

Zero-Shot · One-Shot · Few-Shot & In-Context Learning

##

실습 목적

이 워크북은 다음을 **직접 실습을 통해 확인**하기 위해 설계되었다.

- 샷(shot)의 개수에 따라 출력이 어떻게 달라지는지 경험한다.
- 예시가 모델의 “행동”을 어떻게 유도하는지 이해한다.
- 상황에 맞는 샷 기법을 스스로 선택할 수 있다.

※ 본 실습은 **코드 없이**, 대화형 LLM(ChatGPT 등)만 사용한다.

공통 실습 재료

아래 문장을 모든 실습에서 **공통 입력 문장**으로 사용한다.

입력 문장

프롬프트 엔지니어링은 인공지능 모델의 출력을 개선하기 위한 입력 설계 기법이다.

실습 1. Zero-Shot 실습

1-1. 프롬프트 입력

아래 프롬프트를 그대로 입력하십시오.

다음 문장을 대학생이 이해하기 쉽게 설명해줘.

문장:

프롬프트 엔지니어링은 인공지능 모델의 출력을 개선하기 위한 입력 설계 기법이다.

1-2. 출력 결과 기록

아래에 모델의 출력 결과를 그대로 붙여 넣으시오.

[Zero-Shot 출력 결과]

1-3. 결과 점검 체크리스트

아래 문항에 체크하시오.

- ☐ 설명 대상(누구를 위한 설명인지)이 명확하다
- ☐ 문장 길이와 스타일이 일정하다
- ☐ 바로 강의자료나 과제에 사용 가능하다

👉 느낀 점 한 줄

Zero-Shot의 장점 또는 한계는 무엇이었는가?

→

실습 2. One-Shot 실습

2-1. 프롬프트 입력

아래 프롬프트를 입력하시오.

아래는 예시다.

[예시]

원문: 머신러닝은 데이터로부터 패턴을 학습하는 기술이다.

설명: 머신러닝은 컴퓨터가 많은 데이터를 보면서 스스로 규칙을 익히는 방법이다.

위 예시를 참고하여,
다음 문장을 같은 방식으로 설명해줘.

원문:

프롬프트 엔지니어링은 인공지능 모델의 출력을 개선하기 위한 입력 설계 기법이다.

2-2. 출력 결과 기록

[One-Shot 출력 결과]

2-3. Zero-Shot과 비교

아래 질문에 간단히 답하시오.

- Zero-Shot과 비교했을 때 가장 달라진 점 1가지는?

→

- 예시가 모델의 어떤 부분(말투, 구조, 난이도 등)에 영향을 준 것 같은가?

→

실습 3. Few-Shot 실습

3-1. 프롬프트 입력

아래 프롬프트를 입력하시오.

아래 예시들을 참고하라.

[예시 1]

원문: 인공지능은 인간의 지능을 모방하는 기술이다.

설명: 인공지능은 사람이 생각하고 판단하는 방식을 컴퓨터로 흉내 낸 기술이다.

[예시 2]

원문: 딥러닝은 신경망을 이용한 학습 방법이다.

설명: 딥러닝은 사람의 뇌 구조를 본뜬 모델로 데이터를 학습하는 방식이다.

위 예시들과 같은 방식으로,
다음 문장을 설명해줘.

원문:

프롬프트 엔지니어링은 인공지능 모델의 출력을 개선하기 위한 입력 설계 기법이다.

3-2. 출력 결과 기록

[Few-Shot 출력 결과]

3-3. In-Context Learning 관찰

아래 문장을 완성하시오.

- Few-Shot에서는 모델이 예시의 ___을/를 학습한 것처럼 보인다.

→

- 예시 개수가 늘어나면서 좋아진 점:

→

- 예시 개수가 늘어나면서 걱정되는 점:

→

실습 4. 사례 비교 정리

아래 표를 완성하시오.

구분	Zero-Shot	One-Shot	Few-Shot
예시 개수	0	1	2 이상
결과 안정성			
스타일 일관성			
사용하기 좋은 상황			

실습 5. 상황별 샷 기법 선택

다음 상황에 가장 적절한 샷 기법을 고르고, 이유를 한 줄로 쓰시오.

상황 1

빠르게 아이디어 초안을 보고 싶다.

- 선택: ☐ Zero-Shot ☐ One-Shot ☐ Few-Shot
- 이유:

→

상황 2

매주 비슷한 형식의 강의 요약 자료를 만들어야 한다.

- 선택: ☐ Zero-Shot ☐ One-Shot ☐ Few-Shot
- 이유:

→

상황 3

말투와 형식이 반드시 동일해야 하는 보고서를 작성한다.

- 선택: ☐ Zero-Shot ☐ One-Shot ☐ Few-Shot
- 이유:

→

최종 정리 (한 문장)

아래 문장을 완성하시오.

In-Context Learning이란,
모델이 _____ 을/를 통해
문제 해결 방식을 파악하는 것이다.

→

핵심 요약 체크리스트

- ☐ 샀은 정보가 아니라 **행동 예시**다
- ☐ Zero-Shot은 빠르지만 불안정하다
- ☐ One-Shot은 방향을 잡아준다
- ☐ Few-Shot은 가장 안정적이지만 컨텍스트를 많이 사용한다
- ☐ 예시 설계 능력 = 프롬프트 엔지니어링 핵심 역량

