

2026년 제2회 충남지역 「산업구조변화대응 등 특화훈련」 훈련과정 모집 분야 [AI 전환 대응 과정]

1

[AI 전환 대응 과정] 훈련 직종

가. (공통 직종) 멀티미디어¹⁾, 디지털디자인²⁾, 출판³⁾

*1) 영상콘텐츠 제작자, 2) UI/UX 디자이너, 3) 출판물 제작자

구분		NCS 소분류 기준 직종	
훈련구분	공통직종	분류번호	직종명
AI 전환 대응 과정	멀티미디어	080201	디자인
		080302	문화콘텐츠제작
		080304	영상제작
	디지털디자인	200102	정보기술개발
		200204	실감형콘텐츠제작
	출판	220101	출판

나. AI 전환 대응 분야 신설: AI 노동자 양성 과정

○ (AI 노동자의 의미)

- AI Worker (활용가: AI ^{활용}노동자): 자신의 전문 분야에서 AI 도구를 능숙하게 활용하는 현업 실무자
- AI 모델을 직접 개발하지는 않지만, 주어진 AI 도구를 잘 이해하고 효과적으로 사용하여 생산성을 향상시키는 사용자
- 근로자가 AI에 대체되지 않고 협업하기 위해서는 단순 기능 습득을 넘어, AI 산출물을 검증하고 최적화하는 역량을 확보한 “AI(활용) 노동자” 필요

가. 훈련 필수요건

- (4단계 업무흐름 역량 배양) 기존의 특정 ‘기능 습득’ 중심의 훈련을 넘어, [기획-생성-검증-보완]*의 업무흐름에서 적합한 AI 도구를 선택하고 효과적이고 책임감 있게 활용하는 훈련을 도입, 직무역량 향상 지원

*** [기획-생성-검증-보완]의 업무흐름**

- (기획/Plan) AI에게 무엇을 시킬지 정의하고 프롬프트를 설계
- (생성/Generate) 최적의 AI 도구를 선택하여 결과물을 산출
- (검증/Verify) AI 산출물의 품질, 윤리, 저작권을 검수(HITL)
- (최적화/Refine) AI 산출물을 기존 도구(포토샵 등)로 완성

- ‘5대 공통 역량’ 및 ‘워크플로우(Workflow)’에 따른 직종별 커리큘럼 개발
 - 세부내용 및 직종별 커리큘럼 예시는 붙임1~4 참고
- (훈련과정명 차별화) AI 노동자 양성과정 훈련과정명 작성기준 통일
 - [AI Worker]훈련과정명* * [AI Worker]와 훈련과정명은 띄어쓰지 않음

나. 직종별 훈련 단가

공통직종	NCS 직종명	분류번호	훈련기준단가	AI 전환 대응 지원 단가(130%)
멀티미디어	디자인	080201	5,620원	7,306원
	문화콘텐츠제작	080302	6,240원	8,112원
	영상제작	080304	6,330원	8,229원
디지털디자인	정보기술개발	200102	6,620원	8,606원
	실감형콘텐츠제작	200204	6,620원	8,606원
출판	출판	220101	6,920원	8,996원

[붙임1] 앨런튜링연구소의 AI 인재 분류 프레임

[붙임2] 기능습득과 업무흐름(Workflow)의 통합훈련 필요성

[붙임3] AI 노동자에게 필요한 공통역량(안)

[붙임4] AI 노동자 공통직종 훈련과정 예시

[참고] 앨런튜링연구소(The Alan Turing Institute)는 영국의 국립 데이터 과학 및 인공지능 연구소로 AI 및 데이터 과학 분야의 연구를 수행

[1] AI Leader (지도자)

- AI의 전략적 방향성을 설정하고 거버넌스를 책임지는 경영진
- AI 기술 자체를 개발하기보다는, AI를 사업목표 달성을 위해 어떻게 활용할지 결정하고, 관련된 위험과 윤리적 측면을 관리. 조직의 AI 도입을 주도

[2] AI Professional (전문가)

- AI 모델과 시스템을 직접 설계, 개발, 배포하는 핵심 기술 전문가
- 이들은 알고리즘을 이해하고, 데이터를 다루며, 실제 작동하는 AI 솔루션을 구현하는 기술적인 중추 역할을 담당
- ☆ (참고) 현업종사자들은 이들을 “AI 연구자” 또는 “AI 기술자”라고 부르는 경향. 한편, 동 프레임워크는 “AI 연구자”와 “AI 기술자”를 구분하지 않음

[3] AI Worker (활용가: AI ^{활용}노동자)

- 자신의 전문 분야에서 AI 도구를 능숙하게 활용하는 현업 실무자
- 이들은 AI 모델을 직접 개발하지는 않지만, 주어진 AI 도구를 잘 이해하고 효과적으로 사용하여 생산성을 향상시키는 사용자

[4] AI Citizen (시민)

- AI 기술을 활용하는 조직의 서비스나 제품을 이용하는 일반 대중
- 이들은 AI를 직접 개발하거나 업무에 활용하지는 않지만, AI 서비스의 사용자로서 기술의 기본적인 역량, 기회 및 잠재적 위험(예: 개인정보, 편향성)을 이해하고 실용적인 관점을 갖춰야 함

[참고] “AI ^{활용}노동자”는 리터러시 차원에서 아래 역량을 갖추 필요

- (A) 개인정보보호: 데이터의 윤리적 사용과 개인정보를 보호(익명화)
- (B) 데이터: 데이터의 수집, 저장, 데이터 관리/활용 등 전체 생명주기 관리
- (C) 문제정의 및 소통: 비즈니스 문제를 정의하고, 이해관계자들과 소통
- (D) 문제 해결·분석: 데이터를 분석, 모델링, 시각화하여 실제 문제를 해결
- (E) 평가 및 성찰: 도출된 결과와 과정을 비판적으로 평가하고, 지속 개선

[1] (변화) 기능 습득과 '업무흐름(Workflow)' 이해의 결합

- (업무도구에 AI 통합 가속화) 핵심 업무도구에 AI가 내장(예: Adobe Creative Cloud, MS 365 등) → 단순기능은 AI가 수행하고 노동자는 이를 조율(Orchestration)하는 역할로 변화 (Adobe, 2024).
- AI의 가치는 개별 작업의 자동화를 넘어, 마케팅·디자인 등 분야의 '업무흐름 재설계(Redesign)'를 통해 달성 (McKinsey & Company, 2023).
- (훈련 패러다임 확장) AI 노동자는 특정 AI 도구 사용법과 함께, '문제정의 → 데이터 활용 → 모델 적용 → 검증'으로 이어지는 '프로세스 수행 능력'을 익힐 필요 (The Alan Turing Institute, 2024)

[2] (과제) 인간과 AI의 역할 분담

- (인간 - AI 협업) AI 노동자는 AI에게 모든 것을 맡기는 것이 아니라, 'AI의 자동화 영역'과 '인간의 비교우위 영역(창의성, 윤리적 판단 등)'을 구분하는 새로운 역할을 인지할 필요(World Economic Forum, 2025).
- (Human-In-The-Loop; HITL) AI 노동자는 AI가 생성한 결과물의 불완전성(환각 등)을 고려하여, AI가 생성한 결과물을 검증(Verify)하고, 다듬으며(Refine), 최종 결과물에 대한 '최종 책임자'로서 역할 (The Alan Turing Institute, 2024).

[3] (제안) AI 노동자의 역량

- 기존 '기능습득' 훈련을 넘어, [기획 - 생성 - 검증 - 최적화]로 이어지는 4단계 업무흐름을 완수할 수 있는 역량을 배양할 필요
- (기획/Plan) AI에게 무엇을 시킬지 정의하고 프롬프트를 설계
- (생성/Generate) 최적의 AI 도구를 선택하여 결과물을 산출
- (검증/Verify) AI 산출물의 품질, 윤리, 저작권을 검수(HITL)
- (최적화/Refine) AI 산출물을 기존 도구(포토샵 등)로 완성

[참고문헌] ① Adobe (2024) State of Creativity Report 2024, Adobe. ② McKinsey & Company (2023) The economic potential of generative AI: The next productivity frontier, McKinsey & Company. ③ The Alan Turing Institute (2024) AI Skills for Business Competency Framework. Version 2, London: The Alan Turing Institute. ④ World Economic Forum (2025) Future of Jobs Report 2025, Geneva: World Economic Forum.

[참고] 앨런 튜링 연구소 'AI 역량 프레임워크'를 기준으로 재설계

[1] AI 윤리 및 보안 준수 (AI Security & Ethics)

- (목표) AI 활용 시 발생할 수 있는 '기업 보안 사고(Data Leakage)'와 '저작권 분쟁'을 원천 차단하는 방어 역량.
- (역량1: 데이터 보안) 데이터 비식별화(De-identification), 기업용(Enterprise)과 범용 AI의 차이 이해 등
- (역량2: 저작권) 생성형 AI 결과물의 상업적 이용가능 범위, 출처 표기 등
- (역량3: 윤리) 결과물의 혐오 표현, 편향성(성별/인종) 탐지 및 신고

[2] 프롬프트 엔지니어링 (Prompt Engineering)

- (목표) 텍스트뿐만 아니라 이미지, 문서(PDF) 등 다양한 소스를 활용하여 AI에게 의도를 명확히 전달하는 지시 역량.
- (역량1: 구조화) 페르소나(Persona), 맥락, 제약조건을 포함한 '지시문' 작성.
- (역량2: 벤치마킹) 벤치마킹할 글이나 이미지를 업로드하여 따라하도록 지시
- (역량3: 다듬기) 한 번이 아닌 여러번에 걸쳐 결과물을 개선

[3] HITL 검증 및 최적화 (HITL Verification & Refining)

- (목표) AI의 '불완전성'을 전제로, 결과물을 상황에 맞는 어조·방식으로 수정
- (역량1: 교차검증) AI 답변의 사실 여부를 원문 대조를 통해 사실확인
- (역량2: 정제) AI의 밋밋한 초안을 트렌드에 맞게 '윤문'하고 다듬기
- (역량3: 책임성) 최종 산출물에 대한 AI 노동자의 책임범위 인지.

[4] 실무 데이터 리터러시 (Practical Data Literacy)

- (목표) AI가 이해할 수 있는 '데이터(Data)' 활용, 분석결과를 비판적 해석
- (역량1: 데이터 前처리) AI에게 업무를 시키기 위해 엑셀/문서 등을 구조화
- (역량2: 데이터 선별) 저질 데이터는 피하고, 양질의 참조자료(Reference) 선별
- (역량3: 비판적 해석) AI가 도출한 통계나 그래프의 오류 찾기

[5] AI 업무 생산성 도구 활용 (AI Productivity Tools)

- (목표) AI 상용 도구를 활용하여 업무를 자동화하는 능력.
- (역량1: 지식관리) GPTs/Gems를 활용한 법령, 지침 등 학습 시키기
- (역량2: 기초 자동화) 회의록 자동 정리 및 To-Do 리스트 추출.
- (역량3: 도구 탐색) 자신의 업무를 도울 적절한 AI 도구를 검색하고 테스트

[1] UI/UX 디자이너

* NCS: 080201(디자인), 200102 (정보기술개발) / KECO: 4155 (미디어 콘텐츠 디자이너)

모듈 1: [기초 다지기] AI 리터러시 (공통)

- 내용: AI 노동자 공통역량 (보안, 윤리, 프롬프트, HTML, 데이터) 이수.

모듈 2: [도구 및 구현 기초] Figma & AI 웹 퍼블리싱 (4주)

- 목표: AI가 작성한 코드의 구조를 '읽고 수정할 수 있는 문해력' 확보
- (전문용어 프롬프팅) Grid, Hierarchy, Padding 등을 이해하고 사용
- (Figma 입문): UI 설계 표준도구인 Figma 인터페이스 습득. 특히 '오토레이아웃(Auto-layout)' 기능을 통해 웹 개발의 핵심인 'Flex(유연한 배치)' 원리를 시각적으로 체득. (* Figma의 정렬 로직 = 웹 코딩의 정렬 로직)
- (AI 웹 퍼블리싱): "문법 암기"가 아닌 "AI를 활용한 구조 이해" 중심 교육.
 - HTML 구조화: AI가 생성한 '시맨틱 태그(Semantic Tag)'를 Figma의 '레이어 계층(Hierarchy)'과 1:1로 대조하며 웹의 논리적 뼈대 이해.
 - CSS 스타일링: AI가 생성한 스타일 코드를 '박스 모델(Box Model)' 및 'Flex 레이아웃' 개념으로 해석하여, 디자인 요소가 실제 웹에서 어떻게 구현되는지 이해

모듈 3: [Workflow 1. 기획] 공공 웹페이지 진단 및 리디자인

- 목표: '감'이 아닌, 데이터와 논리에 기반한 '근거 있는' 디자이너 되기.
- (웹 접근성 이해) ISO/IEC 40500:2025, KWCAAG 2.2 주요 내용 학습
- (공공사이트 진단) 사용하기 불편했던 정부·공공기관 홈페이지를 선정하고, 웹 접근성 가이드라인에 및 기반하여 문제 진단
- (UX 설계) 복잡한 구조를 AI와 함께 '핵심 기능 위주'로 재구조화 (Information Architecture)하고, 리디자인(Redesign) 컨셉 확정
 - 사용자 여정 지도(Journey Map)를 텍스트로 기술하고 시각화

모듈 4: [Workflow 2. 생성] "백지 공포" 탈출과 시각화

- 목표: 텍스트 기획서를 시각적인 화면으로 변환하기.
- (UI 뼈대; Wireframe) Uizard, Relume 등을 활용하여 텍스트 프롬프트로 UI 뼈대 생성, Figma로 가져와 재배치 실습
- (AI 무드보드) Midjourney, Bing Image Creator 등을 활용해 시안을 생성(예:

"따뜻한 느낌의 디자인 보여줘"). 기획의도에 맞는 디자인 결정 및 수정

모듈 5: [Workflow 3. 검증 및 최적화] HITL(Human-In-The-Loop) 전문가 되기

- 목표: AI가 만든 결과물의 오류를 찾고, 전문가의 눈으로 '컨펌(Confirm)'
- (사용성 검증) "버튼이 작지 않은가?", "동선이 복잡하지 않은가?" 등을 애플(HIG), 구글(Material Design)의 디자인 가이드라인과 대조 점검
- (일관성 확보) AI가 생성한 화면 간의 폰트 크기, 컬러코드가 통일되어 있는지 확인하고 수정하는 감수

모듈 6: [<선택>Workflow 4. 구현] 내 디자인 배포하기

- 목표: 개발자가 바로 작업할 수 있게 디자인을 정리하고, 내 디자인을 실제 인터넷 사이트로 띄우기.
- (디자인 시스템): 반복되는 버튼, 카드, 입력창을 레고(컴포넌트)처럼 만들어 등록 (→한번 수정하면 모든 화면에 자동 반영)
- (개발자에게 전달하기; Handoff): Figma의 'Dev Mode'를 켜서, 개발자가 디자인의 간격과 색상 값을 코드로 볼 수 있게 정리해서 넘겨주는 법 실습
- (노코드 웹사이트 제작): 복잡한 코딩 공부 없이 Framer를 활용해, 내가 디자인한 화면을 실제 주소가 있는 웹사이트로 만드는 방법 이해

모듈 7: [종합] 실전 프로젝트 및 포트폴리오

- 목표: "AI를 활용해 이만큼 생산성을 높였습니다"를 증명하기.
- (Project A: 공공/기존 서비스 리디자인): [모듈 3]에서 진단한 공공 웹사이트나 불편한 앱의 UX 개선안을 도출하고 UI 리디자인 수행
- (Project B: 상업용 랜딩페이지 구축): 가상의 스타트업이나 브랜드의 신제품 홍보를 위한 '랜딩페이지'를 기획하고, Framer로 실제 구현

[2] 영상콘텐츠 제작자 훈련과정 예시

* NCS: 080302 (문화콘텐츠제작), 080304(영상제작), 200102(정보기술개발) /
KECO: 4166 (영상·녹화 및 편집 기사), 4155 (미디어 콘텐츠 디자이너)

기획부터 나만의 플랫폼(OTT) 구축까지 수행하는 영상콘텐츠 제작자

모듈 1: [기초 다지기] AI 리터러시 (공통)

- 내용: [붙임 4]의 AI 노동자 5대 공통 역량 + 덤페이크

모듈 2: [도구 및 구현 기초] 촬영 원리의 이해

- 목표: 직접 찍을 줄 알아야 AI에게도 전문적으로 시킨다.
- (전문용어 이해) 영상컨텐츠 분야의 다양한 전문용어를 이해하고 사용

* [Shooting] Camera Angle, Shot Size, Lighting 등 [Composition]: Rule of Thirds, Safe Margin(안전 구역 = 웹의 Padding), Hierarchy(계층 구조) 등

- (역설계 실습) 스마트폰·짐벌을 활용해 피사체의 앵글과 조명을 직접 연출 (Shooting), 촬영한 영상을 이해(Understanding), 촬영경험을 텍스트로 AI에게 명령하고 촬영영상과 생성영상을 비교 분석(Hybrid Prompting)
- (구조 이해) 프리미어 프로의 '중첩 시퀀스(Nest)' 개념을 이해하고, 웹사이트 의 '박스 모델(Box Model/Container)'과 동일한 원리임을 이해
- (AI 영상 생성) 무료 AI 도구로 이미지를 생성하고(Bing Image Creator 등), 영상으로 변환한 후(Kling AI 등), 오류를 수정(Adobe Firefly Web 등)

모듈 3: [Workflow 1. 기획] 트렌드 헌팅 & AI 프리비즈

- 목표: 데이터로 기획하고 이미지로 설계
- (Trend Mining) 구글 트렌드, 블랙키위 등을 활용해 조회수 급상승 키워드를 발굴, 조회수가 높은 영상의 특징과 댓글 반응을 분석
- (AI Scripting) 저작권 만료 고전*(소설)의 일부 내용을 각색**하거나 AI를 활용하여 창작한 스토리를 기반으로 스틸컷과 스토리라인 구성

* 한국고전종합DB, 공유마당(한국저작권위원회), Perseus Digital Library (perseus.tufts.edu), 위키문헌(중문판, zh.wikisource.org) 등

** 예) 로미오와 줄리엣의 비밀결혼 장면을 1990년대의 스릴러 형태로 각색해

- (AI Storyboarding) Bing Image Creator 등을 활용해 주요 장면의 스틸컷을 생성하고(Pre-visualization), 컷연결 자연스러움, 분위기 일관성 등을 검증

모듈 4: [Workflow 2. 생성] 하이브리드 소스 & 모션템플릿

- 목표: 이미지를 동영상으로 변환하고, 수정하여 완성
- (영상 생성) 스틸컷(Image)을 AI에 입력하여, 영상(Video)으로 변환
 - * (무료) Kling AI, Luma Dream Machine (유료) Runway Gen-3 Alpha
- (Motion Templates): AI 영상 위에 After Effects 템플릿과 플러그인을 활용하여, 복잡한 작업 없이 자막(Typography)과 특수효과(VFX) 합성
 - * 템플릿: (무료) Mixkit, Adobe Stock, Velosofy (유료) Envato Elements
 - * 플러그인: (무료) Mister Horse, AEJuice, Saber (유료) Red Giant Trapcode

모듈 5: [Workflow 3. 검증 및 최적화] 효율적 편집 & 조율(HITL)

- 목표: "AI의 속도와 인간의 리듬감을 결합하라."
- (AI Cut): Vrew(텍스트 기반 편집)와 Opus Clip(숏폼 하이라이트 추출)을 활용하여, 무음구간 제거, 자막 생성 등 단순 반복 업무를 자동화.
- (Audio Enhancing): Adobe Podcast 등으로 목소리 잡음 제거로 품질 향상
- (Sense Editing) Premiere Pro 등을 활용, 리듬편집, 색보정 등으로 완성

모듈 6: [<선택> Workflow 4. 구편] 나만의 OTT 플랫폼 구축

- 목표: 나만의 플랫폼(URL)에 영상을 탑재
- (UI/UX Design): Figma를 활용하여 내 영상 작품들을 넷플릭스/유튜브 스타일로 전시할 '개인 포트폴리오 웹사이트'의 UI 레이아웃 설계.
- (No-Code Publishing): Framer(또는 Webflow)를 활용하여, Figma 디자인을 PC와 모바일에서 작동하는 '반응형 웹사이트'로 구현하고 도메인으로 배포

모듈 7: [종합] 실전 프로젝트

- (Project A: AI 시네마 티저): 모듈 3에서 각색한 '고전 소설(또는 창작 스토리)'을 블록버스터 영화나 넷플릭스 시리즈의 '메인 예고편(Teaser Trailer)' 형식으로 제작
- (Project B: 트렌드 숏폼 시리즈): 모듈 3에서 발굴한 '급상승 키워드(역사, 미스터리 등)'를 주제로, 시청 지속 시간을 높이는 '정보 전달형 숏폼 제작
- (OTT) 영상을 유튜브 및 '개인 OTT 웹사이트'에 탑재하여 QR코드로 시연

[3] 출판제작자(국기직종) 훈련과정 예시

* NCS: 220101 (출판), 200102 (정보기술개발) / KECO: 4113 (출판물 전문가), 4154 (시각 디자이너)

훈련 목표: 인디자인의 구조적 편집부터 전자책까지 수행하는 출판제작자

모듈 1: [기초 다지기] AI 리터러시 & 저작권 실무 (보완)

- 내용: [붙임 4]의 AI 노동자 5대 공통 역량 + 저작권 가이드라인

모듈 2: [도구] 인디자인 구조 & 스타일 설계 (핵심 논리)

- 목표: 전문용어로 AI에게 명령하고, 인디자인의 스타일(Style)로 전자책의 구조(Code)까지 관통한다.
- (전문용어 이해) 출판 분야의 다양한 전문용어를 이해하고 사용
 - * [Typography]: Serif/Sans-serif, Leading, Kerning/Tracking, Drop cap
 - [Layout] Grid System, Gutter, Margin, Bleed [Material] GSM, Texture, CMYK
- (역설계 실습) 베스트셀러를 분석하여 판형, 여백, 폰트 구성을 분석하고, 분석내용을 프롬프트로 변환하여 AI에게 명령. 베스트셀러와 AI 생성물을 비교하면서 프롬프트를 정교화(Midjourney, Bing Image Creator 등 활용)
- (구조 이해) 텍스트를 일일이 꾸미지 않고, '단락 스타일'과 '문자 스타일'을 정의하여 일괄 적용하는 방법을 익히고, 이를 전자책(EPUB)으로 변형
→ 디자인 형식이 코딩으로 연결됨을 이해(인디자인 스타일 = 전자책의 CSS)
- (AI 도구 실습) 삽화 등 다양한 이미지를 생성하고, Adobe Firefly(Web), Clipdrop 등을 활용하여 편집(Retouching)한 후, 인쇄용 고화질로 개신
 - * 이미지 생성: (무료) Bing Image Creator, Playground AI (유료) Midjourney
 - * 이미지 편집: (무료) Adobe Firefly Web, Clipdrop (유료) Photoshop (업계 표준)
 - * 해상도 제고: (무료) Upscayl, Waifu2x (유료) Topaz Gigapixel AI (업계 표준)

모듈 3: [Workflow 1. 기획] 데이터 기반 컨셉 & AI 집필

- 목표: 검증된 작품을 선정, 누구에게 팔지 정하고(Target), 어떤 그릇에 담을지 설계하여(Spec), 눈에 보이는 시안(Sample)을 생성하고 결정
- (소재 선정 및 타겟팅) 저작권 만료 도서 하나를 선정하여 텍스트 확보. 관련 분야 베스트셀러를 분석하여, 핵심 독자 및 소구 포인트(위로, 힐링 등) 도출.
- (제작사양서 작성) 타겟 독자의 취향에 맞는 책의 형태(판형, 종이, 제본)를 결정하고, 온라인 견적을 통해 제작 원가를 산출하는 '제작 사양서'를 작성
 - Midjourney/Bing 등을 활용해 타겟층에 맞는 표지시안(3~4종)을 생성하고 원고의 일부를 인디자인으로 가져와 '샘플 페이지'를 제작

모듈 4: [Workflow 2. 제작] AI 비주얼 & 스마트 조판

- 목표: 샘플 페이지 기준으로 삽화를 만들고 자동화 기능으로 전체를 조판

- (AI 삽화) 표지 및 샘플페이지 디자인을 바탕으로 본문에 들어갈 내지 삽화(Illustration)와 아이콘을 일관성(Tone & Manner) 있게 생성.
- Adobe Firefly(Web), Clipdrop 등을 활용하여 편집(Retouching)한 후, AI 업스케일링 툴(Upscayl)을 활용하여 인쇄용 고화질로 개선
- (Smart Typesetting): 원고 전체를 인디자인으로 가져와, 'GREP'과 '데이터 병합' 기능을 활용해 스타일링(폰트, 자간, 들여쓰기 등)을 자동화하여 편집
- * (Process) 텍스트 가져오기 → 자동 스타일(Find/Change) → 이미지 배치 → 레이아웃 마감.

모듈 5: [Workflow 3. 검증 및 최적화] HITL 교정 & 데이터 마감

- 목표: AI를 활용하여 윤문하고 AI 조판물을 조정하여, 인쇄용 PDF 생성
- (윤문 및 감수): 고전 텍스트의 낡은 문체(고어, 한자어 등)를 AI를 활용하여 '현대적 문체'로 윤문(Rewriting)하고, 훈련생이 직접 감수
- (Visual Check): 자동 조판된 결과물(Smart Typesetting)에서 발생한 오류(자간 뭉침, 고아줄 등)를 찾아내어 미세조정. 인쇄 사고사례 집중 교육
- (Pre-flight & PDF): 인쇄소에 넘기기 직전 필수 확인 사항(폰트 아웃라인, 이미지 링크 유실, 도련 설정 등)을 인디자인 '프리플라이트(Pre-flight)' 패널로 자동 점검하고, '인쇄용 PDF'로 변환

모듈 6: [<선택>Workflow 4. 구현] OSMU 확장 & 마케팅 콘텐츠

- 목표: 책 한편의 데이터를 전자책, 오디오북, 영상으로 확장
- (전자 출판): 인디자인 '스타일'을 활용하여 'EPUB' 변환, 유효성 검사
- (오디오북): 원고 텍스트를 무료 AI 성우 서비스(TTSMaker 등)에 입력하여, '오디오북 샘플' 제작.
- (홍보 콘텐츠) AI 영상 생성(Kling AI, VEO3 등)을 활용하여, 표지/삽화를 기반으로 숏폼 형식의 '북트레일러(책 예고편)' 제작(CapCut 등 활용)

모듈 7: [종합] 실전 출판 프로젝트 (POD)

- 목표: 낮은 비용으로 책을 유통하는 역량 확보
- (전자책 출간) EPUB 파일을 '유페이퍼(U-Paper) 등에 등록하고, 유통 승인
- (홍보) 유튜브 쇼츠, 인스타그램 릴스 계정을 개설하여 숏폼 업로드