

Prevent Plagiarism, Better Writing

# Turnitin Feedback Studio for Students

턴잇인 학생용 매뉴얼 2024

Turnitin Korea

1. 학생용 계정 생성 (학교별 클래스 ID와 등록키 확인 필수) [pp. 3-4]
2. 로그인 [p.5]
3. 페이퍼 제출 [pp.6-9] (2024. 3. 5~ 업로드 방법 변경)
4. 유사도 결과 확인 [pp.10-16]
5. 자주 묻는 질문들 및 문의처 [p. 17-20]

# 학생용 계정 생성

## 1. 학생용 클래스ID와 등록키를 확인

- 학생용 클래스 ID/등록키는 각 학교 텀잇인 공지사항 에서 확인 가능
- 텀잇인 공지사항은 보통 **학교 도서관 홈페이지(DB)**에 혹은 **대학원 공지사항**에서 확인 하실 수 있습니다
- 소속 학교의 텀잇인 공지를 찾기 어렵다면, 저희 쪽으로 메일주시면 안내해드리겠습니다
- 텀잇인 한국지사 대표메일 [koreasales@turnitin.com](mailto:koreasales@turnitin.com)

2. 클래스 ID와 등록키를 확인했다면, 다음 링크로 접속하여 학생계정 회원 가입을 합니다: [학생 회원가입 클릭](#)

신규 학생 계정 만들기

클래스 ID 정보

모든 학생을 반드시 진행 중인 클래스에 등록해야 합니다. 클래스에 등록하려면 감사가 부여된 클래스 ID 번호와 클래스 등록 키를 입력하십시오.

Please note that the key and pincode are case-sensitive. If you do not have this information, or the information you are entering appears to be incorrect, please contact your instructor.

클래스 ID

클래스 등록 키

**사용자 정보**

귀하의 이름

귀하의 성

**이메일 주소**

이메일 주소 확인

**패스워드와 보안**

패스워드는 대소문자를 구분하고 (예, paSS123 과 pass123은 다릅니다), 반드시 6자~12자 길이의 문자이어야 합니다. 또한 안전을 위해 적어도 한개의 문자와 한개의 숫자가 포함되어야 합니다.

패스워드를 입력하십시오

귀하의 패스워드를 확인하십시오

다음으로, 보안용 질문과 답변을 입력하여 주십시오. 패스워드를 잊으셨거나 이를 재설정하시기 위해서는 보안용 질문과 답변이 필요합니다.

**보안용 질문**

이메일에 나고 자란 동네 이름은 어떻게 됩니까?


질문 답변

**사용자 동의**

아래의 사용자 동의를 읽어 보시기 바랍니다. 사용자 프로파일을 완료하려면 "동의합니다"를 선택하십시오.

\*유럽 연합에 거주하지 않는 사용자는 A조만 참조하십시오.  
 \*\*유럽 연합의 사용자는 B조만 참조하십시오.

이것은 구글의 레이 캐피차 및 레이 캐피차 오픈 소스 프로젝트입니다.

I'm not a robot 

### 3. 이름(first name)과 성(last name)

한국어나 영어로 기입해주세요.

### 4. 이메일 주소

학교 계정으로 지정(홍길동@학교메일주소). 1인 1계정 엄수

학교 메일이 없는 부득이한 경우는 개인 메일로 일단 생성 후, 추후 로그인하여 변경 가능

### 5. 패스워드 설정

지시 사항에 따라 패스워드를 생성

### 6. 보안용 질문

질문 하나를 선택하고, 답변을 적어주세요.

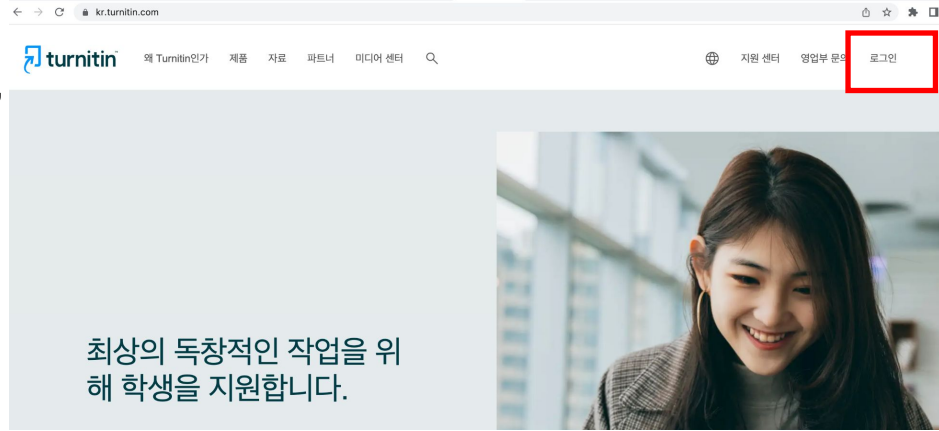
### 7. I'm not a Robot (로봇이 아닙니다) 를 클릭한 후, [동의합니다 - 프로파일 작성]를 클릭해주세요.

자동가입 방지를 위한 것이며, 경우에 따라 그림문자 생성기(reCAPCHA)가 팝업될 수 있습니다. 지시사항에 따라 완료하세요.

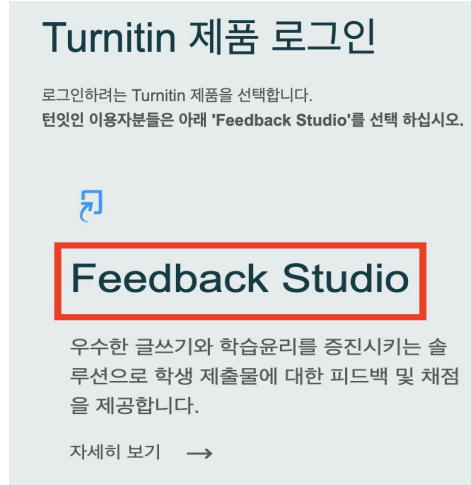
### 8. turnitin.com/ko 에 가서 [로그인] 누르고 가입한 이메일 주소와 비밀번호를 넣어주세요.

# 로그인

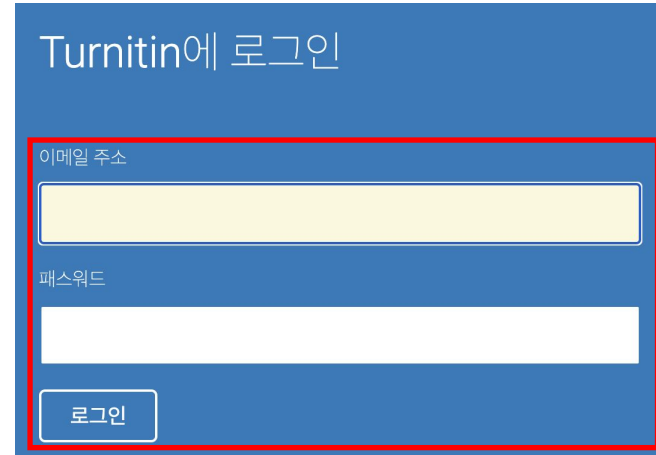
1. [kr.turnitin.com](https://kr.turnitin.com) 홈페이지에 가서, 우측 상단의 [로그인] 버튼을 클릭합니다.



2. 품목 중 **Feedback studio** (=턴잇인) 을 클릭합니다.



3. Turnitin에 로그인 페이지에서 이메일 주소와 패스워드를 기입하고 '로그인' 버튼을 클릭합니다.



# 제출물 업로드 (검사할 파일 업로드)

## 1. 가능한 문서 종류: MS 워드파일과 adobe pdf파일이 가장 안정적입니다.

그외 텍스트파일(.txt), 구글 docs, 파워포인트 (.ppt/.pptx), 한글(hwp.)도 가능하며, 스캔한 파일이나 워터마크 pdf 는 불가합니다. [업로드에 문제가 있거나 지연이 있는 경우, 워드나 Adobe pdf로 변환하여 업로드를 시도해주세요]

## 2. 브라우저 (Browser types)

크롬에서 이용하시는 것을 추천합니다. 그외 Edge, 사파리, 파이어폭스 등도 지원 하나 최신 브라우저를 이용해주세요.

## 1. 로그인하신 후, 보이는 클래스명(보통의 경우 본인 소속 대학명) 을 클릭해주세요

(\*셀프체킹용 클래스는 주기적으로 변경될 수 있습니다.)

한국대학교	
클래스 ID	클래스 명
12145172	한국대학교 (Hankook University)

클래스명 (기관명) 클릭

# 제출물 업로드 (검사할 파일 업로드)

4. 보이는 여러 개의 '열기' 버튼 중 하나를 골라 눌러주세요.

보고서 제목	날짜	
1. 논문 및 과제 검사 - 유사도 검사 시 DB 미 저장 (Originality Check - No Repository)	시작 2022년 02월 14일 11:35AM	<b>*하나의 '열기' 버튼 클릭 이용 후, 수정본에 대해 다시 검사 필요시, 남은 미사용 '열기' 버튼을 눌러 검사 실시</b>
	마감 2024년 12월 31일 11:59PM	
	게시 2024년 12월 31일 12:00AM	
2. 논문 및 과제 검사 - 유사도 검사 시 DB 미 저장 (Originality Check - No Repository)	시작 2022년 02월 14일 11:37AM	열기
	마감 2024년 12월 31일 11:59PM	
	게시 2024년 12월 31일 12:00AM	
3. 논문 및 과제 검사 - 유사도 검사 시 DB 미 저장 (Originality Check - No Repository)	시작 2022년 02월 14일 11:38AM	열기
	마감 2024년 12월 31일 11:59PM	
	게시 2024년 12월 31일 12:00AM	

5. '제출물 업로드' 버튼을 클릭해주세요.

## 이 페이지 정보

이것은 귀하의 과제 대시보드입니다. 여기에서 과제에 대한 제출물을 업로드할 수 있습니다. 제출물이 처리되면 디지털 수령증을 다운로드할 수 있고 강사가 제공한 성적 및 유사성 보고서를 확인할 수 있습니다.

> 1. 논문 및 과제 검사 - 유사도 검사 시 DB 미 저장 (Originality Check - No Repository) ?

제출물 업로드

# 제출물 업로드 (검사할 파일 업로드)

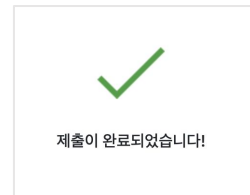
6. 제출물 제목 기입> '파일 선택' 버튼 클릭하여 검사할 파일을 선택>'업로드 및 평가' 버튼 클릭 >

(Turnitin에 제출)

The screenshot shows the submission process. At the top, there are tabs for '업로드' (Upload), '검토' (Review), and '완료' (Complete). Below the tabs, there are buttons for '제출물 업로드' (Upload Submission), '텍스트 입력' (Text Input), and '클라우드 제출' (Cloud Submission). A message box says '장치에서 파일을 선택하거나 끌어다 놓으십시오.' (Choose files from your device or drag and drop). The '제출물 제목' (Submission Title) field contains '제목 없음' (No Title). The '제출물 파일' (Submission File) field shows '파일 선택' (Choose File) and '선택된 파일 없음' (No files selected). A dropdown menu is open, showing 'Test' as the selected title and '12 Apostles (1).docx' as the selected file. A blue button labeled '업로드 및 평가' (Upload and Evaluate) is highlighted with a red box.

The screenshot shows the submission details page. At the top, there are tabs for '업로드' (Upload), '검토' (Review), and '완료' (Complete). The '제목' (Title) is 'Test'. The '파일 크기' (File Size) is '958.5 KIB'. The '단어 수' (Word Count) is '667'. The '제출물 미리보기' (Submission Preview) section shows a preview of the document content, including the title 'The Twelve Apostles' and an image. A blue button labeled 'Turnitin에 제출' (Submit to Turnitin) is highlighted with a red box.

- '업로드 중' 표시 후, '제출이 완료되었습니다' 메시지가 표시되면, 완료





# 제출물 업로드 (검사할 파일 업로드)

7. 수정본에 대해 **다시 제출**하여 검사하기 원하는 경우 기존 검사했던 것에 덮어쓰기 방식으로 다시 제출 가능: 유사성 컬럼 옆 **화살표 위 아이콘** ('보고서 다시 제출') 클릭> '확인' 클릭> **제출 기이 흥 제출**

## 이 페이지 정보

이것은 귀하의 과제 대비보드입니다. 여기에서 과제에 대한 제출물을 업로드할 수 있습니다. 제출물이 처리되면 디지털 수렴증을 다운로드할 수 있고 강사가 제공한 성적 및 유사성 보고서를 확인할 수 있습니다.

> 8. 논문 및 과제 검사 - 유사도 검사 시 DB 미 저장 (Originality Check - No Repository) ?



보고서 제목	업로드됨	성적	유사성
Test	29 2월 2024 14:16	--	99%
<div>다시 제출 확인</div> <p>본 과제에 대한 다시 제출은 마감일이 지날 때까지 허용됩니다. 다시 제출 시, 본 제출물에 대한 모든 채점 사항과 논평이 삭제됩니다.</p> <div><span>취소</span> <span>확인</span></div>			
			<div>보고서 다시 제출</div>

- 하나의 '열기' 버튼에서 연속적으로 3번 더 **보고서 다시 제출**이 가능하며, 초과하여 4번째 다시 제출시, 결과 도출에 24시간이 소요됩니다. 그 이상 검사하여 결과를 바로 열기 원할 경우, **이전 화면에서 다른 '열기' 버튼을 클릭**하여 제출하면 됩니다. (참고: 하나의 '열기' 버튼은 개인당 최대 50번까지만 제출이 가능합니다)

# 유사도 검사 결과 확인

1. 파일 제출 5분 후 페이지 새로고침(F5)하시거나 재로그인하셔서 결과를 확인하세요

- '유사성' 항목 아래 검사 결과(%) 도출

제출						
저자	제목	유사성	파일	보고서 ID		
홍길동	샘플	53% 		630665061		

2. 유사도 검사 결과 수치를 클릭하면, 자세한 내역을 볼 수 있습니다

**1) 버튼 (유사도 수치 버튼)**을 눌러야 매치된 대표 출처들이 정리된 “일치 개요” 정보가 나옵니다. 이 버튼을 누르고 **4) 다운로드 버튼**을 눌러 저장해야 유사도 결과가 포함된 레포트를 다운로드 받으실 수 있습니다.

1) 유사도 결과 (Originality Index): 표기된 숫자가 유사도이며 (표절을 아님), **숫자를 누르면** 대표 출처 리스트를 볼 수 있음. 각 출처를 더블클릭하면 본문 내 해당 부분으로 이동함. 본문 내 하이라이트 클릭하면 매치된 부분의 문맥(context)을 확인할 수 있음

2) 모든출처보기: 일치하는 자료의 출처 전부의 상세 내역

3) 필터링: 쌍따옴표 속 (“...”) 직접인용 및 참고문헌 (references 및 참고 문헌 일체) 제외 가능

4) 다운로드: 결과 Pdf로 다운로드 ([현재보기], [디지털수령증] 선택)

공감능력 및 차이\*

이 우 민\*\*

< 목 차 >

- I. 서론
- II. 연구방법
- III. 결과
- IV. 논의

I. 서론

는 상인의 삶을 대비하는 과도기적 준비기로 자기에 환경에 적응해야하는 것이 중요한 발달과업이라 할 수 있다. 이 시기의 긍정적 적응 여부는 이후의 성인기에까지 영향을 미치게 되므로, 심리적으로 건강하고 행복을 누리는 것은 대학생 개인뿐만 아니라 건강한 사회를 위해서도 매우 중요하다. 우리나라 대학생들은 보통 입학위주의 교육세계로 인해 여러 가지 고민들이 유예되다가, 대학생이 되고 난 후부터 비로소 갑자기 가치관, 진로, 적성, 이성관계, 대인관계 등 새로운 문제에 당면하게 된다(이시은, 2009). 또한 최근 취업난이 심해지면서 대학생들이 소위 '스펙' 관리에 몰두

\* 이 논문은 2016-2017학년도에 성주대학교 학술연구소가 지원한 학술연구조성비(특별연구과제)에 의해 연구되었음



- 1)
- 2)
- 3)
- 4)

1) 유사도 결과 (Originality Index): 표기된 숫자가 유사도이며 (표절을 아님), 숫자를 누르면 대표 출처 리스트를 볼 수 있음. 각 출처를 더블클릭하면 본문 내 해당 부분으로 이동함. 본문 내 하이라이트 클릭하면 매치된 부분의 문맥(context)을 확인할 수 있음

seven international exhibitions, including *Kung Fu Motion* at EPFL's ArtLab (2018)<sup>1</sup> and the Immigration Museum Melbourne in 2017, and *300 Years of Hakka Kung Fu* (2016)<sup>2</sup> at the Heritage Museum and CityU Gallery<sup>3</sup>, Hong Kong, China. The archiving project responds to the decline of Southern Chinese Kung Fu in mainland China, where a significant portion of traditional martial arts have already vanished. Hong Kong remains a vibrant center for elite practitioners and is home to some of the most prominent martial artists in the world; however rapid urban development, population growth, cultural transformation and the aging of the masters are endangering these practices.

HKMALA brings together historical materials with creative visualizations derived from advanced documentation processes, including motion capture, motion-over-time analytics, 3D reconstruction, and panoramic video (Figures 1 and 2). These archival materials are re-interpreted and re-performed through the mediums of augmented virtual reality and interactive media art, such as *Kung Fu Visualization*<sup>3</sup> (2016). As a panoptic virtual reality environment, the Re-ACTOR system shows the intricate dynamics of the kung fu master's reenacted performances via serial 3D motion-captures from six different points of view, with an interactive control panel that allows visitors to select six different visualization styles that elucidate the underlying dynamics of the master's movements (Figures 3 and 4).

The HKMALA 'living archive' also uses new immersive and interactive display paradigms to perpetuate the performance of past masters for future generations. The *Kung Fu Weapons Archive*<sup>4</sup> (2016) is a linear navigator that provides a sliding panorama of Hakka Kung Fu weapons and training tools, as well as interactively located video demonstrations of their use by Kung Fu masters. Whenever the viewer slides the screen over one particular object, it triggers a short video clip showing the Kung Fu master's handling of that respective weapon or training tool (Figure 5). With these new approaches HKMALA creates practical strategies for encoding, retrieving, and reenacting



일치 개요		
<h1>28%</h1>		
1개(총 1개 중) 일치		
1	kungfumotion.live 인터넷 소스	7% >
2	www.tandfonline.com 인터넷 소스	4% >
3	scholars.cityu.edu.hk 인터넷 소스	3% >
4	University of Hong Kon... 학생 보고서	2% >
5	link.springer.com 인터넷 소스	1% >
6	Sarah Kenderdine, Jeffr... 출판물	1% >
7	Dan Richardson, Clara ... 출판물	1% >
8	sarahkenderdine.info 인터넷 소스	1% >



2) 모든 출처 보기: 일치하는 자료의 출처 전부의 상세 내역  
**Open access (OA)** 출처는 '책 모양 아이콘' 클릭시 전체 텍스트 열람 가능

The first of these, Hong Kong Martial Arts Living Archive (HKMALA), was instigated in 2012 and is an ongoing research collaboration between the International Guoshu Association, City University of Hong Kong, and the Laboratory for Experimental Museology (eM+) at EPFL, and has resulted in

seven international  
 Immigration Museum and City of Southern China  
 have already varied  
 some of the most  
 population growth  
 practices.

HKMALA brings together historical materials with creative visualizations derived from advanced documentation processes, including motion capture, motion-over-time analytics, 3D reconstruction, and panoramic video (Figures 1 and 2). These archival materials are re-interpreted and re-performed through the mediums of augmented virtual reality and interactive media art, such as *Kung Fu Visualization*<sup>3</sup> (2016). As a panoptic virtual reality environment, the Re-ACTOR system shows the intricate dynamics of the kung fu master's reenacted performances via serial 3D motion-captures from six different points of view, with an interactive control panel that allows visitors to select six different visualization styles that elucidate the underlying dynamics of the master's movements (Figures 3 and 4).

The HKMALA 'living archive' also uses new immersive and interactive display paradigms to perpetuate the performance of past masters for future generations. The *Kung Fu Weapons Archive*<sup>4</sup> (2016) is a linear navigator that provides a sliding panorama of Hakka Kung Fu weapons and training tools, as well as interactively located video demonstrations of their use by Kung Fu masters. Whenever the viewer slides the screen over one particular object, it triggers a short video clip

Source	Percentage
sarahkenderdine.info 인터넷 소스 - 4개 URL	14%
installations-and-curated-e...	7%
fullcv_kenderdine.pdf	4%
installations-and-curated-e...	3%
installations-and-curated-e...	2%
vimeo.com 인터넷 소스 - 4개 URL	11%
www.jeffreyshawcomp... 인터넷 소스 - 6개 URL	11%
kungfumotion.live 인터넷 소스 - 2개 URL	9%
scholars.cityu.edu.hk 인터넷 소스 - 6개 URL	7%
University of Newcastl... 학생 보고서 - 3개 보고서	6%
Elisa Giaccardi, Leysia ... 출판물	5%

2) 모든 출처 보기: 일치하는 자료의 출처 전부의 상세 내역  
Open access (OA) 출처는 '책 모양 아이콘' 클릭시 전체 텍스트 열람 가능

The first of these, Hong Kong Martial Arts Living Archive (HKMALA), was instigated in 2012 and is an ongoing research collaboration between the International Guoshu Association, City University of Hong Kong, and the Laboratory for Experimental Museology (eM+) at EPFL, and has resulted in seven international exhibitions, including *Kung Fu Motion* at EPFL's ArtLab (2018)<sup>1</sup> and the Immigration Museum Melbourne in 2017, and *300 Years of Hakka Kung Fu* (2016)<sup>2</sup> at the Heritage Museum and CityU Galleries, Hong Kong, China. The archiving project responds to the decline of Southern Chinese Kung Fu in mainland China, where a significant portion of traditional martial arts have already vanished. Hong Kong remains a vibrant center for elite practitioners and is home to some of the most prominent martial artists in the world; however rapid urban development, population growth, cultural transformation and the aging of the masters are endangering these practices.

HKMALA brings together historical materials with creative visualizations derived from advanced documentation processes, including motion capture, motion-over-time analytics, 3D reconstruction, and panoramic video (Figures 1 and 2). These archival materials are re-interpreted and re-performed through the mediums of augmented virtual reality and interactive media art, such as *Kung Fu Visualization*<sup>3</sup> (2016). As a panoramic virtual reality environment, the Re-ACTOR system shows the intricate dynamics of the kung fu master's reenacted performances via serial 3D motion-captures from six different points of view, with an interactive control panel that allows visitors to select six different visualization styles that elucidate the underlying dynamics of the master's movements (Figures 3 and 4).

The HKMALA 'living archive' also uses new immersive and interactive display paradigms to perpetuate the performance of past masters for future generations. The *Kung Fu Weapons Archive*<sup>4</sup>



전체 소스 텍스트



1개(총 7개 중) 일치



<https://sarahkenderdin...>

인터넷 소스

7%

(instigated in 2012). This ongoing research is a collaboration between the International Guoshu Association, City University of Hong Kong, and the Laboratory for Experimental Museology (eM+), Digital Humanities Institute, EPFL. In mainland China, a significant portion of traditional martial arts have already vanished. Hong Kong remains a major center for Southern Chinese kung fu and is home to some of the most prominent martial artists in the world. However, rapid urban development, population growth, cultural transformation, and the aging of the masters are endangering these practices. The documentation, reproduction and presentation of immaterial cultural forms poses significant theoretical and technological challenges. Ephemeral traditions require cultural scholars, technologists, artists and scientists to work with communities to develop new methods for sustaining and enlivening these cultural traditions. This interdisciplinary endeavor has become an ongoing focus for the Digital Humanities Institute EPFL in collaboration

### 3) 필터링: 쌍따옴표 속 (“...”) 직접인용 및 참고문헌 (references 및 참고 문헌 일체) 제외 가능

- 파일 내 직접인용문 (쌍따옴표(“...”) 안에 있는 내용)과 참고 문헌 제외:  
[필터 및 설정]에서 [인용문 제외]와 [참고 문헌 제외]를 선택[V] 후, [변경 사항 적용] 클릭
- [다음 미만의 소스 제외]: [...] 단어 혹은 [...] % 설정은 변경없이 기본으로 설정

- 직접인용 - 쌍따옴표 안의 부분 제외 가능

- 참고문헌 - 논문 뒷부분의 '참고문헌' 'References' 부분 제외 가능

- 복원 - 체크된 박스 클릭-> 변경사항 적용하면 undo 가능





다운로드

↓ 현재 보기

4) '유사도 버튼(숫자%)' 클릭 > 다운로드 아이콘 클릭 > '현재보기' 클릭:  
해당 PDF 가장 뒷부분에 독창성 보고서 (결과보고서)에서 유사도, 매치된 출처, 제외 설정 유무 등 확인 가능 -> 프린트하여 독창성 보고서 부분 제출

- 중간 부분은 본문이며, 유사한 부분에 대한 하이라이트, 영문법 체크 결과도 표시

독창성보고서 →

학위논문 제출대상 학생이 제출하는  
보고서





# 자주 묻는 질문들

## Q1. 비밀번호를 분실하였습니다. 어떻게 재설정 하나요?

하단이미지에 기재된 순서에 따라 비밀번호를 재설정해주세요.

1

로그인

2

Feedback Studio

우수한 글쓰기와 학습유리를 증진시키는 솔루션으로 학생 제출물에 대한 피드백 및 채점을 제공합니다.

자세히 보기 →

Gradescope

최신 평가 플랫폼을 사용하여 장소에 구애받지 않고 모든 유형의 평가를 제공하고 채점할 수 있습니다.

자세히 보기 →

ExamSoft

디지털 평가에서 얻은 통찰력으로 교육과정과 프로그램

3

Turnitin에 로그인

이메일 주소

패스워드

로그인

Sign in with Google

패스워드를 잊으셨습니까? 여기를 클릭하십시오

추가 도움이 필요하신가요? 여기를 클릭하십시오

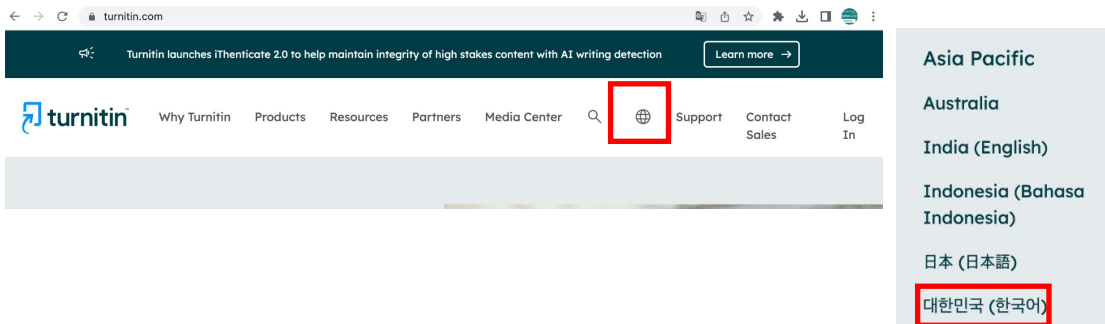
# 자주 묻는 질문들

Q2. 회원정보 (이메일, 이름, 비밀번호 등)은 어디에서 변경하나요? 상단의 검정 버튼 중 본인 이름 클릭하여 수정

The screenshot shows a user profile page. At the top right, the user's name 'KimJanet' is highlighted with a red box. Below it, the '사용자 정보' (User Information) section is visible. The '사용자 이름' (User Name) field, containing 'janetkim@turnitin.com', is also highlighted with a red box. Below this, the '비밀번호 변경' (Change Password) section is highlighted with a red box. This section includes instructions on how to change the password and a list of requirements: 12 characters or more, at least one digit, uppercase and lowercase letters, and special characters. Below the instructions are three input fields: '현재 비밀번호' (Current Password), '새로운 패스워드' (New Password), and '새 비밀번호 확인' (Confirm New Password). A red box highlights these three fields. At the bottom of the section, there is a note: '변경된 비밀번호를 저장하려면 제출을 선택하세요.' (To save the changed password, please click submit.)

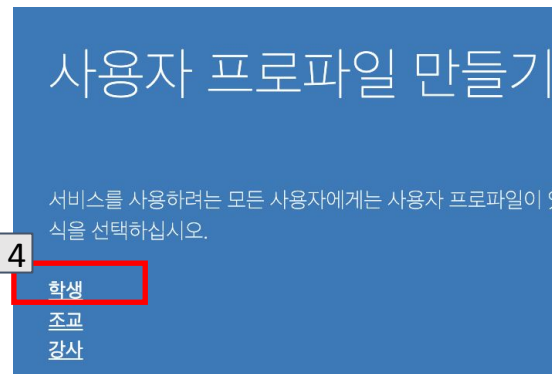
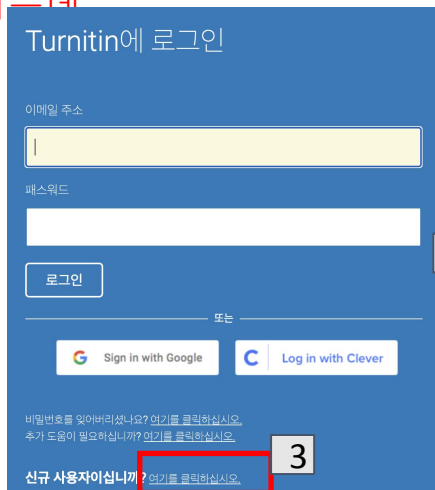
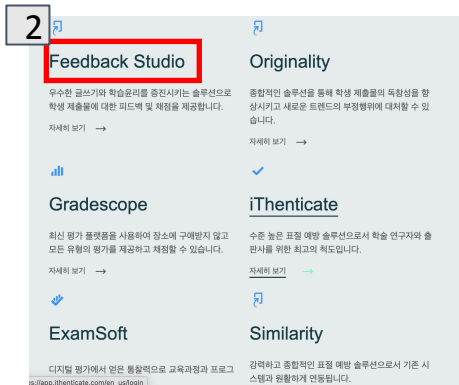
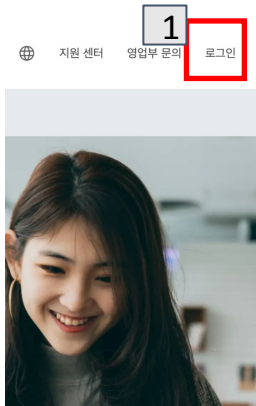
# 자주 묻는 질문들

Q3. 텀잇인 영어 페이지(www.turnitin.com)에서 한국어 페이지(kr.turnitin.com)로는 어떻게 변경하나요?



Q4. 한국어 페이지에서 회원 가입 버튼이 안 보이는데 가입 방법이 궁금해요.

학생 회원가입 클릭 또는



# Thank you!

한국어 홈페이지: [kr.turnitin.com](http://kr.turnitin.com)  
02-3498-5902  
문의: [koreasales@turnitin.com](mailto:koreasales@turnitin.com)