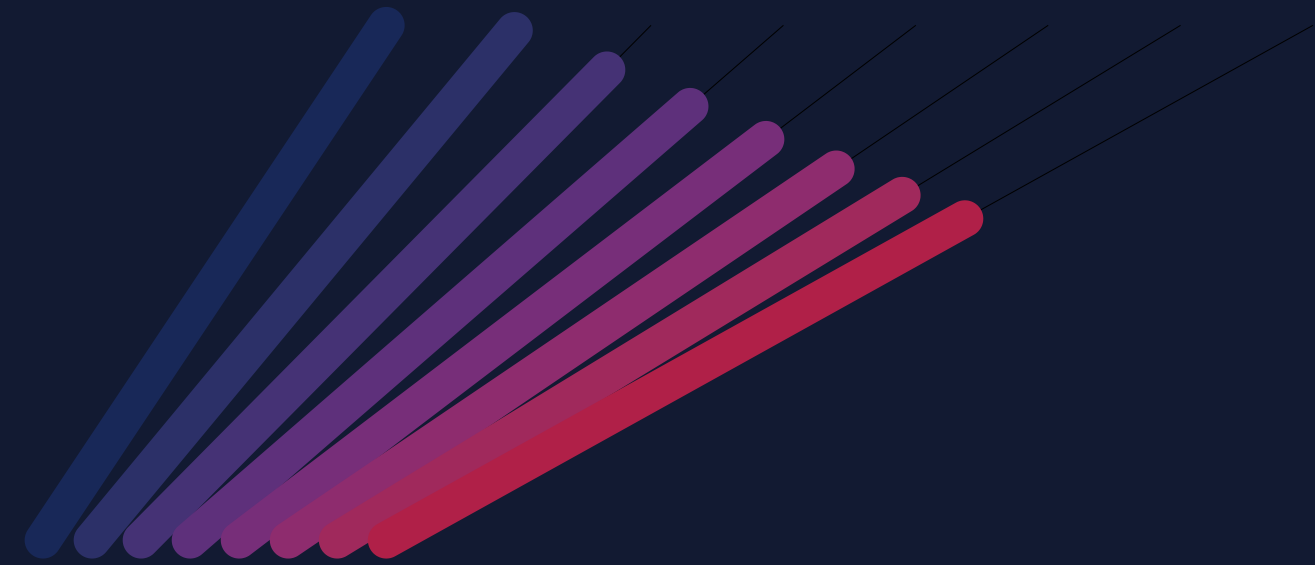




AX 디자인팩토리 부트캠프

청년도약 인재양성 부트캠프 · 온라인 과정

해결안 만들기 — 프로토타입



해결안은 결론이 아니라, 결론이 가리키는 사람의 못 함에서 나옵니다.

과목	차시	길이
AI 활용 커리어 포트폴리오 실습	6 / 10	25분

도입

오늘 정하는 것

이 편이 끝나면 한 문장에 답할 수 있어야 합니다.

Q 내 해결안은 어느 문제 문장에서 나왔습니까

후보를 양으로 뽑고, 규칙 둘로 거르고, 틀림 조건을 먼저 적어야 프로토타입이 됩니다.

도입

이 편이 끝나면 보는 것

「프로토타입 한 장」+ 결정 카드 4 - 후보·고른 것·왜·틀릴 수 있는 곳 (재구성)

이 편 시연 결과물 재구성(카드 칸 구성, 08-5 결론값 아님) · 확인일 2026-09-06

결론이 가리키는 사람의 못 함

이론

6:00

소재 없이 - 어디서든 쓰는 이야기

해결안은 결론에서 나오지 않는다 결론이 가리키는 사람의 못 함 에서 나온다.

06 과목의 세 걸음(양으로 뽑기·규칙 둘로 거르기·틀림 조건 먼저 적기)을 08 주제에 그대로 엮습니다. 새 규칙을 만들지 않습니다.

무엇을 남기고 무엇을 버리는가

규칙 둘에 걸리는 후보

문제 문장과 안 맞음 ·
자료 없는 원인 전제

- 그럴듯해도 남기지 않는다
- 표본이 작은 값을 근거로 붙인 것도 여기 걸린다

규칙 둘을 통과한 후보

문제 문장과 맞고, 자료
에 있는 원인 쪽에 선다

- 틀림 조건을 먼저 적을 자격이 있다
- 틀림 조건 없이는 프로토타입을 만들지 않는다

해결안을 만드는 순서

- 1 후보를 양으로 뽑는다(AI에게 최대한 많이)
- 2 규칙 둘로 거른다 — 문제 문장과 안 맞음, 자료 없는 원인 전제
- 3 틀림 조건을 먼저 적고, 정해 둔 시간 안에 프로토타입 한 장을 만든다

결론을 되돌려 프로토타입까지

시연

15:00

함정 (표본 작은 값) → 틀림 조건 → 프로토타입 → 결정 카드 4

결론 한 줄을 문제 문장으로 (재구성)

08-5 분석 한 장을 연다 - 결론(식품접객 3종 2019 코호트 19.23%·중구 16%는 5구 단순평균 18.2%보다 뚜렷이 낮다·마진 12.09%·동구-서구는 헤지) → 문제 문장으로 되돌린다:
"식품접객 3종을 새로 연 사람 다섯 중 하나는 2년 안에 문을 닫는다 - 왜는 아직 데이터에 없다"

후보 스무 개 → 규칙 둘로 거르기 → 함정 (재구성)

AI에게 해결안 후보 스무 개 요청 → 규칙 둘(문제 문장과 안 맞음·자료 없는 원인 전제)로 거른다, 스무 개 중 열일곱을 버리고 셋만 남김 → 남은 셋 중 AI가 "제과점을 열지 마라"에 표본 백 건짜리 값을 근거로 붙인다 → 08-5가 결론에 세우지 않은 값이라 버린다

AI 채팅 재구성 · 08-5 근거 재사용(표본 값) · 확인일 2026-09-06

틀림 조건 → 프로토타입 → 결정 카드 4 (재구성)

틀림 조건을 먼저 적는다(누구에게 보였을 때 무엇이 나오면 틀린 것 - 위생 항목은 06-4에서 이미 걸렸다, 원가 후보에 새로 적는다) → 정해 둔 시간 안에 프로토타입 한 장 → 결정 카드 4 저장(후보·고른 것·왜·틀릴 수 있는 곳)

이 편 시연 결과물 재구성 · 06-4 근거 재사용(틀림 조건 형식) · 확인일 2026-09-06

프로토타입 한 장

정리

2:00

다음 차시로

해결안은 결론에서가 아니라, 결론이 가리키는 사람의 못 함에서 나오니 다.

다음 차시

오늘 만든 프로토타입 한 장이 다음 편에서
화면으로 보이는 형태를 갖추는 재료가 됩
니다.

배웠는지 재는 질문 — 여러분의 해결안은 어느 문제 문장에서 나왔습니까?

