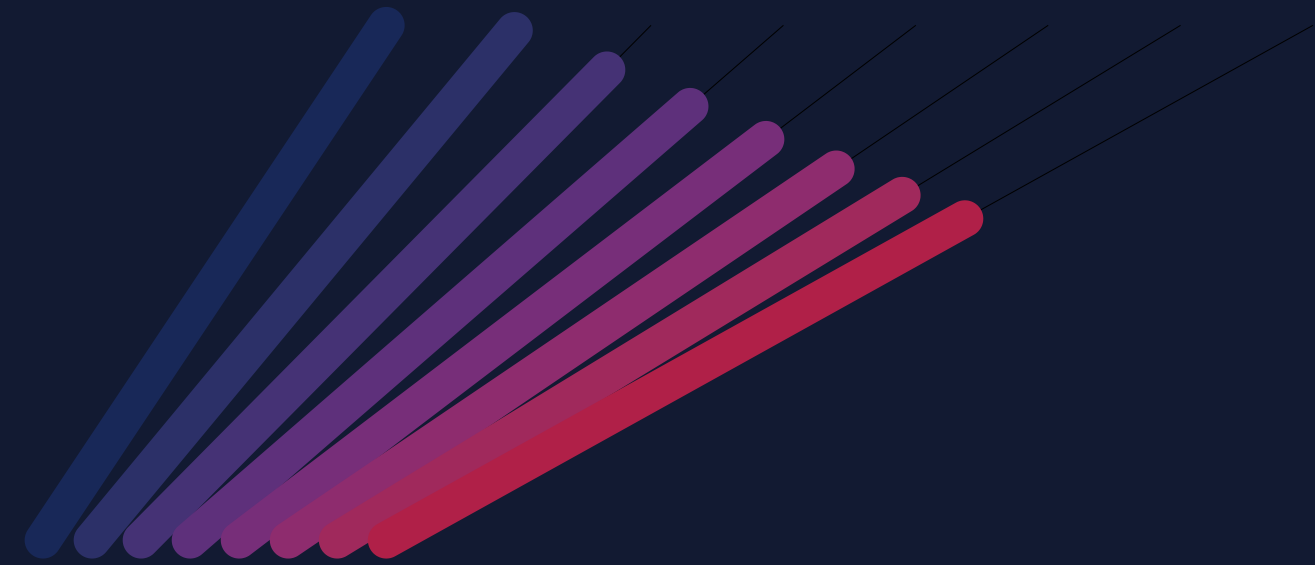




AX 디자인팩토리 부트캠프

청년도약 인재양성 부트캠프 · 온라인 과정

테스트 — 틀렸다는 걸 빨리 아는 법

6강 · 테스트 — 틀렸다는 걸 빨리 아는 법

과목
AX 기반 서비스 혁신 방법

차시
4 / 4

길이
25분

도입

오늘 정하는 것

이 편이 끝나면 한 문장에 답할 수 있어야 합니다.

Q 무엇이 나오면 틀린 것인지 먼저 적고, 그 조건에 걸리는지만 볼 수 있는가

답을 못 하면 틀림 조건 없이 반응만 모았거나, AI가 지어낸 반응을 그대로 믿은 것일 수 있습니다.

도입

이 편이 끝나면 보는 것

「테스트 기록」 한 장 (무엇이 나오면 틀린 것인가 · 누구에게 · 결과 · 고칠 것 / 버릴 것) (재구성)

테스트는 맞다는 증거가 아니라 틀림 조건

이론

6분

소재 없이 - 어디서든 쓰는 이야기

테스트는 틀림 조건에 걸리는지 보는 것이다.

틀림 조건을 먼저 적지 않으면, 어떤 반응이 나와도 좋다는 뜻으로 읽힙니다.

무엇을 테스트하는가

테스트 대상

프로토타입이 쓸모 있는가

- 틀림 조건에 걸리는지를 반응으로 확인
- AI는 질문을 다듬고 답을 분류하는 데만 쓴다

테스트 대상이 아닌 것

사람의 기분이 아니다

- 사람을 대신 만족시키는 자리로 흘러가는 것
- AI가 사람 대신 반응을 지어내는 것

틀림 조건에서 판정까지

1	무엇이 나오면 틀린 것인지 먼저 적는다
2	정해 둔 대상에게 실제로 보인다
3	나온 반응이 조건에 걸리는지만 본다
4	걸리면 버리거나 고치고, 안 걸리면 그대로 둔다

체크리스트를 실제로 틀려 본다

시연

15분

틀림 조건에서 테스트 기록까지

06-3 체크리스트와 04-4 숫자 다시 열기 (재구성)

「새로 연 가게가 첫 2년에 확인할 것」 체크리스트 - 2년 내 폐업 24.34%(동구 28.4%·대덕구 18.2%, 대전광역시 109행 제외 5구 기준) - 오늘 실제로 틀려 볼 대상

인허가업소 정보 - author-c/probe-dj/3b/data/license.csv(260,856행) · 확인일 2026-09-06

틀림 조건을 먼저 적는다 (재구성)

「새로 연 가게 주인 셋에게 보였을 때, 셋 중 둘이 '이건 이미 안다'고 하면 틀린 것」이라는 틀림 조건을 표에 적음

함정 — AI가 반응을 지어낸다 (재구성)

AI 채팅창에 "이 체크리스트 테스트해 줘"라고 입력 → 아무도 만나지 않고 "반응이 긍정적입니다"라고 답함 (명령만 화면 지시로, 지명·기관명 없음)

인허가업소 정보 — [author-c/probe-dj/3b/data/license.csv](#) · 확인일 2026-09-06


한남대학교
 Hannam University

제작
 
디벨로켓

저장 + 전공이 드러나는 곳 (재구성)

틀림 조건 · 보인 대상 · 나온 결과 · 고칠 것/버릴 것을 한 장에 저장 (06 과목 네 편의 결과물이 여기서 끝남) → 위생 점검 항목이 틀림 조건에 걸린 이유를 인물이 해석

인허가업소 정보 — author-c/probe-dj/3b/data/license.csv · 확인일 2026-09-06

트림 조건을 먼저 적어야 반응이 의미를 갖는다

정리

2분

06 과목 끝 · 다음 과목으로

테스트는 맞았다는 증거를 모으는 것이 아니라, 무엇이 나오면 틀린 것인지 먼저 적는 것입니다.

다음 차시

다음은 7-1 「AI에게 시킨 것을 남에게 설명하는 법」입니다.

배웠는지 재는 질문 — 여러분의 프로토타입은 무엇이 나오면 틀린 것입니까?

