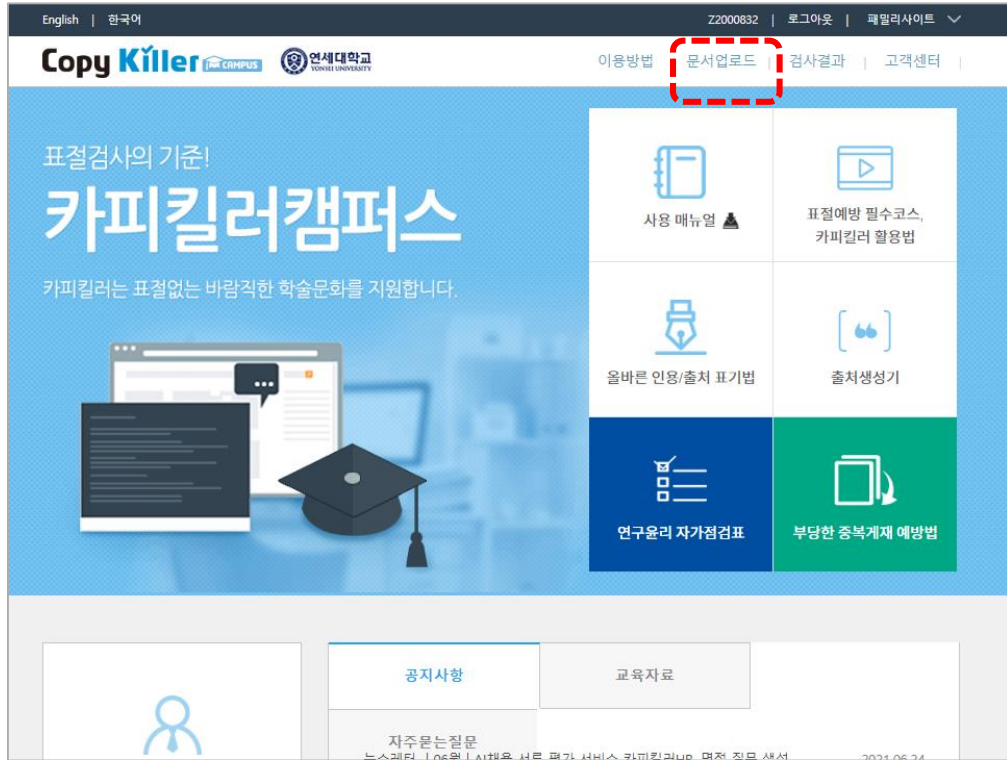


# < CopyKiller에서 본인 출판한 학술논문 제외 처리 방법 >

1. 학술정보원 홈페이지 로그인 후 CopyKiller 접속
2. 상단의 '문서업로드' 텍스트 클릭
3. 문서업로드 화면에서 정보 기입 후 '표절검사' 버튼 클릭



4. 검사 목록에서 제출 과제물의 검사가 완료될때까지 대기
5. 검사 완료 후, '결과보기' 화면에서 검사결과 '상세보기' 버튼 클릭

English | 한국어 Z2000832 | 로그아웃 | 파일리사이트

**Copy Killer** CAMPUS 연세대학교 YONSEI UNIVERSITY 이용방법 | 문서업로드 | 검사결과 | 고객센터

## 검사목록

10 | 등록일 전체 | | | 검색대상 전체 | | 조회

번호	등록일	문서구분	검사명	최고 표절률	처리현황	처리상태
5	2021/09/01	검사문서	테스트	83%	1/1	<a href="#">▶결과보기</a> <input type="checkbox"/>
4	2021/01/07	검사문서	한국 근현대사 교과서 서술에 나타난 '이념'논쟁 연구	53%	1/1	<a href="#">▶결과보기</a> <input type="checkbox"/>
3	2020/12/30	검사문서	논문	16%	1/1	<a href="#">▶결과보기</a> <input type="checkbox"/>
2	2019/09/18	비교문서	2018년 논문 참고자료	-	2/2	<a href="#">▶결과보기</a> <input type="checkbox"/>
1	2019/09/18	검사문서	테스트	90%	3/3	<a href="#">▶결과보기</a> <input type="checkbox"/>

<< 1 >>

새로고침 | 사용 메뉴얼 | 문서등록 | 삭제 | 재검사



English | 한국어 Z2000832 | 로그아웃 | 파일리사이트

**Copy Killer** CAMPUS 연세대학교 YONSEI UNIVERSITY 이용방법 | 문서업로드 | 검사결과 | 고객센터

## 검사결과

검사명	테스트
문서유형	학술논문
비교범위	[현재첨부문서] [카피킬러 DB]
검사설정	표절기준 [6 어절], 인용/출처 표시문장 [제외], 법령/경전 포함문장 [제외], 목차참고문헌 [제외]
평균 표절률	83%
최고 표절률	83%
등록문서수	1
검사완료 문서수	1
검사불가 문서수	0
검사 일자	2021.09.01 16:38:22
검사 상태	검사완료

[전체 다운로드](#)

번호	문서명	인용/출처	법령/경전	참고문헌	표절률	검사결과	결과확인서
1	000000103727_20210901163443.pdf	제외	제외	제외	83%	<a href="#">상세보기</a>	<a href="#">다운로드</a> <input type="checkbox"/>

목록 | 새로고침 | 수정 | 삭제 | 재검사

6. 검사 결과 상세 화면에서 우측의 연두색 '비교 문서' 박스 클릭
7. '비교 문서' 박스 하단에서 유사도 검사에서 제외할 문서를 확인하고 우측의 체크 박스 클릭
8. '적용' 버튼 클릭

문서명 | 000000103727\_20210901163443.pdf

표절률  83% 검사결과 다운로드 ↓

전체문장(216) | 동일문장(169) | 의심문장(18) | 인용/출처(24) | 법령/경전(0)

검사설정 인용/출처 표시문장 법령/경전 포함문장 목적/참고문헌 0 % 이하 비교문서 제외 적용

**검사 문서**

**표지** 닫기

자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 연세대학교 대학원 인지과학 협동과정 산업심리전공 석사 하 자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 지도 손영 우 교수 이 논문을 석사학위논문으로 제출할 2006년 1월 일 연세대학교 대학원 인지과학 협동과정 산업심리전공 석사 하 성지하의 석사학위 논문을 인준할 심사위원인 심사위원인 심사위원인 연세대학교 대학원 2006년 1월 일

**목차** 닫기

차례 표 차례/그림차례 ..... i 국문 요약

..... ii 1 서론

..... 1 II.이론적 배경

..... 3 2.1.모바일의 정보처리 수준에 따른 연구

..... 3 2.2.에이전트로서 캐릭터인터페이스에 관한 연구

..... 4 III. 연구 1

..... 7 4 III. 연구 1

..... 7 방법 및 절차

..... 7 1.1.실험 참가자

..... 7 1.2.실험설계방안

..... 7 1.3.자극 및 장치

..... 7 1.4.실험 절차

..... 8 2.결과 및 논의

..... 10 IV. 연구 2

..... 10 10 IV. 연구 2

..... 13 13 1.방법 및 절차

..... 13 13 1.실험 참가자

..... 13 13

**비교 문장** **비교 문서**

출처: www.riss.kr

- 비교범위 : 카피킬러 DB  
- 파일명 : 자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향

**유비쿼터스 컴퓨팅(Ubiquitous Computing)이 점진적으로 실현됨에 따라, 새로운 모바일 서비스의 가능성이 확장되고 있다.** 또한, 모바일 에이전트의 수준이 점점 높아짐에 따라, 이용자들의 생활... **유비쿼터스 컴퓨팅(Ubiquitous Computing)이 점진적으로 실현됨에 따라, 새로운 모바일 서비스의 가능성이 확장되고 있다**

출처: Copykiller

- 비교범위 : 카피킬러 DB  
- 파일명 : 자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 = (The) effect of character on satisfaction and controllability of the automated mobile service  
- 저자 : 성지하  
- 발행 : 서울 : 연세대학교 대학원, 2006

**국문 요약 자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 유비쿼터스 컴퓨팅(Ubiquitous Computing)이 점진적으로 실현됨에 따라, 새로운 모바일 서비스의 가능성이 확장되고 있다**

출처: Copykiller



문서명 | 000000103727\_20210901163443.pdf

표절률  83% 검사결과 다운로드 ↓

전체문장(216) | 동일문장(169) | 의심문장(18) | 인용/출처(24) | 법령/경전(0)

검사설정 인용/출처 표시문장 법령/경전 포함문장 목적/참고문헌 0 % 이하 비교문서 제외 적용

**검사 문서**

**표지** 닫기

자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 연세대학교 대학원 인지과학 협동과정 산업심리전공 석사 하 자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 지도 손영 우 교수 이 논문을 석사학위논문으로 제출할 2006년 1월 일 연세대학교 대학원 인지과학 협동과정 산업심리전공 석사 하 성지하의 석사학위 논문을 인준할 심사위원인 심사위원인 심사위원인 연세대학교 대학원 2006년 1월 일

**목차** 닫기

차례 표 차례/그림차례 ..... i 국문 요약

..... ii 1 서론

..... 1 II.이론적 배경

..... 3 2.1.모바일의 정보처리 수준에 따른 연구

..... 3 2.2.에이전트로서 캐릭터인터페이스에 관한 연구

..... 4 III. 연구 1

..... 7 4 III. 연구 1

..... 7 방법 및 절차

..... 7 1.1.실험 참가자

..... 7 1.2.실험설계방안

..... 7 1.3.자극 및 장치

..... 7 1.4.실험 절차

..... 8 2.결과 및 논의

..... 10 IV. 연구 2

..... 10 10 IV. 연구 2

..... 13 13 1.방법 및 절차

..... 13 13 1.실험 참가자

..... 13 13

**비교 문장** **비교 문서**

83% Copykiller [19]

+ 77% 자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 연세대학교 대학원 인지과학 협동과정 산업심리전공 석사 하 자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 지도 손영 우 교수 이 논문을 석사학위논문으로 제출할 2006년 1월 일 연세대학교 대학원 인지과학 협동과정 산업심리전공 석사 하 성지하의 석사학위 논문을 인준할 심사위원인 심사위원인 심사위원인 연세대학교 대학원 2006년 1월 일

+ 77% 자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 유비쿼터스 컴퓨팅(Ubiquitous Computing)이 점진적으로 실현됨에 따라, 새로운 모바일 서비스의 가능성이 확장되고 있다

+ 2% 유비쿼터스 컴퓨팅의 친밀감과 복잡성에 따른

+ 2% 유비쿼터스 컴퓨팅의 친밀감과 복잡성에 따른

+ 1% 캐릭터와 정서적 피드백이 수행과 지각된

+ 1% 캐릭터와 정서적 피드백이 수행과 지각된

비교문서 더보기

9% academic.naver.com [3]

+ 8% NAVER-Academic->자동화된 모바일 서비스에

+ 1% 캐릭터와 정서적 피드백이 수행과 지각된

+ 1% NAVER Academic > 모바일 캐릭터의 지각된

0% www.riss.kr [4]

+ 0% 자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향

+ 1% bizlib.yonsei.ac.kr [1]

+ 1% www.cimerr.net [1]

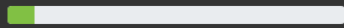
+ 1% www.researchgate.net [1]

# 9. 적용 후 결과 확인

## 검사결과

문서명 | 000000103727\_20210901163443.pdf

표절률



8%

검사결과 다운로드 ↓

전체문장(216) | 동일문장(3) | 의심문장(33) | 인용/출처(24) | 법령/경전(0)

검사설정 
  인용/출처 표시문장 
  법령/경전 포함문장 
  목적/참고문헌 
  0% 이하 비교문서 제외 
 적용

**검사 문서**

**표지** 닫기

자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 연세대학교 대학원 인지과학 협동과정 산업심리전공 석사학위논문에서 자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에 미치는 영향 지도 손영우 교수가 논문을 석사학위논문으로 제출할 2006년 1월 일 연세대학교 대학원 인지과학 협동과정 산업심리전공 석사학위논문 석사학위 논문을 인준할 심사위원인 심사위원인 연세대학교 대학원 2006년 1월 일

**목차** 닫기

차 례 표 차례/그림차례 .....i 국문 요약  
 .....ii 1 서론  
 .....1 ii.이론적 배경  
 .....3 2.1.모바일의 정보제시 수준에 따른 연구  
 .....3 2.2.에이전트로서 캐릭터인터페이스에 관한 연구  
 .....4 3. 연구 1  
 .....7 1. 방법 및 절차  
 .....7 1.1.실험 참가자  
 .....7 1.2.실험설계방안  
 .....7 1.3.자극 및 장치  
 .....7 1.4.실험 절차  
 .....8 2.결과 및 논의  
 .....10 3. 연구 2  
 .....13 1. 방법 및 절차  
 .....13 1.1.실험 참가자

**비교 문장** 비교 문서

출처: bizlib.yonsei.ac.kr

- 비교범위 : 카피킬러 DB
- 파일명 : 나타난 재미 경험의 심리적 분석 : 리니지 세상의 경험을 중심으로

석사 150 005.8년 **자동화된 모바일 서비스에서 캐릭터가 만족감과 통제감에** ... 성지하 成知河 000000172517 석사 150

연세대학교  
 yonsei.copykiller.com

## 연세대학교 카피킬러캠퍼스 표절 검사 결과 확인서

확 인
성 명
서 명

아이디	Z2000832	<b>표절률</b>	<b>8%</b>
소속	학술정보원 학술정보서비스팀		
성명	차원호 기재학재요		
검사번호	00130856479	검사일자	2021.09.01 16:38
발급형태	■ 기본보기 ○ 요약보기 ○ 상세보기	발급일자	2021.09.01 16:59
검사명	테스트		
문서명	000000103727_20210901163443.pdf		
비고			
비고범위	[한계범위문서] [카피킬러 DB]		
검사설정	표절기준 [6 어절], 인용/출처 표시문장 [재미], 법령/경전 포함문장 [재미], 목적/참고문헌 [재미]		
검토 의견			