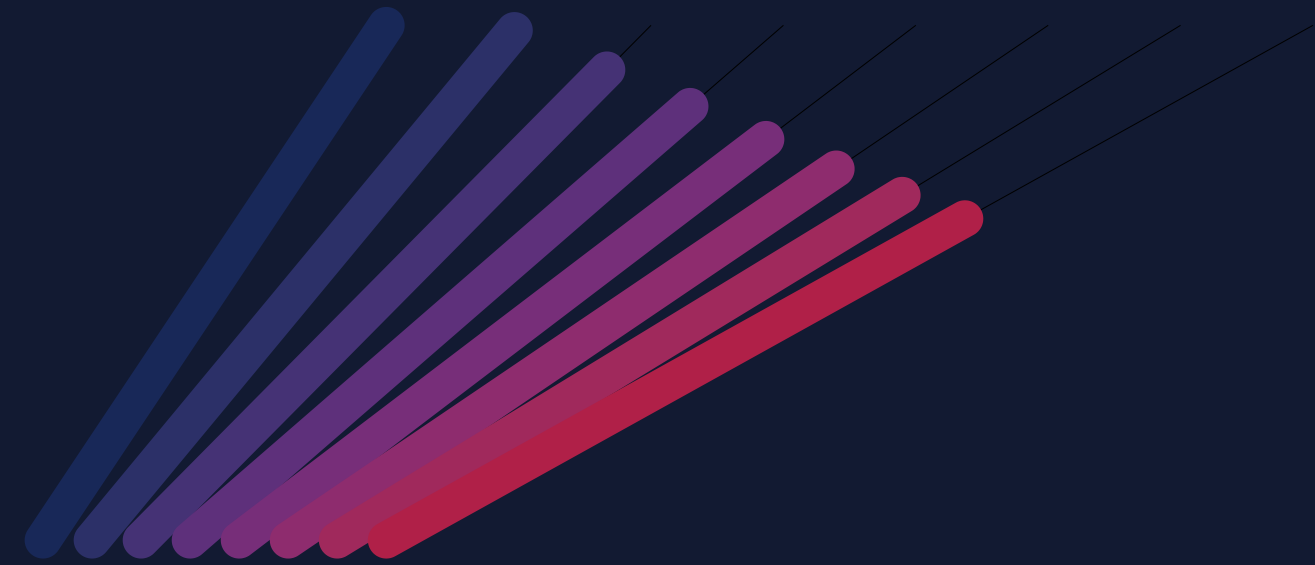




AX 디자인팩토리 부트캠프

청년도약 인재양성 부트캠프 · 온라인 과정

나를 한 문장으로 — 직무트랙 고르기

트랙은 남이 골라 주는 것이 아니라, 내가 한 일의 기록이 가리키는
것입니다.

과목	차시	길이
AI 활용 커리어 포트폴리오 실습	2 / 10	25분

도입

오늘 정하는 것

이 편이 끝나면 한 문장에 답할 수 있어야 합니다.

Q 내 결과물은 어느 트랙의 작업이 가장 많습니까

결과물을 세지 않으면 트랙은 그냥 이름표일 뿐입니다.

도입

이 편이 끝나면 보는 것

「나를 한 문장으로」 + 결정 카드 2 완성본 - 후보 세 트랙·고른 것·왜·틀릴 수 있는 곳 (재구성)

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

트랙은 기록이 가리키는 것

이론

7:00

소재 없이 - 어디서든 쓰는 이야기

트랙은 남이 골라 주는 것이 아니라 내가 한 일의 기록이 가리키는 것입니다.

적성·성격으로 고르면 방어할 수 없습니다. 지금까지 한 일이 어느 트랙 작업인지 세어 고릅니다.

무엇으로 트랙을 고르는가

적성검사 · 성격유형

결과지가 골라 준다

- 왜 그 결과를 믿어야 하는지 설명 못한다
- 검사 결과이지 내가 한 일이 아니다

결과물을 센 기록

개수가 근거가 된다

- 트랙+내가 아는 것+한 일, 세 조각
- 다른 사람 이름을 넣으면 어색해진다

트랙을 고르는 순서

- 1

결과물을 먼저 다 늘어놓는다
- 2

트랙별 분류 기준을 정한다
- 3

그 기준으로 결과물을 세고, 가장 많은 쪽을 고른다

결과물을 세어 트랙을 고른다

시연

13:00

함정 (AI 트랙 추천) → 세기 → 결정 카드 2 → 한 문장

AI 트랙 추천 — 함정 (재구성)

"내 트랙 골라줘" → 결과물을 보지 않고 "이 트랙이 요즘 가장 인기가 많다고 봅니다" — 근거 없는 적성 문장

AI 채팅 재구성 · 확인일 2026-09-06

결과물 일곱 개 세기 → 결정 카드 2 (재구성)

결과물 폴더 (04-1·04-5·05-3·06-2·07-1·07-2·08-1, 파일 이름만) → 트랙별 세기 (기획 3 · 분석 2 · 운영 2) → 결정 카드 2 – 두고 고른 것 (세 트랙) · 고른 것 (기획) · 왜 (표의 개수 + 결정 카드 1의 왜 칸도 직접 확인한 근거였다는 것) · 틀릴 수 있는 곳 (결과물 일곱 개뿐이라 표가 흔들린다)

이 편 결과물 폴더 재구성 (파일 이름만) · 결정 카드 1 (08-1) 재사용 · 확인일 2026-09-06

한 문장 쓰기 — 트랙·내가 아는 것·한 일 (재구성)

트랙 (기획) · 내가 아는 것 (식품영양학과) · 한 일 (대전 데이터로 카페 자리를 고른 것) → 한 문장 완성 → 저장

이 편 시연 결과물 재구성 · 확인일 2026-09-06

내가 한 일의 기록

정리

2:00

다음 차시로

트랙은 남이 골라 주는 것이 아니라, 내가 한 일의 기록이 가리키는 것입 니다.

다음 차시

오늘 고른 트랙과 한 문장이 다음 편에서 주
제를 고르는 출발점이 됩니다.

배웠는지 재는 질문 — 여러분의 결과물은 어느 트랙의 작업이 가장 많습니까?

