

# Executive Summary: Future AI Leader's Academy



## 프로그램 정의

- AI 코딩 교육이 아닌, AI를 지휘하는 '설계자(Architect)' 양성 리더십 과정
- 핵심 가치: '코딩은 AI가, 아이는 결정만' (노동자가 아닌 지휘자 육성)
- 차별점: 실리콘밸리 빅테크 협업 엔지니어의 실전 기술 전수



## 운영 스펙

- 대상: 초등 고학년(10-12세) 및 중학생(13-15세)
- 구성: 부모-자녀 1:1 매칭 팀 (2인 1조)
- 시간: 총 4시간 (240분) 단기 집중
- 형태: 오프라인 현장 실습 (동아일보 광화문 사옥 등)



## 비즈니스 임팩트

- 학습: 맥락 설계(Context Engineering) 및 협업 리더십 체득
- 브랜드: 동아일보의 '미래 리더 육성' 브랜드 이미지 강화
- 사업: 부모-자녀 동반 참여를 통한 고관여 교육 상품 모델 확보

# Program Snapshot: 핵심 철학 및 결과물

## 교육 철학 (Architect View)



Laborer  
(노동자)



Architect  
(건축가)

**기존 교육:** 문법 암기 위주의 코딩 노동자(Laborer) 양성

**본 과정:** 설계도면을 그리는 건축가(Architect) 양성

**목표 역량:** 맥락 설계, 의사결정, 협업 리더십

## 학습자 산출물 (Outputs)



1. 100% 자체 기획된 웹 기반 게임 (HTML/JS)



2. 기획 의도와 규칙이 담긴 '게임 기획서' 워크시트



3. 'Future AI Leader' 수료증 (동아일보 사장 명의)

## 부모-자녀 팀 설계



### 2인 1조 R&R

#### 자녀 (Visionary)

- 역할: 상상력 담당
- 아이디어 발산 및 최종 의사결정권 보유

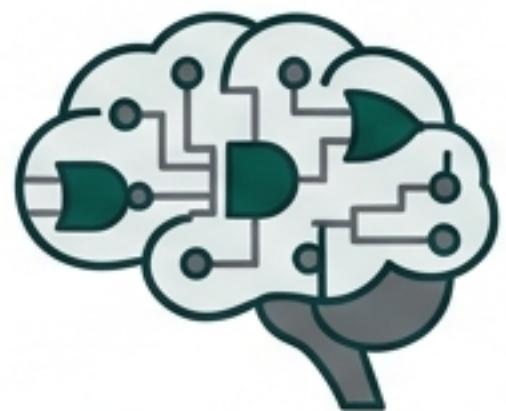
#### 부모 (Integrator)

- 역할: 정리 담당
- 아이디어 구조화 및 논리적 질문 던지기

**효과:** 세대 간 디지털 격차 해소 및 새로운 협업 모델 경험

# Why This Works: 교육 공학적 설계

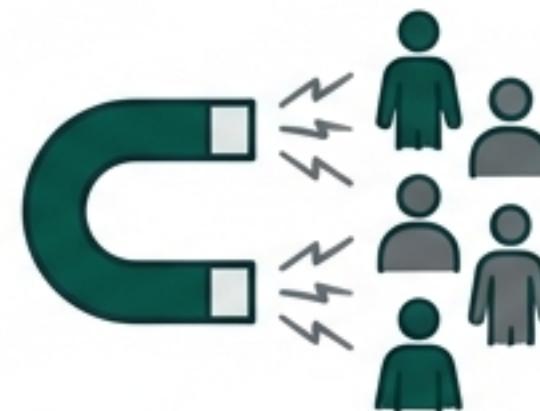
## 교육적 메커니즘 (Mechanisms)



**맥락 설계(Context Engineering):**  
AI에게 논리적 지시를 내리는 사고 훈련

- **포기의 미덕:** 한정된 시간 내 핵심 기능에 집중하는 의사결정 훈련
- **효능감 강화:** 30초 데모 및 즉각적 결과 확인을 통한 성취감 부여

## 참여 몰입 장치 (Engagement)



**역할 카드:** '상상력 담당'과 '정리 담당'으로 명확한 R&R 부여

- **라이브 데모:** 강사의 30초 게임 생성 시연으로 기대감 고조
- **경쟁과 보상:** 5개 카테고리 시상 및 동료 투표 시스템

## 리스크 전환 장치 (Risk Reframing)



**실패의 허용:** 'AI도 실수한다'는 전제로 오류 수정 과정을 놀이화

- **10초 피드백 루프:** 수정 후 즉시 결과를 확인하여 지루할 틈 제거
- **부모 개입 제한:** 부모의 역할을 '질문자'로 한정하여 자녀 주도권 보장

# Learning Objectives: K/S/A Framework

## KNOWLEDGE (지식)

- AI의 역할(실행자)과 인간의 역할(설계자) 구분 이해
- 맥락 설계(Context Engineering)의 개념 및 중요성 습득
- 게임 기획서의 필수 구성 요소(이름, 캐릭터, 규칙, 승리조건) 인지

## SKILLS (기술)

- AI에게 구체적이고 논리적인 프롬프트(지시) 작성 능력
- 부모(타인)와의 협업을 통한 아이디어 구조화 및 문서화 능력
- 자신의 창작물을 논리적으로 설명하는 발표 능력

## ATTITUDE (태도)

- AI 도구에 대한 두려움 해소 및 능동적 활용 자세
- ‘나도 할 수 있다’는 강력한 자기 효능감 획득
- 부모를 통제자가 아닌 ‘협업 파트너’로 인식하는 관계 재설정

# End-to-End Experience Map (Total 4 Hours)

## Part 1. 관점의 전환 (40분)

Mindset Shift

- Activities
  - 아이스브레이킹
  - AI 라이브 데모(30초)
  - 역할 배정
- Output
  - 팀 이름
  - 역할 분담 완료

## Part 2. 협업과 조율 (50분)

Collaboration

- Activities
  - 샘플 게임 분석
  - 브레인스토밍
  - 기획서 작성
- Output
  - 1장짜리 게임  
기획서(워크시트)

## Part 3. 지휘와 소통 (90분)

Directing

- Activities
  - 맥락 설계 훈련
  - 1/2차 실습
  - 버그 수정
  - 10초 피드백 루프
- Output
  - 플레이 가능한 웹 게임

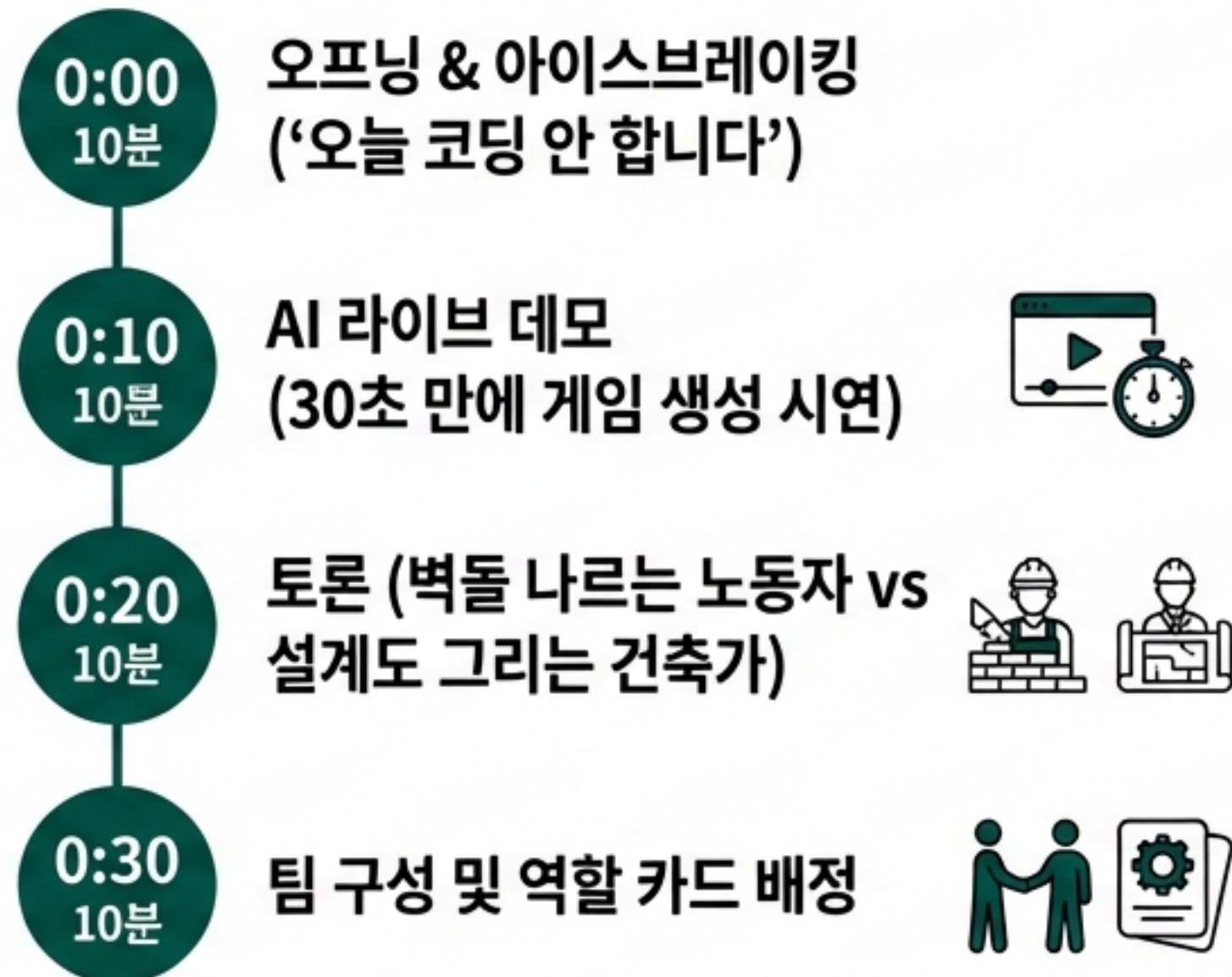
## Part 4. 성취와 비전 (60분)

Achievement

- Activities
  - 팀별 발표(3-5분)
  - 동료 투표
  - 시상식
  - 수료증 수여
- 발표 경험
  - 수료증, 시상

# Part 1. 관점의 전환 (Mindset Shift)

## 타임라인 (0:00~0:40)



## 핵심 체크포인트

- 참가자가 ‘건축가’ 개념을 이해했는가?
- AI 데모를 통해 기술적 두려움이 해소되었는가?
- 부모-자녀가 서로를 ‘팀원’으로 인식했는가?

## 리스크 대응

- ⚠️ 시연 실패 → 사전 녹화된 백업 영상 즉시 재생
- ⚠️ 소극적 태도 → 결정 권한이 아이에게 있음을 강조
- ⚠️ 장비 문제 → 조교 즉시 투입, 예비 노트북/핫스팟 제공

## Part 2. 협업과 조율 (Collaboration)

### 타임라인 (0:40~1:30)



**0:40 (15분)**  
샘플 게임 체험 및  
구조 분석 (규칙 찾기)

→  
**0:55 (15분)**  
브레인스토밍  
(자녀 발산 → 부모 질문)

→  
**1:10 (10분)**  
기획서 워크시트 작성  
(4대 요소: 이름, 주인공,  
규칙, 승리)

→  
**1:20 (10분)**  
휴식 및 타 팀  
기획서 열람

### 산출물 및 도구

- **도구:**
  - 기획서 워크시트, 포스트잇, 마커펜
- **산출물:**
  - 구체화된 게임 기획서  
(AI 입력용 기초 자료)



### 부모 역할 가이드 (Integrator)

Parent's Role

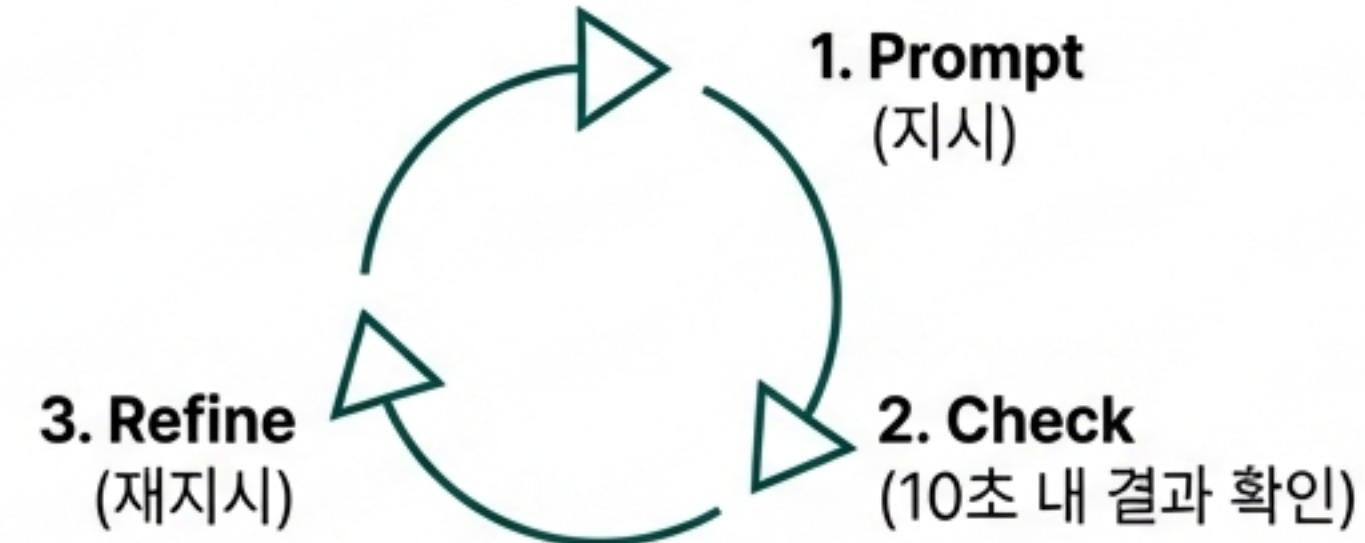
- **Do:**
  - ✓ '어떻게 이기는 거야?' 등 구체화 질문, 아이디어 존중
- **Don't:**
  - ✗ '그건 말이 안 돼' 부정적 반응, 아이 대신 기획서 작성
- **조교 개입:**
  - 부모가 주도할 경우 아이에게 질문하여 발언권 이양 유도

# Part 3. 지휘와 소통 (Directing)

## 타임라인 (1:30~3:00)

- 1:30 (15분):  
맥락 설계 훈련 (모호한 지시 vs 구체적 지시)
- 1:45 (35분):  
실습 1차 (기본 골격 구현, 템플릿 활용)
- 2:30 (25분):  
실습 2차 (기능 추가/개선, '포기의 미덕' 훈련)
- 2:55 (05분):  
마무리 및 발표용 한 줄 소개 준비

## 10초 피드백 루프 (The Core Engine)



## 맥락 설계 & 조교 코칭

- **맥락 설계:** '빨간 공이 10초 버티면 승리' 같이 구체적 서술 (마음 읽기 불가)
- **도구:** 연령별(초등/중등) 프롬프트 카드 활용
- **조교 질문:** '뭐가 다르게 나왔어?', '어떻게 고치고 싶어?'

# Part 4. 성취와 비전 (Achievement)

## 타임라인 (3:00~4:00)



3:00 (30분): 팀별 발표  
(팀당 3~5분, 시연+스토리)

팀 소개, 한 줄 정의, 시연(1-2분), 소감



3:30 (10분): 참가자 상호 투표 및  
카테고리별 시상



3:40 (10분): 수료증(Future AI  
Leader) 수여 및 클로징



## 발표 및 시상 운영

- **발표 포맷:** 팀 소개 → 한 줄 정의 → 시연(1-2분) → 소감
- **시상 카테고리 (5종):**
  - 창의성, 완성도, 발표력, 협업상(부모-자녀), AI 마스터상
- **원칙:** 경쟁보다는 축제 분위기, 모든 팀의 성취 인정



## 성취 경험 설계

- **Key Message:** 결과물 완성도 <‘내가  
만들었다’는 효능감>
- **실패 리프레이밍:** 작동 실패 시 ‘도전적인  
시도’로 격려
- **Certified:** 수료증 수여를 통한 공식적 자격 부여



# Operation Blueprint: 인력 및 인프라

## 인력 구성 (R&R)



### 메인 강사 (1명):

전체 진행(MC), 개념 강의,  
데모 시연, 분위기 리딩



### 조교 (5~6팀당 1명):

기술 지원, 10초 루프 코칭,  
장비 트러블슈팅



### 운영 스태프 (1~2명):

접수, 사진/영상 촬영,  
간식/물품 관리

## 현장 필수 요건



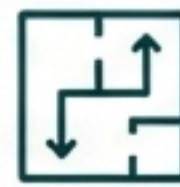
네트워크: 팀당 노트북  
1대 안정적 연결  
(백업 핫스팟 필수)



전원: 팀당 멀티탭 1구  
이상 확보



시각: 프로젝터 및 스크린  
(강사 화면 공유용)

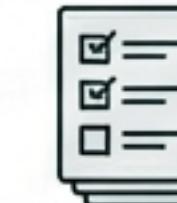


동선: 조교가 각 팀  
테이블에 즉시 접근  
가능한 통로

## 운영 표준화 도구



강사 스크립트 (분 단위  
대사 및 돌발 대응)



워크시트 (기획서 양식,  
역할 카드, 프롬프트  
카드)



GitHub:  
[jayleekr/donga-ai-kids-school](https://github.com/jayleekr/donga-ai-kids-school)  
(랜딩 및 결과물 저장소)

# Materials Checklist

## 운영진 준비물

-  **장비:** 프로젝터, 마이크(2ea), 예비 노트북(3ea), 핫스팟(2ea), 멀티탭
-  **인쇄물:** 워크시트, 역할/프롬프트 카드, 투표용지, 수료증, 명찰
-  **소모품:** 포스트잇, 마커펜, A4 용지, 간식/음료
-  **시상품:** 카테고리별 상품 5종

## 참가자 준비물 (사전 안내)

-  **필수:** 노트북 1대 (충전기 포함, Chrome 브라우저 설치)
-  **선택:** 마우스 (작업 효율성 증대)
-  **태도:** 서로 존중하는 마음, 실패를 즐기는 자세

## 백업 및 인프라

-  **GitHub Repository**  
사전 세팅 및 배포
-  **비상용 USB**  
(오프라인 템플릿 및 데모 영상)
-  **현장 인터넷 대역폭 사전 테스트 완료 (D-7)**

# Risk & Contingency Plan

## 기술적 리스크 (Technical)

 AI 서비스/네트워크 장애  
→ 사전 녹화 데모 활용,  
오프라인 기획 비중 확대

 참가자 기기 고장/프리징  
→ 강제 재시작 후  
예비 노트북 교체

 게임 실행 오류  
→ ‘완벽보다 완성’ 강조,  
오류를 스토리텔링  
소재로 활용

## 운영적 리스크 (Operational)

 강사 컨디션 난조  
→ 조교(파트장)가 강의 대행

 시간 부족  
→ Part 2 휴식 단축( $\pm 5$ 분),  
Part 3 실습 시간 조정( $\pm 10$ 분)

 팀 내 갈등(부모 과개입)  
→ 조교가 정중히 관찰 요청

## 즉시 조치 플로우 (Action Protocol)



# Pilot Plan & Roadmap

## 파일럿 개요 (Proposal)

 일정/장소: 평일 저녁 or 주말  
오후 / 동아일보 광화문 사옥

 규모: 10~15팀  
(부모+자녀 총 20~30명)

 모집: 임직원 자녀 우선 초청  
또는 구독자 대상 한정 모집

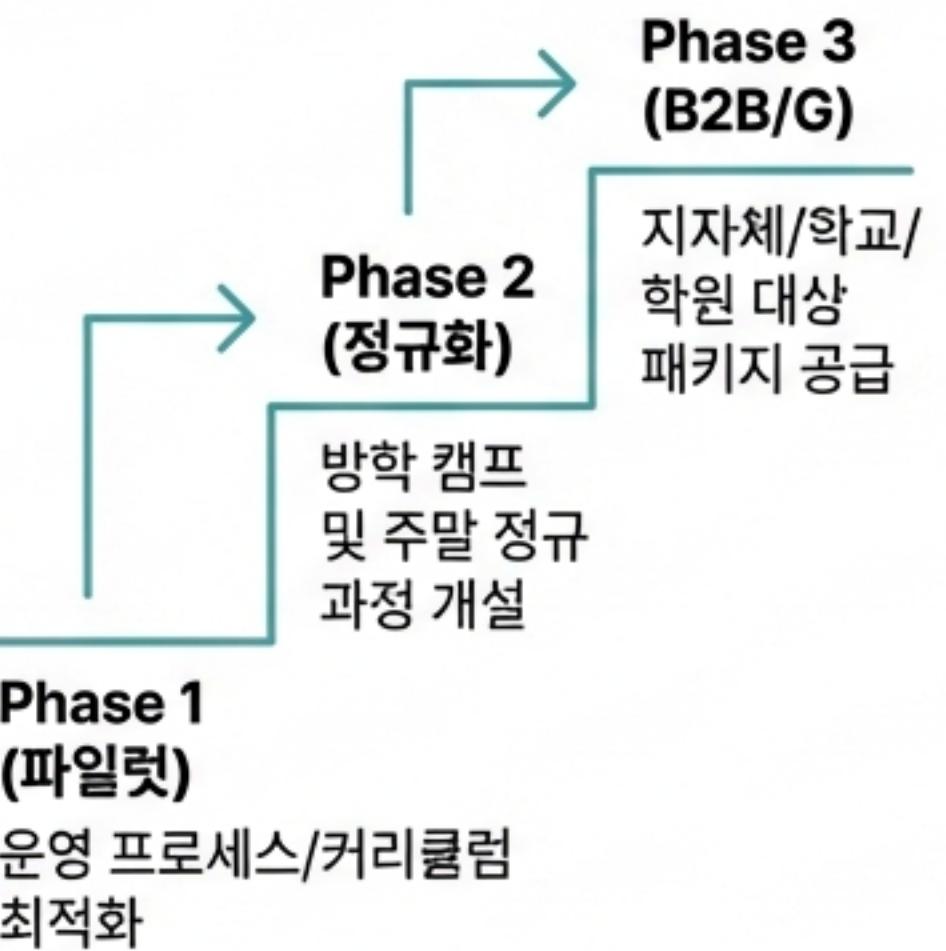
## 성공 검증 지표 (KPI)

 완주율: 참가 팀 전원 게임  
결과물 생성 (Goal: 100%)

 만족도: NPS 8점 이상  
(부모/자녀 별도 측정)

 산출물: GitHub Pages  
포트폴리오 10건 이상 등재

## 확장 로드맵 (Assumption)

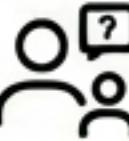


# Packaging for Business (Suggestion)

## Standard Pack (기본형)

 구성: 4시간 워크숍  
+ 수료증 + 간식

 제공: 공용 템플릿,  
기본 프롬프트 카드

 인력: 메인 강사 1인,  
조교 비율 1:6

 Target: 대중 모집,  
지자체 체험 행사

## Premium Pack (고급형)

 구성: Standard + 현장 스케치  
영상 + 개별 포트폴리오 페이지

 제공: 고급 하드커버 수료증,  
기념품(굿즈), 심화 프롬프트 팩

 인력: 메인 강사 1인,  
조교 비율 1:4 (밀착 케어)

 Target: VIP 초청 행사,  
사립학교 특강

## 단가 구성 요소 (Cost Structure)

Assumption

 고정비: 강사료, 대관료,  
운영 스태프 인건비

 변동비: 인당 식음료,  
제작비(인쇄물/수료증),  
기념품비

 옵션: 전문 촬영비,  
노트북 렌탈비

# Decision Needed

## 사업/기획 확정

● Priority: High

- 대상 연령 확정 (초등 고학년 vs 중학생 vs 혼합)

-  파일럿 일정 및 동아일보 사옥 사용 가능 여부

-  상품화 범위 (유료 판매 vs 브랜딩 목적 무료 행사)

## 운영/기술 준비 (Logistics)

-  강사/조교 섭외 (내부 인력 vs 외부 전문가 예산)

-  기기 정책 (개인 노트북 지참 vs 렌탈 계약)

-  브랜드 도메인 구매 여부

## 홍보/마케팅 (Marketing)

-  모집 채널 확정 (지면, 뉴스레터, SNS)

-  촬영 범위 결정 (기록용 vs 마케팅용)

# Appendix: Tools & Timeline



## 프롬프트 카드 예시

- 초등용:** "주인공을 [공룡]으로 바꿔줘. [점프]하면 소리가 나게 해줘."
- 중등용:** "플레이어가 [아이템]을 획득하면 [속도] 변수를 2배로 증가시켜줘."

Tip: 한 번에 하나씩 지시,  
구체적 수치(10초, 5점) 사용



## 기획서(PRD) 항목 요약

- 게임 이름 (Title)
- 주인공/캐릭터 (Characters)
- 게임 규칙 (Rules)
- 승리 조건 (Win Condition)



## 운영 타임라인 (Timeline)

D-7: 안내 발송, 인쇄물 제작, 네트워크 점검

D-1: 장소 세팅, 리허설, 예비 장비 테스트

**D-Day:** 12:00 스태프 집합  
→ 12:30 접수 → 13:00 시작