

2022 TRIZ 기반 창의융합아카데미, Design Thinking BOOT CAMP

참여학생 안내자료



✎ 교육 개요

□ 내 용

- 공학교육혁신센터에서는 공학계열 학생들의 문제해결력 강화를 위하여 '4차 산업혁명 대비 미래형 교육방법, 디자인씽킹' 을 기초로 창의적인 설계에 필요한 디자인씽킹 프로세스 및 트리즈 경험습을 통해 창의적인 사고력을 배양하고자 합니다.
- 문제 발굴 및 아이디어 도출 실습 활동을 통해 팀워크, 참여형 교육을 통한 커뮤니케이션 역량을 강화시킬 수 있도록 기획된 프로그램 많은 기대 부탁드립니다.

교육과정 명	장소	교육내용
2022 TRIZ 기반 창의융합아카데미, Design Thinking BOOT CAMP	사천 KB 인재니움	아래표 참조

□ 기 간 2023. 1. 5.(목) 9시 ~ 1. 6.(금) 부산도착 7시 예정 *** 1박 2일

□ 장 소 사천 KB 인재니움 (경상남도)

□ 강사소개



신정호 「문제 해결 전문가」

- KAIST 기계공학 박사 (2005)
- 베를린공대 설계방법론 연구실 (2002 ~ 2004)

- 현 이트리즈 대표 (2012~)
- 경희대학교 경영대학원 겸임교수 (2016)
- 전 LG전자 생산기술원 트리즈팀 리더 (2004 ~ 2012)

주요 강연

(CBS 세상을 바꾸는 시간 15분 487회 : "천재들의 창의성이 우리들의 상식이 된다.")
 (YTN 생각이 바뀌는 의자 : "이상성을 추구하라")

□ 기타 안내

- **참가비 없음.** 단, 참가 신청 후 무단 불참 시 차후 진행하는 모든 프로그램의 참여 제한
- 참가보고서 및 참여 태도, 우수자(팀) 시상
- 보고서 작성 요청 메일 발송 후 7일 이내 제출(필수)시 수료증 발급

▶ 집합장소

- 일시 : 2022. 1. 5.(목) 9시 까지, 동서대 집합 후 교육장(사천 KB 인재니움)으로 이동
- 장소 : 동서대학교 스튜던트프라자

📁 준비물 필기도구, 노트북, 개인별 소지품 등

- 주최/주관 동서대학교 공학교육혁신센터
- 문의 동서대학교 공학교육혁신센터 박혜민 연구원(☎010-8503-0152, min1492@dongseo.ac.kr)

□ 프로그램 세부내용 (* 상황에 따라 변경될 수 있음)

시간	일정	1일차(1. 5. 목요일)	2일차(1. 6. 금요일)
08:30-10:30		교육장 집결 / 발열체크 /이동	아침식사 *** 09:30 까지 교육장 집합
10:30-12:00		1. 과정 소개 & 팀빌딩 - 오픈 강연 : 변화가 필요한 세상 - 과정 진행 방법 안내 - 팀빌딩 및 역할 구분 2. 트리즈씽킹 개념 소개 - 트리즈 기본 개념 - 창조적 자신감 - 이상성의 정의	6. 디자인씽킹 프로세스 이해 및 문제 정의 - 디자인씽킹 기본 개념 및 마인드셋 - 디자인씽킹 프로세스 및 대표 사례소개 - 팀과제 선정 및 공감 & 문제 정의 7. 트리즈스토밍을 활용한 아이디어 도출 - 트리즈스토밍 소개 - 팀별 문제 정의 내용 공유 - 팀과제 아이디어 도출활동 수행
12:00-13:00		점심식사 *** 진도에 따라 1시부터 진행될 수 있음	
13:00-14:00		3. 이상적인 목표 설정 방법 - 이상해결책 정의 - 미래시스템 예측 실습 - 미래 모습 제안 발표	8. 아이디어 평가 및 구체화 - 트리즈스토밍 아이디어 평가 - 대표안 선정 및 구체화 - 프로토타이핑 작업
14:00-15:00			9. 팀별 아이디어 공유 및 피드백 - 1차 아이디어 검증 - 아이디어 갤러리 통한 상호 피드백 - 아이디어 보완 계획 수립
15:00-16:00		4. 아이디어 도출 기법 - 주저없이 슬쩍하라 - 40가지 발명원리 소개 - 트리즈더터 카드 활용법	10. 최종 발표 & 과정 정리 - 팀별 과제 수행 내용 발표 - 상호 평가 및 의견 공유 - 과정 마무리
16:00-17:00			교육전후평가, 시상식
17:00-18:00		5. 개인 발명 실습 - 세상에 없던 새로운 발명하기 - 아이디어 공유 및 발전시키기 - 그룹 대표 아이디어 선정 및 공유	
18:00-19:00		저녁식사	집으로!!! *** 교육진행에 따라 달라질 수 있음
19:00-21:00		야간교육	

디자인씽킹 기본 개념

디자인씽킹은 인간을 관찰하고 공감하여 소비자를 이해한 뒤 확산적 사고와 수렴적 사고를 반복하여 혁신적 결과를 찾는 방법론으로 세계적인 디자인 회사 IDEO와 미국 스탠포드 대학에서 도입한 혁신 방법론입니다.

「디자인씽킹 활동은 다음의 4가지 규칙을 토대로 진행합니다.」



「수렴과 발산을 반복하면서 고객의 잠재된 욕구를 만족시킬 수 있는 해결안을 찾아냅니다.」



디자인씽킹 프로세스 활용

디자인씽킹은 보통 5가지 활동으로 진행됩니다. 공감, 문제 정의, 아이디어 도출, 구체화, 검증으로 구성되어있습니다. 이트리즈의 캠프는 디자인씽킹 프로세스를 도입하여 효율적인 아이디어 발상과 구현 방안으로 진행합니다.



i 유의사항

□ 교육장 시설



교육장 외관



강의장

□ 안전 유의사항

- 코로나19 백신접종 완료자만 참가 가능 (인증서 도용 절대 불가)
- 다른 참여학생들과 함께 활동함에 있어 위험에 노출되는 행위를 자제한다.
- 코로나19 상황에 따라 마스크를 반드시 착용하고 사회적 거리를 유지한다.
- 혹시 몸이 아프거나 위급한 상황에 처할 경우, 공학교육혁신센터에 반드시 알린다.

□ 기타 유의사항

- 참가확정시 반드시 참가보고서를 제출해야 한다.
- 지각을 하거나 수업 진행 중에 동료 학생들의 학습을 방해하지 않도록 한다.
- 행사기간에는 항상 명찰을 착용한다.
- 전체 프로그램 일정에 따라 활동하며, 개별행동은 하지 않는다.
- 특별한 사유가 있을 경우, 본부에 반드시 알리고 승인을 받는다.
- 활동 후에는 주변을 깨끗이 청소하고, 쓰레기는 지정된 장소에 버린다.
- 귀중품은 본인이 직접 관리하여야 한다.