

Prevent Plagiarism, Better Writing

# Turnitin Feedback Studio for Students

턴잇인 학생용 매뉴얼

Turnitin Korea

1. 학생용 계정 생성 (학교별 클래스 ID와 등록키 확인 필수) [pp. 3-4]
2. 로그인 [p.5]
3. 페이퍼 제출 [pp.6-8]
4. 유사도 결과 확인 [pp.9-16]
5. 자주 묻는 질문들 및 문의처 [p. 17-20]

# 학생용 계정 생성

## 1. 학생용 클래스ID와 등록키를 확인

- 동아대학교 전용의 클래스 ID와 등록키:
- 클래스 ID: 42804757
- 등록키 PW (Enrollment key): dau2024

- 추후 도서관 홈페이지에 로그인한 상태에서만 열람 가능하도록 변경될 예정입니다.

## 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 부여한 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.

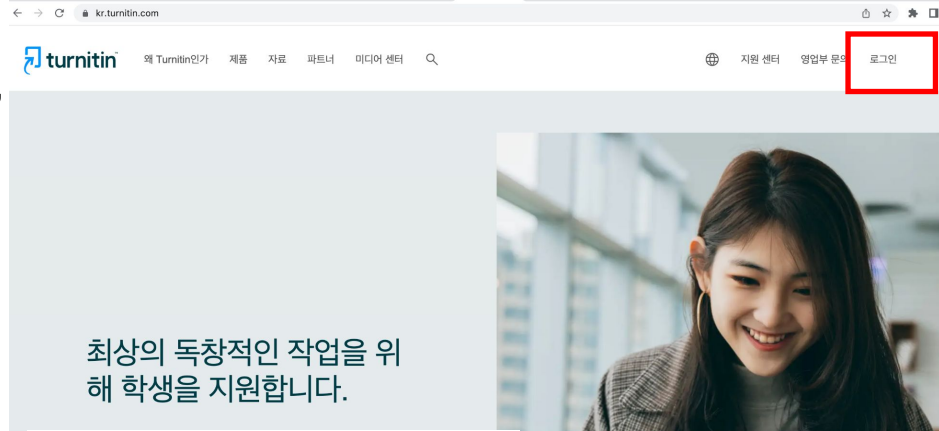
클래스 ID

클래스 등록 키

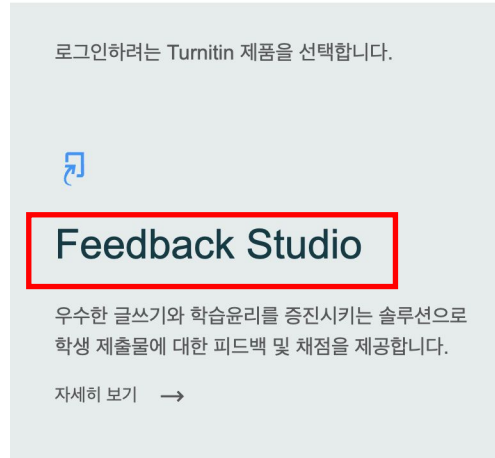


# 로그인

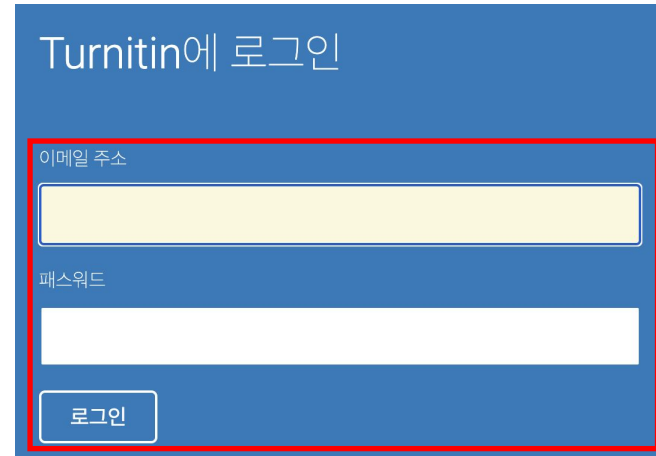
1. [kr.turnitin.com](https://kr.turnitin.com) 홈페이지에 가서, 우측 상단의 [로그인] 버튼을 클릭합니다.



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	클래스명
12145172	한국대학교 (Hankook University)

클래스명 (기관명) 클릭

# 제출물 업로드 (검사할 파일 업로드)

4. 보이는 여러 개의 '제출' 버튼 중 하나를 골라 파란색 [제출] 버튼을 눌러주세요.

보고서 제목	정보	날짜	유사성	실행
1. 논문 및 과제 검사 - 유사도 검사 시 DB 미 저장 (Originality Check - No Repository)	①	시작 2021년 04월 29일 2:30PM 마감 2023년 12월 31일 3:58AM 게시 2023년 12월 31일 3:58AM		
2. 논문 및 과제 검사 - 유사도 검사 시 DB 미 저장 (Originality Check - No Repository)	①	시작 2021년 04월 29일 2:31PM 마감 2023년 12월 31일 3:58AM 게시 2023년 12월 31일 3:58AM		
3. 논문 및 과제 검사 - 유사도 검사 시 DB 미 저장 (Originality Check - No Repository)	①	시작 2021년 04월 29일 2:36PM 마감 2023년 12월 31일 3:58AM 게시 2023년 12월 31일 3:58AM		
4. 논문 및 과제 검사 - 유사도 검사 시 DB 미 저장 (Originality Check - No Repository)	①	시작 2021년 04월 29일 2:36PM 마감 2023년 12월 31일 3:58AM 게시 2023년 12월 31일 3:58AM		

\*제출 버튼  
당 4번 까지  
검사결과  
즉시 도출  
(업로드후 약  
5분 이내)

## • 다수의 제출 버튼이 생성되어 있는 이유

- 각 '제출' 버튼 당 4번의 즉시 검사 결과 도출이 가능하며, 동일한 버튼에 5번째 제출 했을 부터는 결과 도출에 24시간이 소요됩니다. 5번 이상 검사 즉시 도출을 원할 경우, 다른 [제출] 버튼을 누르면 됩니다.

제출 단일 파일 업로드

단계 ●○○

복수 파일 업로드

저자 잘라서 붙여넣기 업로드

미들 Zip 파일 업로드

이름

(가족) 성

제출물 제목

### 단일 파일 업로드의 요건

- 파일은 40MB 미만이어야 합니다. (필요 조건을 충족하기 위해 **제한 사항 읽기**)
- 파일에는 최소한 20개의 단어가 있는 본문이 있어야 합니다
- 보고서 최고길이는 400 페이지입니다
- 허용되는 파일 유형: Microsoft Word, Excel, PowerPoint, WordPerfect, PostScript, PDF, Google Docs, 그리고 일반 텍스트

Turnitin에 업로드하고자 하는 파일을 선택.

이 컴퓨터에서 선택하기

Dropbox에서 선택하기

구글 드라이브에서 선택하기

업로드

취소

이 파일이 제출하려는 파일임을 확인하십시오...

5 페이지

작성자:  
홍길동

과제 제목:  
논문업사\_국내용

제출물 제목:  
샘플

파일명:  
샘플.pdf

파일 사이즈:  
2.04M

페이지 수:  
54

단어 수:  
12547

글자 수:  
40695

확인

취소



목차	
1. 들어가	1
2. 연구의 필요성	2
3. 연구의 목적	3
4. 연구의 방법	4
5. 연구의 결과	5
6. 결론	6
7. 참고문헌	7
8. 부록	8
9. 요약	9
10. 결론	10
11. 참고문헌	11
12. 부록	12
13. 요약	13
14. 결론	14
15. 참고문헌	15
16. 부록	16
17. 요약	17
18. 결론	18
19. 참고문헌	19
20. 부록	20
21. 요약	21
22. 결론	22
23. 참고문헌	23
24. 부록	24
25. 요약	25
26. 결론	26
27. 참고문헌	27
28. 부록	28
29. 요약	29
30. 결론	30
31. 참고문헌	31
32. 부록	32
33. 요약	33
34. 결론	34
35. 참고문헌	35
36. 부록	36
37. 요약	37
38. 결론	38
39. 참고문헌	39
40. 부록	40
41. 요약	41
42. 결론	42
43. 참고문헌	43
44. 부록	44
45. 요약	45
46. 결론	46
47. 참고문헌	47
48. 부록	48
49. 요약	49
50. 결론	50
51. 참고문헌	51
52. 부록	52
53. 요약	53
54. 결론	54
55. 참고문헌	55
56. 부록	56
57. 요약	57
58. 결론	58
59. 참고문헌	59
60. 부록	60
61. 요약	61
62. 결론	62
63. 참고문헌	63
64. 부록	64
65. 요약	65
66. 결론	66
67. 참고문헌	67
68. 부록	68
69. 요약	69
70. 결론	70
71. 참고문헌	71
72. 부록	72
73. 요약	73
74. 결론	74
75. 참고문헌	75
76. 부록	76
77. 요약	77
78. 결론	78
79. 참고문헌	79
80. 부록	80
81. 요약	81
82. 결론	82
83. 참고문헌	83
84. 부록	84
85. 요약	85
86. 결론	86
87. 참고문헌	87
88. 부록	88
89. 요약	89
90. 결론	90
91. 참고문헌	91
92. 부록	92
93. 요약	93
94. 결론	94
95. 참고문헌	95
96. 부록	96
97. 요약	97
98. 결론	98
99. 참고문헌	99
100. 부록	100



# 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 만\*\*

< 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 교육체계로 인해 여러 가지 고민들이 유발되다가, 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 학술연구조정비(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		
<b>28%</b>		
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 Immigrant Museum and City Southern Chinese have already varied some of the most population growth practices.

performance of past Masters for future generations. Kung Fu Motion derives from a longitudinal research project, the Hong Kong Kung Fu Living Archive (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

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

< sarahkenderdine.info

인터넷 소스



performance of past Masters for future generations. Kung Fu Motion derives from a longitudinal research project, the Hong Kong Kung Fu Living Archive (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

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



12개 (총 13개 중) 일치	
<ul style="list-style-type: none"> <li>sarahkenderdine.info 인터넷 소스 - 4개 URL</li> <li>installations-and-curated-e...</li> <li>fullcv_kenderdine.pdf</li> <li>installations-and-curated-e...</li> <li>installations-and-curated-e...</li> </ul>	<p>14%</p> <p>7%</p> <p>4%</p> <p>3%</p> <p>2%</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>vimeo.com 인터넷 소스 - 4개 URL</li> </ul>	11%
<ul style="list-style-type: none"> <li>www.jeffreyshawcomp... 인터넷 소스 - 6개 URL</li> </ul>	11%
<ul style="list-style-type: none"> <li>kungfumotion.live 인터넷 소스 - 2개 URL</li> </ul>	9%
<ul style="list-style-type: none"> <li>scholars.cityu.edu.hk 인터넷 소스 - 6개 URL</li> </ul>	7%
<ul style="list-style-type: none"> <li>University of Newcastl... 학생 보고서 - 3개 보고서</li> </ul>	6%
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elisa Giaccardi, Leysia ... 출판물</li> </ul>	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... 7%

인터넷 소스

(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



feedback studio | Benefits of High School Sports | 60 /100 | 1 of 2

**Benefits of High School Sports**  
Article Error

High school sports are an integral part of youth participating in any school year. **More than ever before. Sports are an important part of a student's life. Playing sports can have a great effect on positive social interaction.**

Most importantly, those who are active are more likely to reach these because of their goals. According to the video "How of the students who played sports had greater those students who played sports were not."

Next, students who play sports have high hopes. This is illustrated by Daniel Gougeon has shown that children who participate in sports ties to school and increased occupational aspirations in youth." This demonstrates that playing sports inspires students to think about their future. Playing sports proves to be helpful as it stimulates the brain; this allows students to consider their future careers and aspirations. Many students do not think ahead in the future, but those who play sports have shown to have more ambition and drive to succeed in the future.

In the CBS News video, Katie Couric reports that University of Alberta states "playing sports not only gives kids confidence, but it can give them more rewarding relationships." Because playing sports requires team work and dedication, this transfers into student's lives outside of sports. Students do not have to play traditional team sports to be social. An sport encourages interaction and social skills. Students who did not play sports often suffer from low social interaction; social interaction proves to be more helpful than harmful to students, so playing a sport could increase that.

The opponent might argue that playing sports can be very dangerous. While sports can be dangerous, injuries are always possible not only from sports but everyday things such as driving and you get in a car crash, going down the stairs and falling, tripping over a rock and scraping your knee, etc. The positives outweigh the negatives when it comes to playing sports. This

**e-rater® Results**

Category	Score
<b>Style</b>	<b>1</b>
Short	0
Long	0
P/V	1
Coord. Conjunction	0
Tone	0
<b>Usage</b>	<b>3</b>
Wrong Article	0
Nonstandard	0
Prep.	0
Confused	0
Faulty Comparison	0
Article Error	3
Wrong Form	0
Negation	0
<b>Spelling</b>	<b>0</b>
Sp.	0



부가 기능: 전체 영문으로 작성된 글의 경우, 보라색 [ ETS] 버튼 누르면, 토익 주관사 ETS 제공 자동 영문법 체크 결과를 확인할 수 있습니다:

제한사항:

- 문서 전체가 영문으로 구성되어야 함
- 다른 나라 언어나 너무 많은 특수문자/표 등이 포함되면 영문법 체크 결과 산출 불가
- 글자수 제한: 64,000 자 이하

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.

참고로, 4번 재설정하기에서 이메일과 성 (Last name) 조합은 가입시 넣으셨던 정보 기준입니다. 만약, LMS에서 텀잇인 과제를 제출함으로써 계정이 자동 생성되어 재설정하시는 경우라면, LMS상의 성 (Last name)입니다. 관련하여, 지원 필요시 [koreasales@turnitin.com](mailto:koreasales@turnitin.com) 로 비밀번호 재설정 요청 메일을 보내주시기 바랍니다.

1. 로그인

2. Feedback Studio

3. Turnitin에 로그인

4. 사용자 패스워드 재설정하기

5. 사용자 패스워드 재설정하기

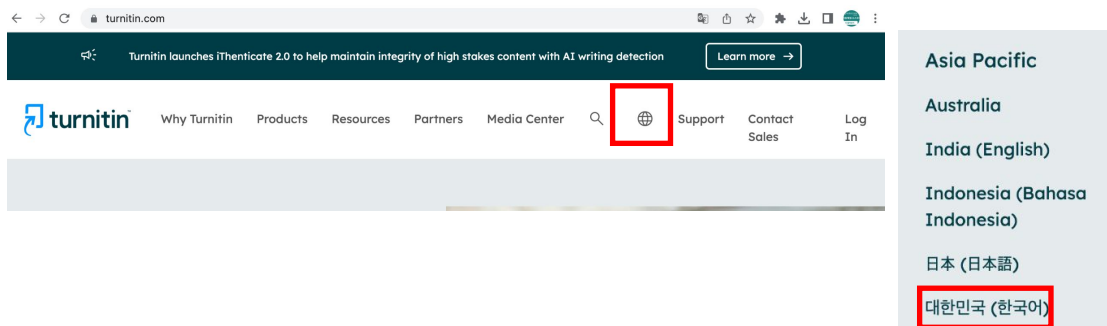
# 자주 묻는 질문들

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.)

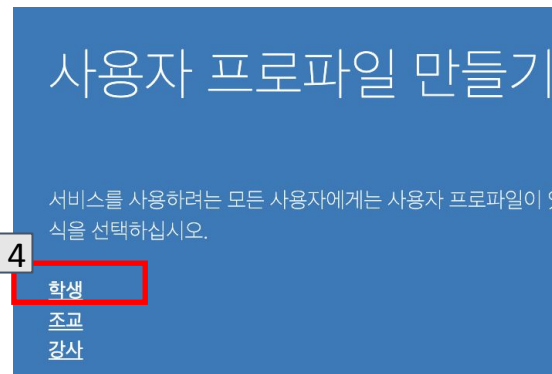
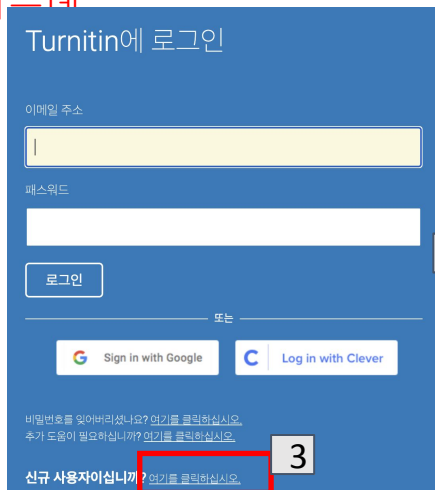
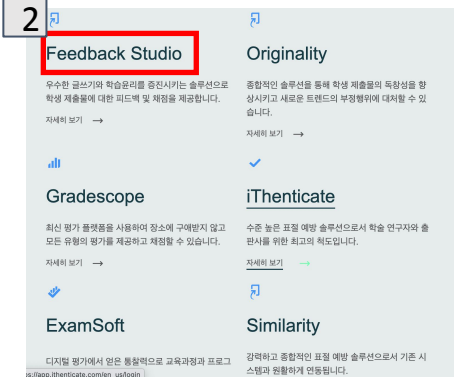
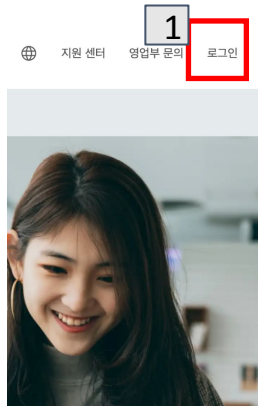
# 자주 묻는 질문들

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)