구미대학교 · 1박 2일 실습 과정

스포츠 현장 AI 에이전트 활용 캠프
실습 교재

스포츠 현장의 문제 발견부터 AI 요청과 결과 확인, 웹앱 제작, 오류 점검과 시연까지 1박 2일 과정 전체를 따라 하는 교재입니다.

2026. 11. 11.(수) ~ 11. 12.(목) · 평산아카데미 | 운영 홈페이지 gumi-sports-ai-camp.pages.dev

과정 지도

1박 2일 동안 만드는 결과물의 흐름

첫날 만든 화면을 둘째 날 이어서 고치고, 조별로 실제 작동을 시연합니다.

1일차 전반

사용자와 문제 정리

불편한 상황과 사용할 사람을 정하고 필요한 기능을 하나로 좁힙니다.
결과 문제 정의서

1일차 후반

첫 작동 화면 제작

공통 예제를 따라 만든 뒤 조 주제에 맞게 입력칸과 버튼을 고칩니다.
결과 첫 작동 화면

2일차 전반

기능 완성과 공유

기록 추가·수정·결과 표시를 연결하고 다른 기기에서 접속을 확인합니다.
결과 조별 웹앱

2일차 후반

오류 수정과 시연

정상·빈칸·잘못된 입력을 시험하고 수정 내용을 3분 시연으로 설명합니다.
결과 검증표·시연

진행 방식

책임강사 설명·시연 → 학생 개별 수행 → 보조강사 조별 지원 → 오류 확인과 수정 순서로 진행합니다.

목차

교재 구성과 단원별 시간

1 **스포츠 현장 문제 발견**
1일차 13:00 · 문제 정의서

2 **AI 요청과 결과 확인**
1일차 14:00 · 요청문과 오류 표시

3 **첫 웹앱 화면 제작**
1일차 15:30 · 공통 기록판 수정

4 **AI 에이전트 활용과 기능 구현**
2일차 09:00 · 핵심 기능 한 가지

5 **조별 웹앱 완성과 공유**
2일차 10:30 · 공유 링크와 제출

6 **오류 점검과 시연 준비**
2일차 13:00 · 기능 검증표

7 **조별 웹앱 시연과 성과 공유**
2일차 14:30 · 3분 시연과 피드백

+ **마무리**
요청문 정리표 · 실습 안전 수칙

시간 안내

현장 상황에 따라 세부 시간은 조정될 수 있습니다. 각 단원 첫 장에 해당 시간과 결과물을 적었습니다.

학습 목표

이 캠프에서 익히는 역량과 결과물

구미대학교가 정한 캠프 목적에 맞춰 세 가지 역량을 연습합니다.

- **AI 에이전트 활용** - 스포츠 현장에 쓸 웹앱을 AI 에이전트에 요청해 만들고 고칩니다.
- **결과 검증과 개선** - AI가 만든 내용과 계산을 원자료와 대조하고 오류를 바로잡습니다.
- **협업과 공유** - 조별로 역할을 나눠 웹앱을 완성하고 시연으로 경험을 나눕니다.

구분	제출할 결과물
조 결과물	웹앱 공유 링크 또는 실행 파일
조 결과물	기능 검증표와 3분 시연 자료
개인 기록	내가 수정한 부분과 확인 결과
기록지	문제 정의서와 조별 실습 기록

캠프 안내

조별 실습 진행 방식과 역할 교대

8개 조(1~3조 5명, 4~8조 4명)로 실습합니다. 조 안에서 역할을 나누고, 시간마다 역할을 바꿉니다.

역할	하는 일
조작	노트북에서 요청문을 넣고 화면을 실행합니다.
자료 확인	원자료와 AI 결과를 대조합니다.
시험	정상·빈칸·잘못된 입력을 넣어 봅니다.
기록	요청문, 수정 내용, 확인 결과를 적습니다.

실습 자료 원칙

- 모든 실습은 **가상 자료**로 진행합니다.
- 실제 회원·환자의 개인정보와 건강정보는 입력하지 않습니다.
- 재활 관련 주제는 기록·일정·안내까지만 다룹니다. 진단·운동 처방 기능은 만들지 않습니다.

실습 계정

사용할 AI 도구와 실습 계정 접속 방법은 1일차 오리엔테이션에서 강사가 안내합니다. 계정 정보는 다른 사람과 공유하지 않습니다.

캠프 안내

운영 홈페이지에서 확인하는 내용

일정·준비물·실습자료·결과물 제출을 한 주소에서 확인합니다.

https://gumi-sports-ai-camp.pages.dev/

메뉴	쓰는 시점
조편성	도착 후 내 조와 조원 확인
전체 일정	단원 시작 시간과 식사·이동 시간 확인
실습자료	공통 예제·가상 데이터·실습 기록지 내려받기
결과물	2일차 조별 웹앱 링크와 파일 등록

현장 문의

현장 문의 최준열 위원 010-5076-8407



그림 · 운영 홈페이지 「실습자료」 메뉴

1단원

스포츠 현장 문제 발견

1일차 13:00~14:00 · 60분. 스포츠 기록·출석·일정에서 불편을 찾고, 사용할 사람과 핵심 기능 한 가지를 정합니다.

오리엔테이션 | 문제 정의서 | 조별 주제 선택

스포츠 현장 업무의 특징 정리

스포츠 현장의 기록과 운영에는 다른 업무와 다른 특징이 있습니다. 웹앱을 만들 때도 이 특징을 먼저 챙깁니다.

특징	현장 예시	웹앱에서 챙길 점
기록 숫자의 정확성	홀별 타수, 출석 인원, 회차	합계 오류, 미입력과 0의 차이, 중복 기록
같은 순서로 움직이는 여러 사람	접수, 조 편성, 시작 순서	누락·중복 없는 명단, 순서 표시
빠르게 읽고 조작하는 화면	시니어 참여자 안내, 수업 진행	큰 글자, 짧은 설명, 분명한 버튼
기록과 전문 판단의 구분	재활 운동교실 일지·일정	기록·안내만 다루고 진단·처방은 제외

사용할 사람과 상황을 정하는 방법

웹앱은 주제보다 사용할 사람에서 시작합니다. 아래 순서로 한 사람의 상황을 구체적으로 적습니다.

1. **누가** 쓰는지 정합니다. 예: 파크골프 동호회 기록 담당자
2. **어떤 상황**인지 적습니다. 예: 라운드가 끝난 뒤 조별 기록표를 모을 때
3. **무엇이 불편한지** 찾습니다. 예: 홀별 타수를 손으로 더하다 합계를 틀림
4. **지금은 어떻게** 처리하는지 적습니다. 예: 종이 기록표에 적고 계산기로 다시 확인

관점 나누기

- 같은 상황을 **참가자**와 **운영자** 관점으로 나눠 봅니다.
- 참가자는 내 기록이 맞는지, 운영자는 전체 기록이 빠짐없는지를 궁금해합니다.

흔한 실수

- '스포츠 관리 앱'처럼 넓게 잡으면 사용할 사람이 흐려집니다.
- 실제로 겪었거나 들은 불편 한 가지로 시작합니다.

핵심 기능 한 가지로 범위를 줄이는 방법

1박 2일 안에 완성하려면 기능을 하나로 줄여야 합니다. 큰 주제를 사용자 한 명, 기능 한 가지로 좁힙니다.

큰 주제

파크골프 대회 전체 관리

접수, 조 편성, 점수, 순위, 안내가 모두 들어간 상태

→

사용자 한 명

대회 진행 담당자

참가자를 조로 나누는 일이 가장 번거로운 사람

→

기능 한 가지

정해진 인원을 중복 없이 조로 나누는 기능

가상 참가자 명단을 넣으면 조별 명단을 표시

범위가 넓을 때 생기는 일

기능을 여러 개 넣으면 2일차 오후에 어느 기능도 끝까지 확인하지 못합니다. 남는 시간에 기능을 더하는 편이 안전합니다.

조별 주제 예시와 검증 항목 정리

예시 중 하나를 고르거나, 조원이 겪은 다른 불편을 주제로 제안할 수 있습니다.

분야	주제	핵심 흐름	검증 항목
파크골프	라운드 기록판	홀별 타수 입력 → 합계 표시 → 기록 수정	합계·빈칸·초기화
파크골프	동호회 경기 진행표	가상 참가자 입력 → 조 편성 → 시작 순서	참가자 중복·누락
스포츠 지도	스포츠 교실 출석판	수업 선택 → 출석 체크 → 참여 횟수	참여 횟수·중복 체크
스포츠 지도	대회 운영 안내판	종목·시간 선택 → 일정과 장소 표시	검색·필터·작은 화면
재활 관련	운동 참여 기록장	날짜 선택 → 활동 메모 → 기록 확인	날짜·빈 기록·수정
재활 관련	프로그램 일정 안내	프로그램 선택 → 시간·준비물 확인	안내 누락·가독성

재활 관련 주제의 범위

지도자가 정한 프로그램의 기록·일정·안내까지만 다룹니다. 진단, 운동 종류·강도·횟수 처방 기능은 만들지 않습니다.

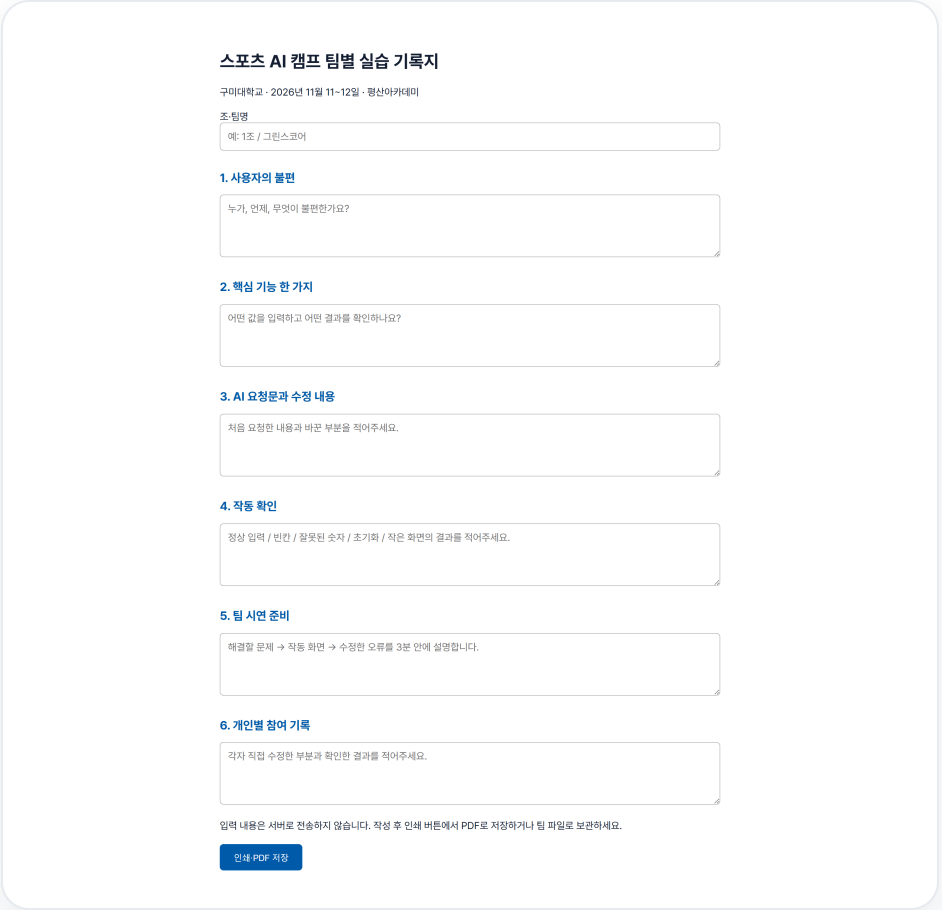
문제 정의서를 작성하는 방법

문제 정의서는 2일차까지 조가 함께 보는 기준입니다. 네 칸을 짧게 채웁니다.

항목	예시 · 파크골프 라운드 기록판
사용자	파크골프 동호회 기록 담당자
입력	1~3홀 타수(가상 연습 기록)
결과	타수 합계, 빈칸이 있으면 입력 안내
성공 조건	4·3·5를 넣으면 12타, 빈칸·음수는 합계 대신 안내 표시

성공 조건 쓰는 요령

입력값과 기대 결과를 숫자로 적습니다. 2일차 기능 검증표의 첫 줄이 됩니다.



스포츠 AI 캠프 팀별 실습 기록지

구미대학교 · 2026년 11월 11~12일 · 평산아카데미

조·팀명

예: 1조 / 그린스코어

1. 사용자의 불편

누가, 언제, 무엇이 불편한가요?

2. 핵심 기능 한 가지

어떤 값을 입력하고 어떤 결과를 확인하나요?

3. AI 요청문과 수정 내용

처음 요청한 내용과 바꾼 부분을 적어주세요.

4. 작동 확인

정상 입력 / 빈칸 / 잘못된 숫자 / 초기화 / 작은 화면의 결과를 적어주세요.

5. 팀 시연 준비

해결할 문제 → 작동 화면 → 수정한 오류를 3분 안에 설명합니다.

6. 개인별 참여 기록

각자 직접 수정한 부분과 확인한 결과를 적어주세요.

입력 내용은 서버로 전송하지 않습니다. 작성 후 인쇄 버튼에서 PDF로 저장하거나 팀 파일로 보관하세요.

인쇄·PDF 저장

그림 · 운영 홈페이지 실습자료 「조별 실습 기록지」

조별 문제 정의서 기록

조 · 주제
예: 3조 · 스포츠 교실 출석판

사용자
누가 쓰는가

상황과 불편
어떤 상황에서 무엇이 불편한가

입력
화면에 넣는 값

결과
화면에 보이는 값과 안내

핵심 기능 한 가지
한 문장으로

성공 조건
입력값 → 기대 결과(숫자로)

1단원 핵심 정리

기억할 내용

- 웹앱은 주제보다 **사용할 사람과 상황**에서 시작합니다.
- 1박 2일 안에 완성하려면 **핵심 기능 한 가지**로 줄입니다.
- 성공 조건은 **입력값과 기대 결과를 숫자로** 적어 2일차 검증의 기준으로 씁니다.
- 재활 관련 주제는 **기록·일정·안내까지만** 다룹니다.

2 단 원

AI 요청과 결과 확인

1일차 14:00~15:30 · 90분. 목적·입력·출력·예시를 넣어 요청하고, AI가 만든 내용과 계산이 원자료와 맞는지 직접 확인합니다.

대화형 AI | 가상 파크골프 기록 | 오류 표시

대화형 AI와 AI 에이전트의 차이

이 캠프에서는 두 종류의 AI를 씁니다. 1일차에는 요청과 확인을 연습하고, 2일차에는 파일을 직접 만들고 고칩니다.

구분	대화형 AI	AI 에이전트
하는 일	질문에 답하고 글·표·안내문을 작성합니다.	웹앱 파일을 만들고 고친 뒤 실행 결과를 확인합니다.
결과물	화면에 보이는 답변	작동하는 웹앱 파일
확인 방법	원문·계산과 한 줄씩 대조	직접 실행하고 입력값을 바꿔 시험
이 캠프에서	**1일차 요청 연습·결과 확인**	**2일차 기능 구현·오류 수정**

도구 안내

사용할 AI 도구와 실습 계정 접속 방법은 1일차 오리엔테이션에서 강사가 안내합니다.

요청문에 넣는 네 요소: 목적·입력·출력·예시

AI는 요청문에 적힌 내용만큼 정확해집니다. 네 요소를 빠짐없이 넣습니다.

목적

무엇을 위해

누가 어떤 상황에서 쓰는 결과인지 적습니다.
예: 시니어 운동교실 참여자 안내용

입력

어떤 자료로

AI가 참고할 원자료를 붙여 넣습니다.
예: 가상 수업 일정표

출력

어떤 모양으로

분량·형식·말투를 정합니다.
예: 5줄 이내, 큰 글자용 짧은 문장

예시

어떤 결과가 좋은지

원하는 결과 한 줄을 보여 줍니다.
예: '월요일 10시, 2층 체육관, 운동화'

요청 요령

자료에 없는 내용은 넣지 말라고 함께 적습니다. AI가 그럴듯한 내용을 덧붙이는 일을 줄입니다.

모호한 요청과 조건을 넣은 요청의 차이

요청 A

모호한 요청

파크골프 기록 정리해 줘.

결과에서 생기는 문제

- 누구를 위한 정리인지 알 수 없어 형식이 매번 바뀝니다.
- 합계를 계산했는지, 계산이 맞는지 알 수 없습니다.

요청 B

목적 동호회 기록 담당자가 참가자별 합계를 확인하려고 합니다.
입력 아래 가상 연습 기록(참가자, 1~3홀 타수)을 씁니다.
출력 참가자, 1홀, 2홀, 3홀, 합계 열의 표로 정리해 주세요.
예시 연습참가자A | 4 | 3 | 5 | 12
조건 자료에 없는 참가자나 숫자는 넣지 마세요.

비교 방법

같은 기록으로 두 요청을 넣고, 형식과 합계가 어떻게 다른지 나란히 비교합니다.

스포츠 교실 안내문을 요청하는 방법

요청문

목적 시니어 운동교실 참여자에게 보낼 안내문입니다.
입력 가상 수업: 매주 월·수 10:00, 2층 체육관,
준비물 운동화·물, 담당 지도자 김OO
출력 5줄 이내, 한 줄에 한 가지 정보, 쉬운 말
예시 일시: 매주 월·수 오전 10시
조건 입력에 없는 준비물이나 일정은 넣지 마세요.

1. 요청문을 넣고 답을 받습니다.
2. 입력 자료와 답을 **한 줄씩** 대조합니다.
3. 입력에 없는 내용이 있으면 **밑줄**을 긋습니다.
4. 짝이 참여자 역할로 읽고, 장소·시간·준비물을 말로 설명해 봅니다.
5. 이해하기 어려운 부분을 찾아 요청문을 고칩니다.

확인할 오류

AI가 '모자', '수건'처럼 입력에 없는 준비물을 덧붙이는 경우가 있습니다. 원문에 없으면 지웁니다.

2단원 · 2.5 계산 확인

AI가 계산한 합계를 직접 확인하는 방법

운영 홈페이지의 「가상 파크골프 기록 CSV」로 연습합니다. AI 답변의 합계를 직접 다시 더합니다.

참가자	1홀	2홀	3홀	AI 답변 합계	직접 계산
연습참가자A	4	3	5	12	**12**
연습참가자B	3	4	4	**12**	**11**
연습참가자C	5	3	4	12	**12**

표의 「AI 답변 합계」는 연습용으로 오류를 섞은 예시입니다.

1. 원자료의 숫자를 계산기로 다시 더합니다.
2. AI 답변 옆에 직접 계산한 값을 적습니다.
3. 값이 다르면 **오류로 표시**하고 어느 칸이 틀렸는지 적습니다.
4. AI에 '연습참가자B의 합계를 다시 계산해 주세요'라고 요청하고 다시 확인합니다.

확인 원칙

그럴듯한 설명이 붙어 있어도 계산은 틀릴 수 있습니다. 숫자는 항상 원자료로 다시 확인합니다.

자료에 없는 내용을 찾아내는 방법

AI는 원자료에 없는 날짜·규칙·준비물을 덧붙이기도 합니다. 원문 옆에 두고 대조합니다.

확인 대상	찾는 방법
날짜·시간	원문의 요일·시각과 하나씩 비교
장소	원문에 없는 장소 이름이 있는지 확인
규칙·순위	공식 규칙처럼 쓰인 문장의 근거 확인
인원·명단	빠진 사람, 두 번 들어간 사람 확인

근거가 없는 내용

- 원자료만으로 판단할 수 없는 내용은 지우지 말고 '**확인 필요**'로 표시합니다.
- 다시 요청할 때 '자료에 없는 내용은 빼 주세요'를 덧붙입니다.

합계와 개별 항목

인원 합계가 맞아도 한 사람이 중복되고 다른 사람이 빠질 수 있습니다. 합계와 함께 개별 이름도 확인합니다.

2단원 · 실습 기록

같은 기록으로 요청문을 바꿔 비교하는 실습

1. 같은 가상 기록으로 요청 A(모호한 요청)와 요청 B(조건을 넣은 요청)를 각각 넣습니다.
2. 두 답을 나란히 놓고 형식, 합계, 자료에 없는 내용을 비교해 아래에 적습니다.

요청 A 결과
형식·합계·이상한 점

요청 B 결과
형식·합계·이상한 점

찾은 오류
어느 칸이 왜 틀렸는가

고친 요청문
다시 넣은 문장

2단원 핵심 정리

기억할 내용

- 요청문에는 **목적·입력·출력·예시**를 넣고, 자료에 없는 내용은 넣지 말라고 적습니다.
- AI 답변의 **숫자는 원자료로 다시 계산**해 확인합니다.
- 원문에 없는 날짜·장소·준비물은 지우거나 **'확인 필요'**로 표시합니다.
- 합계가 맞아도 **중복·누락**이 있을 수 있어 개별 항목도 확인합니다.

3 단 원

첫 웹앱 화면 제작

1일차 15:30~18:00 · 150분. 점수 입력과 합계가 작동하는 공통 예제를 실행하고, 각자 한 부분을 고친 뒤 조 주제의 첫 화면으로 넓힙니다.

첫 스포츠 기록판 | 화면 수정 요청 | 조 주제 첫 화면

웹앱 화면을 이루는 세 부분

작은 웹앱도 입력, 처리, 결과 표시로 나뉩니다. 고칠 곳을 말할 때 이 세 부분으로 나눠 설명합니다.

입력

값을 넣는 칸과 버튼

첫 스포츠 기록판: 1~3홀 타수 입력칸, 초기화 버튼

처리

값을 계산하고 확인하는 규칙

세 칸이 모두 1~99 정수인지 확인하고 합계를 계산

결과 표시

사용자가 보는 값과 안내

합계 '12타' 또는 '각 홀에 1~99 사이의 정수를 입력해 주세요' 안내

요청할 때

'합계가 이상해요'보다 '처리 규칙에서 빈칸을 0으로 계산하지 않게 해 주세요'처럼 부분을 짚어 요청하면 정확히 고쳐집니다.

공통 예제 「첫 스포츠 기록판」의 구성

운영 홈페이지 「실습자료」에서 내려받습니다. 브라우저로 열면 바로 작동합니다.

화면 요소	역할
1~3홀 입력칸	홀별 타수를 넣습니다.
입력한 타수 합계	세 칸이 모두 맞으면 합계를 표시합니다.
안내 문구	빈칸·음수 등 잘못된 값이면 입력 안내를 표시합니다.
초기화 버튼	예시값 4·3·5로 되돌립니다.

가상 실습용

입력값은 저장하거나 전송하지 않습니다. 공식 경기 순위·핸디캡 규칙은 포함하지 않습니다.



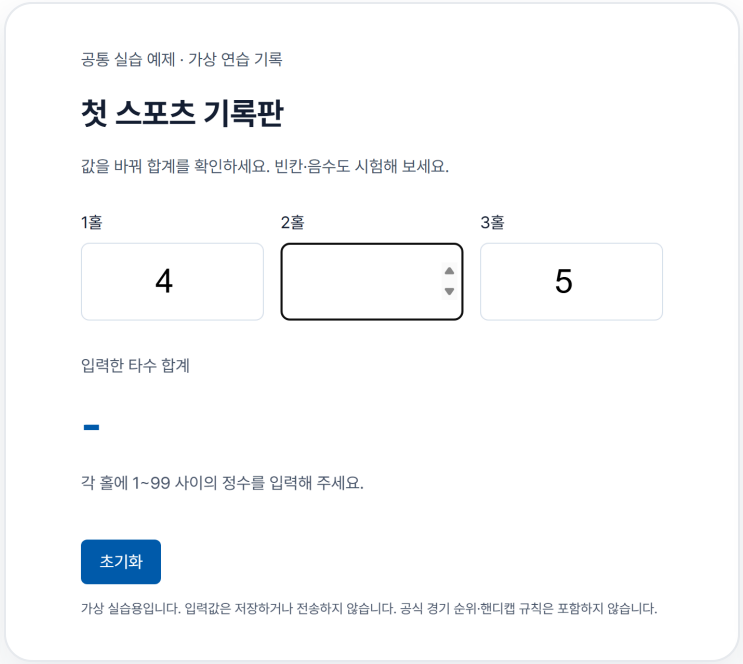
그림 · 첫 스포츠 기록판(정상 입력 4·3·5 → 12타)

기록판을 직접 시험하는 방법

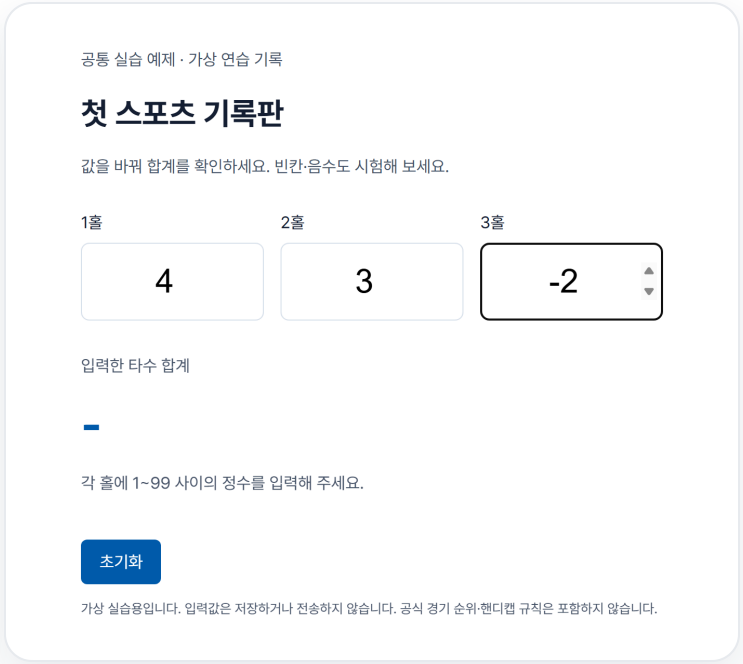
값을 바꿔 가며 화면이 어떻게 반응하는지 확인합니다. 세 경우를 모두 시험합니다.



정상 입력 · 4·3·5 → 합계 12타



빈칸 · 2홀 비움 → 합계 대신 입력 안내



잘못된 값 · 3홀 -2 → 입력 안내

확인 포인트

잘못된 값을 넣었을 때 합계가 나오지 않고 안내가 보여야 맞게 작동한 것입니다.

화면 수정을 요청하는 방법

한 번에 한 가지씩 요청하고, 바로 실행해 바뀐 부분을 확인합니다.

요청 1 · 입력칸

4홀 입력칸을 추가하고 합계에 포함해 주세요.

요청 2 · 글자

합계 숫자를 지금보다 크게 표시해 주세요.

요청 3 · 버튼

초기화 버튼 이름을 '예시값으로 되돌리기'로 바꿔 주세요.

좋은 수정 요청

- 바꿀 **위치**(입력칸·결과·버튼)를 먼저 말합니다.
- 바꾼 뒤의 **모습**을 구체적으로 적습니다.
- 기존 기능은 **그대로 두라고** 덧붙입니다.

한꺼번에 요청할 때

여러 가지를 한 번에 바꾸면 어느 요청 때문에 오류가 났는지 찾기 어렵습니다.

수정 전후 화면 비교

공통 실습 예제 · 가상 연습 기록

첫 스포츠 기록판

값을 바꿔 합계를 확인하세요. 빈칸·음수도 시험해 보세요.

1홀	2홀	3홀
4	3	5

입력한 타수 합계

12타

초기화

가상 실습용입니다. 입력값은 저장하거나 전송하지 않습니다. 공식 경기 순위·핸디캡 규칙은 포함하지 않습니다.

수정 전 · 3홀, 합계 12타, 「초기화」 버튼

공통 실습 예제 · 가상 연습 기록

첫 스포츠 기록판

값을 바꿔 합계를 확인하세요. 빈칸·음수도 시험해 보세요.

1홀	2홀	3홀	4홀
4	3	5	4

입력한 타수 합계

16타

예시값으로 되돌리기

가상 실습용입니다. 입력값은 저장하거나 전송하지 않습니다. 공식 경기 순위·핸디캡 규칙은 포함하지 않습니다.

수정 후 · 4홀 추가, 합계 16타, 합계 글자 확대, 버튼 이름 변경

수정 후 화면은 강사 시연용 예시입니다. 4·3·5·4를 넣으면 합계 16타가 표시됩니다.

3단원 · 3.6 수정 실습

공통 기록판 수정 실습 순서

1. 운영 홈페이지 「실습자료」에서 「첫 스포츠 기록판」을 내려받습니다.
2. 브라우저로 열어 정상·빈칸·잘못된 값을 넣어 봅니다.
3. 바꿀 부분 **한 가지**를 정합니다(입력칸·글자·버튼·안내 문구).
4. AI에 수정을 요청하고, 바뀐 파일을 다시 엽니다.
5. 같은 값을 다시 넣어 결과를 확인합니다.
6. 요청문과 확인 결과를 기록지에 적습니다.

개인 수행

조원 모두가 **한 부분 이상**을 직접 고치고 실행 결과를 확인합니다. 이 기록이 개인 수행 기록이 됩니다.

파일이 열리지 않을 때

- 파일 이름과 저장 위치를 먼저 확인합니다.
- 증상을 한 줄로 적어 보조강사에게 알립니다.

3단원 · 3.7 조 주제로 확장

공통 기록판을 조 주제로 넓히는 방법

공통 기록판의 입력·처리·결과를 조 주제에 맞게 바꿉니다. 처음부터 새로 만들지 않고 이어서 고칩니다.

조 주제	입력 항목	결과 표시	기록판에서 바꿀 부분
라운드 기록판	홀별 타수	합계, 미입력 안내	홀 수와 안내 문구
경기 진행표	가상 참가자 이름	조와 시작 순서	숫자 칸 → 이름 목록
교실 출석판	수업, 출석 체크	참여 횟수	숫자 칸 → 체크 상자
대회 안내판	종목·시간 선택	경기 일정과 장소	입력칸 → 선택 목록
운동 참여 기록장	날짜, 활동 메모	날짜별 기록 목록	날짜 입력과 목록 표시
프로그램 일정 안내	프로그램 선택	시간·준비물	선택 목록과 안내 상자

3단원 · 1일차 마무리 기록

조 주제 첫 화면 그림과 2일차 계획

첫 화면 그림
제목 · 입력칸 · 버튼 · 결과 · 안내 문구의 위치를 그립니다

내가 수정한 부분
요청문 한 줄과 실행 결과

2일차에 완성할 기능 한 가지
성공 조건과 함께

필요한 가상 자료
예: 가상 참가자 12명, 수업 3개

3단원 핵심 정리

기억할 내용

- 웹앱 화면은 **입력·처리·결과 표시**로 나눠 설명합니다.
- 수정은 **한 번에 한 가지**씩 요청하고 바로 실행해 확인합니다.
- 조원 모두가 **한 부분 이상 직접 고치고** 결과를 기록합니다.
- 조 주제 화면은 공통 기록판을 **이어서 고쳐** 만듭니다.

4 단원

AI 에이전트 활용과 기능 구현

2일차 09:00~10:30 · 90분. AI 에이전트에 작업 순서를 요청하고, 전날 만든 화면에 기록 추가·수정·결과 표시 기능을 연결합니다.

AI 에이전트 | 작업 요청문 | 오류 재요청

AI 에이전트가 작업하는 순서

AI 에이전트는 요청을 받아 파일을 고치고 실행까지 이어서 합니다. 학생은 각 단계에서 결과를 확인합니다.

1
작업 요청
목표와 바꿀 부분을 말로 요청합니다.

→

2
작업 계획 확인
에이전트가 밝힌 작업 순서가 요청과 맞는지 봅니다.

→

3
파일 수정
어느 파일의 어느 부분이 바뀌는지 확인합니다.

→

4
실행과 시험
직접 열어 값을 넣고 결과를 확인합니다.

확인하지 않고 넘어갈 때

에이전트가 '완료했습니다'라고 답해도 실제 화면에서 시험하기 전까지는 완료가 아닙니다. 다른 기능이 망가졌는지도 함께 봅니다.

에이전트에 작업을 맡기는 요청문 구성

항목	적는 내용
목표	이번 작업으로 생길 기능 한 가지
현재 상태	지금 파일이 하는 일
바꿀 부분	입력·처리·결과 중 어디를 어떻게
지킬 조건	기존 기능 유지, 가상 자료만 사용
확인 방법	어떤 값을 넣으면 어떤 결과가 나와야 하는지

요청문 예시 · 라운드 기록판

목표 빈칸인 홀을 화면에 표시하는 기능
현재 1~3홀을 모두 넣으면 합계를 표시합니다.
변경 빈칸이 있으면 "2홀 미입력"처럼
비어 있는 홀 이름을 안내해 주세요.
조건 합계 계산과 초기화는 그대로 두세요.
확인 4, 빈칸, 5 → "2홀 미입력" 안내

4단원 · 4.3 기능 연결

기록 추가·수정·결과 표시를 연결하는 방법

2일차 핵심 기능은 대부분 세 동작의 연결입니다. 조 주제에서 세 동작이 무엇인지 먼저 적습니다.

기록 추가

입력 후 목록에 쌓기

출석판: 이름 체크 → 오늘 출석 목록에 추가

기록 수정

잘못 적은 값 고치기

라운드 기록판: 2홀 타수 4 → 3으로 정정

결과 표시

합계·횟수·목록 갱신

정정한 즉시 합계 12타 → 11타로 바뀜

조 주제	추가	수정	결과 표시
경기 진행표	참가자 이름 입력	이름 오타 정정	조별 명단·시작 순서
운동 참여 기록장	날짜별 활동 메모	메모 내용 수정	날짜순 기록 목록

오류를 다시 요청하는 방법

오류는 증상·입력값·기대 결과 세 가지를 적어 다시 요청합니다.

재요청 예시

증상 2홀을 비우면 합계가 9타로 나옵니다.
입력값 1홀 4, 2홀 빈칸, 3홀 5
기대 결과 합계 대신 "2홀 미입력" 안내
요청 이 부분만 고치고, 고친 위치를 알려 주세요.

막연한 재요청

'작동하지 않음'만 적으면 에이전트가 원인을 짐작해 엉뚱한 부분을 고칠 수 있습니다.

- 요청한 부분만 바뀌었는지 확인합니다.
- 기존 기능(합계·초기화)이 그대로인지 확인합니다.
- 같은 입력값으로 다시 시험합니다.
- 고친 내용과 결과를 기록합니다.

4단원 · 실습 기록

핵심 기능 구현 실습 기록

작업 요청문
목표 · 현재 상태 · 바꿀 부분 · 조건 · 확인 방법

바뀐 부분
에이전트가 고친 위치와 내용

시험 결과
넣은 값 → 나온 결과

다시 요청한 내용
증상 · 입력값 · 기대 결과

최종 확인
같은 값으로 다시 시험한 결과

4단원 핵심 정리

기억할 내용

- 에이전트 작업은 **요청 → 계획 확인 → 파일 수정 → 실행과 시험** 순서로 확인합니다.
- 작업 요청문에는 **목표·현재 상태·바꿀 부분·지킬 조건·확인 방법**을 넣습니다.
- 오류는 **증상·입력값·기대 결과**를 적어 다시 요청합니다.
- '완료' 답변보다 **직접 시험한 결과**를 기준으로 판단합니다.

5 단 원

조별 웹앱 완성과 공유

2일차 10:30~12:00 · 90분. 조 주제의 핵심 기능을 완성하고, 공유 링크나 실행 파일을 준비해 다른 기기에서 열리는지 확인합니다.

완성 기준 | 공유 링크 | 결과물 제출 데스크

5단원 · 5.1 완성 기준

조별 웹앱의 완성 기준

기능을 늘리기보다 핵심 기능 한 가지가 끝까지 작동하는지를 기준으로 삼습니다.

- **핵심 기능**이 정상 입력에서 기대 결과를 냅니다.
- **빈칸·잘못된 입력**에서 결과 대신 안내를 보여 줍니다.
- 처음 보는 사람도 알 수 있는 **사용 안내 문구**가 있습니다.
- **다른 기기**(조원 휴대폰·노트북)에서도 열립니다.

확인 항목	현장에서 읽기 쉬운 화면의 기준
글자	멀리서도 읽히는 크기, 숫자는 더 크게
버튼	동작이 보이는 이름(예: '합계 보기')
안내	한 줄에 한 가지, 짧은 문장
상태	입력 완료와 누락이 한눈에 구분

사용자 관점

시니어 참여자나 바쁜 진행 담당자가 쓴다고 생각하고, 다른 조원이 사용자 역할로 눌러 봅니다.

공유 링크와 실행 파일을 준비하는 방법

1. 공유 방법은 강사 안내에 따릅니다. **공유 링크** 또는 **실행 파일** 중 하나를 준비합니다.
2. 조원의 휴대폰과 다른 노트북에서 링크나 파일을 엽니다.
3. 정상 입력 한 번, 빈칸 입력 한 번을 다른 기기에서 시험합니다.
4. 열리지 않거나 화면이 깨지면 증상을 적어 에이전트에 다시 요청합니다.
5. 최종 링크나 파일 이름을 기록지에 적습니다.

자주 생기는 문제

- 내 노트북에서만 열리는 파일 경로를 링크로 보내는 경우
- 휴대폰 화면에서 버튼이 잘리거나 가로로 밀리는 경우
- 수정 전 파일을 공유한 경우

공유 전 확인

화면과 파일에 실제 개인정보가 없는지 마지막으로 확인합니다.

결과물 제출 데스크 사용 방법

운영 홈페이지 「결과물」 메뉴에서 조별로 등록합니다. 링크 또는 파일 중 하나는 꼭 등록합니다.

1. 조와 제출자 이름, 프로젝트명, 한 줄 소개를 적습니다.
2. 배포 URL 또는 결과물 파일(PDF·PPTX·ZIP·이미지, 파일당 최대 20MB)을 등록합니다.
3. 현장에서 안내받은 **참가자 제출코드**를 넣고 게시합니다.
4. 게시판 목록에 우리 조 결과물이 보이는지 확인합니다.

공개 범위

제출자 이름과 결과물은 페이지에 공개됩니다. 전화번호와 이메일은 수집하지 않습니다.

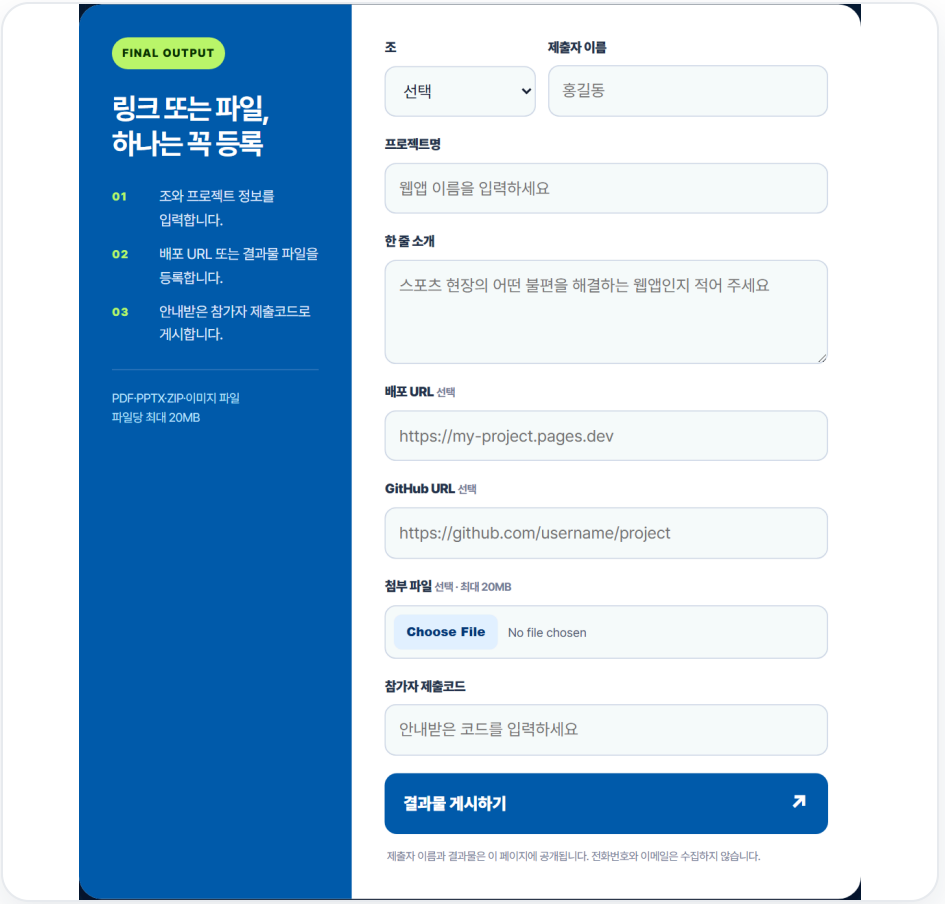


그림 · 운영 홈페이지 결과물 제출 데스크

5단원 핵심 정리

기억할 내용

- 완성 기준은 **핵심 기능 한 가지가 끝까지 작동**하는지입니다.
- 현장에서 읽기 쉽도록 **글자·버튼·안내·상태 표시**를 다듬습니다.
- 공유 전 **다른 기기에서 열리는지** 확인합니다.
- 결과물은 **운영 홈페이지 결과물 제출 데스크**에 조별로 등록합니다.

6 단 원

오류 점검과 시연 준비

2일차 13:00~14:30 · 90분. 빈칸·음수·잘못된 숫자, 작은 화면과 초기화 동작을 시험하고, 결과를 검증표에 적어 3분 시연을 준비합니다.

기능 검증표 | 작은 화면 확인 | 3분 시연

시험할 입력과 동작의 종류

예시는 라운드 기록판입니다. 조 주제에 맞게 값만 바꿔 같은 종류를 모두 시험합니다.

구분	시험 내용	예시 입력	기대 결과
정상 입력	평소에 넣는 값	4, 3, 5	**합계 12타**
빈칸	한 칸을 비움	4, 빈칸, 5	**합계 대신 미입력 안내**
잘못된 숫자	음수·0·범위 밖	4, -2, 5 / 4, 120, 5	**입력 안내**
문자·소수	숫자가 아닌 값	4, 셋, 5 / 4, 3.5, 5	**입력 안내**
초기화	버튼을 누름	아무 값 입력 후 누름	**예시값으로 복원**
작은 화면	휴대폰 세로 화면	같은 값 입력	**버튼·글자 잘림 없음**

기능 검증표를 작성하는 방법

예상 결과를 먼저 적고 실제 결과를 비교합니다. 다르면 수정한 뒤 같은 줄에 다시 확인 결과를 적습니다.

번호	시험 내용	입력값	예상 결과	실제 결과	수정 후 확인
1	정상 입력	4, 3, 5	12타	12타	-
2	빈칸	4, 빈칸, 5	2홀 미입력 안내	**9타 표시(오류)**	**안내 표시**
3					
4					
5					
6					

6단원 · 6.3 자주 생기는 오류

빈칸을 0으로 계산하는 오류를 찾는 방법

가장 자주 생기는 오류입니다. 빈칸을 0으로 처리하면 기록이 빠진 채로 합계가 확정됩니다.

입력	잘못된 처리	올바른 처리
4, 빈칸, 5	합계 9타로 표시	합계 대신 미입력 안내
4, 0, 5	합계 9타로 표시	1~99 범위 안내

왜 문제인가

기록 담당자는 9타를 정상 기록으로 믿고 넘어갈 수 있습니다. 스포츠 기록에서는 '안 적음'과 '0'이 다릅니다.



그림 · 올바른 처리: 빈칸이면 합계 대신 입력 안내

6단원 · 6.4 3분 시연

3분 시연을 구성하는 방법

문제 → 작동 화면 → 수정한 오류 → 사용 범위 순서로 설명합니다. 조원이 역할을 나눠 맡습니다.

30초

해결할 문제

누가 어떤 상황에서 무엇이 불편했는지 한 문장으로

80초

작동 화면

정상 입력으로 핵심 기능을 실제로 보여 줌

50초

수정한 오류

빈칸·잘못된 입력에서 처음 생긴 오류와 고친 결과

20초

사용 범위

실제 현장에서 쓰기 전에 지도자가 확인할 점

역할 나누기

설명 1명, 화면 조작 1명, 질의 응답 1명 이상으로 나눕니다. 조원 모두가 한 번은 말합니다.

6단원 · 시연 준비 기록

조별 시연 준비 기록

해결할 문제 한 문장
누가 · 어떤 상황 · 무엇이 불편

시연할 입력값
정상 입력 1개 + 오류 입력 1개

보여 줄 오류 수정
처음 결과 → 고친 결과

사용 범위와 주의점
현장 사용 전 확인할 점

역할 분담
설명 · 조작 · 질의 응답

6단원 핵심 정리

기억할 내용

- 정상·빈칸·잘못된 숫자·문자·초기화·작은 화면을 **모두 시험**합니다.
- 검증표에는 **예상 결과를 먼저** 적고 실제 결과와 비교합니다.
- 스포츠 기록에서는 **'안 적음'과 '0'이 다릅니다**.
- 3분 시연은 **문제 → 작동 화면 → 수정한 오류 → 사용 범위** 순서입니다.

7 단원

조별 웹앱 시연과 성과 공유

2일차 14:30~15:30 · 60분. 8개 조가 문제·작동 화면·수정한 오류를 발표하고, 서로 질문과 피드백을 나눕니다.

3분 시연 | 질의·피드백 | 개인 수행 기록

조별 시연 진행 방식

순서	시간	내용
시연	조당 3분	문제, 작동 화면, 수정한 오류, 사용 범위
질의·피드백	조당 3분	다른 조 질문, 강사 피드백
전체 정리	남은 시간	잘된 점과 다음에 고칠 점 정리

시연 화면

시연은 실제로 작동하는 화면으로 합니다. 미리 준비한 입력값을 순서대로 넣습니다.

시연 중 오류가 날 때

- 당황하지 않고 증상을 그대로 설명합니다.
- 어떤 입력에서 생겼는지, 어떻게 고칠지 말합니다.
- 오류를 찾고 고친 과정도 중요한 성과입니다.

시연 후

결과물 제출 데스크에 최종 링크나 파일이 올라가 있는지 확인합니다.

7단원 · 동료 피드백 기록

다른 조 시연에 남기는 피드백

조	좋았던 점	개선하면 좋을 점	질문
1조			
2조			
3조			
4조			
5조			
6조			
7조			
8조			

개인 수행 기록 정리

내가 직접 수정한 부분
요청문과 바뀐 내용

직접 확인한 결과
넣은 값 → 나온 결과

전공에서 적용할 업무
파크골프 · 스포츠 지도 · 재활 · 유아 체육 등

현장 사용 전 지도자가 확인할 점
기록 정확성 · 개인정보 · 사용 범위

단계별 요청문 정리표

대화형 AI · 자료 정리 요청

목적 누가 · 어떤 상황에서 쓰는지

입력 붙여 넣은 가상 자료

출력 형식 · 분량 · 말투

예시 원하는 결과 한 줄

조건 자료에 없는 내용은 넣지 마세요.

AI 에이전트 · 작업 요청

목표 생길 기능 한 가지

현재 지금 파일이 하는 일

변경 입력 · 처리 · 결과 중 어디를

조건 기존 기능은 그대로 두세요.

확인 이 값을 넣으면 이 결과

오류 재요청

증상 · **입력값** · **기대 결과**

마무리 · 실습 안전 수칙

실습 안전 수칙과 마무리 확인

- **가상 자료만** 사용하고 실제 회원·환자 정보는 넣지 않습니다.
- 재활 관련 주제는 **기록·일정·안내**까지만 다룹니다.
- 실습 계정 정보는 **다른 사람과 공유하지 않습니다**.
- AI가 만든 숫자와 내용은 **원자료로 다시 확인**합니다.
- 결과물 제출 데스크에 **조 결과물 등록**
- 기능 검증표와 실습 기록지 **정리**
- 대여 노트북은 **파일 정리 후 반납**
- 수료식에서 **만족도 설문** 작성

현장 문의

현장 문의 최준열 위원 010-5076-8407

CLOSING

스포츠 현장의 불편을 작동하는 웹앱으로

1박 2일 동안 정한 문제, 고친 화면, 찾아낸 오류가 모두 결과물입니다. 운영 홈페이지에서 조별 결과물을 다시 확인할 수 있습니다.

https://gumi-sports-ai-camp.pages.dev/ 멘탈갑클래스 AI교육센터 구미대학교