# 2026년 제4회 충남지역「산업구조변화대응 등 특화훈련」
# 훈련과정 모집 분야
# [AI 전환 대응 과정]

## 1 [AI 전환 대응 과정] 훈련 직종

### 가. (공통 직종) 멀티미디어[1], 디지털디자인[2], 출판[3]

*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 활용노동자): 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

## 2 [AI 전환 대응 과정] 훈련 필수요건

### 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

## 붙임1 앨런튜링연구소의 AI 인재 분류 프레임

[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 활용노동자)

- ○ 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 활용노동자"는 리터러시 차원에서 아래 역량을 갖출 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

## 붙임2 기능습득과 업무흐름(Workflow)의 통합훈련 필요성

### [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 수행**하고 **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 **구분**하는 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.

## 붙임3 AI 노동자에게 필요한 공통역량(안)

[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

**붙임4** **AI 노동자 공통직종 훈련과정 예시**

## [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, HITL, 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, KWCAG 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 + 딥페이크

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, 웹사이트의 '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 Storyboading) 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 개선

  * 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 한권의 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 컨텐츠) 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