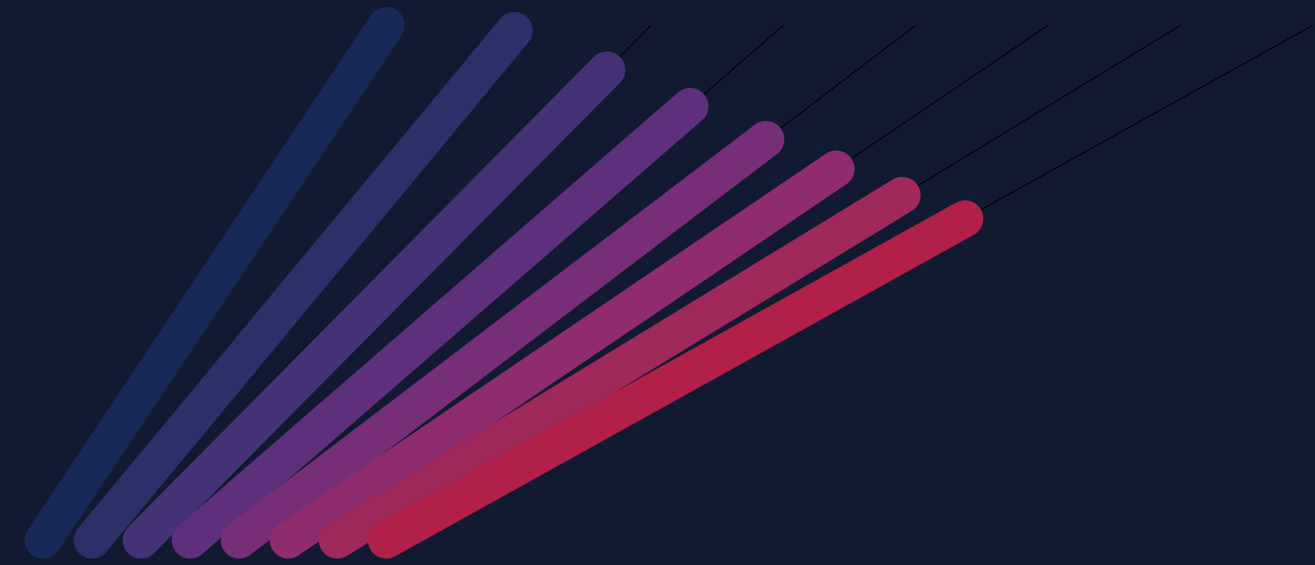




AX 디자인팩토리 부트캠프

청년도약 인재양성 부트캠프 · 온라인 과정

이야기로 엮기 — 왜 이렇게 했는지

8강 · 이야기로 엮기 — 왜 이렇게 했는지

과목	차시	길이
AI 활용 커리어 포트폴리오 실습	8 / 10	25분

도입

오늘 정하는 것

이 편이 끝나면 한 문장에 답할 수 있어야 합니다.

Q 내 이야기가 결과의 나열이 아니라 질문·결정·틀릴 수 있는 곳·다음의 사슬인가

답을 못 하면 그 이야기는 성공담일 뿐입니다.

도입

이 편이 끝나면 보는 것

「이야기 한 장」 - 질문 한 줄·결정 카드 넷의 「왜」를 이은 문단·틀릴 수 있는 곳 한 줄·다음 (재구성)

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

이야기는 성공담이 아니라 결정의 사슬이다

이론

7분

소재 없이 - 어디서든 쓰는 이야기

이야기는 성공담이 아니라 결정의 사슬입니다.

무엇을 물었나·무엇을 두고 골랐나·어디서 틀리나·다음에 무엇을
하나, 이 네 걸음이 「왜 이렇게 했어요」에 답하는 순서입니다.

같은 결과를 말하는 두 가지 방법

결과만 나열하는 사람

무엇을 만들었는지만 말한다

- 왜 골랐는지가 안 보인다
- 성공담으로 다듬으면 틀릴 곳도 사라진다

사슬로 잇는 사람

물음부터 다음까지 순서대로 말한다

- 무엇을 두고 무엇을 골랐는지 남긴다
- 틀릴 수 있는 곳까지 함께 말한다

이야기가 답하는 순서

1 무엇을 물었나 — 질문

2 무엇을 두고 무엇을 골랐나 — 결정

3 어디서 틀릴 수 있나 — 한계

4 그래서 다음에 무엇을 하나 — 다음

결정 카드 다섯 장을 사슬로 잇는다

시연

13분

성공담 → 함정 되돌리기 → 사슬 → 저장

결정 카드 넷과 주제·결론을 연다 (재구성)

결정 카드 (두고 고른 것·고른 것·왜·틀릴 수 있는 곳) 넷 + 08-3 주제 한 줄 「대전 식품 업종의 개업과 폐업, 무엇이 문을 닫게 하는가」 + 08-5 결론이 한 화면에 나란히 열린다

08-1~08-5 결정 카드·주제·결론 재인용 · 확인일 2026-09-06

AI에게 이야기로 써 달라 하면 성공담이 온다 (재구성)

"이걸 포트폴리오 이야기로 써 줘" → "데이터 분석으로 최적 입지를 도출했다"류 성공담 - 중구가 슬쩍 1위, 폐업률이 슬쩍 최저가 된다

이 편 시연 재구성(AI 채팅) · 확인일 2026-09-06

함정 — 사라진 어법을 되돌린다 (재구성)

밀도 596.9는 서구 592.3과 마진 0.77%로 「위 묶음」(1위 아님) · 전 업종 폐업률 중구는 평균과 마진 0.84%로 「경계」였고, 식품접객 3종으로 좁히자 중구-평균 12.09%(19.23%, 전 업종 24.34%보다 낮다)로 뚜렷해졌다

04-5-08-5 근거 절 재인용 · 확인일 2026-09-06

사슬로 다시 쓴다 — 07-1 네 칸 (재구성)

질문 (04-1) → 결정1 (중구, 08-1) → 결정2 (기획, 08-2) → 결정3 (주제, 08-3) → 자료 (08-4, 못 찾은 것 한 줄) → 분석 (08-5, "모집단이 바뀌면 결론이 바뀐다") → 틀릴 수 있는 곳 → 다음 (8-9·8-10) — 마디마다 시킨 것·나온 것·다른 이유·확인한 범위 한 줄씩

08-1~08-5·07-1 재인용 · 확인일 2026-09-06

이야기 한 장 저장 — 전공이 드러나는 곳 (재구성)

완성된 이야기 한 장 저장 → "다음" 마디에 07-4 문장 한 줄 → 전공이 들어간 자리 두 곳(업종 분류·표본이 작은 값)을 인물이 짚는다

이 편 시연 결과물 재구성 · 확인일 2026-09-06

이야기는 성공담이 아니라 결정의 사슬이다

정리

이야기는 성공담이 아니라, 무엇을 두고 무엇을 골랐고 어디서 틀릴 수 있는지의 사슬입니다.

다음 차시

다음은 8-9 「이력서·자기소개서로 옮기
기」 입니다.

배웠는지 재는 질문 — 여러분의 이야기에서 「틀릴 수 있는 곳」 은 어디에 있습니까?

