

【별표1】

2026 AI활용 경진대회 콘텐츠 설명서

종목	☐ AI기획·발표자료(PPT) ☐ 데이터분석 시각화 ☒ 콘텐츠제작(영상·카드뉴스)				
프로젝트명 (주제)	MEGA 캠퍼스 전남대	성명	유재남	참가구분	☒ 개인 ☐ 팀
팀장			팀원수		팀명
팀원정보	팀원1		팀원2		팀원3
콘텐츠 설명 (필수)	1. 작품 개요 본 작품은 광주·전남통합특별시와 호남권 최대 거점국립대 전남대학교를 지역 특화 산업과 매칭하여 초광역 캠퍼스(M.E.G.A)로 도약하는 핵심 내용을 AI 활용 카드뉴스로 제작한 뒤 이를 기반으로 퀴즈형 RPG 게임으로 구현하였습니다. 그리고 AI 활용 인트로 영상과 실제 게임 플레이 영상을 동영상으로 결합하여 청소년부터 성인까지 흥미를 갖고 관람하도록 제작하였다. 제작 과정은 (1) Gemini Deep Research로 신뢰 가능한 관련 정보를 수집·정리한 뒤, (2) Gemini를 활용하여 카드뉴스용 문장과 구성을 생성/정리하고, (3) 카드뉴스 내용을 학습 요소(퀴즈 문항·설명형 텍스트)로 전환하여 (4) RPG 게임 형태로 인터랙티브 학습 경험을 제공하였다. 마지막으로 (5) “AI 활용 인트로(흥미, 집중도 강화)” 영상과 (6) “실제 게임 플레이(학습 후 퀴즈 참여 장면)” 영상으로 전체 성과를 시각적으로 집중할 수 있도록 두 개의 결과물을 하나의 영상으로 제시하였다. AI 활용 M.E.G.A캠퍼스 전남대 홍보영상 제작 과정 <pre> graph TD A[정보 수집 및 정리 ○ Gemini Deep Research로 신뢰 가능한 관련 정보를 수집·정리] --> B[카드뉴스 제작 ○ Gemini를 활용하여 카드뉴스용 문장과 구성을 생성/정리] B --> C[학습 요소 전환 ○ 카드뉴스 내용을 학습 요소(퀴즈 문항·설명형 텍스트)로 전환] C --> D[인터랙티브 학습 경험 제공 ○ RPG 게임 형태로 인터랙티브 학습 경험을 제공] D --> E[영상 구성 및 편집 ○ AI 활용 인트로 영상으로 흥미와 집중도 강화 ○ 실제 게임 플레이 영상으로 학습 성과 시각화 ○ 두 개의 결과물을 하나의 영상으로 구성] </pre> 이 작품을 제작하기 위해 단순한 AI 명령 프롬프트 결과물을 활용하는데 그치지 않고, AI 도구를 이용해 정보 수집→콘텐츠 생산→학습형 게임화→시연 영상화까지 다양한 방식으로 아이디어 적용해 활용하는 전 과정을 보여주는 데 있다.				

2. 사용 AI 도구

1) Gemini [Deep Research]

- 사용 이유: '광주·전남 통합 특별시'와 '전남대학교 입시/대학 홍보' 주제는 독자가 이해하기 쉬운 핵심 메시지(의미·방향·포인트)를 요구한다. Deep Research를 통해 관련 정보를 조사→핵심 정리→카드뉴스/퀴즈로 변환 가능한 정보 단위로 구조화하기 위해 사용했다.

게임과 퀴즈는 짧은 문장으로 정확한 내용을 전달해야 하므로, 조사 단계에서 “학습 단위”를 먼저 확보하기 위한 도구 선택이었다.

2) Gemini [Canvas]

- 사용 이유: 카드뉴스 내용을 그대로 게임에 넣으면 진행 흐름이 어색해질 수 있다. 따라서 Canvas를 활용해 카드뉴스 원고를 RPG 퀴즈 구조(퀘스트/질문/선택지/정답 피드백/다음 단계)로 변환하고 AI가 활용 흐름이 자연스럽게 이어지도록 구성했다. 추가적인 명령을 통해 이러한 내용을 자바스크립트 활용 게임 페이지로 제작하였다. 카드뉴스(읽기 콘텐츠) → RPG(참여형 학습 콘텐츠)로 전환하는 “설계-구현 연결 고리”로 Canvas를 사용했다.

3) 타임리GPT 영상 생성[구글 Veo3.1]

- 사용 이유: 호감도 높은 영상을 위하여 학교에서 제공하는 타임리GPT 영상 생성 기능을 통해 사이버틱한 분위기를 연출하는 인트로 영상을 제작하였다. AI 영상 생성은 대부분 한 장면에 국한되어 영상물을 장면별로 확보하였다. 인트로는 결과물의 설득력을 높이므로, 제작 과정이 한눈에 전달되게 만드는 역할을 수행했다.

3. 핵심 프롬프트

■ 프롬프트 [1] Deep Research용 “학습 단위” 추출 프롬프트

1) 프롬프트(요지)

“광주·전남 통합 특별시 관련 주제를 학생 눈높이로 이해할 수 있게 핵심 포인트 10개를 뽑아줘. 각 항목은 (1) 한 줄 요약 (2) 왜 중요한지(의미) (3) 카드뉴스 문장으로 바꿔 쓸 수 있는 키워드로 구성해줘. 또한 전남대학교 입시 홍보 관점에서 전형 준비/학습 지원/진로 연계에 해당하는 핵심 메시지도 8개 내외로 정리해줘.”

2) 결과 도출 방식

조사 결과를 “카드뉴스 문장”과 “퀴즈화 가능한 키워드”로 쪼개 다음 단계 제작 부담을 줄였다.

■ 프롬프트 [2] 카드뉴스 8장~(또는 세트) 구성 프롬프트

1) 프롬프트(요지)

“카드뉴스 내용을 기반으로 RPG 게임형 퀴즈를 설계해줘. 퀴즈는 12문항(기초 4, 중간 6, 확인 2)으로 구성하고, 각 문항은 (1) 질문 (2) 선택지 4개 (3) 정답 (4) 정답 선택 시 해설 2문장(왜 맞는지/배움 포인트) (5) 오답 선택 시 안내 문구 1문장으로 작성해줘. 난이도는 학생이 학습하면서 풀 수 있도록 조절해줘.”

2) 결과 도출 방식

카드뉴스 정보가 “게임 참여 학습”으로 전환되며, 정답/오답 피드백 구조가 확보되어 교육 효과를 강화했다.

■ 프롬프트 [3] 타임리 GPT용 “몰입도 높은 AI 인트로 영상” 제작 프롬프트 (영상 화면/구성)

1) 프롬프트(요지)

“시청자가 RPG 게임(카드뉴스 기반 퀴즈)을 시청하고 싶어지도록 만들기(흥미 유도 + 기대감)”

2) 결과 도출 방식

10초(초 단위로 구성) 단위 영상물, 동영상 화면 구성에 대한 프롬프트 작성을 추가 요청하여 디테일 부분까지 수정

4. 활용과정

1) 도구 선택

- Gemini Deep Research로 조사 품질 확보
게임/퀴즈용 정보는 틀리면 신뢰가 무너진다. 따라서 먼저 Gemini Deep Research로 주제 핵심을 안정적으로 정리했다.
- 카드뉴스 문장 톤으로 재구성
조사 결과를 그대로 쓰면 카드뉴스 가독성이 떨어질 수 있어, Gemini 생성 단계에서 “짧고 명확한 카드뉴스 문장”으로 변환했다.
- Gemini Canvas에서 RPG 퀴즈 구조로 게임화
카드뉴스는 읽는 콘텐츠이므로, RPG 흐름(문항→선택→피드백→다음 단계)이 되도록 Canvas로 구조를 재편했다.
- 타임리 GPT활용 영상제작 + 마이크로소프트 클립챔프 영상 편집
제작 의도에 호감과 집중할 수 있도록 영상(인트로)과 실제 플레이 시연이 동시에 필요하므로, 타임리GPT(영상클립)와 Clipchamp(편집)를 분리해 효율적으로 완성했다

2) 프롬프트 작성

- Deep Research 프롬프트에서 ‘학습 단위’ 형태 강제
한 줄 요약/의미/키워드를 포함하도록 해, 카드뉴스·퀴즈로 직행 가능한 형태를 확보했다.
- 카드뉴스 프롬프트에서 ‘장별 역할(혹/정보/CTA)’ 고정
카드뉴스가 단순 나열이 아니라 흐름을 갖도록 설계했다.
- 퀴즈 프롬프트에서 ‘정답/오답 피드백’ 구조 강제
단순 객관식이 아니라 학습형 게임이 되도록 해설 문장을 포함시켰다.

3) 수정·보안

- 사실/용어 일관성 점검
Deep Research에서 나온 핵심 표현과 카드뉴스 문장, 퀴즈 질문 문장이 서로 다른 용어로 흩어지지 않도록 통일했다.
- 난이도 및 오답 설계 보정
너무 쉬우면 학습 효과가 낮고, 너무 어려우면 몰입이 깨지므로 난이도 구간(기초/중간/확인)을 기준으로 질문 문장을 다듬고 해설의 길이를 조절했다.
- 인트로 영상의 ‘과정 설명’ 가독성 보완
인트로에서 AI 활용 과정을 “조사→카드뉴스 제작→게임화→시연” 순서로만 간결하게 정리하도록 문장을 압축하고 구간을 편집해 전달력을 높였다.
- 영상 편집 보정(Clipchamp)
자막 가독성(글자 크기/배치), 화면 전환 타이밍(핵심 장면 강조), 효과음향 추가 등을 조정하여 실제로 “게임하는 장면”을 집중도 있게 시청하도록 수정했다.

4) 결과물 도출

- 카드뉴스 세트: 통합 특별시 및 전남대 입시 홍보 핵심 메시지 기반
- 카드뉴스 기반 RPG 퀴즈 게임: 전남광주 통합 특별시에 대한 학습 → 퀴즈 확인 → 피드백 제공
- 인트로 영상: 제작 과정과 의도를 보여주는 요약 영상
- 실제 게임 플레이 영상: 퀴즈 확인/학습 장면 시연

5. 검증·보완: AI 결과물의 오류·신뢰성 확인 및 수정방법

1) 사실확인(내용의 정확성 체크)

- Deep Research에서 추출된 핵심 주장/정보 단위를 기준으로 카드뉴스 문장과 퀴즈 질문이 동일한 의미를 유지하는지 확인했다.
- 특히 홍보/입시 관련 표현은 오해 소지가 있는 문장을 피하고, 정보 전달이 안정적인 표현으로 교체했다.

2) 출처검증(가능범위 내 신뢰성 확보)

- Deep Research 결과에서 제시된 참고 맥락(자료 기반)을 기준으로 카드뉴스 문장을 작성했고, 최종 산출물에서는 “확실한 표현”과 “추가 확인 필요 표현”을 구분해 구성했다.
- 공모전 제출 규정상 출처 표기 방식이 요구된다면 카드뉴스/영상에 표기 가능한 형태로 정리했다.

3) 오류수정(논리 오류/일관성 오류 보정)

- 용어가 문항과 카드뉴스 사이에서 어긋나는 경우(예: 같은 개념인데 서로 다른 표현을 사용하는 경우)를 찾아 용어를 통일했다.
- 퀴즈 문항에서 오답이 지나치게 유사하거나 너무 명확한 경우, 오답 선택지 문장을 미세 조정해 학습 효과를 유지했다.

4) 내용보완(학습 흐름 개선)

- 카드뉴스 → 게임으로 전환되면서 정보가 끊기지 않도록, 구성해 학습 효과를 강화했다.
- 인트로 영상은 게임 시연이라는 지루할 수 있는 영상을 집중할 수 있도록 구성해 관람자의 몰입을 높였다.

6) 재검토 반복(제출 전 품질 체크)

- 카드뉴스 문장 1차 점검: 중복/누락/표현 과다 여부, 최종 점검: 자막 가독성/핵심 장면 가시성 확보 등 점검

6. 업무 적용 효과(교육·운영 관점)

1) 홍보 콘텐츠의 ‘참여형 학습화’로 전환

- 단순 정보 전달(카드뉴스 읽기)에서 끝나지 않고, RPG 퀴즈로 전환해 사용자가 직접 확인하며 학습하도록 설계했다.
- 입시 홍보 및 지역 통합 메시지를 “기억되는 방식(퀴즈/피드백)”으로 제공할 수 있다.

2) 제작 효율 향상(텍스트→콘텐츠→게임 파이프라인화)

- Deep Research로 정보 단위를 먼저 확보하고, Gemini 생성으로 카드뉴스 문장을 구성한 뒤, Canvas로 게임 구조를 자동화된 형태로 변환하여 제작 시간을 단축했다.
- 동일한 방식으로 향후 다른 학과/전형/지역 주제로 확장 가능하다.

	3) 교육효과(오답 피드백과 해설 구조) - 퀴즈 정답/오답 선택 시 피드백 문장을 포함해, 사용자가 틀려도 학습이 되도록 설계했다. - 해설 2문장 구조로 이해 부담을 낮추면서도 배움 포인트가 남도록 구성했다. 4) AI 활용 과정의 “증빙 가능성” 확보 - 조사(DeepResearch)→제작(카드뉴스)→게임화(Canvas)→인트로(Nano)→편집(Clipchamp)로 이어지는 흐름이 명확해, 심사에서 요구하는 “AI 활용 과정의 구체성”에 대응하기 유리하다.
위와같이 「2026 AI활용 경진대회 콘텐츠 설명서」를 제출합니다. 2026년 7월 23일 신청인: 유재남  정보화본부장 귀하	