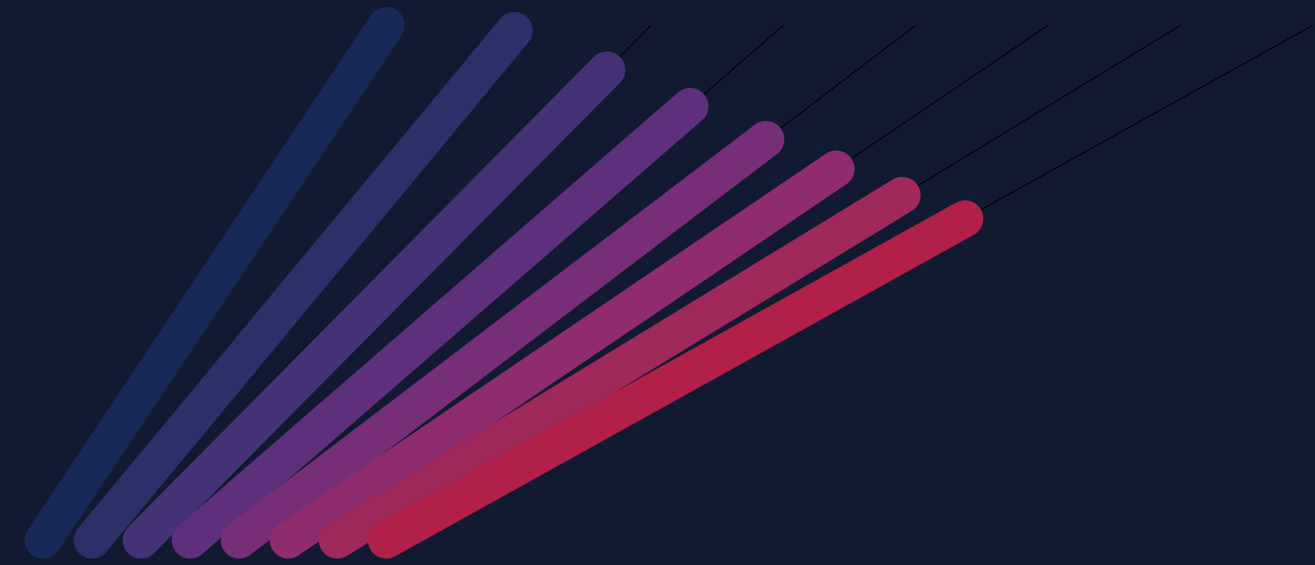




AX 디자인팩토리 부트캠프

청년도약 인재양성 부트캠프 · 온라인 과정

포트폴리오는 작품집이 아니다 — 결정의 기록이다

무엇을 만들었나가 아니라, 무엇을 두고 무엇을 **곁**나를 기록입니
다.

과목	차시	길이
AI 활용 커리어 포트폴리오 실습	1 / 10	26분

도입

오늘 정하는 것

이 편이 끝나면 한 문장에 답할 수 있어야 합니다.

Q 이 결과물에 결정은 몇 개 적혀 있습니까

결과만 있으면, 맞았어도 왜 맞았는지 설명할 수 없습니다.

도입

이 편이 끝나면 보는 것

「결정 카드」 완성본 한 장 — 두고 고른 것·고른 것·왜·틀릴 수 있는 곳 (재구성)

이 편 시연 결과물 재구성(카드 칸 구성, 데이터 수치 아님) · 확인일 2026-09-06

작품집과 결정의 기록

이론

6:00

소재 없이 - 어디서든 쓰는 이야기

채용 담당자가 묻는 것은 왜 이렇게 했어요입니다.

결정 카드는 네 칸입니다 — 두고 고른 것, 고른 것, 왜, 틀릴 수 있는 곳. 결과가 나중에 틀려도 결정이 기록돼 있으면 방어할 수 있습니다.

무엇이 남는가

작품집

무엇을 만들었나

- 완성 사진만 있다
- 결과가 틀리면 설명할 수 없다

결정의 기록

무엇을 두고 무엇을 골랐나

- 왜·틀릴 수 있는 곳이 붙는다
- 결과가 틀려도 방어할 수 있다

결정 카드 네 칸

- 1

두고 고른 것 — 무슨 후보를 놓고 봤는가
- 2

고른 것 — 그중 무엇을 골랐는가
- 3

왜 — 그 근거
- 4

틀릴 수 있는 곳 — 이 선택이 흔들릴 수 있는 지점

리포트를 결정 카드로 옮긴다

시연

13:00

함정 (그림뿐인 초안) → 네 칸 채우기 → 전공

AI 포트폴리오 초안 — 함정 (재구성)



결과물 폴더 (04-5 리포트·05-3 점검 기준·7-1 설명 한 장, 파일 이름만)를 연다 → "이걸 포트폴리오로 만들어줘" → 지도·그래프 위주 초안, 결정은 한 칸도 없다 — "이 안에는 결정이 한 칸도 없습니다"

이 편 결과물 폴더 재구성(파일 이름만) · AI 채팅 재구성 · 확인일 2026-09-06

결정 카드 네 칸 채우기 (재구성)

두고 고른 것(다섯 개 구) · 고른 것(중구) · 왜(인구 만 명당 밀도 596.9, 전 업종, 서구 592.3와 위 묶음 · 2019 코호트 2년 내 폐업률 23.5%, 다섯 구 단순평균 23.7%와 1% 미만 차이, 경계) · 틀릴 수 있는 곳(04-5 한계 셋 – 폐업 미신고·구 단위의 크기·인허가 업종과 상가업소 소분류 체계 차이)

04-5 리포트·근거 절 재사용(새 분석 없음) · 확인일 2026-09-06

저장 — 포트폴리오 첫 항목 (재구성)

완성된 결정 카드가 저장된다 — 이 카드가 8-2부터 이어지는 포트폴리오의 첫 항목, 같은 네 칸 틀이 앞으로 반복된다

이 편 시연 결과물 재구성 · 확인일 2026-09-06

결정의 기록

정리

2:00

다음 차시로

포트폴리오는 무엇을 만들었나가 아니라, 무엇을 두고 무엇을 골랐나의 기록입니다.

다음 차시

오늘 만든 카드가 포트폴리오의 첫 항목입니다. 다음은 나를 한 문장으로 정하는 차례입니다.

배웠는지 재는 질문 — 여러분의 결과물에 결정은 몇 개 적혀 있습니까?

