SIMJI

AI EDUCATION / BRAND BOOK 15

트렌디한 감각으로
혁신적인 AI교육을 제공합니다.

젊은 감각. 실무에 꽃히는 AI교육.

빠르게 바뀌는 AI를 먼저 익히고,
각자의 업무로 직접 완성하는 실습을 설계합니다.



01 TRY

02 MAKE

03 OWN IT

CONCEPT VISUAL / 학습의 연결

CONTENTS

누가 만드는지,
어떻게 가르치는지,
무엇이 남는지.

본문 03–21
부록 22–38
교육 협의 39

01 **회사 소개와 교육 경험** 03–07
심지의 역할 · 현장 경험 · 핵심 강점

02 **교육을 뒷받침하는 두 가지 자산** 08–10
자체 교재·워크시트 / 수강생 관리·운영실

03 **한 과정을 설계하고 운영하는 방법** 11–12
사전 진단부터 결과 보고까지 / 수업의 역할 분담

04 **직접 만들고 검증하는 실습** 13–18
질문 → 맞춤 지도 → 과제 확장 → 설계·검증·제작

05 **참여자 경험과 교육 선택 기준** 19–21
실제 설문 14개 응답 / 교육 선택 기준

부록 · 교육 과정 예시와 포트폴리오
주제·시간표 22–23 / 실제 교육·결과물 24–35 / 수행 기관 36–37

젊은 감각과 집요한 실습 설계, 심지

심지는 AI 활용·진로·창업 교육을 설계하는 교육·컨설팅 회사입니다. 기업의 업무부터 청년의 진로까지, 대상에 맞는 실습을 준비합니다.

심지 心志

2024.09.01 창립

대표 이기영

새로운 AI를 빠르게 익히고,
직접 해낼 수 있는 수업으로.

직무 활용 · 진로 탐색 · 창업 실습
강사 양성 · 청소년 프로젝트

누적 교육 참여

1만 명 이상

대표 추산

2019–2026 대표 개인 출강 포함 · 반복 참여를 포함한 연인원 추산

기업·공공기관

약 30곳

문서·리서치·업무 도구 제작

대학·청년

약 7곳

진로 포트폴리오·창업 기획

교육자·청소년

약 60곳

수업 도구·생활 문제 프로젝트

회사 수행 · 대표 출강 · 파트너 경유 교육 경험을 함께 소개합니다.

기관 수는 자료 기준 근사치 / 누적 인원은 대표 추산으로, 고유 인원·출석부 전수 검증 수치가 아닙니다. 회사 창립 전 개인 교육 경험 포함

빠른 감각. 집요한 실습. 자기 손으로 완성한 결과물.

트렌드를 소개하는 데서 끝내지 않고, 각자의 업무와 관심사에 맞는 실습으로 연결합니다.

01

먼저 익힙니다

빠른 트렌드 반영

질문 설계부터 AI 비서·업무 도구 제작까지. 변화하는 활용 범위를 교재와 실습에 반영합니다.

실제 교재 · 실무 도구 설계

02

단계로 나눕니다

개인별 과제와 밀착 지도

하나의 정답을 따라 만드는 대신, 자기 업무를 과제로 정하고 작은 단계별로 완성하도록 지도합니다.

단계별 과제 · 개별 피드백

03

결과를 남깁니다

자체 교재와 운영 체계

워크시트의 작성·검토 기준과 운영실의 제출·피드백 흐름으로 완성 과정을 지원합니다.

교재 · 워크시트 · 운영실

기업·공공기관·대학이 함께한 심지의 교육

교육·워크숍·컨설팅·교재 개발 등, 서로 다른 현장의 경험을 교육 설계에 반영합니다.

제일기획

삼성생명

애큐온캐피탈

정정당당

대건소프트

솔루션플러스코리아

경기대학교

부천시

한국장학재단

경기도

SW미래채움

린덴바움

회사 수행·대표 출강·파트너 경유 등 포함 / 기관별 교육 경험이며 모두 회사 직접계약·동일 교육 성과를 의미하지 않음

기업 실무부터 대학·공공교육까지, 현장에서 쌓은 경험

2026년 주요 교육 이력입니다. 분야와 대상은 달라도, 참여자가 직접 만들고 설명하는 경험을 설계해왔습니다.

04–07
부천 청소년 시옷스쿨
생활 문제 탐색 → 앱 시제품·발표

4개 학교·기관 / 참여 49명·12팀

05–06
경기대학교
경험 정리 → 웹 포트폴리오·제안

4회 · 총 8시간

05–08
기업 실무 AI 심화교육
자기 업무 선정 → 업무용 웹앱 제작

비개발 실무자 6명 · 12회

08.10
인천SW미래채움
자기 수업에 쓸 학습 도구 제작

참석 43명 / 등록 배포 주소 26개

08.27
청주대학교 RISE
조사·분석 → 개인 기획 제안서

다양한 주제의 실제 제출물

10.08
청주대학교 앵커사업단
자기 소개 정리 → AI 명함 제작

교안·워크시트·검수·제출 과정

선별 교육 이력 / 설립 연혁·전체 고객 수 집계가 아님. 청주대·SW는 대표 출강·파트너/운영사 경유. 분야별 수행 범위는 부록 참조

트렌디한 강의에, 완성까지 이끄는 수업 구조까지

트렌드를 빠르게 반영하는 감각에, 참여자의 실행을 돕는 구체적인 장치를 더했습니다.

특장점 1

자체 교재 사이트·콘텐츠 보유

설명 자료부터 실습 도식과 워크시트까지 직접 설계합니다.

- 목적에 맞는 레슨 구성
- 도식·예제·실습·검토 기준
- 수업 뒤 다시 찾아볼 학습 자료

특장점 2

수강생 관리 플랫폼·강의 운영실

참여자의 작성 기록과 수업 진행을 연결합니다.

- 과정별 교안·워크시트
- 저장·제출 현황 확인
- 비대면 피드백·강사 인수인계의 자료 기반

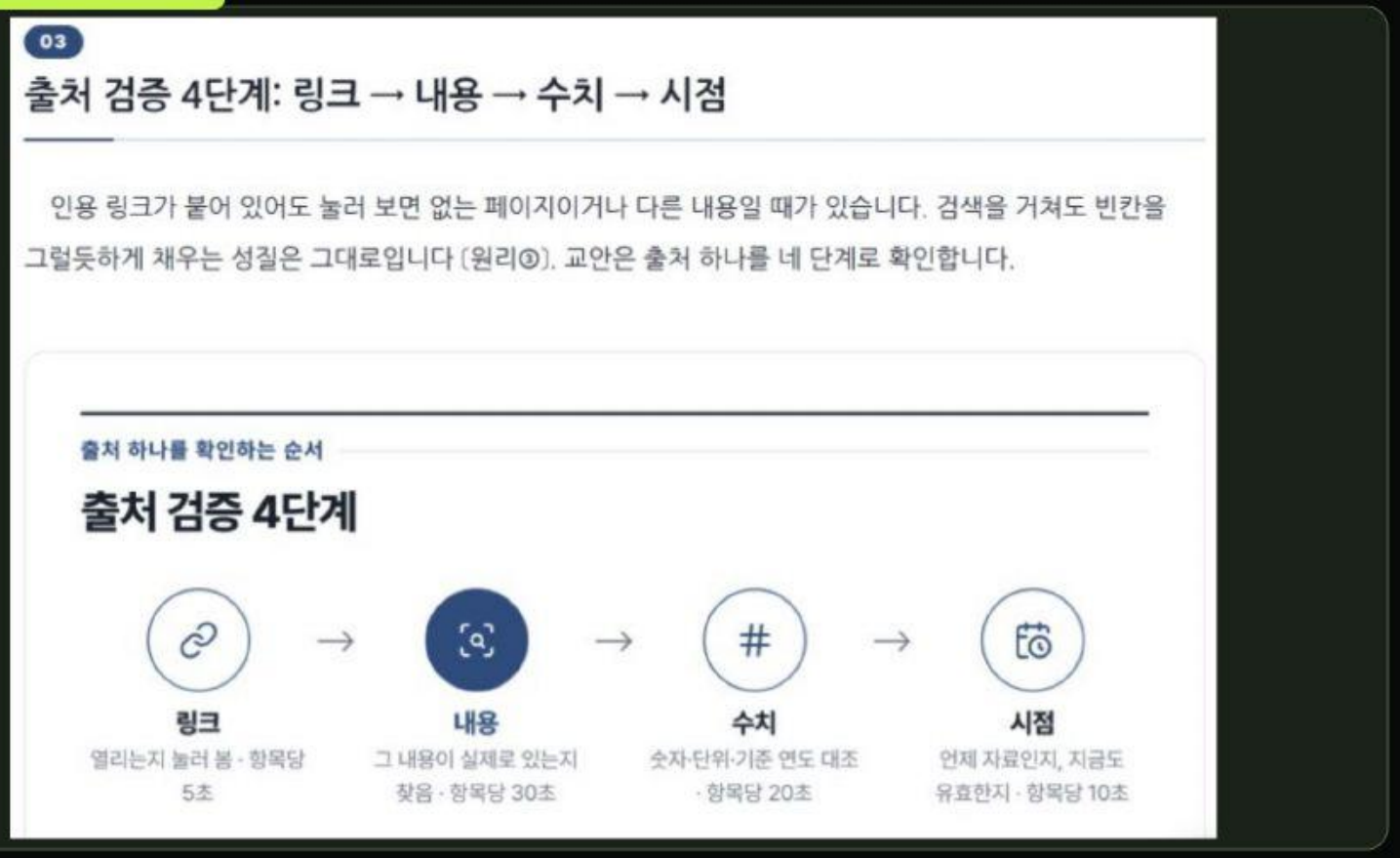
수업 방식 짧은 설명 → 자기 과제 실습 → 질문·피드백 → 수정과 완성

교재와 운영실은 자체 학습 자산 / 비대면 피드백·강사 인수인계는 기록을 활용하는 운영 방식이며 자동 상담·자동 인계 기능 주장이 아님

자체 교재 | 최신 AI를 실무에 연결하는 살아 있는 교재

최신 도구의 기능 소개를 넘어, 예제·실습·검토 기준을 같은 레슨에 구성한 자체 교재입니다.

실제 교재 / 레슨 본문 확대



01

빠르게 반영

변화하는 AI 활용법을 레슨과 도식에 반영

02

바로 실습

예제와 작성 지시문으로 직접 실행

03

기준으로 검토

숫자·출처·시점 등 확인 항목 제시

워크시트 | AI에 묻기 전, 내 생각부터 구체적으로

무엇을 입력할지부터 막히지 않도록. 질문과 작성란으로 경험을 정리한 뒤 AI 실습에 연결합니다.

실제 워크시트 / 자기 이해 작성 · 설명용 시연



질문이 먼저, 답안은 각자 다르게.

남이 보는 나와 내가 보는 나를 직접 적는 단계입니다. 정리한 경험을 한 줄 소개 후보와 명함 제작에 활용합니다.

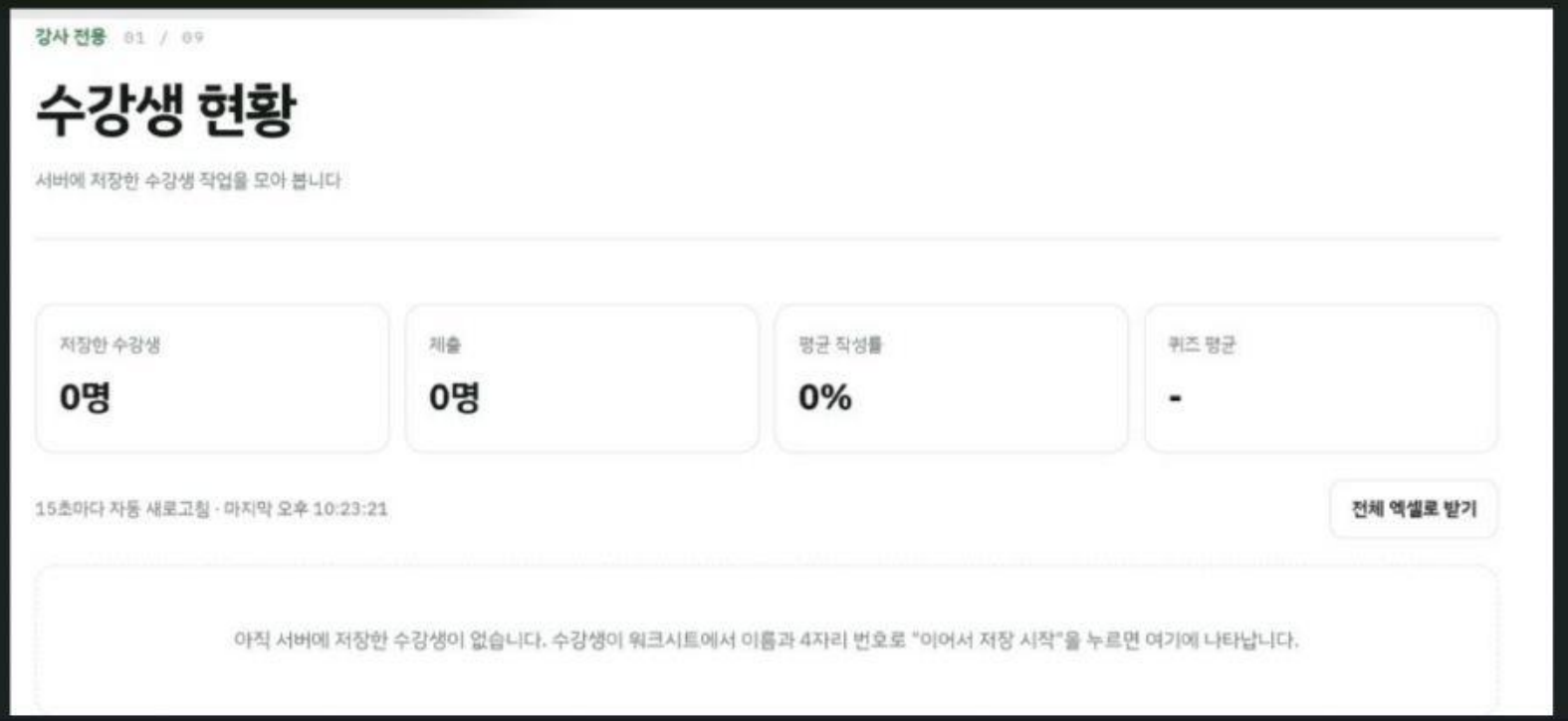
교재 → 작성 → AI 실습

2026-10-21 전체 보기 기능에서 직접 재촬영 / 개인정보 없는 설명용 입력·서버 미연결·촬영 후 입력 복원. 실제 수강생 답안 아님

강의 운영실 | 제출·피드백·강사 인수인계의 기반

참여자는 자료를 확인하고 워크시트를 작성합니다. 강사는 기록을 살펴보고, 다음 피드백과 운영 안내를 준비합니다.

강사 화면 / 현재 기능 확인용 직접 촬영



01
참여자
교안 확인 · 워크시트 작성

02
강사
저장·제출·작성 현황 확인

03
운영 담당
기록 취합 · 지원 사항 정리

교재와 작성 공간, 강사의 확인 화면을 함께 준비합니다.

현재 빈 기능 화면 / 0명·0%는 촬영 시점 저장 상태이며 실제 교육 인원·성과 아님. 제공 기능·후속 지원 범위는 과정별 협의

교육 설계 | 사전 진단부터 결과 보고까지

무엇을 배워야 하는지 먼저 정하고, 그 목표에 맞춰 실습과 자료를 준비합니다. 운영 중 발견한 차이는 다음 안내와 교육에 반영합니다.

교육 전	교육 중	교육 후
진단 → 설계 → 교재 준비	제작·피드백	수집 → 분석·보고

01 사전 진단

담당자와 목적·대상·환경을 확인하고 참여자의 수준과 기대를 살핍니다.

남기는 자료

진단 결과·교육 목표

02 과제·과정 설계

실제 업무와 관심사를 과제로 바꾸고 시간·난이도·완성 기준을 정합니다.

남기는 자료

과정안·실습 과제

03 교재·워크시트

도식과 설명, 따라 할 예시, 직접 답을 적을 작성 공간을 준비합니다.

남기는 자료

교재·작성 양식

04 수업·피드백

강사는 시연·검토를, 참여자는 작성·제작·수정을 맡습니다.

남기는 자료

제출물·피드백 기록

05 결과·반응 수집

제출물과 출석, 설문을 구분해 잘된 점과 어려웠던 지점을 모읍니다.

남기는 자료

결과물·설문 응답

06 분석·결과 보고

확인된 결과와 개선 과제를 정리해 공유하고 후속 과정에 반영합니다.

남기는 자료

결과 보고·개선안

표준 설계·운영 모델 / 설문·보고·후속 지원의 범위는 과정별 협의. 교재와 운영실의 자동 데이터 연동·전 과정 동일 제공을 주장하지 않음

밀착 지도 | 복붙한 답 대신, 직접 고르고 고치는 실습

AI가 만든 문구도 그대로 쓰지 않습니다. 자기 사실에 맞는지 비교하고, 선택 이유를 설명하는 실습입니다.

실제 워크시트 / 후보 문구의 검토 기준



03 한 줄 소개 후보

#	후보 문구	사실인가	나만의 것인가	기억되는가
1		·	·	·
2		·	·	·
3		·	·	·
4		·	·	·

강사

상황과 작성 순서 안내
막힌 지점·사실 확인
선택 이유와 보완점 피드백

참여자

문구 후보 직접 작성
세 가지 기준으로 비교
최종 문구 선택·수정

2026-10-21 실제 빈 워크시트 재촬영 / 사실인가·나만의 것인가·기억되는가 기준. 강사·참여자 행동은 교안에 따른 운영 설명

AI 기본기 | 질문 설계와 답변 검토, 실무 활용의 출발점

역할·맥락·과업·제약·지식을 구분하고, 답변을 검토할 기준까지 지시문에 담습니다.

자체 교재 / RCTCK 지시문 다섯 요소



맥락

내 업무와 사용 상황

조건

길이·형식·금지 항목

근거

참조할 원문과 자료

한 번 받은 답을 그대로 쓰기보다, 조건을 바꾸고 결과를 비교합니다.

개인 맞춤 실습 | 똑같은 예제 대신, 각자의 실제 업무로

공통 예제를 넘어, 각자 필요한 도구를 제작합니다. 비개발 실무자 6명·12회 과정에서도 개인별 업무를 웹앱 제작 과제로 연결했습니다.

실제 교육 운영 기록

6명 · 12회

손이 더 가더라도,
각자 필요한 것을 만듭니다.

개인별 과제 준비

직무와 제작 목적을 확인하고
자기 업무를 실습 과제로 구성

제작·수정 피드백

개인별 고도화와 1:1 지도로
자기 일에 쓸 결과물 완성 지원



실제 결과보고서의 제작 주제 / 제품명·참여자 이름 제외. 제작·배포와 실사용 검증은 구분하며 회사 전체 도입·업무 개선 성과로 확대하지 않음

과제 설계 | 자기 이해부터 웹 포트폴리오까지

경기대 교안의 실제 학습 구조. 자기 이해와 경험 정리를 포트폴리오·제안서 제작으로 연결한 과정입니다.

실제 교안 p35 / 다섯 AI 비서의 역할 연결

Gems 1	커리어 조언자	→ WHY 선언문	Part 3
Gems 2	AI 커리어 코치	→ STAR 경험 카드 3개	Part 4
Gems 3	포트폴리오 작가	→ 5섹션 텍스트	3회차
Gems 4	Lovable 포트폴리오 빌더	→ 포트폴리오 웹사이트	3회차
Gems 5	최종 제안서 설계자	→ WHY 기반 제안서	4회차

01
자기 이해
관심과 가치

02
경험 정리
상황·행동·결과

03
제작·표현
웹·제안서 구성

AI 실무 역량 | 기획·구현·검수까지 다루는 제작 실습

입력 자료와 처리 규칙, 출력 형태를 정리하고, 결과를 점검하는 방식까지 다룹니다.

강사 제작 교육 예제 / 이미지 레퍼런스 관리



강사 제작 교육 예제 / 공간·동선 설계



01

문제 정의

어떤 자료가 필요하고, 누가 쓰는가

02

요구사항·PRD

입력·처리·출력·예외 기준을 문서화

03

구현과 검수

실제 화면과 시험 자료로 동작 확인

실제 배포 교육자료실의 강사 제작 예제 / 가상 프로젝트이며 고객 캠페인·수강생 완성작·AI 실시간 호출 성과로 집계하지 않음

AI 검증 | 그럴듯한 답을 그대로 쓰지 않는 실무 기준

AI에 맡길 검토와 사람이 직접 확인할 일을 구분합니다. 출처가 있다는 이유만으로 통과시키지 않습니다.

실제 교재 도식 / AI와 사람의 검증 역할

AI에게 맡길 일

- 수치·인용이 들어간 문장을 표로 뽑기
- 출처 대목을 인용하게 하고 인용 못 하는 항목 표시
- 반대 입장에서 빠진 위험·과장된 부분 짚기

사람이 할 일

- 원문을 열어 같은 문장·수치가 있는지 찾기
- 판정 상태 다섯 가지 중 하나로 기록하기
- 무엇을 문서에 남길지 정하기

원문 대조

출처에 같은 내용이 있는가

숫자·기준일

단위·기간·시점이 맞는가

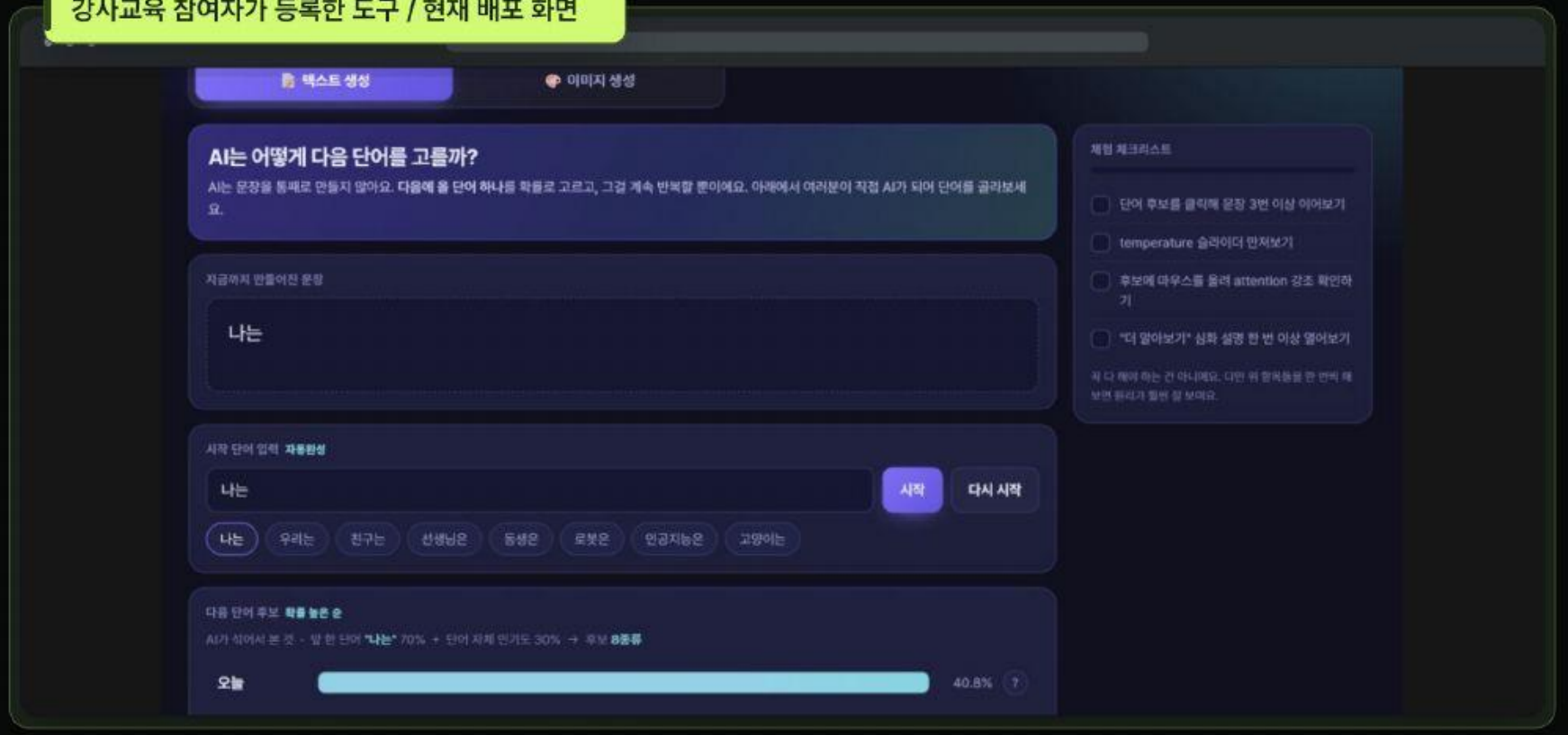
최종 판단

무엇을 문서에 남길 것인가

교육자 결과물 | 직접 조작하는 AI 원리 체험 도구

SW 강사교육에서는 자기 수업에 필요한 상호작용을 기획하고, 배포 가능한 학습 도구로 만들었습니다.

강사교육 참여자가 등록한 도구 / 현재 배포 화면



배운 것을
다시 가르칠 도구로.

다음 단어를 고르고
후보의 변화를 살펴보는
원리 체험 모형입니다.

더 다양한 실제 결과물
부록 25–36쪽

실제 배포 도구의 현재 화면 / 교육용 모형이며 실제 생성 모델 내부의 확률·성능·학습 효과를 검증한 자료 아님

참여자 후기 | 사내교육에서 경험한 새로운 몰입

실제 설문 응답 14개를 두 페이지에 담았습니다. 굵기·색 강조만 추가했으며, 각 인용은 별도로 구분했습니다.



제작·평가·개선까지 경험한 사내교육

개인적으로 지금까지 진행한 **사내 교육중에서 가장 유익했고, 실제로 얻어가는 것이 많은** 교육이었습니다. 직접 제작한 툴을 **전문가가 평가**해주시고 실제로 디벨롭 하는 과정에서 재미있었습니다. **실제 사무실에서** 제 툴을 실현해보고싶습니다.

별도 응답 — AI강의 중 **젤 유익했음**



바로 활용할 수 있는 깊이

직접적으로 **바로 활용할 수 있는 깊은 내용**들을 구체적으로 알려주셔서 정말 좋았습니다. **모든 강사님들이 이기영 강사님 같으면** 소원이 없겠네요ㅠ

교재 활용에 관한 별도 응답

교육 이후에도 꾸준히 사용할수 있는 교재를 공유해주셔서 향후 큰 도움이 될 것 같습니다.



막연했던 HTML이 내 결과물로

항상 html을 들었을 때 멀게만 느껴졌었는데 바이브 코딩으로 제가 원하는 방향으로 **저만의 결과물을 직접** 만들어볼 수 있어서 너무 좋았습니다.

실제 설문 원문 발췌



옆에서 함께 코칭해준 시간

실제로 AI를 다루는 시간과 강사나 부강사 분께서 **옆에서 코칭**해주시는 시간이 풍부해서 **직접적으로 도움이** 많이 되었습니다.

실제 설문 원문 발췌



만들고 동료의 도구까지 경험

AI 수업으로 이론을 익히면서 그것을 바탕으로 **직접 업무 효율**을 올릴 수 있는 툴을 제작하고, 직접 **동료들의 툴까지** 경험 할 수 있어서 너무 유익했습니다.

실제 설문 원문 발췌

실제 설문 원문 선별 / 얼굴은 익명 응답을 위한 가상 미모지이며 실제 응답자 사진 아님. 서로 다른 응답을 하나의 발언으로 합치지 않음

참여자 후기 | 직접 만든 결과물, 실무에 써볼 자신감

사내 실습에서 느낀 효과부터 교육 후 활용 계획까지, 참여자가 직접 적은 말을 소개합니다.



제작까지 해본 사내교육

사내 교육 영상을 시청하는 것에서 나아가 심도있게 실습을 해보고, vibe coding을 통해 **직접 결과물까지 도출**해볼 수 있어서 AI 지식 습득에 있어 **가장 효과적**이었다고 느낍니다!

다른 참여자의 응답

대답이 없어도 지각을해도 포기하지않고 **끝까지 가르쳐주셔서** 감사합니다. 이번에 만드는 회사 랜딩페이지는 꼭 러버블로 만들어볼게요!



원하는 답을 얻는 법을 알게 됨

항상 AI를 사용할 때마다 **원하는 결과물**이 나오지 않아서 고난을 겪었는데 R.C.T.C 프롬포트 엔지니어링을 배우면서 어떻게하면 이 고능한 기술을 더 효과적으로 사용할 수 있는지에 대한 **해답을 얻을** 수 있었습니다!

개인별 실습에 관한 별도 응답

실무에서 쓸 수 있도록 각자 과제를 주고 배려해주신게 좋았습니다



생각 속 사업이 구체화된 경험

강사님 덕분에 붕 떠있던 **사업이 구체화**되고 처음 들어본 ai들도 **효과적으로 사용**할 수 있게되었어요. 유익한 강의 정말 감사드립니다!

실제 설문 원문 발췌



두려움 없이 사용해볼 자신감

정말 유익했습니다. 이제 **두려움없이 AI를** 사용할 수 있을 것 같고, 아이에게도 도움이되는 코칭을 할 수 있을 것 같습니다. 아이와 함께 교육받아보고 싶네요.

실제 설문 원문 발췌



실제 제안에 바로 쓸 방법

실제 업무나 제안에 바로 적용이 가능한 프롬프트를 배우는 과정에 **노하우**가 녹아있고 실제 적용이 가능한점이 가장 좋았습니다.

실제 설문 원문 발췌

개별 응답을 선별한 사례 / 전체 만족도·모든 참여자의 의견을 뜻하지 않음. 굵기·색 강조만 추가, 표현·맞춤법은 원문 유지

선택 이유 | 눈길을 끄는 강의, 결과물로 남는 교육

무엇을 만들지 정하는 단계부터 교재·실습·피드백을 함께 설계합니다. 참여자는 자기 주제로 만들고, 강사는 제작 과정과 막힌 부분을 확인합니다.

실제 기업 심화교육

6명

비개발 실무자

12회

자기 부서의 업무로
서로 다른 도구 제작

제작 과정·실제 결과물
14·29–30쪽에서 확인

01 **개인별 과제 설계**

직무와 사용 목적을 확인하고, 자기 업무를 실습 과제로 정리합니다.

공통 예제 이후 개인별 제작·1:1 지도

↓

02 **자체 교재·워크시트**

설명과 예제를 다시 찾고, 자기 경험·요구사항을 직접 적습니다.

교재와 실제 작성 화면 08–09쪽

↓

03 **운영실과 강사의 피드백**

저장·제출 상태와 작업 내용을 확인해 다음 안내와 수정을 지원합니다.

현재 강사 화면 10쪽 / 제작·수정·결과 공유

심지의 실제 교재·운영 화면·교육 기록에 근거 / 교재 열람·개별 지도·후속 지원 범위는 과정별 협의. 화살표는 강사의 지원 흐름이며 자동 데이터 연동 의미 아님

부록 목차

교육의 내용을, 실제 자료로 확인하세요.

과정 예시와 실제 수행 사례를
분리해 소개합니다.

APPENDIX / 부록

부록 1 **교육 과정 예시** 23–24

가능한 주제와 12시간 시간표

부록 2 **실제 교육 사례** 25–36

경기대 · 기업 실무 · 청주대 · SW · 청소년

부록 3 **상세 수행 명단** 37–38

함께한 기관과 교육 경험 목록

교육 주제 | 질문 설계부터 업무 도구 제작까지

조직의 업무와 참여자의 관심에 맞춰 아래 영역을 조합합니다. 시작 수준에 따라 실습 깊이를 조정합니다.

01

질문과 검증

역할·맥락·자료·검토 기준

지시문 + 답변 비교 기록

02

리서치·보고서

출처 대조·요약·문서 구조

근거 확인표 + 보고서

03

데이터 활용

집계·차트·해석 점검

분석표 + 검토 항목

04

맞춤 AI·자동화

반복 지침·입출력·예외 처리

맞춤 지침 + 테스트 기록

05

진로·창업·콘텐츠

경험·관심·고객·아이디어

포트폴리오 + 기획안

06

업무 도구·앱

사용자·화면·데이터·동작

시제품 + 사용 설명

커리큘럼 예시 | 보고 업무에 적용하는 12시간 AI 실습

사무·기획 직무를 위한 12시간 제안 예시 / 여섯 모듈 각 2시간

실습 과제 예시

흩어진 실적 자료를 모아 주간 보고서와 반복 지침 만들기

완료 기준

근거를 확인할 수 있는 문서
집계와 해석이 맞는 분석표
다음에도 쓸 지침·점검 항목

01 / 2시간

업무 선정

남는 것

업무 적용 카드

→

02 / 2시간

질문·조건 설계

남는 것

지시문·답변 비교

→

03 / 2시간

근거 대조

남는 것

확인표·문서 초안

04 / 2시간

데이터 점검

남는 것

집계·해석 기록

→

05 / 2시간

맞춤 AI 지침

남는 것

반복 규칙·시험 결과

→

06 / 2시간

개별 완성·공유

남는 것

최종 문서·활용 계획

대학 진로교육 | 4회 수업으로 완성한 포트폴리오와 제안서

관광·콘텐츠 기획 전공 AI 활용 진로교육 / 2026.05.12–06.02 / 4회·총 8시간

1회
AI와 친해지기
기초 원리·Gems 활용

→

2회
경험을 정리하기
WHY·STAR 카드 작성

→

3회
웹으로 표현하기
포트폴리오 5섹션 구성

→

4회
제안·발표하기
내용 다듬기·피드백

주요 산출물

산출물	내용
WHY 선언문 10개	기획자 철학을 본인의 언어로 정의한 선언문. 이벤트·콘텐츠·관광·브랜드 기획 등 전공 특성에 맞게 서분화
STAR 경험 카드 10개	경험 3개 이상을 Situation·Task·Action·Result 구조로 변환. 수치 포함 실무 언어로 재구성
포트폴리오 웹사이트 9개	Lovable 기반 실제 배포 가능한 포트폴리오 사이트. Hero 문구·프로젝트·역량 5섹션 구성
최종 제안서 9개	WHY 기반 3방향(A 나를파는·B 브랜드·C 기업기획) 선택, 7장 슬라이드 제안서. Gamma·Canva 활용
AI 에이전트 팩 (Gem 1–5)	커리어조언자·AI커리어코치·포트폴리오작가·Lovable빌더·제안서설계자 5개 Gem 전원 설계·저장

교육 후 결과보고서에 산출물을 정리

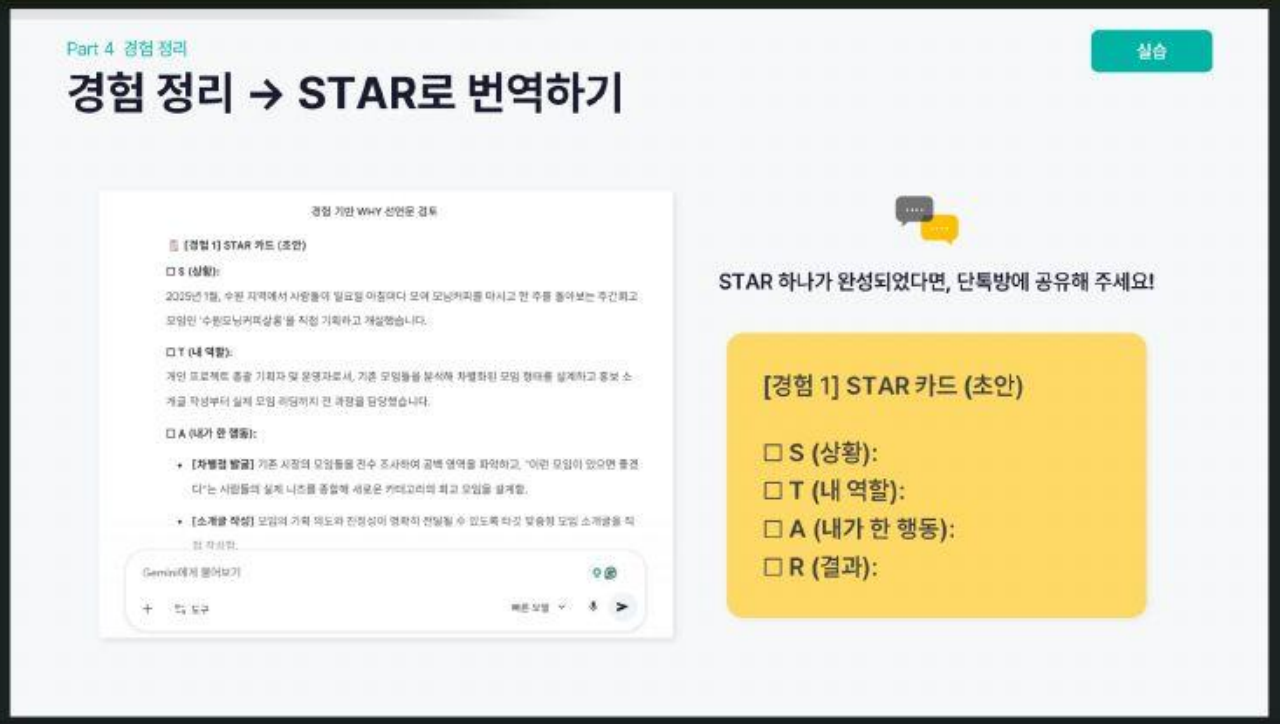
본문에는 웹 포트폴리오 9개·최종 제안서 9개가 기록돼 있습니다.
수강 인원이나 고유 제출자 수와 같은 뜻으로 쓰지 않습니다.

내부 결과보고서의 주요 산출물 표 발췌 / 실명·개별 평가·학생별 URL 제외

대학 진로교육 | 지원 직무에 맞춘 강점·경험 정리

관심 직무를 정하고, 실제 상황·행동·결과를 STAR 카드에 작성하는 실습입니다.

실제 2회차 교안 / STAR 경험 카드 작성 안내



WHY

어떤 가치를 중요하게 생각하는가

STAR

어떤 상황에서 어떻게 행동했는가

다음 과제

이 내용을 어디에 어떻게 배치할까

대학 진로교육 | 자기 경험을 웹 콘텐츠로 구체화한 실습

경험 정리에서 멈추지 않고, 자신의 관점과 강점을 설명하는 웹 콘텐츠로 완성한 학생 결과물입니다.

01

정리한 재료

가치·경험·강점

02

콘텐츠 구성

소개·프로젝트·역량

03

최종 표현

자신의 문장과 화면

실제 학생 웹 / 기획 관점 본문 확대

저는 **덕업일치**를 가장 강력한 무기로 여기는 기획자입니다. 좋아하는 것을 끝까지 파고든 경험이 곧 시장을 읽는 감도가 된다고 믿습니다.

모든 콘텐츠에는 **고유한 온도**가 있습니다. 원작의 결과 팬의 마음에 깃든 그 온도를 지켜내는 것이 신뢰의 출발점이고, 그 위에서만 비로소 과감한 확장이 가능합니다.

제 일은 **시장의 언어로 번역하는 기획**입니다. 팬의 사랑을 매출로, 작품의 세계관을 경험으로, 디테일을 카피로 — 사이에 있는 모든 간극을 매끄럽게 잇는 것이 제 역할입니다.

덕업일치	고유한 온도	시장 번역
FAN-DRIVEN	AUTHENTIC	MARKET-READY

2026-10-21 실제 학생 웹 현재 화면 재촬영 / 학생 개인 경험의 표현물. 해당 경험을 심지의 납품 실적으로 집계하지 않음

대학 진로교육 | 프로젝트의 관점과 역할이 보이는 결과물

실제 학생 웹에서 프로젝트의 주제·내용·역할을 나눠 구성한 화면입니다.

실제 학생 결과물 / 현재 배포 화면



01
주제
어떤 경험인지

02
설명
무엇을 관찰·기획했는지

03
역할
무슨 일을 맡았는지

학생의 기존 경험을 표현한 웹 결과물 / 해당 프로젝트를 심지의 수행·납품 실적으로 집계하지 않음

부록 2

실제 교육 사례 / 기업 · 업무 도구 제작

기업 실무교육 | 비개발 실무자 6명, 웹앱 제작·배포까지

2026.05.29–08.28 / 실제 기업 심화교육 최종 결과보고서 기준 / 회사명과 개인 실명은 분리

6명

전원 제작·배포

12회

업무 선정 → 제작 → 배포
개별 고도화와 사용 점검

실제 앱 매뉴얼 / 검색·일괄 등록·관리 기능

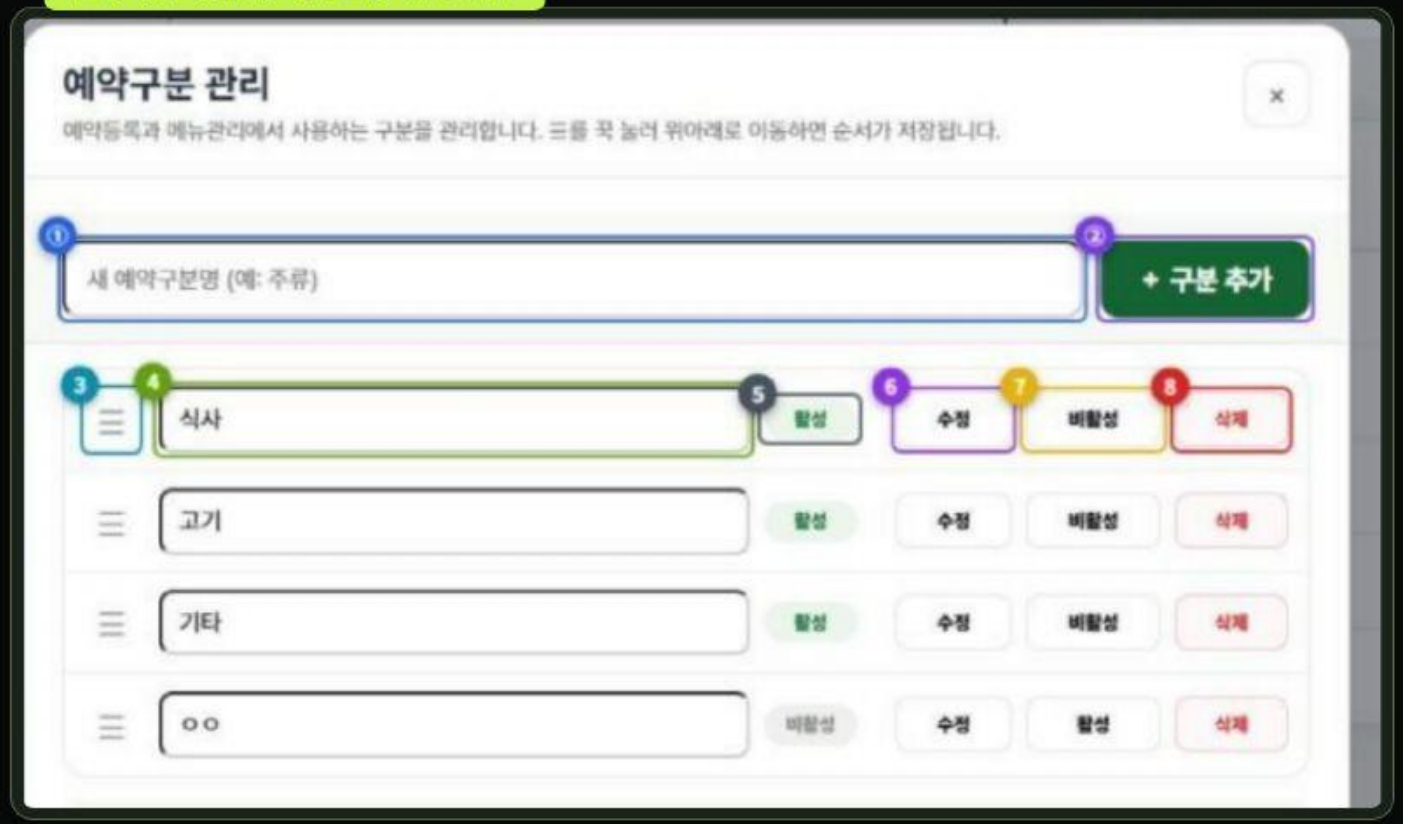


휴무·발주·매장점검·예약·결제·현황판 등, 부서마다 다른 반복 업무를 과제로 삼았습니다.

기업 실무교육 | 동료의 사용까지 고려한 앱 매뉴얼

완성된 화면을 다른 사용자가 이해할 수 있도록 실제 사용자 매뉴얼을 함께 만들었습니다.

실제 제출 매뉴얼 / 예약 분류 관리 팝업



쓰는 순서를 남겼습니다.

예약을 분류하는 항목, 추가·수정·활성 상태, 화면별 사용 순서를 설명합니다. 도구를 만든 경험을 사용하는 사람에게 전달할 자료로 발전시켰습니다.

사용자 매뉴얼 원문 22쪽 화면 / 예시 데이터는 실제 매출·운영 성과가 아님

대학 기획교육 | AI 조사에서 월별 실행 계획까지

청주대학교 RISE / Genspark와 Claude로 완성하는 나의 기획 제안서 / 2026.08.27

조사로 끝내지 않고, 실행 계획까지.

자격증을 비교하고 준비 순서와 월별 과제를 정리한 실제 제출물입니다. 비교한 정보를 단계별 목표와 실습 과제로 바꾸고, 시기별로 무엇을 준비할지 구체화한 기획안입니다.

전체 계획: 7개월
화면: 앞부분 확대

실제 학생 PDF p7 / 1~5개월 계획 확대

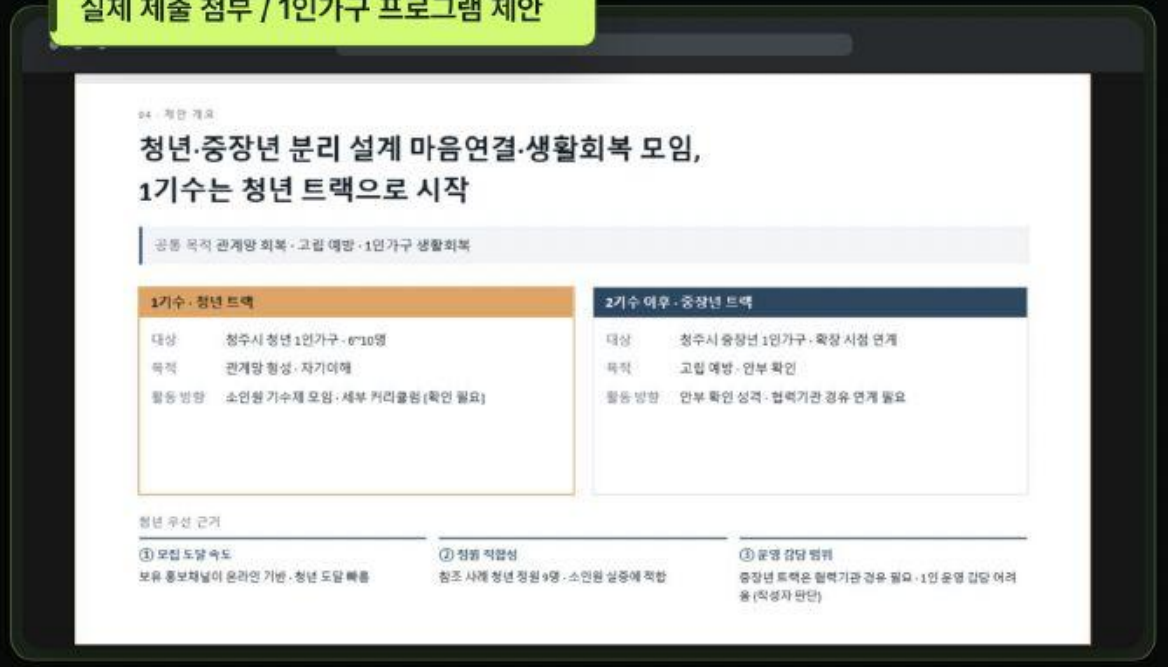
MONTH 1 – 2	MONTH 3	MONTH 4	MONTH 5
컴활 1급 집중 필기 이론 정리 + 엑셀 · 액세스 실기 반복. 첫 자격증으로 '완주 경험'을 만드는 시기. **목표** · 필기 합격 → 실기 합격	**SQLD 준비** 데이터 모델링 기본 이해 + SQL 문법 · 조인 · 서브쿼리 학습. **목표** · 기출 3회분 반복 풀이	**SQLD 마무리 + 실습 정리** SQLD 시험 응시. 그동안 만든 엑셀 · SQL 실습 결과물을 정리. **목표** · SQLD 합격 + 실습 파일 2~3개	**ADsP 또는 포트폴리오 강화** 데이터 방향이면 ADsP, 아니면 실습을 확장해 포트폴리오로 정리. **목표** · 확장 or 결과물 심화

원본 PDF7쪽 2026-10-21 재촬영 / 대표 출강·파트너 경유 사례. 7개월은 학생의 계획이며 교육 기간·취업 성과가 아님

대학 기획교육 | 개인의 관심사를 구체적인 사업 전략으로

공통으로 조사·설계·표현을 배우고, 제안의 주제와 대상은 각자의 관심과 상황에 맞췄습니다.

실제 제출 첨부 / 1인가구 프로그램 제안



이용자를 나누고, 프로그램을 구체화

청년·중장년 대상과 운영 방향을 나눠 설계한 제안입니다.

실제 제출 첨부 / 보일러 블로그 전략



조사한 내용을, 사업의 방향으로

콘텐츠·고객 접점·채널 활용을 네 가지 전략으로 묶었습니다.

교육자 연수 | 자기 수업에 필요한 도구의 기획·배포

인천SW미래채움 위촉강사 심화교육 / 2026.08.10 / 6시간 / 대표 출강·운영사 경유

43명

실제 참석

26개

현황판에 등록된 배포 주소

전체 참석자 수와
배포 등록 수를 구분합니다.

기획 → 제작 → 확인 → 배포

설치 진입 장벽 줄이기

도구 환경을 함께 맞추고 첫 실습으로 시작

자신의 수업 문제 고르기

과학·코딩·AI 원리 등 서로 다른 주제 선정

각자 배포 주소 남기기

현황판 등록과 후속 이어작업을 기록

운영 결과보고서·배포 현황 기준 / 회사 직접계약 실적과 구분. 43명 전원 배포나 검증된 학습 효과로 표현하지 않음

교육자 연수 | 개념을 직접 조작하는 학습 도구

수업 주제마다 다른 상호작용을 설계한 실제 배포 도구입니다.

자석 실험 / 물체 선택형 과학 퀴즈



관찰하고, 선택하고, 확인하기

사물 그림과 선택 문항으로 개념을 다룹니다.

배낭 게임 / 무게와 가치의 선택



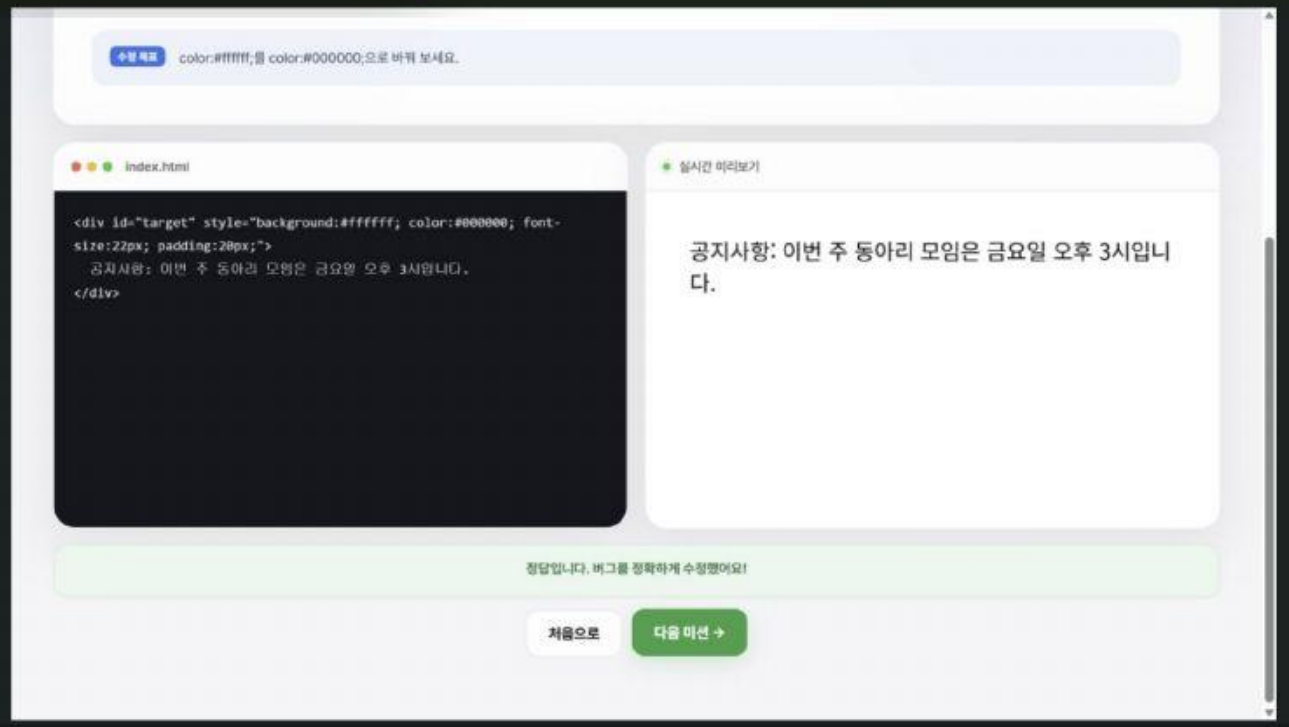
조건을 비교하며 조합을 탐색하기

제한된 무게 안에서 물건을 선택하도록 구성했습니다.

교육자 연수 | 코드 수정과 피드백을 연결한 실습

텍스트가 보이지 않는 문제를 찾아 글자색을 수정하는 HTML 학습 도구입니다.

실제 배포 도구 / 코드·미리보기·정답 피드백



해결할 과제

보이지 않는 글자를 보이게.

수정한 코드와 화면을 나란히 비교하고, 확인 결과를 받습니다. 추상적인 설명을 실제로 고쳐보는 활동으로 바꾼 사례입니다.

2026-10-20 직접 시연
당시 수강생 답안·점수 아님

대표 출강·운영사 경유 강사교육 결과물 / 새 도구를 제작한 것이 아니라 기존 배포 도구를 열어 기능을 확인한 화면

부록 2

실제 교육 사례 / 청소년 · 지역문제 프로젝트

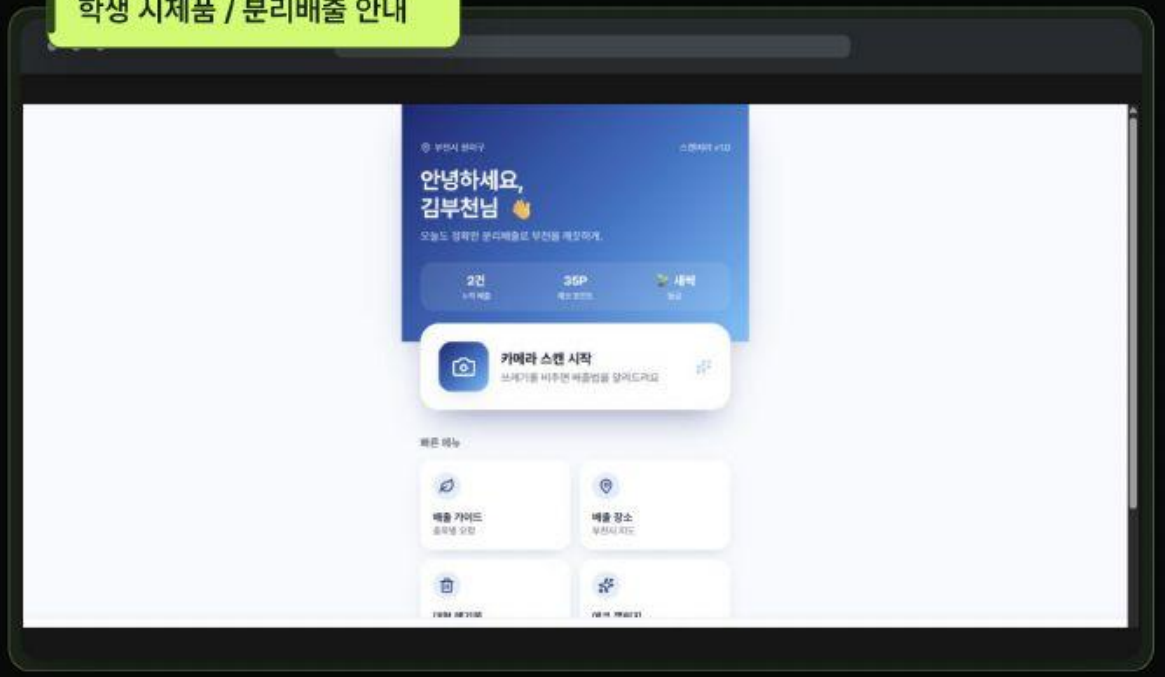
청소년 프로젝트 | 생활 속 문제에서 출발한 앱과 발표

부천 시옷스쿨 / 4개 학교·기관 · 참여 49명 · 수료 46명 · 12팀

학생 시제품 / 보행 안전 문제의 시각화



학생 시제품 / 분리배출 안내



관찰한 불편 → 사용자·기능 정의 → 시제품 → 발표

문제를 찾는 데서 멈추지 않고, 이용자가 볼 화면과 사용 순서로 구체화했습니다.

공유용 수행 사례·운영 기록 기준 / 학생 제안·시제품. 신고 처리·보상·이용자 통계 등은 실제 서비스 운영 성과로 집계하지 않음

수행 이력 | 기업·공공기관·전문기관

각 현장의 업무와 참여자 특성이 다른 만큼, 교육의 주제와 방식도 다르게 설계해왔습니다.

기업·단체

제일기획	삼성전자	삼성생명	삼성화재(삼성금융캠퍼스)
애큐온캐피탈	정정당당	대건소프트	솔루션플러스코리아
에그뮤즈·파메스테틱	하우스앤피플	플레니스	LUMY
케이에스엔시	SH에너지화학	하나투어비즈니스	린덴바움

공공·전문기관

경기도청	부천시·부천시사회적경제센터	한국장학재단	충청북도기업진흥원
충북청년희망센터	국가데이터처 동북지방데이터청	행정안전부	국방과학연구소(ADD)
한국의료분쟁조정중재원	한국수소연합	은평구소상공인연합회	서울특별시 중구의회
안양시사회적경제센터	오산시사회적경제센터	인천SW미래채움	

교육·워크숍·컨설팅·교재 개발 등 수행 경험 / 모두 회사 직접계약·동일 교육 내용을 의미하지 않음

수행 이력 | 대학·청소년기관·학교

진로와 가치 탐색, 기획과 제작 경험, 교육자 역량 등 대상에 맞는 학습을 설계했습니다.

01
경기대학교

청소년·지역 기관

- 대방청소년센터
- 야탑유스센터
- 시립성북청소년센터
- 성북청소년문화의집
- 시립목동청소년센터
- 수원시청소년청년재단
- 의왕청소년문화의집

02
청주대학교

학교

- 대광중학교
- 한빛누리고등학교
- 목호중학교
- 양서중학교
- 성남초등학교
- 대신전자통신고등학교
- 분당아람고등학교
- 성보경영고등학교

03
조선대학교

학교

- 안산공업고등학교
- 서울공업고등학교
- 영등포중학교
- 숭의여자중학교
- 장충중학교
- 남성중학교
- 사리울중학교

회사 수행·대표 출강·파트너 경유 포함 / 기관 경험을 교육 내용·계약 명의가 같은 실적으로 합치지 않음

교육 문의 · CONTACT

우리 조직에 맞는 AI 교육을 상담하세요.

기업·공공기관·대학·교육자를 위한
실습 중심 AI교육과 맞춤 과정 설계

문의 시 알려주세요

01 **대상과 인원** 참여자의 직무·수준·예상 인원

02 **교육 목표** 다뤄보고 싶은 업무와 완성할 결과물

03 **일정과 방식** 희망 일정·교육 시간·대면/비대면

교육 대상과 다뤄보고 싶은 업무를 알려주시면, 과정 구성부터 함께 논의하겠습니다.

상담 문의

심지 · 대표 이기영

PHONE

010-2596-5182

EMAIL

giyoung5182@gmail.com

이메일로 교육 문의 →