

## SKT와 함께하는 AI기반 인력양성 사업 개요

◆ 4차산업혁명시대 제주청년들이 소프트웨어산업 분야에 새로운 도전과 경험을 통해 개인 비전 및 진로 모색을 할 수 있도록 국내 기업과 연계하여 역량 강화 및 프로젝트 도전 기회 제공

### 1. 사업개요

□ 사업명 : 나비드림 제주청년 성장지원 사업  
SKT와 함께하는 AI기반 인력양성 사업

□ 사업내용 :

- 대상 : 만 19세 이상 39세 이하로 현재 제주특별자치도 내에 1년 이상(2020. 7. 15.기준) 주민등록상 주소지가 되어 있는 청년 60명 이내
  - \* 소프트웨어 개발에 관심있는 청년
  - \* 지역 청소년을 대상으로 소프트웨어 강사로 활동하고 싶은 청년
  - \* 다양한 아이디어를 서비스상품(S/W와 접목)으로 기획·개발하고 싶은 청년

○ 사업기간 : 2020. 7. ~ 12. 15.까지

○ 주요내용 : ① AI를 활용한 지역 청년 인력 양성 및 소프트웨어 서비스상품 기획·개발을 위한 프로젝트 지원 ② 교육생 중 우수자에 한해 청소년 대상 학습강사 활동 지원

○ 협력기관 : SK텔레콤, (주)인포마크

□ 진행방법 및 주요일정

공고 및 접수	교육생 확정 및 안내	대면 및 비대면 교육	서비스 개발 팀별 지원	결과물 평가	강사활동 지원
~8. 5.	8. 7(금)	- 제주① : 8.12~8.13 - 이천② : 8.24~9. 5	8. 31 ~ 11. 20	11. 28(토)	9. 15 ~ 12. 15

※ 연수 종료 후 성과 평가를 통해 시상 실시. 단, 평가회 구성원 불참의 경우 해당 대상에서 제외

## □ 추진내용

### ① AI 솔루션 활용, 서비스상품 개발 인력 양성 실시

구 분	운영방법	주요내용	비고
대면 교육 (집체교육)	기초교육 (1)	- 일시 : 8. 12(수) ~ 8. 13(목) - 장소 : J-CUBE(JEJU CO-WORKING SPACE) (첨단로 330 세미양빌딩 2층) - 내용 : AI 이해 및 주요 상품 체험, 솔루션 사용법 숙지(13시간)	1 Table 당 1인씩 배정 (최대한 이격거리 유지)
	실무교육 (2)	- 일시 : (1차) 8. 24(월)~8. 29(금), 30명 (2차) 8. 31(월)~9. 5(금), 30명 - 장소 : 경기 이천 SK연수원 - 내용 : AI 디벨로퍼를 활용한 상품 서비스 개발 과정 (4박 5일, 총 32시간, 체험 관련 별도)	
비대면 교육 (온라인 교육)	온라인 솔루션 및 콘텐츠 활용	- 일시 : 8월 말 ~ 11월 말 - 제공 : SKT - 내용 : S/W 서비스 상품 개발 절차 및 상품 특성에 부합하는 기술 소개 등 팀별 맞춤형 지도	멘토-멘티 형성·구축

### ② 청년팀(5인 이내)과 기업 실무자(지도 1인) 공동 프로젝트 실시

- 기업실무자들이 총 12개팀에 대해 주제별로 비대면 솔루션으로 지도

### ③ 결과물 평가 실시 : 2020. 11. 28(토) 10:00 ~ (예정)

- ① 창의성, ② 이용성, ③ 고객 확보 확장성, ④ 예상 만족도에 대한 평가 실시
- 우수팀(4개) 선정 및 시상

### ◆ 프로젝트 평가를 통해, SKT사장상(2개팀)과 제주평생교육장학진흥원장상(2개팀) 시상

\* 시상자에 한해 「2021년 제주청년 해외배낭연수」사업 운영에 따른 참가신청시,  
가점 부여

\*해외연수와 관련하여 코로나19 바이러스 감염증으로 인한 변동 가능

### ④ 일·경험 프로그램과 연계

- 제주 청소년 대상 AI 학습강사 활동(활동비 및 교육재료 제공)

## □ 참가자 의무사항

- 참가자 전원 평가회 반드시 참가
- 사업 참여기간 중 SNS에 사진 또는 동영상 게시(활동 보고용, 10회 이상)
- 팀별 결과보고서(제공양식 활용) 제출 및 이를 수합하여 책자로 제작 및 배포(예정)

## <참고 : 주요 교육과정>

\* (제주) 기초교육(1) 내용 : AI 이해 및 주요 상품 체험, 솔루션 사용법 숙지

시간	1일차	2일차
10시~11시	발대식 - 프로그램 안내	코딩 기초 개념(1)
11시~12시	4차산업 혁명시대에 필요한 능력 (교육 비전 및 목적)	코딩 기초 개념(2)
12시~13시	점심시간	
13시~14시	팀별 활동	문제 해결력과 코딩
14시~15시	AI로봇을 만나다 (AI로봇 사용법 및 셋팅)	
15시~16시	AI로봇 전략 베틀팀 대항	코딩으로 실생활 문제 해결
16시~17시	소셜 로봇 개발 STORY	'AI 블록'으로 코딩하기

\* (이천) 실무교육(2) 내용 : 상품개발 과정 중심

시간	1일차		2일차	3일차 (개발)	3일차 (기획)	4일차	5일차
8시~9시	아침 식사						
9시~10시			팀 중심 디자인씽킹 문제해결	4차 산업 혁명 관련 직업군		기획안 작성하는 법	목표관리 및 성공 로드맵
10시~11시	김포공항 도착 - 1조 T타워 이동 - 2조 이천 이동		SKT AI 제품 소개 (UX이용)	AI 영어학습기 A -Z 까지 -음성인식기술서비스적용사 례		누구 play 기획하기 (브레인 스토밍)	(퇴소식) 멘토링 진행방식 공유
11시~12시							퇴소 후 김포 공항 이동
12시~13시	점심식사						
13 ~14시	입 소 식 / 교육 일정 안내 및 교육 지침	(1조) T-um 체험	누구 디벨로퍼 소개 및 마이 Q&A 만들기 실습	누구 디벨로퍼 학습 2 (멀티턴-지역번호알려줘)		누구 play를 활용한 어린이 AI교육 기획하기 -기획안 초안 작성	(2조) T-um 체험
14시~15시							
15시~16시		(1조) 입소	조별 Activity	누구 디벨로퍼 학습 3 (외부연동)	음성인식 서비스 사례조사 및 발표		
16시~17시	(1조)이천 이동 (2조)조별모임		누구 디벨로퍼 학습 1 (싱글턴 - 주사위 던져줘)				
17시~18시	방 배정					조별기획안 발표	2조 퇴소 후 김포 공항 이동

시간	1일차	2일차	3일차 (개발)	3일차 (기획)	4일차	5일차
18시~19시	저녁식사				저녁 만찬	
19시~20시	조별 모임 (액티비티)	나의 성향 파악하기 (MBTI / DISC)	초등 중등 어린이 교수법 아이들 교육사례 및 TIP			
20시~21시						

## ② 공동 프로젝트 실시에 따른 지도내용

\*상품 개발 내용에 따라 일부 상이 및 변경

구 분	강의 내용	산출물	비 고
1	파이썬 서버 만들기(1)	-	* 멘토-멘티형 프로젝트 지도
2	파이썬 서버 만들기(2)	-	
3	파이썬 서버와 누구 디벨로퍼 연동(1)	-	
4	파이썬 서버와 누구 디벨로퍼 연동(2)	-	
5	프로젝트 관리 소개	프로젝트 계획표, 역할 분담표	* 팀별(12개팀) 실 무자 지도 실시
6	프로그램 설계	프로그램 설계 내용	
7	질의응답(1)	Q&A	* 조별 특성에 맞춰 지도 내용 및 별도 전문가 변경·투입 가능
8	질의응답(1)	Q&A	
9	질의응답(1)	Q&A	
10	질의응답(1)	Q&A	
11	테스트 방법	테스트 결과서	
12	프로젝트 시연	완성 작품	