이 사회적으로도 책임 있는 방향으로 설계되어 있는지를 함께 고민하게 되었다. 기술의 완성도뿐만 아니라 사회적 영향까지 고려하는 시각이 자연스럽게 생긴 것이다.

최근 인공지능 기술이 빠르게 발전하면서 알고리즘의 공정성과 개인정보 보호, 디지털 범죄 예방과 같은 문제는 개발자에게도 중요한 과제가 되고 있다. 이번 강의를 통해 배운 법적 사고와 사회적 책임의식은 앞으로 소프트웨어를 개발하거나 인공지능을 활용하는 과정에서 반드시 필요한 역량이라는 확신을 갖게 되었다.

이러한 학습 전략을 꾸준히 실천한 결과 <범죄와 사회>과목에서 A+라는 성과를 얻을 수 있었다. 하지만 A+라는 성적보다 더 큰 성과는 기술을 바라보는 시각이 사회를 향해 넓어졌다는 점이었다.

무엇보다도 이번 강의를 통해 얻은 가장 큰 성과는 '좋은 개발자는 좋은 프로그램만 만드는 사람이 아니라 사회를 이해하는 사람'이라는 사실을 깨달았다는 점이다. 기술은 결국 사람을 위한 도구이며, 사람을 이해하지 못한 기술은 오래 살아남을 수 없다. 앞으로도 전공 공부와 함께 법과 사회에 대한 관심을 꾸준히 이어가며 기술과 사람이 함께 공존할 수 있는 서비스를 만드는 개발자로 성장하고 싶다.



〈그림 4. 고의와 과실을 비교한 필기노트〉

No	학수번호	교과목명	이수구분	학점	평점	등급
1	HALF8001	소프트웨어비즈니스	교선	2	7.00	B+
2	HALF9284	범죄와사회	교선	3	13.50	A+

〈그림 5. 범죄와 사회 과목 A+ 성적〉

6. 맺음말

처음에는 단순한 교양 수업이라고 생각하며 시작했던 <범죄와 사회>는 한 학기가 끝난 지금 가장 기억에 남는 강의가 되었다. 이 수업은 범죄를 배우는 강의가 아니라 사회를 이해하는 방법을 배우는 강의였고, 법을 배우는 강의가 아니라 사람을 이해하는 강의였다.

컴퓨터과학을 공부하는 학생들에게도 이 강의를 자신 있게 추천하고 싶다. 우리는 뛰어난 프로그램을 만들기 위해 많은 시간을 투자하지만, 그 프로그램을 사용하는 사람과 사회를 이해하는 시간은 상대적으로 부족할 수 있다. <범죄와 사회>는 이러한 빈틈을 채워주는 강의라고 생각한다.

개발자는 프로그램의 오류를 수정한다. 그리고 법은 사회의 문제를 해결한다. 처음에는 전혀 다른 분야라고 생각했던 컴퓨터과학과 법학은 결국 더 나은 사회를 만든다는 같은 목표를 가지고 있었다. 이번 강의는 저에게 코드를 작성하는 방법이 아니라 사람을 이해하는 방법을 가르쳐 준 강의였다. 앞으로도 저는 기술과 사회를 함께 이해하는 개발자가 되어, 더 많은 사람이 신뢰할 수 있는 시스템을 만들고 싶다.

기록하고, 검증하고, 압축하라 : AI로 완성한 나만의 A+ 학습루틴

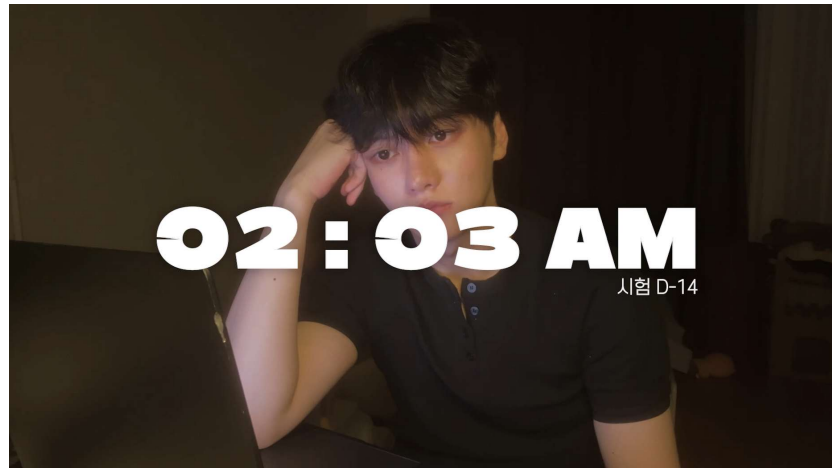
한일문화콘텐츠 23학번 신시온

기획 의도

본 영상은 「나만의 학습전략 사례 공모전」의 AI 사용 학습사례 부문에 맞추어 수업자료/필기/녹음/기출문제처럼 흩어져 있는 학습자료를 AI를 활용해 체계적으로 정리하고 직접 검증한 뒤, 시험 직전 압축노트로 완성하는 저만의 학습 루틴을 소개하기 위해 제작하였습니다.



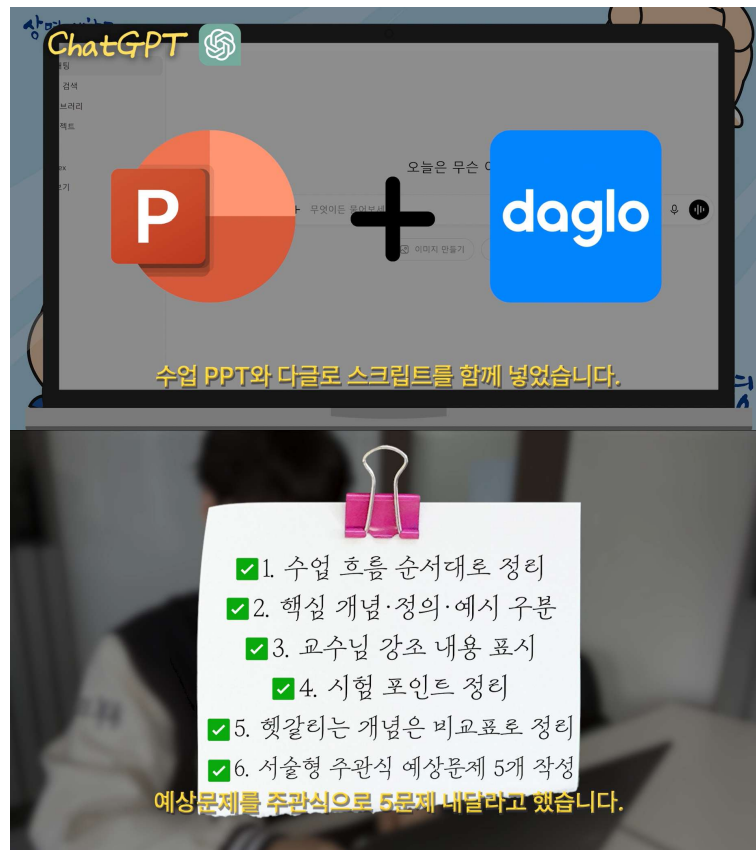
작품 제목은 「기록하고, 검증하고, 압축하라: AI로 완성한 나만의 A+ 학습 루틴」입니다. 이 제목에는 제가 AI를 활용하는 방식의 핵심이 담겨 있습니다. AI에게 공부를 대신 맡기는 것이 아니라 수업을 정확히 기록하고 AI가 정리한 내용을 다시 검증하며 최종적으로 시험 직전에 필요한 핵심만 압축하는 과정을 통해 학습 효율을 높였다는 의미입니다.



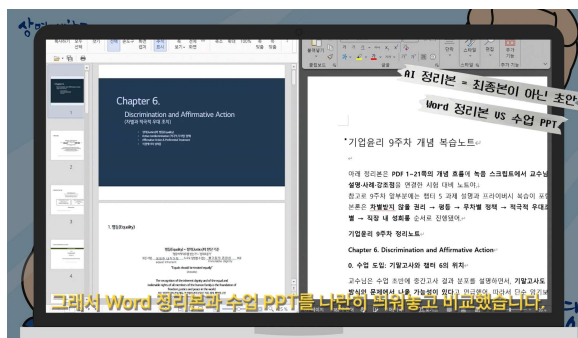
영상은 단순한 설명식 강의가 아니라 시험기간 대학생의 하루를 보여주는 Vlog 형식으로 구성하였습니다. 학교에 등교하고, 수업을 듣고, 이후 책상 앞에서 복습하는 흐름을 따라가며 자연스럽게 학습전략을 소개하고자 했습니다. 초반부에는 인스타그램 게시물 형식의 화면을 활용해 학교생활과 시험기간의 분위기를 시각적으로 보여주었고 이후 본격적으로 다글로 -> ChatGPT -> Word 정리본/수업 PPT 비교 검증 -> 기출문제 풀이 -> 압축노트로 이어지는 학습 과정을 단계별로 제시하였습니다.



제가 설정한 학습 루틴은 크게 기록 → 정리 → 검증 → 적용 → 압축의 다섯 단계로 구성됩니다. 첫 번째 단계에서는 다글로라는 AI 녹음 앱을 활용해 수업을 녹음하고 자동 생성된 스크립트를 복습의 원자료로 사용하였습니다. 수업 중 놓칠 수 있는 표현이나 교수님이 강조하신 내용을 다시 확인함으로써 단순한 필기만으로는 부족할 수 있는 부분을 보완하고자 했습니다.

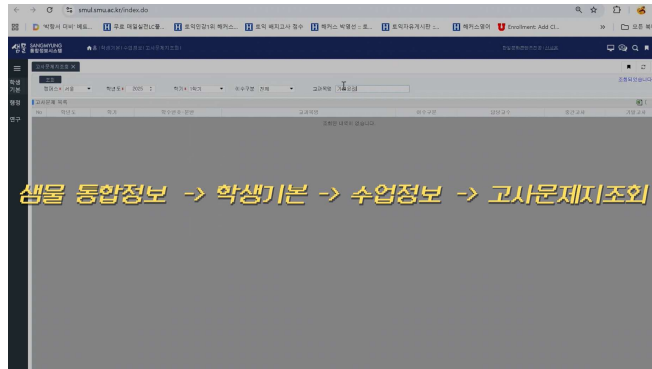


두 번째 단계에서는 ChatGPT를 활용해 수업 PPT와 녹음 스크립트를 함께 정리하였습니다. 이때 단순히 “요약해줘” 라고 요청하는 것이 아니라 수업 흐름 순서, 핵심 개념, 정의, 예시, 교수님 강조 내용, 시험 포인트, 헷갈리는 개념 비교표, 서술형 주관식 예상문제 5개 등 구체적인 조건을 포함하여 프롬프트를 작성하였습니다. 특히 객관식 시험을 준비하는 경우에도 서술형 예상문제를 요청한 이유는 직접 문장으로 설명해보는 과정이 백지복습처럼 작용하여 개념 이해도를 점검하는 데 효과적이기 때문입니다.



세 번째 단계에서는 AI가 만들어준 정리본을 최종본으로 받아들이지 않고, 반드시 수업 PPT와 비교하며 검증하는 과정을 거쳤습니다. Word 정리본과 PPT를 나란히 띄워놓고 빠진 내용은 추가하고, 표현이 애매한 부분은 수업자료를 기준으로 수정하였습니다. 또한 교수님이 강조하신 내용은 빨간색, 하이라이트, 밑줄 등으로 표시하여 이후 압축노트를 만들 때 기준으로 삼았습니다. 필요할 경우 다글로의 녹음 배속 기능과 특

정 스크립트 구간 바로가기 기능을 활용해 다시 들으며 AI가 놓칠 수 있는 수업 맥락을 직접 보완했습니다.



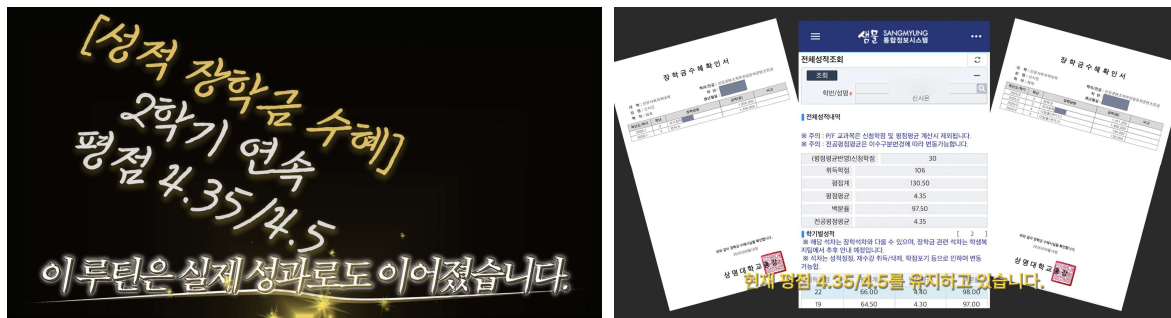
네 번째 단계에서는 기출문제와 주관식 예상문제를 통해 정리한 개념을 실제 시험 대비에 적용하였습니다. 상명대학교 샘물의 고사문제지 조회 기능을 활용해 3개년에서 5개년 정도의 기출문제를 확인하고 풀어본 뒤 답안을 다시 ChatGPT에게 보내 좋았던 점과 보완할 점을 피드백 받았습니다. 이를 통해 반복해서 출제되는 개념과 제가 취약한 부분, 외웠다고 생각했지만 실제로는 부족했던 개념을 확인하고 오답을 단순한 실패가 아니라 시험 전 다시 봐야 할 약점 지도로 활용하였습니다.



마지막 단계에서는 시험 직전 모든 자료를 다시 보는 대신, 중요한 내용만 모은 압축 노트를 제작했습니다. 압축 기준은 크게 세 가지였습니다. 첫째, 빨간색과 하이라이트 등으로 표시한 중요 개념, 둘째, 교수님 PPT에서 빈칸이나 핵심 항목으로 제시된 개념, 셋째, 제가 자주 틀렸던 오답과 연결된 개념입니다. 이 기준을 통해 처음에는 흩어져 있던 수업자료, 녹음 스크립트, Word 정리본, 기출문제가 시험 직전에는 몇 장의 압축 노트로 정리될 수 있었습니다.



이 영상에서 강조하고자 한 가장 중요한 메시지는 AI는 공부를 대신해주는 도구가 아니라, 학습자가 더 정확하게 공부할 수 있도록 돕는 학습 파트너라는 점입니다. AI가 만들어준 결과물을 그대로 수용하는 것이 아니라 수업자료와 녹음본을 기준으로 다시 확인하고, 스스로 문제를 풀어본 뒤 오답과 부족한 개념을 보완하는 과정이 중요하다고 생각했습니다. 따라서 본 영상은 AI를 활용하되 학습자의 주도성과 검증 과정을 중심에 둔 학습전략이라고 할 수 있습니다.



또한 이 학습 루틴은 실제 학업 성과와도 연결되었습니다. 저는 최근 2학기 연속 성적장학금을 받았고 현재 평점 4.35/4.5를 유지하고 있습니다. 이러한 결과는 AI가 대신 공부해준 결과가 아니라 AI를 활용해 학습자료를 체계화하고 직접 검증하며, 반복적으로 복습한 과정의 결과라고 생각합니다. 본 영상이 AI를 학습에 활용하고 싶지만 어떻게 시작해야 할지 고민하는 학생들에게 실질적인 참고 사례가 되기를 바랍니다.

본 영상은 공모전의 제작 기준에 따라 Vlog 형식을 기반으로 제작하였으며 유튜브 업로드가 가능한 영상 파일 형식으로 완성하였습니다. 영상에 사용된 음악은 공모전 사용이 허가된 뮤팟(Mewpot) 사이트의 음원을 사용하였고 사용 조건을 확인한 뒤 삽입하였습니다. 또한 영상에 사용된 사진, 영상 소스, 폰트 및 그래픽 요소는 저작권 침해가 발생하지 않도록 사용 가능 여부를 확인하였습니다. 직접 촬영한 영상과 직접 제작한 화면, 사용이 허가된 소스만을 활용하여 제작하였고 공모전 제출 및 학교 홍보 플랫폼 게시에 문제가 없도록 저작권 관련 사항을 확인하였습니다.

따라서 본 영상 작품은 단순히 AI 사용 경험을 소개하는 영상이 아니라 AI를 활용해 수업을 기록하고, 정리하고, 검증하고, 적용하고, 압축하는 과정을 실제 학습 성과와 연결한 학습전략 사례입니다. 이를 통해 AI 시대의 학습에서 중요한 것은 기술 자체가 아니라 기술을 어떻게 주체적으로 활용하고 검증하느냐라는 점을 보여주하고자 하였습니다.

- 본 지면에 실린 부분은 동영상 제출작의 주요 편집본이며, 원본 전체는 교수학습혁신센터 홈페이지에 탑재되어 있으니 많은 시청 바랍니다.



A+ 너로 정했다!

수학교육과 26학번 임주아

기획의도

대학교에 처음 들어오면 학점도 잘 받고 공부도 열심히 해야겠다는 열정을 가지고 들어오는 학우들이 많지만 상황이 마음처럼 흘러가지는 않습니다. 저도 1학년 1학기를 다니면서 처음 봤던 전공 시험에서 예상보다 낮은 시험 점수가 나와서 당황했습니다. 주변을 둘러보니 저 말고도 같은 어려움을 겪는 친구들이 많은 것을 목격했습니다. 많은 고민들을 통해 다음 시험에서는 여러 공부 방법들을 시도하고 필기를 하는 형식도 바꿔본 결과 거의 2배 가까이 성적이 오르는 경험을 했습니다. 사람마다의 스타일은 다르겠지만 저의 방식을 누군가에게 전달하고 그로인해 누군가 한 사람이라도 도움을 받으면 좋을 것 같다는 생각에 학습 전략 영상을 제작하게 되었습니다.

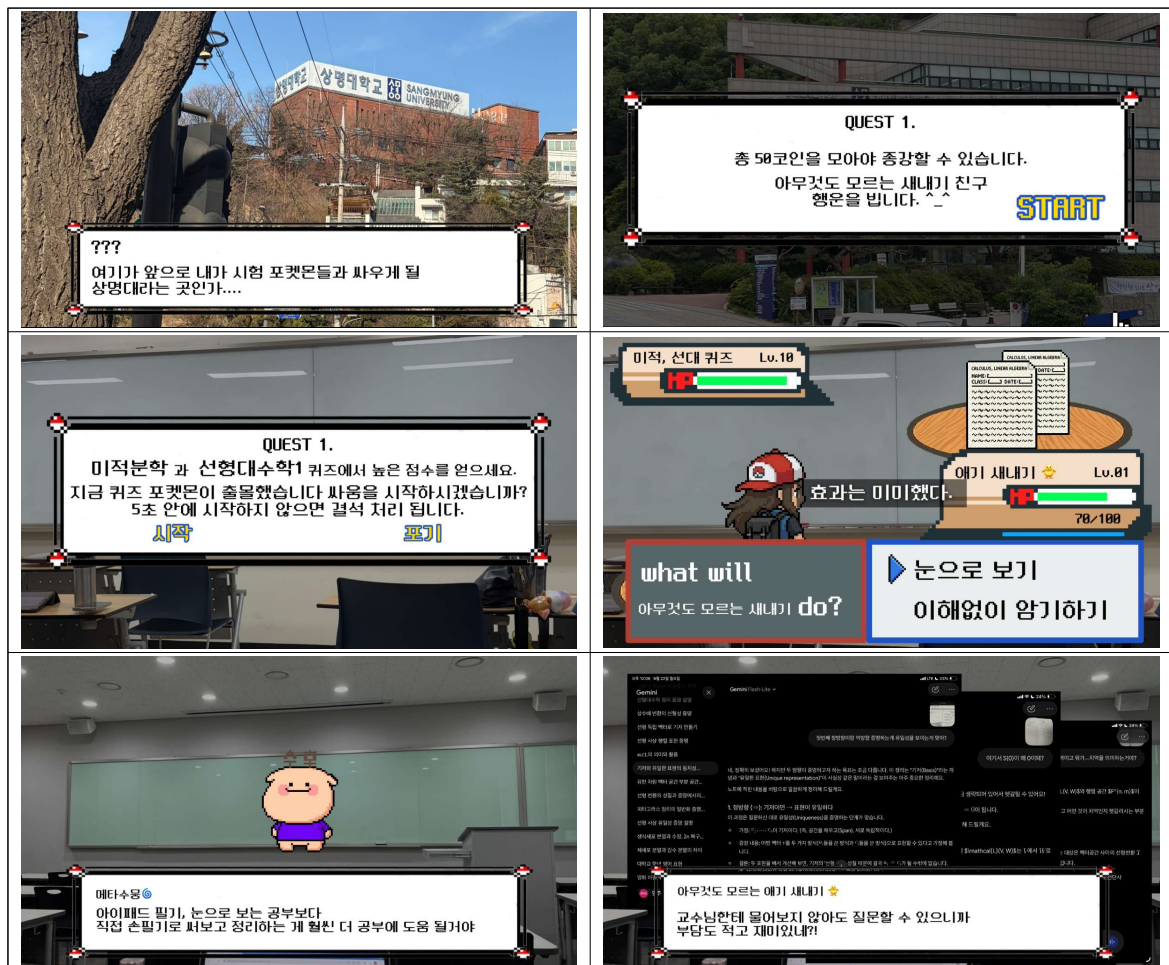
에세이 같은 글이나 설명하는 영상도 물론 성적을 잘 받고 싶고 열심히 공부하고 싶은 의지가 있는 학우분들에게는 도움이 될지 몰라도 그렇지 않다면 잘 찾아보지 않을 것 같다는 생각 때문에 최대한 재미있게 영상을 제작해서 누구나 부담 없이 보면 좋겠다고 생각했습니다. 지루하지 않고 애니메이션을 보는 것 같은 기분으로 말이죠.

곰곰히 생각해보다 한창 유행이었던 포켓몬스터를 컨셉으로 시험 퀘스트를 하나씩 클리어 해나가는 방식으로 영상을 만들면 재미있을 것 같다는 생각이 먼저 들었고 그 뒤로 메타몽, 피카츄, 파오리라는 포켓몬을 선정해서 상명대학교 마스코트인 수뭉이를 결합시켜서 각각 능력과 조금은 연결되도록 공부 전략을 매칭하는 방식이면 흥미로울 것 같았습니다. 그래서 메타몽과 수뭉이가 합쳐진 메타 수뭉이는 메타몽의 변신하는

능력을 이용해서 필기를 조금 더 깨끗하게 손글씨로 카피하고, 스스로 수업 내용을 이해하는 장면, 피카츄와 수몽이가 합쳐진 피카수몽이는 번개를 이용하여 외워야하는 정의나 개념들을 정리해주고 그에 맞춰서 증명을 하면 틀린 부분을 고쳐주는 장면, 파오리와 수몽이가 합쳐진 파수몽은 파를 이용해서 선생님이 판서하듯이 친구들과 같이 최종 점점을 하면서 미처 까먹었거나 공부하지 못했던 부분을 시험 직전에 확인하는 장면으로 넣었습니다.

이 영상을 통해서 정말 상명대학교를 다니며 전공 공부를 하는 한사람에게라도 도움이 되었으면 하는 마음에서 제작되었고 제가 수학교육과이기 때문에 영상의 시험들의 초점은 수학교육과 전공 과목에 맞춰져 있지만 저는 다른 사람들도 마지막에 '행동으로 옮기는 것이 가장 중요하다'라는 문장이나 과목에 맞춘 필기 방식, 스스로 이해하기와 같은 내용은 어떤 과목을 공부하든 적용을 시킬 수 있다고 생각합니다. 그래서 내용 자체에는 수학교육과를 모르는 학생들도 학습 전략이 어떠했는지 이해하기 쉬울 수 있도록 제작하는 데 목표를 두었습니다.

- 본 지면에 실린 부분은 동영상 제출작의 주요 편집본이며, 원본 전체는 교수학습혁신센터 홈페이지에 탑재되어 있으니 많은 시청 바랍니다.



시험 요정이 내게 준 네 장의 카드

행정학부 23학번 정서연

기획의도

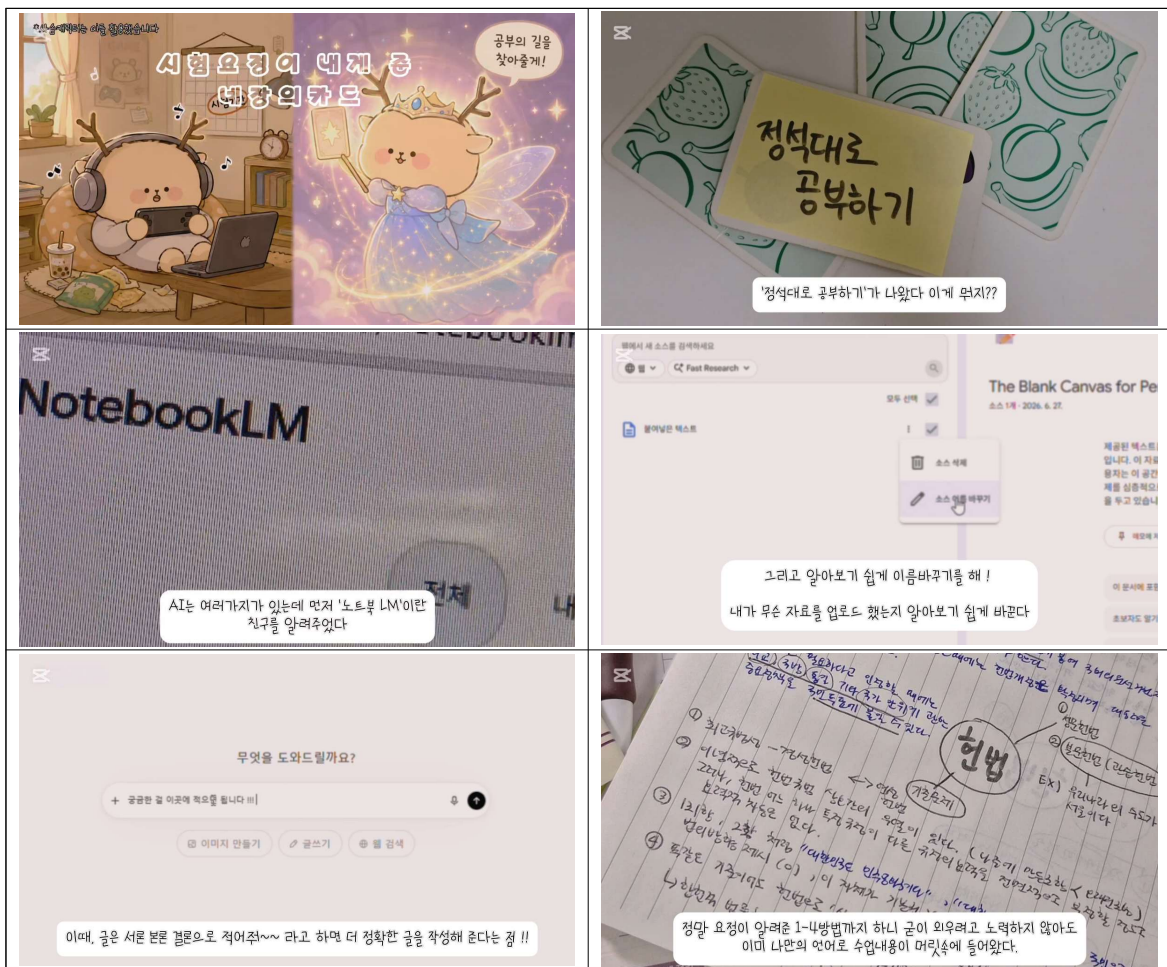
이번 영상은 시험을 앞둔 학생이라면 누구나 한 번쯤 경험했을 ‘공부를 미루는 마음’에서 시작된다. 많은 학생들은 시험이 다가오기 전까지는 “오늘까지만 쉬자”, “내일부터 하면 되겠지”라고 생각하지만, 막상 시험이 가까워질수록 불안과 조급함을 느끼게 된다. 이러한 현실적인 상황을 단순히 보여주는 데 그치지 않고, 꿈속에서 ‘시험요정’을 만난다는 판타지적 설정을 더해 누구나 부담 없이 공감하고 재미있게 몰입할 수 있는 이야기로 구성하였다.

꿈속에서 등장한 시험요정은 신데렐라의 요정처럼 학생을 도와주는 존재이지만, 정답을 알려주는 마법사가 아니라 학생 스스로에게 맞는 학습방법을 찾도록 이끌어주는 안내자의 역할을 한다. 요정이 꺼내는 타로 카드는 각각 정석대로 공부하기, 블로그, AI활용, 마인드맵 사용 등 다양한 학습방법을 상징하며, 학생은 카드를 따라 하나씩 직접 경험해 본다. 이를 통해 공부에는 하나의 정답만 존재하는 것이 아니라, 상황과 목적에 맞게 여러 학습 도구와 방법을 적절히 활용하는 것이 중요하다는 점을 자연스럽게 전달하고자 하였다.

영상 속 학습과정은 단순히 정보를 검색하거나 암기하는 모습에서 끝나지 않는다. 블로그를 통해 개념을 정리하고, GPT를 활용해 이해가 어려운 내용을 질문하며, 정석 공부방법처럼 집중하여 학습하고, 마지막에는 마인드맵을 통하여 학습이 점차 심화되는 모습을 보여준다. 즉, 학습은 정보를 받아들이는 것에서 끝나는 것이 아니라, 스스로 이해하고 자신의 언어로 설명할 수 있을 때 비로소 완성된다는 점을 이야기 속에 녹여냈다.

영상의 마지막에는 ‘시험요정은 누구나 될 수 있다’는 메시지를 전달한다. 특별한 능력을 가진 존재만이 다른 사람을 도울 수 있는 것이 아니라, 친구와 공부법을 공유하고 서로 질문을 주고받으며 설명해 주는 모든 사람이 서로의 시험요정이 될 수 있다는 의미를 담았다. 이를 통해 학습은 혼자만의 과정이 아니라 함께 배우고 나누며 성장하는 과정이라는 점을 강조하고자 하였으며, 친숙한 판타지 스토리와 현실적인 학습방법을 결합해 시청자들이 자신의 공부법을 되돌아보고 실천해 볼 수 있는 계기를 제공하는 것을 이번 영상의 가장 큰 목표로 삼았다.

- 본 지면에 실린 부분은 동영상 제출작의 주요 편집본이며, 원본 전체는 교수학습혁신센터 홈페이지에 탑재되어 있으니 많은 시청 바랍니다.



2026학년도 1학기
상명엑스퍼트 공모전
우 수 상

전공 지식 0인 학생도 과탐할 수 있어!

지적재산권전공 25학번 이지효

1. 자기소개, 방향 소개

안녕하세요! 저는 지적재산권전공 25학번 2학년 이지효입니다. 저는 전공 지식이 아예 없는 채로, 심지어는 지적재산권전공이 무엇을 배우는 것인지 아예 모른 채로 입학하였지만, 부단한 노력으로 1학기과 2학기 모두 과 수석을 한 학생입니다. 저의 생생한 경험과 사례를 통해 제목 그대로 전공 지식 수준이 ‘0’인 학생도 과탐할 수 있는 방법에 대해 소개해 드리려 합니다. 첫 과탐 때는 운이 좋았다고 생각했지만, 연속으로 두 번 과탐을 하였다는 점에서 저의 학습 전략을 신뢰해도 된다는 말씀 꼭 드리고 싶습니다. 저의 공부 모토는 “짧고 굵게”인 만큼, 마음만 먹는다면 누구나 따라할 수 있는 방법이니 꼭 참고하시면 많은 도움이 되실 거라고 장담합니다. 전공과 교양 파트를 나눠서 설명해드릴 예정입니다. 들어가기에 앞서, 제 전공이 인문사회 계열인 만큼 전공 파트는 관련 학우분들이 참고해주시면 좋을 것 같고, 그 외의 학우분들은 교양 파트를 봐주시면 될 것 같습니다.

202510044

이지효

I. 학점포기 등으로 인하여 변동 가능

백분율	석차
100.00	1/25
98.60	1/26

장 학 금 수 혜 확 인 서

대 학 : 인문사회과학대학

학과/전공 : 인문콘텐츠학부지적재산권전공

성 명 : 이지효

학 번 : 202510044

학 적 : 재학

생년월일 : [REDACTED]

학년도/학기	학년	장학금명	금액(원)	비고
2025/2	1	학과수석	3,528,000	

2. 전공·교양 공통 학습 태도

전공과 교양 모두 통틀어 시험 기간에 어떤 태도로 임하는지에 대해 알려드리겠습니다. 첫 번째로, ‘열람실에서 버티기’입니다. 저는 시험 첫날 기준 ‘2주 전’부터 시험 공부를 시작합니다. 2주 전이 가장 보편적인 시작 시점이지만, 실상은 아직은 어수선한 분위기라 공부가 손에 잡히지 않습니다. 특히 1학년이라면 더더욱 손에 잡히지 않을텐데요, 저는 공부 효율이 어찌되었든 무조건 2주 전부터 마지막 강의가 끝나면 ‘학술정보관’에 갑니다. 죽이 되든 밥이 되든 학술정보관 열람실에 앉아 있으면 뭐라도 하게 되고 집중이 안 되는 날이 많을지라도 돌이켜보면 열람실에 앉아서 한 행동들이 모여 좋은 성과를 만들어냄을 느끼게 될 것입니다. 저는 수업이 몇 시에 끝나는지와는 상관없이 무조건 23시까지 열람실에서 공부하고 귀가하였습니다. 마지막에 집중이 안 되더라도 꼭 23시까지 자리는 지켰습니다. 집에 가면 책상에 절대 앉을 일이 없다는 것을 알기에 조금이라도 학교에서 더 하려 했습니다. 물론 중간에 저녁도 먹어야 하고, 리프레시를 위해 산책도 했습니다. 그래도 어쨌든 23시까지 학교에 남아있었습니다. 하지만 저는 집이 학교와 비교적 가까워 23시까지 있는 것이 가능했던 것이기에, 집이 먼 학우분이라면 22시 정도까지 하고 귀가하시는 것을 추천합니다. 밤 늦게 귀가하면, 퇴근길에 귀가하는 거에 비해 길이 하나도 안 막히기에 훨씬 빨리 집에 도착하는 것이 가능합니다. (저는 평소에는 40분 걸리는 거리인데, 23시에 출발하면 20분 만에 집에 도착합니다.)

두 번째로, ‘소리 내서 공부하기’입니다. 이 방법은 정말 정말 정말 강추합니다. 다른 건 다 몰라도 이건 무조건 효과가 있다고 100% 확신할 수 있습니다! 저도 이 방법을 학창 시절부터 미리 터득했으면 참 좋았겠다는 생각이 들 정도로 소리 내서 공부하는 것은 빨리 시작하면 할수록 좋습니다. 방법은 말 그대로입니다. ‘소리 내서’ 공부하시면 됩니다. 저는 시험기간 2주를 반으로 쪼개, 처음 한 주는 열람실에서 개념들을 한 번씩 훑거나 분석하며 이해하는 주간, 남은 한 주는 카페에 가 소리 내서 읽으며 공부하였습니다. 이는 전공 지식이 아예 없는 제가 처음으로 전공 공부를 시작했을 때, 글자를 아무리 읽어도 이해가 가지 않아 급기야 말하면서 읽으니 겨우 이해가 되면서부터 터득한 방법입니다. 이해가 가지 않는 부분은 체크만 해두고, 우선 1회독을 목표로 읽습니다. 하지만 아무 생각 없이 읽기만 하는 것은 무의미하기에, 자기 자신에게 알려준다고 생각하고 읽으시면 훨씬 이해가 잘 됩니다. ‘눈으로 밑줄치며 보기+말하며 읽기+내가 말하는 것을 귀로 듣기’ 이렇게 1회독을 하더라도 3중 콤보로 지각할 수 있기에 그냥 눈으로 읽는 것보다는 몇 배로 효과가 좋습니다. 과방에서 동기들과도 같이 읽어보는 방법 역시 해봤지만, 자신만의 속도에 맞춰 혼자 하는 것을 추천드립니다. 머릿속에 들어오는 것도 들어오는 거지만, 말하면서 읽게 되니 잡생각도 안 하고, 딴 짓도 안 하게 됩니다. 정말 극강의 효율을 낼 수 있는 공부 방법은 이 방법이 최고라고 생각합니다. 제가 올해 2학년이 되어 1학년 후배들을 대상으로 전공 튜터링을 진행하고 있는데, 다른 방법은 몰라도 이 방법만큼은 매년 강조

합니다. 모든 내용을 놓치지 않고 보면서, 가장 이해가 잘 되고, 시간도 절약할 수 있는 최상의 방법이니 꼭 해보시길 바랍니다!

세 번째로, ‘학교 옥상을 활용하기’입니다. 이걸 정말 잘 알려드리지 않는 저만의 특급 방법인데요.. 저는 시험 당일이 되면 새벽에 일어나 집에서 공부를 조금 하다가, 7시쯤 학교에 갑니다. 안 그래도 시험 직전이라 막판 스퍼트를 내 며칠 내내 피곤한데, 밤까지 붙잡고 있는다고 해서 뇌가 온전히 받아들이지 못합니다. 그리고 사실, 단기 기억은 자고 일어나면 꽤나 많이 까먹습니다. 따라서 저는 저녁에 과감히 공부를 끝내고 잔 다음, 다음 날 새벽에 일어나는 방법을 택합니다. 시험 주간 매일 이러라는 것이 아니라, 자신의 시험 스케줄에 맞게 유동적으로 정하시면 될 것 같습니다.

저는 얼굴에 선크림을 잔뜩 바르고, 7시에 학교에 도착하면 바로 학교 건물 옥상으로 갑니다. 앉아서 공부하고 싶으시다면 미백관 옥상을 추천하지만, 너무 피곤한 상태이기도 하고, 사실 앉아서 공부 잘 되지 않기 때문에 아무 옥상이나 가서도 무방합니다. 옥상에 도착하면, 공부 자료를 소리 내서 읽습니다. 저는 보통 옥상에서 계속 돌아다니며 저한테 가르쳐주듯 읽습니다. 몸을 움직여야 머리도 돌아가고, 가르쳐주듯 읽어야 가장 기억에 잘 남더라고요. 뭐 이렇게까지 하나 싶으실 수도 있지만, 시험 당일이고, 급한 만큼 가장 큰 효율을 내어 공부하는 것이 미래를 생각했을 때 가장 바람직합니다. 공부는 안 해서 후회하지 해서 후회하는 경우는 거의 없기 때문입니다.

그리고 저는 교양 같은 경우 전공 공부를 하느라 아예 펼쳐보지도 못하는 과목이 매 시험기간 당 한두 개씩 발생합니다. 2주간 짧고 굵게 해결하려고 하다 보니 마땅히 감당해야 할 현상인데요, 이렇게 당일에 옥상에서 막판 스퍼트를 낸다면 전혀 걱정할 요소가 없습니다. 실제로 저는 이렇게 매 시험마다 준비하지 못한 과목들을 옥상에서 1-2시간 만에 해결 보고, 두 개의 강의는 1점씩만 깎였으며, 나머지 옥상 벼락치기 한 과목들도 역시 모두 가뽏하게 A+을 받았습니다. 물론 이런 단기 기억력을 이용한 벼락치기는 학습 자체에는 좋은 방법이 아닙니다. 하지만 저는 전공 지식을 오래 안고 가고, 단순 암기를 요하는 시험들은 단기 기억력을 이용하였습니다. 공부는 전략이 제일 중요합니다.



옥상에서 공부하다 찍은 사진

3. 전공 학습 전략

저희 지적재산권전공은 이른바 법학과라고 보시면 될 것 같습니다. 다른과는 거의 접해볼 기회가 없어 함부로 말할 순 없지만, 저희 과의 암기량은 정말 방대하다고 확인할 수 있습니다. 학창 시절부터 암기가 매우 약했던 학생으로서, 어떻게 이런 방대한 양을 머릿속에 다 집어넣고 시험장에 갔는지 하나하나 알려드리려 합니다.

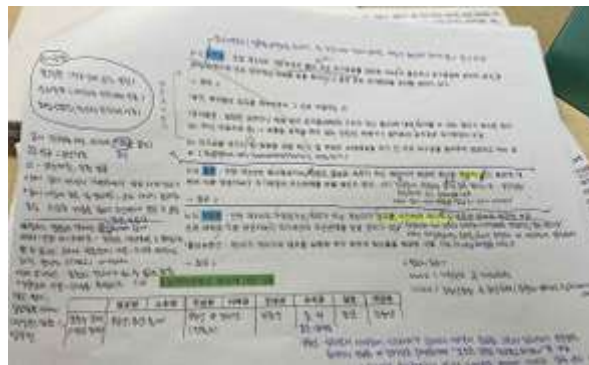
우선 저는 교내 상명 튜터링을 적극 권장하고 싶습니다. 정말 기회만 된다면 망설일 이유가 없다고 생각합니다. 튜터링이 아니었다면 저는 과탐은 물론이고 전공과목 A+은 상상도 하기 어려웠을 것 같습니다. 학점이 우수하신 선배님께서 학습 전략의 선례를 보여주시고, 정말 사소한 것 하나하나까지 꿀팁 방출을 해주신 덕분에 전공 지식이 아예 없던 저도 뼈대를 세울 수 있었습니다. 저희 과는 앞서 말씀드렸듯이 양이 매우 방대해 교안 자체만 가지고는 절대 시험 기간 동안 다 공부할 수 없습니다. 심지어는 교수님에 따라 교안의 스타일이 달라서, 첫 전공 교수님께서는 교안이 없으시고, 대신 서점에 있는 법전을 참고해 저희가 강의를 들으며 따로 저희만의 필기 노트를 만들어야 했습니다. 이 부분에서 튜터링 선배님의 도움을 가장 크게 받았습니다. 선배님께서 그 전년도에 만드신 필기 노트를 전수해 주신 덕분에 그 노트를 참고하여 필기의 틀을 잡을 수 있었습니다. 큰 개념은 매년 겹칠 수밖에 없지만, 세부 내용은 매년 다르기에 수업 시간에 필기와 대조하여 필기와 겹치지 않는 부분만 따로 필기하면 된다는 점이 매우 효율적이었습니다. 필기는 시험 당일까지도 봐야 하는 가장 중요한 자료이기에 최대한 깔끔하게 개념과 사례 위주로 통일성 있게 정리하였습니다.



튜터링 활동 사진

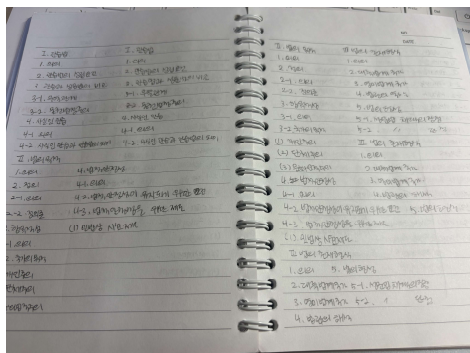
시험 공부의 가장 기초적이고 핵심적인 필기가 완성되었으니, 이를 가지고 시험 공부를 하는데요, 저는 가장 먼저 ‘녹음 스크립트와 대조하기’를 합니다. 저는 모든 강의를 ‘다글로’라는 앱으로 녹음합니다.(절대 타인에게 공유 금지) 이 앱으로 녹음을 하면 교수님의 말을 스크립트로 변환해주는데, 이 스크립트 내용과 저의 필기를 대조하면서 빠진 부분을 옆에 따로 손글씨로 메모합니다. 이때 제가 또 추천하는 팁은 공부 자료는 웬만해서

는 프린트해서 보는게 좋습니다! PPT 같은 강의안은 패드나 PC로 봐도 무방하지만, 줄글이 많은 A4 형식의 자료라면 프린트해서 보는 것이 훨씬 가독성이 좋습니다! 스크립트 속 내용을 모두 보는 것이기에 시간이 매우 많이 소요됩니다. 이렇게 별도의 추가 메모까지 모두 끝났다면 이제는 내용을 이해할 차례입니다. 저는 배경지식도 아예 없는 정말 전공에 무지한 학생이기에, 아무리 제가 정리를 했다고 해도 단순히 읽는 걸로는 전반적으로 이해가 가지 않습니다. 따라서 저는 AI를 활용하여 이해합니다. 제가 정리한 필기를 문단별로, 혹은 파트 별로 나누어 하나하나 쪼개 자세히 설명해달라고 요청합니다. AI가 자세히 설명해 준 부분을 또 필기에 정리합니다. 이렇게 단권화를 하여 딱 하나의 자료로만 공부합니다.

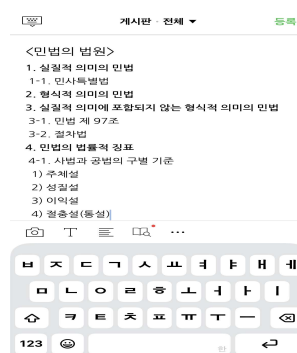


단권화 예시

본격적으로 내용 암기 하는 것에 앞서, 저는 ‘목차’를 먼저 외웁니다. ‘갑자기 목차?’ 하며 생소하실 텐데요, 저희 과의 시험 유형은 백지 서술형입니다. 따라서 카테고리별로 목차를 외워 시험 당일이 되었을 때 제시된 카테고리에 맞게 서랍장에서 꺼내듯이 내용을 꺼내 써야 합니다. 제가 만든 필기에서 내용을 모두 빼면 목차 필기가 되기에 일석이조입니다! 당연히 단어들의 묶음을 외우는 것이니 이해의 영역도 아니고, 정말 썩 암기의 영역이기에 매우 힘듭니다. 하지만 목차를 외워야 그 다음 단계인 내용 암기 때 속도가 매우 빨리 붙습니다. 저는 이 역시 말하면서 외우는 동시에 쓰면서 외웠습니다. 또한 이동시간에도 외웠습니다. 저는 폰으로 무언가를 작성할 때 블로그가 가장 간편하다 느껴 블로그에 계속 작성 후 임시저장하고, 틈틈이 시간날 때마다 그렇게 타이핑을 쳐가면서 외웠습니다. 목차를 완벽하게는 외우지 않아도 일주 여러 번 암기를 반복하다 보면 큰 뼈대가 잡힙니다.



목차 외우기

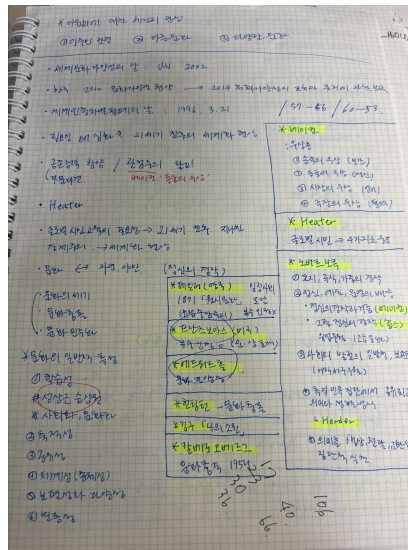


목차를 다 외워 뼈대를 완성했다면, 이제는 그 뼈대에 살을 붙일 차례입니다. 목차를 먼저 외운 이유는 전체적인 틀을 이해하고 그 형태가 익숙해져야 내용을 봤을 때 바로바로 그 서랍장 속에 넣으면 되기 때문입니다. 저는 계속 말하지만 전공 지식을 아예 몰랐어서, 이렇게라도 썬으로 목차를 외우며 대표적인 법적 용어들과 친숙해졌습니다. 이렇게 서랍장, 즉 뼈대에 내용을 채워 넣으며 점점 제 것으로 만듭니다. 이때 앞서 말씀드린 ‘소리 내서 읽기’ 방법을 사용합니다. 저는 전공은 최소 4회독은 해주었습니다. 사실, 법학도가 양이 많고 모두 외워야 하는 것은 일부 맞지만, 저는 이렇게 공부를 하면서 느낀 것이 있습니다. 이렇게 계속 입으로 소리 내서 말하고, 여러 번 회독하고, 이해를 제대로 하고 넘어가니 막상 내용 암기는 딱히 안 했습니다. 물론 1학기 중간고사 때는 너무 생소하고 무지의 단계였기에 감지를 써가고 백지 암기하며 많이 고생했지만, 점점 회독할수록 속도가 붙으니 기말고사 준비 때부터는 암기 행위 자체는 하지 않았습니다. 그냥 제 머리에 체화되어 남으니 시험장에서도 술술 써졌습니다.

여기서 제가 말씀드리고 싶은 점은, 전공 파트라고 해서 꼭 지적재산권전공 학생들에게만 해당되는 내용이 아니라는 것입니다. 제 언어로 정리하고, 교수님의 말씀을 하나라도 놓치지 않으려 하고, 조금이라도 이해가 가지 않는 부분이 있다면 AI를 이용해 완벽히 이해를 하고 넘어갔으며 소리 내며 여러 번 회독한 덕분에 비로소 제 것이 되었습니다. 이렇게 단계적으로 여러 겹 레이어드 하며 공부를 한다면, 시험이 다 끝나고도 개념들이 증발하지 않고 저한테 고스란히 남게 됩니다. 타전공생 학우분들도 이렇게 쫄쫄히 쌓아 올리는 공부법을 시도해보는 것 매우 추천합니다!

4. 교양 학습 전략

교양은 전공보다는 확실히 힘을 빼셔도 됩니다. 밀도 자체도 상대적으로 낮을뿐더러, 전체 전공 학생들 대상이기 때문에 전공보다는 비교적 공부하기가 수월합니다. 난이도 자체도 전공보다 낮고요! 저는 교양은 굳이 따로 필기나 정리본을 만들지 않습니다. 사실 한 번 해봤는데, 너무 오래 걸려 시간 낭비이고 생각보다 실속이 없습니다. 차라리 그 시간에 PPT를 2~3번이라도 더 회독하는 것이 훨씬 낫습니다. 대신 저는 최종 암기 노트는 정리합니다! 2주 동안 공부할 때 미리 만드는 것이 아닌, 그 당일에 만듭니다. 앞서 말씀드렸듯이 옥상에서 최종 공부를 할 때 노트에 암기해야 하는 단어들만 모조리 적습니다. (저는 이것 때문에 미백관 옥상에 갑니다.) 보통 교양은 주관식이 많기에 단어를 정확하게 외워야 하기 때문입니다. 그렇게 적는 동시에 그 단어를 여러 번 되새겨 주고, 확실히 머리에 고정시킨다는 느낌으로 최종 마무리를 한 다음, 강의실에 가 시험지를 받기 직전까지 달달 외웁니다. 단기 기억력을 사용하는 겁니다!



최종 암기 노트

또, 제가 들은 교양 강의들은 대부분이 주관식 or 서술형이 포함되어 있었기에, 당일 말고 미리 공부하는 시점에 교안을 (저 같은 경우는 아이패드 내 굿노트에) 복제합니다. 복제를 하여 제가 스스로 외워야 한다고 판단이 되는 단어들을 모두 지우고, 그 빈칸들을 채우는 연습을 합니다. 이렇게 하면 제가 따로 정리하지 않고 교안대로 내용을 한번 더 읽을 수 있고, 시간이 많이 절약됩니다. 그리고 처음에 모른다고 원본을 먼저 읽는 것은 비추천합니다. 그냥 읽기만 하는 것은 흘러보내는 정보가 많을 가능성이 높기에, 모르더라도 그 모르는 부분을 인지하며 답을 맞춰보면 더 눈에 띄어 기억에 잘 남게 되고 흘러보내는 부분이 줄어들게 됩니다.

전후~베트남전쟁까지의 미국의 경제 흐름

- 1945년~1970년까지 미국은 연평균 의 경제성장
- 성장의 배경) 로 인한 건축 붐, 자동차산업, 군산복합체를 통한 신무기 수출
- 한국전쟁과 베트남전쟁 등에서 많은 전비를 지출하고 각국은 넘치는 달러로 미국의 국채를 사들임.
- 너무 많은 달러가 확산되는 것을 보고 미국을 불신하게 된 각국은 미국에 을 요구.
- : 1971년 8월 15일 TV연설을 통해 금과 달러의 교환을 정지한다고 발표.
- 년 베트남에서 미군 철수: 공산주의의 침투를 방지하고 인권과 자유와 민주주의를 지킨다는 대의명분을 걸고 베트남 전쟁에 참가했으나 남베트남 정부의 지배자는 인권이나, 자유, 민주주의에는 전혀 관심이 없는 타락한 인물로 미국의 도덕성에 타격을 입음.
- 제1차 (1973년 10월~74년 1월) 배럴당 원유가가 4배나 폭등.
- (1973년 10월 6일 제4차중동전쟁 발발. OPEC이 석유를 무기화하여 가격을 70% 폭등시킴)
- 1974년 사건으로 닉슨대통령이 사임.
- 달러화의 가치가 흔들리고 인플레이션에 직면.

미국인들에게 서방의 지도 국가로서의 미국이라는 확신이 사라지고 사회 통합력도 흔들림.

2/140

빈칸 채우기 예시

또한, 샘플->통합정보->수업정보->고사문제지 조회에 들어가 기출 문제들이 있는 강의에 한해 최근 3-4개년치를 풀어보는 것을 추천합니다! 전공도 마찬가지입니다. 기출과 겹치는 경우가 꽤나 있기에 이해한 부분을 점검도 해볼 겸 풀어보는 것도 나쁘지 않습니다. 그리고 만약 기출이 있다면, 이 기출 파일과 강의 교안 파일을 AI에게 첨부해 문제를 새로 내달라고 하여 새로운 문제를 또 풀어보는 것도 추천합니다. 기출이 없더라도 문제를 만들어달라고 하

면 됩니다. 이때, 파일을 주차 별로 보내면 더 세세하게 문제를 내줍니다. 또, 최대한 많이 내달라고 하기 보다 정확한 문제 수(ex. 30문제)를 제시하면 좋습니다. 교양을 이렇게까지 공부했다면, 당신은 A+ 받을 자격이 매우 충분합니다



기출

변외) 문과생의 필수 교양(컴퓨팅 사고와 데이터의 이해, 알고리즘과 게임 콘텐츠) 공부법 (by AD)

필수 교양인 ‘컴퓨팅 사고와 데이터의 이해’ 와, ‘알고리즘과 게임 콘텐츠’ 는 코딩과 파이썬을 배우는 강의이기에 문과생들에게는 매우 어렵게 다가올 수 있는 과목입니다. 저 역시 ‘컴퓨팅 사고와 데이터의 이해’ 중간고사를 평균 이하로 받고 충격 받아 많은 노력 끝에 점수 복구에 성공하고, 그 이후에도 ‘알고리즘과 게임 콘텐츠’ 강의를 수강할 때 중간고사와 기말고사 모두 평균보다 훨씬 높은 점수를 받으며 안정적으로 A+을 받았습니다.

우선 가장 중요한 수업을 열심히 들어야 합니다. 하지만 수업 속도와 이해 속도가 달라 따라가기 힘들 수도 있고, 막상 복습하려고 하면 기억도 잘 안 나고 굉장히 어렵습니다. 보통 이론과 실습으로 나누어 강의를 진행되는데, 이론은 다른 강의들과 마찬가지로 공부하시면 되지만, 실습(코딩)이 문제입니다. 저랑 제 동기들도 같이 모여 복습을 할 때 너무 어려워 다같이 머리를 맞대어 공부한 기억이 납니다.

저는 이 실습 파트에서 AI 활용을 엄청나게 했습니다. 이때 AI는 유료판을 적극 추천드립니다! 설명 상에는 문제가 없지만, 제가 끝없이 꼬리에 꼬리를 물며 질문하게 되기에 질문 한도가 없는 유료판이 좋습니다. 저는 작년에 대학생 대상으로 1년동안 무료로 pro 버전을 쓸 수 있게 해준 제미니를 사용했습니다. 우선 실습 시간에 한 코딩을 모두 캡처합니다. 캡처한 것을 하나씩 첨부하여 제가 코딩을 아예 모르는 상태임을 알리고, 한 줄 한 줄 모두 자세히 설명해달라고 합니다. 기본 용어까지 다시 한 번 설명해달라 하고, 캡처한 사진에 모두 필기·정리합니다. 이렇게 하고 이해가 안 되는 부분은 꼬리 질문하며 이해를 시키면 됩니다. 동기들이랑 같이 공부하는 것도 추천합니다! 저도 동기들이 질문을 새로 하나씩 던질 때마다 제가 생각 못한 부분을 짚어주어 많은 도움이 되었습니다. 이렇게 이해가 되었다면 손코딩(백지에 직접 다 손으로 써보는 것)을 가장 추천드리나, 난이도가 있으니 아까 교양 공부법에서

언급한 것처럼 빈칸을 만들어 채워보는 것을 추천드립니다. 이렇게만 하신다면 필수 교양 역시 A+은 가뭇히 받으실 수 있습니다!

3. 예제와 설명

```
python
print(0b1000) # 2진수 1000 → 10진수로 8
print(0o10)  # 8진수 10 → 10진수로 8
print(0x8)   # 16진수 8 → 10진수로 8
```

4. 중요한 포인트

- 컴퓨터는 모양이 같은 숫자라도 접두어에 따라 다르게 해석해요.
 - 0b1000 → 이진 2진수 1000 = 10진수로 8
 - 0o10 → 이진 8진수 10 = 10진수로 8
 - 0x8 → 이진 16진수 8 = 10진수로 8
- 결국은 전부 메모리에는 2진수로 저장되지만, 사람이 편하게 쓰기 위해 다른 진법으로 표현하는 거예요.

AI를 활용한 코딩 예제 분석

```
#9.10 카페
order=[]
menu=["아아","뜨아","둘체","라떼"]
print("메뉴:", menu)

name=input("주문자 이름:")
menu_order=input("주문 메뉴:")
order.append({name : menu_order})
print("앞에", len(order)-1, "팀의 대기가 있습니다.")

name=input("주문자 이름:")
menu_order=input("주문 메뉴:")
order.append({name : menu_order})
print("앞에", len(order)-1, "팀의 대기가 있습니다.")

name=input("주문자 이름:")
menu_order=input("주문 메뉴:")
order.append({name : menu_order})
print("앞에", len(order)-1, "팀의 대기가 있습니다.")

print("1번째 메뉴:", order.pop(0))
print("2번째 메뉴:", order.pop(0))
print("3번째 메뉴:", order.pop(0))
```

분석한 것을 바탕으로 캡처 사진에 정리한 것

5. 마무리

이렇게 저의 학습 태도, 전공 전략, 교양 전략, 필수 교양 전략 이렇게 네 가지를 소개해드렸습니다. 개인별로 맞는 부분이 있고, 맞지 않는 부분이 다 다를 것이니 각자의 스타일에 맞게 조정해 보시면 좋을 것 같습니다. 단순히 학점만 잘 받는 것에서 끝나는 것이 아니라 정말 제 것으로 만드는 학습 전략이기에 여러분들도 의미 있고 심도 있는 공부 생활이 되시길 바라며 글을 마치겠습니다!

상명대 학우 여러분 행운을 빌어요!! 긴 글 읽어주셔서 감사합니다 :)

모르는 것만 구분하면 당신도 4.5!

행정학부 23학번 권세아

기획의도

대학생활에서 학업은 가장 중요한 영역 중 하나이지만, 많은 학생들이 공부에 충분한 시간을 투자하고도 기대한 만큼의 성과를 얻지 못하는 경우가 많다. 이는 학습 의지나 노력의 부족 때문이라기보다 자신에게 적합한 학습 전략을 찾지 못했기 때문인 경우가 많다고 생각한다. 실제로 나 또한 대학 입학 후 성적 향상에 대한 고민이 많았으며, 무조건 오래 공부하는 것이 좋은 성적을 보장하지 않는다는 사실을 경험했다. 처음에는 남들이 좋다고 하는 공부법을 따라 하거나 단순 암기에 의존했지만 학습 효율이 높지 않았고, 노력에 비해 만족스러운 결과를 얻지 못했다.

이후 학습 과정을 돌아보며 내가 어떤 방식으로 학습할 때 가장 효과적인지 분석하기 시작했다. 수강신청 단계에서부터 자신의 강점과 학습 성향을 고려하여 과목을 선택하고, 기출문제와 강의평을 활용해 과목의 특성을 파악하는 방법을 실천하였다. 또한 수업 내용을 색깔을 활용하여 이해 정도와 오답 여부를 구분하고, 백지에 직접 작성하며 학습 내용을 점검하는 방식을 적용하였다. 특히 반복 학습 과정에서 자신이 정확히 알고 있는 부분과 헛갈리는 부분을 시각적으로 구분하는 방법은 학습 효율을 높이는 데 큰 도움이 되었다. 더불어 교수님의 입장에서 예상 문제를 만들어 보거나 서술형 답안을 실제 시험처럼 작성해 보는 활동을 통해 단순 암기를 넘어 내용을 이해하고 적용하는 능력을 기를 수 있었다.

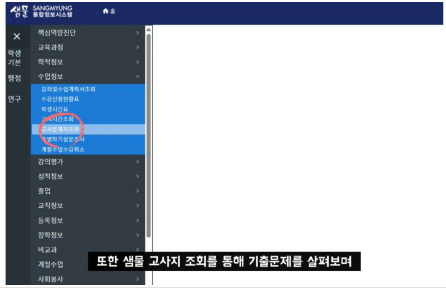
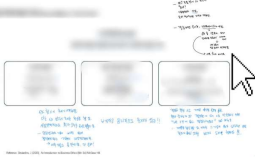
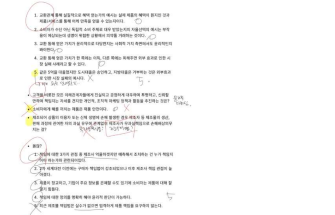
최근에는 인공지능 기술의 발전에 따라 학습 환경 역시 빠르게 변화하고 있다. 하지만 많은 학생들이 AI를 단순 검색 도구로만 활용하고 있으며, 학습 과정에서 효과적으

로 활용하는 방법에 대해서는 잘 알지 못하는 경우가 많다. 이에 본 영상에서는 AI를 활용하여 예상 문제를 생성하거나 출제 포인트를 분석하고, 퀴즈를 제작하여 반복 학습을 수행하는 등 실제 학습 과정에서 활용할 수 있는 방법도 함께 소개하고자 하였다. 이를 통해 학생들이 최신 기술을 학습 도구로 적극 활용할 수 있는 계기를 제공하고자 한다.

엑스퍼트 공모전에 참가하게 된 계기는 자신에게 맞는 학습 방법을 찾고 학습 과정의 효율성을 높이는 데 방법을 알리는 데 목적이 있다. 특히 내가 실제로 성적을 4.16에서 4.5로 향상시키는 과정에서 경험한 방법들을 바탕으로 제작함으로써 학생들이 현실적으로 적용할 수 있는 학습 전략을 제공하고자 하였다. 또한 학습의 핵심은 공부 시간을 무작정 늘리는 것이 아니라 자신이 무엇을 알고 무엇을 모르는지를 정확하게 파악하는 데 있다는 점을 전달하고자 하였다.

궁극적으로 본 영상을 통해 학생들이 자신의 학습 습관을 점검하고, 보다 체계적이고 효율적인 학습 전략을 수립하는 데 도움을 받을 수 있기를 기대한다. 나아가 다양한 학습 도구와 방법을 적극 활용하여 자기주도적 학습 역량을 향상시키고, 대학생학 전반의 성취감과 자신감을 높이는 계기가 되기를 바란다.

- 본 지면에 실린 부분은 동영상 제출작의 주요 편집본이며, 원본 전체는 교수학습혁신센터 홈페이지에 탑재되어 있으니 많은 시청 바랍니다.

1. 나에게 맞는 수업을 선택하기 	 또한 샘플 고사지 조희를 통해 기출문제를 살펴보며
2. 색깔 백지 공유법 	 먼저 수업 시간에는 검은색으로 밑기하고,
3. 교수님이 되어보기 	 특히 제가 자주 앓걸리는 부분을 중심으로 문제를 만들었는데, 이 과정에서

평균 4.5 학점을 만든 나만의 5가지 학습전략 : 듣고, 정리하고, 확장하다.

조형예술전공 23학번 하서린

I. 서론 : 4.5 학점을 유지하며 발견한 학습 방식

대학생활 4년 동안 평균 4.5라는 학점을 유지할 수 있었던 이유를 곰곰이 생각해보면, 특별한 공부 비법이 있었던 것은 아닙니다. 대신, 매 학기 수업을 듣고 과제를 하면서 저에게 가장 잘 맞는 방법을 찾아 꾸준히 실천해온 것이 큰 도움이 됐습니다.

스스로에게 학습전략은 시험에서 좋은 성적을 받기 위한 과정이 아니었습니다. 특히 예체능 전공에서는 이론적인 내용뿐만이 아니라 이를 자신의 생각과 작품으로 발전시키는 과정이 중요합니다. 그래서 좋은 결과를 얻으려면 많은 시간을 투자하는 것도 필요했지만, 그만큼 효율적으로 배우고 활용할 수 있는 방법을 찾는 게 더 중요했습니다.

대학교에 처음 입학했을 때는 대부분 주어진 과제를 마치고 시험 기간에 힘을 쏟는 방식으로 공부했습니다. 그런데 점점 시간이 지날수록, 같은 시간을 쓰더라도 어떻게 수업을 듣고 내용을 정리하며, 그걸 실제 결과물로 발전시키는지 훨씬 중요하다는 걸 깨달았습니다. 그때부터 저만의 학습 방식을 조금씩 만들어 나가기 시작했습니다. 교수님의 설명을 빠짐없이 기록하고 중요한 내용을 위주로 정리했던 것입니다. 또 배운 내용을 직접 작품이나 새로운 경험으로 확장해보려고 노력했습니다. 이런 과정 덕분에 평균 4.5라는 학점을 받을 수 있었고 무엇보다 배움을 실제 결과물로 이어가는 힘까지 키울 수 있었습니다.

II. 자신만의 학습전략이 만들어진 과정

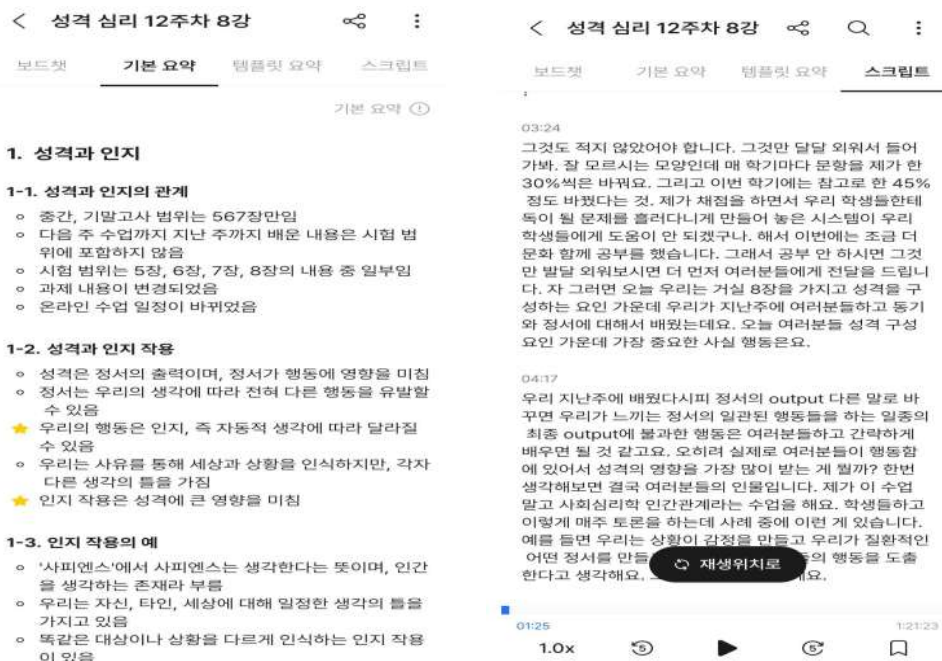
처음부터 뚜렷한 학습전략이 있었던 것은 아닙니다. 대학 생활을 거치며 여러 경험 속에서 점차 자신만의 방식이 만들어졌습니다. 예체능 전공 수업에서는 정답을 외우는 것보다 자기 생각을 키우고 자유롭게 표현하는 과정이 더 중요했습니다. 그래서 수업 시간에 교수님의 설명이나 피드백을 바탕으로 스스로 이해할 수 있는 언어로 정리해 기록해두거나 직접 활용하려고 노력했습니다.

과제도 제출에서 끝나는 것이 아니라 부족한 부분을 찾아 고치고 개선하면서 한 단계 더 나아가려 했습니다. 이런 과정 자체가 중요한 공부였던 것입니다.

이러한 경험들이 하나씩 쌓이면서 지금의 다섯 가지 학습전략을 갖추게 되었습니다.

III. 평균 4.5 학점을 만든 나만의 5가지 학습전략

1. 수업을 ‘듣는 시간’ 이 아닌 ‘나만의 학습 자료를 만드는 시간’ 으로 활용하기



<그림 1> daglo 녹음 기능 사용 및 핵심 요약 이미지

제가 가장 중요하게 생각하는 첫 번째 학습전략은 수업 시간을 가장 적극적으로 활용하는 것입니다. 대학 생활 4년 동안 항상 앞자리에 앉아 수업에 참여했으며 교수님께 미리 허락을 받은 후 수업 내용을 녹음하여 복습 자료로 활용했습니다.

즉, 수업 후에는 녹음한 내용을 다시 들으며 놓쳤던 부분을 확인하고, 중요한 내용은 따로 정리했습니다. 이 과정은 시험을 준비할 때 핵심 내용을 빠르게 파악하는 데 도움이 되었고, 과제를 수행할 때도 수업의 의도를 이해하는 기반이 되었습니다. 수업이라는 과정은 이후의 학습을 위한 개인 자료를 만들어가는 시간이었습니다.

[illegible]

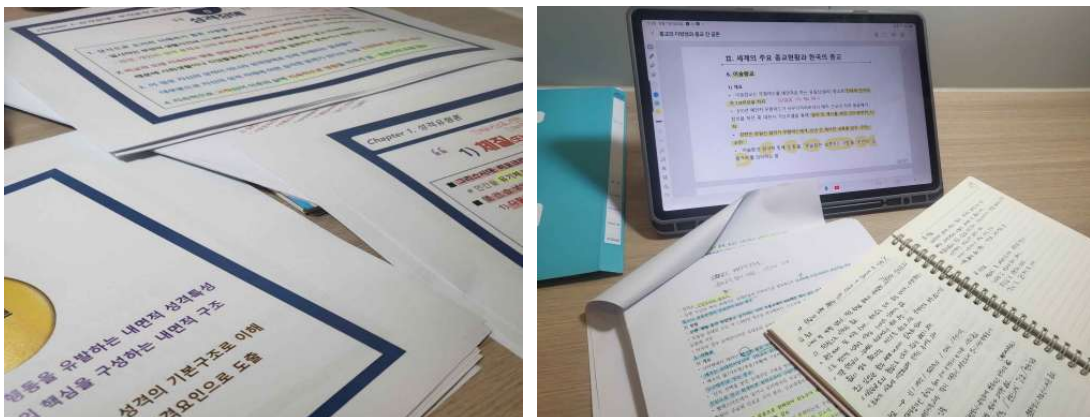
두 번째로 중요하게 생각하는 학습전략은 전체적인 흐름을 먼저 파악한 뒤 세부 내용을 채워가는 방식입니다. 공부할 때 눈앞에 있는 내용을 모두 외우는 것보다 배운 내용이 어떤 구조로 이루어져 있는지 이해하는 과정이 먼저 필요하다고 생각했습니다.

대학 수업을 들으며 여러 과목을 공부하다 보니 시험 범위 안에는 다양한 개념과 정보가 포함되어 있었고, 이를 효과적으로 정리하는 방법이 필요했습니다. 처음에는 강의 자료와 필기를 반복해서 읽으며 공부했지만, 읽을 때는 이해한 것처럼 느껴져도 막상 자료를 보지 않고 스스로 설명하려 하면 기억이 흐릿한 부분이 있다는 것을 발견했습니다.

이러한 문제를 해결하기 위해 제가 활용한 방법이 백지공부법입니다. 백지공부법은 아무 것도 적혀 있지 않은 종이에 배운 내용을 스스로 떠올려 정리하는 학습 방법입니다. 우선 종이의 가운데에 가장 큰 주제나 핵심 개념을 적고, 그와 연결되는 주요 내용을 가지처럼 확장해 나가는 방식으로 활용했습니다. 예를 들면, 하나의 이론을 공부할 때 먼저 “이 내용이 무엇을 의미하는지”, “어떤 흐름으로 구성되어 있는지”를 적고나서 그 안에 포함되는 세부 개념과 사례를 추가했습니다. 이렇게 정리하다 보면 확실하게 이해하고 있는 부분과 아직 부족한 부분이 자연스럽게 구분되었습니다. 부족한 부분은 다시 강의 자료와 필기를 확인하며 보완했고, 이후 같은 과정을 여러 번 진행하면서 지식의 구조를 더욱 탄탄하게 만들었습니다. 이 과정에서 중요한 것은 얼마나 많은 내용을 적었는지가 아니라 배운 내용을 스스로 연결하고 설명할 수 있는 상태가 되었는지 확인하는 것이었습니다.

참고로 같은 과정을 태블릿으로 반복하여도 효과적이었던 것 같습니다. 이 학습 방식은 시험 준비 과정에서도 큰 도움이 되었습니다. 시험 직전에 모든 내용을 다시 처음부터 확인하는 방식보다 먼저 전체적인 흐름을 정리한 뒤 필요한 부분을 집중적으로 보완할 수 있었기 때문입니다. 또한 각각의 개념이 따로 존재하는 것이 아니라 서로 연결되어 있다는 점을 이해하면서 암기 부담도 줄어들었습니다. 큰 틀을 먼저 만들고 그 안에 세부 내용을 채워가는 방식은 다양한 과목을 공부하는 동안 저만의 효율적인 학습 습관으로 자리 잡았습니다.

3. 나에게 맞는 학습 도구 선택하기: 종이 자료 활용하기



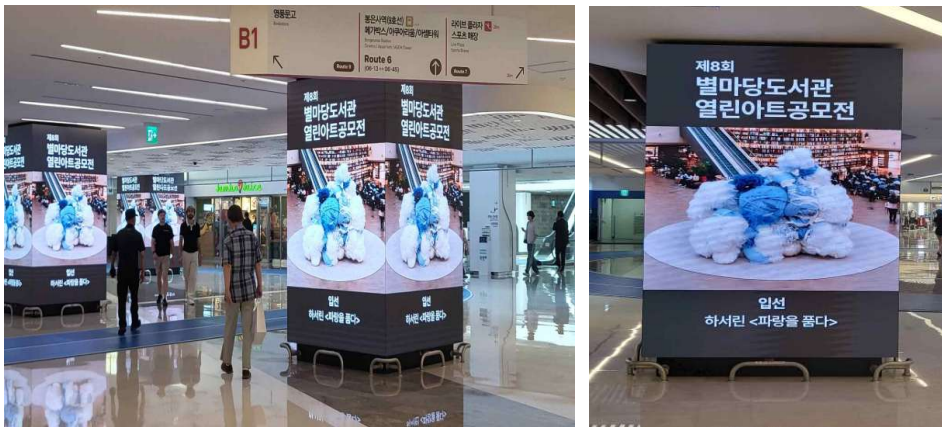
<그림 3> PPT 인쇄 자료를 활용한 자기 맞춤형 학습

세 번째로 중요하게 생각하는 학습전략은 스스로에게 가장 집중이 잘 되는 학습 환경을 만드는 것입니다. 최근에는 태블릿을 활용하여 필기하고 자료를 정리하는 방식이 많이 활용되고 있지만, 저는 교수님의 PPT 자료를 직접 인쇄하여 종이로 공부하는 방식을 선택했습니다. 화면으로 자료를 확인하는 것보다 종이를 직접 넘기고 필요한 부분에 표시하며 옆에 내용을 추가해서 적는 과정에서 학습에 더 깊게 집중할 수 있었습니다.

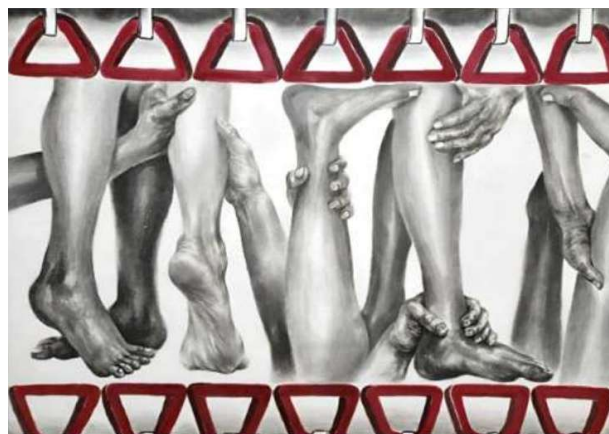
시험이나 과제를 준비할 때 자료를 직접 손으로 표시하면서 중요한 내용과 다시 확인해야 할 부분을 구분하는 과정이 매우 효과적인 학습 방식이었습니다. 물론 모든 과목의 모든 페이지를 인쇄하는 것은 시간과 비용 측면에서 부담이 될 수 있습니다. 그래서 저는 필요한 부분을 구분하여 활용했습니다. 내용을 이해하기 어렵거나 반복해서 확인해야 하는 페이지와 시험 준비 과정에서 중요하다고 판단되는 부분을 중심으로 인쇄하여 공부했습니다. 많은 양의 자료를 준비하는 것보다 실제로 활용할 자료를 선택하는 것이 더 효율적이라고 생각했습니다. 인쇄한 자료에는 교수님의 추가 설명, 수업 중 강조된 내용, 개인적으로 이해가 부족했던 부분을 직접 기록했습니다.

이후 시험 기간에는 이 자료를 다시 보면서 중요한 내용을 빠르게 확인할 수 있었고 수업 당시의 흐름까지 함께 떠올릴 수 있었습니다. 무엇보다 종이 자료를 활용하면 공부 과정에서 얼마나 학습했는지 확인하기 쉬웠습니다. 중요한 부분에 표시가 쌓이고, 추가된 기록이 많아질수록 한 학기 동안 어떤 내용을 배웠는지 눈으로 확인할 수 있었습니다. 다른 사람이 많이 사용하는 방법보다 자신에게 맞는 학습 도구를 선택하는 것이 중요하다고 생각합니다. 태블릿과 종이 중 어느 하나가 정답이라고 할 수는 없지만, 스스로에게는 직접 보고 표시하며 정리하는 과정이 학습 내용을 이해하고 기억하는 데 효과적인 방법이었습니다.

4. 학교 수업과 과제를 새로운 기회로 확장하기



<그림 4> 수업 중 제작한 작업물이 신세계공모전에 선정되어 코엑스 전광판에 상영된 사례



<그림 5> 심리학 수업을 바탕으로 제작한
현대사회 이슈 작품

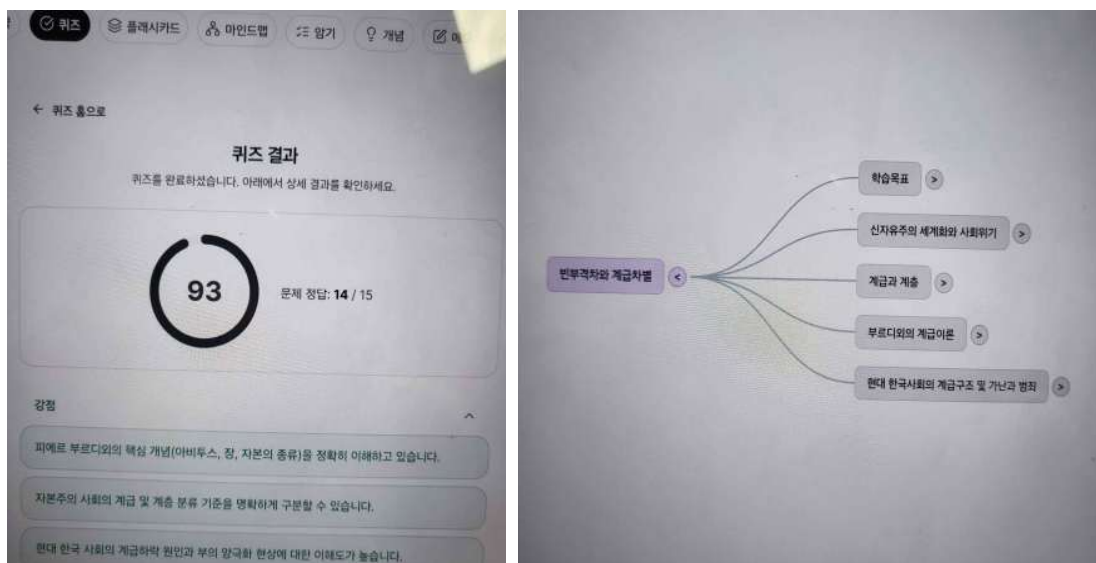
네 번째로 중요하게 생각하는 학습전략은 학교 과제를 정해진 제출 과정으로 끝내지 않고, 배운 내용을 새로운 결과물로 발전시키는 것입니다. 과제를 수행할 때 좋은 평가를 받는 것만을 목표로 하기보다 수업에서 배운 내용을 어떻게 제 생각과 작업으로 연결할 수 있을지 고민했습니다. 과제를 진행하는 과정에서 부족한 부분을 발견하면 다시 수정하고 보완하면서 하나의 결과물이 완성되어 가는 과정을 학습의 일부라고 생각했습니다. 특히 전공 수업뿐만 아니라 교양 수업에서 배운 내용도 작업의 방향을 확장하는 데 활용했습니다. 교양 과목에서 심리와 관련된 내용을 배우며 인간의 내면의 변화에 대해 생각해보는 시간을 가졌고 이러한 경험은 이후 작업의 주제를 발전시키는 계기가 되었습니다.

수업에서 배운 심리적 개념을 그대로 기억하는 것에서 끝내지 않고, 이를 시각적으로 어떻게 표현할 수 있을지 고민했던 것입니다. 그 결과 사람의 감정과 경험을 주제로 한 동양화 작품을 제작하게 되었고 수업에서 얻은 지식이 하나의 창작 결과물로 연결되는 경험을 할 수 있었습니다. 또한 학교에서 제작한 작업물을 과제로 마무리하지 않고, 외부 공모전에 도전하며 계속 발전시키는 과정을 거쳤습니다. 제출 이후에도 작품을 다시 살펴보며 부족한 부분을 수정하고 작품이 전달하고자 하는 의미가 더 잘 드러날 수 있도록 보완했습니다.

이러한 과정을 통해 최근 별마당 도서관 디자인 공모전에 작품을 출품하여 입선이라는 성과를 얻을 수 있었습니다. 이 경험은 수업에서 배운 내용이 실제 결과물과 새로운 기회로 이어질 수 있다는 것을 직접 확인한 계기였습니다.

이러한 학습전략은 배운 내용을 기억하는 과정에서 끝나는 것이 아니라, 얻은 지식과 경험을 제 방식으로 해석하고 새로운 형태로 발전시키는 과정입니다. 학교 과제를 확장하는 방식은 꾸준히 실천해온 학습전략이며 배움을 다양한 결과로 연결하는 방법으로 이어가고자 하는 마음가짐이 존재합니다.

5. 기록한 자료를 활용하여 나만의 복습 시스템 만들기



〈그림 6〉 AI 보조 도구를 활용한 모의시험 문제 풀이 및 마인드맵 제작

마지막으로 중요하게 생각하는 학습전략은 자신이 무엇을 알고 무엇을 부족하게 이해하고 있는지 스스로 확인하는 과정입니다. 공부를 하면서 가장 어려웠던 부분은 내용을 읽고 있을 때는 이해했다고 느끼지만, 막상 시험이나 발표 상황에서 직접 설명하려 하면 부족한 부분이 발견되는 경우였습니다. 그래서 저는 제가 알고 있는 내용을 확인하기 위해 스스로 질문을 만드는 방식을 활용했습니다.

시험 준비 기간에는 수업 자료와 필기 내용을 바탕으로 예상 질문을 만들어보고, 그 질문에 제가 직접 답하는 방식으로 복습했습니다. 특히 최근에는 AI 도구를 활용하여 제가 정리한 내용을 기반으로 예상 문제나 질문을 만들어보며 다양한 방식으로 내용을 점검했습니다.

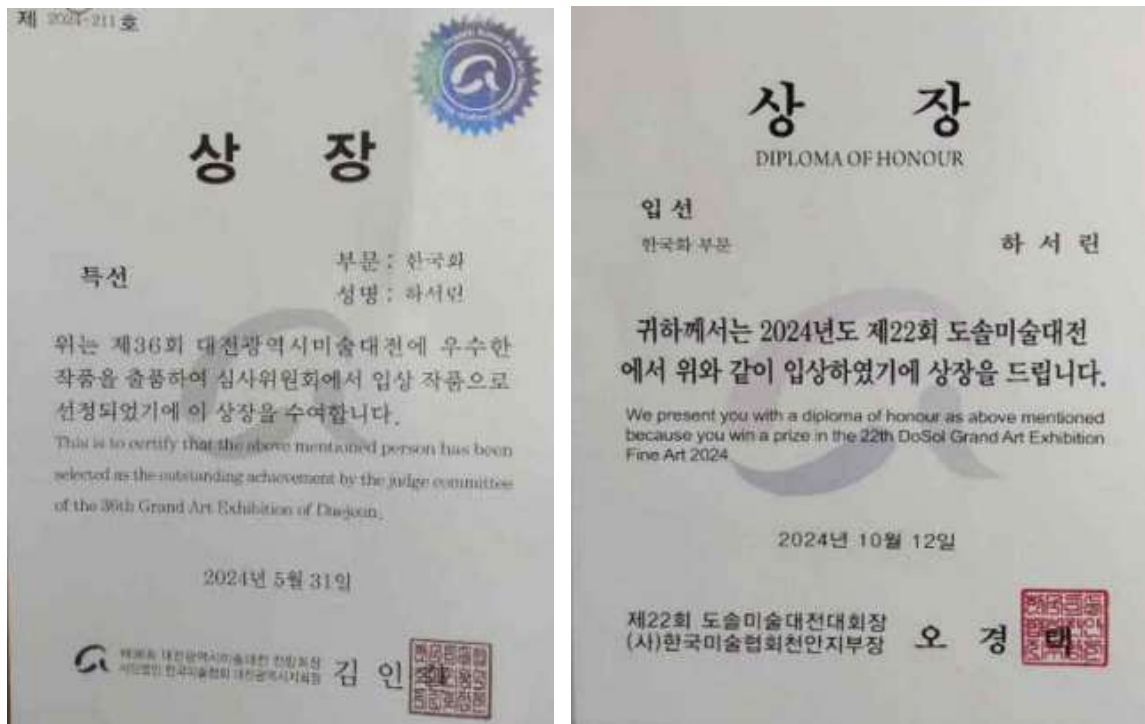
이때 중요한 것은 AI가 만들어준 답을 그대로 활용하는 것이 아니라, 제가 먼저 답을 생각하고 부족한 부분을 확인하는 과정이었습니다. 예상하지 못했던 질문을 접하면 제가 어느 부분을 정확하게 이해하지 못했는지 알 수 있었고, 이후 해당 내용을 다시 찾아보며 보완할 수 있었습니다. 예를 들면, 이론 과목을 공부할 때 개념의 정의를 외우는 것이 아니라, “실제 상황에서는 어떻게 적용되는가”와 같은 질문을 스스로 던졌습니다. 이러한 과정은 내용을 더 깊게 이해하고 오래 기억하는 데 도움이 되었습니다.

학습은 배운 내용을 스스로 설명할 수 있는 상태까지 만드는 과정이라고 생각합니다. 질문을 통해 부족한 부분을 발견하고 다시 채워가는 방식이 반드시 도움이 될 것이라는 말씀을 전달 드리고 싶습니다.

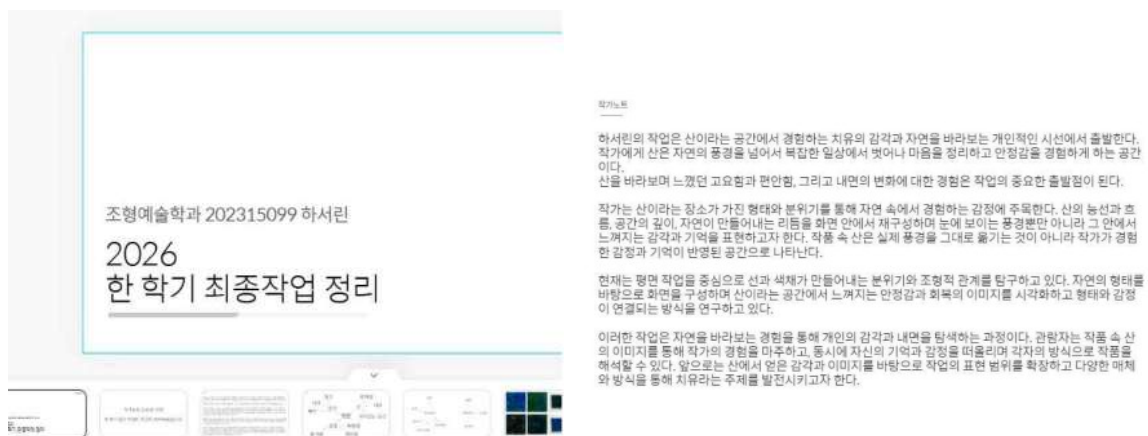
IV. 학습전략을 통해 얻은 변화와 성과



<그림 7> 4년간의 학업 성과 및 학과 수석 장학금 수혜 내역



〈그림 8〉 교내활동을 바탕으로 한 공모전 수상 사례(신세계 별마당도서관 공모전 외 2건)



〈그림 9〉 개인 활동을 포트폴리오로 체계화한 사례

학습 과정을 돌아보면 처음부터 좋은 성적을 받는 학생이었던 것은 아닙니다. 고등학교 시절에는 상위권에 있던 학생이 아니었고 공부에 대한 흥미와 결과가 일정하지 않아 성적의 기복도 있었습니다. 노력한 만큼 결과가 나오지 않을 때도 있었고 공부를 어떻게 해야 효율적인지에 대한 고민도 많았습니다. 하지만 대학에 입학한 이후에는 이전과 다른 방식으로 공부를 바라보기 시작했습니다. 좋은 결과를 얻기 위해서는 무조건 많은 시간을 투자하는 것보다 배우는 과정을 이해하고 나에게 맞는 방법을 찾는 것이 중요하다는 것을 알게 되었습니다. 앞에서 소개한 다섯 가지 학습전략은 특별한 공부 비법이라기보다 대학 생활 속에서 직접 경험하며 만들어진 방식입니다. 가장 큰 변화는 공부를 결과만 바라보는 과정이 아니라 성장하는 과정으로 바라보게 되었다는 점입니다. 예전에는 성적이라는 결과에 집중했다면, 지금은 어떤 방식으로 배우고 그것을 어떻게 활용할 수 있는지가 더 중요하다고 생각

합니다. 그 결과 대학 생활 4년 동안 평균 4.5라는 성적을 유지할 수 있었고 학업뿐만 아니라 수업에서 발전시킨 작업을 외부 공모전까지 연결할 수 있었습니다. 이러한 경험을 통해 누구나 자신에게 맞는 학습 방식을 찾는다면 변화할 수 있다고 생각하게 되었습니다. 공부를 잘하는 방법은 정해져 있는 것이 아니라, 자신의 부족한 부분을 파악하고 개선해가는 과정 속에서 만들어진다고 느꼈습니다.

V. 결론 : 변화시킨 학습 과정, 그리고 공유하고 싶은 방법

이번 글을 통해 전달하고 싶은 점은 높은 성적을 받기 위한 특별한 비법보다 자신의 학습 과정을 스스로 만들어가는 태도의 중요성입니다. 자신이 이해한 내용을 어떻게 활용하고 발전시키는지에 따라 더 의미 있는 경험이 될 수 있다고 생각합니다. 제가 소개한 다섯 가지 학습전략도 누군가에게는 익숙한 방법일 수 있습니다. 하지만 같은 방법이라도 어떻게 활용하고 꾸준히 이어가는지에 따라 결과는 달라질 수 있습니다. 작은 습관 하나가 쌓이면 학습 방식이 되고, 그 과정은 결국 자신의 성장으로 이어진다고 생각합니다. 앞으로도 새로운 지식과 경험을 마주할 때 이미 알고 있는 방법에 머무르기보다 상황에 맞는 새로운 학습 방식을 고민하고 발전시키고자 합니다. 배운 것을 이해하고 활용하면서 새로운 결과로 연결하는 과정이 제가 생각하는 가장 의미 있는 학습이라고 생각합니다.

좋은 질문이 좋은 학습을 만든다.

- AI와 함께 만든 질문 기반 사고 검증 학습법

글로벌경영학과 22학번 곽민진

1. 서론

2022년 11월 Chat GPT가 공개되며 세상은 생성형 AI 이야기로 떠들썩했다. 그 시기의 나는 수많은 기사들과 논문, 비평들이 떠돌아다닐 때, 솔직히 큰 관심이 없었다. 지금도 그러하지만, 제법 고루한 면이 있는 나는 여전히 4차산업혁명과 발전을 외치는 요즘 시대의 중앙에서도 디지털보다 아날로그적 감성을, 인간의 확신 어린 직접 검증을 더 신뢰하는 편이었다. 그런 나에게 질문과 클릭 몇 번으로 자료 조사와 결과물을 만들어낸다는 AI의 등장은 어느 먼 기술의 불신 어린 혁신이었고, 나의 생활 속에 스며들거나 활용하지 못할, 어느 평행선을 그리는 궤도의 물체라고 생각했다. 하지만, 글로벌경영학과에 몸담고, 경영학을 전공해 이를 살리기로 결심한 이상 이러한 혁신과 트렌드에 대해서 항상 관심을 두고 활용해야 함은 분명했다. 교수님들과 주변인들의 조언, 권유로 나 역시 해당 기술을 자주 활용하는 것은 차지하고서라도, 분명한 기술의 혁신 속에서 이러한 트렌드를 이해하는 것에 대해서는 경영학도로서 분명히 필요성을 느꼈다. 빠르게 변화하는 시장환경과 소비자의 니즈 속에서 이를 파악하고 전략을 세우는 기획자를 꿈꾸는 나에게 AI는 더 이상 미룰 수 없는 과제였다.

그렇게 처음 생성형 AI를 마주한 나는 대부분의 사람들과 크게 다르지 않았다. 모르는 것이 생기면 간단한 질문을 하고, 답을 복사하고, 필요한 부분만 적당히 정리했다. 그때의 나는 AI를 검색창처럼 사용하고 있었다. 덕분에 단순 작업 등의 속도가 빨라지기는 했지만, 나

의 사고를 변화시킬 정도의 존재감이나 기억에 오래 남지는 못했고, 나 스스로 이것을 활용하는 데에 있어 체계나 전략이 미비함을 금방 체감했다. 100퍼센트 도구를 활용하고 기능을 이해하지 못한다는 감각. 그런 상태에서 AI와 함께 여러 프로젝트와 과제를 수행하면서 시행착오를 겪고, 한 가지를 깨달았다. 사람이든, 기계든 누군가와 나누는 어느 대화건, 좋은 결과는 단순히 좋은 답에서 도출하는 것이 아니라, 좋은 질문에서 시작된다는 사실이었다.

2. AI를 사용하는 법 이전에, 이해하는 법부터 배우다.

처음에는 AI라는 도구를 사용하면서 답변의 품질이 들쭉날쭉한 이유를 이해하지 못했다. 같은 질문인데도 어떤 날은 만족스러운 답이 나오고, 어떤 날은 전혀 다른 방향으로 흘러갔다. 거짓 정보를 자신 있게 말하는 경우도 있었고, 내가 원하는 의도를 제대로 이해하지 못하는 일도 많았다. 처음에는 이것도 결국 AI의 한계라고 생각했다. 하지만 나를 제외하고는 다 편리하다며 AI를 칭찬하고 그럴듯한 결과물을 내는 사람들 속에서, 어쩌면 답변이 단순히 AI의 문제가 아니라 질문하는 나의 문제일 수도 있겠다는 생각이 들었다. 그렇게 여러 시행착오를 겪으며 나의 질문 방식에 문제가 있을 수 있다는 결론에 도달했다. 그래서 AI를 더 잘 사용하는 방법이 아니라, AI 자체를 이해하는 것부터 시작했다. 그때부터 단순히 'AI를 잘 쓰는 방법'이 아니라 'AI는 어떤 원리로 답을 만드는가'를 공부해 보고자 했다. 먼 옛날 처음 원시인들이 불을 다루듯, 나에게도 스스로, 이에 대한 고민과 활용법에 대한 고찰, 도구에 대한 종합적인 이해가 필요한 시점이었다. AI 관련 서적과 전문가들의 칼럼, 논문을 찾아 읽었고, 생성형 AI 활용 강의도 꾸준히 들었다. 당시의 혁신이었던 AI에 대한 자료들은 넘쳐났고, 이를 접하기는 어렵지 않았다. AI의 원리나 작동법, 프롬프트 등 기본적인 개념, 이를 둘러싼 산업 환경 속의 변화들은 흥미로웠다. 하지만 단순히 텍스트로 보는 사용법이 나 이론을 넘어선, 접근성을 높인 실제적인 활용법을 익히는 것 역시 필요했다.



▲ 당시 참고 자료 - AI 관련 논문 및 TED 강의 등

나는 전문가들의 칼럼이나 영상을 찾아보면서, 나와 같은 일반인들의 활용법들도 찾아보기 시작했다. 사람들은 각각이 느낀 AI별 특징이나 강점, 약점 등을 정리해 공유하거나, AI를 활용한 상세한 경험, 프롬프트 작성 팁 등을 제시했다. 나 역시 이들의 의견을 참고해 직접 여러 오픈AI들을 사용하고, GPT, Claude, Gemini, Perplexity 등의 다양한 특징과 장단점을 스스로 비교, 정의하며, 언제 어떻게 적재적소에 어떤 AI를 써야 하는지, 나만의 최적의 프롬프트 작성법 등을 따로 공부하며 최소한 스스로만의 가이드라인을 세웠다. AI를 사용하

는 방법을 넘어, 도구를 이해하고 질문하는 구체적인 방법을 먼저 정의하기 시작한 것이다.

AI를 공부하기 시작하면서 가장 먼저 놀랐던 것은 AI마다 잘하는 일이 다르다는 사실이었다. 직접 비교하고 실패를 반복하면서 '좋은 AI를 찾는 것보다 상황에 맞는 AI를 선택하는 능력이 더 중요하다'라는 사실도 함께 배우게 되었다. GPT는 긴 토론과 마인드맵 확장에 강했고, Claude는 긴 문서를 정리하거나 구조화하는 등 글을 작성하는 데에 도움이 되었으며, Perplexity는 최신 자료 조사에 유용했다. 프롬프트를 공유하는 사람들, 연구자들의 활용 사례, 현업 종사자들의 사용법을 비교하면서 좋은 결과는 좋은 AI보다 좋은 질문에서 나온다는 공통점을 발견했다. 그때부터 나는 AI를 단순히 사용하는 법보다 질문을 설계하는 방법에 집중했다.

프롬프트 작성 방식도 실시간으로 수정했다. 처음에는“ 써줘.“ 수준의 단순히 답을 요구하는 프롬프트를 구성하던 내가, 지금은 역할을 정의하고, 상세 조건을 부여하는 동시에, 반례를 제시하도록 유도하며, 여러 객관적인 관점의 비판적인 피드백을 요구하고, 여러 시점에서 반박하는 상황을 설정해 논리를 강화할 수 있도록 AI를 활용한다. 반박과 검증은 어떤 전략이나 과제를 고도화하는 가장 빠른 방법이고 함께 최종 검토까지 AI를 병행하며 스스로 업무 수행 방식의 효율화를 체감했다.

3. 나만의 AI 학습 시스템 전략, “질문 기반 사고 검증 학습법”

AI와 함께하는 나만의 사고 중심 학습 검증 시스템을 나는, “질문 기반 사고 검증 학습법”이라고 정의한다. 질문을 설계하고, AI와 토론하며, 현실에서 다시 검증하는 나만의 5단계 학습 시스템인 해당 전략의 프로세스는 다음과 같은 단계를 거친다.

STEP 1. 문제 정의 단계-구체적으로 문제나 상황을 정의하는 단계다. 스스로와 AI에게 끊임없이 ‘왜’ 라는 질문을 던지며 마인드맵을 넓혀가야 한다. 이를 기반으로 무엇이 진짜 문제인지, 깊이 있는 질문이나 가설을 설계한다.

STEP 2. 근거 수집 단계-논문, 기사, 보고서 등 전문적인 출처 기반의 정량적 자료를 중심으로 조사, 탐구한다. 이를 기반으로 초안 및 가설 설정을 수정하며 구체화해 나간다.

STEP 3. AI 반례 검증 단계-AI와 토론하며 반례, 허점, 다른 관점을 제시하는 단계다. 논리적인 허점을 찾고, 끊임없이 반박을 유도한다. 심사 위원이나 교수님, 현직자 등의 각 시점별 역할을 부여해 비판점을 받고 같은 내용을 여러 번 검증한다.

STEP 4. 논리 수정 단계-반박을 수용하고 이를 재구성하는 단계이다. 앞선 단계들의 근거나 AI를 기반으로 자신의 논리 구조와 가설에 대한 개선을 진행한다. 이를 통해, 결과물을 고도화하거나 향후 질문으로서 대비할 수 있다.

STEP 5. 현실 검증 단계-선후배, 동기, 현직자, 교수님 등 인터뷰 및 공식 기관 자료나 실제 결과 등의 검증된 자료를 기반으로 재검증 및 최종 검토하는 단계다. 이후, AI와 최종 검토 및 현실성에 대한 피드백 논의를 마지막으로 작업이 마무리되는 것이 일반적인 나의 표준화 시스템 과정이다.

이 과정은 한 번으로 끝나지 않는다. 스스로가 생각하기에 필요하다면 절대 다음 단계로 넘어가지 않고 이전 단계로 다시 돌아가 질문과 검증을 반복한다. 각 단계별로 수정을 거듭하고, 끊임없이 비판점을 탐구하고, 반박하고, 검증하며, 이를 개선하는 과정의 반복이라는 점이 해당 전략 시스템의 가장 큰 특징이다. 이 과정에서 논리의 빈틈을 발견하고, 생각을 계속 수정하며 전략을 고도화해 나갈 수 있다. 이러한 “질문 기반 사고 검증 학습법” 프로세스를 보면 알 수 있듯이, 나는 더 이상 AI를 단순히 정답 생성기로 쓰는 것이 아니라, 나의 사고 검증 파트너로서 함께하고 있는 동반자로, AI를 정의한다. AI가 대신 생각하는 것이 아니라, 내 사고를 검증하는 동시에 새로운 관점을 제시하는 토론의 장이 그 안에서 열린다.

이것이 나 스스로 가장 달라진 점이라고 생각한다. 예전에는 AI에게 먼저 답만을 단순히 요구하던 수동적인 사용자였다면, 지금은 내가 먼저 결론(가설)을 만들고 이를 검증하고 반박하는 과정 속 논리를 완성하는 적극적 사고 과정의 파트너 역할을 수행한다.

이러한 질문 기반 사고 검증 학습법은 단순히 나의 과제나 프로젝트에만 적용되는 것이 아니었다. 발표 준비부터 전공 프로젝트, 교환학생 준비, 언어 학습에 이르기까지 다양한 일상 속 과제들을 나는 AI와 함께 동일한 사고 과정을 적용하며 반복해 왔다. 다음은 이 시스템을 실제로 적용했던 사례들을 소개하고자 한다.

4. 질문은 어떻게 현실이 되었는가

사례 1. LH 현장실습 발표 - “발표를 만든 것이 아니라 논리를 설계한 과정”

적용 과정) 문제 정의 → 근거 수집 → AI 검증 → 논리 수정 → 현실 검증

올해 3월부터 LH 서울지역본부 사업 관리처 판매팀에서 현장실습을 진행하며 업무를 기록하고 정리해 왔다. 이후 그 경험을 바탕으로 현장실습 성과대회 발표를 준비하게 되었지만, 단순히 업무 내용을 나열하는 발표로는 심사위원을 설득하기 어렵다고 판단했다. 업무와 발표 준비를 병행하는 제한된 시간 속, 내가 정말 보여주고 싶었던 것은 ‘무슨 일을 했는

가’가 아니라, ‘그 경험을 통해 무엇을 배우고 어떻게 나의 사고가 변화했는가’였다. 그래서 가장 먼저 실습 동안 작성했던 업무 기록과 메모를 다시 하나씩 검토하며 발표의 핵심 메시지를 다시 정의했다. 이후 관련 법령과 업무 절차를 다시 확인하며 근거를 보완했고, 발표 흐름이 자연스럽게 이어지는지 여러 번 재차 점검했다. 그 과정에서 나 자신에게 끊임없이 던졌던 질문은 “왜 이 경험이 나에게 의미 있는가?”였다.

초안을 작성한 그다음부터는 AI와 함께 본격적인 검증을 시작했다. 단순히 PPT를 작성해 달라고 요청하는 등 수동적인 요청이 아니라, “심사 위원이라면 어떤 부분을 지적할 것 같은가?“, “현직자라면 이 발표를 어떻게 평가할 것 같은가?“, “논리적으로 설득력이 부족한 부분은 어디인가?”와 같은 질문을 반복하며 발표 전체를 여러 관점에서 다시 검토했다.



▲ 당시 피피티 일부, 본선 진출자 명단 및 프롬프트 초안 대화 중 일부

사례 2. 전략 경영론 프로젝트 - “기업을 분석한 것이 아니라 경쟁을 다시 정의하는 과정” 적용 과정) 문제 정의 → 근거 수집 → AI 검증 → 논리 수정 → 현실 검증

전략 경영론이라는 전공 수업에서 글로벌경영학과 선배님이 근무하시는 교육기업 ‘상상코칭’을 대상으로 한 학기 동안 전략 컨설팅 프로젝트를 수행했다. 프로젝트 초반만 해도 우리 팀의 방향은 지금 생각해 보면 비교적 온건했다. 내부적인 체계나 역량, 교육 커리큘럼 등에 집중하며, 자기주도학습 시스템을 AI와 접목하거나, 관리 효율화를 높이고 타깃 고객층을 확대하는 정도의 방향에서 여러 차례 토의를 이어 나갔다.

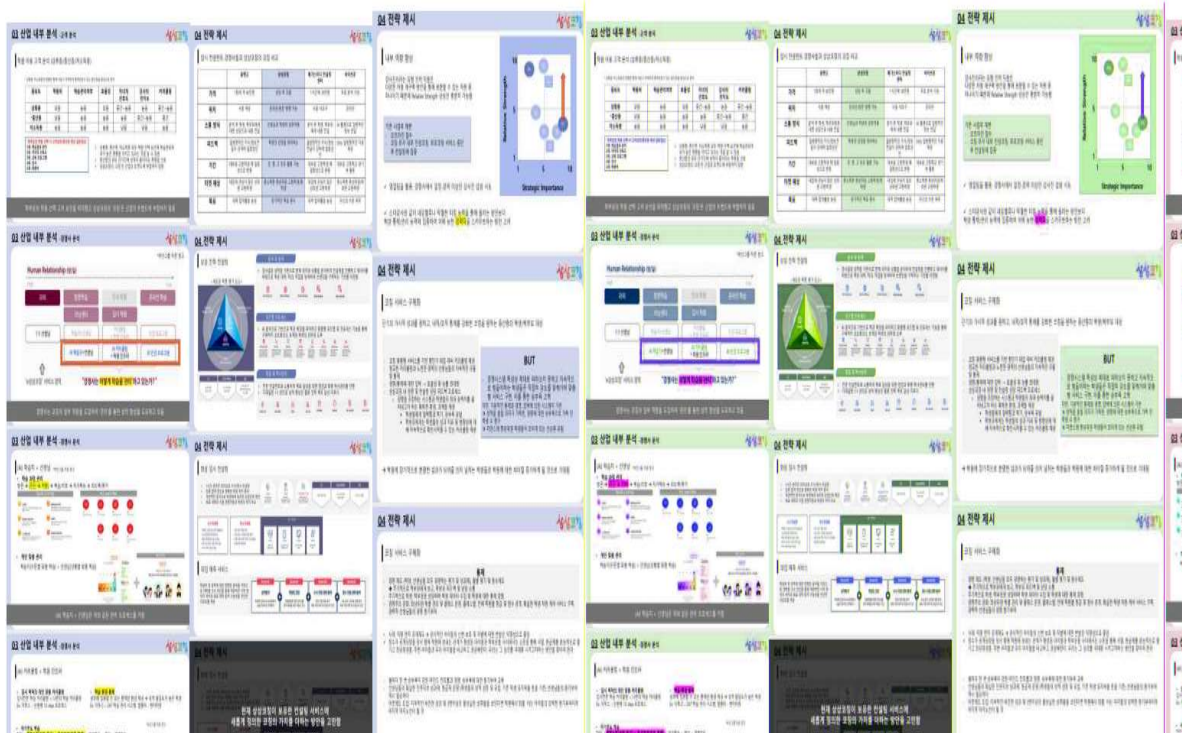
자료를 찾아보고 토의를 반복할수록 ‘정말 이것이 상상코칭만의 전략인가?’라는 의문이 맴돌았다. 그래서 결론을 서두르기보다 다시 처음으로 돌아가 문제를 다시 정의하기로 했다. 회의 내용을 AI와 함께 정리하며 다양한 반례와 가능성 검토를 이어나갔다. 하지만 토의를 이어가며 산업과 경쟁 환경을 분석할수록 이러한 방향만으로는 분명히 상상코칭만의 지속적인 경쟁우위를 설명하기 어렵다는 한계를 실감할 뿐이었다.

온라인 기사와 논문, 교육시장 자료를 다시 검토하며 AI와 토론을 이어갔다. 그러나 이번에는 새로운 전략을 만들어 달라고 요청하지 않았다. 오히려 우리의 전략을 반박해 달라고 요청했다. 교수님의 입장이라면 어떤 피드백을 할지, 경쟁사라면 어떤 약점을 지적할지, 심사 위원이라면 어떤 부분에서 설득력이 부족하다고 느낄지를 계속 질문하며 논리의 허점을

찾아 나갔다. 논리가 흔들릴 때마다 다시 VRIO와 Five Forces를 검토했고, Strategy Canvas와 ERRC를 활용해 방향을 수정했다. 여기에 현직 선배님과의 질의응답, 학부모와 학생 인터뷰, 팀원들의 실제 경험까지 함께 연결하며 전략을 계속 검증했다.

학기별 성적 상세

No	학수번호	교과목명	이수구분	학점	평점	등급	재수강	성적포기	수업개역서
4	HAAM6005	전략경영론(캡스톤디자인)	1학년	3	13.50	A+			조회



▲ 전략경영 프로젝트 최종 발표 자료 일부(A+)와 전략 검증 과정

다시 새로운 관점에서 우리 전략의 방향성을 바라보고자 한 그 과정 속 우리 팀의 방향은 완전히 달라졌다. 처음 생각했던 AI 활용이나 관리 효율화 중심의 전략을 과감히 버리고, 경쟁 기반 프리미엄 코칭 모델이라는 새로운 전략으로 발전시켰다. 자기주도학습이라는 철학은 유지하되, 적절한 경쟁과 관리 시스템을 결합한 차별화 전략을 제안했고, 최종 발표에서도 도전적인 전략이라는 좋은 평가를 받아 A+라는 결과를 얻을 수 있었다.

돌이켜보면 AI가 전략을 만들어 준 것은 아니었다. 매번 반복하는 팀 회의 내용을 함께 정리하고, 심사 위원과 교수님의 관점에서 어떤 부분이 설득력이 부족한지, 반대 관점에서는 어떤 비판이 가능한지를 반복적으로 검증하는 데에 큰 역할을 했다. 다만, 전략은 우리 팀이 수없이 고민하고 토론하며 스스로 만들어 갔고, AI는 그 과정에서 논리의 허점을 찾아 주고 사고를 계속 확장하는 적극적인 토론 상대의 역할을 해 주었다. 전략은 결국 AI와 함께 수없이 반박하고 검증하는 과정에서 우리 팀이 스스로 완성한 결과였다.

사례 3. 체코 교환학생 비자 준비 - "비자를 준비한 것이 아니라, 불확실성을 검증하는 과정"
적용 과정) 문제 정의 → 근거 수집 → AI 검증 → 논리 수정 → 현실 검증

체코 교환학생을 준비하면서 가장 어려웠던 과정은 장기 비자 준비였다. 대사관과 내무부, 학교 안내 자료의 표현이 조금씩 달랐고, 혼자 헤쳐 나가야 하는 과정 속 작은 실수 하나가 비자 심사에 영향을 줄 수도 있었기 때문에 무엇보다 정확성과 속도가 중요했다.

나는 올해 초부터 우선 체코 내무부와 대사관의 공식 자료를 직접 번역해 가며 조사하고, 관련 법령과 학교 안내문을 비교하며 필요한 조건을 하나씩 노선에 따로 채널을 만들어 정리했다. 이후 보험 조건과 제출 서류, 재정 보증 기준, 환율까지 스스로 기준을 세우며 자료를 체계적으로 누락 없이 완벽히 정리하고자 했다. 이 외에도 다른 사람들의 후기나 주변 교환학생들을 다녀온 사람들에게 세부 사항을 물어보아 참고할 만한 사항이나 팁을 정리하고, 현실적인 조언을 받았다.

그다음 SI와 함께 준비 과정을 하나씩 검토했다. 심사 기간에 변동될 환율을 반영한 재정 예산 규모를 함께 예측, 설정하는 동시에, 서류별 세부 조건이나 부족한 사항은 없는지, 서류나 사이트 해석에 오류는 없는지, 인터뷰에서 예상되는 질문은 무엇인지 하나하나 상황 시뮬레이션을 돌리고, 여러 사항을 반복적으로 점검했다.

하지만 AI의 답변을 그대로 믿지는 않았다. 조금이라도 헛갈리는 부분은 다시 관련 현지 법률 등 공식 자료를 찾아 확인했고, 대사관과 자매대학 담당자, 보험사에 직접 메일과 전화를 보내 교차 검증했다.

[illegible]

▲ 체코 대사관·내무부 기준 교차 검증 및 비자 준비 과정(비자인터뷰 당일 전 최종 체크리스트 점검 및 당일 인터뷰 변수 고려 시뮬레이션, 재정규모입증 예산 관련 토의 등)

영어 공식 기준과 한국식 이름 순서의 차이, 서류별 주요한 디테일이나 유효기간, 보험 제출 및 보험사별 견적을 받아 가격 및 조건들을 비교하면서 정말 많은 시간이 소요되었지만, 대사관이나 보험사 자료, 메일 등 주요 자료들을 학습시켜 최종 자체 검증 및 검토를 통해 나의 준비 과정을 더욱 체계적으로 AI와 관리, 검열할 수 있었다. 덕분에 준비 과정 전체와 리스크를 체계적으로 관리할 수 있었고, AI를 단순한 정보 제공자가 아니라 비자 준비 과정

을 함께 검토하는 파트너로 활용할 수 있었다.

사례 4. 언어 학습 - "언어를 공부한 것이 아니라 학습 시스템을 설계한 과정"

적용 과정) 문제 정의 → 근거 수집 → AI 검증 → 논리 수정 → 현실 검증

내가 AI를 사실상 가장 오래, 그리고 가장 꾸준히 활용한 분야는 언어 학습이었다. 처음에는 단기간 안에 TOEFL 시험을 준비하기 위해 활용하기 시작했던 나의 공부 파트너는, 이후 영어 스터디 운영과 교환학생 준비, 체코어 학습까지 함께하며 자연스럽게 지금의 학습 파트너가 되었다.

처음 AI를 활용할 때만 해도 단순히 “공부 계획을 세워 달라.”, “이 문제를 풀어 달라.” 정도의 수준이었다. 하지만 사용할수록 나에게 필요한 것은 정해진 공부 계획이 아니라 내 상황에 맞춰 계속 수정되는 학습 전략이었다. 그때부터는 현재 점수와 취약 영역, 하루 공부 가능한 시간, 교환학생 일정, 실제 생활 방식까지 모두 반영하여 나만의 맞춤형 학습 전략을 함께 설계하기 시작했다. 일정이 바뀌거나 새로운 변수가 생기면 계획도 함께 수정했고, 그 과정 자체가 자연스럽게 하나의 학습 습관이 되었다.

TOEFL을 준비하던 당시에는 교환학생 모집 마감일이 얼마 남지 않던 때였고, 독학으로 한 달이라는 짧은 시간 안에 목표 점수를 만들어야 한다는 부담이 정말 컸다. 하지만, 어떻게든 해보야 했던 나는 혼자 공부하다 막히는 순간마다 AI와 함께 실시간으로 답안을 수정하고, 다시 말해 보고, 틀린 이유를 함께 분석하는 과정을 반복했다. 그 시간이 쌓이면서 단순히 점수만 오른 것이 아니라 영어를 공부하는 방식 자체가 달라지기 시작했다고 생각한다.

가장 많은 도움을 받은 것은 TOEFL 라이팅과 스피킹이었다. 단순히 모범 답안을 받아 외우는 것이 아니라, 내가 직접 작성한 답안을 첨삭 받고 왜 이런 표현이 더 자연스러운지, 어떤 논리 전개가 더 설득력 있는지를 함께 고민했다. 특히 스피킹에서는 제한된 시간 안에 생각을 정리하고 말하는 연습을 반복하며 템플릿을 자연스럽게 체화할 수 있었고, 발음이나 표현도 실시간으로 피드백을 받을 수 있었다. 시험의 최근 경향이나 준비 전략, 시험장 정보처럼 혼자 준비했다면 놓쳤을 사소하지만, 중요한 정보들도 함께 정리하며 한 달 남짓한 독학 기간 동안 목표 점수를 달성했고, 정기 교환학생에 선발될 수 있었다.



▲ 일상영어학습계획 상담, 토플 성적, 영어 스터디

교환학생 준비와 LH 현장실습을 병행하게 된 이후에는 평소에 공부하는 언어 학습 방식도 조금씩 달라졌다. 왕복 4시간에 달하는 출퇴근 시간을 조금이라도 의미 있게 활용하고 싶었고, 그때부터 매주 학습 계획을 다시 수정하며 생활 방식에 맞는 공부 방법을 계속 찾아나갔다. 출퇴근길이나 잠깐의 이동 시간에는 AI와 영어 프리토킹을 진행했다. 이전처럼 TOEFL 시험을 위한 대화가 아니라, 일상이나 시사, 문화 등 다양한 주제로 자유롭게 이야기하며 최대한 많은 표현을 사용하려고 노력했고, 문법과 발음, 표현을 실시간으로 피드백 받으며 자연스럽게 회화 실력을 다듬어 갔다.

최근에는 이러한 방식을 체크어 학습에도 적용하고 있다. 언어마다 학습 순서와 접근 방식이 다르다는 점을 고려하여 기초 회화와 표현 학습 계획을 다시 설계했고, 친구들과 함께 운영하는 영어 스터디 역시 AI와 함께 주제 선정이나 토론 질문, 진행 방식까지 구체화하며 더욱 체계적으로 운영하고 있다. 덕분에 바쁜 일정 속에서도 시간을 효율적으로 활용하며 꾸준히 언어 학습을 이어갈 수 있었고, 지금도 상황이 바뀔 때마다 학습 전략을 계속 수정하고 발전시켜 나가고 있다.

돌이켜보면 AI는 영어를 대신 공부해 주는 선생님이 아니었다. 내 수준과 목표, 생활 방식까지 함께 고려하며 가장 현실적인 학습 전략을 함께 설계하고, 상황이 바뀔 때마다 맞춤형 전략을 고안해 주는 학습 파트너였다. 예전에는 영어를 잘하기 위해 공부했다면, 지금은 어떻게 하면 꾸준히 배우고, 내 생활 속에서 언어를 계속 사용할 수 있을지를 먼저 고민하게 되었다. AI는 그런 과정을 함께 설계하고 검증해 주는 가장 가까운 학습 파트너가 되었고, 지금도 새로운 언어를 배울 때마다 같은 방식으로 함께 성장하고 있다.

언어 학습 과정 중에서도 스스로에게 가장 많이 던졌던 질문은 '무엇을 공부할 것인가'가 아니라 '지금의 나에게, 이 시점에서 가장 필요한 공부는 무엇인가'였다. 결국 언어 공부에서도 가장 크게 달라진 것은 영어 실력이 아니라, 스스로에게 맞는 공부 방법을 계속 수정하고 설계하는 습관이었다. 언어를 공부한 것이 아니라, 꾸준히 공부할 수 있는 시스템을 만든 것이 가장 큰 변화였다.

각 사례들은 분야는 서로 달랐지만, 전체 과정은 같았다. 먼저 문제를 정의하고, 근거를 수집하고, AI와 반박하며 논리를 검증한 뒤, 마지막에는 반드시 현실에서 다시 확인했다. 결국 내가 만든 '질문 기반 사고 검증 학습법'은 하나의 과제에만 적용되는 방법이 아니라, 새로운 문제를 만날 때마다 반복해서 활용할 수 있는 나만의 학습 검증 시스템이 되었다. 분야는 달랐지만, 결국 내가 반복해서 검증한 것은 AI의 답이 아니라 나 자신의 사고였다.

5. AI를 가장 신뢰했던 순간은, AI를 가장 많이 의심했던 순간이었다.

AI를 오래 사용할수록 오히려 AI를 더 의심하게 되는 순간들이 찾아온다. 처음에는 AI가 말하면 다 맞는 것 같고 제법 그럴듯하게 느껴지기도 한다. 하지만 실제 프로젝트와 비자 준비, 발표를 거치면서 AI 역시 틀릴 수 있다는 사실을 이미 여러 번 경험했다. AI가 하는 말이나 자료들이 항상 맞는 것이 아니라는 점은 초기부터 현재의 전문가들이 지속적으로 강조하는 경고다. 관련 분야를 다루는 논문들에서도 환각(Hallucination) 편향, 최신성 부족 등이 꾸준히 한계점으로 지적된다.

나 역시 앞선 서론과 사례를 보면 알 수 있듯이, AI 답변을 절대 그대로 사용하지 않는다. 반드시 공식 자료나 논문, 관련 기관, 현직자, 교수님 등을 통해 직접 재확인 및 검증까지 거친다. 그래서 나는 AI는 단순히 맹신하는 '정답 생성기'가 아니라 '생각의 폭을 넓혀주는 토론 파트너'라고 정의한다. AI는 빠르게 많은 정보를 정리해 주지만, 동시에 틀릴 수도 있고, 내가 좋은 질문과 판단으로 함께 토의해야 하는 학습 도구다. AI는 우리의 일을 대신 해주는 수동적 참여자가 아니라 자신을 다시 질문하게 만드는 적극적 협력 파트너라는 것이다.

6. AI가 바꾼 것은 답안이 아니라 사고방식이었다.

예전의 나는 AI에게 먼저 답을 요구했다. 무언가를 해달라는 수동적 요구를 반복했지만, 해당 알고리즘을 이해하면서 지금은 먼저 스스로 가설을 세우고, AI에게 그 가설의 허점을 찾아달라고 요청한다. 예전에는 단순히 '답을 얼마나 빨리 찾는가'가 중요했다면, 지금은 '질문을 얼마나 깊게 설계해서 정확한 결과를 도출하는가'가 더 중요해졌다.

내 질문의 수준이 높아질수록 AI의 답도 달라졌다. 결국 내가 가장 크게 얻은 것은 도구를 다루는 새로운 기술이 아니라 새로운 사고방식이었다. 질문의 수준이 결국 학습의 수준을 결정한다는 사실을 배웠기 때문이다. 그리고 해당 명제는 AI 외에도 전체를 관통하는 명제라고 생각한다.

7. 앞으로도 정답보다 질문을 먼저 설계하는

앞선 사례였던, 전공수업인 전략경영론에서 교수님께서는 “전략은 경쟁이다.”라는 말씀과 함께 끊임없이 질문하는 방법을 우리에게 가르쳐 주셨다. 처음에는 그 의미를 제대로 이해하지 못했다. 하지만 지금 돌이켜보면, AI를 활용하면서 내가 가장 크게 배운 것도 같은 것이었다. 좋은 결과는 좋은 답에서 시작되는 것이 아니라 좋은 질문에서 시작된다는 것. 처음에는 정답을 찾기 위해 질문했지만, 지금은 더 나은 질문을 만들기 위해 사고한다.

그것이 내가 AI를 활용하며 얻은 가장 큰 학습 전략이다. 그리고 그 변화는 앞으로 새로운 문제를 마주하더라도 스스로 배우고 성장할 수 있는 가장 큰 경쟁력이 될 것이라고 믿는다. 앞으로도 나는 AI를 답안을 대신 작성해 주는 도구가 아니라, 함께 내 사고를 끝까지 검증하는 토론 파트너로 활용하고자 한다. 빠르게 답을 찾는 사람보다, 더 깊이 있게 사고하고 질문을 체계적으로 설계할 수 있는 분별력 있는 사람이 되고 싶다.

좋은 답을 얻는 능력보다, 좋은 질문을 설계하는 능력이 더 중요한 학습 역량이라는 사실을 이번 경험을 통해 확실하게 체감할 수 있었다. 그리고 앞으로도 나는 정답을 빨리 찾는 사람이 아니라, 더 좋은 질문을 오래 붙잡는 사람이 되기 위해 계속해서, 끊임없이 배우고자 한다.

AI로 다시 배운 컴퓨터 수학 : 정답보다 이해를 향해

휴먼AI공학전공 22학번 문채린

가. 학습 배경 및 AI 활용 계기

현재 나는 4학년에 재학 중이지만, 부전공 이수를 위해 1학년 대상 컴퓨터수학 수업을 듣게 되었다. 처음에는 1학년 수업이라는 점에서 크게 어렵지 않을 것이라고 생각했다. 그러나 막상 수업을 들어보니 예상과 달랐다. 고등학교와 대학교 초반에 배웠던 수학 개념을 다시 떠올려야 했지만, 시간이 많이 지나 미분, 적분, 함수, 수열과 같은 기본 개념도 흐릿하게 느껴졌다. 더구나 컴퓨터수학은 단순히 공식을 외우고 문제에 대입하는 방식의 수학이 아니었다. 수학의 개념을 컴퓨터적인 관점에서, 더 원초적인 단계부터 다시 바라보는 과목이었다.

예를 들어 수업에서는 아벨리안 그룹, 닫힘성, 연산의 성질처럼 평소에는 당연하게 여겼던 개념을 다시 질문하는 내용이 다루어졌다. “ $1+1$ 은 항상 2인가?” 처럼 너무 당연해 보이는 질문도 어떤 집합과 연산을 기준으로 하느냐에 따라 다르게 생각해야 했다. 나는 그동안 수학을 주어진 공식에 맞게 계산하는 과목으로 받아들였기 때문에, 이런 방식의 접근이 낯설고 어렵게 느껴졌다. 단순히 계산을 잘하는 것보다 개념의 정의, 조건, 구조를 이해하는 것이 중요했고, 그 점에서 컴퓨터수학은 나에게 새롭게 부담이 되는 과목이었다.

또한 수업에서는 미분, 그래디언트, 적분, 테일러 급수, 데이터 피팅처럼 수식 이해가 필요한 내용과 MATLAB 코드 실습이 함께 이루어졌다. 수학 개념을 이해하는 것에서

끝나는 것이 아니라, 그것을 컴퓨터 코드로 구현하고 실행해보아야 했다. 수업 시간에는 교수님께서 PDF 강의자료를 바탕으로 설명해주셨지만, 슬라이드에는 핵심 수식만 압축적으로 제시되어 있는 경우가 많았다. 따라서 교수님이 수업 중에 구두로 덧붙이는 설명까지 놓치지 않고 정리하는 것이 중요했다.

처음에는 강의자료만 다시 보며 복습하려고 했지만, 수업 당시에는 이해했다고 생각했던 내용도 시간이 지나면 흐름이 잘 기억나지 않았다. 특히 수식이 어떤 이유로 전개되는지, 특정 공식이 왜 필요한지에 대한 설명은 슬라이드만 보고는 다시 떠올리기 어려웠다. 그래서 나는 수업 시간에 최대한 집중하여 교수님의 설명을 모두 필기하고, 동시에 복습을 위해 클로바노트를 활용해 수업 녹음본을 남기기 시작했다. 이 녹음본은 수업 중 놓친 부분을 확인하거나, 필기한 내용이 맞는지 다시 검토하는 데 중요한 자료가 되었다.

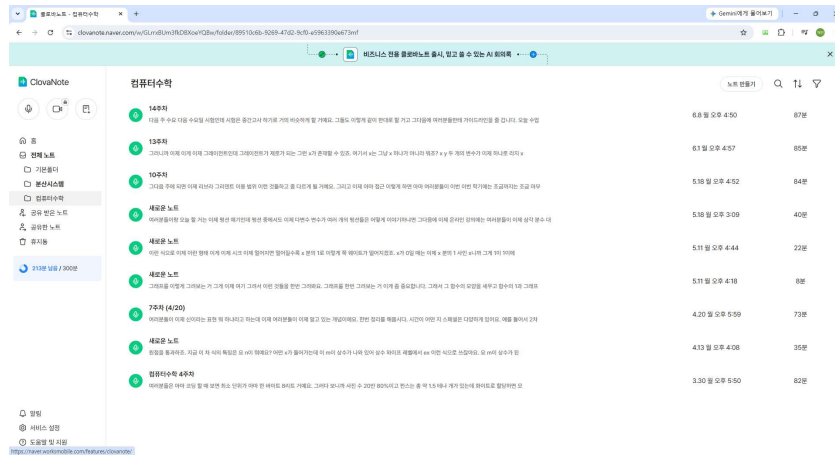
이후 나는 Claude와 같은 인공지능을 단순히 질문에 답을 받는 도구가 아니라, 내가 가진 강의자료와 필기, 녹음본을 체계적으로 정리하는 학습 보조 도구로 활용했다. AI를 통해 자료를 정리하되, AI가 만든 내용을 그대로 믿지 않고 반드시 내가 다시 확인하는 방식을 원칙으로 삼았다. 특히 AI에는 환각현상, 즉 실제로는 틀리거나 근거가 부족한 내용을 그럴듯하게 만들어내는 문제가 있기 때문에, 항상 2차, 3차로 검토하는 과정이 필요하다고 생각했다. 나의 AI 활용 학습법은 단순히 빠르게 답을 얻는 것이 아니라, 여러 자료를 연결하고 검증하면서 내 것으로 만드는 과정이었다.

나. AI를 활용한 나만의 학습 전략

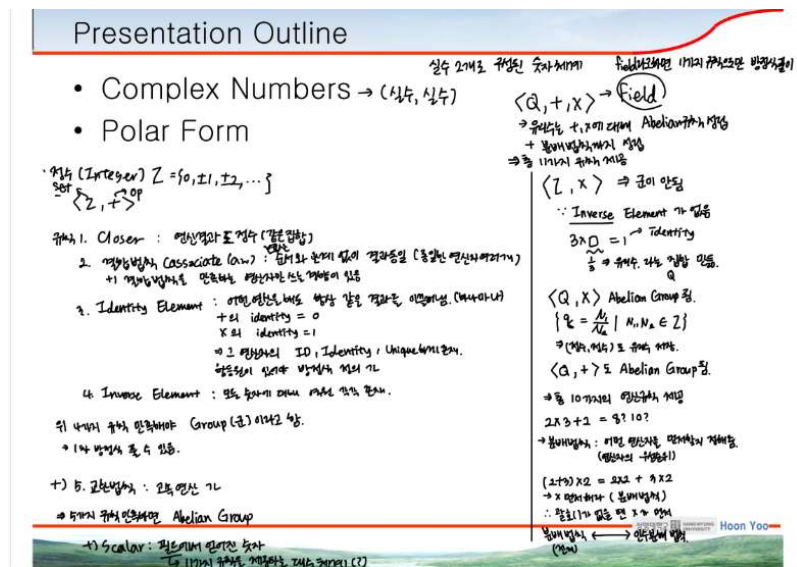
1) 수업 녹음과 필기를 통해 원자료 확보하기

나의 학습 전략은 수업 시간에서부터 시작되었다. 수업 중에는 클로바노트(ClovaNote)를 활용해 녹음본을 생성했다. 이는 수업을 대충 듣기 위한 목적이 아니라, 오히려 수업에 더 집중하기 위한 장치였다. 녹음본이 있다는 것을 알고 있어도 수업 시간에는 교수님의 설명을 최대한 놓치지 않으려고 노력했고, 중요한 말은 바로 강의자료 위에 필기했다. 교수님이 강조하신 부분, 슬라이드에는 없지만 구두로 설명하신 예시, 시험에 나올 수 있다고 언급하신 내용은 특히 신경 써서 적었다.

수업이 끝난 뒤에는 클로바노트로 생성된 녹음 전사본을 다시 확인했다. 수업 중 필기가 빠진 부분이나, 내가 잘못 들었을 가능성이 있는 부분을 녹음본을 통해 보완했다. 이렇게 확보한 녹음본 txt 파일과 필기된 강의자료 PDF는 이후 AI를 활용한 정리의 기초 자료가 되었다. 나는 AI에게 무작정 “정리해줘” 라고 요청하는 것이 아니라, 실제 수업에서 사용한 자료와 내가 직접 필기한 내용을 함께 제공하여 수업 맥락에 맞는 정리본을 만들고자 했다.



<클로바노트 화면(ClovaNote)>



<수업 내용 필기>

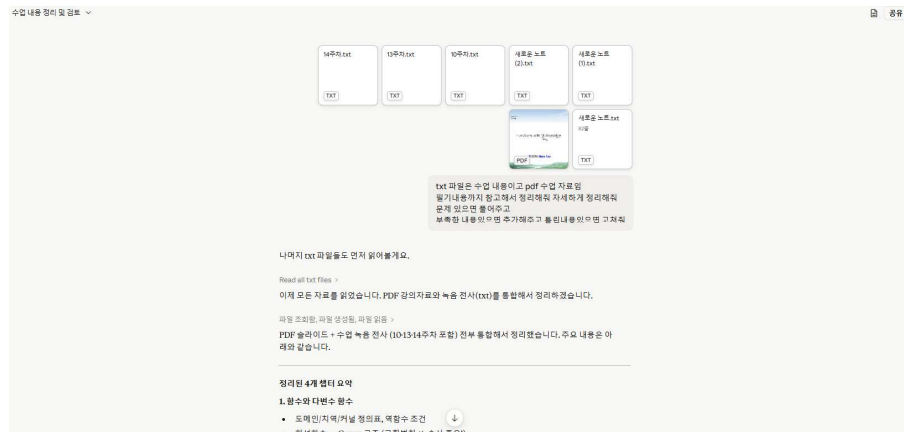
2) 녹음본과 필기 자료를 AI에 제공해 1차 정리본 만들기

다음 단계에서는 수업 녹음 전사본 txt 파일과 필기된 강의자료 PDF를 Claude에 제공하고, “교수님 설명과 필기 내용을 함께 반영해서 자세히 정리해줘” 라고 요청했다. 이 과정에서 AI는 흩어져 있던 자료를 단원별로 묶어주었다. 예를 들어 미분 단원에서는 단순히 미분 공식만 정리하는 것이 아니라, 기울기 개념이 그래디언트로 어떻게 확장되는지, 이 개념이 최적화나 딥러닝에서 왜 중요한지까지 연결해서 설명해주었다.

이 1차 정리본의 장점은 방대한 자료를 한눈에 볼 수 있는 구조로 바꾸어준다는 점이었다. PDF 강의자료에는 수식 중심으로 내용이 들어 있고, 녹음본에는 교수님의 설명이 문장 형태로 흩어져 있었는데, AI는 두 자료를 합쳐 비교적 읽기 쉬운 흐름으로 정리해주었다. 덕분에 복습을 시작할 때 어디서부터 봐야 할지 막막했던 느낌이 줄어들었다.

하지만 이 단계에서 가장 중요하게 생각한 것은 AI 정리본을 그대로 최종 자료로 사용하지 않는 것이었다. AI는 매우 그럴듯한 문장으로 내용을 정리하지만, 때로는

수업에서 다루지 않은 내용을 추가하거나 수식의 의미를 부정확하게 설명할 수 있다. 이것이 바로 AI의 환각현상이다. 특히 수학 과목에서는 작은 기호 하나, 부호 하나가 달라져도 전체 풀이가 틀릴 수 있기 때문에 AI의 설명을 그대로 믿는 것은 위험하다. 그래서 나는 AI가 만든 1차 정리본을 ‘완성본’이 아니라 ‘검토해야 할 초안’으로 보았다.



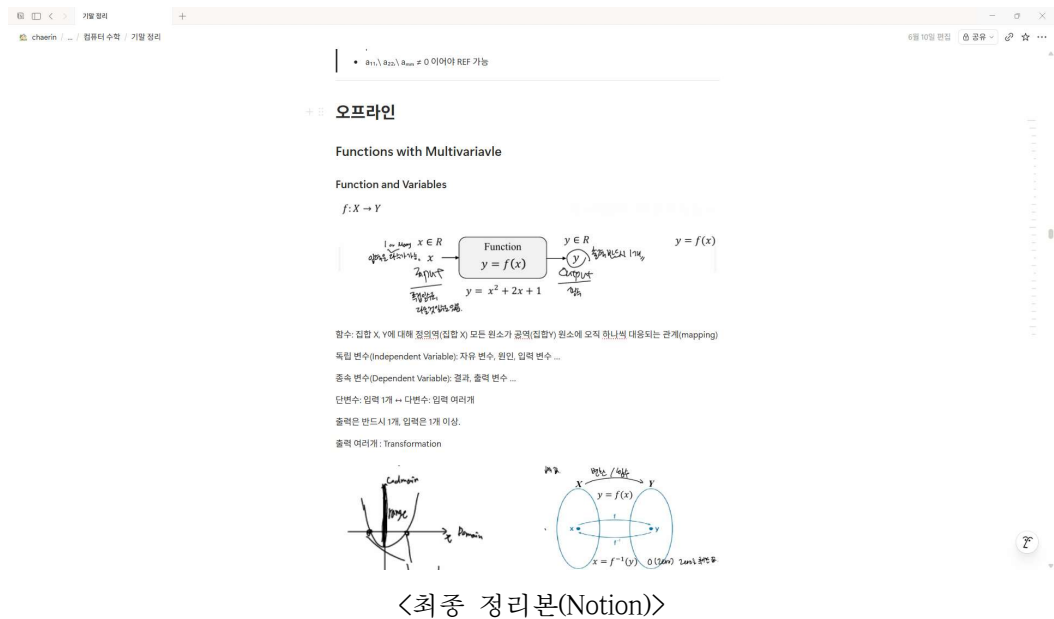
<1차 정리본 생성 요청 화면(Claude)>

3) AI 정리본과 강의자료를 비교하며 노션(Notion)에 최종 정리하기

AI가 만든 1차 정리본을 받은 뒤에는 필기된 강의자료와 나란히 보며 노션에 다시 정리했다. 이 과정이 나에게는 가장 중요한 학습 단계였다. AI가 정리해준 내용을 그대로 복사하는 것이 아니라, 교수님 PDF와 내 필기, 녹음본 내용과 비교하면서 맞는 내용인지 확인했다. 설명이 자연스럽더라도 강의자료에 없는 내용이거나, 교수님의 의도와 다르게 느껴지는 부분은 그대로 넣지 않았다. 반대로 AI가 잘 정리해준 표현 중 내가 이해하기 쉬운 문장은 참고하되, 최종적으로는 내 말로 바꾸어 노션에 정리했다.

노션 정리 과정에서는 단순히 내용을 옮기는 것이 아니라 전체 흐름을 다시 구성했다. 예를 들어 한 단원 안에서 개념 정의, 공식, 예시, MATLAB 코드, 주의할 점을 구분해 정리했다. 이렇게 정리하니 시험 직전에 다시 볼 때도 훨씬 효율적이었다. 이전에는 PDF 여러 장과 필기, 녹음본을 각각 따로 봐야 했지만, AI를 활용한 뒤에는 1차 정리본을 검토하고 내가 직접 만든 노션 최종 정리본을 중심으로 복습할 수 있었다.

이 과정에서 AI의 역할은 대신 공부해주는 것이 아니라, 내가 자료를 구조화할 수 있도록 도와주는 것이었다. 특히 강의자료와 녹음본을 함께 바탕으로 정리하면 놓친 내용을 보완할 수 있었고, 내가 이해하지 못한 부분을 다시 질문하면서 복습의 깊이를 높일 수 있었다. 다만 최종 정리본을 만드는 책임은 항상 나에게 있다고 생각했다. AI가 만든 자료는 편리하지만, 환각현상(AI Hallucination) 가능성이 있기 때문에 반드시 원자료와 대조하며 검증해야 한다.



<최종 정리본(Notion)>

4) 모르는 개념과 MATLAB 오류를 바로 질문하기

AI를 활용하면서 가장 실질적으로 도움이 되었던 부분 중 하나는 모르는 개념이나 코드 오류를 바로 질문할 수 있다는 점이였다. 컴퓨터수학에서는 수학 개념을 MATLAB 코드로 실행해보는 경우가 많았다. 수업 시간에 배운 함수를 직접 실행하려고 하면 예상치 못한 오류가 자주 발생했는데, 혼자서는 오류의 원인을 찾기 어려웠다.

예를 들어 강의 필기 사진을 찍어 Claude에게 올리고 “이 함수들 MATLAB에서 어떻게 돌려?” 라고 물으면, AI는 해당 수식에 맞는 MATLAB 코드를 작성해주었다. sinc 함수와 관련된 실습에서는 툭박스 문제로 오류가 발생한 적이 있었다. 처음에는 왜 코드가 실행되지 않는지 몰라 막막했지만, 오류 메시지를 Claude에게 보여주자 툭박스가 없는 환경에서도 실행 가능한 수정 코드를 제시해주었다.

이 경험을 통해 단순히 정답 코드를 받는 것보다 중요한 것은 오류의 원인을 이해하는 것이라는 점을 알게 되었다. 이전에는 코드에서 오류가 뜨면 어디를 봐야 할지 몰라 멈추는 경우가 많았지만, AI를 활용한 뒤에는 예러 메시지를 읽고 원인을 추적하는 습관이 생겼다. 물론 코드에서도 AI의 환각현상은 발생할 수 있다. 존재하지 않는 함수나 내 MATLAB 환경에서 실행되지 않는 코드를 제시할 수도 있기 때문에, AI가 알려준 코드는 반드시 직접 실행해보고 결과를 확인했다. 실행이 되지 않으면 다시 오류 메시지를 바탕으로 질문하며 수정했다.

5) 수식 풀이 과정을 단계별로 시각화하며 이해하기

컴퓨터수학에서 테일러 급수나 부분적분은 결과식만 보면 매우 복잡하게 느껴진다. 특히 테일러 급수는 함수가 여러 차수의 다항식으로 근사된다는 설명을 들어도, 실제로 차수가 올라갈수록 함수에 가까워지는 과정을 머릿속으로 그리기가 어려웠다. 그래서 나는 Claude에게 “테일러 급수 도출 과정을 단계별로 보여줘”, “부분적분을 반복해서 푸는 과정을 한 줄씩 설명해줘” 라고 요청했다.

AI는 수식 전개를 한 단계씩 나누어 보여주었고, 각 단계에서 왜 그런 변형이 가능한지 설명해주었다. 가장 인상 깊었던 것은 테일러 급수의 차수를 슬라이더처럼 조절하며 실제 함수에 점점 가까워지는 과정을 확인한 경험이었다. 단순히 공식만 볼 때는 추상적으로 느껴졌던 개념이 그래프로 시각화되자 훨씬 직관적으로 이해되었다.

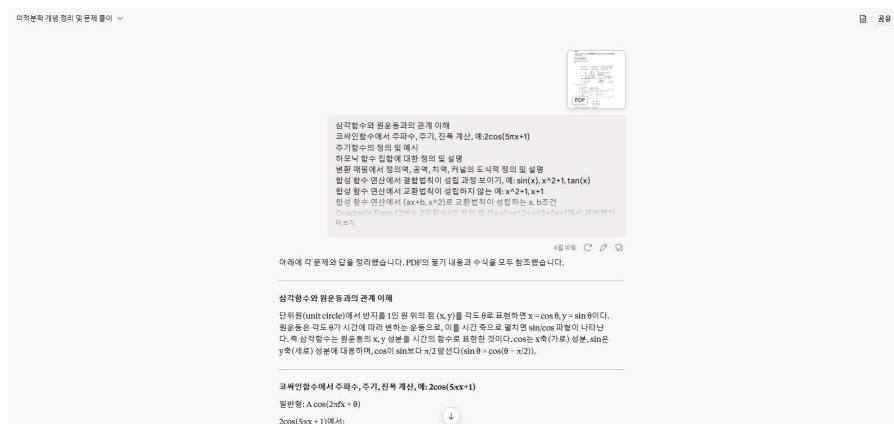
이 과정에서도 나는 AI가 보여준 풀이를 그대로 믿지 않았다. 수식 전개는 한 줄만 잘못되어도 결론이 달라질 수 있기 때문에, 강의자료의 공식과 비교하고 직접 손으로 다시 풀어보았다. AI의 설명을 통해 전체 흐름을 잡고, 손풀이를 통해 정확성을 확인하는 방식으로 공부했다. 이 과정은 나에게 수학을 공식 암기 중심이 아니라 원리 이해 중심으로 바라보게 해주었다.

6) 시험 가이드라인 문제와 최종 정리본을 활용해 답안 준비하기

시험 준비 단계에서는 교수님이 올려주신 시험 가이드라인 문제와 내가 노선에 정리한 최종 정리본을 PDF로 만들어 AI에 함께 제공했다. 그리고 각 문제에 대해 어떤 개념을 중심으로 답해야 하는지, 어떤 순서로 설명하면 좋은지 정리해달라고 요청했다. 이때 AI가 만들어준 답안을 그대로 외운 것이 아니라, 내가 만든 최종 정리본과 비교하면서 시험에 필요한 핵심 답안을 정리하는 방식으로 활용했다.

특히 서술형이나 개념 설명형 문제의 경우, 단순히 키워드만 외우면 실제 시험에서 문장으로 풀어 쓰기 어렵다. 그래서 AI를 활용해 답안의 흐름을 잡고, 그 내용을 다시 내 말로 바꾸어 암기했다. 예를 들어 특정 공식이 나오면 공식 자체만 외우는 것이 아니라, 그 공식이 필요한 이유, 계산 과정, 적용 예시까지 함께 정리했다. 이후에는 AI가 정리해준 답안을 보지 않고 직접 설명해보며 내가 정말 이해했는지 확인했다.

이 단계에서도 환각현상에 대한 경계는 매우 중요했다. AI가 시험 가이드라인 문제에 대해 그럴듯한 답안을 만들어주더라도, 그 답이 교수님 수업 내용과 다를 수 있기 때문이다. 그래서 나는 항상 교수님 PDF, 내 필기, 녹음본, 노선 최종 정리본을 기준으로 AI 답안을 검토했다. AI 답변이 아무리 자연스러워 보여도 원자료와 맞지 않으면 사용하지 않았다. 이를 통해 AI를 답안 생성기가 아니라, 내 정리본을 바탕으로 시험 대비를 도와주는 보조 도구로 활용할 수 있었다.



<가이드라인 답안 요청 화면>

다. AI 활용을 통한 구체적 학습 사례

1) 기말 과제 데이터 피팅 문제 이해하기

기말고사 범위였던 데이터 피팅 문제는 AI를 활용해 깊이 이해한 대표적인 사례이다. 교수님이 제시한 데이터 $(-2, -3)$, $(-1, -1)$, $(1, 2)$, $(2, 2)$ 를 이용해 직선의 기울기 m 을 구하는 문제였는데, 처음에는 공식에 숫자를 대입하는 과정이 잘 이해되지 않았다. 특히 수치 계산 표에서 x 값과 y 값이 어떻게 사용되는지, 왜 특정 항들이 더해지는지 헷갈렸다.

그래서 Claude에게 “수치 계산에 x , y 값들은 어떻게 나오는 거야?” 라고 질문했고, 이후에도 “왜 이 항을 제공해?”, “이 합은 어디서 나온 거야?”, “ m 을 구하는 공식이 어떻게 도출돼?” 처럼 계속해서 물어보았다. AI는 최소제곱법의 기본 아이디어부터 설명해주었다. 단순히 주어진 점들을 지나는 직선을 찾는 것이 아니라, 각 데이터와 직선 사이의 오차를 최소화하는 방향으로 기울기를 구한다는 점을 이해할 수 있었다.

하지만 여기서도 AI 답변을 그대로 받아들이지 않았다. 다시 종이에 표를 그리고 x , y , xy , x^2 값을 직접 계산해보았다. 그리고 최종적으로 나온 기울기 값이 공식과 맞는지 검산했다. 이 경험을 통해 수학 문제에서 중요한 것은 최종 답보다도 그 답이 나오는 이유를 설명할 수 있는 능력이라는 점을 배웠다. AI는 내가 이해하지 못한 중간 과정을 반복해서 질문할 수 있게 해주었고, 나는 그 답을 검증하며 내 것으로 만들 수 있었다.

Solving a Data Fitting Problem

AI를 활용하여 주어진 데이터를 가장 잘 설명하는 직선을 찾아내는 문제입니다. 주어진 데이터는 다음과 같습니다.

x	y
-2	-3
-1	-1
1	2
2	2

이제 풀이과정 적어주세요

1. 모델 설정

모델: $y = m \cdot x$ (원점 통과 직선, 데이터 평균 = 0으로 정규화된 상태)

잔차(residual): $e_i = y_i - m \cdot x_i$

오류 함수(Least Squares):

$$E(m) = \sum (y_i - m \cdot x_i)^2 = (-3 - m \cdot (-2))^2 + (-1 - m \cdot (-1))^2 + (2 - m \cdot 1)^2 + (2 - m \cdot 2)^2$$

$E(m)$ 은 m 에 대한 2차 함수 → 최소값이 반드시 존재

2. 데이터 정리

i	1	2	3	4	합계
x_i	-2	-1	1	2	$\sum x_i$
y_i	-3	-1	2	2	$\sum y_i$

<풀이 요청 화면>

2) 중간고사에서 확인한 실제 성과

이러한 학습 방법은 실제 시험 준비 과정에서도 효과를 보였다. 중간고사를 준비할 때도 나는 같은 방식으로 공부했다. 수업 시간에는 클로바노트로 녹음본을 만들고, 교수님의 설명을 최대한 필기했다. 이후 녹음본 txt 파일과 필기된 강의자료 PDF를 AI에 제공해 1차 정리본을 만들었다. 그다음 AI 정리본과 원자료를 비교하며 노선에 최종 정

리본을 작성했다. 마지막으로 교수님이 올려주신 시험 가이드라인 문제와 노선 최종 정리본을 AI에 제공해 답안 흐름을 정리하고, 이를 내 말로 바꾸어 반복해서 암기했다.

그 결과 중간고사에서 A컷 안에 드는 점수를 받을 수 있었다. 아직 최종 학점이 나온 것은 아니지만, AI를 단순히 답을 얻는 수단으로 사용한 것이 아니라 복습과 이해를 돕는 도구로 활용했을 때 실제 평가에서도 긍정적인 결과로 이어질 수 있음을 경험했다. 나에게 이 성과는 단순히 점수가 잘 나온 경험을 넘어, 어려운 과목도 올바른 방법으로 접근하면 충분히 이해할 수 있다는 자신감을 준 계기였다.

라. AI 활용 과정에서 느낀 점과 주의할 점

1) AI는 정답지가 아니라 학습 보조 도구이다

AI를 활용하기 전과 후의 가장 큰 차이는 학습 태도였다. 이전에는 모르는 개념이 나오면 인터넷 검색을 하거나 강의자료를 다시 보는 정도에 그쳤다. 하지만 검색 결과는 내 수업 수준과 맞지 않거나 너무 어렵게 설명된 경우가 많았다. 반면 AI는 내가 질문하는 방식에 따라 설명의 깊이를 조절할 수 있었다. “더 쉽게 설명해줘”, “예시를 들어줘”, “내가 이해한 게 맞는지 확인해줘” 처럼 계속 대화하면서 학습할 수 있다는 점이 큰 장점이었다.

특히 교수님께 바로 질문하기에는 사소하게 느껴지는 부분도 AI에게는 부담 없이 물어볼 수 있었다. 이 덕분에 모르는 부분을 그냥 넘기지 않고 끝까지 확인하는 습관이 생겼다. 방대한 강의자료 앞에서 막막해하던 내가 자료를 구조화하고, MATLAB 오류를 스스로 해결해보고, 어려운 수식을 단계별로 질문하며 이해하는 방식으로 공부하게 된 것이다.

2) 환각현상을 경계하고 반드시 검증해야 한다

AI를 활용하면서 가장 중요하게 느낀 점은 환각현상을 항상 경계해야 한다는 것이다. AI는 질문에 대해 매우 자연스럽게 자신감 있는 문장으로 답변하지만, 그 내용이 항상 정확한 것은 아니다. 실제 수업에서 다루지 않은 내용을 마치 배운 것처럼 설명하거나, 수식의 전개를 잘못 제시하거나, 실행되지 않는 코드를 알려줄 수도 있다. 특히 컴퓨터 수학처럼 수식과 코드가 함께 등장하는 과목에서는 AI의 작은 오류가 전체 이해를 잘못된 방향으로 이끌 수 있다.

그래서 나는 AI 답변을 한 번 보고 끝내지 않았다. 항상 교수님 강의자료, 수업 필기, 녹음본, 내가 만든 노선 정리본과 비교하며 2차, 3차로 확인했다. 수식은 직접 손으로 다시 풀어보고, 코드는 실제로 실행해보며, 설명이 이상하게 느껴질 때는 다시 질문했다. AI가 “맞다”고 말하더라도 원자료와 다르면 사용하지 않았다. 이 검증 과정이 있었기 때문에 AI 활용이 단순한 편법이 아니라 실제 학습으로 이어질 수 있었다고 생각한다.

마. 마무리 및 앞으로의 활용 방향

이번 경험을 통해 나는 인공지능을 잘 활용한다는 것이 단순히 빠르게 답을 얻는 것이 아니라는 점을 알게 되었다. AI는 내가 이미 가지고 있는 자료를 더 잘 정리하게 도와주고, 이해하지 못한 개념을 다른 방식으로 설명해주며, 오류가 발생했을 때 해결 방향을 제시해준다. 또한 시험 가이드라인과 최종 정리본을 바탕으로 답안 흐름을 점검하는 데에도 도움을 줄 수 있다. 하지만 최종적으로 공부하는 사람은 나 자신이다. AI가 아무리 좋은 설명을 해주어도 내가 다시 생각하고, 손으로 풀어보고, 원자료와 비교하고, 직접 실행해보지 않으면 진짜 내 지식이 되지 않는다.

나에게 이번 경험은 단순히 하나의 과목을 공부한 사례를 넘어, 앞으로의 학습 방법을 바꾼 계기가 되었다. 수업 시간에는 집중해서 듣고 필기하며 원자료를 만들고, 수업 후에는 녹음본과 필기 자료를 AI로 1차 정리하고, 다시 노선에 내 방식대로 최종 정리하는 학습 루틴이 생겼다. 그리고 시험 전에는 교수님이 제시한 가이드라인 문제와 최종 정리본을 바탕으로 답안 흐름을 준비하며 학습 내용을 점검했다.

앞으로도 나는 AI를 정답을 대신 작성해주는 도구가 아니라, 내 사고를 확장하고 학습 과정을 도와주는 도구로 활용하고 싶다. 특히 AI의 환각현상을 항상 의식하며, AI가 준 답변을 비판적으로 검토하는 태도를 유지할 것이다. 중요한 것은 AI에게 의존하는 것이 아니라, AI와 함께 질문하고 확인하며 스스로 이해하는 힘을 기르는 것이다. 이번 컴퓨터수학 학습 경험은 나에게 인공지능 시대의 공부 방법이 무엇인지 직접 체감하게 해준 사례였다. AI를 올바르게 활용한다면, 어려운 과목도 혼자 포기하지 않고 끝까지 이해해볼 수 있다는 자신감을 얻을 수 있었다.