The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)
Vol. 12, No. 5, pp.171-176, September 30, 2026. pISSN 2384-0358, eISSN 2384-0366

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2026.12.5.171
JCCT 2026-9-15

고등직업교육을 위한 AI識 교육원리 개발 연구: 식별·검증·재구성의 순환 구조를 중심으로

Development of AI識(AI-Sik) Educational Principles for Higher Vocational Education: A Cyclical Structure of Identification, Verification, and Reconstruction

김혜리*

Kim Hye Ree*

요 약 생성형 인공지능의 확산은 고등직업교육의 과제 수행과 수업 설계를 재구성하고 있다. 본 연구는 고등직업교육에서 AI 산출물을 식별·검증·재구성하는 AI識(AI-Sik) 교육원리를 개발하는 데 목적이 있다. 이를 위해 생성형 AI 교육, AI 리터러시, 디지털 역량, 맥락 기반 AI 평가 관련 문헌을 분석하고, AI識 교육원리와 평가 준거를 구조화하는 개념 개발 연구를 수행하였다. 연구 결과, AI識은 식별(Identification), 검증(Verification), 재구성(Reconstruction)의 순환 원리로 정의되었으며, 이를 평가하기 위한 3개 영역, 10개 평가 항목 및 AIPS 산식(AIPS=0.30I+0.35V+0.35R)을 제안하였다. 전공 실기 과제를 활용한 시나리오 기반 평가 예시에서는 직접 AI 산출물과 AI識 재구성 산출물에 각각 60.5점과 84.8점을 부여하여 24.3점의 차이를 제시하였다. 이 점수는 실제 학습 효과를 검증한 결과가 아니라 AI 산출물의 한계 식별, 출처 검증, 윤리적 판단, 맥락 적합성 및 전공 기반 재구성의 평가 가능성을 보여주는 가상값이다. 본 연구는 AI 리터러시를 도구 활용 중심에서 고등직업교육의 전공 수행과 맥락 판단 중심의 교육원리로 확장하고, 생성형 AI 환경의 수업 설계와 수행평가 체계 개발을 위한 기초 틀을 제시하였다는 점에서 의의가 있다. 실제 수업 적용과 학습 성과 분석, 전문가 내용타당도 검증은 후속 연구에서 수행할 필요가 있다.

주요어: AI識, 생성형 인공지능, 고등직업교육, AI 리터러시, 전공 실기 교육

Abstract The diffusion of generative artificial intelligence is reshaping task performance and instructional design in higher vocational education. This study aimed to develop the AI識 (AI-Sik) Educational Principles for identifying, verifying, and reconstructing AI-generated outputs. Based on literature on generative AI education, AI literacy, digital competence, and context-based evaluation, AI識 was structured as a cyclical principle of Identification, Verification, and Reconstruction. The framework includes three domains, ten indicators, and the AI 識 Performance Score formula (AIPS=0.30I+0.35V+0.35R). In a scenario-based evaluation using discipline-specific practical tasks, direct AI outputs and AI識-reconstructed outputs were assigned scores of 60.5 and 84.8 points, respectively. These hypothetical values do not represent verified learning effects but illustrate the framework's applicability to evaluating limitations in AI outputs, source verification, ethical judgment, contextual appropriateness, and discipline-based reconstruction. This study extends AI literacy from tool-centered competence to disciplinary performance and contextual judgment. Future research should examine classroom implementation, learning outcomes, and expert content validation.

Keywords: AI識(AI-Sik), Generative Artificial Intelligence, Higher Vocational Education, AI Literacy, Practice-Based Education

*정회원, 동아방송예술대학교 패션스타일리스트과 조교수 (제1저자)
접수일: 2026년 7월 8일, 수정완료일: 2026년 7월 12일
게재확정일: 2026년 7월 13일

Received: July 8, 2026 / Revised: July 12, 2026
Accepted: July 13, 2026
*Corresponding Author: april@dima.ac.kr
Dept. of Fashion Styling, Dong-Ah Institute of Media and Arts, Korea

Ⅰ. 서 론

생성형 인공지능은 텍스트·이미지·음성·영상 생산의 진입장벽을 낮추며 고등교육의 수업 설계, 과제 수행, 평가 방식에 구조적 변화를 가져오고 있다. 최근 고등교육 정책과 연구는 AI를 단순한 보조도구가 아니라 학습·사고·평가 전 과정을 재설계하는 핵심 요인으로 다루고 있으며, 교육 현장에서는 정확성 문제, 윤리적 쟁점, 편향, 저작권 침해 및 인지적 과의존을 함께 고려할 것을 요구한다 [1-4]. 그러나 생성형 AI의 확산에도 불구하고 교육 현장의 AI 활용 논의와 실천은 여전히 “어떻게 더 잘 사용할 것인가”에 집중되어 있다. 기존 AI 리터러시 논의는 AI의 이해·활용·비판·윤리를 포괄하지만, 전공 맥락에서 AI 산출물을 어떻게 식별·검증하고, 전공 수행 산출물로 재구성할 것인가에 대한 교육원리 수준의 논의는 충분하지 않다 [5-10]. 특히 고등직업교육은 산업현장과 직결되는 수행 맥락을 가지므로, AI 활용 능력 자체보다 AI 산출물에 대한 식별·검증·재구성 역량을 더 정교하게 요구한다 [4, 9, 10].

이러한 필요성은 실기교육과 전공 수행 과제에서 더욱 두드러진다. 고등직업교육의 실기 분야는 단순한 정보 조합이 아니라 전공 지식, 직무 기준, 맥락 판단, 윤리성, 수요자 관점 및 현장 적용 가능성을 종합하는 수행 영역이다. 따라서 학습자는 AI가 생성한 결과를 무비판적으로 수용하기보다, 과제 목적과의 관련성, 정보의 신뢰성, 표현의 적합성, 전공 기준과의 부합성을 판단할 수 있어야 한다. 즉 생성형 AI 산출물은 학습자의 사고를 대체하는 결과물이 아니라, 검토·수정·재구성을 거쳐 전공 수행 산출물로 전환되어야 할 학습 대상이다. 생성형 AI는 언어적 유창성과 별개로 문화·언어 맥락을 정밀하게 해석하는 데 한계를 보일 수 있으며, 이는 전공 수행에서 맥락 적합성을 별도로 검증해야 할 필요성을 보여준다 [11, 12]. 이에 본 연구의 목적은 생성형 AI 환경에서 고등직업교육 학습자의 식별·검증·재구성 역량을 함양하기 위한 AI識(AI-Sik) 교육원리를 개발하는 데 있다. 본 연구는 개념 개발 연구로서 AI識의 구성 요소와 순환 구조를 도출하고, 평가 항목과 AIPS 산식을 설계하며, 시나리오 기반 적용 예시를 제시함으로써 향후 AI識 기반 교수학습 모형과 평가 체계 개발의 이론적 토대를 제공하고자 한다. 시나리오 기반 평가 예시에서는 문화산업 관련 전공 실기 과제를 대표 사례로 활용하였으나, 본 연구의 초점은 특정 분야가 아니라 고등직업교육 전반에 적용 가능한 AI識 교육원리의 구조화에 있다. 다만 본 연구의 범위는 개념 개발과 문헌 분석에 한정되며, 실제 수업 적용과 학습 성과 검증, 전문가 내용타당도 검증은 후속 연구과제로 설정한다.

Ⅱ. 연구방법

1. 연구 설계 및 절차

본 연구는 생성형 AI 환경에서 고등직업교육에 적용 가능한 AI識 교육원리를 도출하기 위한 개념 개발 연구이다. 연구의 초점은 특정 수업의 효과를 검증하는 데 있지 않고, AI 산출물의 식별·검증·재구성 과정을 교육원리와 평가 체계로 구조화하는 데 있다. 분석 자료는 생성형 AI 교육정책, AI 리터러시, 디지털 역량, 고등교육의 AI 활용, 맥락 기반 AI 평가, 문화기술 및 디자인교육 관련 국내외 정책 자료와 선행 연구로 구성하였으며, 연구 주제와의 직접적 관련성을 기준으로 목적 표집하였다 [1-18]. 연구 절차는 문헌 분석, 구성 요소 도출, 평가 준거 및 배점 구조 설계, 시나리오 기반 적용 예시 구성의 순서로 진행하였다. 1단계에서는 선행 연구에서 공통적으로 제시되는 정보 식별, 신뢰성 검토, 윤리성 판단, 재맥락화 및 창의적 산출 요소를 추출하였다. 2단계에서는 추출한 요소를 식별, 검증, 재구성의 세 영역으로 재분류하였다. 3단계에서는 각 영역을 평가 가능한 하위 항목으로 전환하고, 항목별 배점 구조와 AIPS 산식을 설계하였다. 4단계에서는 전공 실기 과제를 가정한 시나리오 기반 평가 예시를 구성하였다. 이에 따라 연구 결과는 개념모형의 구조와 평가 체계의 적용 가능성을 중심으로 해석하였다.

2. 평가 준거 적용 예시의 구성 방법

시나리오 기반 평가는 실제 학습자를 대상으로 한 실험이 아니라, AI識 평가 준거의 작동 방식을 제시하기 위한 개념적 적용 예시로 구성하였다. 비교 대상은 AI가 직접 생성한 산출물과 AI識 절차에 따라 식별·검증·재구성한 산

출물이다. 과제 시나리오는 AI 초안 생성, 정보 검증, 맥락 판단 및 전공 기반 재구성이 요구되는 문화산업 관련 실기 과제로 구성하였으며, 구체적인 과제 유형은 표 3에 제시하였다.

평가는 AI識 Performance Score(AIPS)를 사용하였으며, 산식은 AIPS=0.30I+0.35V+0.35R로 설정하였다. 여기서 I는 식별, V는 검증, R은 재구성 점수이다. 적용 예시에서는 각 평가 항목에 1.0점부터 5.0점까지 0.5점 단위의 가상 점수를 부여한 후, '평정 점수÷5×항목별 배점' 방식으로 환산하였다. 시나리오별 AIPS와 차이는 소수 둘째 자리에서 반올림하여 소수 첫째 자리까지 제시하였다. 본 연구에서 제시한 배점 구조는 선행 연구에서 반복적으로 강조된 신뢰성 검토, 윤리성 판단, 재맥락화, 창의적 산출의 중요도를 반영하여 탐색적으로 설정한 것이다. 따라서 시나리오 기반 평가 예시에서 산출된 점수는 경험적 검증값이 아니라 평가 체계의 작동 방식을 설명하기 위한 가상값으로 해석하였다.

III. 연구 결과

1. AI識의 개념과 구성 요소

AI識은 생성형 AI 환경에서 학습자가 AI 산출물을 식별·검증·재구성하여 전공 맥락에 적합한 창의적 수행으로 전환하도록 하는 교육원리이다. 여기서 '識'은 단순한 지식 보유가 아니라 정보를 가려내고 그 의미를 구성하는 인식 작용을 뜻한다. 따라서 AI識은 AI 활용의 기술적 숙련을 넘어, 산출물의 신뢰성과 맥락 적합성을 비판적으로 검토하고 전공 지식과 직무 판단을 바탕으로 새로운 결과물을 형성하는 과정에 초점을 둔다. 식별 단계에서는 AI 산출물의 성격과 한계, 과제 관련성 및 전공 맥락 적합성을 판단한다. 검증 단계에서는 산출물의 사실성, 출처, 윤리성 및 맥락 적합성을 확인한다. 재구성 단계에서는 검증된 정보를 전공 지식과 직무 기준에 따라 새로운 수행 산출물로 전환한다. AI 리터러시와 AI識 교육원리의 차이는 표 1과 같다.

표 1. AI 리터러시와 AI識 교육원리의 비교
Table 1. Comparison between AI Literacy and the AI識 Educational Principles

구분	AI 리터러시	AI識 교육원리
초점	AI 이해·활용·평가·윤리	전공 맥락에서의 식별·검증·재구성
성격	범용적 역량 프레임	수행 맥락 특화 교육원리
핵심 질문	AI를 어떻게 이해하고 사용할 것인가	AI 산출물을 무엇으로 판단하고 어떻게 다시 구성할 것인가
학습 단위	도구 사용, 개념 이해, 윤리 인식	수행 과제, 맥락 판단, 창의적 산출
결과	책임 있는 AI 활용	맥락적으로 적합한 창의적 수행

2. AI識 교육원리의 순환 구조

AI識 교육원리는 선형 절차가 아니라 순환 구조를 갖는다. 학습자는 AI 산출물을 식별하고, 검증하고, 재구성한 뒤 다시 프롬프트를 수정하거나 자료를 추가 탐색하면서 식별 단계로 되돌아간다. 이 반복적 순환을 통해 AI와의 상호작용은 탐색·검토·수정이 반복되는 학습 과정으로 전환된다. 특히 프로젝트 기반 직업교육에서는 그림 1과 같이 이 순환이 아이디어 발상, 콘셉트 구체화, 프로토타입 제작, 피드백 반영 전 과정에 연동될 수 있다 [4, 13, 14].

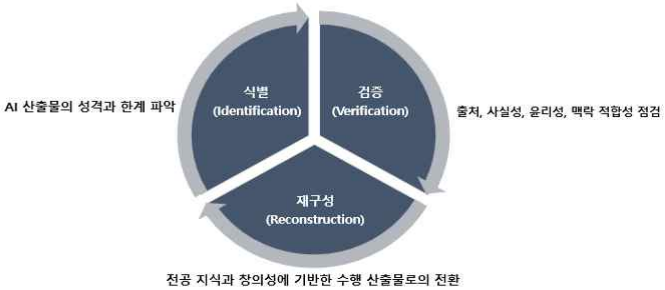


그림 1. AI識 교육원리의 순환 구조
Figure 1. Cyclical Structure of the AI識 Educational Principles

3. AI識 평가 체계와 AIPS 산식

AI識 평가 준거는 최종 결과물의 완성도뿐 아니라 AI 산출물을 식별·검증·재구성하는 과정 수행의 증빙 자료를 함께 평가한다. 이에 식별, 검증, 재구성의 세 영역에 총 10개의 평가 항목을 배정하였으며, 항목별 평가 기준과 배점은 표 2와 같다.

표 2. AI識 평가 준거와 배점
Table 2. Evaluation Criteria and Point Allocation of the AI識 Performance Score

영역	평가 항목	평가 기준	배점
식별(I)	과제 관련성 식별	AI 산출물이 과제 목적과 부합하는지 판단함	10
식별(I)	AI 산출물 한계 식별	환각, 일반화, 피상적 표현 가능성을 구분함	10
식별(I)	전공·수행 맥락 식별	전공 기준과 수행 맥락의 적합성을 구분함	10
검증(V)	출처·사실성 검증	정보의 근거, 사실성, 최신성을 확인함	10
검증(V)	윤리·저작권 검증	표절, 저작권, 편향, 차별 위험을 점검함	10
검증(V)	맥락 적합성 검증	표현이 대상과 사용 맥락에 적합한지, 오해를 유발할 가능성이 있는지 판단함	10
검증(V)	수정 근거 제시	검증 결과와 수정 근거를 학습 로그로 제시함	5
재구성(R)	전공 지식 통합	전공 지식과 직무 기준을 산출물에 반영함	10
재구성(R)	창의적 변환	AI 초안을 독자적인 아이디어와 형식으로 재구성함	15
재구성(R)	수행 산출물 완성도	맥락 적합성과 실무 적용성을 갖춘 결과물을 완성함	10

AI識 수행 수준을 산출하기 위해 AI識 Performance Score(AIPS)를 설정하였다. 각 평가 항목은 1.0점부터 5.0점까지 0.5점 단위로 평정한 후 '평정 점수÷5×항목별 배점'으로 환산한다. 식별, 검증, 재구성 영역의 총배점은 각각 30점, 35점, 35점이며, 원점수 기준으로는 세 영역의 획득 점수를 합산하여 AIPS를 산출한다. 이를 영역별 100점 환산점수인 I, V, R로 표현하면 AIPS=0.30I+0.35V+0.35R이 된다. 식별은 AI 산출물의 성격과 한계를 판단하는 출발 단계이며, 검증과 재구성은 정보의 신뢰성·윤리성·맥락 적합성을 확보하고 이를 전공 수행 산출물로 전환하는 핵심 단계이다. 이에 식별에는 30%, 검증과 재구성에는 각각 35%의 비중을 부여하였다. 해당 배점 구조는 관련 선행 연구를 바탕으로 탐색적으로 설정한 개념적 값이며, 후속 전문가 내용타당도 검증을 통해 보완할 필요가 있다.

4. 시나리오 기반 평가 예시

AI識 평가 준거의 작동 방식을 제시하기 위해 전공 실기 과제를 가정한 시나리오 기반 평가 예시를 구성하였다. 연구자는 각 시나리오의 가상 수행 수준을 설정하였다. 직접 AI 산출물의 가상 수행 수준은 표현의 유창성과 형식적 완성도는 일정하나, 출처·사실성 검증, 윤리·저작권 검증, 맥락 적합성 판단 및 전공 기준 반영은 미흡한 수준으로 설정하였다. AI識 재구성 산출물은 검증 근거와 전공 지식 및 직무 기준이 반영된 상대적으로 높은 수행 수준으로 설정하였다. 비교 결과는 표 3과 같다.

표 3. AI識 평가 준거의 시나리오 기반 적용 예시
Table 3. Scenario-Based Application Example of the AI識 Evaluation Criteria

과제 시나리오	직접 AI 산출물	AI識 재구성 산출물	차이
브랜드 콘셉트 개발	61.5	84.0	+22.5
글로벌 카피 작성	59.0	85.5	+26.5
숏폼 콘텐츠 기획	64.0	87.0	+23.0
공연의상 레퍼런스 분석	57.5	82.5	+25.0
평균	60.5	84.8	+24.3

평균 점수는 직접 AI 산출물 60.5점, AI識 재구성 산출물 84.8점으로 24.3점의 차이를 보였다. 이 수치는 AI識 평가 준거의 작동 방식을 제시하기 위해 설정한 가상값이며, 교육 효과를 입증하는 실증 자료가 아니다. 본문에서는 개념모형의 적용 양상을 제시하기 위해 시나리오별 최종 AIPS만 제시하였다. 평가 체계의 타당성은 후속 델파이 조사를 통한 전문가 내용타당도 검증과 실제 수업 적용을 통해 검토할 필요가 있다.

Ⅳ. 토론

첫째, AI識 교육원리는 고등직업교육의 수업 설계 원리로 활용될 수 있다. 교수자는 AI 사용 허용 여부를 이분법적으로 결정하기보다, 과제 수행 과정에서 식별·검증·재구성의 각 단계가 드러나도록 설계할 필요가 있다. 예를 들어 전공 실기 교과에서는 AI 초안 제출만을 요구하는 방식에서 벗어나 식별 메모, 검증 로그, 재구성 근거서를 함께 제출하도록 함으로써 학습자의 사고 과정과 판단 근거를 가시화할 수 있다 [10, 13, 14].

둘째, AI識의 순환 구조는 교수학습 모형 개발의 기반이 된다. 후속 연구에서는 AI識의 세 원리를 중심으로 문제 기반 학습, 프로젝트 기반 학습, 스튜디오식 수업, 캡스톤형 직업교육 모형을 재구성할 수 있다. 특히 전공 실기 교육에서는 AI 초안 생성, 자료 검증, 맥락 판단, 결과물 재구성, 피드백 반영으로 이어지는 과정 중심 수업 모형을 설계할 수 있다[4, 9, 13].

셋째, AI識 평가 준거는 과정 중심 수행평가의 기준으로 활용될 수 있다. 생성형 AI 환경에서는 완성 결과물만으로 학습자의 역량을 정확하게 평가하기 어렵기 때문에, 수행평가 역시 과정 수행의 증빙 자료에 기반하도록 재조정되어야 한다. 이에 따라 평가는 AI 산출물의 과제 관련성, 한계 및 전공 수행 맥락을 판단하는 식별 능력, 사실성·윤리성·맥락 적합성을 점검하는 검증 능력, 전공 지식과 창의성을 결합해 새로운 결과를 만드는 재구성 능력을 기준으로 구성될 수 있다[1, 2, 10].

넷째, AI識 교육원리는 디자인, 디지털 콘텐츠, 공연예술 등 문화산업 관련 실기 기반 전공 교육으로 확장될 수 있다. AI 기반 라이브커머스 및 크리에이터 교육 사례는 생성형 AI가 실무 교육과 재직자·유학생 대상 직업 교육에 적용될 수 있음을 보여준다[15, 16]. 공연예술에서의 인간 주도 AI 보조 수용성 연구와 AI 시대 산업 수요 기반 UX 디자인 교육 연구 역시 AI識 교육원리가 문화기술, 디자인, 콘텐츠 분야의 전공 수행 교육으로 확장될 수 있는 근거를 제공한다[17, 18]. 본 연구는 실제 수업 적용, 학습자 대상 효과 검증 및 전문가 내용타당도 검증을 포함하지 않았다는 제한점을 가진다. 따라서 후속 연구에서는 델파이 조사를 통한 전문가 내용타당도 검증과 실제 수업 적용 사례 분석을 통해 AI識 교육원리와 평가 항목의 타당도, 신뢰도, 현장 활용 가능성을 검증할 필요가 있다.

Ⅴ. 결론

본 연구는 생성형 AI 환경의 고등직업교육에 적용할 수 있는 AI識 교육원리를 개념적으로 개발하였다. 연구 결과, AI識은 학습자가 AI 산출물을 식별하고, 검증하고, 재구성하는 순환적 교육원리로 정의되며, 이는 기존 AI 리터러시 담론을 전공 수행 맥락에 맞게 심화·구체화한 개념이다. 본 연구는 AI識을 식별, 검증, 재구성의 3개 영역과 10개 평가 항목으로 구조화하고, AIPS 산식을 통해 평가 준거로서의 적용 가능성을 제시하였다. 여기서 제시된 점수는 경험적 학습 효과를 나타내는 값이 아니라 개념모형의 적용 양상을 설명하기 위한 가상값이다.

AI識 교육원리는 고등직업교육의 실기 기반 전공 교육에서 학습자의 비판적 판단, 과정 기반 수행, 전공 기반 창의적 산출을 지원하는 이론적 틀로 활용될 수 있다. 또한 교수학습 모형과 수행평가 체계 개발을 위한 기초 자료를 제공한다. 본 연구는 개념 개발 및 문헌 분석 중심의 연구이므로 실제 수업 적용과 학습 성과 검증은 포함하지 않았다. 향후에는 AI識 기반 교수학습 모형의 실제 수업 적용과 학습 성과 분석, 델파이 조사를 통한 전문가 내용타당도 검증을 통해 AI識 구성 요소와 평가 항목의 타당성, 신뢰성, 현장 활용 가능성을 단계적으로 검증할 필요가 있다.

References

[1] UNESCO, Guidance for Generative AI in Education and Research. Paris: UNESCO, 2023. doi.org/10.54675/EWZM9535

[2] U.S. Department of Education, Office of Educational Technology, Artificial Intelligence and the Future of Teaching and Learning: Insights and Recommendations. Washington, DC: U.S. Department of Education,

2023. Available: https://www.ed.gov/sites/ed/files/documents/ai-report/ai-report.pdf
[3] L. Chen, P. Chen, and Z. Lin, "Artificial Intelligence in Education: A Review," IEEE Access, Vol. 8, pp. 75264-75278, 2020. doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510
[4] H. Crompton and D. Burke, "Artificial intelligence in higher education: the state of the field," International Journal of Educational Technology in Higher Education, Vol. 20, Article No. 22, 2023. doi.org/10.1186/s41239-023-00392-8
[5] D. Long and B. Magerko, "What Is AI Literacy? Competencies and Design Considerations," in CHI '20: Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2020. doi.org/10.1145/3313831.3376727
[6] D. T. K. Ng, J. K. L. Leung, S. K. W. Chu, and M. Qiao, "Conceptualizing AI Literacy: An Exploratory Review," Computers and Education: Artificial Intelligence, Vol. 2, Article No. 100041, 2021. doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041
[7] M. C. Laupichler, A. Aster, J. Schirch, and T. Raupach, "Artificial intelligence literacy in higher and adult education: A scoping literature review," Computers and Education: Artificial Intelligence, Vol. 3, Article No. 100101, 2022. doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100101
[8] R. Vuorikari, S. Kluzer, and Y. Punie, DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With New Examples of Knowledge, Skills and Attitudes. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2022. doi.org/10.2760/115376
[9] J. Southworth, K. Migliaccio, J. Glover, and D. Reed, "Developing a model for AI Across the curriculum: Transforming the higher education landscape via innovation in AI literacy," Computers and Education: Artificial Intelligence, Vol. 6, Article No. 100127, 2023. doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100127
[10] C. K. Y. Chan, "A comprehensive AI policy education framework for university teaching and learning," International Journal of Educational Technology in Higher Education, Vol. 20, Article No. 38, 2023. doi.org/10.1186/s41239-023-00408-3
[11] E. Kim, J. Suk, P. Oh, H. Yoo, J. Thorne, and A. Oh, "CLIcK: A Benchmark Dataset of Cultural and Linguistic Intelligence in Korean," arXiv preprint arXiv:2403.06412, 2024. doi.org/10.48550/arXiv.2403.06412
[12] X. Wang, J. Yeo, J.-H. Lim, and H. Kim, "KULTURE Bench: A Benchmark for Assessing Language Model in Korean Cultural Context," arXiv preprint arXiv:2412.07251, 2024. doi.org/10.48550/arXiv.2412.07251
[13] X. Gu and B. J. Ericson, "AI Literacy in K-12 and Higher Education in the Wake of Generative AI: An Integrative Review," arXiv preprint arXiv:2503.00079, 2025. doi.org/10.48550/arXiv.2503.00079
[14] A. M. Warrier, A. Agarwal, J. Savelka, C. A. Bogart, and H. Burte, "AI Literacy for Community Colleges: Instructors' Perspectives on Scenario-Based and Interactive Approaches to Teaching AI," arXiv preprint arXiv:2511.05363, 2025. doi.org/10.48550/arXiv.2511.05363
[15] M. S. Kim, "AI-applied Live Commerce Creator Training for Employed Professionals," International Journal of Advanced Smart Convergence, Vol. 15, No. 2, pp. 74-84, 2026. doi.org/10.7236/IJASC.2026.15.2.74
[16] M. S. Kim, "Practical Global K-Commerce Creator Course for International Students Utilizing AI," The International Journal of Internet, Broadcasting and Communication, Vol. 18, No. 3, pp. 50-58, June 2026. doi.org/10.7236/IJIBC.2026.18.3.50
[17] S. Han and C. Chong, "Conditional Acceptance of AI in Theatre: Performance Format, Human-Led AI Assistance, and Future Viewing Willingness," The International Journal of Advanced Culture Technology, Vol. 14, No. 2, pp. 269-278, June 2026. doi.org/10.17703/IJACT.2026.14.2.269
[18] S. H. Lee, "An Industry-Driven UX Design Education Process in the AI Era: Based on Interviews with UX Design Practitioners," The Journal of the Convergence on Culture Technology, Vol. 12, No. 3, pp. 359-370, May 2026. doi.org/10.17703/JCCT.2026.12.3.359