

[곰믹스(GOM Mix) 2024 Business] 러닝스파크 전문가 평가 보고서

차례

01	전문가 평가 소개	3
02	전문가 평가 제품	4
03	전문가 평가 방법	5
04	전문가 평가 결과	6

1. 전문가 평가 소개



01 We Spark Learning! 러닝스파크

- 교육 현장은 믿을 수 있는 에듀테크 선택을 위해 교육적 효과성의 증거(evidence)를 요구하고 있습니다. 러닝스파크는 에듀테크 리서치/컨설팅 및 증거 개발 전문 기업으로서 국내외 에듀테크 기업들과 함께 증거 기반의 에듀테크 생태계를 만들어 가고 있습니다.

02 에듀테크 증거

- 학교 현장에 적합하고 우수한 제품을 선택하고 활용할 수 있도록, 전문가 평가를 통해 에듀테크 제품에 대한 증거를 만듭니다.

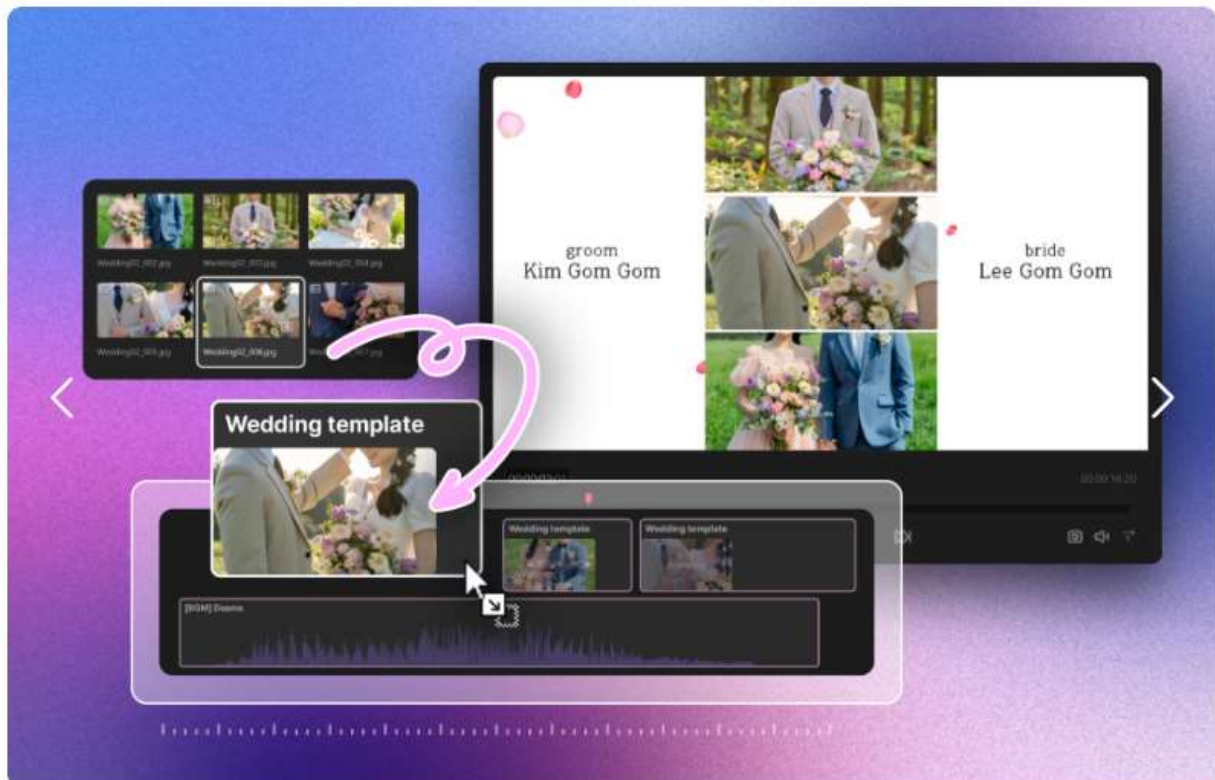
03 전문가 평가

- 제품에 대한 이해도가 있는 현장 전문가가 에듀테크 제품을 먼저 사용해 보고, 러닝스파크 자체 연구를 통해 개발한 평가도구를 활용하여 평가합니다. 제품의 우수한 점, 학교에서 활용할 때 고려해야 할 점, 서비스 개선을 위한 교육공학 전문가의 의견이 포함되어 있습니다.

2. 전문가 평가 제품

평가 대상 제품은 영상 제작을 위한 여러 기능 및 효과가 탑재된 동영상 편집 프로그램입니다.

제품명	곰믹스 2024 Business	기업명	곰앤컴퍼니
개요	1. 2,000가지 무료 효과로 다채롭게 표현할 수 있는 쉽고 간편한 동영상 편집 프로그램 2. 영상 불러오기, 순서 배치, 자르고 붙이기 등 직관적인 컷 편집 기능 탑재 3. 다양한 음원, 스티커, 자막 폰트 등이 기본 제공 4. 화면 레이아웃은 소스 패널, 타임라인, 미리보기의 3가지를 포함		
판매 가격	1년 99,000원(한 달, 8천 원대)		
기술요구사항	Microsoft Windows 10(64bit) 이상, 8GB RAM 이상 (16GB 이상 권장), CPU Intel i5 이상 권장		
사용 환경	PC - Windows		
사용 연령	초등학생(1-6학년), 중학생(1-3학년), 고등학생(1-3학년), 대학생, 성인		
연관어	#영상제작교육, #교사수업영상제작, #간편한영상편집, #공모전활용		



3. 전문가 평가 방법

1 평가위원 구성

부문별 전문성 기준에 의거하여 선정된 5인의 평가위원은 평가 대상 기업과 이해관계가 없는 분에 한하여 선정되었습니다.

구분	구분	기준
1	러닝스파크 내부 전문가	교육공학 박사학위 소지자로, 평가 지표 개발 연구를 수행한 자
2	K-12 학교 교사	석사학위 이상으로, 교직 경력 10년 이상인 자
3	교육(공)학 박사	교육(공)학 박사학위 소지자로, 경력 10년 이상인 자

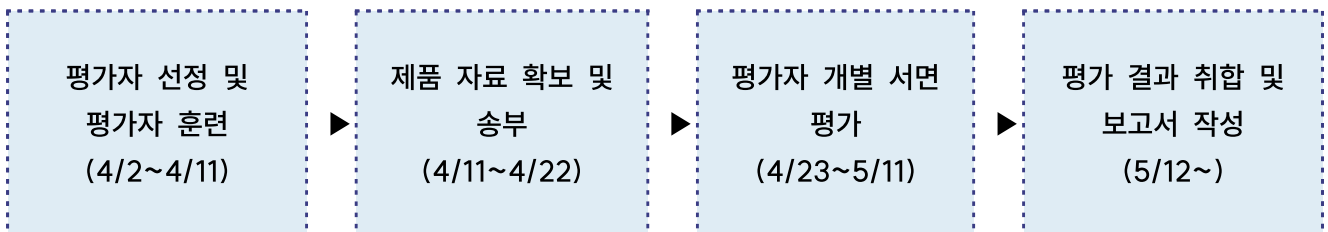
구분	소속 및 직위	경력	학위	관련 전문성
1	러닝스파크 이사	16년	교육공학 박사	- 에듀테크 평가 도구 개발 연구 - 에듀테크 활용 교수설계 및 평가 연구
2	OO교육대학교 조교수	16년	교육공학 박사	- 공공 및 교육 관련 위원회 위원 - 교육 관련 학회 이사
3	OO초등학교 교사	15년	초등컴퓨터교육 석사	- 에듀테크 관련 교사 연구회 대표 - 공공 교육 사업 관련 교수요원 파견 - 에듀테크 활용 교육 선도 교원
4	OO중학교 교사	10년	화학교육 석사	- 에듀테크 선도교사 - 교육 관련 개인 유튜브 채널 운영 - MIEE 선도교사
5	OO고등학교 교사	11년	수학교육 및 인공지능융합교육 석사	- 디지털역량강화 연수 강사 2022 개정 교육과정 프로그래밍 교과서 집필 이력 - 인공지능융합교육 전공 및 유튜브 운영

평가 기간 동안 평가위원들은 제공된 데모 계정으로 접속하여 제품을 사용하였으며, 기업에서 제출한 자료를 검토하였습니다. 평가에 참여한 전문가는 정확한 평가를 위해 평가자 교육과 가이드를 받은 후 엄정하게 평가를 진행하였습니다. 또한, 평가의 공정성을 위해 전문가의 평가 결과를 교육공학 전문가가 검토하여 수정 및 보완하였습니다.

1) 기업 제출 자료

구분	제출 항목
솔루션	- 곱믹스 2024 Business (※ 라이선스 key 포함)
자체 점검표	- IT 영역(상호운용성, 접근성, 개인정보보호) 자체 점검표
매뉴얼	- 곱믹스 2024 Business 제품 소개서 - 제품 사용법 영상 및 유튜브 참고 콘텐츠
기타	- 초등학생 대상 만족도 조사 결과

2) 평가 절차 및 일정



3 평가 지표의 구성

전문가 평가 지표는 러닝스파크 자체 연구 과정(문헌 연구, FGI, 델파이 조사)을 통해 개발되고 타당화되었습니다¹⁾. 개발된 지표는 HCI의 일반적인 구성 요소를 에듀테크 맥락에 맞게 수정한 세 가지 대분류 아래, 17개 소분류와 42개 문항으로 구성되어 있습니다.

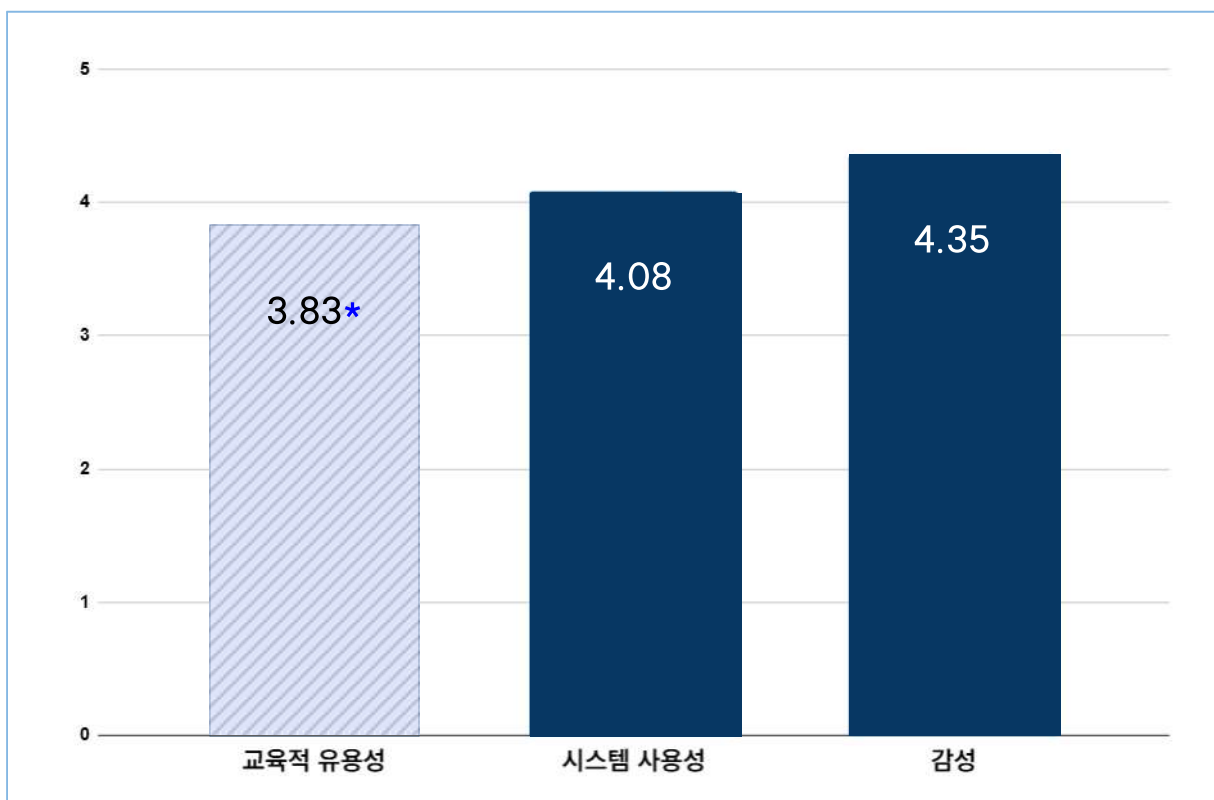
평가 요소		조작적 정의	문항 수
① 교육적 유용성	1) 학습자 수준 정합	학습의 내용과 방법이 학습자 수준에 부합하는 정도	3
	2) 학습목표	학습 목표가 명확하게 설정되어 있으며, 학습 내용 및 활동과 연계된 정도	2
	3) 내용 품질	내용의 무결성과 전반적 품질	4
	4) 내용의 조직 및 구조화	내용이 논리적, 위계적으로 적절하게 구조화된 정도	3
	5) 평가 및 피드백	학습자의 학습목표 달성 여부를 평가할 수 있는 적절한 방법과 평가 결과에 따른 피드백	3
	6) 교수-학습 지원	수업 상황에서 활용할 수 있는 교수-학습 지원 자료의 제공 여부	1
② 시스템 사용성	1) 사용 용이성	특별한 노력 없이 시스템을 쉽게 사용할 수 있는 정도	5
	2) 시스템 안정성	오류 없이 안정적이고 빠르게 작동하는 정도	2
	3) 호환성	다양한 기기 및 운영체제에서 작동하는지 여부	3
	4) 개인정보보호 및 보안	개인정보를 보호하기 위한 적절한 보안 정책의 유무 및 실행 여부	2
	5) 접근성	사용자의 다양한 특성(문해력, 장애유무 등)에 무관하게 접근할 수 있는 정도	1
	6) 안전성	사용자의 신체 및 심리에 유해함이 없이 안전한 정도	2
③ 감성	1) 상호작용	학습자가 다양한 주체와 상호작용하고, 협력하며, 작업을 공유할 수 있는 정도	4
	2) 학습자 맞춤화	학습자의 학습 정보에 따라 적응적으로 학습 내용 및 경험을 개인화/맞춤화하는지 여부	2
	3) 동기 및 참여	학습자의 동기(motivation) 유발 및 참여(engagement) 유도의 적절성	2
	4) 다양성 및 편견 방지	종교, 지역, 이념, 성별, 사회경제적 배경, 문화 등에 대한 편견이 없이 다양성을 존중하는 정도	1
	5) 심미성	색상, 일러스트, 아이콘 등 전체적인 디자인이 아름다운 정도	2
합 계			42

1) 윤성혜, Yunus Emre Ozturk (2022). 초·중등 교수-학습을 지원하는 에듀테크 평가도구 개발 및 타당화: HCI 기준을 중심으로. 교육정보미디어연구, 28(3), 543-566.

4. 전문가 평가 결과

1 전체 평가 결과 요약

- 교육적 유용성, 시스템 사용성, 감성에 대한 종합적인 평가 결과입니다. 세부 내용은 다음 페이지에 이어집니다.

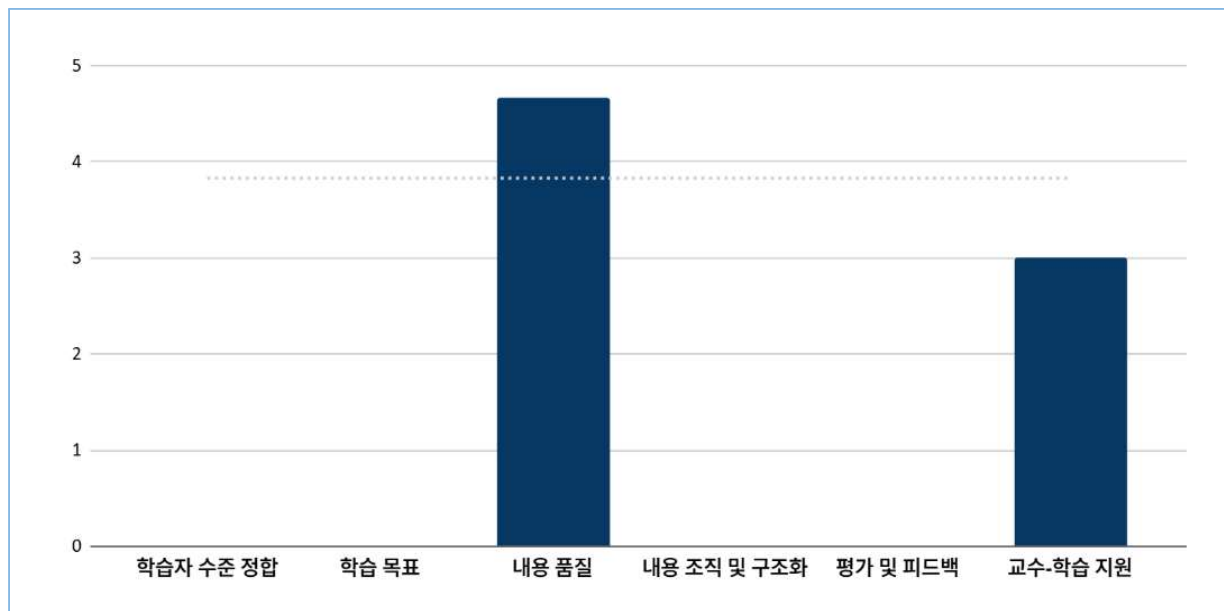


[그림 1] 전체 평가 결과 요약

* 본 제품은 교육용 콘텐츠를 포함하지 않는 제품의 특성상 '교육적 유용성'의 일부 지표에 대해서만 제한적으로 평가되었습니다. 자세한 내용은 본문을 참조해 주시기 바랍니다.

1 교육적 유용성 평가 결과

- 교육적 유용성은 교육적 목적을 효과적으로 달성할 수 있는 정도를 의미합니다. 본 제품은 '학습자 수준 정합', '학습 목표', '내용 조직 및 구조화', '평가 및 피드백'에 대한 내용을 포함하고 있지 않으므로 해당 지표에 대한 평가는 생략되었습니다.



※가로선은 본 제품의 대분류 평균을 의미합니다.

[그림 2] 교육적 유용성 평가 결과

주요 평가의견

● 학습 내용과 자료의 품질 정도

- 본 제품은 영상 콘텐츠를 제작하는 저작 도구로, 일반적인 학습 콘텐츠 평가 기준을 직접적으로 적용하기는 어렵습니다. 하지만 제공되는 다양한 고품질 템플릿, 배경음악, 효과 등은 학습 콘텐츠 제작에 유용하게 활용될 수 있습니다.
- 내장된 템플릿, 디자인 팩, 비디오 소스 등은 품질이 전반적으로 양호하며, 모든 멀티미디어 요소는 저작권 문제가 없는 자체 제작 자료이므로 안전하게 사용할 수 있습니다.
- 프로그램의 인터페이스와 기능 설명의 텍스트 한글화가 매우 우수하여, 학생과 교사 모두 쉽게 이해할 수 있고 맞춤법이나 표현 오류도 거의 발견되지 않았습니다.
- 영상 제작 분야 특성상 영어 기반의 용어가 다수 포함되어 있지만, 영상 제작 환경에서는 일반적으로 받아들일 수 있는 수준이어서 사용에 어려움은 없습니다.

주요 평가의견

● 교수-학습 지원 자료 제공 정도

- 현재 교수-학습에 특화된 별도의 수업 지원 자료(수업 사례, 학습지도안, 활동지 등)는 제공되지 않아, 수업을 준비할 때 교사의 개별적인 설계와 자료 제작이 필요합니다.
- 다만 제품의 사용법과 관련한 튜토리얼이 영상과 텍스트로 상세히 제공되며, 간단한 매뉴얼과 유튜브 기반의 영상 가이드가 충분히 마련되어 있어, 교사가 제품의 기능을 안내하거나 수업에서 학생들에게 소개할 때 효과적으로 활용할 수 있습니다.

이런 점이 우수합니다

● 다양한 콘텐츠 제작 지원

- 곰믹스는 콘텐츠 저작 도구로서 영상 콘텐츠 제작에 적합한 다양한 템플릿, 배경음악, 효과 등 고품질의 자료를 기본 제공하여, 학생들이 콘텐츠 제작 시 편리하고 풍부하게 활용할 수 있습니다.
- 자막 템플릿, 오프닝 타이틀, 전환 효과, 배경음악 등이 기본 탑재되어 있어 별도의 디자인 작업 없이도 간단하게 영상 결과물을 만들 수 있으며, 교실 수업 시간 내 1~2차시 만으로도 충분히 완성할 수 있도록 설계되어 있습니다.
- 기본으로 제공되는 자막 템플릿, 효과음, 배경음악 등은 저작권 문제가 없는 신뢰할 수 있는 요소로 구성되어 있어, 수업자료나 학생 작품 제작 과정에서 저작권 문제없이 안전하게 사용할 수 있습니다.

● 제품 활용을 위한 가이드 및 지원 자료

- 현재 교사를 위한 수업 설계 지원 자료는 제공되지 않지만, 제공되는 튜토리얼과 가이드를 충분히 활용하여 교사가 자율적으로 효과적인 수업 활동을 구성할 수 있습니다.
- 튜토리얼은 영상 및 텍스트 형태로 잘 제공되어 있어, 교사가 수업을 진행할 때 기능 소개 과정에서 활용할 수 있습니다.
- 간단한 제품 사용법 매뉴얼과 관련 유튜브 영상이 제공되어 있어 교사와 학생이 스스로 제품을 익히고 활용하는 데 도움이 됩니다.

학교에서 활용할 때 고려하세요

● 사전 수업 설계 및 자료 준비

- 이 제품은 구체적인 수업 활동 시나리오나 학습자료(학습지도안, 활동지 등)를 제공하지 않기 때문에, 수업 설계 시 교사의 역량에 따라 교육적 유용성이 달라질 수 있습니다. 수업을 더 원활하게 운영하기 위해서는 교사가 직접 상세한 학습활동과 자료를 미리 계획하고 준비하는 것이 필요합니다.

● 영상 제작 활동 시 유의 사항

- 영상 제작 활동은 예상보다 많은 시간이 소요될 수 있습니다. 수업이 지체되지 않도록 기획, 촬영, 편집 및 발표 등 각 단계에 걸리는 시간을 충분히 고려하여 사전 계획을 세워야 합니다.
- 수업 시간 내에 활동을 마무리하려면 영상의 길이를 1~2분 이내로 제한하거나, 템플릿 기반의 편집 도구를 적극적으로 활용하세요. 학생 간 역할 분담을 통해 작업을 효율적으로 진행하는 것도 한 가지 방법입니다.

학교에서 활용할 때 고려하세요

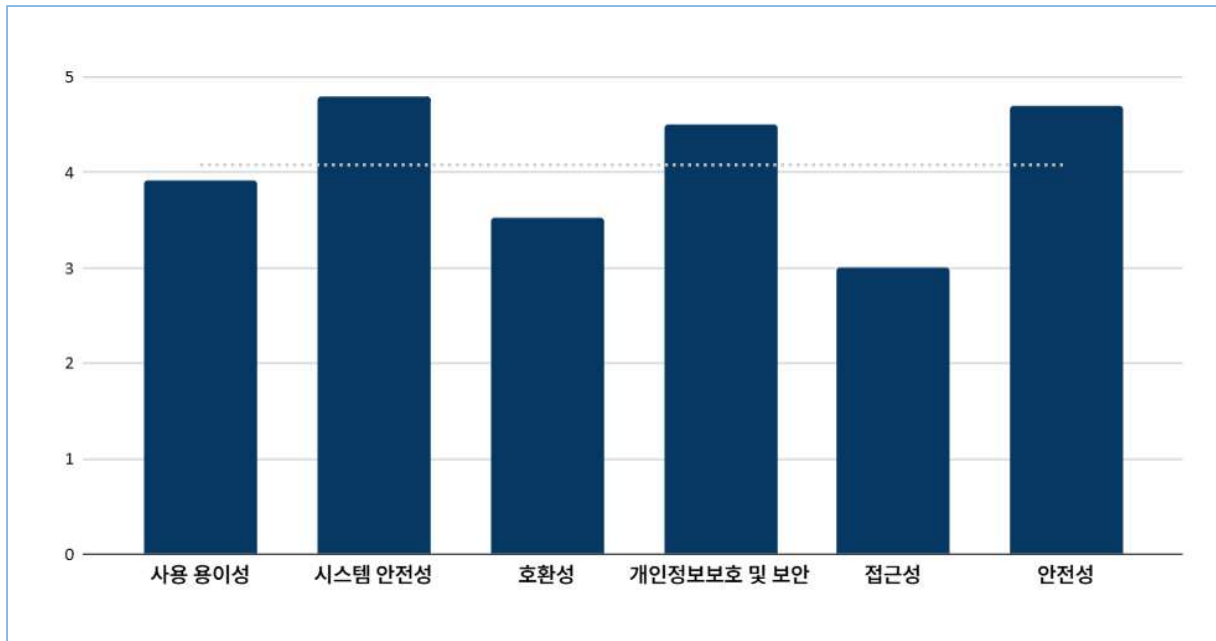
- 학생들의 능력 차이로 인해 결과물의 완성도에 차이가 발생할 수 있습니다. 평가 기준은 영상의 기술적 완성도보다는 '주제의 명확한 표현', '자신의 생각을 담기 위한 노력' 등 과정 중심으로 설정하고 학생들에게 안내해 주세요.

● 저작권 및 플랫폼 정책 안내

- 영상 편집 시 사용되는 음악이나 이미지의 저작권을 준수하도록 사전에 충분한 교육을 진행하세요. 저작권에 대한 기본 내용을 학습 콘텐츠로 별도 구성하여 제공하고, 중요한 교육 차시로 별도의 시간을 마련해 주세요.
- 유튜브와 같은 플랫폼과 연동하여 수업을 진행하는 경우, 플랫폼의 정책과 약관을 충분히 숙지하는 시간을 가지는 것이 필요합니다. 이를 통해 향후 발생할 수 있는 법적 문제를 미리 방지할 수 있습니다.

2 시스템 사용성 평가 결과

- 시스템 사용성은 시스템을 사용하는 과정이 효율적이며, 최소한의 노력으로 사용할 수 있는 정도를 의미합니다.



[그림 3] 시스템 사용성 평가 결과

주요 평가의견

● 쉽게 시스템을 사용할 수 있는 정도

- 설치 과정이 비교적 간단하며, 내장된 튜토리얼을 통해 필요한 부분을 즉시 참고할 수 있어 큰 어려움 없이 시작할 수 있습니다. 영상 편집 도구 특성상 단기간에 모든 기능을 숙달하기는 어렵지만, 꾸준히 사용하다 보면 충분히 익숙해질 수 있는 수준입니다.
- 교사가 수업 전 프로그램 설치와 인증을 미리 완료하면, 학생들은 별도의 로그인 과정 없이 바로 편집 화면으로 진입할 수 있어 수업의 흐름이 원활합니다.
- 초보자도 다양한 템플릿을 활용해 쉽게 접근할 수 있으나, 타 영상 편집 도구에 익숙한 사용자는 일부 기능의 위치가 직관적이지 않아 기능을 찾는 데 시간이 소요될 수 있습니다. 예를 들어, 오디오 조정(프레임 내에 위치)과 음성 배속 기능(알림창에 위치)이 서로 다른 위치에 있어 사용자 인터페이스(User Interface, UI)의 일관성이 다소 부족하게 느껴질 수 있습니다.
- UI는 전반적으로 복잡하지 않고 직관적으로 구성되어 있어, 교사의 간단한 시범만으로 학생들이 쉽게 익숙해질 수 있습니다. 다만 일부 메뉴 용어가 영어를 그대로 한글로 표기한 형태(예: 이펙트, 오버레이, 트랜지션 등)여서 학생들이 그 의미를 직관적으로 이해하기 어려울 수 있으므로, 수업 전 교사의 추가적인 설명이 필요할 수 있습니다.

주요 평가의견

● 시스템의 안정적이고 빠르게 작동하는 정도

- 프로그램 사용 시 전반적으로 큰 불편함은 없었으나, 학교 현장의 컴퓨터 사양이나 인프라 상태에 따라 안정성이 다소 달라질 수 있습니다.
- 영상 제작의 전 과정에서 대부분의 기능은 원활하게 작동하나, 최종 인코딩 과정에서 시간이 예상보다 길게 소요될 수 있어 수업 시간 내 완료하기 어려울 수 있으므로 교사의 사전 준비가 필요합니다. 인코딩을 제외한 작업에서는 빠르고 원활한 성능을 보였습니다.
- 사양별(예: i7 8세대 RAM 16GB, i5 11세대 RAM 8GB, N200 RAM 8GB)로 테스트한 결과 대부분의 기기에서 무리 없이 작동했지만, 상대적으로 사양이 낮은 기기에서는 고용량 영상 처리 또는 인코딩 시 다소 버벅임이 발생했습니다. 이는 해당 기기가 영상 편집에 최적화된 하드웨어가 아님을 고려할 때 크게 문제될 수준은 아니며, 일반적인 HD급 영상 편집에는 무난하게 사용할 수 있을 것으로 판단됩니다.

● 다양한 기기와 운영체제에서의 호환 정도

- 현재 곰믹스 비즈니스 버전은 Windows 환경에서만 제공되며 모바일(안드로이드, iOS) 및 태블릿 가로 모드 지원이 이루어지지 않아 주로 태블릿이나 스마트폰을 사용하는 학생들은 이용에 제약이 있습니다.
- 모바일 환경에서는 곰믹스 비즈니스가 아닌 일반 곰믹스 버전을 사용할 수 있으나, 현재 세로 모드만 지원하기 때문에 태블릿보다는 스마트폰 환경에 더 적합합니다.
- Windows 환경에서는 다양한 컴퓨터에서 테스트한 결과 모두 원활히 작동하였으며, 데스크톱과 노트북 환경 모두에서 화면 비율이 적절히 표시되었습니다.

● 개인정보보호를 위한 보안 정책 유무 및 실행 여부

- 개인정보보호 및 보안 정책이 명확하게 홈페이지에 게시되어 있어 사용자가 쉽게 확인할 수 있으며, 불필요한 개인정보 수집을 최소화하고 있습니다.

● 학습자의 다양한 특성(문해력, 장애 유무 등)과 관계없이 접근할 수 있는 정도

- 한국어 외에 영어와 일본어 등 다국어 지원을 제공하여 사용자의 접근성을 높였습니다.
- 다만 문해력이 낮거나 장애가 있는 사용자를 위한 추가적인 접근성 기능(음성 안내, 키보드 기반 접근, 명확한 시각적 대비 등)이 충분히 제공되지 않아 학습자의 특성을 고려한 교사의 별도 지원이 필요합니다.

● 학습자에게 유해함이 없이 안전한 정도

- 도구 자체에는 유해하거나 부적절한 요소가 포함되지 않으며, 사용 과정에서도 유해 콘텐츠를 유도하지 않습니다.
- 기본 제공되는 콘텐츠(영상, 음향, 효과 등)에는 폭력적이거나 선정적인 요소가 없으므로, 학교 수업과 같은 교육적 환경에서도 안전하게 활용할 수 있습니다.

이런 점이 우수합니다

● 사용하기 쉬운 직관적 인터페이스

- 복잡한 기능 없이 직관적으로 구성되어 있어 초등학생과 교사가 쉽게 사용할 수 있습니다. 드래그 앤 드롭 방식의 편집 기능은 초보자도 빠르게 익힐 수 있도록 설계되어 있습니다.
- 클립, 오브젝트, 이펙트 등 영상 편집에 필요한 개념과 기능들이 명확히 구성되어 있으며, 타임라인과 기능별 탭이 구분되어 있어 처음 사용자도 쉽게 접근하고 사용할 수 있습니다.

이런 점이 우수합니다

• 간편한 설치 환경

- PC Windows 환경에서 간편한 설치만으로도 영상 편집이 가능하며, 별도의 복잡한 회원가입 및 로그인 과정 없이 사용할 수 있어 사용자 편의성이 높습니다.

• 시스템의 안전성과 호환성

- 프로그램이 저사양 PC에서도 안정적으로 잘 구동되며, 다양한 학교 컴퓨터 환경에서 원활히 작동하여 교육 현장에서 사용하기 적합합니다.
- 학교 내 컴퓨터실 등 여러 학생이 동시에 사용하는 환경에서 안전하고 효율적으로 운영할 수 있습니다.

• 개인정보보호 및 보안

- 홈페이지에 개인정보 보호 및 보안 정책을 명확히 안내하여 사용자가 필요 시 언제든지 확인할 수 있습니다.
- 이메일과 라이선스 키를 통한 1PC 1 라이선스 인증 방식을 제공하여 불필요한 개인정보 수집을 최소화하고 무단 사용이나 개인정보 유출 위험을 방지합니다.

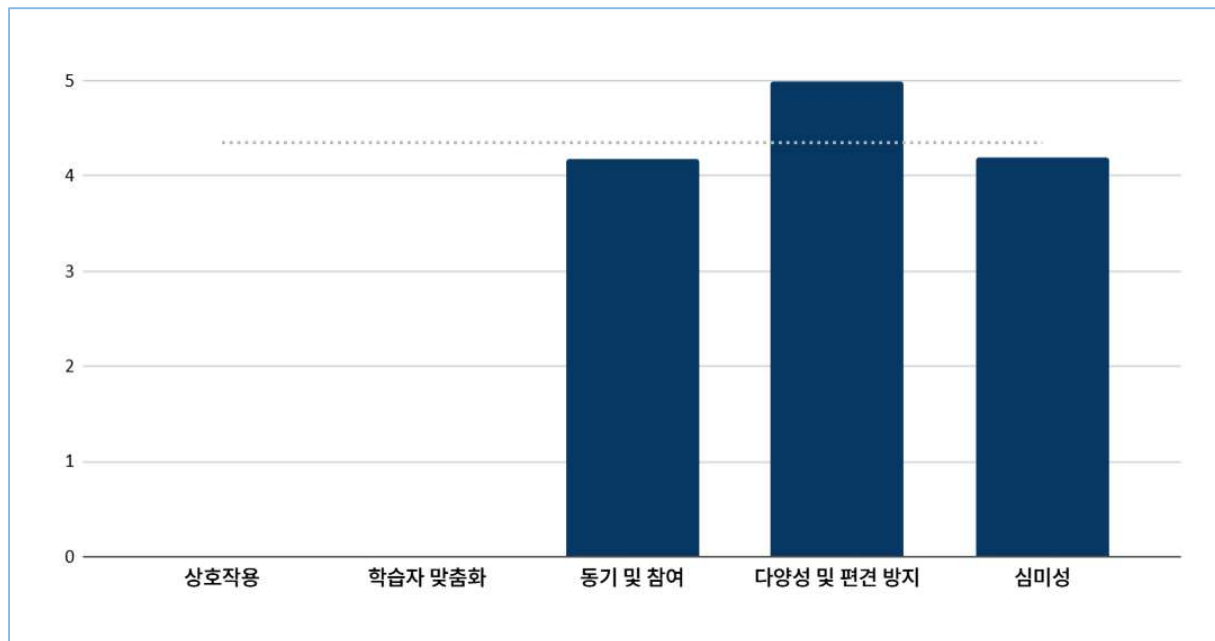
학교에서 활용할 때 고려하세요

• 초기 설치 및 인증 절차

- PC 버전은 360MB 용량의 프로그램을 필수적으로 설치해야 하며, 최초 실행 시 계정 및 라이선스 번호 입력이 필요하므로 미리 학생용 컴퓨터에 설치한 후 로그인 및 라이선스 입력 등 초기 설정을 완료하는 준비가 필요합니다.
- 학생들을 위한 별도의 사용법 교육 프로그램이 제공되지 않기 때문에 수업 시 교사의 추가적인 준비가 필요합니다.
- 비즈니스 버전은 웹 브라우저가 아닌 PC(Windows 버전)에서만 이용할 수 있으므로, 수업 전 프로그램을 미리 다운로드하여 노트북 또는 학생용 컴퓨터에 설치하세요.

3 감성 평가 결과

- 감성은 시스템 사용에서 사람들이 받는 느낌의 적절성으로, 사용하고 싶고, 매력적이고, 참여적이고, 재미있게 만들어진 정도를 의미합니다. 본 제품은 '상호작용', '학습자 맞춤형'에 대한 내용을 포함하고 있지 않으므로 해당 지표에 대한 평가는 생략되었습니다.



※가로선은 본 제품의 대분류 평균을 의미합니다.

[그림 4] 감성 평가 결과

주요 평가의견

● 학습자의 동기 유발 및 참여 유도 정도

- 별도의 명시적인 교육학적 설계를 갖추고 있지는 않지만, 저작 도구라는 본연의 특성상 학습자가 주도적으로 자신이 관심 있는 주제를 선정하여 프로젝트를 수행할 수 있는 환경을 제공합니다. 이를 통해 학생들의 동기와 흥미를 효과적으로 유발할 수 있으며, 창의적 시도를 통해 성취감을 얻을 수 있습니다.
- 영상 편집 과정 자체가 학습자 중심의 창작 활동을 내포하고 있어 창의성, 표현력, 몰입감을 자연스럽게 촉진합니다. 특히 텍스트, 이미지, 음악, 전환 효과 등 영상의 구성 요소를 직접 선택하고 배치하는 과정은 자기 주도적 활동을 활성화하여 학습 참여를 높이는 데 효과적입니다.
- 학습자가 다양한 주제로 자신만의 영상 결과물을 제작할 수 있어 교육 현장에서의 활용 가능성이 큼.

주요 평가의견

● 편견 없이 다양성을 존중하는 정도

- 영상 편집 도구로서 특정 종교, 지역, 성별, 이념, 사회경제적 배경이나 문화를 강요하거나 편향된 요소를 포함하지 않은 중립적인 소프트웨어로 설계되어 있습니다.
- 프로그램에서 기본 제공되는 디자인 팩과 콘텐츠 역시 특정 가치관이나 편향성을 포함하지 않아, 사용자가 목적에 따라 자유롭게 콘텐츠를 제작하고 활용할 수 있습니다.
- 제공되는 영상 소스나 멀티미디어 자료는 저작권 및 윤리적 관점에서 안전하게 사용할 수 있으며, 교육적 환경에서의 활용에 문제가 없습니다.

● 전체적인 디자인의 조화로운 학습자 나이에 적합한 정도

- 전반적으로 차분하고 안정적인 색상을 바탕으로, 기능적이면서도 시각적으로 깔끔한 인터페이스를 제공합니다. 아이콘, 글자 크기, 효과 미리보기 등의 시각적 요소가 사용자 친화적으로 배치되어 있어 다양한 연령대의 학습자가 편리하게 사용할 수 있습니다.
- 제공되는 디자인 팩과 오브젝트 등은 친근한 디자인으로 구성되어 있습니다.

이런 점이 우수합니다

● 학습자의 주도성과 동기 유발

- 학습자가 관심 있는 주제를 설정하고 적극적으로 자신만의 프로젝트를 수행할 수 있는 환경을 제공하여 학습자의 주도성과 흥미를 효과적으로 유발합니다.
- 영상 제작 과정에서 학생들이 자신의 감정과 생각을 시각적으로 표현하며 창의력을 발휘할 수 있도록 돕습니다. 특히 자기 표현력이 상대적으로 부족하거나 말보다 시각적·청각적 표현을 선호하는 학생들에게 소통 도구로 활용될 수 있습니다.

● 매력적인 디자인 요소 제공

- 제공되는 디자인 팩이나 이펙트 효과가 다양하여 학생들이 조금의 노력만으로도 완성도 높은 영상을 제작할 수 있습니다.
- 디자인 팩 내의 이모지와 스티커 등이 귀엽고 매력적으로 구성되어 있어 학습자의 흥미를 유발합니다.
- 제공되는 디자인 요소들이 학생에게 유해하지 않아 안전하게 사용할 수 있습니다.

학교에서 활용할 때 고려하세요

● 학생 콘텐츠 관리와 모니터링

- 학생들이 제작한 콘텐츠에 민감하거나 개인적인 정보가 포함될 수 있으므로, 작품 제작 과정과 완성된 결과물에 대한 교사의 지도가 필요합니다.
- 교사가 실시간으로 모니터링할 수 있는 별도의 기능은 제공하지 않기 때문에 완성된 작품은 학생들과 공유하기 전 교사가 미리 검토하는 것이 좋습니다.

● 협업 활동 설계 시 유의 사항

- 평가 시점 기준으로 이 제품은 공동작업 및 학생 간 상호작용 기능을 지원하지 않습니다. 개별 활동이나 개인 프로젝트 위주의 설계가 적합할 수 있으며 협력 학습 활동 시 이 점을 고려하여 설계해야 합니다.

학교에서 활용할 때 고려하세요

- 단축키 및 인터페이스 안내

- 단축키와 같은 세부 기능에 대한 설명이 충분하지 않으므로, 수업 시작 전 주요 아이콘 및 단축키 사용법을 학생들에게 명확히 안내하여 제품을 더 쉽게 활용할 수 있도록 하세요.

- 창의력과 흥미 유발 전략

- 기본적인 영상 제작 기능을 제공하므로, 교사가 별도의 창의적인 아이디어나 활동 가이드를 제공해 학생들의 창의력과 관심을 끌 수 있도록 수업 환경 조성이 필요합니다.

- 학생 연령대에 맞는 디자인 활용

- 학생들의 흥미와 연령에 적합한 다양한 디자인 요소나 템플릿을 교사가 별도로 준비하여 제시하면, 보다 적극적이고 창의적인 활동이 가능합니다.

4 주요 개선 의견

- 제품의 개선에 도움이 되는 의견들을 종합하여 기업에 제공합니다. 의견의 맥락을 보다 명확히 전달하기 위해 추가 설명이 필요한 경우, [부록]에 전문가의 원문 의견을 함께 제공합니다.

개선 의견

1) 교수-학습설계 지원

• 수업 설계 지원 자료 제공 필요

- 현재 곱믹스 비즈니스는 교사를 위한 수업 설계 지원 자료가 제공되지 않고 있으며, 교사가 자율적으로 수업 맥락을 구상하고 제작 과정 전체를 설계해야 한다는 점에서 국가교육 과정과 연계된 수업 예시 및 활동지 형태의 자료 제공이 함께 이루어진다면, 교육 현장에서의 실질적인 활용도가 높아질 것입니다.
- 교사 입장에서는 영상 편집 도구 자체보다도, 이를 수업에 어떻게 접목할 수 있을지에 대한 구체적인 안내가 필요합니다. 독서 영상, 자기소개 영상, 진로 탐색 영상 등 교과·비교과 연계 교육용 템플릿을 제공하고([부록 1] 참고) 초등·중등에 맞는 수업 사례나 활동 가이드를 함께 탑재하면 현장 활용도를 더욱 높일 수 있습니다.
- 학생들이 친숙한 콘텐츠(예: 인기 광고 영상 등)를 따라 만들어볼 수 있도록 튜토리얼과 세부 가이드 영상이 추가로 제공된다면 교육적 활용도가 더욱 높아질 것으로 예상됩니다.

• 협업 및 상호작용 기능 강화

- 미래 학습자 역량 가운데 '협력'은 중요한 역량으로 여겨지고 있으므로, 공동작업을 용이하게 하는 기능을 추가로 고려할 필요가 있습니다.
- 교사와 학생 간의 상호작용을 위한 협업 및 피드백 기능이 보완되어야 합니다. 현재는 개인 단위 편집만 가능하여 교사가 중간 점검이나 피드백을 주기 어렵고, 학생 간 공동작업도 지원되지 않습니다. 클라우드 기반 프로젝트 공유, 간단한 텍스트 주석 삽입 또는 타임라인 코멘트 기능이 탑재된다면 교육적 활용 가치가 더욱 높아질 것입니다.

2) 사용자 인터페이스 개선

• UI 접근성 및 사용 편의성 강화([부록 2]) 참고)

- 다양한 학습자 특성에 구애됨 없이 활용할 수 있도록 접근성 기능을 추가로 고려해볼 수 있습니다. 큰 글씨 모드, 고대비 모드 등을 지원하는 것부터 시도해볼 수 있을 것으로 보이며, 접근성 향상을 장기적인 로드맵으로 계획해볼 수 있을 것입니다.
- 현재는 임시 중단된 서비스로 보이나 AI 보이스와 같은 음성-텍스트 변환(Speech To Text, STT) 기능도 특정 사용자에게는 접근성을 향상시키는 요소로서 도입 고려가 필요합니다.
- 현재 UI가 검정색 계열로만 되어 있으나 UI 색깔 스위치(다크모드/라이트 모드) 기능이 추가되면 좋겠습니다.

• 직관적이고 쉬운 UI 구성

- 그림 아이콘에 (클립 자르기, 클립 밀어 자르기, 배속 등) 마우스를 올릴 때 단축키도 같이 보이게끔 하면 좋겠습니다. 예: '클립 자르기(Ctrl + K)'.
- 메뉴 용어가 영어를 한글로 표기한 형태(예: 이펙트, 오버레이, 트랜지션 등)로 되어 있어, 관련 용어에 익숙하지 않은 학생은 직관적으로 이해하기 어렵습니다. 메뉴 위에 마우스를 올리면 간략한 설명이 말풍선 형태로 나타나도록 개선한다면, 학생들이 더욱 직관적이고 쉽게 기능을 파악할 수 있을 것입니다.
- 미디어를 추가하는 메뉴가 상단에 바로 보이지 않고 '클립' 메뉴 내에 포함되어 있어, 학생들이 음원 효과 등을 찾는 데 다소 어려움을 겪었습니다. 미디어 관련 메뉴를 더 직관적으로 배치하는 것이 좋겠습니다.

개선 의견

3) 영상 제작 시 사용자 경험 개선

• 최신 템플릿 업데이트

- 다양한 디자인 요구를 충족시킬 수 있도록 지금보다 최신 디자인 트렌드를 반영한 새로운 오브젝트, 이펙트, 템플릿 등을 추가 제공할 필요가 있습니다.

• 자동 저장 기능

- 작업물의 안정적 저장을 위한 자동 저장 및 백업 기능이 필요합니다. 현재는 편집 중 수동 저장해야 하며, 저장하지 않은 상태에서 종료될 경우 모든 편집 내용이 사라지는 문제가 발생할 수 있습니다. 특히 초등학교의 경우 저장을 잊는 일이 잦아 수업 효율이 떨어집니다. 일정 시간 간격으로 자동 저장되도록 하거나, 프로젝트 저장 시 백업 파일을 자동 생성하는 기능이 필요합니다.

• 파일 관리 기능 개선

- 원본 파일이 없어도 한 번 파일을 불러왔으면 이어서 수정할 수 있었으면 좋겠습니다. 이게 안 된다면 클립보드가 있을 이유가 없습니다.
- 원본 파일을 트랙에 바로 불러올 수 있었으면 좋겠습니다.

4) 인공지능(AI)을 활용한 제작 지원 기능 도입

- AI 기능이 최소한 몇 개 들어가면 좋겠습니다(STT 자동 자막 기능 등).
- 움직이는 모자이크 기능을 모션그래프에서 계속 클릭하면서 추가할 것이 아니라, 자동으로 인식하여 알아서 움직이는 기능이 있었으면 좋겠습니다(AI 도입).
- 기본적인 AI 시스템을 도입하여 자동 컷 편집과 모자이크 트래킹, 자동 자막 기능 등 시간이 오래 걸리는 작업을 단순화할 수 있도록 최신 기능이 포함되고 나머지 기능은 단순하게 제공될 필요가 있습니다.
- AI 기능을 추가하여 텍스트만 입력해도 기본적인 영상을 제공해주거나 영상을 부분적으로 수정해주는 기능이 있었으면 좋겠습니다.

5) 플랫폼 호환성 및 연계성 강화

• 다양한 운영체제 지원 확대

- 현재 곰믹스 비즈니스 버전은 Windows 전용으로만 제공되고 있어, 모바일 기기나 태블릿과 같은 다양한 학습 환경에서 활용하기 어렵습니다. 특히 학교 현장에서 학생들이 주로 사용하는 태블릿 환경에서 가로 모드까지 원활히 지원될 수 있도록 운영체제 및 기기 호환성을 확대할 필요가 있습니다.
- 학생들의 수업과 편리성을 위해서는 개발 순서를 스마트 기기(Android, iOS > Windows > MAC) 순서로 하는 것을 고려할 수 있습니다. 캡컷(Capcut)의 경우 스마트 기기 버전을 먼저 제작하고 후에 Windows 버전을 제작하면서 정착에 성공한 사례가 있습니다.
- 비즈니스 버전이 모바일 버전으로도 나오면 더 많은 사용자를 확보할 수 있을 것입니다. 현재 많은 초/중/고에 1인 1 기기가 보급되었는데, 태블릿 유저들은 곰믹스 비즈니스 버전을 아예 사용하지 못하는 상황입니다.

• 외부 플랫폼 연동 및 업로드 기능 강화

- 곰픽과 곰믹스가 연계되면 좋겠습니다. 프리미어프로와 포토샵, 에프터이펙트가 연계되어 작업이 가능한 것처럼, 곰믹스 작업 후 특정 화면을 곰픽으로 바로 이동시켜서 썸네일을 제작할 수 있도록 하면 제품 간 연계 구입 측면에서 강점이 생길 것으로 생각합니다.
- 유튜브, 인스타, 틱톡으로 바로 업로드할 수 있는 시스템을 구축해야 합니다. 캡컷, 파워디렉터 등은 영상 플랫폼으로 바로 업로드할 수 있도록 해서 영상 편집 및 업로드를 하나의 프로세스 내에서 끝낼 수 있게 도와줍니다.

개선 의견

- 파일 용량 조절 및 주요 학습 플랫폼(구글 클래스룸, 위두랑, e학습터 등)과의 연동 기능이 필요합니다. 학교에서 LMS나 메신저를 통해 과제 제출 시 파일 용량 문제로 불편을 겪는 경우가 많으므로 저용량 교육용 내보내기 옵션을 제공하면 실용성을 높일 수 있습니다.

6) 개인정보보호 및 보안 정책

- 홈페이지에는 개인정보 보호 및 보안 정책이 잘 정리되어 있지만, 프로그램 실행 화면 등 다른 채널에는 구체적인 안내가 부족해 사용자가 쉽게 확인하기 어렵습니다. 따라서 주요 접점에 보안 장치와 개인정보 보호 정책을 명확히 표기하여 사용자가 직관적으로 인지할 수 있도록 보완할 필요가 있습니다.

7) 기타 오류 보고

- 테스트한 환경 대부분에서 특별한 오류나 중단 현상 없이 안정적으로 작동했습니다. 다만, Windows 11을 탑재한 삼성 갤럭시북 환경에서는 두 차례 정도 프로그램이 갑자기 종료되는 현상이 나타났습니다.

5 수업 활용 아이디어

- 전문가들이 주신 제품의 수업 활용 아이디어를 기업에 제공합니다. 수업 맥락(교과, 대상, 주제 혹은 단원명)에 맞추어 제품의 교육적 활용도를 다양하게 참고할 수 있습니다.

1) 주요 아이디어 요약

교육적 활용 교과 TOP3	교육적 활용 대상 TOP3
① 범교과 (*국어, 사회, 영어, 과학, 미술)	① 중학교 1학년, 고등학교 1~3학년
② 실과/발명	② 초등학교 5~6학년, 중학교 2~3학년
③ 진로/창체	③ 초등학교 4학년, 교사

곰믹스 2024 Business는 초등학교 고학년(4~6학년)부터 중학생, 고등학생은 물론 교사와 같은 성인에게도 적합한 도구라는 의견이 확인되었습니다. 교실 현장에서는 주로 범교과 활동에 다양하게 활용될 수 있으며, 특히 실과, 발명, 진로, 창의적 체험활동(창체) 등에서 다루는 내용과 제품의 활용 방식이 잘 어우러지는 것으로 나타났습니다. 구체적으로는 캠페인 영상, 홍보 영상, 스토리 영상, 정보 전달형 영상 등의 제작 활동이 교육적으로 활용될 수 있다는 점이 강조되었습니다.

가장 많이 언급된 수업 활용 아이디어

● 캠페인 영상 제작

- 환경 보호, 흡연 예방과 같은 다양한 사회 문제를 주제로 한 공익적인 캠페인 영상 제작 후 학생들과 공유

● 홍보 영상 제작

- 자신의 비즈니스 개발 후 피칭 영상, 우리 지역 명소 촬영 후 홍보하는 영상, 발명품의 필요성 및 이점이 포함된 영상, 자치 활동 홍보 영상 제작

● 스토리 영상 제작

- 음성 혹은 자막 없이 시각적인 스토리텔링이 담긴 영상, 사회 문제 반영 다큐멘터리, 역할극 상영 영상, 과학송 뮤직비디오 등 스토리가 담긴 영상 제작

● 정보 전달 영상 제작

- 교사는 플립러닝 때 사용할 강의 영상을 곰믹스로 편집하여 제작하거나 학생은 알고 있는 정보를 기승전결의 원리에 따라 쉽게 전달하는 영상 제작

2) 구체적인 아이디어 목록

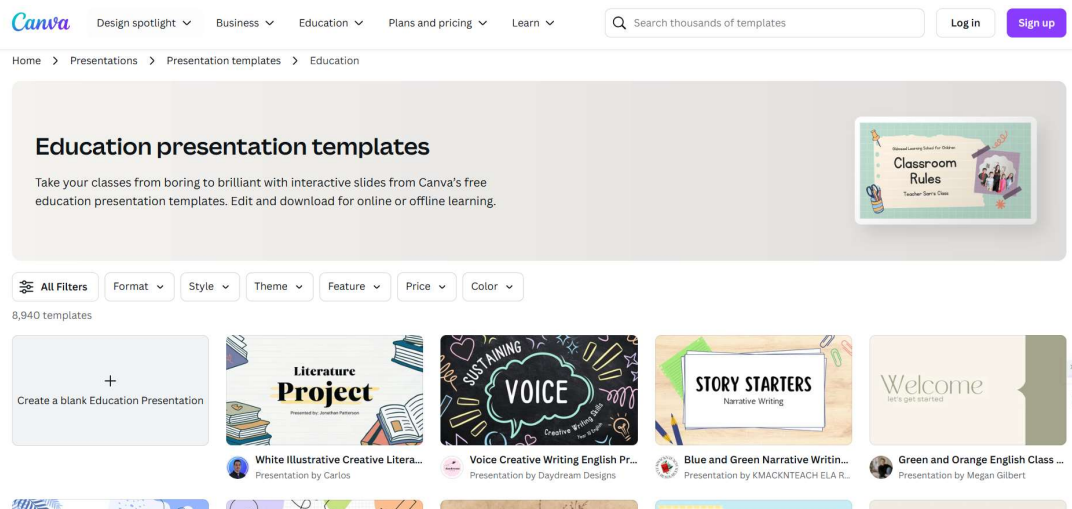
구분	교과	대상	주제 혹은 단원명	제품 활용 아이디어	출처
1	진로	초등 고학년, 중학생, 고등학생	나를 소개하는 영상 만들기	- 자신을 소개하는 짧은 영상 제작. '자기 해석'을 담아 자기 이해 표현 예) https://youtu.be/jadRxL9Bbal	전문가 1
2		중학생, 고등학생	기업가정신 프로젝트 피칭 영상	- 비즈니스 아이디어 소개 피칭 영상 제작 - 설득적 커뮤니케이션 및 기업가정신 함양	전문가 1
3	미술	중학생, 고등학생	음성 없는 영상 만들기	- 텍스트와 화면만으로 감정 전달 - 시각적 스토리텔링 이해 및 표현력 향상	전문가 1
4	범교과	초등 고학년, 중학생, 고등학생	환경보호 캠페인 영상	- 환경 문제 해결 방안을 영상으로 표현 - 설득력 있는 커뮤니케이션 훈련	전문가 1
5		고등학생, 대학생	사회 문제 다큐멘터리 제작	- 사회 문제 주제로 인터뷰·촬영·편집을 거쳐 미니 다큐멘터리 제작 - 미디어 리터러시 및 자료 조사 능력 향상	전문가 1
6	국어	초·중·고 전 학년	책 소개 영상 만들기	책 읽기 마무리 활동으로 책 소개 내용 및 인상 깊은 장면을 배경음악을 삽입하여 영상으로 제작	전문가 3
7	사회	초등 3학년	우리 지역 홍보 UCC 만들기	지역 명소 촬영 및 지도 첨부 영상 편집	전문가 3
8	실과	초등 5~6학년	생활의 지혜 영상 만들기	- 생활 꿀팁을 영상으로 정보 전달 - 예: 사물함 정리하는 방법, 우리 반 친구들이 좋아하는 간식 Top 10	전문가 3
9	영어	초등 3~6학년	역할극 영상 제작	- 교과서 단원 후 역할극을 영상으로 제작 - 각 모둠이 다른 장면을 구성해 전체 이야기 완성	전문가 3
10	과학	중학교 1학년	과학송 뮤직비디오 제작	직접 제작한 영상 및 ChatGPT와 Suno를 활용한 과학송 뮤직비디오 제작	전문가 4
11	발명	초등 5학년 ~ 중학교 3학년	발명 아이디어 홍보 영상	30초 길이의 솜품으로 기승전결이 들어간 영상 제작 - 발명품이 왜 필요한지, 사용되면 어떠한 이점이 있는지 제시 필요	전문가 4
12	창체	고등학교 전 학년	흡연 예방 캠페인	흡연 예방 캠페인 영상을 만들고 서로의 영상을 공유	전문가 5

구분	교과	대상	주제 혹은 단원명	제품 활용 아이디어	출처
13	-	교사	플립러닝 수업 콘텐츠 제작	강의 영상을 촬영·편집해 온라인에 업로드 (곰캠, 곰믹스 활용)	전문가 1, 4
14	-	교사	수업 포트폴리오 영상 제작	수업 활동을 정리한 포트폴리오 영상 제작	전문가 1
15	-	학생, 교사	창체·자치활동 홍보 영상	숏폼 영상으로 창의적 체험활동 및 자치 활동을 소개하고 공유	전문가 4

부 록

[부록 1] 교육용 템플릿 사례

- PPT, 웹사이트 디자인 등 다양한 템플릿을 제공하는 글로벌 그래픽 디자인 플랫폼 Canva는 교사들이 다양한 수업 상황에 맞춰 활용할 수 있는 다양한 프레젠테이션 템플릿을 제공하고 있음. 템플릿은 연령대, 교과목, 사용 목적(예: 퀴즈, 그룹 프로젝트, 방과후 활동 등)에 따라 필터링할 수 있으며, 디자인 스타일 역시 세분화되어 사용자가 교육 목표와 콘텐츠 특성에 적합한 템플릿을 쉽게 선택할 수 있도록 지원함.
- 교과 연계형 템플릿으로는 수학, 영어, 역사 및 사회, 과학 등 각 교과에 맞는 콘텐츠를 제공하고 있음. 또한, 일일 학습 일정(Daily Class Agenda), 학급 규칙 및 기대사항(Classroom Rules & Expectations)과 같이 수업 운영 전반에 활용 가능한 일반 템플릿도 함께 제공함.
- 곰믹스 또한 이러한 요소를 참고하여 교사들이 다양한 교육용 콘텐츠를 효과적으로 제작할 수 있도록 독서 영상, 자기소개 영상, 진로 탐색 영상 등 수업 목적에 맞춰 큐레이션된 디자인과 이펙트가 포함된 템플릿을 제공한다면, 영상 편집 도구로서의 교육적 활용 가치를 높일 수 있을 것으로 기대됨.



[그림 5] Canva의 교육용 프레젠테이션 템플릿(출처: [Canva](https://www.canva.com))

[부록 2] 콘텐츠 저작도구의 접근성 기능 사례

1) Canva의 접근성 기능 사례

• 사용자 접근성 지원 기능

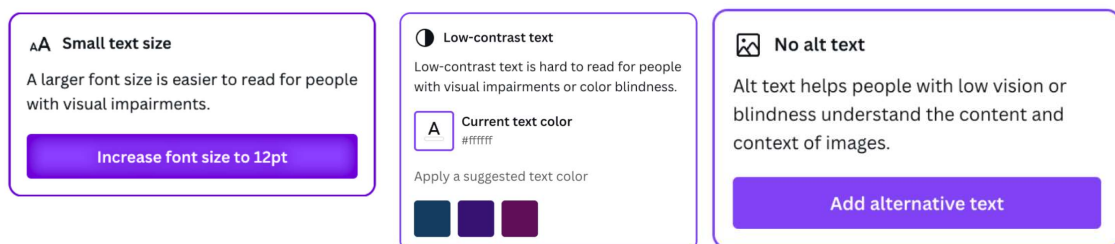
- Canva는 콘텐츠 저작 도구로서 사용자의 접근성을 높이기 위한 다양한 설정 기능을 제공하고 있음. 기본적으로 사용자 접근성 설정(참고)에서 안내하고 있는 기능은 다음과 같음.

- 단축키 설정: 사용자가 효율적으로 콘텐츠를 제작할 수 있도록, 단축키 설명 페이지를 제공함.
- 라이트 모드/다크 모드: 사용자는 밝은 화면과 어두운 화면 모드를 선택하거나, 색상 대비를 높일 수 있음.
- 비디오 자동 자막 생성: 모든 음성 동영상 및 오디오 콘텐츠에 다양한 언어로 자막을 자동 생성할 수 있음.
- 애니메이션 효과 제어: 과도한 움직임이나 전환 효과가 콘텐츠 시청을 방해할 수 있는 경우, '동작 줄이기'를 활성화하여 디자인 애니메이션 효과를 최소화하거나 전환 효과를 제거할 수 있음.

• 접근성을 고려한 콘텐츠 제작 기능

- Canva는 콘텐츠 제작 시 사용자가 접근성을 적극적으로 고려할 수 있도록 다음과 같은 기능을 안내하고 있음(참고).

- 타이포그래피: 편집기에서 작은 글꼴이 감지되면 글꼴 크기를 12pt 이상으로 조정하도록 안내하거나 자동으로 크기를 조정하는 옵션을 제공함.
- 색상 대비 권장: 배경과 텍스트 색상이 지나치게 유사하여 가독성을 해칠 경우, 보다 적절한 대비 색상을 추천하고 적용할 수 있도록 안내함.
- 대체 텍스트 추가 안내: 시력이 약하거나 시각장애를 가진 사용자를 위해 이미지에 대체 텍스트를 추가할 수 있도록 안내함.



[그림 6] Canva의 디자인 접근성 안내(출처: [Canva](#))

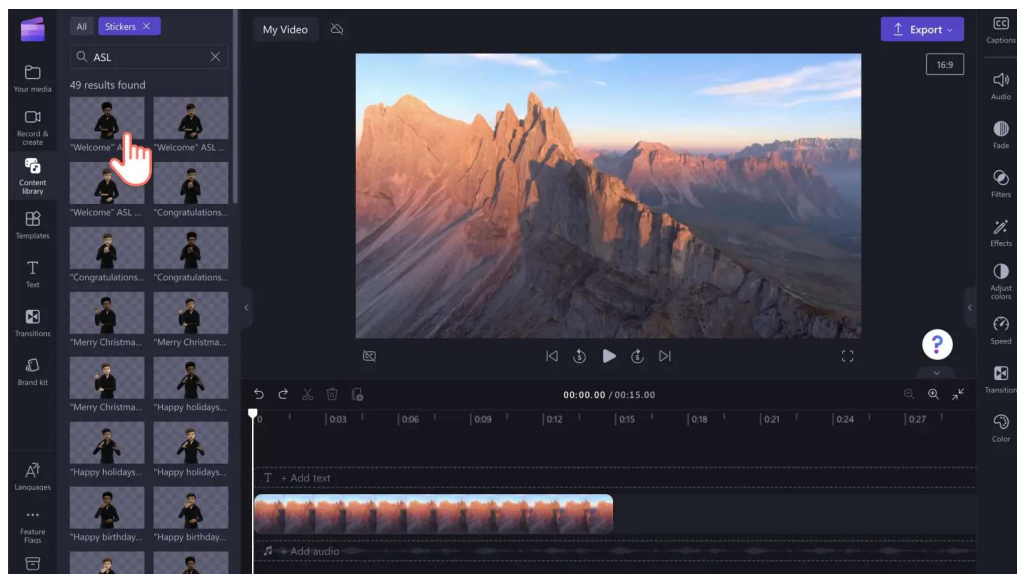
2) Clipchamp의 접근성 기능 사례

- AI 기반 자동 캡션 및 텍스트-음성 변환(Text To Speech, TTS)

- Clipchamp는 AI 기술을 기반으로 자동 캡션 생성과 텍스트를 음성으로 변환하는 기능을 제공하며, 이를 통해 사용자는 다양한 언어로 음성 내레이션을 추가할 수 있음.

- 미국 수화(American Sign Language, ASL) 스티커 오버레이 기능

- Clipchamp는 영상 제작 시 미국 수화(ASL) 스티커를 오버레이하여 청각 장애인 및 난청 사용자의 접근성을 높일 수 있도록 지원함. 이 기능은 학교, 직장, 소셜 미디어 등 다양한 상황에서 제작되는 영상에 적용할 수 있으며, 다양한 피부색과 크기로 구성된 ASL 스티커를 제공함.
- "환영합니다", "축하합니다", "즐거운 연휴 보내세요", "메리 크리스마스"와 같은 일상적인 문구도 포함하고 있으며, 스티커의 활용을 통해 콘텐츠의 포용성을 향상할 수 있도록 지원함.



[그림 6] Clipchamp의 수화 스티커 사례(출처: [Clipchamp](https://www.clipchamp.com/))



발행일

2025년 06월

발행처 · 편집인

러닝스파크(주)
